



De escorte van de Koning

Proloog:

Deze legende speelde zich af na de dagen van de opstand.

Het volk van Andor haalde opgelucht adem, want de zwarte magiër Varkur was verdreven en zijn duivelse plannen om Andor te onderwerpen schenen voorlopig verijdeld te zijn. Ook de trollen, die onverwacht weer waren opgedoken, konden door de helden van Andor worden teruggedrongen. Het volk waande zich na lange tijd eindelijk weer veilig. Maar de oude Koning Brandur beseftte dat dit alles maar een voorbode van een nog veel grotere bedreiging was. Hij wist wat er onder het gebergte schuilging en wat de trollen zo had afgeschrokken. Hij kon niet werkeloos toezien hoe de dingen hun beloop namen.

En dus maakte hij zich op voor zijn laatste grote daad ...



Voer eerst de aanwijzingen op de kaart **Checklist** uit.

Belangrijk: schud de 3 boerfiches gedekt: 1x man, 2x vrouw.

Extra voorbereidingen:

- Leg de heks, de 15 monsterfiches, het gif en 3 zwarte dobbelstenen naast het speelbord.
- Leg **1 sterfiche** op elk van de velden **D, H** en **N** van het legendespoor.
- Leg de kaarten "De oude nar" en "In de mijn" naast het speelbord.
- Zet **1 gor** op elk van de velden **10, 20, 39, 43** en **48**, en zet **1 skral** op veld **45**.
- Leg 1 gedekt monsterfiche naast elk van de lettervelden "B" tot en met "H" van het legendespoor en een tweede gedekt naast elk van de lettervelden "C" en "E" (in totaal dus 9 monsterfiches). Draai een monsterfiche pas om zodra de verteller het betreffende letterveld bereikt.

Lees nu verder op legendekaart **A2**.





Opmerking: bereikt de verteller een veld op het legendespoor met zowel een legendekaart als een monsterfiche, dan gaat het **monsterfiche altijd voor**.

- Dobbel met een rode (tiental) en een helden-dobbelsteen (eenheid) de locaties van 5 van de 6 runenstenen en 2 waterkruiken.

De laatste winterse stormen joegen over het land toen de helden van Andor een nieuw avontuur wachtte. Bewaker Melkart had hen naar de boom der liederen geroepen om een verontrustend gerucht met hen te delen.

Zet alle deelnemende helden op veld 57.

"Men zegt, dat de Koning zijn verstand heeft verloren", vertelt Melkart. "De oude man is helemaal alleen en in lompen gekleed richting het zuiden vertrokken, voordat zijn getrouwen hem konden tegenhouden. Nu ontbreekt van hem elk spoor."

Leg 1 boerfiche gedekt op elk van de velden 24, 28 en 34. Een held die zich op een veld met een boerfiche bevindt of het passeert, mag het omdraaien (met een verrekijker ook vanaf een aangrenzend veld). Gaat het om een vrouwelijk boerfiche, dan kunnen de helden het zoals gebruikelijk naar de burcht brengen. Gaat het om een mannelijk boerfiche, dan hebben de helden de Koning gevonden. Lees de kaart "De oude nar" voor, zodra een held het veld met de Koning **betreedt**.

Lees nu verder op legendekaart A3. →



Leg ter herinnering aan de kaart "De oude nar" een sterfiche bij het boerfiche. De Koning geldt als een gewoon boerfiche en kan als zodanig met een held "meebewegen". Loopt een held met de Koning naar een veld met een monster of betreedt een monster het veld met de Koning (ook in gedekte toestand), dan is de Koning verslagen en hebben de helden de legende direct verloren.

Melkart boog zijn hoofd. "En tot overmaat van ramp berichten onze verkenners dat de monsters zich verzamelen en een grote aanval op de Rietburcht voorbereiden. Jullie moeten niet alleen de Koning redden, maar ook zijn burcht."

Opdracht:

De helden moeten de burcht verdedigen, en de Koning **vinden** en **veilig** naar de mijn van de schilddweren (veld 71) escorteren. De Koning moet in de mijn zijn als de verteller veld "H" van het legendespoor bereikt.

Uitrusting: iedere held start met 1 **krachtpunt**. De groep ontvangt 5 **goud** en 3 **krachtpunten**. Beslis gezamenlijk wie wat krijgt.

Opmerking: omdat de helden zich op een veld met een handelaarssymbool bevinden, mogen ze voorwerpen en krachtpunten kopen, nog voordat ze hun eerste acties uitvoeren.

Een ijzige regen plenste de helden tegemoet toen ze de boom der liederen verlieten.

De held met de op één na hoogste rang begint.



DE
LEGENDEN
VAN

ANDOR

Bonuslegende

De escorte van de Koning

D

Gors verlieten het kreupelbos. Hadden ze lucht gekregen van het gewaagde optreden van de Koning? Waren ze op jacht naar hem?

Zet **1 gor** op elk van de velden **47** en **63**.

De held stond tot zijn knieën in het moeras toen hij in de druilerige regen de gebukte gestalte van handelsdwerg Garz herkende. "Het kan niet eeuwig zo blijven regenen, mijn vriend", riep Garz. "Het zal ook wel snel weer gaan hagelen en sneeuwen, hah?!" Lachend ging hij verder: "Jullie vechten voor een verloren zaak. Dat beseffen jullie hopelijk wel, hè? Maar één ding kan men jullie niet verwijten: jullie geven niet op. Hier!", terwijl hij een flesje met een donkere vloeistof aan de held gaf.

Beslis gezamenlijk welke held het voorwerp "Gif" ontvangt. Het gif kan tweemaal worden ingezet. Een held mag het gif tijdens een gevecht inzetten na zijn dobbelsteenworp en vóór de reactie van het monster.

Het gif heeft 2 gevolgen:

1. Verliest het monster de gevechtsronde, reduceer zijn aantal wilskrachtpunten dan direct tot 0 (het gevechtskrachtsverschil is niet van belang).
2. Verslaan de helden een monster met behulp van gif, dan krijgen ze de gebruikelijke beloning niet. Zet het verslagen monster niet op veld 80 (verwijder het uit het spel) en zet de verteller op het legendespoor niet vooruit.

Garz draaide zich om en stampte verder. "Dat is mijn bijdrage aan het welzijn van het land", riep hij. "Maar vertel het niemand, ik heb een reputatie hoog te houden."



DE
LEGENDEN
VAN

ANDOR

Bonuslegende

De escorte van de Koning

H

De legende is **mislukt** als de Koning nu niet in de mijn (veld 71) is. Bevindt de Koning zich wel in de mijn, lees dan verder:

Zet **1 trol** op elk van de velden **40** en **45**.

De Koning en de Vorst spraken lang met elkaar. De dwergen stemden onder één laatste voorwaarde met een nieuw bondgenootschap in. De helden moesten het geheim van de mijn ontrafelen en waardevolle edelstenen en misschien zelfs het verloren sterrenschild terugvinden. Maar deze geschiedenis wordt in een andere legende verteld.

De Koning zag er bleek en uitgeteerd uit. Hij leek zich met moeite overeind te kunnen houden toen hij de mijn uitliep.

Opricht:

De helden moeten de Koning **veilig** naar de burcht (veld 0) escorteren, voordat de verteller veld "N" van het legendespoor bereikt. Zodra de Koning in de burcht is, zetten de helden de verteller direct op veld "N" van het legendespoor.

Belangrijk: voor elk veld dat de Koning met een held meebeweegt, moet de held wilskrachtpunten afgeven:

- bij 2 spelers **2 wilskrachtpunten per veld**
- bij 3 spelers **3 wilskrachtpunten per veld**
- bij 4 spelers **4 wilskrachtpunten per veld**

Voorbeeld bij 4 helden: een held heeft 3 wilskrachtpunten. Hij kan de Koning niet "meenemen", omdat een beweging hem dan 4 wilskrachtpunten kost.



DE LEGENDEN VAN

ANDOR

Bonuslegende

De escorte van de Koning

N

De helden hebben de legende tot **een goed einde** gebracht als ...

... de Koning in de burcht is en ...
... de burcht succesvol is verdedigd.

Het was aan de escorte van de Koning te danken dat hij nog eenmaal naar zijn burcht terugkeerde. Het hield eindelijk op met regenen en een regenboog spande zich over de binnenplaats.

De wereld werd vrediger. Hoewel de helden zich spoedig aan het "geheim van de mijn" moesten wijden, konden ze eerst van een paar rustige dagen genieten.

Willen de spelers de moeilijkheidsgraad van deze legende iets verlagen, dan kunnen ze het vierde (mannelijke) boerfiche met de schildkant naar boven naast de burcht leggen (in plaats van het uit het spel te verwijderen).

*De legende is mislukt als ...
... de Koning niet in de burcht is of ...
... de burcht niet succesvol is verdedigd.*



DE LEGENDEN VAN

ANDOR

Bonuslegende

De escorte van de Koning



De oude nar

Draai deze kaart om zodra de eerste held **zich** op het veld met het mannelijke boerfiche **bevindt**.

*De held trad de in lomp gehulde oude man tegemoet. "Heer, bent u het?" De Koning herkende de held en kort daarna legde hij uit waarom hij vertrokken was: "Er drukt een zware last op me en ik ben zeer vermoeid. Toch wil ik mijn koninkrijk niet zonder bescherming achterlaten. Uit gierigheid heb ik ooit een sterk verbond met de schilddweren verbroken. Ik weigerde het **sterrenschild** terug te geven. Met mijn mars naar de mijn, die er voor jullie wellicht wat onedel uitziet, probeer ik mijn fout weer goed te maken en de harten van de schilddweren terug te winnen. Helaas heb ik mijn krachten ver overschat." De held ondersteunde de Koning. "Kom, Heer. U bent niet alleen."*

Opdracht:

De helden moeten de Koning **veilig** naar de mijn van de schilddweren (veld 71) escorteren, voordat de verteller veld "H" van het legendespoor bereikt. De Koning mag de burcht vóór die tijd niet betreden.

Lees de kaart "In de mijn" voor zodra de Koning in de mijn is. Leg ter herinnering een sterfiche op veld 71.

Belangrijke uitzondering: komt een **nieuw** monster als gevolg van een legendekaart of een monsterfiche op het veld met de Koning terecht, zet het monster dan 1 veld via de pijl verder. Dit geldt uitsluitend voor nieuwe monsters die in het spel komen.



DE
LEGENDEN
VAN
ANDOR
Bonuslegende

De escorte van de Koning



In de mijn
Draai deze kaart om zodra de Koning in de mijn (veld 71) is.

Het was gelukt, de Koning had zijn doel bereikt. De schilddweren ontvingen de verzwakte Brandur echter niet zo vriendelijk. Ze leidden hem naar de voorzaal van de grot, de hals van de mijn.

Vorst Hallgard, het opperhoofd van de schilddweren, sperde zijn ogen toen hij Koning Brandur ontwaarde. Het was lang geleden dat hij hem voor de laatste keer had gezien en ze waren niet in vriendschap uit elkaar gegaan. Brandur boog echter zijn knie en begon met fluisterende, maar vaste stem te spreken. Het werd een lang gesprek ...

Pas als de verteller veld "H" van het legendespoor heeft bereikt, mag de Koning de mijn weer verlaten.

Doel van de legende:

De helden moeten de Koning veilig van de mijn naar de burcht escorteren, voordat de verteller veld "N" van het legendespoor bereikt.

Belangrijk: voor elk veld dat de Koning met een held meebeweegt, moet de held wilskrachtpunten afgeven:

bij 2 spelers **2 wilskrachtpunten per veld**

bij 3 spelers **3 wilskrachtpunten per veld**

bij 4 spelers **4 wilskrachtpunten per veld**

Een held mag zijn aantal wilskrachtpunten niet tot 0 terugbrengen als gevolg van het "meebewegen" van de Koning. Hij moet ten minste 1 wilskrachtpunt overhouden.

Zolang de Koning bij de schilddweren is, moeten de helden vooral de burcht verdedigen.



ANDOR

