



Die Eskorte des Königs

Prolog:

Diese Legende ereignete sich nach den Tagen des Widerstands.

Das Volk Andors atmete auf, denn der Dunkle Magier Varkur war vertrieben worden und seine diabolischen Pläne, um alle Andori zu unterwerfen, schienen vorläufig gescheitert zu sein.

Auch die Trolle, die unerwartet wieder aufgetaucht waren, konnten von den Helden Andors abgewehrt werden. Das Volk fühlte sich seit langer Zeit wieder einmal sicher.

Doch der alte König Brandur begriff indes, dass dies alles nur die Vorboten einer noch schlimmeren Bedrohung waren. Er wusste, was unter dem Gebirge lauerte und was es war, dass die Trolle aufgescheucht hatte. Er durfte nicht tatenlos zusehen, wie die Dinge ihren Lauf nahmen.

Und so raffte er sich zu einer letzten großen Tat auf ...



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

A 1

Diese Legende besteht aus 8 Karten:
 A1, A2, A3, D, H, N,
 1 Karte Der alte Narr und
 1 Karte In der Mine.

INFO:

Seit Dezember 2012 gibt es ein 8-seitiges Begleitheft für "Die Legenden von Andor". Auf der Homepage steht es zum Download bereit. Wenn Ihr schon länger nicht mehr gespielt habt, solltet ihr dieses Begleitheft unbedingt zur Hand haben, um Regeln schnell und einfach nachschlagen zu können.

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

Wichtig: Mischt verdeckt 3 Bauernplättchen:
 1x Mann, 2x Frau

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt die Hexe, die 15 Kreaturenplättchen, den Gegenstand Gift und 3 schwarze Würfel bereit.
- Legt **Sternchen auf D, H und N** der Legendenleiste.
- Legt die Karten "Der alte Narr" und "In der Mine" neben dem Spielplan bereit.
- Stellt **Gors** auf die Felder **10, 20, 39, 43, 48** und einen **Skral** auf das Feld **45**
- Legt verdeckt je ein Kreaturenplättchen an die Buchstaben "B" bis "H" an die Legendenleiste und je ein zusätzliches Kreaturenplättchen an "C" und "E" (insg. also 9 Kreaturenplättchen) Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler das jeweilige Buchstabenfeld erreicht.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A2**. →



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

A 2

*Hinweis: Sollte der Erzähler ein Feld auf der Legendenleiste erreichen, auf dem sowohl eine Legendenkarte als auch ein Kreaturenplättchen ausgelöst wird, hat das **Kreaturenplättchen immer Vorrang**.*

- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **2 Trinkschläuchen**.

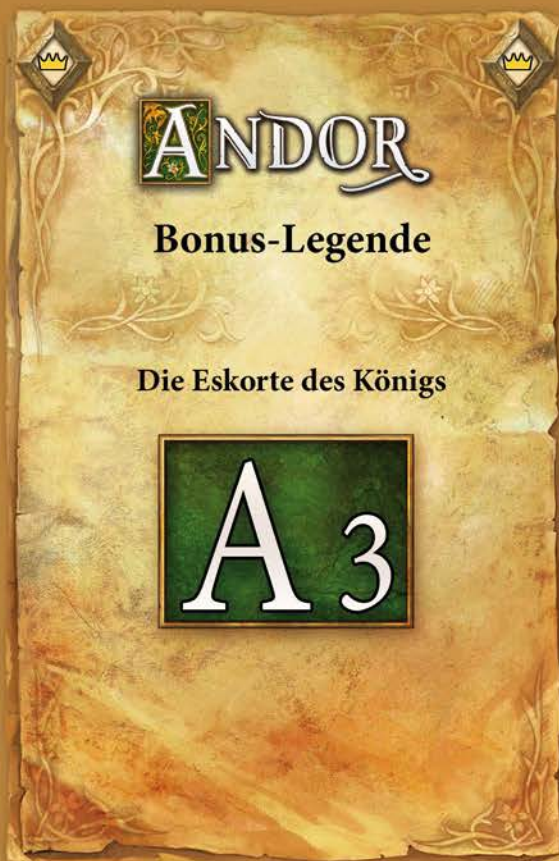
Die letzten Winterstürme zogen über das Land, als den Helden von Andor ein neues Abenteuer bevorstand. Melkart, der Bewahrer, hatte sie zum Baum der Lieder gerufen, um ihnen von einem beunruhigenden Gerücht zu erzählen.

Stellt alle Helden auf das Feld 57.

"Der König habe den Verstand verloren, so sagt man", berichtete Melkart. "Ganz allein und in Lumpen gekleidet sei der alte Mann Richtung Süden aufgebrochen, ehe seine Getreuen ihn hatten hindern können. Nun fehlt jede Spur von ihm."

Legt je eines der verdeckten Bauernplättchen auf die Felder **24, 28** und **34**. Ein Held auf dem gleichen Feld kann sie aufdecken (mit dem Fernrohr auch von einem angrenzenden Feld). Wird eins der weiblichen Bauernplättchen aufgedeckt, kann es nach den üblichen Regeln zur Burg gebracht werden. Wird das männliche Bauerplättchen aufgedeckt, habt ihr den König entdeckt. Wenn ein Held auf seinem Feld **steht**, lest sofort die Karte "Der alte Narr" vor.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte A3**. →



Legt je 1 Sternchen zu den Bauernplättchen, damit ihr die Karte "Der alte Narr" nicht vergesst. Der König gilt als normales Bauernplättchen und wird von den Helden mitbewegt. Läuft ein Held mit dem König auf das Feld einer Kreatur oder betritt eine Kreatur ein Feld mit dem König (auch im verdeckten Zustand), ist er geschlagen und **die Legende ist sofort verloren**.

Melkart senkte den Blick. "Zu allem Überfluss berichten unsere Späher, dass sich die Kreaturen zu einem Großangriff auf die Rietburg sammeln. Ihr werdet nicht nur den König, sondern auch seine Burg retten müssen."

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen und den König **finden** und **sicher** zur Mine der Schildzwerge (Feld 71) eskortieren. Wenn der Erzähler den Buchstaben **Feld "H"** auf der Legendenleiste erreicht, muss der König in der Mine sein.

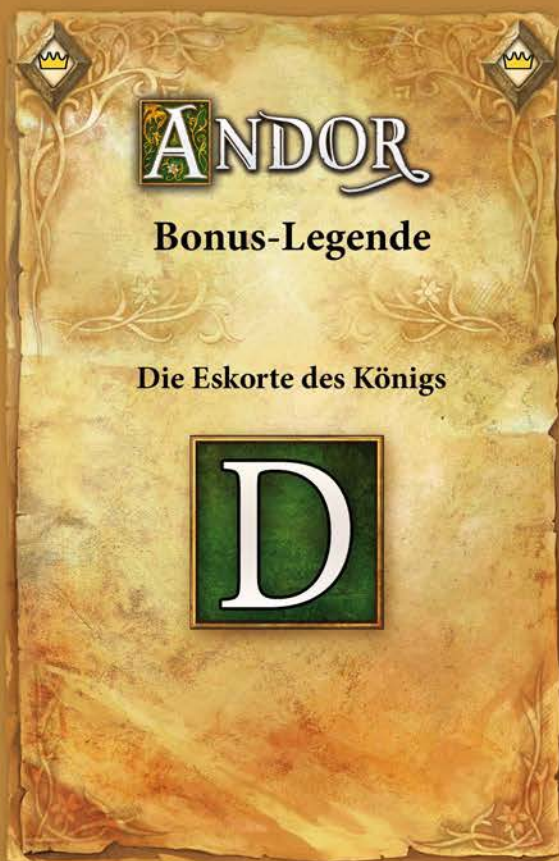
Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**. Die Gruppe erhält **5 Gold** und **3 Stärkepunkte**.

Hinweis: Weil die Helden bereits auf einem Feld mit Händlersymbol stehen, dürfen sie, auch bevor sie ihre eigentliche Aktion durchführen, einkaufen.

Ein eisiger Regen peitschte den Helden entgegen, als sie den Baum der Lieder verließen.

Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.



Gors verließen das Unterholz. Hatten sie Kunde von dem waghalsigen Unterfangen des Königs erhalten? Waren sie auf der Jagd nach ihm?

Stellt je einen **Gor** auf die Felder **47** und **63**.

Knöcheltief steckte der Held im Morast, als er im Regenschleier die gebückte Gestalt des Handelszwerger Garz erkannte.

"Es kann nicht ewig so weiter regnen, mein Freund", rief Garz dem Helden zu. "Es muss auch bald mal wieder hageln und schneien, häh?!" Lachend fuhr er fort: "Ihr Helden kämpft auf verlorenem Posten. Das wisst Ihr hoffentlich, hm? Aber eins muss man euch lassen: ihr gebt nicht auf. Hier!", er reichte dem Helden ein Fläschchen mit dunkler Flüssigkeit.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den Gegenstand Gift. Das Gift kann zweimal eingesetzt werden. Der Held setzt das Gift im Kampf nach seinem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur ein. Das Gift hat 2 Wirkungen:

1. Wenn die Kreatur unterliegt, verliert sie nicht nur die Differenz beider Kampfwerte, sondern fällt sofort auf 0 Willenspunkte.
2. Für eine mit Gift besiegte Kreatur gibt es keine Belohnung. Die Kreatur wird nicht auf das Feld 80 gelegt, sie kommt aus dem Spiel. Der Erzähler geht **kein** Feld weiter auf der Legendenleiste.

Garz drehte sich um und stampfte weiter.

"Das ist mein Beitrag zum Wohle des Landes," rief er. "Aber erzähl das bloß keinem - ich habe einen Ruf zu verlieren."



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

H

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der König **jetzt nicht** in der Mine (Feld 71) ist.
Wenn er in der Mine ist, dann lest jetzt bitte weiter:

Stellt je einen **Troll** auf die Felder **40** und **45**.

*Lange hatten der König und der Fürst gesprochen. Die Zwerge stimmten unter einer letzten Bedingung einem neuen Bündnis zu. Die Helden sollten die Geheimnisse der Mine ergründen, wertvolle Edelsteine und vielleicht sogar den verlorenen **Sternenschild** wiederfinden. Doch diese Geschichte wird in einer anderen Legende erzählt.*

Blass und ausgezehrt wirkte der alte König. Er schien sich nur mit Mühe auf den Beinen halten zu können, als er an den Ausgang der Mine trat.

Aufgabe:

Die Helden müssen den König **sicher** zur Burg (Feld 0) eskortieren, ehe der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Sobald er auf der Burg ist, wird der Erzähler auf Feld „N“ der Legendenleiste vorgesetzt.

Wichtig: Für jedes Feld, das ein Held den König mitbewegt, muss der Held Willenspunkte abgeben:
bei 2 Spielern **pro Feld 2 Willenspunkte**
bei 3 Spielern **pro Feld 3 Willenspunkte**
bei 4 Spielern **pro Feld 4 Willenspunkte**

Beispiel für 4 Helden: Ein Held hat nur noch 3 Willenspunkte. Er darf den König nicht mitbewegen, da ihn die Bewegung 4 kosten würde.



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

N

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... der König in der Burg ist und ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Es war der Eskorte des Königs zu verdanken, dass dieser noch einmal auf seine Burg zurückkehrte. Der Regen hörte endlich auf und ein Regenbogen spannte sich über den Innenhof. Die Welt wirkte friedlicher. Auch wenn die Helden sich nun bald dem "Geheimnis der Mine" stellen mussten, so würden sie vorher ein paar ruhige Tage genießen können.



Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad der Legende etwas senken wollt, dann sortiert zu Anfang das zweite männliche Bauerntätchen nicht aus, sondern legt es direkt mit der Schildseite nach oben an die Burg.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... der König **nicht** in der Burg ist ...
... die Burg **nicht** erfolgreich verteidigt wurde.



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

Der alte Narr

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der erste Held auf dem Feld mit dem männlichen Bauernplättchen **steht**.

Der Held trat auf den alten Mann in Lumpen zu. "Herr, seid ihr das?" Der König erkannte den Helden und kurz darauf erklärte er, warum er aufgebrochen war: "Es ist die große Müdigkeit, die auf mir liegt. Doch möchte ich mein Königreich nicht schutzlos zurücklassen. Aus Gier habe ich einst ein starkes Bündnis mit den Schildzwerge gebrochen. Ich weigerte mich den **Sternenschild** herzugeben. Mit meinem Marsch zur Mine, der für euch wie Narrheit aussehen mag, versuche ich meinen Fehler wiedergutzumachen und die Herzen der Zwerge zurückzugewinnen. Doch leider habe ich meine Kräfte wohl weit überschätzt" Der Held stütze den König. "Kommt, Herr. Ihr seid nicht allein."

Aufgabe:

Die Helden müssen den König **sicher** zur Mine der Schildzwerge (Feld 71) eskortieren, ehe der Erzähler den Buchstaben "H" auf der Legendenleiste erreicht. Die Burg darf der König vorher nicht betreten.

Wenn der König in der Mine ist, lest sofort die Karte "In der Mine" vor. Legt jetzt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 71.

Wichtige Ausnahme:

Sollte durch eine Legendenkarte oder ein Kreaturenplättchen eine **neue** Kreatur zufällig auf dem Feld aufgestellt werden, auf dem sich der König gerade befindet, wird diese Kreatur entlang des Pfeils in das angrenzende Feld gestellt. Das gilt nur für neue Kreaturen, die ins Spiel kommen.



ANDOR

Bonus-Legende

Die Eskorte des Königs

In der Mine

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der König in der Mine (Feld 71) ist.

Es war geschafft, der König hatte sein Ziel erreicht. Doch wenig freundlich empfingen die Schildzwerge den geschwächten Brandur. Dann führten sie ihn in die Vorhalle von Cavern, dem Rachen der Mine. Fürst Hallgard, das Oberhaupt der Schildzwerge, riss die Augen weit auf, als er König Brandur erblickte. Lange war es her, dass sie sich das letzte Mal gesehen hatten und sie waren nicht in Freundschaft geschieden. Doch dann beugte Brandur das Knie und begann mit leiser, aber fester Stimme zu sprechen und es wurde eine lange Unterredung ...

Erst, wenn der Erzähler den Buchstaben "H" auf der Legendenleiste erreicht hat, kann der König die Mine wieder verlassen.

Legendenziel:

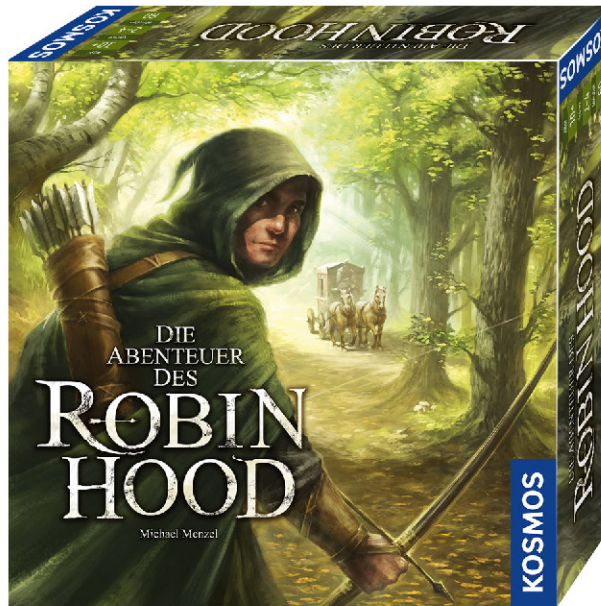
Die Helden müssen den König sicher von der Mine zur Burg eskortieren, bevor der Erzähler den Buchstaben "N" auf der Legendenleiste erreicht.

Wichtig: Für jedes Feld, das ein Held den König mitbewegt, muss der Held Willenspunkte abgeben: bei 2 Spielern **pro Feld 2 Willenspunkte** bei 3 Spielern **pro Feld 3 Willenspunkte** bei 4 Spielern **pro Feld 4 Willenspunkte**

Ein Held darf sich durch das Mitbewegen des Königs nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Er muss also mindestens 1 Willenspunkt übrigbehalten.

Solange der König bei den Schildzwerge ist, müssen die Helden vor allem die Burg verteidigen.

DAS NEUE SPIEL VON
ANDOR-ERFINDER
MICHAEL MENZEL



ERSCHEINT
FRÜHJAHR 2021

die-abenteuer-des-robin-hood.de