



11

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 11

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



Heldenkarte  
Der Feuerkrieger

Markiert mit seinem Heldenwappen das Feld der 4-Willenspunkte-Quelle. Er muss diese Quelle leeren, solange das Glühende Herz mit der roten Seite nach oben liegt. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Feuerkrieger trank gierig von dem kühlen Quellenwasser und verspürte einen kurzen Moment der Linderung, ehe das Feuer in ihm wieder zu toben begann.

#### Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Das Glühende Herz pulsierte hell und die Macht des Flammenden Gottes brachte sein Blut zum Sieden. Kein Sterblicher konnte auf ewig das Herz eines Gottes tragen. Seine dreizehn Jahre waren fast vorüber, seine Zeit fast um. Den Feuerkrieger kümmerten die vielen Verschleppten nicht, nur um einen sorgte er sich: Im Norden von hier, in einem großen Wald, hatte er einen Baum voller Schriftrollen besucht und seine Bewohner nach dem Land der Tausend Feuer gefragt. Sie hatten die Rote Prophezeiung nicht gekannt, aber sie hatten berichtet, ihr Oberster Priester, der gelehrteste unter ihnen, sei gefangen worden. Allein um ihn zu finden begleitete er diesen Tross. Der Mann musste ihm den Weg zum gelobten Land weisen. Dieser Melkart war seine letzte Hoffnung. Er blickte auf, seine Augen loderten hell. Noch war seine Zeit nicht gekommen! Das Feuer, das ihn verzehrte, trieb ihn zugleich an, ließ ihn eilen ohne Rast und Ruhe und alle Zweifel vergessen. Keine Schlucht war ihm zu tief und keine Nacht zu dunkel. Seine Zeit neigte sich dem Ende zu.

#### Zweite Sonderfähigkeit:

Solange das **Glühende Herz** mit der roten Seite nach oben liegt, kann der Feuerkrieger Sprungfelder auch ohne die nötigen Willenspunkte überspringen und muss für Überstunden zwei Willenspunkte weniger abgeben.



14

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 14



Erschöpfung des Feuerkriegers

Der Feuerkrieger senkte den Kopf und hielt sein Ohr an das Glühende Herz. Früher hatte es, wie jeder Lavastein, das Geräusch der Brandung an Danwars heißen Klippen in sich getragen. Doch nun war es verstummt. Sehnsucht nach seiner Heimat breitete sich im Feuerkrieger aus. Sehnsucht ... und Zweifel. Er suchte nach einem Priester einer fremden Göttin, nur aufgrund der schwachen Hoffnung, dass dieser etwas über das Land der Tausend Feuer sagen konnte. Selbst wenn der Mann noch lebte, ahnte der Feuerkrieger, dass seine Zeit zu knapp bemessen war. Vergeudete er hier nicht seine verbliebenen Tage? Früher hatte das Glühende Herz ihm jeden Zweifel geraubt und in ihm eine lodernde Entschlossenheit entfacht. Doch jetzt glänzte es nur matt und pulsierte schwach. Das Feuer hatte längst begonnen, seinen Körper zu verlassen. Und es würde nichts als eine verkohlte Hülle zurücklassen.

#### Erschöpfung:

Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, wird das **Glühende Herz** bei jedem Sonnenaufgang mit der grauen Seite nach oben gedreht, unabhängig davon, ob es auch vorher mit der grauen Seite nach oben lag.

#### Genesung:

Decke die Karte „Genesung“ auf und wirfle 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.



14

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 14

Erschöpfung des Feuerkriegers

*Der Feuerkrieger konnte die Flammen nur mit Mühe bezähmen. Jeder Herzschlag sandte nur Feuer durch seine Adern und die Qual peinigte ihn in jedem Augenblick. Bald schon würde er zu Asche zerfallen und der Lavastein in seiner Brust würde im Weißen Feuer von Danwar neu erscheinen. Sein Name würde aus den Annalen gerissen und für immer vergessen werden, wie die der vielen Glutträger vor ihm. Würde zumindest ein anderer die Rote Prophezeiung erfüllen, oder würde der Flammende Gott niemals sein Herz zurückerhalten und zu alter Macht erwachen? Der Feuerkrieger wusste es nicht. Seine Hoffnung auf Erfolg hatte er verloren, nur noch der Schmerz trieb ihn an. Ließ ihn immer weitergehen, während das Glühende Herz das Fleisch von seinen Knochen brannte.*

#### Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, **verlierst** du für jede verbrauchte Stunde, während der das Glühende Herz mit der roten Seite nach oben liegt, **einen Willenspunkt**. Du darfst dich so nie auf 0 Willenspunkte bringen, sondern musst im Zweifelsfall den Tag beenden.

#### 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 vom Flammenden Gott berichten und ihnen die Macht des Feuers zeigen.*

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal auf Feld 219 stehen, während du **mindestens 10 Willenspunkte** besitzt und das Glühende Herz mit der roten Seite nach oben liegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4.





**Verlies Feuerkrieger**

Der Feuerkrieger stolperte durch die kalten Gänge. Seine glühenden Augen blickten in verlassene Korridore, aber auch in Zellen voller Gefangener. Er machte sich nicht die Mühe, einen von ihnen zu befreien. Er suchte nur nach diesem Melkart, den er allerdings nirgends entdeckte. Heißer Schmerz durchfuhr ihn. Sollte alles umsonst gewesen sein?

Als er vergeblich eine weitere Zelle untersuchte, sprach ihn plötzlich eine raue Stimme auf Danwarisch an: „Ein Glutträger? Hier?“ Ein ausgemergelter Alte blinzelte fassungslos in das Licht des Glühenden Herzens.

„Wer bist du, dass du von den Geheimnissen unseres Volkes weißt?“, fragte der Feuerkrieger barsch. Da begann der Alte zu lachen. „Ich stamme selbst aus Danwar. Ich war einst auch ein Feuerkrieger, ebenso wie du. Ich hoffte, zum Glutträger bestimmt zu werden. Doch die Priester des Flammenden Gottes erwählten stets nur andere. Irgendwann brach ich meine Eide und kehrte Danwar den Rücken. Ich wollte allen beweisen, dass ich kein Glutträger zu sein brauchte, um das Land der Tausend Feuer aufzuspüren. Und ich Narr habe es gefunden. Nur verlassen konnte ich es nicht mehr, ehe es zu spät war.“

Der Feuerkrieger keuchte. Alle Gedanken an den Priester waren vergessen. „Wo ist es?“

Der Alte starrte ihn verblüfft an. „Du weißt es nicht? Weshalb bist du dann hierhergekommen? Es ist das Land Krahd, in dem die Feuer allgegenwärtig sind. Unter Borghorn, der Feste der Krahder, gibt es ein Meer, ganz aus Lava. Wenn der Flammende Gott irgendwo in dieser Welt auf sein Herz wartet, dann dort.“



**Hoffnungskarte Feuerkrieger**

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

Der Feuerkrieger ließ seinen Blick weit über das rot glühende Land schweifen. Endlich hatte er es gefunden! Das gelobte Land der Tausend Feuer! Ausgerechnet hier, am Ende der Welt, war der Flammende Gott in einen ewigen Schlaf gefallen, aus dem nur der Glutträger ihn erwecken konnte. Die ahnungslosen Helden hatten noch nie vom Flammenden Gott gehört und bezweifelten seine Existenz, aber der Feuerkrieger wusste es besser: Der Flammende Gott ruhte im Meer aus Feuer unter der verzerrten Feste der Sklavenschinder.

Der Schmerz ging zurück und in der Dunkelheit des toten Landes strahlte das Glühende Herz wie eine zweite Sonne auf seiner Brust, fast als würde es die Nähe seines rechtmäßigen Eigentümers spüren. In diesen letzten Tagen seines dreizehnten Jahres würde sich ihm nichts in den Weg stellen können. Sobald diese Feste, das Hindernis, beseitigt war, würde der Feuerkrieger in den Flammen aufgehen und sein Leben zusammen mit dem Glühenden Herzen dem Herrn des Feuers darbringen. Er würde die Rote Prophezeiung erfüllen!

Das Glühende Herz wird jetzt mit der roten Seite nach oben gelegt. Ab jetzt wird es nicht mehr umgedreht, weder durch den Einsatz der ersten Sonderfähigkeit noch bei Sonnenaufgang.

Wenn Borghorn zerstört wurde, will der Feuerkrieger die Feste nicht verlassen, sondern mit ihr untergehen. Dieses Ziel ist optional, die Legende ist also auch gewonnen, wenn er die Feste verlässt.