

ANDOR

DER GEIST DES VARATAN



KAMARI : Diese Karte wird vorgelesen sobald die erste Kamari besucht wurde.

Als die Kamari den Helden erblickte lachte sie leise und sprach: Ihr müsst ein Held aus Andor sein nicht wahr?

Ja .Sagte der Held:Ich muss euch bitten mir Auskunft über Varatan zu geben.

Da verwandelten sich die stillen Züge der Frau in eine garstige Fratze und mit tiefer Stimme geiferte sie: Bleibt mir damit vom Leib aber wenn ihr unbedingt etwas über ihn Wissen müsst so geht zu meiner Schwester.

Mit lautem Getöse hob auf einmal ein Sturm an und mit einem Wehen ihres Umhangs flog die Kamari in den Böhen des Windes davon.

Der Held wunderte sich über diese abweisende Haltung aber er würde wenn nötig hundert dieser Untierhaften Geschöpfe aufsuchen.

ANDOR

DER GEIST DES VARATAN



KAMARI II :Diese Karte wird vorgelesen sobald die zweite Kamari besucht wurde

Die zweite Kamari der die Helden begegneten war buckelig und hatte ein verschlagenes Gesicht.

Als der Held sich erneut nach Varatan erkundigte entgleisten für einen Moment die Gesichtszüge der Kamari doch sie fing sie sofort wieder und sagte: Ich weiß nichts darüber aber möglicherweise meine Schwester und ich bitte euch meine Ruhe nicht weiter zu stören.

Daraufhin hüllte sie sich in einen braunen Dunst der sich langsam in die Luft erhob und zwischen den Wolken verschwand.

Dieses Gespräch war zwar nicht gerade aufschlussreich gewesen aber wenn die nächste dieser dubiosen Schwestern ebenso verschwiegen sein würde würde der Held zur Waffe greifen.

ANDOR

DER GEIST DES VARATAN



III :Diese Karte wird vorgelesen sobald die letzte Kamari besucht wurde.

Als der Held die letzte der Kamari erreicht hatte sagte diese bevor er auch nur ein Wort gesprochen hatte: Ich weiß was Ihr sagen wollt und ich werde euch auch Auskunft geben. Es schmerzt mich sehr euch gestehen zu müssen dass Varatan nur ein Geist ist den ich und meine Schwestern benutzen wollten um Herren der Nebelinseln zu werden doch seine Macht hat all unsere Banne gebrochen und nun ist er eine Gefahr für die Inseln, Hadria und sogar Andor denn wir redeten ihm einen ganz besonderen Hass gegen euer Volk ein damit er auch dieses Land wie alle anderen unterwerfe unsere Macht grenzenlos sei. Ihr seid unsere größte Hoffnung.

Stellt die Figur Varatan auf Feld V der Legendenleiste. Kommt der Erzähler auf dieses Feld wird sein Aufenthaltsort bekannt.



KAMPFRUNDE GEWONNEN:

Varatan brüllte wie ein verletzter Bär.

Bis zu 2 Helden dürfen einmal 1SP in 3WP tauschen.

Ihr dürft diese Karte aus dem Spiel nehmen.

KAMPFRUNDE UNENTSCHEDE:

Verbissen duellierten sich die Helden mit Varatan.

KAMPFRUNDE VERLOREN :

Das Keifen des Geistes nahm den Helden den Verstand.

Bis zu 2 Helden dürfen einmal 3 WP in 1SP tauschen.

Legt diese Karte unter den Stapel Die Macht des Meereskönigs.



KAMPFRUNDE GEWONNEN:

Der Meereskönig rührte auf und stürzte sich erneut auf die Helden. Seine Wut erreichte elefantöse Dimensionen.

Ihr dürft diese Karte aus dem Spiel nehmen.

KAMPFRUNDE UNENTSCHEIDEN:

Varatans Augen flackerten auf.

Ihr verliert 1 SP.

KAMPFRUNDE VERLOREN :

Das Schwert des Königs arbeitete wie eine Sense zwischen den Ähren.

Einer der Helden darf seine normalen Würfel gegen einen großen grauen tauschen.

Legt diese Karte unter den Stapel Die Macht des Meereskönigs.

ANDOR

DER GEIST DES VARATAN



Die Macht des Meereskönigs

KAMPFRUNDE GEWONNEN:

Varatan wankte.

Ihr verliert 6 WP oder 2 SP.

Ihr dürft diese Karte aus dem Spiel nehmen.

KAMPFRUNDE UNENTSCHIEDEN:

Varatans Gestalt hüllte sich in Nebel.

Ihr verliert 5 WP.

KAMPFRUNDE VERLOREN :

Der Atem des Königs brannte wie Feuer doch die Helden gaben nicht nach.

Ihr erhaltet 6 WP.

Legt diese Karte unter den Stapel Die Macht des Meereskönigs.



KAMPFRUNDE GEWONNEN:

Funken stoben unter den Stiefeln des Königs hervor.

Ihr verliert Willenspunkte in Höhe der Differenz des KW zum Geist und dürft diese Karte aus dem Spiel nehmen.

KAMPFRUNDE UNENTSCHIEDEN

Die Hiebe des Meereskönigs kamen denen eines Aroggs gleich.

KAMPFRUNDE VERLOREN :

Der Geist schien unermüdlich.

Ihr erhaltet 5 Willenspunkte

Legt diese Karte unter den Stapel Die Macht des Meereskönigs.