

Danke an Boggart für die Anregung!







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

NOVAK

Geist des Ewigen Feuers
Rang 2

Sonderfähigkeit: Novak hat **drei Ewige Feuer** als Heldenfiguren. Es kostet ihn **keine Stunde**, auf ein Feld mit einem seiner anderen Ewigen Feuer zu laufen. Nach jeder seiner Aktionen muss Novak **sofort** isolierte Ewige Feuer zu einem seiner anderen Ewigen Feuer versetzen.

Anstelle der Ewigen Feuer könnt ihr auch diese drei Figuren verwenden.



Einige Regelbeispiele findet ihr auf der zweiten Seite des PDFs.

Novak grinste, als er aus der Feuerschale vor der Rietburg krabbelte. Vorsichtig darauf achtend, das goldgelbe Rietgras nicht zu versengen, huschte er durch die Felder, endlich frei von dieser ewigen Kälte, die die magische Insel Hadria im eiskalten Griff hielt. Ein sehr mächtiger hadrischer Zauberer hatte ihm seinen Wunsch gewährt und ihn zu einem Ewigen Feuer im nördlichen Andor gesandt. Das Drachenland! Eine Welt voller Abenteuer, so ganz anders als das eintönige Hadria, wo nie etwas Spannendes geschah! Wohin sollte er sich zuerst wenden? Unter den riesigen grauen Bergen, die er von hier aus knapp erkennen konnte, gab es der Legende nach Feuerstöße von solcher Wucht, dass sie selbst einen Feuergeist wie ihn auseinanderreißen konnten. Gefährlich! Novak würde lieber zuerst auf der Erdoberfläche bleiben und den blauen Himmel genießen. Vielleicht hatte ja jemand in dieser Taverne da vorne eine Aufgabe für ihn?



Bild 1: Novaks drei Ewige Feuer sind miteinander verbunden.

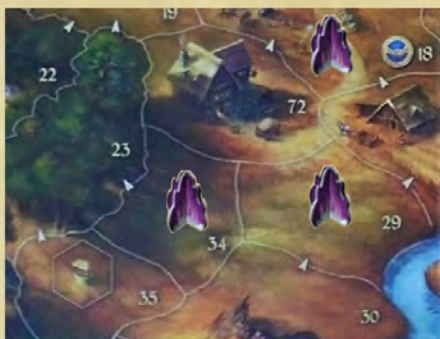


Bild 2: Am Ende von Novaks Aktion ist das Ewige Feuer auf Feld 18 von den anderen beiden **isoliert**. Er muss **sofort** das Feuer von Feld 18 zu einem der anderen Feuer versetzen.



Bild 3: Novaks drei Ewige Feuer sind alle voneinander **isoliert**. Er muss eines auswählen und die anderen beiden zu diesem versetzen.

Über Boote oder Sprungfelder miteinander verbundene Feuer gelten **nicht** als isoliert. Das Versetzen isolierter Feuer geschieht **nach** dem Aktivieren von Effekten, die durch das **Betreten** eines Feldes ausgelöst werden (z.B. Arbaks oder Schnee), aber **vor** dem Aktivieren von Effekten, die durch das **Stehenbleiben** ausgelöst werden (z.B. Nebel oder Höhlen). **Dies gilt nicht als Schritt:** Das Versetzen kostet Novak **keine** Stunden. Bauern o.ä. darf er dabei **nicht** mit sich mitbewegen. Effekte, die durch das Betreten eines Feldes ausgelöst werden (z.B. Arbaks), werden **nicht** ausgelöst. Er **kann** dadurch Felder mit Skeletten oder Höhlenwichten verlassen.

Aktion „Laufen“: Novak kann mit unterschiedlichen Ewigen Feuern oder mehrmals mit demselben laufen. Diese Schritte wird wie die Schritte einer gewöhnlichen Heldenfigur behandelt, mit einer Ausnahme: **Schritte auf ein Feld mit einem anderen Feuer kosten keine Stunden.** Effekte, die durch das **Betreten** eines Feldes ausgelöst werden, werden **sofort** aufgelöst, Effekte durch das **Stehenbleiben** erst, nachdem Novak seine Aktion beendet hat.



Bild 4: Novak läuft zuerst mit seinem Feuer von Feld 22 auf Feld 29 (1 Stunde), danach mit seinem Feuer von Feld 23 auf Feld 18 (2 Stunden). Insgesamt kostet ihn diese Aktion also 3 Stunden. Beim letzten Schritt bewegt er einen Bauer mit sich mit. Am Ende seiner Aktion muss er sofort das isolierte Feuer von Feld 18 zu einem der anderen Feuer versetzen.

Aktion „Kämpfen“: Novak kann alle Gegner bekämpfen, die auf einem Feld mit mindestens einem seiner Feuer stehen (bzw. Geröll auf angrenzenden Feldern). Mit Bogen oder vom Schiff aus kann er auch Gegner auf angrenzenden Feldern bekämpfen.

Freie Handlungsmöglichkeiten: Novak kann mit allen Feldern interagieren (z.B. Gegenstände aufnehmen und ablegen oder Brunnen/Quellen leeren), auf denen mindestens eines seiner Feuer steht. Nach seiner Aktion geht dies erst wieder, **nachdem** er isolierte Feuer zu anderen Feuern von ihm versetzt hat.

Bedingte Effekte: Novak ist von bedingten Effekten (z.B. „Alle Helden auf einem Feld angrenzend zum Fluss erhalten einen Trinkschlauch“) betroffen, wenn mindestens eines seiner Feuer die Bedingung erfüllt. Er ist von jedem Effekt höchstens einmal betroffen, selbst wenn mehrere seiner Feuer die Bedingung erfüllen würde (er erhält z.B. nur einen Trinkschlauch, selbst wenn mehrere Feuer angrenzend zum Fluss stehen würden).



Bild 5: Ereigniskarte 21 wird aktiviert (*ein Held im südlichen Wald verliert 4 WP*). Novak ist davon betroffen, da eines seiner Feuer im südlichen Wald steht.



Bild 6: Ereigniskarte 24 wird aktiviert (*Helden, die nicht im Wald stehen, verlieren 2 WP*). Novak ist davon betroffen, da zwei seiner Feuer nicht auf einem Waldfeld stehen. Er verliert 2 Willenspunkte.

Wo ein **einzelnes Feld** als Position von Novak gefragt ist (z.B. wenn er auf dem Minen-Spielplan ausscheidet und seine Gegenstände auf seinem Feld ablegen muss), entscheidet er sich für eines der Felder, auf denen seine Ewigen Feuer stehen.

Novaks drei Ewige Feuer beginnen die Legende auf seinem Startfeld.

Im Norden: Nutzt in Hadria und in der Bonus-Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“ die drei Figuren anstelle von Ewigen Feuern.

Im Süden: Wenn eines seiner Feuer von einem Skelett o.ä. festgehalten wird, kann Novak immer noch die Aktion „Laufen“ wählen und mit den anderen Feuern laufen.