

Prolog 1

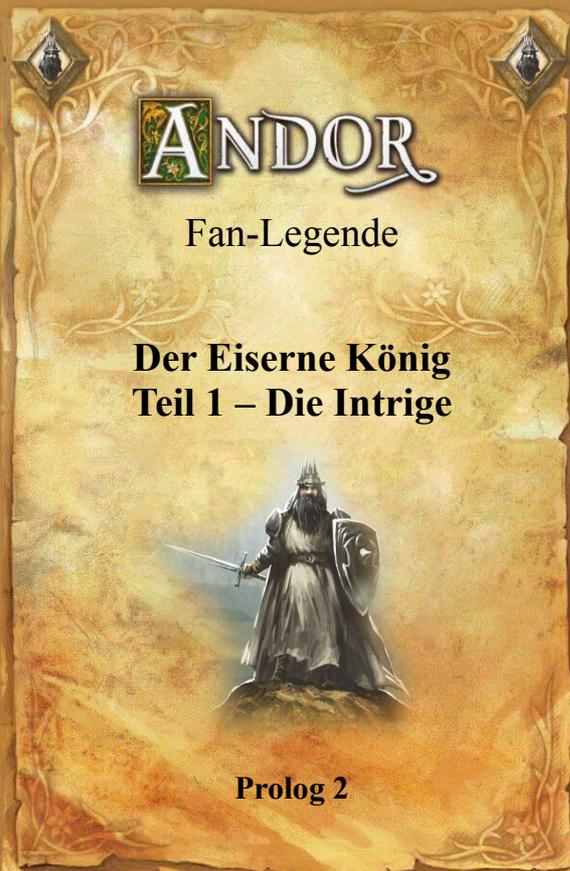
„Mutter, Mutter, erzähl mir eine Geschichte!“
 „Eine Geschichte? Was willst du denn hören?“
 „Erzähl mir vom Eisernen König!“

„Haha, über den gibt es viel zu erzählen, unglaubliche Geschichten, die zum Teil erst 200 Jahre nach ihm entstanden sind und die sich oft widersprechen. In einigen wird er Tyrann genannt, in anderen ein weiser Herrscher, der versuchte, sein Volk zu beschützen. Nicht ein mal sein richtiger Name ist bekannt. Aber ich werde dir erzählen, was vermutlich wirklich geschehen ist. Also, hör zu: Vor über 500 Jahren herrschte Krieg zwischen Drachen, Zwergen und Riesen. Wir Menschen waren nur ein unbedeutendes Volk in einem von Drachen regierten Land, doch der Krieg wütete auch hier und kostete viele Menschenleben. Eines Tages beschloss einer der Bewahrer...“

„Was, damals gab es schon Bewahrer?“

„Ja, die Bewahrer des Baumes der Lieder gibt es sogar schon viel länger, aber unterbrich mich nicht. Einer der Bewahrer beschloss, dass die Menschen nicht länger schutzlos sein sollten, und plante, ein unabhängiges Reich zu gründen. Er wusste, dass er das, obwohl er über mächtige Magie gebot, alleine nicht schaffen konnte, und ging deswegen zu den Zwergen, wo er einem Zwerg namens Drottox begegnete und Freundschaft mit ihm schloss. Drottox weihte ihn in das Geheimnis der Eisenherstellung ein, denn Eisen war damals sehr selten.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
 „Prolog 2“.



Prolog 2

Gemeinsam schmiedeten sie drei mächtige Gegenstände: Einen unzerstörbaren eisernen Schild, ein alles zerschneidendes eisernes Schwert und eine eiserne Krone, deren Träger alle, die er berührte, kontrollieren konnte. Dann gründete er ein eigenes Reich im alten Drachenland und wegen seiner Insignien wurde er der Eiserne König genannt. Jede Kreatur, die die Drachen schickten, berührte er und sie gehorchte ihm. Die Menschen konnten in Frieden leben, denn die Kreaturen kämpften für sie, auch wenn ich nicht weiß, ob sie in Freiheit leben konnten oder ob der Eiserne König als Tyrann über sie herrschte. Doch eines Tages befahl der Zwergenfürst dem Zwerg Drottox, das Reich an die Riesen zu verraten, da diese bessere Verbündete wären als ein kleines Menschenreich. Also lenkte Drottox den Eisernen König und seine Kreaturen ab, damit die Riesen alle Menschen entführen und versklaven konnten. Als der Eiserne König es bemerkte, war es schon zu spät. Er zerbrach das eiserne Schwert in zwei Teile und versteinerte sich selbst mitsamt Schild und Krone, vielleicht, um mit seinen Fehlern nicht noch mehr Leid zu verursachen, vielleicht auch nur, weil er seine Herrschaftspläne jetzt aufgeben konnte. Drottox jedoch ertränkte sich selbst im hadrischen Meer, aus Trauer über den Verrat, den er auf Befehl seines Fürsten hatte begehen müssen. Es dauerte hunderte von Jahren, bis sich einige aus der Sklaverei der Riesen, oder Krahder, wie sie sich mittlerweile nannten, befreiten. Und jetzt schlaf gut, mein Kind, und wenn du morgen nicht artig bist, holt dich der Eiserne König!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1.



ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



Die Legende besteht aus 27 Karten:
Prolog 1 & 2, A1, A2, A3, C1, C2, C3, G, J1,
J2, N1, N2, Die Suche 1 & 2, Der geteilte
Spruch, 3x Die drei Schwestern, Erwach!,
Der Bote 1, 2 & 3, In der Mine,
Die Unterhaltung 1 & 2, Die Falle

A1
Brogul saß in seinem Zelt und fraß, als sich plötzlich die Zeltplane öffnete und eine Gestalt hineinkam. Brogul traute seinen Augen nicht: Ein Mensch! Auch wenn er sein Gesicht mit einer schwarzen Kapuze verdeckte, war es unverkennbar. „Hallo, Menschlein! Ich hoffe, du lecker!“ sagte er mühsam, doch der Mensch erwiderte nur: „Ich vermute, du bist Brogul? Nun, Anführer der mächtigen Skrale, wenn du dich ein wenig geduldest und mit mir zusammenarbeitest, kann dein Stamm deutlich mehr als nur ein Menschlein fressen. Und als Zugabe verspreche ich dir die Burg, in die ihr seit Jahren so beharrlich hinein wollt und den Kopf ihres Königs!“

Diese Legende spielt zwischen den Legenden 2 und 3. Sie spielt auf der Vorderseite des **Andor-Spielplans**. Ihr benötigt Material aus der **Erweiterung „Die Letzte Hoffnung“**.

Noch zu Beginn der langen Geschichte der Helden gab es eine Zeit, in der Andor in eine große Notlage geriet und Brandur die einzige Möglichkeit, das Land zu retten, in der Entseinerung der Eisernen Königs sah. Alles begann damit, dass in einer Nacht die halbe Waffensammlung aus der Rietburg verschwand und kurze Zeit später Prinz Thorald aus dem südlichen Rietland zurückkehrte. Er berichtete über Angriffe von Skralen, gut ausgerüstet und diszipliniert, die Höfe plünderten und in Brand steckten, der Bevölkerung aber kein Haar krümmten.

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

ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



A2
Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 4 Bauernplättchen, 3 beliebige Pergamente, die Hexe, Prinz Thorald, die Schildzwerge, die drei Schwestern, den Eisernen König und die Legendenkarten „Die Suche“, „Der geteilte Spruch“, 3 mal „Die drei Schwestern“, „Erwach!“, „Der Bote“, „In der Mine“, „Die Unterhaltung“ und „Die Falle“
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine und 3 Heilkräuter
- aus „Die Letzte Hoffnung“: 6 Bauernplättchen, 6 Sternkräuter, 7 Apfelnüsse, Radan, das Lager und 6 Bergskrale.

Weitere Vorbereitungen:

Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **5 Runensteinen** und **3 Heilkräutern**.
Stellt je einen **Gor** auf die **Felder 9, 25, 29** und **32**, einen **Skral** auf das **Feld 22** und einen **Troll** auf das **Feld 38**.

Im ganzen Rietland verließen die Bauern ihre Höfe, um Schutz in der Rietburg zu suchen. Auf den Rat eines Freundes von Thorald hin befahl Brandur den Helden, Nahrung für den anstehenden Winter zu sammeln um die geplünderten Vorräte zu ersetzen, ließ gleichzeitig aber die Benutzung der Brücken verbieten, weil er zum Schutz vor den Kreaturen alle Kräfte im Reich belassen wollte.

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



ANDOR

Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 1 – Die Intrige**

A 3

A3

Legt je eines der **Bauernplättchen** aus dem Grundspiel auf die **Felder 24, 28 und 64**. Legt je ein **Sternkraut** auf die **Felder 31, 40, 49, 59 und 66** und erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von **7 Apfelnüssen**.

Aufgabe

Die Helden müssen bei **2 Spielern 6, bei 3 Spielern 8 und bei 4 Spielern 10 Nahrungsplättchen** (Apfelnüsse oder Sternkraut) auf die Rietburg bringen, bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht.

Legt jetzt je ein **rotes X** auf die **Brücken** zwischen den Feldern 16 und 48 sowie 38 und 39. Diese Brücken sind für die Helden und Prinz Thorald vorerst nicht passierbar. Legt je ein **Sternchen** auf die **Felder C, G, J und N** der Legendenleiste.

Stellt alle Helden und Prinz Thorald auf die Burg. Der Prinz kann wie üblich eingesetzt werden. Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt**. Die Heldengruppe erhält **3 Gold und 4 Stärkepunkte**. Die Sonderfähigkeit des Zwerges gilt in dieser Legende nicht für die Mine, sondern für den Baum der Lieder (Feld 57).

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



ANDOR

Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 1 – Die Intrige**

C 1

C1

Stellt einen **Gor** auf das **Feld 52** und einen **Wardrak** auf das **Feld 50**.

Die Skrale griffen an! Doch im Gegensatz zu anderen Kreaturen versuchten sie nicht, die Burg zu stürmen, sondern fielen ins Rietland ein wie Heuschrecken. Sie töteten niemanden, nahmen die Bauern jedoch gefangen und ließen sich nicht auf Kämpfe ein, sondern flohen, wenn es nötig wurde. Ihre Feindschaft auf die Menschen schien von ihrer Feindschaft auf andere Kreaturen noch übertroffen zu werden, sie griffen diese an und töteten sie. Und sie waren wirklich besser ausgerüstet als andere Skrale, aber es waren nicht etwa die Waffen, die aus der Burg verschwunden waren, sondern Zwergenwaffen. Hatten die Schildzwerge die Kreaturen etwa geschickt?

Legt je eines der **Südbauernplättchen** auf die **Felder 18, 23, 24, 28, 32 und 33** und stellt je einen der Bergskrale darauf. Kreaturen auf einem der Felder kommen aus dem Spiel. Wenn in Zukunft eine Kreatur auf das Feld eines Bergskrals läuft, kommt sie auch aus dem Spiel. Bauern auf dem Feld eines Bergskrals können nicht geschlagen werden. Das gilt auch für die Bauern aus dem Grundspiel.

Aufgabe

Ihr müsst, wenn der Erzähler das Feld N erreicht, bei **2 Spielern 3 Südbauern**, bei **3 Spielern 4 Südbauern** und bei **4 Spielern 5 Südbauern** auf der Rietburg (Feld 0) liegen haben. Dazu müsst ihr die Bergskrale angreifen und ihren Kampfwert in einer Kampfrunde übertreffen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2.





C2

Die Bergskrale haben die gleichen Stärkepunkte wie normale Skrale und würfeln mit einem **schwarzen Würfel**. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Sobald ihr den Kampfwert übertroffen habt, kommt der entsprechende Bergskral **ohne Belohnung aus dem Spiel** und das Bauernplättchen, auf dem er stand, kann mitbewegt, aber auch von anderen Kreaturen geschlagen werden. Ein Bergskral hält stets nur das Bauernplättchen fest, auf das er gestellt wurde. Ein Südbauer in der Burg kann nicht geschlagen werden und wird nicht umgedreht, das heißt er zählt nicht als zusätzlicher goldener Schild.

Keiner der Skrale war über die Brücken gekommen, sie waren plötzlich da gewesen. Hatten die Zwerge sie durch einen Geheimgang geschleust? Die Lage schien hoffnungslos. Wenn die Kreaturen und die Zwerge gegen Andor waren, dann konnte das Land nicht überleben. Prinz Thorald selbst brach mit zwei Wachen auf, um nach dem Lager der Skrale zu suchen. Da kam von Prinz Thoralds Freund erneut ein Vorschlag: „Wir sollten den Eisernen König erwecken! Er kann uns helfen. Besser von einem Tyrannen regiert, als von Kreaturen getötet.“ Der Vorschlag fand viel Kritik, aber letztendlich konnte der Freund jeden überzeugen, weshalb den Helden aufgetragen wurde, mehr darüber herauszufinden, was aus dem Eisernen König geworden war. Wie und wo hatte er sich versteinert? Vielleicht wussten Reka oder Melkart etwas.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C3. →



C3

Noch wollte Brandur die Hoffnung nicht aufgeben, dass die Kreaturen vielleicht zufällig an Zwergenwaffen gekommen waren. Die Helden sollten auch in der Zwergenmine nachsehen.

Nehmt die roten X von den Brücken. Ab jetzt sind die Brücken passierbar. Nehmt Prinz Thorald aus dem Spiel. Legt je ein **Sternchen** auf die **Felder 57** und **71**.

Aufgabe

Bevor der Erzähler Feld G auf der Legendenleiste erreicht, müsst ihr die **Hexe Reka**, die **Zwergenmine** (Feld 71) und den **Baum der Lieder** (Feld 57) besuchen. Lest dann die entsprechenden Abschnitte auf der Karte „Die Suche“.



Wenn ihr die Karte „Der geteilte Spruch“ jetzt noch nicht gelesen habt, ist die Legende **sofort verloren**. Ansonsten lest jetzt hier weiter:

Ein Zwerg war über die Marktbrücke gekommen und eilte durchs Rietland, anscheinend auf dem Weg nach Norden.

Stellt einen **Gor** auf das **Feld 19**, einen **Skräl** auf das **Feld 16** und einen **Troll** auf das **Feld 36**. Stellt die **Figur Radan** auf das **Feld 38**. Jedes mal, wenn sich der Erzähler bewegt, bewegt sich Radan ein Feld entlang der Pfeile. Er ignoriert Bauern und Kreaturen.

Aufgabe

Bevor der Erzähler Feld J auf der Legendenleiste erreicht, müsst ihr Radan angreifen und überwältigen. Dazu müsst ihr seinen Kampfwert in einer Kampfrunde übertreffen. Radan hat **4 Stärkepunkte** und würfelt mit einem **schwarzen Würfel**. Wenn ihr Radan besiegt habt, lest weiter auf der **Karte „Der Bote“**.

G



Wenn Radan jetzt noch nicht auf der Burg war, ist die Legende **sofort verloren**. Ansonsten lest hier weiter:

Der König hatte sich Radans Worte angehört und er glaubte ihm. Doch er konnte sein Land nicht unbeaufsichtigt lassen, um einen Überraschungsangriff gegen die Kreaturen in der Mine zu führen. Radan sollte mit einem der Helden dorthin gehen, um die Anzahl der Wachen zu schätzen, die sie benötigen würden.

Stellt jetzt einen **Gor** auf das **Feld 64**. Legt ein **Sternchen** auf das **Feld 71**.

Aufgabe

Bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht, muss einer der Helden mit Radan die Zwergenmine (**Feld 71**) erreichen. Lest dann weiter auf der **Karte „In der Mine“**.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte J2**.



J1

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige

J2

J2

Eine der beiden Wachen, die Prinz Thorald dabei gehabt hatte, erreichte schwer verletzt die Rietburg. „Lager ... beim verschneiten Berg ... Prinz und Wächter gefangen ...“ stammelte er noch, bevor er in Ohnmacht fiel, aber die Helden wussten genug. Prinz Thorald hatte es tatsächlich geschafft, das Lager der Skrale aufzuspüren, aber anscheinend waren er und seine zweite Wache gefangen genommen worden. Doch zumindest wussten die Helden nun, wo sie nach dem Lager suchen mussten. „Ich werde vorgehen und die Lage auskundschaften!“ rief der Freund des Prinzen. „Treff mich beim Lager. Ich werde meinen Freund nicht im Stich lassen“

Legt **Prinz Thorald** und den verbliebenen **Bauern** auf **Feld 68** und stellt das Lager dazu. Wenn ein Held auf dem Feld 68 steht, lest die **Karte „Die Unterhaltung“** vor.

Legendenziele

Bevor der Erzähler Feld N erreicht, müsst ihr genug Nahrung sammeln und Südbauern in Sicherheit bringen, die Mine befreien, den Eisernen König auf die Burg bringen und Prinz Thorald retten.

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige

N1

N1

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde und ...
 ... jetzt bei 2 Spielern 6, bei 3 Spielern 8 und bei 4 Spielern 10 Nahrungsplättchen auf der Burg liegen und ...
 ... bei 2 Spielern 3, bei 3 Spielern 4 und bei 4 Spielern 5 Südbauern auf der Burg sind und ...
 ... die Karte „In der Mine“ vorgelesen wurde und ...
 ... der Eiserne König auf der Burg steht und ...
 ... Prinz Thorald befreit wurde.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Autor: Troll

Diese Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde
 oder ...
 ... nicht genügend Nahrung auf der Burg ist oder ...
 ... nicht genug Südbauern gerettet wurden oder ...
 ... die Karte „In der Mine“ nicht vorgelesen wurde
 oder ...
 ... der Eiserne König nicht auf der Burg ist oder ...
 ... Prinz Thorald nicht befreit wurde.

ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



Der geteilte Spruch

Der geteilte Spruch
Einer der Helden erhielt eine Nachricht vom obersten Bewahrer Melkart: „Der Eiserne König hat den Spruch, mit dem er sich versteinert hat, aufgeteilt. Wenn ihr ihn zusammensetzt, müsst ihr zu ihm gehen und ihn rückwärts aufsagen, um ihn zurückzuwandeln. Der Spruch besteht aus drei Teilen, die er drei magisch geschaffenen Wächtern anvertraut hat. Im Volksmund nennt man sie „Die drei Schwestern“ und sie sind in den entferntesten Winkeln Andors zuhause. Doch seid vorsichtig, denn wenn ihr eine besiegt, wird deren Kraft auf die anderen übergehen. Seid ihr wirklich sicher, dass ihr den Eisernen König zurückverwandeln wollt? Einer Armee von Kreaturen den eigenen Willen aufzuzwingen kann nur ein mächtiger dunkler Magier und der Eiserne König muss wirklich mächtig gewesen sein, denn zu seiner Zeit war dunkle Magie eigentlich noch nicht einmal entdeckt.“

Stellt je eine der **drei Schwestern** auf die Felder **25, 41** und **58** und legt je eines der **Pergamente** dazu. Die drei Schwestern ignorieren Kreaturen und Bauern. Um die Pergamente aufzunehmen, müssen die drei Schwestern besiegt werden. Wurde eine Schwester besiegt, kommt sie aus dem Spiel und das jeweilige Pergament kann aufgenommen werden. Pergamente werden wie Gold transportiert. Ein Held muss **mit allen drei Pergamenten auf dem Feld 30** stehen. Lest dann die Karte „**Erwacht!**“ vor. Um mehr über die einzelnen Schwestern zu erfahren, muss ein Held auf dem Feld einer Schwester stehen. Zieht dann eine der drei **Karten „Die drei Schwestern“** und führt sie aus. Sobald ein Held auf dem Feld einer anderen Schwester steht, wird eine der anderen beiden Karten gezogen und ausgeführt und so weiter.

ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



^{N2}
Der Plan funktionierte reibungslos! Die Skrale verfolgten die Helden bis zur Burg, stürmten durch das sich öffnende Burgtor und witterten die Falle erst, als sich dieses hinter ihnen wieder schloss und sie sich nicht demoralisierten Burgbewohnern, sondern dem Eisernen König gegenüber-sahen. Er berührte jeden einzelnen Skral und sie alle mussten ihm gehorchen. Doch noch waren zu viele Frage offen: Wer war der Verräter auf der Burg, der Mann mit der schwarzen Kapuze und was hätte er von der Eroberung der Rietburg gehabt? Was war mit dem Schlafgift der Hexe geschehen? Und würde der Eiserne König sich als loyaler Verbündeter erweisen oder würde er, mit einer Skralarmee im Rücken, selbst nach der Krone streben?



Die Suche 1

Lest diesen Abschnitt, wenn ein Held auf Feld 71 steht:

Einer der Helden erreichte den Mineneingang, doch seine Hoffnungen wurden enttäuscht. Vor dem Eingang hielten einige Skrale mit den Waffen und dem Banner der Schildzwerge Wache und immer wieder verließ oder betrat ein Skral den Mineneingang. Anscheinend hatte sich Fürst Hallgard tatsächlich mit den Kreaturen verbündet.

Nehmt das Sternchen von **Feld 71**. Legt jetzt ein **rotes X** auf das Händlersymbol auf dem Feld 71. Hier kann vorerst nicht eingekauft werden.

Lest diesen Abschnitt, wenn ein Held auf Feld 57 steht:

„Seid ihr sicher, dass ihr den Eisernen König aufwecken wollt?“, fragte Melkart. „Nun, ihr müsst es wissen. Ich weiß nicht, wie und wo er sich versteinert hat, aber irgendwo in den schwarzen Archiven müsste es noch etwas über den Zauber zu finden geben. Lasst mir nur ein wenig Zeit, um danach zu suchen; ich werde euch benachrichtigen, wenn ich etwas gefunden habe.“

Nehmt das Sternchen von Feld 57. Lest die **Karte „Der geteilte Spruch“**, sobald ihr alle drei Abschnitte auf der Karte „Die Suche“ gelesen habt.



Die Suche 2

Lest diesen Abschnitt, wenn ein Held auf dem Feld mit der Hexe steht:

„Der Eiserne König? Ich hoffe, dass ihr Andor damit beschützt und nicht noch tiefer in den Abgrund führt. Ich fürchte, ich kann euch kaum helfen, aber soweit ich weiß, hat er sich beim Krallenfels in einen Stein verwandelt. Aber vielleicht könnt ihr mir helfen? Ich habe vor kurzem ein Schlafgift gebraut, das einen Kranken mit Schmerzen in einen tiefen Schlaf versetzen sollte, bis sein Leiden geheilt ist. Für den Kranken vergeht keine Zeit, er muss nicht essen, nicht atmen und er kann nicht sterben, doch bisher fehlte mir ein Gegenmittel. Aber jetzt ist mir aufgefallen, dass dieses Schlafgift verschwunden ist. Ich verliere sonst nie etwas und ich fürchte, es könnte gestohlen worden sein. Bitte findet es! Ach, und ich habe gehört, ihr sammelt Vorräte für den Winter?“ Mit diesen Worten überreichte die Hexe dem Helden ein Bündel Sternkraut.

Legt ein Sternchen auf das Feld 30. Ein Held bei der Hexe erhält jetzt ein Sternkraut.



Die drei Schwestern
 Jede Kampfrunde gegen eine der drei Schwestern kostet jeden am Kampf beteiligten Helden genau einen Willenspunkt, unabhängig davon, ob die Helden die Kampfrunde gewonnen oder verloren haben. Dies kann nicht mit dem Schild verhindert werden. Ein Held, der sich durch den Kampf mit der Schwester auf 0 Willenspunkte bringen würde, darf an diesem Kampf nicht teilnehmen.

Legt ein Sternchen zu dieser Schwester. Sie hat **10 Stärkepunkte, 1 Willenspunkt** und würfelt mit einem **roten Würfel**. Wenn sie besiegt wurde, haben die anderen Schwestern je 5 Stärkepunkte. Der Erzähler geht **kein** Feld weiter.



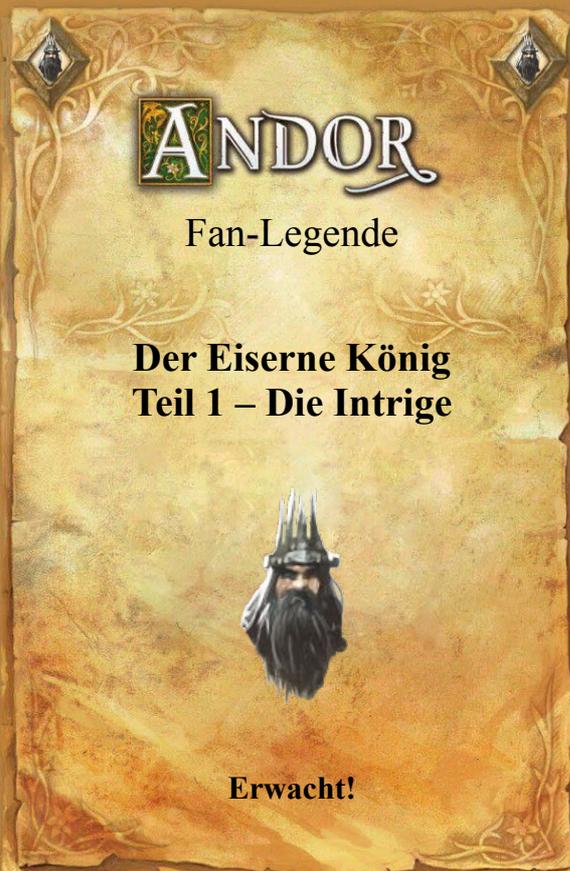
Die drei Schwestern
 Jede Kampfrunde gegen eine der drei Schwestern kostet jeden am Kampf beteiligten Helden genau einen Willenspunkt, unabhängig davon, ob die Helden die Kampfrunde gewonnen oder verloren haben. Dies kann nicht mit dem Schild verhindert werden. Ein Held, der sich durch den Kampf mit der Schwester auf 0 Willenspunkte bringen würde, darf an diesem Kampf nicht teilnehmen.

Legt zwei Sternchen zu dieser Schwester. Sie hat **0 Stärkepunkte, 1 Willenspunkt** und würfelt mit **einem roten und zwei schwarzen Würfeln**. Bei den schwarzen Würfeln werden gleiche Würfelwerte addiert und das Ergebnis der schwarzen Würfel wird zum Ergebnis des roten Würfels dazu gezählt. Wenn sie besiegt wurde, würfeln die anderen Schwestern mit einem schwarzen anstatt eines roten Würfels. Der Erzähler geht **kein** Feld weiter.



Die drei Schwestern
 Jede Kampfrunde gegen eine der drei Schwestern kostet jeden am Kampf beteiligten Helden genau einen Willenspunkt, unabhängig davon, ob die Helden die Kampfrunde gewonnen oder verloren haben. Dies kann nicht mit dem Schild verhindert werden. Ein Held, der sich durch den Kampf mit der Schwester auf 0 Willenspunkte bringen würde, darf an diesem Kampf nicht teilnehmen.

Legt drei Sternchen zu dieser Schwester. Sie hat **0 Stärkepunkte, 20 Willenspunkte** und würfelt mit einem roten Würfel. Wenn sie besiegt wurde, haben die anderen Schwestern je **10 Willenspunkte**. Der Erzähler geht **kein** Feld weiter.

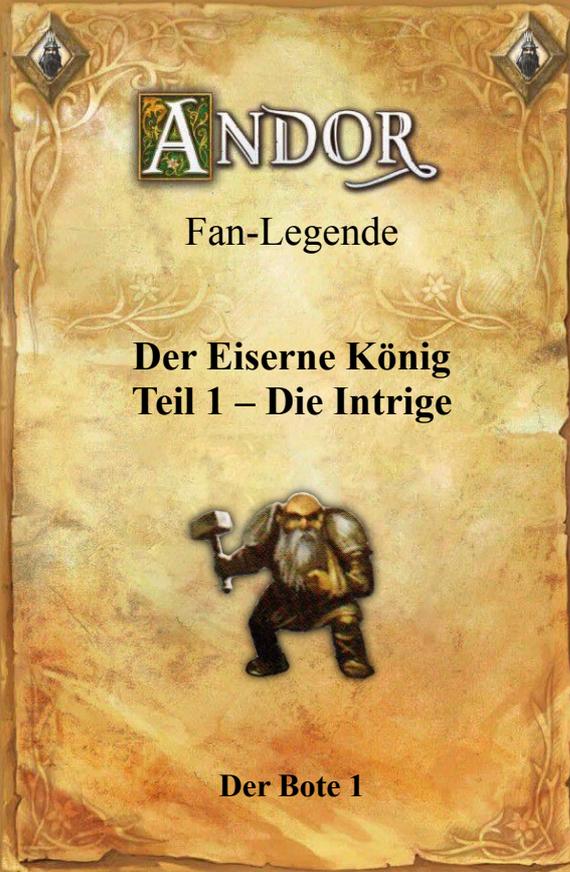


Erwacht!
Der Held trat zum Krallenfels. Er konnte nirgendwo einen versteinerten Menschen sehen, aber er fügte die Schriftrollen dennoch zusammen und begann, den Zauber rückwärts aufzusagen. Als er fertig war, formte sich aus einer unscheinbaren Felssäule die Statue eines Mannes mit einem Schild und einer seltsamen Krone und der Held begriff, dass die Statue in den letzten Jahrhunderten abgetragen worden war. Das Gestein bekam Risse und fiel schließlich zu Boden. Vor dem Helden stand der Eiserne König! Er blickte sich verwirrt um und fragte schließlich: „Wo bin ich? Wer bist du? Und warum hast du mich zurückverwandelt?“ „Du bist dort, wo du dich versteinert hast, doch du warst hunderte von Jahren eine Statue und in all der Zeit hat die Landschaft sich verändert. Ich bin einer der Bewohner des Landes Andor und ich habe dich zurückverwandelt, weil wir deine Hilfe brauchen. Komm mit zu unserer Burg und man wird dir alles erklären.“

Stellt den **Eisernen König** auf das **Feld 30** und entfernt das Sternchen von diesem Feld. Nehmt jetzt die Pergamente aus dem Spiel.

Aufgabe

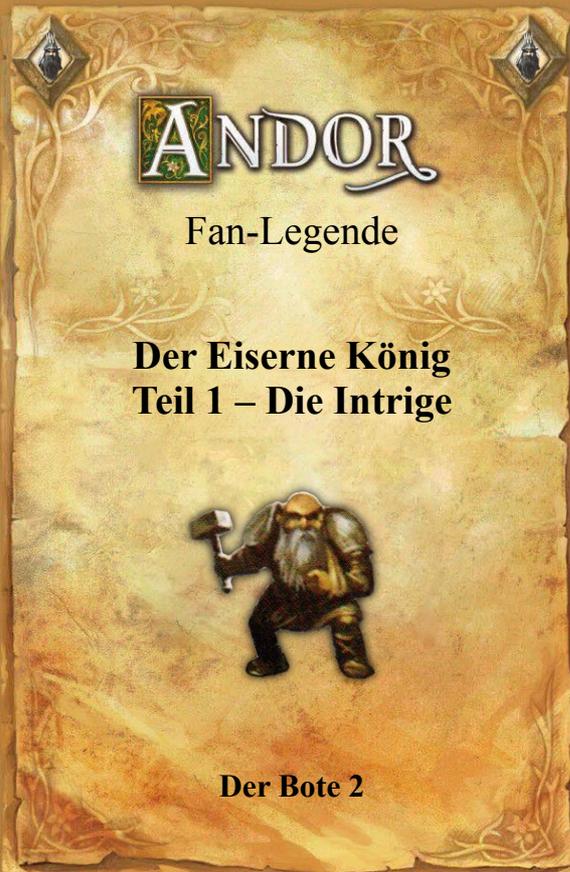
Ihr müsst den **Eisernen König auf die Rietburg** (Feld 0) bringen, ehe der Erzähler Feld N auf der Legendenleiste erreicht. Ein Held kann den Eisernen König einfach mitbewegen, er wird von Kreaturen ignoriert.



Der Bote 1

„So, habt ihr mich also gefangen.“ Der Held erkannte den Zwerg. Sein Name war Radan und ihm war nie ein Zwerg begegnet, der Menschen gegenüber feindseliger eingestellt war. „Pah, was bedeutet das schon? Ich bin nur der erste, der durch die Geheimgänge ausgebrochen ist. Weitere werden folgen, und sie werden nicht so dumm sein, den Weg durchs Rietland zu nehmen. Bald schon wird einer von uns Fürst Grom und die Silberzwerge benachrichtigen und dann werdet ihr euch wünschen, diesen Krieg nie begonnen zu haben!“ „Ihr habt diesen Krieg begonnen!“ erwiderte der Held empört. „Skrale in unsere Mine zu schicken war also nur eine Reaktion worauf genau?“ „Wir haben keine Kreaturen in eure Mine geschickt! Aber ihr habt euch mit ihnen verbündet, um das Rietland zu überfallen.“ „Für wie dumm hältst du mich!? Glaubst du, ich hätte die Sternblume auf den Waffen und Rüstungen der Kreaturen nicht bemerkt? Außerdem wurden wir gewarnt, dass ihr uns angreifen würdet.“ „Du bist doch bereits durch einen Teil des Rietlandes gezogen, Radan! Hast du die brennenden Felder und Höfe nicht gesehen? Warum sollten wir uns mit den Kreaturen verbünden?“ Zum ersten mal sah der Held Zweifel in Radans Augen. „Einer von euch hat uns gewarnt! Und außerdem haben die Skrale uns Bedingungen von König Brandur vorgetragen. Und sie trugen eure Waffen!“, erklärte Radan.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Bote 2“.



Der Bote 2

„Die Waffen wurden uns gestohlen! Und die Kreaturen, die bei uns einfielen, trugen eure Waffen! Wer hat behauptet, dass wir vorhätten, euch anzugreifen?“, fragte der Held. „Ein Mensch! Ich weiß nicht, wie er aussah, er hatte die ganze Zeit eine schwarze Kapuze auf.“ „Du traust einem Menschen, der nicht einmal sein Gesicht zeigt, aber mir traust du nicht?! Ich fürchte, unsere Völker wurden gegeneinander ausgespielt, Radan. Erzähl mir, was passiert ist.“ Radan blickte den Helden zögernd an, doch schließlich begann er: „Ein Mensch mit einer Kapuze kam zu uns und sagte uns, dass Brandur sich mit den Kreaturen verbündet habe, um unsere Mine einzunehmen. Die Kapuze trug er angeblich, damit wir Brandur, sollte er Erfolg haben, nicht verraten könnten, wer uns half. Er riet uns, die Geheimgänge zu benutzen, falls es notwendig werden sollte und fragte uns, wie viele wir für den Notfall haben.“ „Und ihr habt sie ihm verraten und er konnte die Kreaturen ins Rietland schmuggeln.“ „Wir würden niemals einem Menschen alle unsere Geheimgänge verraten! Aber wir haben ihm auch von Nehals Gang erzählt, der aus der Mine direkt ins Rietland führt.“ „Wie konnten die Kreaturen euch besiegen? Ihr seid doch sonst so schlagkräftig? Wie viele haben sie getötet?“ „Keinen, das ist ja das Problem! Sie nehmen Geiseln. Skrale, die Geiseln nehmen! Sie haben auch Fürst Hallgard, deswegen konnten wir sie nicht angreifen! Sie sind bis zu unserer Waffenkammer gekommen, daher haben sie unsere Waffen. Kreatoks Schmiede, wo Nehals Gang beginnt, haben sie auch erobert.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Der Bote 3“.





ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König
Teil 1 – Die Intrige



Der Bote 3

Der Bote 3

„Der König muss davon erfahren!“, rief der Held. „Wenn ihr uns Truppen schickt, könnten wir die Skrale von hinten überraschen, die gefangenen Zwerge befreien und den Skralen den Rückweg abschneiden. Ich werde mit euch zu Brandur kommen.“ sagte Radan.

Aufgabe

Bevor der Erzähler das Feld J auf der Legendenleiste erreicht, muss **Radan** die Rietburg (**Feld 0**) erreichen. Er kann einfach mit einem Helden mitbewegt werden. Sobald er auf der Rietburg war, kann er weiter mitbewegt werden und zählt auf einem Feld mit einem Gegner im Kampf gegen diesen 4 Stärkepunkte zusätzlich.



ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



In der Mine

In der Mine

Als Radan und der Held den Mineneingang erreichten, standen keine Skrale mehr dort Wache. Sie betraten die Mine und fanden einige Zwerge vor. Nachdem Radan ihnen die Situation erklärt hatte, sagten sie: „Ein Mann mit schwarzer Kapuze kam vor kurzem hier an und hat mit dem Anführer der Skrale geredet. Daraufhin haben sie alle Gefangenen außer Fürst Hallgard freigelassen und sind abgezogen. Bitte, ihr müsst Fürst Hallgard finden! Wir helfen euch auch!“

Entfernt das rote X vom Händlersymbol auf Feld 71. Ab jetzt kann dort eingekauft werden. Stellt die **Schildzwerge** auf Feld 71, sie haben die normale Bedeutung. Auch Radan kann weiterhin mitbewegt werden.

ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 1 – Die Intrige



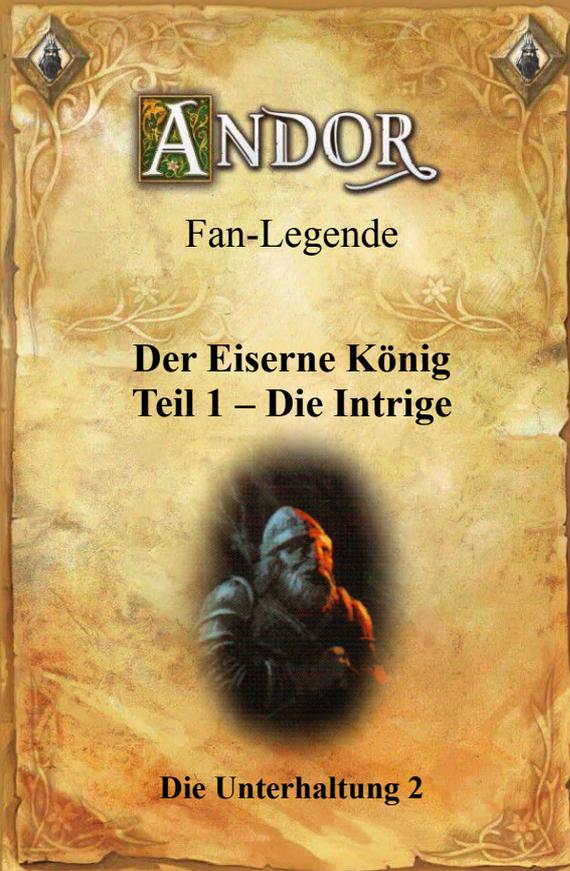
Die Unterhaltung 1

Die Unterhaltung 1

Der Held kam in die Nähe des Lagers und konnte jetzt auch Feuer sehen. Den Freund des Prinzen konnte er nirgends finden, also schlich der Held sich näher an den Feuerschein. Als er zum Lager kam, erstarrte er. Am Feuer stand, neben einem gewaltigen Skral, ein Mann mit einer schwarzen Kapuze. Weiter hinten lagen Prinz Thorald und Fürst Hallgard, beide gefesselt, sowie der zweite Wachmann des Prinzen, offensichtlich tot. „Was habt ihr getan?“, rief der Mann mit der Kapuze. „Ich habe euch gesagt, dass ihr ...“ „Wir nicht deine Diener!“, brüllte der Skral. „Ich weiß. Aber ich habe euch geholfen. Ich habe euch Waffen verschafft, von Menschen und von Zwergen. Ich habe die Menschen und Zwerge entzweit, damit sie sich nicht gegenseitig halfen. Meine einzige Bedingung war, dass ihr niemanden verletzt. Sieht der da unverletzt aus?!“ Er zeigte auf den toten Wachmann. „Wir hungrig! Ziegen und Stroh nicht genug!“ „Ich habe euch gesagt, dass ihr geduldig sein müsst! Ihr werdet beim Angriff auf die Burg weniger Skrale verlieren, wenn die Bewohner denken, dass sie vielleicht überleben könnten. Sie nennen euch bereits „Zivilisierte Skrale!“ „Wir nicht zili... visili... siliviziert! Und wir auch andere Kreaturen getötet, sogar Skrale!“ „Ich habe es dir erklärt, Brogul! Es wäre schlecht, wenn du die Burg für deinen Drachen erobern möchtest und sie bereits eingenommen wurde, nicht wahr? „Der Drache soll sich immer an den Namen Brogul erinnern!“ waren, glaube ich, meine Worte.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
„Die Unterhaltung 2“.

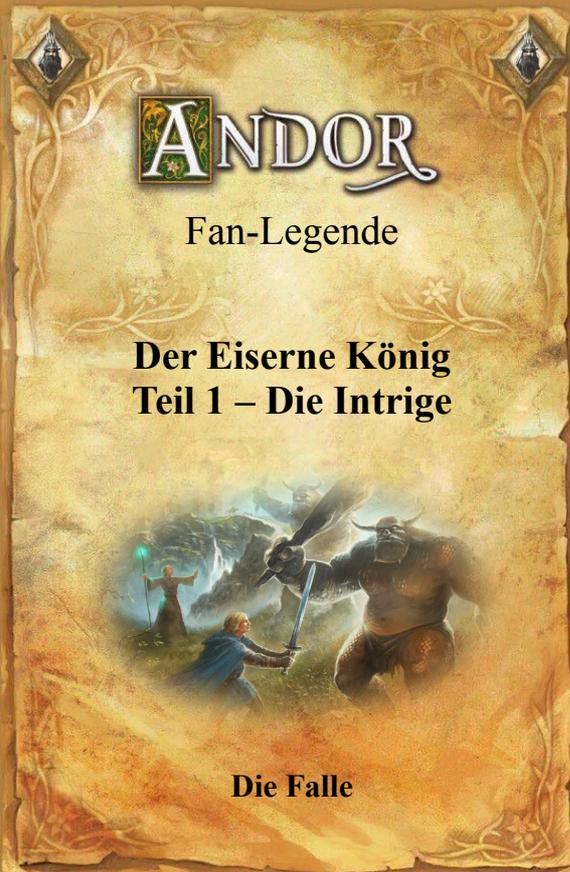




Die Unterhaltung 2

Die Unterhaltung 2
 Der Mann seufzte. „Es ist jetzt zu spät, um den Plan noch zu ändern, mit etwas Glück werden die Burgbewohner nicht von eurem Mord erfahren. Hör zu, Brogul, die Zeit für euren Angriff ist fast gekommen. Bald werden ein paar Nicht-Skrale euer Lager angreifen, um eure beiden Gefangenen zu befreien. Wehrt euch ein bisschen, aber lasst es zu. Sie werden sich in Richtung Burg zurückziehen, verfolgt sie mit allen Skralen. Wenn sie hinter den Burgmauern sind, werden sie sich in Sicherheit wähnen, aber ich werde das Burgtor öffnen, wie verabredet. Mit etwas Glück ergeben sie sich, dann nehmt ihnen die Waffen ab und tötet sie. Ansonsten müsst ihr sie im Kampf umbringen. Viel Erfolg, Brogul!“ Mit diesen Worten verabschiedete sich der Mann mit Kapuze.

Nehmt das Bauernplättchen auf Feld 68 aus dem Spiel.
Lest weiter auf der Legendenkarte „Die Falle“.



Die Falle

Die Falle
 Der Held suchte die Umgebung des Lagers ab, bis er den Freund des Prinzen nach einiger Zeit endlich gefunden hatte. Schnell erzählte er ihm von der Unterhaltung, die er mitangehört hatte. „Das bedeutet, dass der Verräter innerhalb der Burgmauern sitzt! Zu schade, dass du ihn nicht erkennen konntest“, rief Thoralds Freund. Dann sagte er: „Hör zu, ich habe eine Idee! Wir lassen die Skrale euch verfolgen und öffnen ihnen das Tor selbst. Aber dahinter bauen wir Barrikaden auf und stellen ihnen eine Falle. Wenn alle Skrale drinnen sind, schließen wir das Tor hinter ihnen und lassen den eisernen König sie alle berühren. Dann werden sie uns gehorchen!“ „Du meinst, sie werden ihm gehorchen. Was, wenn der Eiserne König auf die Idee kommt, dass er die Burg jetzt auch selbst einnehmen kann?“, fragte der Held. „Das Risiko müssen wir eingehen. Wir haben keine andere Chance, die Skrale könnten die Burg auch ohne offenes Tor einnehmen. Ich werde zurückgehen und alles vorbereiten. Lasst mir ein wenig Zeit und dann greift das Lager an.“

Aufgabe

Ihr müsst, bevor der Erzähler das Feld N auf der Legendenleiste erreicht, das **Lager angreifen** und Prinz Thorald und Fürst Hallgard **befreien**. Dazu müsst ihr das Lager besiegen. Das Lager hat **10 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 30** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte**. Es würfelt mit zwei schwarzen Würfeln, gleiche Werte werden addiert. Wenn es weniger als 7 Willenspunkte hat, würfelt es nur noch mit einem schwarzen Würfel. Wenn ihr das Lager besiegt habt, wird der Erzähler sofort auf das Feld N auf der Legendenleiste vorgerückt.