

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert



Prolog

Prolog

„Ah, mein Freund, komm doch herein! Meinst du, der Eiserne König wird seinen Treueeid halten?“
 „Ich bin fest davon überzeugt, mein Prinz! Wenn er die Burg hätte erobern wollen, dann hätte er das getan, sobald er die Skrale kontrollierte.“
 „Ich bin froh, dass alles ein gutes Ende genommen hat. Dir haben wir genau so viel zu verdanken wie den Helden von Andor! Mit deiner Idee, den Eisernen König zu erwecken, hast du das alles erst möglich gemacht!“
 „Danke, Thorald. Aber letztendlich war es nur möglich, weil du das Lager entdeckt hast. Auch du bist an diesem Sieg beteiligt.“
 „Das waren meine Wachen. Und die Helden von Andor haben mich befreit. Ich ... war nutzlos!“
 „Das Volk denkt das auch. Doch du bist der zukünftige König! Das Volk darf dich nicht für nutzlos halten!“
 „Aber was soll ich denn tun?“
 „Du bist noch unerfahren, das ist alles. Doch die Helden von Andor überstrahlen dich jetzt schon. Solange sie in Andor sind, wird das Volk dich nie als König anerkennen. Mein Rat: Gehe eine Weile mit ihnen auf Reisen. Vollbringe Heldentaten mit ihnen, um genau so groß wie sie zu werden.“
 „Auf Reisen? Wollen die Helden Andor verlassen?“
 „Noch nicht, Thorald! Aber wenn du es willst, werde ich dafür sorgen, dass sie es tun.“
 „Nein, ich werde die Helden zu nichts zwingen!“
 „Aber mein Prinz, wer hat denn von Zwingen gesprochen? Lass mich mit ihnen reden, und sie werden es gerne tun.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1



Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert



Diese Legende besteht aus 43 Karten: "Prolog", A1, A2, A3, B1, B2, E, N, "Der eiserne Verräter 1, 2 und 3", "Das Gegengift 1, 2 und 3", "Die Spur der Kapuze 1 und 2", "Ein falscher Freund", "Cavern 1 und 2", "Der Geist des Gebirges 1, 2, 3 und 4", 4 Karten "Lebendige Wesen", "Das eiserne Schwert", "Das verwüstete Land", "Der Widerstand 1 und 2", "Die Macht der Krone 1, 2, 3, 4, 5, 6 und 7", "Der schlafende König", "Der Kampf um die Burg 1 und 2" und "Epilog 1 und 2"

Der Held warf einen missmutigen Blick zurück auf die Küste A1 des Wachsam Waldes und einen ebenso missmutigen Blick nach vorne auf seine Gefährten und Prinz Thorald, die an der Reling lehnten. Wieso hatte er sich überreden lassen, Andor zu verlassen? „Ein Land, das Helden hat, darf sich glücklich schätzen! Aber noch glücklicher darf sich ein Land schätzen, das keine Helden braucht. Die Nebelinseln werden von Kreaturen geplagt; das Land wird verwüstet und die Menschen werden ermordet. Warum geht ihr nicht nach dort und helft den Menschen, die eure Hilfe benötigen?“ hatte der Freund des Prinzen gesagt. Auf die Frage nach dem Verräter antwortete er nur:
 „Welche Pläne der Verräter mit der schwarzen Kapuze auch immer hatte, sie sind gescheitert! Er wird so tun, als habe er Andor nie verraten. Wir brauchen euch nicht mehr, aber die Nebelinseln schon!“ Davon, dass der Prinz sie begleiten würde, hatte dessen Freund nichts gesagt.

Diese Legende spielt zwischen den Legenden 2 und 3. Sie spielt auf der Vorderseite des Andorspielplans und ihr benötigt Material aus der Erweiterung "Die Letzte Hoffnung".

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2





Doch plötzlich ertönte ein Kreischen am Himmel und ein Falke mit einer Nachricht schoss herab und landete direkt neben dem Helden. Der Held öffnete die Nachricht und las sie vor: „Helden von Andor, das Land zu verlassen war ein großer Fehler! Kommt sofort zurück und trifft mich am Baum der Lieder. Euer Freund, Melkart“ „Wir kehren um!“, rief ein anderer Held. „Aber wir haben den Bewohnern der Nebelinseln unsere Hilfe versprochen!“, erwiderte Thorald. „Und wir werden unser Versprechen einhalten! Bitte, steh du ihnen bei, Thorald. Wir aber werden umkehren und Andor helfen.“ Prinz Thorald stimmte widerstrebend zu.

Führt zuerst die Anweisungen der Karte **Checkliste** aus, legt den **Nebel** aber noch nicht aus. Legt anschließend folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- 11 Edelsteine, das Gift, die Hexe, die Schildzwerge,
- 4 Bauernplättchen, den Eisernen König und die Legendenkarten „Der Eiserne Verräter“, „Das Gegengift“, „Die Spur der Kapuze“, „Ein falscher Freund“, „Cavern“, „Der Geist des Gebirges“, „Das eiserne Schwert“, „Das verwüstete Land“, „Der Widerstand“, „Die Macht der Krone“, „Der schlafende König“, „Der Kampf um die Rietburg“ und „Epilog“
- verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 8 Geröllplättchen und vier Karten „Lebendige Wesen“
- aus „Die Letzte Hoffnung“: 6 Bauernplättchen, 8 Bergskrale, die Knochenbrücke, die Kapuze, den Kessel, 1 Sternkraut, 6 Apfelnüsse, 2 Holzstämme mit dem Wert 4 und ein Holzstamm mit dem Wert 2, den Edelstein mit dem Wert 3, Radan, Nomion, den Schatten, das Lager, 5 alte Waffen und 22 Nebelplättchen

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



A2



Weitere Vorbereitungen:

Legt **Sternchen** auf die **Felder B, E und N** der **Legendenleiste**. Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Positionen von den **3 Heilkräutern** und von **5 Runensteinen**. Sollten dabei ein oder mehrere Gegenstände auf den **Feldern 11 oder 15** auftauchen, werden die jeweiligen Gegenstände erneut erwürfelt.

Stellt alle **Helden** auf **Feld 50** und legt ein **Sternchen** auf **Feld 57**. Lest die Karte „Der eiserne Verräter“, wenn **alle Helden** auf **Feld 57** stehen. Die Helden dürfen den Wachsam Wald vorerst nicht verlassen. Jeder Held startet mit einem **Stärkepunkt**. Die Heldengruppe erhält jetzt einen **Falken** und **3 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.

Solltet ihr mit mehr als 4 Helden spielen, dann stellt jetzt bei 5 Spielern den Helden, der als letztes dran ist und bei 6 Helden die beiden Helden, die als letztes dran sind, auf Feld 57.



A3

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert



B1
Melkart hatte mehr über die beiden Teile des Schwertes herausgefunden: „Erinnert ihr euch noch an die magischen Wächter, die die Fragmente des Versteinerungszaubers bewachten? Im Volksmund wurden sie die drei Schwestern genannt, weil nur drei davon gesehen wurden. Aber anscheinend schuf der Eiserne König fünf Schwestern, von denen zwei die Teile des Schwertes bewachten. Eine zog sich tief ins Gebirge zurück und wurde schon vor Jahrhunderten besiegt, vielleicht wissen die Zwerge mehr darüber. Die letzte jedoch lebt noch immer im verlassenen Turm im Osten Andors. Doch mit dem Tod der anderen vier ist ihre Macht gewaltig gestiegen. Seid vorsichtig, wenn ihr sie angreift.“

Legt den **Schwertgriff** auf **Feld 83** und stellt Nomion dazu. **Feld 83** gilt als benachbart zu **Feld 65**. Nomion symbolisiert die letzte Schwester. Sie hat 10 Stärkepunkte, bei 4 Helden 20, bei 3 Helden 14 und bei 2 Helden 8 Willenspunkte und würfelt mit **zwei schwarzen Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Mit unter **7 Willenspunkten** würfelt sie nur noch **mit einem schwarzen Würfel**. Jeder Held muss nach jeder Kampfrunde gegen sie genau fünf Willenspunkte abgeben, 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 ihr auf **0 Willenspunkte** bringen würde, darf an diesem Kampf nicht teilnehmen. Wenn sie besiegt wurde, kommt sie ohne Belohnung aus dem Spiel. Der Erzähler geht dann kein Feld weiter.

Lest jetzt weiter auf **Legendenkarte B2** →

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert



B2
Erst dann kann der Schwertgriff aufgenommen werden. Legt außerdem ein Sternchen auf Feld 71. Wenn ein Held auf diesem Feld steht, wird die Karte „Cavern“ vor eventuellen anderen Karten vorgelesen.

„Wenn ihr bei den Schildzwerge seid, fragt sie nach diesem Gang, mit dem die Skrale ins Rietland kamen, vielleicht könnt ihr ihn auch benutzen.“

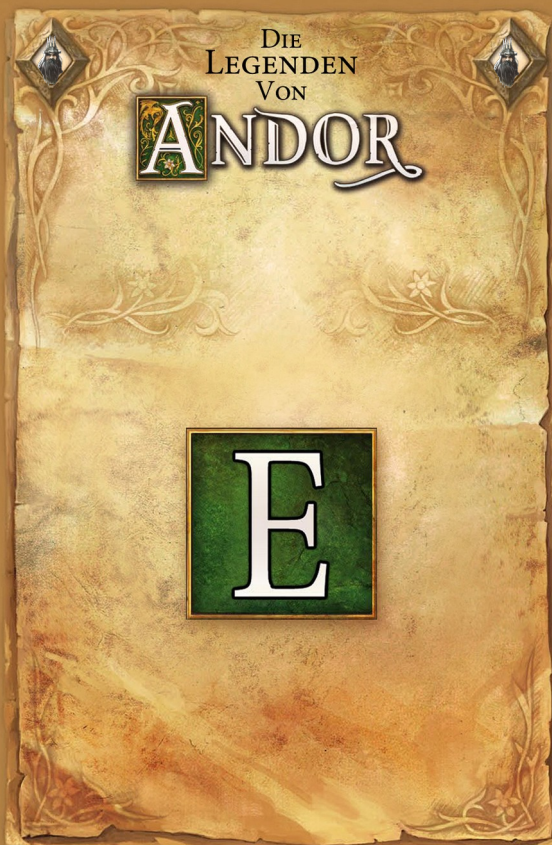
Aufgabe

Findet außerdem einen Weg ins Rietland. Dafür muss ein Held auf **Feld 71** stehen bleiben.

„Ich fürchte jedoch, dass die Schildzwerge mit ihren eigenen Problemen zu kämpfen haben, denn jetzt, wo die Brücken zerstört sind, gelangen die Kreaturen nicht mehr zur Burg und greifen stattdessen die Mine an.“

Wichtig:

Kreaturen, die auf den **Feldern 39, 43 oder 48** stehen, bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht** entlang der Pfeile. Stattdessen bewegt sich eine Kreatur von **Feld 48** zu **47**, eine Kreatur von **Feld 39** zu **43** und eine Kreatur von **Feld 43** zu **71**. Eine Kreatur, die **Feld 71** betritt, wird sofort auf einen der goldenen Schilde nach Spielerzahl neben der Burg gestellt. Wenn alle Schilde der entsprechenden Spielerzahl besetzt sind und eine weitere Kreatur **Feld 71** betritt, ist die **Legende sofort verloren** und der Erzähler wird auf **Feld N** vorgeschickt. Stellt jetzt je einen Gor auf die **Felder 41 und 64** und einen Troll auf **Feld 46**.



Weitere Kreaturen wollten, den Befehlen des Drachen folgend, zur Rietburg ziehen. Als sie erkannten, dass die Brücken zerstört waren, brüllten sie verwirrt ihren Zorn hinaus und verstreuten sich. Sie wussten nicht, wohin sie sich wenden sollten und zogen schließlich in Richtung der Mine.

Stellt einen **Gor** auf **Feld 48** und einen **Skräl** auf **Feld 47**.



Diese Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Mine erfolgreich verteidigt wurde und ...
... die Burg zurückerobert und gehalten wurde.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Epilog 1“ →

Autor: Troll

Diese Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Mine nicht erfolgreich verteidigt wurde
oder ...
... die Burg nicht zurückerobert und gehalten wurde.

N1



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Der eiserne Verräter 1

Der eiserne Verräter 1

Als die Helden den Baum der Lieder erreichten, wurden sie bereits von Melkart erwartet. „Ich habe euch gewarnt, den Eisernen König aufzuwecken!“, begann er ohne Umschweife. „Noch während ihr hier auf ein Schiff gewartet habt, ist König Brandur in einen tiefen Schlaf gefallen, aus dem ihn keiner wecken konnte. Der Eiserne König ernannte sich danach selbst zum Herrscher. Schon am zweiten Tag verlor er anscheinend die Geduld. Er sperrte den schlafenden König in ein magisches Verlies und zwang alle menschlichen Wachen, die Burg zu verlassen, bis auf den Freund des Prinzen, den er als Gefangenen dabehielt. Anschließend befahl er die Skrale auf die Rietburg, aber nicht für lange. Einen Teil ließ er als Wachen zurück und der Rest zog plündernd und mordend durchs Rietland. Die Bevölkerung ist im Land verstreut und ohne einen Anführer. Nur in der Taverne haben sich einige verschantzt.“ „Der Hexe Reka wurde vor kurzem ein Schlafgift gestohlen! Wir sollten sie danach befragen. Aber wir sind nicht stark genug, um ganz Andor von den Kreaturen zu befreien.“ „Selbst wenn ihr stark genug dazu wärt, könntet ihr es nicht. Die Kreaturen haben erst Verstärkung geholt und anschließend die Markt- und die Taubücke zerstört.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Der eiserne Verräter 2"





Der eiserne Verräter 2

Das **Sternchen** auf **Feld 57** kommt jetzt aus dem Spiel. Legt je ein **rotes X** auf die Brücken zwischen den **Feldern 16 und 48** sowie **38 und 39**. Die Helden können diese Brücken nicht passieren. Legt je ein **Bauernplättchen** auf die **Felder 10, 22, 24, 26, 27, 30, 31, 32, 36 und 38**.

„Letztendlich muss es euer Ziel sein, den Eisernen König zu besiegen und die Rietburg zurückzuerobern. Wenn ihr die Menschen im Rietland vereint, werden sie euch sicher helfen.“ „Aber wie sollen wir den Eisernen König besiegen, wenn er jeden, den er berührt, kontrollieren kann?“ „Inzwischen hat sich der Eiserne König mit den von ihm kontrollierten Kreaturen in der Rietburg verschanzt und lässt die übrigen Kreaturen tun, was sie wollen. Aber er kennt die Rietburg nicht, ihr solltet unbemerkt hinein gelangen können.“

Stellt den **Eisernen König** und einen **Bergskral** auf die Burg (Feld 0) und je einen **Bergskral** auf jedes Feld, das an die Burg angrenzt. Stellt außerdem je einen **Gor** auf die **Felder 21, 23, 25, 28, 29, 33, 34 und 35**, je einen **Skral** auf die **Felder 16 und 20** und je einen **Troll** auf die **Felder 17, 18, und 19**. Kreaturen links der Narne (des Flusses) bewegen sich in dieser Legende nicht.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Der eiserne Verräter 3"



Der eiserne Verräter 3

Verteilt jetzt die **Nebelplättchen** aus dem Grundspiel auf **alle Felder** des Wachsam Waldes. Lasst dabei nur **Feld 57** frei.

Aufgabe

Findet die Hexe Reka im Nebel. Sobald ein Held auf dem Feld der Hexe steht, lest die **Karte „Das Gegengift“**. Einer der Helden erhält jetzt ein **Fernrohr**.



Das Gegengift 1

„Was sagst du da? Brandur wurde vermutlich mit meinem Schlafgift vergiftet? Oh weh, ich fürchte, um ein Gegengift herzustellen, fehlen mir noch einige Dinge.“ „Was fehlt, Reka?“ „Ein Gor hat meinen Kessel gestohlen, ohne den kann ich keine Tränke mehr brauen. Der, den ihr gerade bekommen habt, war mein letzter.“

Der **Held** bei der Hexe erhält wie üblich ihren magischen Trank. Eingekauft werden kann bei ihr aber erst, wenn sie ihren Kessel zurückbekommt. Würfelt jetzt mit einem **roten Würfel** und addiert **46** zum Ergebnis. Stellt auf das Feld mit dieser **Feldzahl** einen **Gor** und legt den Kessel dazu. Dieser Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht. Immer, wenn ein Held das Feld mit dem Gor betritt und dort stehen bleibt, bewegt er sich auf das angrenzende Feld mit der **höchsten Feldzahl**. Den Kessel bewegt er mit sich.

Hinweis: Der Gor kann also nur im **Fernkampf** besiegt werden oder, indem er auf ein **Feld** gescheucht wird, auf dem schon Helden stehen. (Oder, wenn der Gor auf ein Feld eingewürfelt wurde, auf dem jetzt gerade ein Held steht.)

Der Gor kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Wenn er besiegt wurde, kann der Kessel aufgenommen werden. Die Helden erhalten die übliche Belohnung, aber der **Erzähler** geht beim Sieg über den Gor kein **Feld** weiter.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Das Gegengift 2"



Das Gegengift 2

„Außerdem benötige ich Sternkraut. Noch vor kurzem war es sehr häufig in Andor, aber ich fürchte, ihr habt das meiste bei eurer Nahrungssuche auf die Burg gebracht.“

Sortiert jetzt aus den 22 Südnebelplättchen die Plus-Zwei-Willenspunkte- und zwei Ereigniskarte-Plättchen aus und mischt die übrigen 18. Verteilt sie anschließend auf alle Felder rechts der Narne, die nicht Teil des Wachsamens Waldes sind. Lasst dabei die Felder 39, 64, 71, 80 und 83 frei. Die Helden müssen das Sternkraut im Nebel finden und zur Hexe bringen. Bei **Nebelplättchen**, die einen Wargor zeigen, erscheint ein normaler Gor und bei **Nebelplättchen**, die einen **Bergskral** zeigen, erscheint ein normaler Skral. Wenn ein **Nebelplättchen** mit **Apfelnüssen** oder Agren ausgelöst wird, erhält der jeweilige Held stattdessen 1 Gold.

„Und als entscheidende Zutat fehlt mir ein besonderer Edelstein, den es in Andor sonst nirgendwo gibt. Ich habe ihn vor kurzem bei einem Troll gesehen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Das Gegengift 3"







Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Das Gegengift 3

Das Gegengift 3

Stellt einen **Troll** auf **Feld 60** und legt den **Edelstein mit der 3** dazu. Sollte auf diesem Feld eine Kreatur stehen, kommt sie aus dem Spiel. Der Troll bewegt sich nicht. Um den Edelstein aufzunehmen, muss der Troll besiegt werden. Die Helden erhalten die übliche Belohnung, aber der Erzähler geht beim Sieg über den Troll kein Feld weiter. Wenn der **Kessel**, das **Sternkraut** und der **Edelstein** zur **Hexe** gebracht wurden, kommen diese Gegenstände aus dem Spiel und einer der Helden erhält das Gift. Es kann nicht normal eingesetzt werden.

„Sucht ihr eigentlich noch nach dem Verräter mit der schwarzen Kapuze? Ich habe gerade eben erst beim Kräutersammeln an der Zwergeneiche jemanden gesehen, der eine solche Kapuze trug.“

Aufgabe

Bringt der **Hexe** die **drei Gegenstände** und erhaltet das **Gift**. Legt außerdem die **Kapuze** auf **Feld 39**. Ein **Held** muss auf **Feld 39** stehen, lest dann den ersten Abschnitt der Karte „**Die Spur der Kapuze**“. Ab jetzt können die Helden den Wachsam Wald verlassen.





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Die Spur der Kapuze 1

Die Spur der Kapuze 1

Als der Held die Zwergenreiche erreichte, saß tatsächlich eine Gestalt mit einer Kapuze darunter! Schnell hielt er ihr die Waffe an den Hals. „Bitte, ich habe kein Geld!“, rief die Gestalt und der Held konnte das Gesicht erkennen. Es war ein alter Mann, den er nicht kannte und der mit Sicherheit nicht während der letzten Ereignisse auf der Burg gewesen war. Schnell entschuldigte sich der Held undklärte den Greis auf. „Woher hast du die Kapuze?“, fragte er schließlich. „Ein Zwerg mit einem riesigen Rucksack hat sie mir teuer verkauft, drüben bei den Pferdezüchtern.“ Der Held dachte über die Worte des Mannes nach. Er kannte nur einen Zwerg, auf den diese Beschreibung zutraf. „Garz!“, entfuhr es ihm. „Wie bitte? Egal, nimm du bitte die Kapuze, ich möchte nicht noch ein mal verwechselt werden.“

Ein **Held** auf **Feld 39** kann die **Kapuze** aufnehmen. Sie wird dort abgelegt, wo andernfalls ein Helm liegt. Wenn er sie nicht aufnehmen kann oder möchte, bleibt sie dort liegen. Ein Held mit der Kapuze kann sich **Nebelplättchen** auf seinem Feld ansehen und sich dann entscheiden, ob er sie aktiviert. Stellt jetzt **Radan** auf das **Feld 64**. Er symbolisiert den **Handelszwerg Garz**.

Lest die nächste Karte "Spur der Kapuze 2", wenn ein Held dort steht.





Die Spur der Kapuze 2

Der Held erkundigte sich bei den Pferdezüchtern nach Garz, aber der war schon zur Mine weitergezogen.

Stellt **Garz** auf **Feld 71**.

Lest den nächsten Abschnitt auf dieser Karte, wenn ein Held dort steht.

Auch in der Mine traf der Held Garz nicht an, er war schon auf dem Weg zum Baum der Lieder...

Stellt **Garz** auf **Feld 57**.

Lest den nächsten Abschnitt auf dieser Karte, wenn ein Held dort steht.

Am Baum der Lieder angekommen erfuhr der Held, dass er Garz schon wieder verpasst hatte. Er suchte jetzt wohl nach einem Weg, ins Rietland zu kommen, um mit den Menschen dort zu handeln. Wutschnaubend machte sich der Held erneut auf den Weg.

Stellt **Garz** auf **Feld 48**.

Lest die Karte „Ein falscher Freund“, wenn ein Held dort steht.



Ein falscher Freund

Endlich hatte der Held Garz erreicht! Schnell fragte er ihn nach der Kapuze. „Die habe ich auf der Rietburg zum Spottpreis von einem Wächter gekauft.“ „Wie sah er aus?“ „Ihr Menschen seht doch alle gleich aus! Aber ich wusste mal, wie er heißt. Mit ein bisschen Gold würde ich mich bestimmt wieder erinnern.“ Der Held funkelte Garz zornig an. „Oh, ich glaube ich erinnere gerade von ganz alleine wieder.“ Als Garz den Namen nannte, riss der Held die Augen auf. „Nein! Das ist unmöglich! Bist du dir absolut sicher, Garz?“ „rief er. „Natürlich bin ich mir sicher, was hat du denn?“ „Der Name, den du genannt hast ... das ist der engste Freund des Prinzen. Er hat uns geholfen, die Skrale zu besiegen! Warum sollte er uns verraten?“ Doch dann dachte der Held daran, dass der Freund des Prinzen durch Prinz Thorald über alle Entscheidungen des Königs Bescheid wusste. Er hätte vor den Helden in der Mine sein können, wo die Skrale damals kurz vor deren Ankunft abgezogen. Und er war vor den Helden beim Lager der Skrale gewesen, und hätte dort mit den Skralen sprechen können. Und einer der Helden hatte eine Unterhaltung belauscht! „Er könnte es sein.“, gab der Held widerstrebend zu. Und jetzt ... jetzt war der Verräter die einzige menschliche Wache, die der Eiserne König auf der Burg gelassen hatte. Der Eiserne König, der erst durch dessen Vorschlag erweckt worden war und der jetzt das Land tyrannisierte. Der Held erbleichte. Aber ... es ergab einfach keinen Sinn! Noch war so vieles unklar.

Nehmt **Garz** jetzt **aus dem Spiel**.



Cavern 1

Der Held erreichte die Mine der Schildzwerge, die sich erbittert gegen die Kreaturen verteidigten. „Die Kreaturen haben Nehals Gang zugeschüttet. Wenn wir ihn wieder freiräumen sollen, müssen wir unsere Verteidigung schwächen.“

Stellt jetzt die **Schildzwerge** auf **Feld 71**. Sie haben die normale Bedeutung. Legt die **Knochenbrücke** (Feld 372) zwischen die **Felder 30** und **41** und legt ein **Sternchen** darauf. Dieses Feld kann von den Helden vorerst nicht betreten werden. Wenn die Schildzwerge auf Feld 372 bewegt werden, kommen sie und das Sternchen **aus dem Spiel**. Ab dann kann die Brücke betreten und passiert werden. Legt ein **Sternchen** auf **Feld 30**. Ein Held auf diesem Feld muss anhalten. Lest die **Karte „Das verwüstete Land“**, sobald ein Held auf **Feld 30** steht.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Cavern 2"



Cavern 2

Der Held fragten nach der Schwester im Süden des Gebirges. „Ja, vor ein paar hundert Jahren ging ein junger Zwerg ins Gebirge, weil es dort zu spuken schien. Er kehrte nie zurück, aber der Spuk hörte auf. Es war tief im Gebirge, weit südlich von hier. Durch unsere Gänge könnt ihr schneller dorthin.“

Legt ein **Sternchen** auf **Feld 82**. Lest die **Karte „Der Geist des Gebirges“**, wenn ein Held dort steht. Das **Feld 84** kann für insgesamt **zwei Stunden** von **Feld 71** aus betreten werden und andersherum.

„Wenn wir euch auch sonst noch irgendwie helfen können, dann werden wir das gerne tun. Die Kreaturen sollten lieber die Burg als die Mine angreifen.“

Aufgabe

Bringt beide Teile des Schwertes zu **Feld 71**. Wenn ihr das geschafft habt, lest die Karte „Das eiserne Schwert“..



Der Geist des Gebirges 1

Der Held stolperte in eine Höhle. Auf dem Boden lag das bleiche Skelett eines Zwerges, doch ein halbes Schwert konnte der Held nirgendwo sehen. Plötzlich erklang eine Stimme, tief und grollend wie ein Sturm und sprach mit Worten, von denen jedes einzelne so klang wie eine kleine Lawine:

„ARMER KERL! ER HAT DAS WESEN BESIEGT, DOCH ER ERLAG SEINEN VERLETZUNGEN. ALLE BEIDE WAREN TOT UND WER HATTE ETWAS DAVON? DA SIEHT MAN ES WIEDER: NUR EIN NICHT GEKÄMPFTER KAMPF IST EIN GEWONNENER KAMPF.“

Der Held fuhr zusammen und sah sich um. „Wo bist du?“

„ICH BIN ÜBERALL IN DIESEN BERGEN, DOCH AUCH NIRGENDS. ICH BIN ALT WIE DAS GEBIRGE UND ICH SEHE ALLES, WAS ES SIEHT UND HÖRE ALLES, WAS ES HÖRT. DOCH IM GEGENSATZ ZU DIESEM GEBIRGE BIN ICH KÖRPERLOS. WAS MÖCHTEST DU HIER, SOGENANNTER „HELD VON ANDOR“?“

„Ich suche die Hälfte eines Schwertes, das alles zerschneiden kann. Das Wesen, das hier lebte, bewachte sie.“

„ICH WEIß, WAS DU MEINST, DOCH ICH WERDE NIEMALS JEMANDEM EINE DERARTIGE WAFFE ANVERTRAUEN! VOR ALLEM NICHT JEMANDEM, DER SIE EINSETZEN MÖCHTE.“

„Aber ich möchte sie einsetzen, um viel Leid zu verhindern!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Der Geist des Gebirges 2"



Der Geist des Gebirges 2

„ARROGANZ UND IGNORANZ SIND DIE ÜBEL JEDER INTELLIGENTEN ART! WIE SOLLTE MAN EINE SOLCHE WAFFE EINSETZEN KÖNNEN, OHNE LEID ZU VERURSACHEN? DU MÖCHTEST MENSCHEN RETTEN, INDEM DU KREATUREN DAS LEBEN NIMMST. DU MÖCHTEST JENE, DIE DU ALS WERTLOS ERACHTEST, VERNICHTEN. WIE KÖNNTE ICH ES VERANTWORTEN, DIR DIE MACHT DAZU ZU GEBEN?“

„Aber die Kreaturen verwüsten unser Land. Soll ich einfach nur zusehen?“

„UNSER LAND? MIT WELCHEM RECHT NENNST DU ES SO? WUSSTEST DU, DASS DAS LAND WESTLICH DER NARNE WÄHREND DES BÜNDNISSES ZWISCHEN DRACHEN UND ZWERGEN NUR VON KREATUREN BEVÖLKERT WAR? JETZT MÜSSEN DIE KREATUREN HUNGERN UND ES BLEIBT IHNEN KEINE WAHL, ALS EUCH AUSZURAUEN UND DEN BEFEHLEN DES DRACHEN ZU GEHORCHEN. DEN KREATUREN GEHT ES WESENTLICH SCHLECHTER ALS DEN MENSCHEN UND ZWERGEN!“

„Bitte! Ich kann nicht mitansehen, wie meine Freunde von den Kreaturen getötet werden, selbst wenn diese keine Wahl haben. Ich verspreche, dass ich das Schwert vernichten werde, wenn diese Plage abgewehrt ist.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Der Geist des Gebirges 3"





Der Geist des Gebirges 3

„DU UND DIE ANDEREN HELDEN, IHR HABT DAFÜR GESORGT, DASS VIELE KREATUREN MITANSEHEN MUSSTEN, WIE IHRE FREUNDE GETÖTET WURDEN. WANN HABT IHR JEMALS EINE KREATUR BESIEGT, DIE EUCH ANGRIFF? ICH WERDE EUCH NIEMALS EINE WAFFE ANVERTRAUEN KÖNNEN, DIE ALLES ZERSTÖRT, WOMIT SIE IN BERÜHRUNG KOMMT! DOCH ZEIGT MIR, DASS IHR IN DER LAGE SEID, ZU ERKENNEN, DASS AUCH DIE KREATUREN LEBENDIGE WESEN SIND, UND ICH SAGE EUCH, WO DAS IST, WAS IHR SUCHT, AUCH WENN ES WOMÖGLICH NICHT DAS IST, WAS IHR MÖCHTET!“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Der Geist des Gebirges 4"



Der Geist des Gebirges 4

Entfernt jetzt das **Sternchen** von **Feld 82** und stellt die Figur Schatten auf dieses Feld. Nehmt jetzt die **Schwertklinge** und außerdem bei 2 Helden eine, bei 3 Helden zwei und bei 4 Helden drei andere alte Waffen und mischt sie mit der Schwertklinge zusammen. Die übrigen alten Waffen kommen **aus dem Spiel**. Legt die gemischten alten Waffen verdeckt auf **Feld 82**. Zieht jetzt zufällig eine der 4 Karten „**Lebendige Wesen**“. Wenn ihr die Aufgabe darauf erfüllt habt, zieht eine der alten Waffen. Wenn es nicht die Schwertklinge war, dann kommt diese alte Waffe aus dem Spiel, jeder Held erhält **einen Stärkepunkt** und es wird eine **weitere Karte** gezogen. Wenn ihr die Schwertklinge zieht, kommen alle anderen alten Waffen aus dem Spiel. Die alten Waffen können nicht anders aufgedeckt werden. Zieht anschließend eine **weitere Karte** (wenn vorhanden). Die Erfüllung der Aufgabe auf dieser Karte ist **freiwillig**. Wenn ihr sie erfüllt habt, erhält jeder Held **einen Stärkepunkt** und es wird (falls vorhanden) noch eine Karte gezogen. Führt das solange fort, bis es keine Karten „**Lebendige Wesen**“ mehr gibt oder bis eine Aufgabe misslingt. Legt immer, wenn ihr eine neue Karte „**Lebendige Wesen**“ zieht, ein **rotes X** auf das Feld auf der Legendenleiste, das **drei Felder** über der aktuellen Position des Erzählers ist. Wenn der Erzähler das rote X erreicht, gilt die Aufgabe als gescheitert und alle Karten „**Lebendige Wesen**“ kommen **aus dem Spiel**. Wenn die Schwertklinge zu diesem Zeitpunkt noch nicht gezogen wurde, ist die Legende sofort verloren.





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Lebendige Wesen

Lebendige Wesen Möglichkeit 1

„IN DEN NÖRDLICHEN AUSLÄUFERN DES GEBIRGES LEBT EIN FRIEDLICHER WARDRAK, DER NIEMALS EINEM ANDEREN WESEN, ALS DEN TIEREN, DIE ER ZUM ÜBERLEBEN BRAUCHTE, EIN LEID ZUGEFGT HAT. DOCH EURE BEWAHRER HABEN IHN TROTZDEM GEJAGT UND VERWUNDET. JETZT IST ER DEM TODE NAHE. WEITER HINTEN IN DER HÖHLE LIEGEN EINIGE EDELSTEINE, MIT DENEN IHR DEN WARDRAK ZU MIR LOCKEN SOLLT, DAMIT ICH DAFÜR SORGEN KANN, DASS ER WIEDER GESUNDET. DOCH BEEILT EUCH, DENN BALD WIRD ER STERBEN!“

Stellt jetzt einen **Wardrak** auf **Feld 61** und markiert ihn mit einem **Sternchen**. Er kann sich mit anderen Kreaturen auf einem Feld befinden. Bei Sonnenaufgang bewegt er sich nicht. Er kann nicht angegriffen werden. Legt die **11 Edelsteine** auf **Feld 82**. Sie werden von Kreaturen ignoriert und können nicht bei Händlern benutzt werden. Sie können mit einem Falken verschickt werden. Wenn ein Edelstein auf einem Feld benachbart zu dem Wardrak liegt, wird der Wardrak sofort auf dieses Feld gestellt und der **Edelstein** kommt aus dem Spiel.

Aufgabe

Der **Wardrak** muss **Feld 82** erreichen. Wenn das geschehen ist, kommen alle übrigen Edelsteine und der Wardrak aus dem Spiel. Anschließend muss noch ein **Held** das **Feld 82** erreichen, bevor der **Erzähler** das **rote X** erreicht, um die Aufgabe zu erfüllen.





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Lebendige Wesen

Lebendige Wesen Möglichkeit 2

„IMMER WIEDER GERATEN KREATUREN IN DEN FLUSS. ABER SIE KÖNNEN DEM SOG DER SCHLANGENGLEICHEN NARNE NICHTS ENTGESETZEN UND WERDEN SCHNELL INS OFFENE MEER GESPÜLT, WO SIE UNTER QUALEN ERTRINKEN. KEIN WESEN HAT SO ETWAS VERDIENT. BAUT EINEN STEG, MIT DESSEN HILFE DIE KREATUREN DEM FLUSS ENTKOMMEN KÖNNEN. BEIM BAUM DER LIEDER LIEGT VIEL HOLZ, DAS IHR VERWENDEN KÖNNT. ZÖGERT NICHT, JEDER AUGENBLICK KANN WEITERE KREATUREN DAS LEBEN KOSTEN.“

Legt die **drei Holzstämme** auf **Feld 57**. Ein Held kann sie nur aufnehmen, wenn sie links seines Stärkepunktsteines auf den Stärkebalken passen. Wenn mehrere passen, kann er auch mehrere auf ein mal tragen. Sie können nicht mit einem Falken verschickt werden.

Aufgabe

Ihr müsst die **drei Holzstämme** zu **Feld 49** bringen und dort ablegen. Wenn alle drei Holzstämme dort liegen, kommen sie **aus dem Spiel**. Anschließend muss noch ein **Held** **Feld 82** erreichen, bevor der **Erzähler** das **rote X** erreicht, um die Aufgabe zu erfüllen.





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Lebendige Wesen

Lebendige Wesen Möglichkeit 3

„VOR KURZEM GING EINE GERÖLLLAWINE NIEDER, DIE EIN LAGER MIT SKRALEN VON IHREM TRINKWASSERZUFLUSS ABSCHNITT. DOCH IN DEM LAGER LEBT KEIN EINZIGER SKRALKRIEGER.“

„Wer dann? Weibchen und Junge?“

„NEIN, FRAUEN UND KINDER! SIE WERDEN ALLE VERDURSTEN, WENN IHR DIE LAWINE NICHT BESEITIGT!“

Stellt das **Lager** auf **Feld 61**. Zieht jetzt verdeckt **5 Geröllplättchen**, legt sie auf **Feld 61** und deckt sie auf. Das Geröll und das Lager können mit Kreaturen, Helden und den Schildzwergen auf einem Feld sein.

Aufgabe

Ihr müsst das **Geröll** komplett **zerstören** (Die Geröllplättchen lassen sich auch einzeln zerstören). Nehmt dann auch das Lager aus dem Spiel. Anschließend muss noch ein **Held Feld 82** erreichen, bevor der **Erzähler** das **rote X** erreicht, um die Aufgabe zu erfüllen..





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Lebendige Wesen

Lebendige Wesen Möglichkeit 4

„KEIN WESEN AUF DER WELT GEHT GERNE DAS RISIKO EIN, ZU STERBEN. ABER DIE KREATUREN MÜSSEN PLÜNDERND UMHERZIEHEN, UM ÜBERLEBEN ZU KÖNNEN, AUCH WENN SIE DADURCH OFT VON SOLCHEN WIE EUCH ERMORDET WERDEN. IN DER NÄHE DIESER HÖHLE GIBT ES EINE STELLE, WO VIEL NAHRUNG LIEGT, DIE BALD VERDERBEN WIRD. BRINGT SIE DEN KREATUREN, UM IHRE BÄUCHE ZU FÜLLEN, UND VIELLEICHT WERDEN SIE EINES TAGES ERKENNEN, DASS GEWALT NIE ZUM ZIEL FÜHRT!“

Legt die **6 Apfelnüsse** auf **Feld 82**. Sie werden wie Gold transportiert und können mit einem Falken verschickt werden.

Aufgabe

Verteilt die Apfelnüsse auf die Kreaturen im Spiel. Wenn eine Kreatur auf einem Feld mit Apfelnüssen steht, kommt eine Apfelnuss aus dem Spiel und die Kreatur wird hingelegt. Bei Trollen kommen bis zu zwei Apfelnüsse aus dem Spiel. Eine liegende Kreatur verhält sich in keiner Weise anders als eine stehende. Wenn **alle 6 Apfelnüsse aus dem Spiel** gekommen sind, werden alle Kreaturen wieder aufgestellt. Anschließend muss noch ein **Held Feld 82** erreichen, bevor der **Erzähler** das **rote X** erreicht, um die Aufgabe zu erfüllen.



Das eiserne Schwert

Ein Held brachte den Zwergen die beiden Schwerthälften, aber als er dem Schmied die Geschichte erzählte, blickte der den Helden verwundert an. „Die Geschichte ergibt keinen Sinn! Ein magisches Schwert lässt sich nicht einfach zerbrechen. Na ja, ich werde sehen, was ich für euch tun kann.“ Nach einiger Zeit kehrte der Schmied mit dem Schwert zurück, das jetzt wieder an einem Stück war. „Hier, bitte sehr! Hier habt ihr es, wie neu. Aber von Magie habe ich nichts festgestellt, sie dürfte größtenteils entwichen sein. Verwendet es nicht, bis ihr es wirklich braucht, wahrscheinlich wird es nur noch ein mal funktionieren.“

Entfernt jetzt das **Sternchen** von **Feld 71**. Ein **Held** auf **Feld 71** erhält jetzt beide Teile des Schwertes, sie werden ab jetzt wie Gold transportiert und können nicht eingesetzt werden.



Das verwüstete Land

Der Held verließ den Geheimgang. Rauch hing in der Luft und er sah in der Ferne einige Kreaturen unbehelligt durch das Land streifen. Da erschien plötzlich ein Bauer mit hoffnungsvoller Miene. „Endlich!“, rief er. „Wenn du hier bist, werden die anderen Helden sicher auch nicht weit sein. Die Zeit der Plünderungen hat ein Ende!“ „Nicht so voreilig, guter Mann! Wir können die Kreaturen nicht alleine zurückschlagen. Als erstes müssen wir die Burg einnehmen, und dazu brauchen wir eure Hilfe. Die Bevölkerung muss uns gegen die Armee in der Burg beistehen.“ „Aber es gibt keine Bevölkerung mehr, nur noch durch das Land streifende Familien, die von Kreaturen gejagt werden. Nur die Taverne ist noch sicher, aber dort kommen wir ohne eure Hilfe nicht hin.“ „Dann werden wir euch dorthin eskortieren. Je mehr Menschen sich in der Taverne sammeln, desto bessere Chancen haben wir, die Burg einzunehmen.“

Entfernt das **Sternchen** von **Feld 30**. Legt ein **Sternchen** auf **Feld 72**.

Aufgabe

Bringt möglichst viele **Bauern** zur **Taverne**. Bauern auf einem Feld mit einer Kreatur werden sofort geschlagen. Die Helden können sich im Rietland ungehindert bewegen, Felder mit Bergskralen können jedoch nicht betreten werden. Wenn ein **Held** mit mindestens einem **Bauern** auf **Feld 72** steht, lest die **Karte „Der Widerstand“**.





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Der Widerstand 1

Der Widerstand 1

In der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ brannte Licht und man konnte Stimmen hören, doch vor der Taverne standen einige Menschen Wache. Als sie den Helden erkannten, brachen sie in Jubel aus und liefen nach drinnen, um Gilda und die anderen Andori zu holen. „Wir müssen in die Burg, und wir brauchen eure Hilfe!“, erklärte der Held später. „Wird das geheime Ausfalltor bewacht?“ „Ja, aber wenn ihr es schafft, einen der Skrale, die die Burg bewachen, hierher zu locken, können wir ihn überwältigen. Die Skrale sind keine sehr disziplinierten Wächter, wenn sie wehrlose Menschen in der Nähe sehen, machen sie sich an die Verfolgung. Wenn ihr einige mutige Freiwillige findet, könnt ihr den Skral am Ausfalltor hierherlocken. Und wenn der Weg frei ist, werden hier sicher einige sein, die bereit sind, euch beim Sturm auf die Burg zu unterstützen. Wir alle wollen Brandur zurück! Ihr müsst es schaffen, ihn aufzuwecken und diese Tyrannei zu beenden.“

Markiert den **Bergskral** auf **Feld 4** mit einem **Sternchen**. Dieser Bergskral bewegt sich, wenn sich auf einem benachbarten Feld mindestens ein **Bauernplättchen** befindet, sofort auf dieses Feld, es sei denn, ein **Held** befindet sich darauf. Die Bauernplättchen auf dem Feld kommen dann **aus dem Spiel**. Wenn dann erneut ein Bauernplättchen auf einem benachbarten Feld liegt, bewegt er sich direkt weiter. Im Zweifelsfall bewegt er sich immer auf das Feld mit der höheren Feldzahl.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Der Widerstand 2"





Fan-Legende

**Der Eiserne König
Teil 2 – Das
zerbrochene Schwert**



Der Widerstand 2

Der Widerstand 2

Aufgabe

Dieser **Bergskral** muss **Feld 72** erreichen. Wenn das geschieht, kommt der Bergskral sofort **aus dem Spiel**. **Bauern** auf **Feld 72** werden nicht entfernt. Sobald der Bergskral aus dem Spiel entfernt wurde, kann **Feld 0** über **Feld 4** betreten werden.

Legendenziele

Die Mine muss erfolgreich verteidigt werden. Bevor der **Erzähler Feld N** auf der Legendenleiste erreicht, müssen alle **Helden auf der Burg** stehen und die **Kapuze**, das **Gift** sowie die **beiden Teile des Schwertes** müssen entweder auf **Feld 0** liegen oder im **Inventar** eines der Helden auf der Burg sein. Bis dahin müssen die Karten „**Ein falscher Freund**“ und „**Das eiserne Schwert**“ gelesen worden sein. Je mehr Bauernplättchen zu diesem Zeitpunkt auf der Taverne liegen, desto besser. Lest die Karte „**Die Macht der Krone**“, wenn alle Helden auf der Burg stehen. Bei 5 und 6 Spielern genügt es, wenn 4 Helden auf der Burg stehen. In diesem Fall können die Spieler es sich aussuchen, wann sie die Karte auslösen, aber alle Helden, die dann nicht auf **Feld 0** stehen, können die Helden in der Burg nicht unterstützen.



Die Macht der Krone 1

Wenn sich auf der Burg oder im Inventar der Helden auf der Burg jetzt **nicht** die **Kapuze**, das **Gift** und die **beiden Teile des Schwertes** befinden oder die Karten „**Ein falscher Freund**“ und „**Das eiserne Schwert**“ nicht beide gelesen wurden, ist die Legende jetzt **verloren**. Ansonsten lest hier weiter:

Leise schlichen die Helden durch die Rietburg. Der Plan sah vor, den Eisernen König zu stellen und anschließend das Ausfalltor zu öffnen, damit die Andori die verwirrten Skrale angreifen könnten. Als die Helden den Burghof betraten, sahen sie auf der Mauer eine einsame Gestalt mit einem weißen Mantel und der Eisenkrone auf dem Kopf stehen. Die Helden schlichen durch den Hof und die Mauer hinauf. Als sie oben angelangt waren, rief einer der Helden: „Eiserner König! Es wird Zeit, dass du dich für deine Taten verantwortest!“ Erschrocken drehte die Gestalt sich um. Den Helden stockte der Atem. Es war nicht der Eiserne König ... es war der Freund des Prinzen. In der Hand trug er den Eisenschild. „Ihr? Was tut ihr hier?“ „Du ... mit dir haben wir auch noch ein Hühnchen zu rupfen, du Verräter!“ Mit diesen Worten warf ein Held dem Freund die Kapuze vor die Füße. „Warum trägst du die Eisenkrone?“ „Bitte, lasst mich alles erklären!“ „Ich habe dir vertraut! Ich habe Garz erst nicht geglaubt, als er mir sagte, dass du der Besitzer der Kapuze warst. Aber wir hatten keinen anderen Wächter auf der Burg, der deinen Namen trug: Ken Dorr, „Freund des Prinzen“! Wo ist der Eiserne König?“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Macht der Krone 2"**



Die Macht der Krone 2

„Ich bin der Eiserne König! Der Mann, den ihr aus der Versteinierung geweckt habt, existiert nicht mehr.“ „Was?! Dann ist der Eiserne König unschuldig und nur du hast uns verraten?“ „Ich habe euch nicht verraten. Ich habe diesem Land Frieden geschenkt. Weder die Kreaturen noch der Drache werden die Menschen mehr bedrohen. Wenn die Andori erst erkennen, dass die Skrale sie beschützen, dann ...“ „Die Skrale beschützen sie nicht. Weißt du nicht, was gerade in Andor geschieht? Unzählige Andori werden von den Kreaturen gejagt und getötet. Erzähl uns alles, und vielleicht werden wir dich nicht auf der Stelle töten.“ „Das ist Unsinn, ich weiß genau, was ich den Skralen befohlen habe! Und ihr könnt mich nicht töten. Ich trage die Eisenkrone, ich brauche euch nur zu berühren, und ihr gehorcht mir. Aber ich werde es euch erzählen, denn ich möchte nicht, dass ihr schlecht von mir denkt. Alles begann damit, dass ich einige Notizen des Eisernen Königs fand, eine Art Nachlass, in denen er schrieb, dass er nur Gutes hatte tun wollen und dass es ihm nie darum ging, zu herrschen. Da wusste ich, dass der Eiserne König alle Probleme lösen könnte. Er hätte die Kreaturen, die uns angreifen, kontrollieren und Brandur versteinern können, damit der Drache niemals erwacht. Doch der König und dessen Wachen hätten dem zweiten Teil nicht zugestimmt, deshalb brauchtet ihr einen anderen Grund, um ihn zu erwecken.“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Macht der Krone 3"**





Die Macht der Krone 3

Und um euch einen Anreiz dazu zu schaffen, ging ich zu den Skralen. Ich stattete sie mit den Waffen aus der Rietburg aus und schürte Misstrauen zwischen Menschen und Zwergen, denn ihr musstet denken, dass der Eiserne König die letzte Möglichkeit war. Aber ich wies die Skrale an, niemanden zu töten. Glaubt ihr, sie hätten andernfalls nur in den Bergen gesessen und gehungert? Letztendlich halfen sie uns schon damals bei der Verteidigung Andors, ohne es zu wissen. Ich habe ein Heer geschaffen und auf die Burg gelockt. Der Eiserne König brauchte es nur noch zu berühren, um damit das Land zu verteidigen. Und dann war da das Problem mit Brandur. Ich wusste nicht, ob der Zauber der Krone mächtiger wäre als der Drache. Eigentlich wollte ich den Eisernen König überreden, Brandur zu versteinern, aber er sagte, damit würde der Drache wahrscheinlich auch erwachen. Zum Glück hatte ich der Hexe als letzte Sicherheit noch ein Schlafgift gestohlen. Ich war schon immer ein geschickter Dieb. Also vergiftete ich Brandur, nachdem ich euch und den Prinzen fortgelockt hatte. „Das alles hast du getan, um die Herrschaft an dich reißen zu können?!“ „Ihr müsst mir glauben, ich tat es auch wegen des Drachen. Wie lange hätte Brandur noch gelebt? Ein Jahr? Fünf? Zehn? Jetzt wird er niemals sterben und der Fluch des Drachen wird niemals eintreffen.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Macht der Krone 4"



Die Macht der Krone 4

„Aber die Geschichte ergibt keinen Sinn. Wenn der Eiserne König niemals herrschen wollte, warum hätte er dann mit dir zusammenarbeiten sollen?“ „Wer sonst hätte herrschen sollen? Der König schlief, der Prinz war fort. Der Eiserne König hat nicht mit mir zusammengearbeitet. Ich habe ihn nur überzeugt, zu regieren, bis der Prinz wiederkäme. Und weil Brandur vielleicht irgendwann gestorben wäre, weil irgendwelche Kreaturen die Skralarmee besiegt hätten, empfahl ich ihm, einen Raum magisch zu versiegeln und nur mit einem Passwort öffnen zu lassen. Ich selbst wollte niemals herrschen. Ich hätte mich damit begnügt, den Eisernen König zu beraten. Doch er wurde alt und vergesslich. Als ich ihn nach dem Zauber in den drei Gegenständen fragte, antwortete er nur: „Welcher Zauber?“ Habt ihr eine Ahnung, was ein seniler Schwarzmagier auf dem Thron hätte anrichten können? Der Eiserne König hatte Brandur in Sicherheit gebracht. Doch die Menschen auf der Burg hassten ihn, weil sie der Meinung waren, er habe den König eingeschlafert und weggesperrt. Niemand wusste, dass ich ihn vergiftet hatte. Um die Gefahr eines senilen Königs zu bannen, riet ich ihm, die Wachen durch Skrale auszutauschen. Als alle Wachen verschwunden und alle Skrale auf der Burg waren, nahm ich dem Eisernen König höflich die Krone vom Kopf und den Schild aus der Hand und las anschließend den Versteinerungszauber vor. Danach habe ich alle Skrale berührt und den Spruch zerstört. Die Statue des Eisernen Königs steht immer noch im Hof.“

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
"Die Macht der Krone 5"





Die Macht der Krone 5

Die Macht der Krone 5
 „Und warum hast du den Skralen befohlen, das Rietland zu verheeren?“ „Das habe ich nicht! Warum hätte ich das tun sollen? Ich habe sie berührt und ihnen befohlen, die Burg und die Brücken zu bewachen und die Bevölkerung zu beschützen. Und das tun sie seitdem.“ „Fassungslos starrten die Helden Ken Dorr an.“ „Du glaubst das wirklich? Du denkst, die Skrale würden das tun? Sie haben unzählige Kreaturen ins Rietland gelassen und jagen jetzt zusammen mit ihnen die Bevölkerung.“ „Das stimmt nicht! Ich trug die Eisenkrone, als ich ihnen die Befehle erteilt habe und seitdem habe ich sie nicht abgesetzt!“ Einer der Helden dachte an die vergangenen Ereignisse. Und dann erbleichte er. Unter den verwunderten Blicken der anderen trat er vor und streckte Ken Dorr die Hand entgegen. „Dann berühre mich und gib mir Befehle!“, sagte er mit fester Stimme. Ken Dorr berührte die Hand zaghaft und sagte dann verunsichert: „Beschütze mich vor den anderen Helden.“ „Nein!“, antwortete der Held. „Die Hexe! Sie hat euch geschützt!“ „Die Hexe brauchte uns nicht zu schützen, weil es nichts gibt, wovor sie uns hätte schützen müssen. Die Geschichte ereignete sich vor hunderten von Jahren und wurde dabei von jeder Generation leicht verändert. Es steckte niemals Magie in den Gegenständen! Der Eiserne König wusste es und hat deswegen deine Frage nicht verstanden, der Geist des Gebirges wusste es, und hat uns deswegen überhaupt das Schwert überlassen und auch der Schmied der Zwerge hat es erkannt. Aber wir alle haben uns von einer Gutenachtgeschichte täuschen lassen!“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
 "Die Macht der Krone 6"**



Die Macht der Krone 6

Die Macht der Krone 6
 „Nein! So etwas denkt man sich nicht einfach so aus!“ „Der Eiserne König hat als erster Eisenwaffen benutzt. Alle anderen Menschen jagten und kämpften mit Waffen aus Holz und Stein. Es muss ihnen so vorgekommen sein, als sei der Schild wirklich unzerstörbar und als könne das Schwert wirklich alles zerschneiden. Aber heute hat jeder Kämpfer Eisenwaffen.“ „Das ... stimmt nicht! Du irrst dich, die Skrale haben mir gehorcht! Warum hätten sie das tun sollen?“ Wortlos riss der Held Ken Dorr den Schild aus der Hand und warf ihn von der Mauer. Alle konnten sehen, wie er sich unten verbeulte und in viele Stücke zersprang. „Unzerstörbar, wie?“ Dann nahm der Held das Schwert des Eisernen Königs, das sie mit so viel Mühe zusammengesetzt hatten und hieb damit auf eine Zinne ein. Es zeigte sich nur ein Kratzer, aber das Schwert zerbrach wieder in zwei Teile. „Der Eiserne König beherrschte mächtige dunkle Magie, er benötigte keine magische Krone, um eine Armee aus Kreaturen zu kontrollieren. Aber dir brauchten die Skrale nie zu gehorchen!“ „Nein! Sie gehorchen mir! Komm her, Brogul!“ Bei der Nennung seines Namens erschien ein gigantischer Skral auf der anderen Seite des Hofes. Als er die Helden erblickte, zog er sein Schwert. „Greif sie nicht an, Brogul!“ Der Skral hielt inne. „Verbeuge dich, Brogul!“ Der Skral verbeugte sich. „Seht ihr, er gehorcht mir.“ „Er hat ja auch keinen Grund, nicht zu gehorchen.“ „Also gut! Brogul, ramm dir dein Schwert ins Herz!“ Der Skral sah Ken Dorr verwirrt an. „Aber ... ich immer gut gedient, Meister!“ „Das war ein Befehl, Brogul!“

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte
 "Die Macht der Krone 7"**



ANDOR

ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert



Die Macht der Krone 7

Die Macht der Krone 7

Der Skral hob sein Schwert ... und ließ es wieder sinken. „Nein! Genug gespielt! Du uns Burg und König versprochen. Wir haben Burg, aber wir wollen König. Sag das Wort! Tür ist fest zu und wir schon seit Tagen Worte probieren. Und dir das Wort nie entrutscht, obwohl wir so lange darauf gewartet und so mühevoll gespielt. Sag Wort, und du lebst, sag nicht, und wir dich töten!“ Ken Dorr starrte den Skral entsetzt an. „Was habe ich getan?“ flüsterte er. „Sag Wort! Jetzt!“ Ken Dorr blickte auf. „Eisenkrone.“ sagte er schwach. Die Helden blickten ihn entsetzt an. Der Skral brüllte triumphierend, drehte sich um und lief in die Burg. Einer der Helden packte Ken Dorr am Hals und schüttelte ihn. „Nenn mir einen Grund, dich nicht sofort zu töten!“ „Wenn Brogul merkt, dass das Wort nicht stimmt, wird er mit den Skralen zurückkommen und dann werdet ihr jede Hilfe brauchen, die ihr kriegen könnt.“ „Das Wort stimmt nicht?“, fragte der Held. „Warum sollte ich wollen, dass sie Brandur töten? Der Drache darf nicht erwachen!“ „Was ist das richtige Wort? Sag schon!“ „Warum wollt ihr das wissen? Wir sollten hier verschwinden, solange es noch geht.“ „Nein, wir werden die Dinge wieder in Ordnung bringen oder bei dem Versuch sterben. Wir wecken Brandur auf und erobern die Burg zurück!“ „Aber wenn ihr Brandur aufweckt, wird er eines Tages sterben!“ „Du hast selbst gesagt, dass wir jede Hilfe brauchen, die wir kriegen können. Was ist das echte Passwort?“ „Runenstein.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Der schlafende König"





Der schlafende König

Der schlafende König

Nehmt den **Eisernen König**, die **beiden Teile des Schwertes** und die **Kapuze** jetzt **aus dem Spiel**.

Die Helden erreichten die Kammer des Königs. Die Holztür leuchtete bläulich. Vor der Tür stand der Anführer der Skrale, umgeben von einigen anderen Skralen. Er brüllte zornentbrannt die Tür an und kehrte dann um, wobei er fast in die Helden hineinlief. Er stieß einen markerschütternden Schrei aus und die anderen Skrale kamen ihm zu Hilfe. Die Helden traten näher und zogen ihre Waffen...

Legt jetzt **alle Zeitsteine** auf das **Sonnenaufgangsfeld**. Führt die Symbole aber nicht aus. Stellt bei mehr als 4 Spielern alle liegende Helden wieder auf. Die Helden können die Burg nicht verlassen. Sie können die Aktionen Laufen ab jetzt nicht mehr wählen. Bei 5 oder 6 Spielern müssen jetzt alle Helden, die nicht auf der Burg stehen, ihren Tag beenden. Die Skrale vor der Kammer haben bei zwei Spielern 14, bei drei Spielern 20 und bei 4 Spielern 30 Stärkepunkte und würfeln mit **zwei roten Würfeln**, gleiche Werte werden addiert. Wenn der Kampfwert übertroffen wurde, nehmt den Bergskral, der auf der Burg steht, aus dem Spiel und lest die Karte „**Der Kampf um die Burg**“. Ihr dürft euch aussuchen, welcher Held jetzt dran ist.



Der Kampf um die Burg 1

Der Kampf um die Burg 1

Die Helden flößten Brandur das Gegengift ein und warteten gespannt. Nichts regte sich. Doch dann schlug der König die Augen auf. Die Helden erklärten ihm die Situation. „Ich bin nicht mehr der Krieger, der ich einst war;“, sagte Brandur, „aber ich werde tun, was ich kann.“ Sie verließen das Gebäude und sahen, dass die Andori und Ken Dorr inzwischen alle Skrale, die sich in der Rietburg befunden hatten, besiegt hatten. Doch durch den Kampfärm waren die Skrale außerhalb der Burg alarmiert worden und begannen jetzt mit dem Versuch, die Rietburg zu stürmen. „Bemannt die Mauern!“, rief Brandur.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „**Der Kampf um die Burg 2**“





Der Kampf um die Burg 2

Jeder **Held** erhält jetzt **5 Willenspunkte**. Nehmt das **Gift** jetzt **aus dem Spiel**. Stellt alle (sechs) **Bergskrale**, die auf Feldern stehen, die an die Burg angrenzen, auf **Feld 0**. Die Skrale würfeln mit **2 schwarzen Würfeln**, gleiche Werte werden addiert, haben 6 Willenspunkte und zusammen bei zwei Spielern 50, bei drei Spielern 65 und bei vier Spielern 80 Stärkepunkte. Reduziert die Stärkepunkte der Skrale für jedes Bauernplättchen, das jetzt auf der Taverne (Feld 72) liegt, um fünf Punkte. Jede Kampfrunde können die Skrale **höchstens einen Willenspunkt verlieren**. Nehmt jedes mal, wenn die Skrale einen Willenspunkt verloren haben, **einen der Bergskrale aus dem Spiel**. Die Stärkepunkte der Skrale ändern sich dadurch nicht. Die Helden verlieren keine Willenspunkte durch eine verlorene Kampfrunde. Sie müssen die Skrale **noch an diesem Tag** besiegen, ansonsten wird der **Erzähler** auf **Feld N** vorgesetzt und die Legende nahm ein **böses Ende**. Wenn die Skrale null Willenspunkte haben und kein Skral mehr auf der Rietburg steht, wird der **Erzähler sofort** auf **Feld N** vorgesetzt und die Legende nahm ein **gutes Ende**.



Epilog

In der runden Kammer kniete der Freund des Prinzen mit gesenktem Blick auf dem Boden. Brandur und die Helden standen auf der anderen Seite des Raumes. „Ken Dorr! Du hast Hochverrat begangen und deinen heiligen Eid gebrochen!“, sagte Brandur, „Die Strafe dafür ist der Tod, doch ich glaube dir, dass du es neben all deiner Machtgier auch gut mit den Menschen meinst und du hast heldenhaft versucht, deine Fehler wiedergutzumachen. Aus diesem Grund mildere ich die Strafe ab. Du wirst aus der Rietburg und aus Andor verbannt. Du hast zwei Tage, um das Land zu verlassen. Ich habe mein Urteil gefällt!“ Ken Dorr blickte hasserfüllt auf. „Eine Verbannung aus der Burg kommt einem Todesurteil gleich! Ich habe versucht, dem Land zu helfen, und das ist die Belohnung? Ich wollte mit Frieden herrschen, doch ihr habt mich nicht gelassen. Ich werde gehen, und ich werde überleben, während der Drache euch töten wird. Doch wenn ihr gegen alle Wahrscheinlichkeit überlebt und ich eines Tages wiederkomme, werde ich nicht mehr den Fehler machen, ein guter Herrscher sein zu wollen. Denkt an meine Worte!“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte "Epilog 2" →



ANDOR

Fan-Legende

Der Eiserne König Teil 2 – Das zerbrochene Schwert

Epilog 2

Prinz Thorald betrat seine Kammer. Er war aus dem Epilog 2 Norden zurückgekommen, weil er herausgefunden hatte, dass der dunkle Magier Varkur zurückkehrte und er Andor hatte warnen wollen. Doch in Andor angekommen, fand er das Land verwüstet vor und der Eiserne König war nur eine Statue im Burghof. Niemand hatte ihm sagen wollen, was genau vorgefallen war, aber es schien so, als habe der Eiserne König sie verraten. Und als er seinen Freund danach fragen wollte, erklärten ihm die Helden, dass er verbannt worden war, was Thorald sehr verwunderte. Schließlich hatte Ken sie alle gerettet! Doch als Grund erzählten die Helden nur eine verworrene Geschichte von Verrat, Diebstahl und Irrtümern, die Thorald sich nicht zu Ende angehört hatte. Was auch immer Ken getan haben mochte, er verdiente es gewiss nicht, verbannt zu werden. Prinz Thorald setzte sich und stutzte, als sein Blick auf eine Schriftrolle fiel. Er hob sie auf und öffnete sie. „Lieber Thorald, dein Vater hat mich verbannt, weil die Helden von Andor ihm das rieten. Doch was immer sie dir als Grund nannten, sei dir gewiss, dass er nicht der Wahrheit entspricht. Die Wahrheit ist, dass ich beim Versuch, dem Land zu helfen, einen Fehler gemacht habe. Solange Brandur lebt, kann ich nicht zurückkommen, aber danach kehre ich vielleicht zurück. Vergiss mich nicht, Thorald, und denke an das, was ich dir über die Helden gesagt habe: Solange sie in Andor sind, wird das Volk dich nie als König anerkennen. In tiefer Freundschaft, Ken Dorr“ Prinz Thorald rief sich das Gesicht seines Freundes vor Augen und ließ den Brief sinken. Dann dachte er an die Helden, und seine Hand ballte sich zur Faust.