



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

PYROS

Feuerkrieger aus Danwar
Rang 2

Sonderfähigkeit: Pyros kann vor oder nach einer Kampfrunde das Glühende Herz von der roten auf die graue Seite drehen und beliebig viele Willenspunkte abgeben. Dem Gegner (nicht Endgegner) werden ebensoviele Willenspunkte abgezogen. Wenn der Gegner alle seine Willenspunkte nur durch Pyros' Fähigkeit verloren hat, gibt es keine Belohnung. Das Glühende Herz wird jeden Sonnenaufgang umgedreht.



Stärkepunkte



Willenspunkte



Pyros stand reglos an Bord des Schiffes und beobachtete aus glühenden Augen, wie der markante Umriss Danwars hinter dem Horizont verschwand. Sein ganzes Leben hatte er auf dem abgeschiedenen Eiland verbracht. Seit seinem sechsten Lebensjahr durchlief er die Ausbildung eines Feuerkriegers. Nach vier Jahrzehnten als Bewacher von Danwar und den Lavasteinen war er endlich zu einem der sieben Erwählten bestimmt worden. Alle Dreizehn Jahre wurde der beste Feuerkrieger Danwars zum Glutträger erkoren, um die Rote Prophezeiung zu erfüllen. Im Schein des Weißen Feuers von Danwar hatte Pyros sein Leben in die Hände des Flammenden Gottes gelegt und die Worte des Lichts studiert. In den geheimen Magmahöhlen hatte er den Pfad der Flammen beschritten und den Eid von Blut und Asche geschworen. In den Geschwärzten Kammern hatte er schließlich seine Kontrahenten im Zweikampf erschlagen.

Stolz war Pyros damals gewesen. Doch in jener Nacht hatte er sich das eigene Herz ausgebrannt und das Glühende Herz des Flammenden Gottes in seine Brust gesetzt, den größten und reinsten Lavastein Danwars, um alle Zweifel und jede falsche Eitelkeit ein für allemal einzüäschern. Nun war sein Körper verwandelt und sein Geist gereinigt!

Das klare Licht des Weißen Feuers, das sein Leben lang am Firmament erstrahlt war, erlosch endgültig in der Ferne und Pyros wusste, er würde es nie wieder sehen. Doch es kümmerte ihn nicht. Das Glühende Herz pulsierte hell wie selten zuvor. In Pyros brannte nur noch das Verlangen, seiner heiligen Pflicht nachzukommen. Er musste das gelobte Land der Tausend Feuer finden und das Glühende Herz wieder mit dem Flammenden Gott vereinigen, um den Herrn des Feuers aus seinem ewigen Schlaf zu erwecken, ehe die dreizehn Jahre vorüber waren und es auch ihn zu Asche verbrennen würde.

**DAS GLÜHENDE
HERZ:**





IGNIA

Feuerkriegerin aus Danwar
Rang 2

Sonderfähigkeit: Ignia kann vor oder nach einer Kampfrunde das Glühende Herz von der roten auf die graue Seite drehen und beliebig viele Willenspunkte abgeben. Dem Gegner (nicht Endgegner) werden ebensoviele Willenspunkte abgezogen. Wenn der Gegner alle seine Willenspunkte nur durch Ignias Fähigkeit verloren hat, gibt es keine Belohnung. Das Glühende Herz wird jeden Sonnenaufgang umgedreht.

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



- Das Glühende Herz (der Edelstein auf der Brust von Pyros/Ignia) liegt bei Spielbeginn immer mit der roten Seite nach oben und wird jeden Sonnenaufgang, wenn die Brunnen/Quellen aufgefrischt werden, auf die **jeweils andere** Seite gedreht – unabhängig davon, auf welcher Seite es zuvor lag. Die Sonderfähigkeit von Pyros/Ignia kann nur angewendet werden, wenn das Glühende Herz mit der roten Seite nach oben liegt.
- Das Glühende Herz kann nicht abgelegt werden. Es bleibt immer auf dem dafür vorgesehenen Ablageplatz.
- Pyros/Ignia darf sich durch den Einsatz seiner/ihrer Sonderfähigkeit niemals auf 0 Willenspunkte bringen.
- Pyros/Ignia kann sich **nicht** dazu entscheiden, keine Willenspunkte abzugeben, nur um das Glühende Herz umzudrehen.
- Die Sonderfähigkeit kann gegen Kreaturen, Skelette, Krahder, Zauberer und alle sonstigen Gegner verwendet werden, die über Willenspunkte verfügen und keine Endgegner sind.
- Wenn Pyros/Ignia die Fähigkeit vor einer Kampfrunde einsetzt und den Gegner auf 0 Willenspunkte bringt, ist der Kampf **sofort gewonnen** und es wird nicht mehr gewürfelt. Die Stunde muss aber trotzdem gezahlt werden.
- Ein Gegner, der mit dem Glühenden Herzen auf 0 Willenspunkte gebracht wurde, gewährt nur dann eine Belohnung, wenn er zuvor schon nicht mehr seine vollen Willenspunkte hatte, beispielsweise durch eine bereits gewonnene Kampfrunde, den Feuerschild oder Nixenstaub. Er gilt danach aber in jedem Fall als besiegt, kommt also (normalerweise) auch nach Feld 80, 90 oder 200.
- Die Fähigkeit von Pyros/Ignia bewirkt nur den Verlust von Willenspunkten, der Kampfwert wird dabei nicht übertroffen. Sie lässt sich daher z.B. nicht mit dem Gift kombinieren.