

DAS LIED DES KÖNIGS – DIE NEUEN HELDEN

Auszug aus den Schriften des Baumes der Lieder

Melkart, der Oberste Priester der Bewahrer des Wachsamens Waldes, berichtet über die Geschehnisse in Andor zur Zeit des "Liedes des Königs", wissend durch den Bericht von Fenn, dem Fährtenleser, im 9. Mond des Jahres 64 nach andorischer Zeit:

"Zu der Zeit, als die Helden Chada, Eara, Thorn und Kram das erste Mal in Erscheinung traten, geschahen noch andere Dinge in Andor. Zu der damaligen Zeit dachten wir alle, dass sie nichts miteinander zu tun haben. Doch heute, viele Jahre später, bin ich davon überzeugt, dass auch hinter diesen Machenschaften Varkur steckte.

Zu der Zeit, als unsere Freunde es mit Varkur aufnahmen, streiften Orfen, Bragor, Kheela, Arbon sowie der Schattenskrall Forn und ich durch das Rietland.

Wo immer wir konnten, versuchten wir der Bevölkerung Andors zu helfen. Trotz dem Kampf gegen Varkur hatten dunkle Mächte es auf die Bewohner abgesehen. Wie genau es dazu kam, kann ich nun beim besten Willen nicht mehr sagen. Auch die Beweggründe des Schattenskralls lagen für uns im Dunkeln.

Ich habe mich lange mit meinen Mitstreitern unterhalten und ein jeder schilderte mir von einer anderen Bedrohung, der er sich stellen musste. Sicher ist jedoch, dass ohne das Eingreifen einiger von uns die Geschichte Andors sicher anders ausgegangen wäre und es fraglich ist, ob es Andor überhaupt noch gäbe.

Wäre ein Besucher zu dieser Zeit nach Andor gekommen, hätte er sich vermutlich sehr gewundert. Wir alle vermuten, dass nicht einmal Varkur oder Tarok wussten, was zu dieser Zeit in die Kreaturen gefahren ist. Aber an manchen Orten im Wachsamem Wald konnte man Skrale über Pergamenten und Büchern gebeugt hocken und lesen sehen.

Von Forn erfuhr ich, dass einige Kreaturen, die auf dem Weg zur Rietburg waren, sich nach einer Begegnung mit ihm einfach hingelegt hatten und ihren Weg kriechend fortsetzten.

Und hätte ich es nicht mit eigenen Augen gesehen, hätte ich Orfen keinen Glauben geschenkt. Zu diesem Zeitpunkt befanden wir uns beide in der Nähe der Taverne zum Trunkenen Troll. Die Kreaturen, die sich in deren Umkreis befanden standen Kopf! Melkart, es ist weiß Gott verstörend, wenn eine Gruppe kopfstehender Gors, Skrale und Trolle versuchen, die Taverne anzugreifen!

Seltsame Dinge trugen sich damals zu in Andor und nur wenige wissen, dass Varkur in der Rietburg nur die Spitze des Eisberges war."

Mit diesen Worten endet die Erzählung von Fenn, dem Waldläufer. Ich habe keinen Zweifel an seiner Erzählung, sah ich doch einige dieser liegenden Kreaturen mit meinen eigenen Augen. Nur dieser Schattenskrall bereitet mir einiges an Kopfzerbrechen.

Die Geschichte von Fenn enthält leider keine Hinweise auf die anderen damaligen Bedrohungen. Was genau ist damals vorgefallen?

Melkart, der oberste Bewahrer des Baumes der Lieder.

Von der Antwort auf Melkarts Frage handelt diese Legende.

Das Lied des Königs - Die Neuen Helden ist eine Fan-Legende, die als Gemeinschaftsarbeit im Online-Forum *Die Taverne von Andor* entstand.

Wir, das sind **Schlafende Katze**, **Troll** und **Boggart**, möchten allen danken, die sich am „[Projekt: Das Lied des Königs](#)“ beteiligt und ihren Beitrag zu dieser Legende geleistet haben. Ein besonderer Dank geht an **Koraph**, der zuerst die Idee einer Legende zum Roman geäußert hat, und an **Michael Menzel**, der uns Zeichnungen aus dem Roman zur Verfügung stellte und mit seinem „Verbot“ die zündende Idee lieferte.

HERZLICHEN DANK!!

Material:

Für die Legende ist folgendes Material erforderlich: Grundspiel, Sternenschild, BonusBox, „Die Feinde von Andor“ => [LINK](#)! Dazu, je nach Heldenwahl, die entsprechende Heldenerweiterung.

Helden:

In dieser Legende stehen nur die folgenden Helden zur Auswahl: **Arbon**, der Waldläufer, **Bragor**, der Tarus aus dem Norden, **Fenn**, der Barbar aus dem Osten, **Forn**, der Halbskral, **Kheela**, die Tochter des Hüters der Flusslande und **Orfen**, der Eremit. Jeder dieser Helden bringt seinen eigenen Handlungsstrang und eigene Aufgaben mit sich. Wir haben daher nicht nur allgemeine Legendenkarten, sondern auch für jeden Helden spezifische, die je nach Heldenwahl dazu- oder aussortiert werden müssen.

Sollten Arbon und der Orfen aus der Bonusbox gewählt werden, empfehlen wir, Orfen mit dem Material des Zwerges zu spielen (gelb).

Kreaturen:

In dieser Legende bewegen sich die Kreaturen **nicht entlang der Pfeile auf die Burg zu!** Sie greifen stattdessen die **letzten Zufluchtsorte der Andori** an. Das sind der **Baum der Lieder** (Feld 57), die Zwergenmine **Cavern** (Feld 71) und die Taverne **>Zum Trunken Troll<** (Feld 72).

Bauern, die zu einem dieser Ziele geführt werden, werden als Schilde neben die entsprechenden Schilde der Burg gelegt. Alle Schilde zählen für alle drei Ziele gleichermaßen und werden von Kreaturen besetzt, die eines davon erreichen. Ist für eine Kreatur kein Schild mehr frei, ist die Legende **verloren** und der Erzähler wird auf N versetzt.

Nachfolgend die Regeln für die neuen Kreaturenbewegungen:

Zuerst bewegen sich die Gors von Feld 56 **abwärts** bis Feld 1 auf das jeweils angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl (nicht auf Felder im 60er-Bereich!). Die Felder **15** und **41** zählen dabei als kleine Felder. *Beispiel: Kreaturen auf Feld 9 ziehen statt auf Feld 15 auf Feld 12.* Eine Kreatur, die von Feld 40 auf Feld 39 zieht, bewegt sich nicht noch einmal!

Danach bewegen sich die Gors ab den Felder 58 aufsteigend entlang der Pfeile. Danach folgt die nächste Kreaturenart gemäß Sonnenaufgangsfeld.

Auch die generelle Einsetzregel für Kreaturen wird entsprechend angepasst: Sollte also eine Kreatur auf ein Feld gesetzt werden, auf dem bereits eine andere Kreatur steht, wird sie entlang er neuen Wege weitergesetzt. Sollte dieses auch besetzt sein, wird die Kreatur entsprechend weiter versetzt.

Es kann vorkommen, dass sich ein Endgegner oder ähnliches auf die Burg zubewegt, Dieser folgt dann den Pfeilen auf dem Spielplan.

Forns Sonderfähigkeit bezieht sich aber auf jeden Fall nur auf die Pfeile auf dem Spielplan!

Eine Karte mit den **neuen Bewegungspfeilen** findet ihr als extra Datei zum Download. Bitte druckt sie nur einmal in der Variante aus, wie ihr sie haben wollt (*A4 auf Seite 2, Faltkarten auf den Seiten 3+4, Duplex auf den Seiten 5+6*) und legt diese neben dem Spielplan bereit!

Anpassungen an die Spielerzahl

- 1 Held: Verwendung des **Primärziels**; ist nichts anderes angegeben (z.B. auf Ereigniskarten, Goldene Schilde), zählen immer die **Werte für 2 Spieler**
- 2 Helden: Verwendung der **Primärziele**
- 3-4 Helden: Keine Anpassungen nötig
- 5-6 Helden: Verwendung der entsprechenden **Kreaturenleiste**; KEINE neutralen Zeitsteine; ist nichts anderes angegeben (z.B. auf Ereigniskarten, Goldene Schilde), zählen immer die **Werte für 4 Spieler**

Erklärung Primärziel:

Jeder Held bekommt ein Primärziel zugewiesen, das er vorrangig zu beschützen hat. Nur Kreaturen, die dieses Ziel erreichen, werden **sofort** auf einen goldenen Schild gestellt. Bei den anderen Zielen wird erst jede **zweite** Kreatur auf einen goldenen Schild gestellt.

Genauer Ablauf: Die erste Kreatur zieht auf das Ziel, bleibt dort stehen und kann weiterhin bekämpft werden. Erst wenn eine zweite Kreatur dazu kommt, kommt eine der beiden Kreaturen auf einen goldenen Schild und die andere wird aus dem Spiel genommen.

Bauern können zu einem Sekundärziel gebracht werden, auch wenn dort bereits eine Kreatur steht!

Zuweisung der Primärziele:

Baum der Lieder (Feld 57): Arbon, Bragor, Forn

Taverne (Feld 72): Fenn, Kheela, Orfen

Sollten bei zwei Helden beide das gleiche Ziel haben (z.B. Orfen und Kheela), so wird automatisch *die Zwergenmine (Feld 71)* zum zweiten Primärziel!

Anmerkungen zu Minierweiterungen und Spielvarianten:

Minierweiterungen/Spielvarianten, die NICHT verwendet werden können:

- der Schwarze Herold (5-6 Spieler)
- Freund und Feind
- der Bruderschild, samt Fan-Erweiterung

Empfohlene Minierweiterungen/Spielvarianten:

- Die Taverne von Andor (*enthalten im Roman „Das Lied des Königs“*):
Anpassung: Kreaturen, die über diese Minierweiterung auf Feld 72 kommen, werden erst beim nächsten Sonnenaufgang auf einen goldenen Schild gestellt. Bei ein und zwei Spielern (Primärziele) darf sich dort nach wie vor maximal eine Kreatur befinden.
- Ereignisse für Neue Helden => [LINK](#):
Arbons Geschichte steht jedoch im Widerspruch
- Neue Freunde => [LINK](#):
speziell für diese Legende entwickelt!!

Beginnt jetzt mit der Karte A1. Viel Spaß!