



### **Die Feinde Andors – Unheil aus dem Süden**

Fanlegende für den 3. Fanlegendenwettbewerb der „Taverne von Andor“

Autor: Zweiklinge

Nach der Rückkehr der Helden aus dem Norden fanden sie weite Teile von Andor zerstört. Die Krahder hatten das Land überfallen, es verwüstet und Andori gefangen. Und als wäre all dies nicht genug, mussten sie sich einer weiteren völlig unbekannten Gefahr aus dem Süden stellen.





Diese Legende spielt auf dem Grundspielplan von Andor und zeitlich nach der Reise in den Norden. Es werden die Erweiterung **RidN** und **StS** benötigt.

Führt zuerst die Anweisung auf der **Checkliste** aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- die Figuren „**Brut und Hella**“, „**Eiserner König**“
- die Legendenkarten „2. Begegnung“, „3. Begegnung“, „Das Wiedersehen 1-3“, „Die Unterstützung der Andori“, „Der Held am Boden 1 und 2“, 3 Legendenkarten „Wiederaufbau“
- verdeckt und gemischt: 5 Legendenkarten „Kampf gegen den Feind“, 15 Kreaturenplättchen, 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 3 Waldpilze, 8 Geröllplättchen
- 2 x 2er-, 1 x 4er- und 1 x 6er- **Holzstamm**, 4 Pergamente (Wert beliebig), 3 Fässer, 4 Feuerplättchen, Heldenwappen der beteiligten Helden
- Legt Sternchen auf die **Buchstaben B und N**.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel, welche der 3 Karten „Wiederaufbau“ ins Spiel kommt. Die beiden anderen Karten kommen aus dem Spiel.
- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine** und **2 Heilkräutern**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Vorbereitung 2“. ➡



- Erwürfelt die Positionen von **3 Waldpilzen**, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und jeweils **50** addiert. Legt die Plättchen verdeckt auf den Spielplan. Die Waldpilze können eingesammelt werden. Sie werden auf der Heldentafel auf dem Bereich abgelegt, auf dem auch Gold gelegt wird. Nur bei den Händlern auf den Feldern **18** und **71** (also nicht auf Feld **57**!) kann ihr Zahlenwert wie Gold zum Kaufen eingesetzt werden.
- Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste **5 Kreaturenplättchen** gelegt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht hat.

**Wichtig:** Es dürfen nie mehr als **2 Plättchen** an einem Feld liegen, ansonsten würfelt einfach erneut.

**Hinweis:** Sollte der Erzähler ein Feld auf der Legendenleiste erreichen, auf dem sowohl eine Legendenkarte als auch ein Kreaturenplättchen ausgelöst wird, hat das **Kreaturenplättchen immer Vorrang**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „A1“. ➡





## Fan - Legende Unheil aus dem Süden



Diese Legende besteht aus 24 Karten:  
A1, A2, A3, B1, B2, N,  
Vorbereitung 1 & 2, 3 Karten „Wiederaufbau“,  
Die Unterstützung der Andori,  
5 Karten „Kampf gegen den Feind“,  
2. Begegnung, 3. Begegnung, Das Wiedersehen 1 - 3,  
Der Held am Boden 1 & 2

Führt zuerst die Anweisung auf der Karte „Vorbereitung 1“ aus.

*Während die Helden im Norden Qurun besiegt hatten, waren die Krahder in das Land Andor eingefallen, hatten es verwüstet und viele Andori gefangengenommen und verschleppt. Als die Helden nach Andor zurückkehrten, fanden sie weite Teile des Landes zerstört. Trotz ihrer großen Verluste ließen die Andori ihre Köpfe nicht hängen. Und so machten sich die verbliebenen Andori gemeinsam mit den Helden daran, Andor wiederaufzubauen.*

*Der Sommer brach an und schon viel war geschafft. Gemeinsam hatten die Andori viel erreicht, doch noch immer war nicht alles erledigt. Und so fanden sich die Helden an einem sonnigen Tag an der Rietburg mit einigen Andori zusammen um zu besprechen, was noch zu tun sei.*

Stellt eure Heldenfiguren auf die Burg (Feld 0), stellt den Eisernen König ebenfalls auf die Burg.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Wiederaufbau“. ➡



## Fan - Legende Unheil aus dem Süden



*Beunruhigende Kunde drang durchs Land. Hier und da seien wieder Kreaturen gesehen wurden, häufig gemeinsam mit einem riesigen grauen Troll. Die Helden wollten gerade aufbrechen, und den Gerüchten nachgehen, als ein großer Krieger mit eiserner Krone am Tor auftauchte und die Helden ansprach: „Ich kenne diesen Troll. Er ist der Diener einer bösartigen Zauberin.“ „Und wer seid ihr?“ „Ich war einst König über ein Land weit im Süden. Doch eines Tages tauchte diese Hexe mit Namen Hella und ihr treuer Diener Brut auf. Und mit ihr zusammen unzählige Kreaturen. Ich und meine Getreuen kämpften wacker, aber sie war zu mächtig und so musste ich zusehen, wie mein Land zerbrach. Ich schwor, sie zu besiegen und gerade jetzt, da jemand die Herrschaft des Drachen im Gebirge gebrochen hatte, sind die Pässe wieder frei. Und das hat sie sich zunutze gemacht um hierherzukommen. Vermutlich hat sie mit eurem Land dasselbe vor wie mit dem Meinigen. Ich bin ihr gefolgt und werde euch helfen. Gemeinsam, das spüre ich, können wir siegen.“ Die Helden blickten dem Krieger tief in die Augen und sahen darin etwas Fremdartiges, aber auch die absolute Gewissheit, dass sie sich auf ihn verlassen konnten. „Nun gut, dann lasst uns diese Hexe jagen und besiegen, damit sie nicht noch mehr Unheil stiften kann.“ Und so schnappten sie sich an Ausrüstung, was sie gerade greifen konnten und stürmten hinaus. Denn wenn dies stimmte so durften sie keine Zeit verlieren.*

Lest jetzt weiter auf der Karte „A3“. ➡





Der Eiserne König kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Wenn der Eiserne König in demselben Feld wie eine Kreatur steht, zählt er im Kampf gegen diese Kreatur 4 zusätzliche Stärkepunkte für die Helden. Wird eine Kreatur mithilfe des Eisernen Königs besiegt, erhalten die am Kampf beteiligten Helden eine Belohnung weniger als üblich (z.B. bei einem Gor nur 1 Gold oder 1 WP).

Stellt **Gors** auf die **Felder 18** und **52** und je einen **Skräl** auf **37** und **64**.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen die Wiederaufbauaufgabe erfüllen **und** die Burg verteidigen **und** den Feind Andors besiegen.

Jeder Held startet mit **1 Stärkepunkt** und **1 Willenspunkt**. Die Heldengruppe erhält **5 Stärkepunkte** und **12 Willenspunkte**, **5 Gold**, **1 angeschlagenen Schild** und **1 Trinkschlauch**.

Deckt jetzt 2 der übrigen verdeckten **Kreaturenplättchen** auf und führt sie nacheinander sofort aus.

**Der Held mit dem zweithöchsten Rang beginnt.**



*Der graue Troll und seine Herrin sind gesichtet worden.*

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von Brut und Hella.

Stellt einen Troll auf das Feld mit Brut und Hella. Sollte sich bereits eine Kreatur auf diesem Feld befinden, wird diese durch den Troll ersetzt und kommt aus dem Spiel. Es gibt **keine** Belohnung und der Erzähler läuft nicht. Befindet sich ein Held oder der Eiserne König auf diesem Feld, wird er auf das angrenzende Feld mit der niedrigsten Feldzahl versetzt. Helden, Kreaturen und der Eiserne König können das Feld, auf dem Brut und Hella stehen weder **betreten** noch **passieren**. Kreaturen, die auf dieses Feld ziehen würden, bleiben einfach stehen. Brut und Hella bewegen sich nicht. Solange sie sich auf diesem Feld befinden, bewegt sich auch der Troll nicht und wird von allen Ereignissen (Kreaturenplättchen, Ereigniskarten...) ignoriert. Erst wenn Brut und Hella vertrieben wurden, gelten für den Troll die üblichen Regeln. Brut und Hella können von angrenzenden Feldern aus vertrieben werden. Dies gilt als Aktion Kämpfen, wobei die Helden anstatt ihrer Stärkepunkte ihre Willenspunkte verwenden müssen. Brut und Hella gelten als vertrieben, wenn der Kampfwert der Helden gleich oder höher dem von Brut und Hella ist. Sie benutzen keine Würfel. Wurden sie vertrieben, wird die Karte „2. Begegnung“ vorgelesen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „B2“.







Brut und Hella haben in dieser Begegnung je nach Spielerzahl folgenden Kampfwert: **2 Spieler = 25, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 33**

#### Beispiel:

Im Spiel mit drei Helden versuchen zwei Helden Brut und Hella von angrenzenden Feldern aus zu vertreiben. Der erste Held hat 12 Willenspunkte und würfelt eine 4, der zweite Held 10 Willenspunkte und würfelt eine 5.

Kampfwert der Helden:  $12+4+10+5=31$

Brut und Hella haben im Beispiel einen Kampfwert von 30 und wurden somit vertrieben.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen die Wiederaufbauaufgabe erfüllen **und** die Burg verteidigen **und** Brut und Hella 3 x vertreiben dann erfährt ihr euer Legendenziel.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...

1. die Burg verteidigt **und** ...
2. die Wiederaufbauaufgabe erfüllt **und** ...
3. der Eiserne König besiegt wurde.

*Der Eiserne König war besiegt. Nie wieder würden die Andori sich von einem Tyrannen unterjochen lassen. Und so keimte Hoffnung in den Herzen auf, auch die verschleppten Andori aus den Fängen der Sklavenschinder befreien zu können.*

Fan-Legende "Unheil aus dem Süden" – Autor: Zweiklinge

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...

1. die Burg **nicht** verteidigt **oder** ...
2. die Wiederaufbauaufgabe **nicht** erfüllt **oder** ...
3. der Eiserne König **nicht** besiegt wurde.

*Eisern regierte der neue König und alle Hoffnung verschwand aus Andor.*





„Die Mine der Schildzwerge ist der südlichste Verteidigungswall Andors und bereits viel zu lang vernachlässigt worden!“ sprach einer der anwesenden Andori. „Erst vor kurzem erreichte uns ein Gesuch der Zwerge. Sie benötigen Holz, um marode Gänge abzustützen und einige Vorräte für die Arbeiter in der Mine.“

Erwürfelt jetzt die Position von **2 x 2er-, 1 x 4er- und 1 x 6er- Holzstämmen**, indem ihr mit zwei Heldenwürfeln würfelt und **48** zu dem Ergebnis hinzuaddiert. Legt zudem noch **je 1 Fass** auf die **Felder 24, 28 und 40**.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen je nach Spielerzahl eine bestimmte Menge Holz und Vorräte (Fässer) zur Mine (Feld 71) bringen und dort ablegen bevor der Erzähler Feld „N“ der Legendenleiste erreicht:

- bei 2 Spielern 4 Holz und 1 Fass
- bei 3 Spielern 6 Holz und 2 Fässer
- bei 4 Spielern 8 Holz und 3 Fässer

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 71.

**Hinweis:** Fässer sind große Gegenstände und werden auf das entsprechende Ablagefeld gelegt. Holz wird nach den üblichen Regeln links des Stärkepunktanzeigers platziert.

Wenn die geforderte Anzahl an Holz und Vorräten auf der Mine (Feld 71) liegt, lest sofort die Karte „Die Unterstützung der Andori“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „A2“.



„Die Burg hat sehr unter den Angriffen der Krahder gelitten. Es wird Zeit, dass wir uns um den Wiederaufbau der Verteidigungsanlage kümmern.“, sprach einer der Helden und alle im Hof versammelten Andori stimmten lauthals zu. Daraufhin der Baumeister: „Bringt mir Holz und Steine und ich werde mein Möglichstes tun!“

Erwürfelt jetzt die Position von **2 x 2er-, 1 x 4er- und 1 x 6er- Holzstämmen**, indem ihr mit zwei Heldenwürfeln würfelt und **48** zu dem Ergebnis hinzuaddiert. Legt zudem verdeckt und gemischt **alle 8 Geröllplättchen** als Stapel auf **Feld 61**. Dieses Feld kann weder betreten noch passiert werden. Das oberste Plättchen wird aufgedeckt und kann wie gewohnt von angrenzenden Feldern aus bekämpft werden. Wird der benötigte Kampfwert erreicht, kann es auf ein kleines Ablagefeld gelegt werden und das nächste Geröllplättchen wird aufgedeckt. Geröll kann nicht mit einem Falken transportiert werden.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen je nach Spielerzahl eine bestimmte Menge Holz und Geröll zur Burg (Feld 0) bringen und dort ablegen bevor der Erzähler Feld „N“ der Legendenleiste erreicht:

- bei 2 Spielern 4 Holz und 2 Geröllplättchen
- bei 3 Spielern 6 Holz und 3 Geröllplättchen
- bei 4 Spielern 8 Holz und 4 Geröllplättchen

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 0.

**Hinweis:** Holz wird nach den üblichen Regeln links des Stärkepunktanzeigers platziert.

Wenn die geforderte Anzahl an Holz und Geröll auf der Burg (Feld 0) liegt, lest sofort die Karte „Die Unterstützung der Andori“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „A2“.







„Die Bewahrer am Baum der Lieder erbitten unsere Unterstützung“, sprach einer der anwesenden Andori. „Ihre Vorräte gehen zur Neige und außerdem bitten sie uns einige Pergamente von der Taverne abzuholen.“ „Ich hörte davon“ sprach ein anderer Andori. „Die Krahder haben etliche bei ihrem Überfall erbeutet und später achtlos weggeworfen. Gilda hat alle Gäste, die bei ihr einkehrten davon erzählt und sie gebeten, die Augen nach solchen Pergamenten offen zu halten. Nun wurden einige Pergamente bei Gilda in der Taverne zusammengetragen.“

Legt je 1 Fass auf die Felder 24, 28 und 40 und 4 Pergamente (Wert beliebig) auf die Taverne (Feld 72). Die Pergamente können nicht mit einem Falken transportiert werden, da sie zu empfindlich sind!

#### Aufgabe:

Die Helden müssen je nach Spielerzahl eine bestimmte Menge Vorräte (Fässer) und Pergamente zum Baum der Lieder (Feld 57) bringen und dort ablegen bevor der Erzähler Feld „N“ der Legendenleiste erreicht:

bei 2 Spielern 1 Fass und 2 Pergamente  
bei 3 Spielern 2 Fässer und 3 Pergamente  
bei 4 Spielern 3 Fässer und 4 Pergamente

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld 57.

**Hinweis:** Fässer sind große Gegenstände und werden auf das entsprechende Ablagefeld gelegt.

Wenn die geforderte Anzahl an Vorräten und Pergamenten auf dem Baum der Lieder (Feld 57) liegt, lest **sofort** die Karte „Die Unterstützung der Andori“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „A2“.



Nun hatten die Helden alles Nötige zusammengetragen. Damit würde bald auch hier alles wieder wie früher sein. Und so schöpften die Andori wieder Mut um gegen die neue Gefahr zu bestehen.

Die Heldengruppe erhält 2 Willenspunkte und 3 Stärkepunte.

Nehmt nun alles Material vom Spielplan, welches durch die Karte „Wiederaufbau“ ins Spiel gekommen ist.





Kampf gegen den Feind

#### Kampfrunde gewonnen!

*Durch die Wucht des Hiebes sank er auf die Knie, doch gleichzeitig stieß er mit seinem Schwert heftig zu!*

Ein Held verliert jetzt 4 WP oder die Gruppe verliert 6 WP.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

#### Gleichstand

Die Heldengruppe verliert 3 WP.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.

**Kampfrunde verloren!**  
*Blitzschnell schlug er zu und verletzte einen der Helden. Höhnisch lachte er sie aus.*  
 In der nächsten Kampfrunde muss ein Held mit einem Würfel weniger würfeln als üblich.  
 Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.



Kampf gegen den Feind

#### Kampfrunde gewonnen!

*Taumelnd machte er einen Schritt zurück und stieß Worte in einer fremden Sprache aus. Dunkelheit umhüllte die Helden wie ein klebriges Netz.*

In der nächsten Kampfrunde würfelt der Eiserne König mit einem schwarzen Würfel mehr (Gleiche Würfelwerte werden addiert).

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

#### Gleichstand

*Ein gelungener Hieb!*

Die Heldengruppe erhält 2 Willenspunkte.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.

**Kampfrunde verloren!**  
*Er trat vor und sprach Worte in einer fremden Sprache. Dunkelheit umhüllte einen der Helden wie ein klebriges Netz.*  
 Zieht jetzt ein zufälliges Heldenwappen. Der so ermittelte Held würfelt in der nächsten Kampfrunde nach der Bestimmung der Kampfkraft der Heldengruppe mit einem Heldenwürfel und zieht den Wurf von der Kampfkraft ab.  
 Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.





### Kampfunde gewonnen!

Mit einem ohrenbetäubenden Krachen traf Bruts Hammer auf das Schild des Eisernen Königs. Benommen durch den Lärm schüttelten sich die Helden.

Zieht nun ein zufälliges Heldenwappen. Der so ermittelte Held würfelt und die Gruppe verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfes.

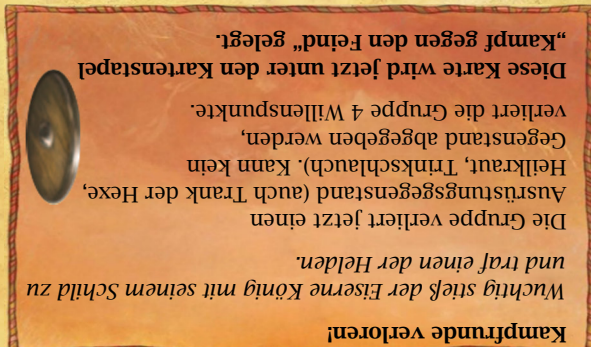
Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

### Gleichstand

Die Helden spürten, dass sie siegen konnten.

Die Gruppe erhält einen Stärkepunkt.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.



### Kampfunde gewonnen!

Getroffen wich er zurück. Doch da sprang ein Gor aus dem Dunkel hervor, um seinem Meister beizustehen.

Stellt jetzt einen Gor auf die Burg (Feld 0). Zur Erinnerung: Jede Kreatur auf der Burg bringt dem Eisernen König einen zusätzlichen Stärkepunkt.

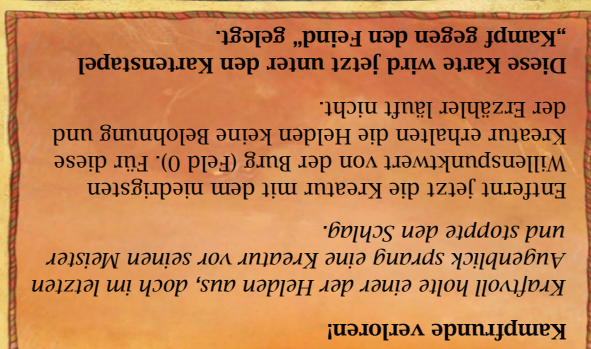
Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.

### Gleichstand

Dieser Gegner war zäher als erwartet.

Es geschieht nichts.

Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.







#### Kampfrunde gewonnen!

*Verwundet floh er durch die engen Gassen der Burg. Entschlossen setzten ihm die Helden nach, doch zu spät sahen sie seine Falle*

Ein beliebiger Held verliert jetzt 4 Willenspunkte.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

#### Gleichstand

*Dunkel waren die Gassen der Burg. „Nicht aufgeben!“ rief einer der Helden und stürmte weiter.*

Ein beliebiger Held verliert jetzt 3 Willenspunkte, ein anderer Held erhält 4 Willenspunkte.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
Krachend flog einer der Helden in ein Holzregal, welches an einer Hauswand lehnte. Leicht benommen richtete er sich auf. Doch was in den Trümmern am Boden lag konnte er gut gebrauchen. Ein beliebiger Held verliert jetzt 4 Willenspunkte und erhält jetzt einen Helm oder einen Schild. **Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Kampf gegen den Feind“ gelegt.**



*Der graue Troll verschwand mitsamt seinem Reiter, noch ehe die Helden den Kampf eröffnen konnten. Aber sie würden dieses Ungetüm und seine Herrin stellen und ihr zeigen, dass die Andori ein freies und starkes Volk waren. Späher wurden ausgesandt, um den Troll zu finden.*

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die neue Position von Brut und Hella.

Stellt einen Troll auf das Feld mit Brut und Hella. Für ihn gelten die gleichen Regeln wie für den Troll aus der ersten Begegnung. Sollte sich bereits eine Kreatur auf diesem Feld befinden, wird diese durch den Troll ersetzt und kommt aus dem Spiel. Es gibt **keine** Belohnung und der Erzähler läuft nicht. Befindet sich ein Held oder der Eiserne König auf diesem Feld, wird er auf das angrenzende Feld mit der niedrigsten Feldzahl versetzt. Helden, Kreaturen und der Eiserne König können das Feld, auf dem Brut und Hella stehen weder **betreten** noch **passieren**. Auch der Kampf gegen Brut und Hella verläuft nach den gleichen Regeln wie bei der ersten Begegnung. Wurden sie vertrieben, wird die Karte „3. Begegnung“ vorgelesen.

Brut und Hella haben in dieser Begegnung je nach Spielerzahl folgenden Kampfwert: **2 Spieler = 32, 3 Spieler = 38, 4 Spieler = 42**





## Fan - Legende Unheil aus dem Süden



### 3. Begegnung

Lest diese Karte, wenn Brut und Hella das zweite Mal vertrieben wurden

*Feige war die Hexe und ihr Diener geflohen, ehe es überhaupt zu einem richtigen Kampf gekommen war. Doch die Helden würden nicht ruhen, ehe sie besiegt war. Sie machten sich auf die Suche nach dem riesigen Troll, denn sie waren sich sicher, die Hexe würde nicht eher Andor verlassen, bis sie gemeinsam mit ihrem treuen Diener ihr Ziel erreicht hatte.*

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die neue Position von Brut und Hella.

Stellt einen Troll auf das Feld mit Brut und Hella. Für ihn gelten die gleichen Regeln wie für den Troll aus der ersten Begegnung. Sollte sich bereits eine Kreatur auf diesem Feld befinden, wird diese durch den Troll ersetzt und kommt aus dem Spiel. Es gibt **keine** Belohnung und der Erzähler läuft nicht. Befindet sich ein Held oder der Eiserne König auf diesem Feld, wird er auf das angrenzende Feld mit der niedrigsten Feldzahl versetzt. Helden, Kreaturen und der Eiserne König können das Feld, auf dem Brut und Hella stehen weder **betreten** noch **passieren**. Auch der Kampf gegen Brut und Hella verläuft nach den gleichen Regeln wie bei der ersten Begegnung. Wurden Brut und Hella vertrieben, lest weiter auf der Karte „Das Wiedersehen 1“.

Brut und Hella haben in dieser Begegnung je nach Spielerzahl folgenden Kampfwert: **2 Spieler = 40, 3 Spieler = 47, 4 Spieler = 51**



## Fan - Legende Unheil aus dem Süden



### Das Wiedersehen 1

Lest diese Karte, wenn Brut und Hella das dritte Mal vertrieben wurden

*Jetzt endlich hatten die Helden Brut und Hella in die Enge getrieben. Nun würden sie nicht mehr entkommen können. Doch irgendetwas war eigenartig. Hella saß vollkommen ruhig auf ihrem Troll, welcher die Helden geduldig anstarrte. Warum griffen sie nicht an, oder liefen erneut davon? Und erst jetzt fiel den Helden auf, dass auch sie selbst unfähig waren, etwas zu unternehmen. „Ah, ihr habt sie für mich gefunden!“, sprach eine dunkle kalte Stimme, und der Eiserne König trat hervor.*

Versetzt nun die Figur des Eisernen König sowie alle Helden, die sich angrenzend zu Brut und Hella befinden auf das Feld von Brut und Hella.

*„Ich bin wirklich enttäuscht von dir, Hella. Ich hatte gehofft, dass du mir wenigstens einen dieser Schmeißfliegen vom Leibe schaffst, ehe sie dich finden.“ Daraufhin richtete sich Hella auf und sprach: „Ich werde nicht zulassen, dass in diesem Königreich dasselbe passiert wie in dem Meinigen.“ Ein böartiges Lächeln erschien auf dem Gesicht des Eisernen Königs. „Aber wie immer kommst du auch dieses Mal zu spät.“ Damit schaute er einem der Helden direkt in die Augen und dieser erkannte wieder diesen fremden, aber diesmal eindeutig böartigen Ausdruck darin. „Komm zu mir!“, sprach der Eiserne König und der Held musste gehorchen. Und kaum war er bei ihm, stieß der Eiserne König dem Helden sein Schwert in den Leib. Unfähig sich zu wehren, stürzte dieser schwer verwundet zu Boden.*

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Wiedersehen 2“.







Wählt die Heldenwappen aller Helden, die sich mit auf dem Feld von Brut und Hella befinden aus, mischt sie verdeckt und deckt anschließend ein Wappen auf. Der so gewählte Held wird nun auf dem Feld hingelegt.

*„Nein!“ schrie Hella vor Entsetzten. Und in diesem düsteren Augenblick erschien plötzlich eine kleine gebückte Gestalt und schleuderte einen leuchtenden Stein nach dem Eisernen König. Dieser zerbarst mit einem grellen Blitz und lautem Donnern auf dessen Rüstung. Und im selben Moment sprang ein riesiger dunkler Wolf hervor und stürzte sich auf den Eisernen König. Nur wenig benommen schüttelte dieser den Wolf fast beiläufig ab. Doch diesen kurzen Moment seiner Unachtsamkeit nutzen Brut und Hella. Brut holte mit seinem gewaltigen Hammer aus und schlug nach dem Eisernen König. Dieser wich jedoch gerade noch im letzten Moment aus und sprang über den Schlag hinweg. In diesem Augenblick reckte Hella ihre Hände gegen ihn und ein Feuerball explodierte vor seiner Brust. Mit schmerzverzerrtem Gesicht starrte er sie finster an, drehte sich um und verschwand in Richtung Rietburg. Die Helden fühlten, wie etwas, dass auf ihnen gelastet hatte, von ihnen abfiel. „Der Bann ist nun gebrochen, welchen er euch auferlegt hat als er euch zum ersten Mal in die Augen gesehen hat.“*

Versetzt nun den Eisernen König auf die Burg (Feld 0). Er kann ab jetzt nicht mehr kontrolliert werden. Die Burg kann weiterhin betreten werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Das Wiedersehen 3“.



*Ratlos sahen die Helden zu ihrem schwer verwundeten Freund. Reka kniete bei ihm. „Geht ihr den Eisernen König jagen. Ich kümmere mich derweil um euren Freund hier. Macht euch um mich keine Sorgen, Lonas wird mich beschützen“, und Hella sagte: „Macht euch keine Vorwürfe! Sein Bann ist mächtig. Auch ich bin ihm dereinst erlegen. Ich machte ihn zu meinem König und musste zusehen, wie er mein Land mit eiserner Hand regierte, gnadenlos ausbeutete und langsam zerstörte. Ich konnte die Trolle nicht für euch aufhalten aber ich werde euch helfen, so gut ich kann. Noch ist es nicht zu spät.“ Und so eilten sie gemeinsam zur Rietburg.*

Kreaturen, welche ab jetzt die Burg betreten, werden nicht mehr auf die goldenen Schilde gestellt, sondern bleiben auf der Burg (Feld 0) stehen. Kreaturen, die bereits auf den Goldenen Schilden stehen, verbleiben auf diesen. Es können nun mehrere Kreaturen auf der Burg stehen. Für jede Kreatur auf der Burg erhält der Eiserne König einen zusätzlichen Stärkepunkt. Die Kreaturen können unabhängig vom Eisernen König einzeln bekämpft werden.

Der Eiserne König hat je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte: **2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40.** Er würfelt immer mit **2 schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Als Auswirkung einer Kampfrunde werden keine Willenspunkte abgezogen, sondern die oberste Karte „Kampf gegen den Feind“ aufgedeckt und vorgelesen. Waren die Helden stärker, verliert der Eiserne König anschließend diese Karte. Der Eiserne König ist besiegt, wenn keine Karte „Kampf gegen den Feind“ mehr im Spiel ist. Versetzt dann den Erzähler sofort auf Feld „N“ der Legendenleiste und entfernt alle Kreaturen von der Burg (Feld 0).

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Der Held am Boden 1“.







Der Spieler, dessen Held hingelegt wurde, erhält jetzt die Karte „Der Held am Boden 2“, deckt sie auf und legt sie auf seine Heldentafel. Alle Ausrüstungsgegenstände, kleine Gegenstände, Stärkekpunkte sowie Willenspunkte bleiben erhalten. Der Held verwendet ab jetzt die Figur „**Brut und Hella**“. Die ursprüngliche Sonderfähigkeit des Helden kann nicht mehr genutzt werden.

Stattdessen erhält er jetzt einmalig 2 zusätzliche Stärkekpunkte, sowie die Fähigkeit „**Feuerball**“. Legt jetzt 4 **Feuerplättchen** auf das dafür vorgesehene Feld der neuen Heldenkarte. Der Held kann sich entscheiden, in einer Kampfunde **vor** der Reaktion des Gegners ein Feuerplättchen einzusetzen, um den Stärkewert des Gegners um 4 zu reduzieren. Das eingesetzte Feuerplättchen kommt danach aus dem Spiel.

#### Legendenziel:

Die Helden müssen die Burg verteidigen **und** die Wiederaufbauaufgabe erfüllen **und** den Eisernen König besiegen.

