

ANDOR



La escolta del rey

Esta leyenda tiene lugar después de “Los días de la resistencia”.

Prólogo:

La gente de Andor podía respirar tranquila ahora que el mago oscuro Varkur había sido expulsado y se había frustrado su diabólico plan para someter a todos los súbditos del reino. Además los héroes de Andor lograron detener a los troles, que habían surgido inesperadamente. La gente volvía a sentirse segura como hacía mucho tiempo que no se sentía. Sin embargo, el viejo rey Brandur sabía que todo esto no era sino el presagio de una amenaza mucho mayor. Sabía lo que había bajo la montaña y qué era aquello que había alterado a los troles, de modo que no podía quedarse de brazos cruzados y dejar simplemente que los acontecimientos siguieran su curso.

Así que volvió a reunir fuerzas para una última proeza...



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

A1

Esta leyenda consiste en 8 cartas:
A1, A2, A3, D, H, N, la carta de
"El viejo loco" y la carta "En la mina".

A1

ATENCIÓN:

Desde diciembre de 2012 existe un folleto de 8 páginas para *Las Leyendas de Andor* que está disponible para descarga. Si hace tiempo que no habéis jugado, sería conveniente tener este folleto a mano para poder consultar las reglas más fácil y rápidamente.

Seguid primero las instrucciones de la **Lista de comprobación**.

Importante: mezclad boca abajo 3 fichas de campesino (1 de hombre y 2 de mujer)

A continuación realizad los preparativos siguientes:

- Disponed la bruja, las 15 fichas de criatura, el frasco de veneno y los 3 dados negros junto al tablero.
- Colocad las **estrellas** en las **casillas D, H y N** del marcador de leyenda.
- Dejad las cartas de "El viejo loco" y "En la mina" junto al tablero.
- Colocad **gors** en las casillas **10, 20, 39, 43 y 48** y un **skral** en la casilla **45**.
- Colocad boca abajo una ficha de criatura en cada una de las letras de la B a la H del marcador de leyenda y una ficha de criatura adicional en las casillas C y E (en total 9 fichas de criatura). Las fichas no se revelarán hasta que el narrador alcance la casilla correspondiente.

Seguid leyendo en la carta de leyenda A2. ➔



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

A2

A2

Atención: si el narrador llega a una casilla del marcador de leyenda en la que hay tanto una carta de leyenda como una ficha de criatura, la ficha de criatura siempre tiene precedencia.

- Tirad un dado rojo (decenas) y un dado de héroe (unidades) para determinar la posición de **5 de las 6 piedras rúnicas** y de **2 odres**.

Las últimas tormentas del invierno azotaban el reino mientras los héroes de Andor se preparaban para una nueva aventura. Melkart, el guardián, les había convocado junto al Árbol de las Canciones para contarles un alarmante rumor.

Colocad a todos los héroes en la casilla 57.

"Se dice que el rey ha perdido el juicio", les dijo Melkart. "El anciano ha partido en dirección sur solo y vestido con unos harapos antes siquiera de que sus fieles seguidores pudieran impedirselo. No hay rastro de él por ningún lado."

Colocad una de las fichas de campesino boca abajo en cada una de las casillas **24, 28 y 34**. Si un héroe está en la misma casilla podrá descubrirla (si tiene el catalejo, también podrá hacerlo desde una casilla adyacente). Si se revela una ficha de campesina (mujer), se la puede traer hasta el castillo siguiendo las reglas habituales. Si se descubre la ficha del campesino (hombre), habréis descubierto al rey. Cuando un héroe se **encuentre** en su misma casilla, leed inmediatamente la carta "El viejo loco".

Seguid leyendo en la carta de leyenda A3. ➔



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

A 3

A3

Poned una estrella en la ficha de campesino para no olvidaros de la carta de “El viejo loco”. El rey se comporta como una ficha de campesino normal y se mueve junto con los héroes. Si un héroe que acompaña al rey entra en la casilla de una criatura o si una criatura entra en la casilla que contiene el rey (incluso si todavía está oculto), es derrotado y **la leyenda habrá fracasado de inmediato**.

Melkart bajó la mirada. “Para colmo de desgracias, nuestros exploradores han informado que las criaturas se están preparando para lanzar un gran ataque contra el castillo de Riet. No sólo deberéis salvar al rey, sino también su fortaleza.”

Tarea

Los héroes deben defender el castillo, encontrar al rey y escoltarlo sano y salvo hasta la mina de los enanos escudo (casilla 71). Cuando el narrador llegue a la casilla de la **letra H** en el marcador de leyenda, el rey debe encontrarse en la mina.

Preparativos

Cada héroe empieza con **1 punto de fuerza**. El grupo recibe **5 de oro** y **3 puntos de fuerza**.

Atención: dado que los héroes empiezan la partida en una casilla con el símbolo de mercader, pueden comprar objetos, incluso antes de realizar sus acciones.

Una lluvia helada azotó a los héroes mientras abandonaban el Árbol de las Canciones.

El héroe que tenga el segundo mayor nivel empieza la partida.



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

D

D

*Unos gors abandonaron la maleza. ¿Se habrían enterado de la temeraria partida del rey? ¿Intentarían darle caza? Colocad un **gor** en cada una de las casillas 47 y 63.*

El héroe estaba embarrado hasta las rodillas cuando, en medio de la lluvia, reconoció la figura encorvada de Garz, el enano mercader.

“Esta lluvia no va a durar siempre, amigo”, le dijo Garz al héroe. “Tarde o temprano tendrá que empezar a nevar y granizar, ¿no?” Y riendo siguió: “Vosotros, los héroes, libráis una batalla perdida. Supongo que lo sabéis, ¿verdad? Pero lo admito: no os rendís nunca. ¡Aquí tienes!”, dijo, mientras le entregaba un frasco que contenía un líquido oscuro.

Un héroe cualquiera recibe en este momento la poción de veneno. La poción puede utilizarse dos veces. El héroe podrá emplear el veneno en combate después de su tirada de dados y antes de la reacción de la criatura. El veneno tiene dos efectos:

1. Si la criatura pierde esta ronda de combate, no sólo pierde la diferencia entre los dos valores de combate sino que se queda inmediatamente sin ningún punto de voluntad.
2. Una criatura derrotada con veneno no aporta ninguna recompensa. La criatura no se coloca en la casilla 80 sino que se retira de la partida. El narrador **tampoco avanza** ninguna casilla en el marcador de leyenda.

Garz se dio la vuelta y empezó a andar pesadamente. “¡Esta es mi contribución al bienestar del reino!”, gritó. “¡Pero no se lo cuentes a nadie; tengo una reputación que mantener...!”



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

H

H

La leyenda **no tiene un final feliz**, si en este momento el rey **no** está en la mina (casilla 71).

Si está en la mina, colocad un **trol** en cada una de las casillas **40** y **45** y seguid leyendo.

*El rey y el príncipe lo habían discutido muchas veces. Los enanos habían acordado una última condición para la nueva alianza; los héroes debían desentrañar los secretos de la mina, encontrar unas valiosas piedras preciosas y quién sabe si también el **escudo de la estrella** perdido. Pero estas historias forman parte de otra leyenda...*

El viejo rey estaba pálido y demacrado y le costaba tenerse en pie cuando salió de la mina.

Tarea

Los héroes deben escoltar al rey **sano y salvo** hasta el castillo (casilla 0), antes de que el narrador llegue a la **casilla N** del marcador de leyenda. En cuanto el rey esté en el castillo, el narrador se sitúa en la casilla **N** del marcador.

Importante: por cada casilla que un héroe se mueva junto al rey, el héroe debe perder varios puntos de voluntad.

- Con 2 jugadores, **2 puntos de voluntad por casilla.**
- Con 3 jugadores, **3 puntos de voluntad por casilla.**
- Con 4 jugadores, **4 puntos de voluntad por casilla.**

Ejemplo para 4 héroes: un héroe sólo dispone de 3 puntos de voluntad, de modo que no puede acompañar al rey, ya que el movimiento le costaría 4 puntos.



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey

N

N

La leyenda tiene una **final feliz** si...

- el rey está en el castillo y;
- se ha logrado defender el castillo.

Había que agradecerle a la escolta del rey que éste hubiera podido regresar a su castillo.

Finalmente la lluvia cesó y sobre el patio de armas se dibujó un arco iris.

El mundo parecía en paz. Aun cuando los héroes muy pronto deberían prepararse para desentrañar "El secreto de la mina", tenían por delante un par de días tranquilos.

Si queréis reducir ligeramente el nivel de dificultad de esta leyenda, al principio de la partida colocad la segunda ficha de campesino hombre por el lado del escudo directamente en el castillo.

- La leyenda **no tiene un final feliz** si...
- el rey **no** está en el castillo o bien;
- **no se ha logrado defender** el castillo.



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey



El viejo loco

Esta carta se descubre en cuanto el primer héroe se encuentra en la casilla con la ficha de campesino hombre.

El viejo loco

*El héroe se topó con un anciano vestido con harapos. “Señor, ¿es usted?” El rey reconoció al héroe y rápidamente le contó porqué había partido de aquél modo. “Me siento muy fatigado, pero no quiero dejar mi reino desprotegido...” Y luego le contó: “La codicia me llevó a romper la sólida alianza que teníamos con los enanos escudo, puesto que me negué a entregarles el **escudo de la estrella**. Al partir hacia la mina, lo que sin duda os parecerá una locura, esperaba enmendar mi error y volver a ganarme la confianza de los enanos. Pero al parecer he sobrevalorado mis energías...” El héroe ayudó al rey. “Vamos, Majestad; no está usted solo.”*

Tarea

Los héroes deben escoltar al rey **sano y salvo** hasta la mina de los enanos escudo (casilla 71) antes de que el narrador llegue a la letra **H** del marcador de leyenda. El rey no puede haber pasado antes por el castillo.

Cuando el rey llegue a la mina, leed la carta “En la mina”. Como recordatorio, poned una estrella en la casilla 71.

Excepción importante

Si, debido a una carta de leyenda o a una ficha de criatura una **nueva** criatura se colocara por azar en la casilla en la que estuviera el rey, la criatura se coloca en vez de ello en la casilla adyacente siguiendo la dirección de la flecha. Este caso sólo se aplica para las nuevas criaturas que entren en juego.



LAS
LEYENDAS
DE
ANDOR

Leyenda adicional

La escolta del rey



En la mina

Esta carta se descubre en cuanto el rey esté en la mina (casilla 71).

En la mina

Lo habían logrado; el rey había alcanzado su objetivo. Los enanos escudo recibieron con poco entusiasmo al debilitado Brandur y luego le condujeron hasta la antesala de la caverna, la boca de la mina. El príncipe Hallgard, el jefe de los enanos escudo, abrió los ojos de par en par al ver al rey Brandur; había pasado mucho tiempo desde que se habían visto por última vez, pero su amistad todavía se conservaba. Brandur hizo una genuflexión y empezó a hablar con voz baja pero firme, dando lugar a una larga conversación...

En cuanto el narrador llegue a la letra **H** del marcador de leyenda el rey ya podrá abandonar la mina.

Objetivo de la leyenda

Los héroes deben escoltar al rey y conducirlo desde la mina hasta el castillo, antes de que el narrador alcance la letra **N** del marcador de leyenda.

Importante: por cada casilla que un héroe se mueva junto al rey, el héroe debe perder varios puntos de voluntad.

- Con 2 jugadores, **2 puntos de voluntad por casilla**.
- Con 3 jugadores, **3 puntos de voluntad por casilla**.
- Con 4 jugadores, **4 puntos de voluntad por casilla**.

Un héroe no puede quedarse con 0 puntos de voluntad al acompañar al rey; como mínimo debe quedarle 1 punto de voluntad.

Mientras el rey esté con los enanos escudo los héroes deberán defender el castillo a toda costa.