

# Feuerzauber



Feuerkugel



Heilende  
Flammen



Feuerwand



Leuchtfeuer

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Regelkarte 1

Der Feuerkrieger



Hier erfahrt ihr die wichtigsten  
Regeln für das Spiel  
mit dem Feuerkrieger.

Der Feuerkrieger verwendet einen dunkelgrauen Standfuß, das dunkelgraue Wappen und würfelt mit den dunkelgrauen Heldenwürfeln. Außerdem werden die sechs neuen Feuerplättchen benötigt.

Bei **Spielbeginn** erhält der Feuerkrieger die drei Feuerzauber (Feuerkugel, Heilende Flammen und Feuerwand), von denen er jeweils die 2 zusammengehörenden Plättchen auf die entsprechenden kleinen Ablagefelder legt. **Wichtig:** Solange die Feuerplättchen auf den Ablagefeldern liegen, kann der Feuerkrieger keine Gegenstände darauf platzieren.

Für **1 Stunde auf der Tagesleiste** kann der Feuerkrieger einen der 3 Feuerzauber einsetzen. Dann wird eines der Plättchen auf das **Feld des Feuerkriegers** und das zweite Plättchen **3 Buchstaben** über den Erzähler auf der Legendenleiste gelegt.

*Hinweis:* Es können mehrere Feuerplättchen auf dem gleichen Feld oder dem gleichen Buchstaben liegen.

Erreicht der Erzähler ein Feuerplättchen auf der Legendenleiste, kommen die beiden zusammengehörenden Feuerplättchen aus dem Spiel.



**Zauber Feuerkugel:**

Kreaturen oder Helden, die auf dem Feld mit dem Feuerplättchen stehen, verlieren dauerhaft **4 Willenspunkte**. Ein Held kann den Willenspunktverlust durch den Einsatz einer Schildseite abwehren. **Wichtig:** Der Feuerkrieger ist von dem Schaden durch die Feuerkugel nicht betroffen und behält auf diesem Feld seine momentane Anzahl an Willenspunkten. Kreaturen, die das Feld mit dem Feuer wieder verlassen, erhalten anschließend ihre vollen Willenspunkte zurück. Helden, die das Feld verlassen, können ihre Willenspunkte wieder auffrischen (z.B. durch Brunnen oder Quellen). Eine Kreatur, die durch die Feuerkugel besiegt wird, wird auf das Feld 80 (bzw. 90 oder 200) gelegt und die Helden erhalten die Belohnung für die besiegte Kreatur. Der Schaden der Feuerkugel wirkt **nicht** gegen Endgegner.

Lest jetzt weiter auf der Regelkarte 2. →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Regelkarte 2

Der Feuerkrieger



Hier erfahrt ihr die wichtigsten  
Regeln für das Spiel  
mit dem Feuerkrieger.

Der Feuerkrieger verwendet einen dunkelgrauen Standfuß, das dunkelgraue Wappen und würfelt mit den dunkelgrauen Heldenwürfeln. Außerdem werden die sechs neuen Feuerplättchen benötigt.

**Zauber Heilende Flammen:**



Steht der Feuerkrieger bei **Sonnenaufgang** auf dem Feld mit dem Feuerplättchen, erhält er **3 Willenspunkte**. Dies findet zur gleichen Zeit statt, wo die Brunnen/Quellen aufgefrischt werden. Andere Helden oder Kreaturen werden von dem Feuer nicht beeinflusst.

**Zauber Feuerwand:**

Durch das Einsetzen der Feuerwand verliert der Feuerkrieger 3 Willenspunkte.

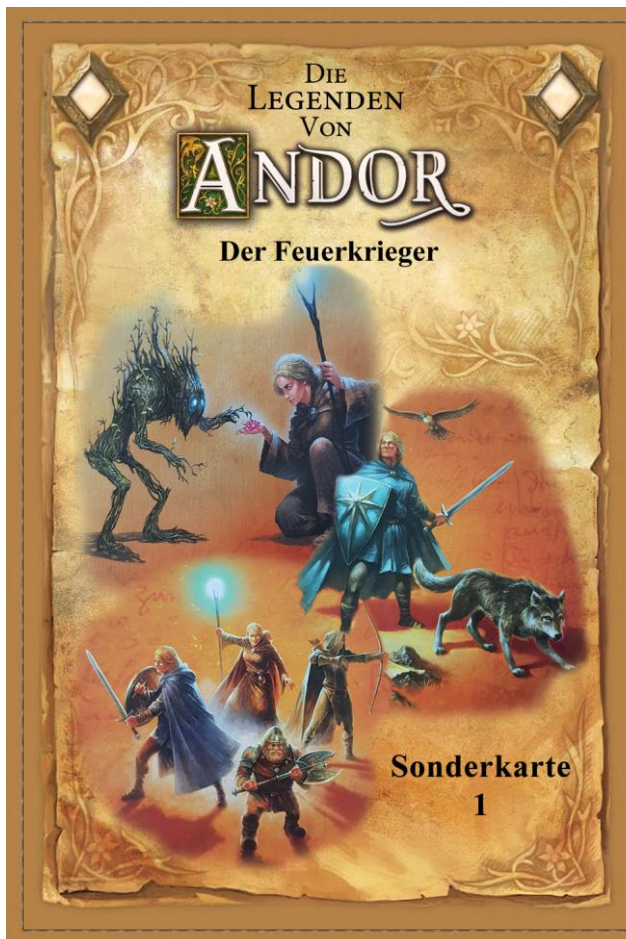
**Wichtig:** Die Feuerwand kann nur auf ein Feld gelegt werden, auf dem sich keine Kreatur und kein Held befinden (mit Ausnahme des Feuerkriegers). Dies ist der einzige Zeitpunkt, wo der Feuerkrieger auf dem gleichen Feld mit der Feuerwand stehen darf.

Solange die Feuerwand auf einem Feld liegt, kann keine Kreatur ihr Feld betreten oder an ihr vorbeiziehen. Kreaturen, die vor der Wand stehen, bewegen sich nicht. Dies gilt auch für Kreaturen, die gegebenenfalls die Kreatur vor der Feuerwand überspringen würden. **Endgegner** bleiben ebenfalls vor der Feuerwand stehen.

Kreaturen, die auf das Feld mit der Feuerwand eingewürfelt werden oder durch ein Kreaturenplättchen dieses Feld betreten würden, rücken in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld weiter.

Kein Held darf das Feld mit der Feuerwand betreten. Verbündete der Helden (z.B. Prinz Thorald, Meres, Wassergeist, Knochen-Golem) können das Feld mit der Feuerwand nicht betreten oder überqueren.





#### Legenden von Andor-Grundspiel:

##### **Spielplan Rietland:**

- Die Feuerwand kann nicht auf dem Feld 0 (Rietburg) platziert werden.

##### **Spielplan Mine:**

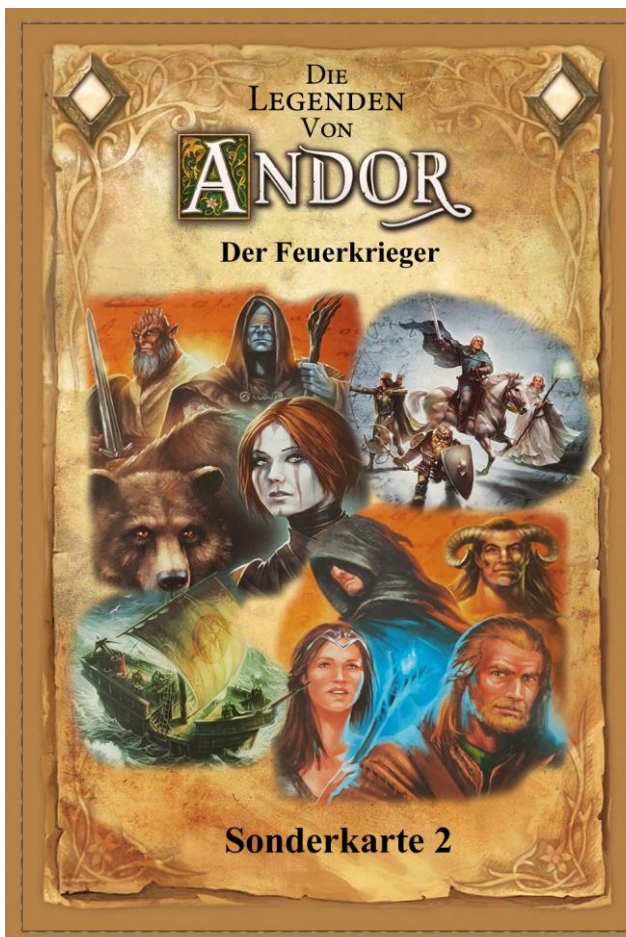
- Die Feuerwand kann nicht auf dem Feld 11 (Geheimer See) platziert werden.
- Feuerstöße werden von der Feuerwand nicht aufgehalten.

##### Der Sternenschild:

- Wie die Kreaturen bleiben auch Wölfe vor der Feuerwand stehen.
- Der Feuerkrieger erleidet bei den Feuerplättchen (Bedrohung Feuergeist) nur den halben Schaden (-2 Willenspunkte).

##### Die verschollenen Legenden: Alte Geister

- Die Feuerwand kann nicht auf dem Feld 18 (Lager der Tulgori) platziert werden.
- Arbaks und Maasavi bleiben vor der Feuerwand stehen.
- Maasavi verlieren ebenfalls Willenspunkte durch die Feuerkugel.
- Werden Arbaks oder Maasavi auf dem Feld der Feuerwand platziert, werden sie in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.
- Bei Shrons Bewegung wird das Feld, auf dem die Feuerwand steht, als *nicht vorhanden* betrachtet.
- Feuer- und Eisplättchen können nicht auf dem gleichen Feld liegen.
- Wird durch das Aufdecken eines Ortsplättchens eine Zwergenstatue auf das Feld der Feuerwand gestellt, kommen die Feuerwand und das dazugehörige Feuerplättchen auf der Legendenleiste aus dem Spiel.



##### Die Reise in den Norden:

- Die Feuerplättchen können nicht auf einem Wasser- oder einem Klippenfeld und nicht auf dem Schiff platziert werden.

##### **Spielplan Hadria:**

- Bei Sonnenaufgang wird auf ein Feld mit einem Feuerplättchen kein Schneeplättchen gelegt.

##### Die Letzte Hoffnung:

- Bei der Sichtweite der Skelette und Krahder wird das Feld, auf dem sich die Feuerwand befindet, so behandelt, als wäre es nicht vorhanden.
- Die Feuerkugel und der Feuerschild sind nicht kombinierbar. Auf einem Feld mit der Feuerkugel kann kein Feuerplättchen des Feuerschildes gelegt werden.

##### Bonus-Box:

- Werden Barbaren aus dem Vorrat auf das Feld mit der Feuerwand gestellt, rücken sie in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld weiter.

##### Neue Helden:

- Der Trunkene Troll betritt niemals das Feld mit der Feuerwand. Wird bei Sonnenaufgang eine entsprechende Ereigniskarte gezogen, bleibt der Trunkene Troll auf seinem Feld stehen.

##### Dunkle Helden:

- Werden Sporne auf das Feld mit der Feuerwand eingewürfelt, werden sie in Pfeilrichtung auf das nächste freie Feld versetzt.

11

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

11

Legende

11

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel

Heldenkarte

Feuerkrieger

Würfelt mit einem Heldenwürfel und zählt 340 zu dem erwürfelten Wert hinzu. Legt eines der beiden neuen Feuerplättchen auf das so ermittelte Feld. Der Feuerkrieger **muss** dieses Feld betreten. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Der Feuerkrieger fand das leuchtende Feuer. Er wusste, es würde ihm gute Dienste erweisen.*

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt.

*Die Flammen leuchteten hell auf. Mit ihrer Hilfe würde es dem Feuerkrieger ein leichtes sein, auch die finstersten Höhlen im Grauen Gebirge zu erforschen und die dichten Nebelschwaden an den Hängen der Berge zu durchdringen.*

**Zweite Sonderfähigkeit: „Leuchtfeuer“**

Legt die beiden zusätzlichen Feuerplättchen auf das Ablagefeld auf dieser Karte. Von nun an kann der Feuerkrieger für **1 Stunde auf der Tagesleiste** neben seinen bisherigen Feuerzaubern auch diesen ausführen. Eines der Feuerplättchen wird dann auf das Feld des Helden gelegt und das zweite Plättchen drei Buchstaben oberhalb des Erzählers auf der Legendenleiste. Liegt das Feuerplättchen auf dem Feld einer Höhle, werden ein darauf befindliches **Höhlenplättchen** sowie **alle Nebelplättchen auf benachbarten Feldern** aufgedeckt. Sie bleiben solange aufgedeckt liegen, wie das Feuerplättchen auf dem Spielfeld liegt. Auch Höhlenplättchen, die bei Sonnenaufgang neu platziert werden, werden aufgedeckt.



14

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

14

Legende

14

Erschöpfung des  
Feuerkriegers

*Noch gut erinnerte sich der Feuerkrieger an seinen Abschied von der Insel Danwar, der nun schon eine lange Zeit zurücklag. Die Einwohner hatten versammelt an der Küste gestanden. Aber verabschiedet hatte sich niemand von ihm. Zu sehr missbilligten die Bewohner, die seit der Entdeckung der Lavasteine und den ersten Angriffen der Schiffe aus Klippenwacht unter sich gewesen waren, seine Entscheidung, die Insel zu verlassen... auch wenn er einen guten Grund für seinen Abschied gehabt hatte. Von Zeit zu Zeit erinnerte er sich an die Gesichter der Danware, die er zurück gelassen hatte. Und bei jeder dieser Gelegenheiten überfiel ihn eine tiefe Depression. Er vermisste seine Heimat, und kein noch so wichtiger Grund konnte diese Sehnsucht lindern...*

**Erschöpfung:**

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du **keinen deiner Feuerzauber anwenden**. Sollte bereits ein Feuerzauber aktiv sein, so bleibt dieser Zauber bestehen.

**Genesung:**

Decke die Karte „**Genesung**“ auf und würfle mit einem großen grauen Würfel. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

**Wichtig:** Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d.h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.


15

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Legende

## 15



Das Geschenk des Feuerkriegers

**Das Geschenk des Feuerkriegers:**  
*Ich werde ihnen zeigen, welche Kraft die Macht des Feuers hat.*

Du musst, so lange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einen deiner **Feuerzauber** auf einem dem Feld 219 benachbarten Feld platzieren. Du kannst den Feuerzauber anschließend nach den gewohnten Regeln nutzen.

Die Aufgabe muss erfüllt werden, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht. Du kannst die Aufgabe nicht schon vorher erledigen.

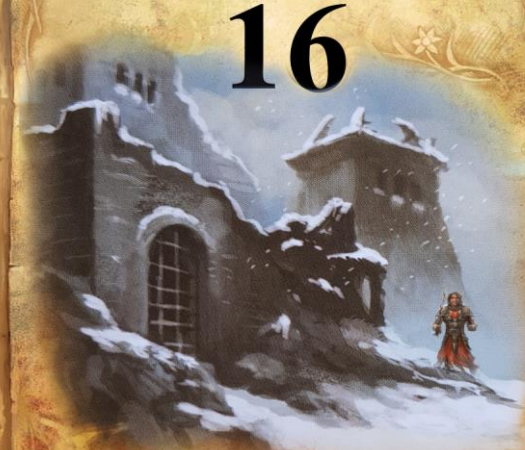
16

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Legende

## 16



Verlies Feuerkrieger

*Der Feuerkrieger eilte durch die düsteren und verlassenen Gänge der Winterburg, bis er schließlich hinter einer Tür aus morschen Holzbohlen einen langen Flur betrat. Zu beiden Seiten reihten sich Zellen aneinander an, in denen allerdings keine Gefangenen zu sehen waren. Ganz am Ende des Ganges jedoch lag eine weitere Zelle. Aus ihr vernahm der Feuerkrieger ein leises Stöhnen. Offenbar gab es in diesen Hallen noch mindestens einen Gefangenen, der möglicherweise auf Rettung hoffte.*

*Der Feuerkrieger trat an die Zelle heran. In ihr lag ein alter Mann mit dunkler Hautfarbe, dessen ausgemergelter Körper nur noch wenig Leben zeigte. Im ersten Moment dachte der Feuerkrieger, er hätte einen der Bewohner Andors gefunden. Dann aber schaute er genauer hin. Irgendetwas an diesem Gefangenen kam ihm vertraut vor, auch wenn er im ersten Moment nicht sagen konnte, was es war. Dann aber traf ihn plötzlich die Erkenntnis. Der alte Mann trug - genau wie er - eine Rüstung mit einem feurigen Stein auf der Brust, auch wenn sie im Laufe der Jahre so sehr zerschlissen und zerbeult war, dass man sie kaum noch erkennen konnte. Aber war das möglich? Hatte er einen weiteren Feuerkrieger gefunden? Hier, so weit von Danwar entfernt? Das konnte nicht möglich sein. Dann aber erinnerte er sich an eine alte Legende. Sie handelte von Xeraan, einem tapferen Krieger, der alleine dem gefürchteten Meeresdrachen Khellendros gegenübergetreten war und diesen nach langem Kampf vertrieben hatte.*

*Laut der Überlieferung, die der Feuerkrieger gehört hatte, war Xeraan bald darauf von der Insel verschwunden und seitdem nie wieder gesehen worden. Hatte ihn sein Weg sogar bis hierher geführt? Er beschloss, den alten Mann zu befreien und ihn ins Lager der Andori zu bringen. Vielleicht konnte er ihm seine Geschichte erzählen, wenn er wieder zu Kräften gekommen war.*

17

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Legende

17

**Hoffnungskarte Feuerkrieger**

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem dunkelgrauen Wappen erreicht.

17

*Der Feuerkrieger war das erste Mal in Krahd, und es dauerte nicht lange, bis die Anwesenheit in diesem Land eine Veränderung in ihm bewirkte. Die Hitze im Lande verlieh ihm Kraft und eine bislang noch ungewohnte Macht. Es gelang ihm, das Feuer, das in seinem Innern brannte und das er für gewöhnlich dazu nutzte, die magischen Feuer auszusenden, zu bündeln und sie sogar in einen einzelnen Gegenstand hineinzutreiben. Das flammenartig geschwungene Schwert in seiner Hand glühte auf und verbreitete eine gefährliche Hitze. Mit dieser Waffe, das wusste er nun, würde er zu einer mächtigen Bedrohung seinen Feinden gegenüber werden. Aber gleichzeitig merkte er auch, dass diese Macht, so nützlich sie ihm auch erschien, an seinen Kräften zehren würde. Also nahm er sich vor, sie nur gezielt einzusetzen.*

Der Feuerkrieger kann im Kampf alle seine geworfenen Würfel addieren. Anschließend wirft er einen weiteren Heldenwürfel und verliert die angezeigte Zahl an Willenspunkten. Es ist nicht erlaubt, sich dadurch auf 0 Willenspunkte zu bringen.

Kann der Feuerkrieger nicht genug Willenspunkte aufbringen, kann er die Würfel zwar wie in einer normalen Kampfrunde nutzen, jedoch nicht addieren.

Diese Fähigkeit kann nicht mit dem Trank der Hexe kombiniert werden.