

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



Diese Legende besteht aus 10 Karten:

A1, A2, A3, A4, C, N

2 Karten „Rat der Hexe“,

2 Karten „Varkurs Macht“

*Die Nacht war kalt und über Andor zog ein dichter undurchdringlicher Nebel. Seit einigen Wochen ereigneten sich ungewöhnliche Dinge im Lande. Am Hof ging das Gerücht herum, dass König Brandur den Verstand verloren hatte und sich der dunklen Magie hingab.*

*Das Volk Andors war um König Brandur besorgt und bat die tapferen Helden abermals um Hilfe. Denn seitdem Brandur von der dunklen Magie besessen war, zogen wieder finstere Kreaturen durch die Lande.*

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Prinz Thorald, die Hexe, Figur „Dunkler Magier“, 4 Bauernplättchen
- verdeckt und gemischt:  
6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 6 Pergamente
- Hinweiskarten „Rat der Hexe“ und „Varkurs Macht“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➡

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



- Stellt **Gors** auf die Felder **10, 13, 17, 22 und 31**
- Stellt **Skrale** auf die Felder **16 und 23**
- Stellt einen **Troll** auf Feld **26**
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und von **3 Heilkräutern**.
- Legt ein **männliches Bauernplättchen** auf die Burg (Feld 0) und kennzeichnet es mit **einem Sternchen**. Dies ist König Brandur.
- Legt **jeweils ein Bauernplättchen** auf die Felder **24, 28 und 40**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, wann **Prinz Thorald** ins Spiel kommt und stellt den Prinz entsprechend dem Würfelwert an die Legendenleiste. Wenn der Erzähler dieses Feld erreicht, wird Prinz Thorald auf die Taverne (Feld 72) gestellt. Der Prinz kann wie üblich bewegt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ➡



# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König

A 3

*Die Not war groß, denn immer mehr finstere Kreaturen wurden gesichtet. Den Helden war klar, dass sie rasch handeln mussten sonst war Andor verloren.*

*Ihre einzige Hoffnung war die Hexe Reka. Gerüchten zufolge hatte sich Reka nahe dem Fluss niedergelassen. Ihr Rat könnte den Helden helfen um den König aus den Fängen der dunklen Magie zu befreien.*

#### Aufgabe:

Die Helden müssen die Hexe Reka finden. Diese versteckt sich unter einem der Nebelplättchen. Wenn ein Held die Hexe gefunden hat, stellt ihr die Hexenfigur auf dieses Feld.

Die Helden müssen nun den König (markiertes Bauernplättchen) von der Burg zu Rekas Versteck bringen um die Hexe um Hilfe zu bitten.

Die Helden müssen beide Aufgaben erfüllen bevor der Erzähler das Feld „F“ der Legendenleiste erreicht. (Ansonsten ist die Legende sofort verloren.)

Wenn die Hexe gefunden wurde und sich König Brandur in ihrem Versteck befindet, werden die Hinweiskarten „Rat der Hexe“ aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.** ➔

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König

A 4

- Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.
- Stellt eure Helden auf die Felder, die Ihrer Rangzahl entsprechen.
- Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.
- Die Gruppe erhält...
  - 5 Gold
  - 2 Stärkepunkte
  - 3 beliebige Gegenstände außer den Trank der Hexe (auch die Gaben der Andori [Sternenschild] bzw. der Bruderschild [Neue Helden] können gewählt werden)

Alles kann beliebig verteilt werden.

Gelangt eine Kreatur auf das Feld auf dem sich der König befindet, so ist die Legende sofort verloren.

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und...

... die Burg verteidigt wurde und...

... die Hexe gefunden wurde und Brandur bei ihr ist bevor der Erzähler das „F“ erreicht hat.

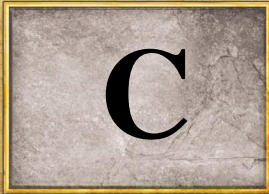
Legt nun ein Sternchen auf das Feld „F“ der Legendenleiste.



# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



*Der Schrecken hielt an. Dunkle Mächte hatten Andor nun in ihrem Bann. Immer mehr finstere Kreaturen überfielen das Land. Aus den tiefen Abgründen der Knochengrube taten sich nun auch die gefürchteten Wardraks hervor und verwüsteten das schöne Andor.*

- Stellt **Gors** auf die Felder **41, 44 und 49**
- Stellt einen **Skral** auf Feld **45**
- Stellt **Wardraks** auf die Felder **60 und 67**

#### Generelle Einsatzregel (gilt für alle Kreaturen):

Wenn ein Feld bereit durch eine Kreatur besetzt ist, wird die neue Kreatur in das entlang des Pfeils angrenzende Feld gestellt.

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



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

... Varkur besiegt wurde und...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

*Varkur der dunkle Magier war für immer besiegt. Der noch sichtlich geschwächte König Brandur trat vor die Helden und dankte ihnen im Namen Andors. Als Zeichen seiner Wertschätzung lies König Brandur den Helden ein Denkmal am Fuße der Burg errichten.*

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

... sich Brandur nicht in Rekas Versteck befindet bevor der Erzähler das Feld „F“ erreicht hat oder...

... der Troll nicht besiegt wurde bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht hat oder...

... Varkur nicht besiegt wurde oder...

... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.



# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



#### Hinweiskarte

#### Rat der Hexe 1

Die Helden brachten Brandur in Rekas Versteck, sie wusste Rat. Brandur war schwer gezeichnet und stammelte wirres Zeug. Reka legte ihre Hand auf seinen Kopf und beschwor die guten Geister.

Brandur fuhr plötzlich auf. Es schien zu wirken. Doch statt von ihm loszulassen, zeigte sich die böse Macht, welche von ihm Besitz ergriffen hatte, in Form eines übermächtigen Trolls.

Der Troll wütete durch Rekas Versteck. Reka stellte sich dem mächtigen Troll im Kampf. Doch all ihre Zauberkraft half nichts. Der Troll war zu stark und er erschlug die Hexe mit einem gewaltigen Fels. In ihrer Not flohen die Helden mit Brandur aus dem Versteck und schworen sich Rekas Tod zu rächen.

Nehmt nun die **Hexenfigur** vom Spielfeld. Stellt einen Troll, welchen wir mit einem Sternchen markiert, auf dieses Feld.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den Troll besiegen, anschließend den König und den toten Troll auf die Burg (Feld 0) bringen bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht hat. (Ansonsten ist die Legende sofort verloren.)

Wenn die Helden dies erreicht haben, werden die Hinweiskarten „Varkurs Macht“ vorgelesen.

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



#### Hinweiskarte

#### Rat der Hexe 2

#### Troll:

**Stärkepunkte:** bei 2 Spielern = 20  
bei 3 Spielern = 30  
bei 4 Spielern = 40

**Willenspunkte:** 12

**Würfel:** 3 rote Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 2 rote Würfel.

**Besonderheit:** Der Troll ignoriert alle Bauernplättchen (auch König). Bei Sonnenaufgang bewegt er sich nicht. Wurde er besiegt, wird der Erzähler kein Feld weiterversetzt. Die Gruppe erhält 6 Gold als Belohnung.

Brandur war nun erlöst. Die Helden mussten nun alle Kräfte im Kampf gegen Troll bündeln. Da war es gut, dass sie bei ihrer Flucht aus dem Versteck den Trank der Hexe retten konnten.

Die Gruppe erhält einen **Trank der Hexe**.

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und...

... die Burg verteidigt wurde und...

... der mächtige Troll besiegt wurde und sich der tote Troll und der König auf der Burg befinden bevor der Erzähler das Feld „J“ erreicht hat.

Legt nun ein Sternchen auf das Feld „J“ der Legendenleiste.



# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



#### Hinweiskarte

#### Varkurs Macht 1

*Der Troll war besiegt. Mit vereinten Kräften konnten die Helden den übermächtigen Gegner bezwingen. Nach dem großen Sieg wurde der Troll auf die Burg gebracht und verbrannt.*

*Aus der Asche des Trolls zischte eine unheilvolle Stimme: „Es war geschafft“ Aus dem Rauch erhob sich der Geist des dunklen Magiers Varkur. Er war zurückgekehrt und das mächtiger denn je.*

*Varkur besetzte die Burg und alle flohen. Doch noch war nichts verloren. Der Geist der Hexe Reka erschien den Helden. Dieser berichtete den Helden von uralten Pergamenten, welche sie gegen Varkur einsetzen können.*

Stellt die Figur „**Dunkler Magier**“ auf die Burg. Erwürfelt nun die Position der Pergamente. Roter Würfel 10er und Heldenwürfel 1er.

Bei 2 Spielern = 1 Pergament

Bei 3 Spielern = 2 Pergamente

Bei 4 Spielern = 3 Pergamente

#### Aufgabe:

Besiegt Varkur bevor der Erzähler das Feld „N“ der Legendenleiste erreicht.

# ANDOR

## Legende

### Der verrückte König



#### Hinweiskarte

#### Varkurs Macht 2

#### Varkur:

**Stärkepunkte:** bei 2 Spielern = 35

bei 3 Spielern = 50

bei 4 Spielern = 65

**Willenspunkte:** 12

**Würfel:** 3 schwarze Würfel, gleiche Würfelwerte werden addiert. Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 2 schwarze Würfel.

*Die Pergamente enthielten alte machtvolle Zaubersprüche, mit denen die Helden die Wirkung ihrer Angriffe gegen Varkur verstärken konnten. Reka riet den Helden so viele Pergamente wie möglich zu finden um im Kampf gegen Varkur gut gerüstet zu sein.*

Bei jeder Kampfrunde werden die Werte der gefundenen **Pergamentplättchen** zu dem Kampfwert der Helden addiert.

#### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler das Feld „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und...

... Varkur besiegt wurde und...

... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.