



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20

## RAYLOR

Träger des Feuerjuwels, Rang 10

**Sonderfähigkeit:** Raylor muss pro Kampfrunde einen seiner **höchsten** geworfenen **Heldenwürfel** auf das Feuerjuwel legen (dieser **zählt nicht im Kampf**). Er kann (als Aktion oder sofort nach einer Kampfrunde) **für 1 Stunde** einen Würfel vom Feuerjuwel entfernen, um seine Willenspunkte auf den **entsprechenden Wert seiner aktuellen Willenspunktezeile** zu erhöhen. Entfernt vor jeder Kampfrunde alle Würfel vom Feuerjuwel.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**





Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

## RAYLURA

Trägerin des Feuerjuwels, Rang 10

**Sonderfähigkeit:** Raylura muss pro Kampfrunde einen ihrer **höchsten** geworfenen **Heldenwürfel** auf das Feuerjuwel legen (dieser **zählt nicht im Kampf**). Sie kann (als Aktion oder sofort nach einer Kampfrunde) **für 1 Stunde** einen Würfel vom Feuerjuwel entfernen, um ihre Willenspunkte auf den **entsprechenden Wert ihrer aktuellen Willenspunktezeile** zu erhöhen.

Entfernt vor jeder Kampfrunde alle Würfel vom Feuerjuwel.



# DIE LEGENDEN VON ANDOR

KOSMOS

**Beispiel:** Raylor würfelt im Kampf die Werte "3", "3", "4" und "5". Dann muss er die "5" auf das Feuerjuwel legen und die "4" zählt für den Kampf (hätte er einen Helm, so zählten natürlich die beiden "3"). Nach dieser Kampfrunde hat Raylor noch 7 WP. Er entscheidet sich, den Würfel auf dem Feuerjuwel zu nutzen (dieser zeigt immer noch eine "5"). Folglich entfernt er den Würfel vom Feuerjuwel und erhöht seine Willenspunkte auf 11. Für dies muss er eine Stunde auf der Tagesleiste abgeben.

**Konvention:** Raylor bewegt seinen Zeitstein, **nachdem** er seine WP-Scheibe verschoben hat. Dies ist z.B. relevant für Überstunden, wo er die 2 WP abgeben muss, nachdem er seine WP erhalten hat.

#### **Weitere Regelspezifikationen:**

- **Würfelt Raylor im Kampf keine Heldenwürfel**, z.B., wenn er einen schwarzen Würfel wirft, so legt er **keine** Würfel auf das Feuerjuwel.
- **Greift Raylor mit einem Bogen an**, so wirft er seine Würfel wie gehabt nacheinander und entscheidet, wann er aufhört. Dann legt er wie üblich einen seiner höchsten geworfenen Heldenwürfel auf das Feuerjuwel. War dies sein letzter geworfener Würfel, so zählt in dieser Kampfrunde Raylors zweitletzter geworfener Würfel zu seinem Kampfwert.
- **Ist Eara mit von der Partie**, so kann sie einen von Raylors Würfeln drehen, bevor **oder** nachdem er einen Würfel auf das Feuerjuwel legt.
- Raylor kann direkt nach einer Kampfrunde eine Stunde ausgeben, um seine WP-Scheibe zu verschieben. Dies kann er also auch **vor dem Erhalt einer Kampfbelohnung** tun (etwa, wenn er dann WP als Belohnung wählen will, um in eine andere Willenspunktezeile zu gelangen).
- Hat Raylor bereits mehr Willenspunkte, als ihm seine Sonderfähigkeit bescheren würde, nützt ihm das Nutzen eines Würfels nichts. Beim Einsatz des Feuerjuwels bleibt er immer in der aktuellen Willenspunktezeile.

**Das Feuerjuwel:** Mit "Feuerjuwel" ist das neue Ablagefeld auf Raylors Brust gemeint, welches Platz für genau einen Heldenwürfel hat.

**Hintergrundgeschichte:** "Der Verfluchte" hatten sie ihn genannt, "Unheimlicher" und "Widernatürlicher". Raylor war als Ausgestossener aufgewachsen und hatte sich als Fischer zu verdingen versucht, mit Müh und Not, auf einem kleinen Kahn und mit einem vermodernden Netz, ohne grosse Kundschaft und ohne Aussicht auf bessere Zeiten. Eines Tages allerdings sollte sein Leben eine rasante Wende nehmen, als ihm das Schicksal die Rüstung eines gefallenen Feuerkriegers ins Netz trieb. Auf der Suche nach der Herkunft der Rüstung traf Raylor auf die mystische Insel Danwar und kam dort in Kontakt mit dem Orden der Feuerkrieger, den Beschützern von Danwars begehrten Lavasteinen. Der Orden sah im unscheinbaren und ziellosen Raylor das Potential, ein mächtiger Kämpfer zu werden, und liessen ihn nicht nur die Rüstung behalten, sondern boten ihm an, ihn als einen der Ihren auszubilden. Als Schützling der Feuerkrieger erlebte Raylor zum ersten Mal Respekt und Ansehen der ihn Umgebenden, doch sollte er nie die harten ersten Jahre seines Lebens vergessen, weshalb er sich vornahm, sich fortan für die Unglücklichen, Schwachen und Armen einzusetzen. Als es in Danwar immer seltener zu Angriffen kam, trennte er sich darum von den anderen Feuerkriegern und brach gemeinsam mit einer gewissen Wassermagierin in die Weltgeschichte auf. Mit sich nahm er, nebst einem eleganten Schwert und der Rüstung, die er einst gefunden hatte, einen der grössten geschliffenen Lavasteine von Danwar: Das mächtige Feuerjuwel. Dieses zehrte von seiner Kraft, das spürte er. Mit der Zeit aber lernte er, dass er mit genug Konzentration ein wenig von der gewaltigen aufgestauten Energie des Edelsteins zurückgewinnen konnte, um noch viel stärker zu werden, als er es je zu träumen gewagt hätte.

**Anmerkung:** Ich spreche hier von der männlichen Version, da sie im Wettbewerb-Announcement-Beitrag abgebildet ist. Natürlich lässt sich dies auch alles analog auf die weibliche Version übertragen.

**Viel Spass wünsche ich!**