

11

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

11

Legende
11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Der Feurdämon

Markiert das **Feld 251** mit seinem **Heldenwappen**.
Er **muss** die Quelle auf diesem Feld **leeren**. Dann
darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Kar éVarin spürte die Macht des Wassers. Er meinte sogar Jirids Stimme zu hören, was natürlich nicht möglich war.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt.

Es schmerzte, von ihr getrennt zu sein, und er sann auf Rache, mehr denn je. Doch er hörte auch die Worte Jarids, die sie ihm vor dem Aufbruch mit den Andori gesagt hatte: „Du bist stark, Kar, sehr stark, aber deine wahre Stärke liegt im Heilen, nicht im Verletzen. Bezwinde deine Wut und du wirst es spüren. Das Wasser wird dir dabei helfen!“

Zweite Sonderfähigkeit:

Steht der Feurdämon auf oder benachbart zu einer **nicht geleerten Quelle**, erhalten er und alle Helden auf seinem Feld **vor jeder** Kampfrunde, an der er beteiligt ist, 1 Willenspunkt. Das Werfen seiner Würfel kostet dann **keine** Willenspunkte.

14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

14

Legende
14



Erschöpfung des Feurdämons

Ihm war kalt. Die Nächte in diesem Gebirge waren eisig, ja, doch des Nachts war er selbst im rietländischen Sommer schwach gewesen. Aber hier fror er. Am Tag! Noch nie, seit er einen Körper hatte, war ihm so kalt gewesen, selbst auf Danwar, weit im Norden, nicht. Er fühlte sich matt und schwach. Ein Feurdämon, der nicht brennt.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du im Kampf keine **Würfelwerte addieren**.

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.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14



Erschöpfung des Feurdämons

Zu lange schon war er von Jirid getrennt. Er vermisste sie und ihren Glauben an ihn. Nur ihretwegen hatte er sich den Andori angeschlossen, um sie zu retten und erneut Rache zu nehmen. Erneut? War Mivar denn schon gerächt? Seine Gedanken und Verluste verunsicherten ihn. Der Dämon vertraute nicht mehr darauf, seine Macht unter Kontrolle zu haben. Er war eine unberechenbare Gefahr für seine Mitsstreiter.

Erschöpfung:
Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, wird **jedes Mal**, wenn ein Held auf oder über dein Feld läuft, oder du auf oder über das Feld anderer Helden oder des Lagers läufst, mit einem **roten Würfel** gewürfelt. Der oder die Helden **verlieren** diesen Wert an **Willenspunkten**, beim Lager die gesamte Heldengruppe außer dir. Der Verlust kann beliebig aufgeteilt werden.


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.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
15



Das Geschenk des Feurdämons

Würfelt mit einem grauen Würfel und addiert 260. Legt den Feuerschild auf das entsprechende Feld. Er hat eine andere Funktion als sonst und wird nicht zu Beginn verteilt (2+3 Helden).

Das Geschenk des Feurdämons:
Mit der Macht des Feuerschildes werde ich einen Schutz errichten, der die Agren auf ewig vor den Skeletten und Kreaturen schützen wird.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, den **Feuerschild** auf Feld 219 ablegen. Lies anschließend unten weiter!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4 ➔

Lies hier weiter, sobald deine Geschenkaufgabe erfüllt ist:

Kar éVarin loderte auf. Hell umschlossen seine roten Flammen den schwarzen Schild. Dann mischten sich die schwarzen Flammen darunter. Plötzlich schossen zwei rot-schwarze Flammenzungen hervor. Erschrocken machten die Agren und die Helden etliche Schritte zurück, doch als das Feuer einen Ring geformt hatte, verlosch es wieder. „Niemand wird ab sofort euer Heim ohne eure Einwilligung betreten können“, sprach der Dämon.

Lege einen **Feuermarker** auf Feld 219. Kreaturen und Skelette, die dieses Feld ab jetzt betreten, haben dauerhaft maximal **3 Willenspunkte**. Lege den zweiten Marker unter deinen Willenspunktzähler. In dieser Legende ist das ab jetzt **dein maximaler Wert**.

16

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

16



Verlies Feurdämon

Der Feurdämon stürmte in die zerfallene Feste. Er wusste genau, wo er suchen musste: möglichst weit weg von jeglicher Form von Wasser, also nicht zu tief, nicht zu hoch und möglichst weit innen, im Herzen der Winterburg. Das Leid um ihn herum machte ihn noch wütender, aber er hatte keine Zeit, sich um die Gefangenen zu kümmern. Doch die Wut nutzte er, um sich durch verschlossene Türen zu brennen. Als er seinem Ziel näher zu kommen glaubte, wurde er langsamer. Hin und wieder ließ er einen Riegel in seiner Hand schmelzen, doch die Insassen trauten sich nicht, der laufenden Flamme näher zu kommen. Schließlich betrat er einen großen Raum, in dessen Mitte eine einzelne Zelle errichtet war. Er rannte zu ihr, ging einfach durch das Gitter, kniete neben den leblosen Körper und nahm ihn in den Arm. Er versuchte seine heilenden Flammen nach ihr auszustrecken, doch es gelang ihm nicht. Jarid hatte Recht gehabt, sie hätten mehr Aufmerksamkeit auf seine heilenden Kräfte legen müssen, anstatt seine Rache zu befriedigen und jetzt... Jirid öffnete noch einmal die Augen. „Kar éVarin“, hauchte sie, dann war die Quelle ihres Lebens endgültig versiegt. Der Dämon saß noch lange Zeit schweigend da, seine Flammen waren erschöpft. Plötzlich legte sich eine Hand auf seine Schulter. Eine alte Frau war zu ihm getreten: „Ich weiß nicht warum, aber sie haben ihr kaum Wasser gebracht. Die Skelette haben sie verdursten lassen.“ Eine Weile blieb die Frau noch bei ihm. Sie spürte ihn wärmer werden. Dann machte sie, dass sie fort kam. Flammen züngelten aus dem Körper des Dämons, sie umfassten Jirids Leichnam und ein Feuerball schoss durch die Winterburg.

17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17



Hoffnungskarte Feurdämon

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

Einsam stand er da, er hatte alles verloren. Mivar hatten die Kreaturen verbrannt, bei Jirid tat er es selbst. Selbst seine heilenden Kräfte, ungeschult und zu schwach, hatten ihn verlassen. Und das nur wegen seiner Rache; und diese würde nun umso grauenhafter sein. Er hatte nicht vor gehabt, bis nach Krahd zu gehen, doch nun sollten die Riesen büßen. Er umfasste den Mantel fester. Nein, er hatte nicht alles verloren: von Mivar hatte er den Körper, der nun in Jirids Mantel gehüllt war. Er würde das Heilen lernen, aber zuerst würden die Krahdler ihre Unsterblichkeit verlieren!

Ab sofort kann der Feurdämon auch Gegner auf **benachbarten Feldern** angreifen. Dabei erhalten nur Helden, die auf seinem Feld stehen, den Würfelschaden, nicht die auf dem Feld der Kreatur.

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