



Folgendes Material wird zusätzlich benötigt:

Aus dem Grundspiel:

- 2 von 3 Heilkräutern
- 5 von 6 Runensteine
- 2 Bauernplättchen
- Gegenstand Gift
- 7 Kreaturenplättchen, verdeckt und gemischt
- 3 beliebige neutrale Figuren (nicht die Hexe, es können auch nicht verwendete Helden sein)

Aus der Erweiterung "Verschollene Legenden - Alte Geister"

- Knochenhelm (kann durch einen Helm im Grundspiel mit Stern markiert, ersetzt werden)
- die 5-Meera Steine (kann durch 5 verdeckte Edelsteine aus dem Grundspiel ersetzt werden)

Aus der Erweiterung "Letzte Hoffnung":

- Trosswagen (Stattdessen kann aus dem Grundspiel eine Heldin genommen werden und auf das obere Teil des Turms stellen, der auf zwei auf die Rückseite gedrehten Diamanten liegt = Kutsche mit Königin)



Den Helden wurde klar, dass die Kutsche mit ihren Verwundeten zu langsam unterwegs war und die Burg nicht rechtzeitig erreichen würde. Also beschlossen sie Zeit und Energie zu investieren, damit Königin Zora und ihr Gefolge schneller vorankommen können und die Verwundeten versorgt werden.

Ab jetzt darf ein Held die Kutsche ein Feld entlang des Pfeils für 4h mitbewegen, wenn er 7 Willenspunkte abgibt. Dabei darf er nicht auf 0 Willenspunkte kommen.



ANDOR

DER BESUCH DER KÖNIGIN

A1

Für das benötigte Material und eine Übersicht über die Legenenkarten, lest zuerst die Karte "Material.

"Bald haben wir Andor erreicht, eure Majestät!", der Ritter, der die Königin begleitete und die Eskorte befehligte, zeigte nach vorne. Weit unten in der Ebene konnte man die Umriss der Rietburg ausmachen. Königin Zora Belvedere ist die Herrscherin eines kleinen Königreichs im östlichen Teil des Grauen Gebirges. Es zeichnet sich durch einige fruchtbare Täler aus.

Die Kunde von König Brandur und seinen tollkühnen Helden erreichte irgendwann auch diesen Winkel des Grauen Gebirges. Durch die Lage des Königreichs ist es gut zu verteidigen.



Doch sie sind auf den Handel angewiesen. Die Handelsrouten werden seit einiger Zeit ständig von Kreaturen heimgesucht. Die Wege müssen besser bewacht werden. Also brach die Königin auf, um die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Doch leider wurden sie auf einem Gebirgspass überfallen. Die Eskorte konnte sich nur mit Mühe und Not verteidigen. Die Verluste waren hoch. Sie schafften es aber eine Nachricht König Brandur zukommen zu lassen.

-> lest weiter auf Legendenkarte A2



ANDOR

DER BESUCH DER KÖNIGIN

A2

Er sandte sofort seine besten Männer und Frauen, um die Kutsche zu beschützen. Also machten sie sich auf den Weg zur Königin.

Führt zuerst die Checkliste aus. Erwürfelt die Position von 2 Heilkräutern und 5 Runensteinen. Stellt den Wagen auf Feld 66. Stellt alle Helden auf das Feld 39.

Der Angriff der Kreaturen war noch nicht zu Ende: König Brandur und Königin Zora sollten nie miteinander verhandeln können.

Stellt je 1 Gor auf die Felder 23, 47 und 64. Legt auf B, D, F, H, J und L, je ein Kreaturenplättchen. Erwürfelt auf der Legendenleiste die Position von 2 weiteren Kreaturenplättchen, wobei nicht mehr als 2 Kreaturenplättchen auf einem Buchstaben liegen dürfen. Die Kutsche bewegt sich bei Sonnenaufgang, bevor die Ereigniskarte vorgelesen wird, 1 Feld entlang des Pfeils. Ist die Kutsche auf dem selben Feld wie eine Kreatur gilt die Legende als verloren. Wird durch ein Kreaturenplättchen eine Kreatur auf das Feld der Kutsche gesetzt, kommt es 1 Feld entlang des Pfeils weiter. Legt je ein Sternchen auf C und F. Erwürfelt auf der Legendenleiste, wann die Karte "Jubel" vorgelesen werden soll. Die Gruppe bekommt 4 Gold. **Der Held mit dem längsten Namen beginnt.**

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg und die Kutsche verteidigen bis die Kutsche die Burg erreicht. Sobald die Kutsche die Burg erreicht, wird der Erzähler auf N gestellt.



ANDOR

**DER BESUCH DER
KÖNIGIN**

Jubel

Würfelt die Position dieser Karte an der Legendenleiste aus.

Die Nachricht, dass die Königin zu Besuch kommen sollte, verbreitete sich in ganz Andor. Die mutigsten Bewohner Andors wollten die fremde Regentin unbedingt sehen. Also machten sie sich auf den Weg ihr zuzujubeln.

Legt je 1 Bauernplättchen auf das Feld, auf das die Kutsche als nächstes fahren wird, und auf das Feld, von dem die Kutsche kam. Steht dort auf den Feldern eine Kreatur ist der Bauer geschlagen und kommt aus dem Spiel.

"Diese Narren sollten nicht dumrumstehen und jubeln", schimpfte der älteste Held. "Sie sind Personen, die wissen, wie man mit Waffen umgeht. Wir können sie viel besser zur Verteidigung in der Burg gebrauchen." Der Angriff der Kreaturen war noch nicht zu Ende: König Brandur und Königin Zora sollten nie miteinander verhandeln können.

Die Bauern bewegen sich mit der Kutsche mit. Immer 1 vor und 1 Feld nach der Kutsche. Sollten sie sich dabei auf 1 Feld mit einer Kreatur befinden, kommen sie aus dem Spiel. Die Helden können die Bauern normal mit sich führen und zur Burg bringen. Sollte ein Bauer einmal mit einem Helden mitbewegt werden, wird er sich nicht mehr mit der Kutsche mitbewegen. Deckt ein Kreaturenplättchen auf und führt es aus.



ANDOR

**DER BESUCH DER
KÖNIGIN**

F

"Diebe!", rief Königin Zora. Bei Nacht haben unbekannte sich an den Wagen geschlichen und wertvolle Gegenstände der Königin geraubt. "Ich muss sie wiederhaben. Sie sind wertvolle Familienstücke! Helden Andors, ich bitte Euch um Hilfe!"

Erwürfelt die Position von den 3 Dieben (3 neutrale Figuren oder unbenutzte Helden), indem ihr 1 rotes Würfel Ergebnis mal 10 nehmt und den Wert von 2 normalen Heldenwürfeln dazurechnet. Legt unter den 1. Dieb ein verdecktes Meera Stein, unter den 2. Dieb das Plättchen Gift und unter den 3. Dieb den Knochenhelm.

Die Diebe müssen besiegt werden, um ihnen die Gegenstände abzunehmen. Ein Dieb hat 0 Stärkepunkte, 7 Willenspunkte, würfelt aber mit einem schwarzen Würfel. Ist ein Dieb besiegt, bewegt sich der Erzähler nicht 1 Feld vor.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Dieben die Gegenstände abnehmen und zur Kutsche bringen, bevor diese die Burg erreicht. Gegenstände, die auf dem Feld der Kutsche abgelegt wurden, bewegen sich mit der Kutsche mit.



ANDOR

DER BESUCH DER KÖNIGIN

Zurück-
gebracht

Diese Karte wird vorgelesen, sobald alle 3 geraubten Gegenstände wieder auf dem Feld der Kutsche sind.

"Vielen Dank! Ihr bestätigt, die Lieder, die die Barden in unserem Land über euch singen. Eure Tapferkeit hat unserer Familie große Dienste geleistet", sprach die Königin, als alle drei Gegenstände wieder in ihrem Besitz waren. "Eines von unseren Erbstücken, kann ich euch gerne entbehren. Wählt aus, ob ihr den Knochenhelm meines Großvaters Florian, den Trank der Zeit meiner Tante Nerissa oder den Stein meiner Cousine Meera haben wollt."

Der Held auf dem Feld der Kutsche (bei mehreren Helden, der mit dem höchsten Rang) wählt einen der Gegenstände aus, der ab sofort genutzt werden darf:

1. Der Knochenhelm: Beim ersten Gewinnen einer Kampfrunde erhält der Träger des Knochenhelms 2 SP, bei allen weiteren gewonnenen Kampfunden, je 2 WP.
2. Der Trank der Zeit (das Plättchen "Gift"): Für jede Seite, die getrunken wird, kann einmal das Vorrücken des Erzählers verhindert werden.
3. Der Meera Stein: Es wird, nachdem man sich für den Stein entschieden hat, zufällig ein Meera Stein gezogen. Der Träger des Steins erhält zusätzlich die angezeigten Stärkepunkte dazu. Zeigt der Meera Stein eine 0, erhält der Held bei Sonnenaufgang nach dem der Erzähler vorgerückt ist 5 Willenspunkte.



ANDOR

DER BESUCH DER KÖNIGIN

N

- Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn
- die **Kutsche unbeschadet die Burg erreicht**
 - das **Diebesgut** zurückgebracht worden ist
 - die **Burg verteidigt** wurde

Königin Zora erreichte Dank der Helden die Burg und sie konnten ihre bilateralen Gespräche starten. Es war der Beginn eines Bündnisses, das noch lange halten sollte.

- Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn
- die Kutsche von Kreaturen überfallen worden ist
 - das Diebesgut nicht zurückgebracht wurde als die Kutsche die Burg erreicht oder
 - die Burg erobert wurde
- So wurde nichts aus dem Zusammentreffen von Zora und Brandur. Ein weiterer Sieg für die Kreaturen.