



Caresmar – Feuermagier aus den Tiefminen Caverns

Dieser Fan-Held ist speziell für den Minen-Spielplan gedacht und kann nicht auf den anderen Spielplänen verwendet werden, der Feuermagier ist eben sehr lichtscheu und nur in den dunklen Gängen der Mine und im Dickicht des wachsam Waldes fühlt er sich wohl. Er sollte auch nur in solchen Legenden eingesetzt werden, bei denen Feuerstöße vorkommen. Um alle Funktionen des Helden ohne Improvisation benutzen zu können, werden neben dem Grundspiel auch die Erweiterungen *Der Sternenschild*, *Die Reise in den I orden* und *Die letzte Hoffnung* benötigt. Aus ersterer benötigt ihr 2 Feuerplättchen, aus der *Reise* benötigt ihr den großen roten Feuerwürfel und schließlich aus der *Hoffnung* noch einen roten Kreaturenwürfel. Legt dann bei der Spielvorbereitung die Legendenkarte *Die Sehnsucht nach dem Feuer* neben der Heldentafel bereit.

Anmerkungen zu Caresmars Sonderfähigkeit: Zuerst einmal wird er von den Feuerstößen nicht so hart getroffen: Er verliert höchstens 3 Willenspunkte durch jeden Feuerstoß, von dem er getroffen wird. Weiterhin kann er mit dem Feuer kämpfen: Dazu muss er nah genug an einem der Eingänge zu den Tiefminen stehen. Tut er dies, kann er sich in einer Kampfrunde dazu entschließen, zusätzlich zu seinen eigenen Würfeln auch den (kleinen) roten Würfel zu werden. Nachdem er seinen Kampfwert mit seinen eigenen Würfeln bestimmt hat, wird die Augenzahl des roten Würfels noch hinzuaddiert und so ergibt sich sein finaler Kampfwert. In einer Kampfrunde, in der Caresmar mit dem Feuer angreift, kann er nicht den Trank der Hexe anwenden.

Wenn ihr das übrige zusätzliche Material auch noch aufbringen könnt, so könnt ihr mit der Legendenkarte *Die Sehnsucht nach dem Feuer* spielen. Am Tiefmineneingang auf Feld 20 hat Caresmar nämlich noch ein Feuerjuwel versteckt, dass er dort an einem Sonnenaufgang abholen kann. Das ist jedoch kein ungefährliches Unterfangen, neben dem Feuerstoß zu Sonnenaufgang, wird das Feuer auch vor seinen Taschen nicht Halt machen...



A
NDOR
DIE
LEGENDEN
VON



A NDOR

DIE
LEGENDEN
VON

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Der Feuermagier



Die Sehnsucht nach dem Feuer

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn sich der/die Feuer-
magier/in bei Sonnenaufgang auf **Feld 20** befindet.

Caresmar wusste, dass er nicht unverwundbar vom Feuer war, dennoch verführte es ihn und er fühlte sich zu den Eingängen der Tiefmine wie magisch hingezogen, aus denen die Hitze förmlich zu spüren war.

Lege je ein **Feuerplättchen** mit der -4 nach oben auf 2 der 3 kleinen Ablagefelder deiner Heldentafel. Du kannst bis zum Ende der Legende auf diesen Feldern keine kleinen Gegenstände (oder ähnliches) mehr ablegen.

Solltest du keine 2 freien Felder haben, musst du solange kleine Gegenstände ins Feuer werfen, bis zu 2 freie Plätze hast. Diese Gegenstände werden **aus dem Spiel** entfernt. Während des Kampfes nach deinem Würfelwurf, aber vor der Reaktion der Kreatur, kannst du dich zweimal im Spiel dazu entscheiden, einen **Flammenzauber** zu wirken. Drehe dazu eines der beiden Feuerplättchen auf seine Rückseite. Du erhältst dann in dieser Kampfrunde **+4 Stärkepunkte**.

Doch Caresmar konnte in den Flammen auch Hoffnung schöpfen, auch wenn sie ihn schon das eine oder andere Mal betrogen hatten. Er vertraute darauf, dass sein großer Lehrmeister ihm den richtigen Umgang mit dem Element gelehrt hat. Von ihm hatte er auch noch sein größtes Artefakt, das er tief in dem Flammenschlund versteckt hatte. Diese kleine unscheinbare Juwel sollte große Wirkung haben.

Von nun an darfst du im Kampf mit dem **großen roten Feuerwürfel** statt mit deinen eigenen Würfeln würfeln. Wenn du das tust, erhältst du nicht den kleinen roten Würfel, falls du dich in der Nähe der Felder 10, 20 oder 30 befindest. Außerdem musst du für die Benutzung des Feuerwürfels je Kampfrunde **3 Willenspunkte** abgeben.

Auch der große rote Würfel kann **nicht** mit dem **Trank der Hexe** kombiniert werden.

Wird der Gegner nicht in der **1. Kampfrunde** besiegt, so verlierst du deinen Feuerzauberjuwel und damit auch die Möglichkeit, den großen roten Würfel einzusetzen.