

# ANDOR

## Der Enkel des Königs

A<sub>1</sub>

Diese Legende besteht aus 10 Karten:  
A1, A2, A3, B, D, E, F, N,  
1 Karte Das Gerücht und  
1 Karte Varkurs Versteck.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt die Hexe, 3 Heilkräuter, Prinz Thorald, das N-Plättchen, ein rotes Kreuz und die schwarzen Würfel bereit.
- Legt **Sternchen auf B, D, und F** der Legendenleiste.
- Legt die Karte Das Gerücht neben dem Spielplan bereit.
- Stellt die Helden auf die Burg (Feld 0)
- Stellt **Gors** auf die Felder **10, 33, 37, 38, 46, 51** und eine **Skrals** auf Feld **22**
- Ein Held erwürfelt nun mit seinem Heldenwürfel die Position der Karte Varkurs Versteck auf der Legendenleiste

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

# ANDOR

## Der Enkel des Königs

A<sub>2</sub>

*König Brandurs Tochter Aramea hatte einen gesunden Jungen zur Welt gebracht. Doch nur wenige Stunden nach seiner Geburt wurde Prinz Leon vom dunklen Magier Varkur entführt. Dieser wollte ihn durch einen dunklen Zauber auf seine Seite ziehen und zum Mörder seiner Familie machen.*

*Prinzessin Aramea flehte die Helden von Andor um Hilfe bei der Suche nach ihrem Sohn an.*

---

### Aufgabe:

Findet und besiegt Varkur um Prinz Leon zu retten, bevor der Erzähler Feld N der Legendenleiste erreicht hat.

---

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3 →

ANDOR

Der Enkel des Königs

A<sub>3</sub>

*Doch unsere Helden hatten nur wenig Zeit den jungen Prinzen aus den Händen des dunklen Magiers zu retten, bevor dessen böser Zauber nicht mehr aufgehalten werden konnte*

Legt das **N-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf das **Feld J** der Legendenleiste.

**Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**.  
Die Gruppe erhält **1 Schild** und **10 Gold**.

**Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.**

ANDOR

Der Enkel des Königs

B

*Den Helden war zu Ohren gekommen, dass sich ein Fremder in der Taverne aufhielt, der eine geheime Macht kannte, die die Magie des dunklen Magiers abwenden konnte.*

*Doch dieser Sprach nur mit einem der Helden.*

Würfelt aus, mit welchem Helden der Fremde sein Geheimnis teilt.



Der Held mit dem niedrigsten Rang



Der Held mit dem höchsten Rang

ANDOR

Der Enkel des Königs

D

*Um genügend Zeit für seinen perfiden Plan zu haben, schickte Varkur weitere Kreaturen aus, die sich unseren Helden in den Weg stellten.*

Stellt **Gors** auf die Felder **28 und 43**, einen **Skral** auf Feld **31** und einen **Wardrak** auf Feld **26**.

ANDOR

Der Enkel des Königs

F

*Prinzessin Aramea war verzweifelt. Noch immer war ihr Kind in den Händen Varkurs. Doch ein Hoffnungsschimmer erschien am Horizont, Prinz Thorald ihr Bruder war zurückgekehrt und eilte zur Unterstützung unserer Helden.*

Stellt Prinz Thorald auf Feld 72.

# ANDOR

Der Enkel des Königs

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

... der dunkle Magier besiegt wurde und ...  
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Prinz Leon ward gerettet und unsere Helden wurden von Prinzessin Aramea mit Ruhm und Gold überschüttet.*

*Zudem vertraute die Prinzessin den Helden ein Geheimnis an. Eine Prophezeiung besage, das ihr Sohn einmal ein mächtiger König werde, der das Menschevolk und das der Zwerge vereinen sollte.*

Autor: FamJu

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... der dunkle Magier **nicht** besiegt wurde  
... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde.

# ANDOR

Der Enkel des Königs



## Varkurs Versteck

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Feld der Legendenleiste betritt.

*Der dunkle Magier Varkur hatte den jungen Prinzen in sein Versteck in den Bergen gebracht, doch Prinzessin Arameas Falke hatte es auf seinem Flug entdeckt.*

Stell **Varkur** auf Feld **68** und einen **Troll** auf Feld **66**. Beide bleiben bei Sonnenaufgang stehen! Der Troll muss besiegt werden, bevor ihr zu Varkur könnt.

**Stärkepunkte:** Varkurs Stärkepunkte ist gleich die Summe der Stärkepunkte der Helden die ihn angreifen.

**Willenspunkte:** 14

**Würfel:**

bei 2 Spielern → 1 schwarzer Würfel

bei 3 Spielern → 2 schwarze Würfel

ab 4 Spielern → 3 schwarze Würfel

**Achtung!** Bei 2 oder 3 Würfeln zählt die Summe der Augen, nicht der höchste Würfel!

ANDOR

## Der Enkel des Königs



### Das Gerücht

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Held die Taverne betritt (Feld 72).

*Der Fremde erzählte unserem Helden von einem Heilkraut, das in südlicher Richtung an den Steinhängen des Flusses wachsen sollte. Dies Kraut verfüge über die Fähigkeit den dunklen Zauber Varkurs zu schwächen.*

Legt das **Heilkraut** auf die Felder **26,33** und **37**.

#### **Anmerkung:**

In dieser Legende vermag das Heilkraut in Zeiten der Not zu Helfen. Es kann wie sonst auch zum Gehen oder Kämpfen eingesetzt werden. Aber es kann auch das N-Plättchen um ein Feld auf der Legendenleiste nach oben schieben. Nachdem ein Heilkraut benutzt wurde, wird es aus dem Spiel entfernt.

ANDOR

## Der Enkel des Königs



*Getrieben von seinem Hass gegen König Brandur schickte Varkur seinen Handlanger aus die Marktbrücke zu zerstören.*

Legt ein **rotes Kreuz** auf die Brücke zwischen Feld 38 und 39.  
Diese Brücke ist nun nicht mehr passierbar.

*Doch der finstere Plan des dunklen Magiers war noch nicht vollendet. Der Troll der die Brücke zerstören sollte bedrohte nun die Burg.*

Setzt einen **Troll** auf Feld **38**.  
Steht dort bereits eine Kreatur, so wird der Troll den Pfeilen entlang weitergerückt.