

ANDOR

Die Meister des Feuers



Diese Legende besteht aus 21 Karten:
A1, A2, A3, A4, A5, B, E, 1x H, K, N, Am Mineneingang, Hilfe der Zwerge, In der Waffenkammer, Sonderfähigkeiten der Verbündeten, Feuergeist besiegt, Feuerriese besiegt, Feuermagier besiegt, Feuerschild zurückgebracht, Der dritte Meister, 1x Der Verbündete, 1x Antwort

Diese Legende wird auf der Rückseite des Andor-Spielplans gespielt. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:
Die Legendenkarten: "Am Mineneingang", "Hilfe der Zwerge", "In der Waffenkammer", "Sonderfähigkeiten der Verbündeten", "Feuergeist besiegt", "Feuerriese besiegt", "Feuermagier besiegt", "Feuerschild zurückgebracht", "Der dritte Meister". Zieht verdeckt je eine der drei Karten "Der Verbündete" und "Antwort". Die anderen beiden Karten kommen unbesehen aus dem Spiel. Welche der beiden Karten "H" ins Spiel kommt, wird erst später entschieden, also behaltet sie am besten beide im Kartenstapel, bis eine aussortiert wird.

Aus dem Grundspiel: die Hexe, die Schildzwerge, das N-Plättchen. Verdeckt und gemischt: silberne Ereigniskarten, Ereigniskarten "Geheimer See", fünf Edelsteine (Werte: 2, 2, 4, 4, 6), alle Runensteine, Heilkräuter, Pergamente, Kreaturenplättchen.

Aus "Sternenschild": , den Feuergeist, Irlok, die Gaben der Andori. Verdeckt und gemischt: Waldpilze, Geröll- und Lichtplättchen.

Aus "Die Reise in den Norden": Garz, Grenolin, die Zauberer des Feuers, den unbekannten Krieger, kleine Karten "Feuerzauber", 5 weiße Würfel, 2 Fassplättchen.

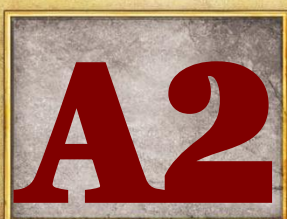
Aus "Die letzte Hoffnung": Karte "Die goldenen Schilde", Feuerschild, Feuerschildplättchen.

Aus "Verschollene Legenden": Das große Plättchen mit Feld 37, Quellenplättchen, 2x Werkzeug.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2

ANDOR

Die Meister des Feuers



Weitere Vorbereitungen:

Legt Sternchen auf die Felder B, E, H, K und das N-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben N der Legendenleiste.

Legt das große Plättchen Feld 37 auf den Spielplan und zieht verdeckt ein Quellenplättchen und legt es auf das Quellenfeld.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von fünf der sechs Runensteine und zwei der drei Heilkräuter.

Erwürfelt außerdem die Position der drei Waldpilze, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und 50 zum gewürfelten Wert addiert.

Legt auf die Waffenkammer (Feld 27) 1 Helm, 1 Bogen, 1 Trank der Hexe und den Feuerschild.

Legt verdeckt 2 Geröllplättchen auf das Feld 68 und deckt sie auf. Die übrigen Geröllplättchen bleiben für später neben dem Spielplan liegen.

Legt die Karte "Die goldenen Schilde" neben den Baum der Lieder. Jede Kreatur, die in dieser Legende Feld 63 erreicht, wird auf einen goldenen Schild gestellt. Sollte eine Kreatur das Feld erreichen, wenn keine goldenen Schilde mehr verfügbar sind, nimmt die Legende ein böses Ende.

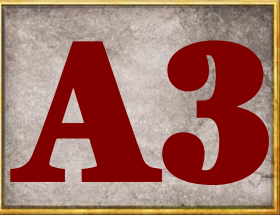
Legt verdeckt den Pergamentstapel auf das Ablagefeld neben der Hängebrücke. Will ein Held sie überqueren, muss er den vom obersten Pergament geforderten Wert an Willenspunkten besitzen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



ANDOR

Die Meister des Feuers



A3

Stellt Gors auf die Felder 19, 33, 41, einen Skral auf 53 und einen Troll auf 42. Deckt ein Kreaturenplättchen auf und führt es sofort aus. Legt zwei Kreaturenplättchen auf den Buchstaben C und je eines auf E und H der Legendenleiste.

Legt den Stapel übriger Kreaturenplättchen auf Feld 0, sodass er das darauf abgebildete N-Plättchen-Symbol verdeckt. In dieser Legende wird für jede Kreatur, die Feld 0 erreicht, ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und SOFORT ausgeführt. Dann kommt es aus dem Spiel. Das kann unter Umständen bedeuten, dass sich eine gerade erst ins Spiel gekommene Kreatur gleich ein Feld bewegt. Man kann sich auch entscheiden, das Kreaturenplättchen nicht auszuführen und wieder unter den Stapel zu legen. Dafür wird jedoch das N-Plättchen einen Buchstaben nach unten geschoben.

Die Bäume des Wachsamten Waldes trugen kaum mehr ein Blatt und der graue Herbstnebel kroch dicht zwischen den knorrigen Stämmen dahin. Es würde nicht mehr lange dauern, bis der erste große Schneefall einsetzte und dieses Jahr versprach der Winter besonders hart auszufallen. Nicht wenige der Bewahrer fürchteten, dass der Baum der Lieder, der schon so vielen Stürmen und Gefahren getrotzt hatte, diesen Winter ohne Hilfe nicht überleben würde. Melkart, der oberste Bewahrer, hatte die Helden von Andor aus diesem Grund zu sich gerufen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4



ANDOR

Die Meister des Feuers



A4

“Wenn es uns nicht gelingt, den Baum den Winter über zu erwärmen, werden Raureif und Eis sich seiner annehmen und ihn bis auf die Wurzeln einfrieren, wodurch er den beißenden Stürmen der kalten Zeit schutzlos ausgeliefert ist. Es wäre nur eine Frage der Zeit, bis der Wind ihn Stück für Stück zerbrechen würde wie einen verdorrten Grashalm.”

Die Helden blickten den mächtigen Stamm des großen Baumes hinauf. Ihnen schien es unmöglich, dass etwas so Imposantes wie der Baum der Lieder durch einen frostigen Winter auch nur verletzt werden konnte, doch der Baum war schon alt und bedurfte der Hilfe der Bewahrer und der Helden, wenn er weiterhin Wohnung vieler Menschen und Aufbewahrungsort wichtiger Schriften sein sollte.

“Um den Baum zu retten”, fuhr Melkart fort, “brauchen wir ein ganz besonderes Feuer, das das Holz nicht verbrennen lässt. Laut meines Wissens gibt es hier in der Gegend nur einen einzigen Gegenstand, mit dem man in der Lage ist, ein derartiges Feuer zu entfachen: Ich spreche vom Feuerschild. Doch ich fürchte, die Schildzwerge geben ihn nicht so einfach her.”

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5

ANDOR

Die Meister des Feuers



Die Kreaturen stürmten auf den Baum der Lieder zu. Stellt einen Gor auf 43, einen Skral auf 23, einen Troll auf 59.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest die Auswirkung (die kein Legendenziel darstellt) laut vor.



Während der Reparaturarbeiten an der Hängebrücke löste sich Geröll.

Legt die restlichen sechs Geröllplättchen auf das Feld 34. Wenn es die Helden von einem benachbarten Feld aus beseitigt haben (33 ist kein benachbartes Feld), kommt der Pergamentstapel aus dem Spiel, außerdem erhält ein Held, der bei der Beseitigung des Gerölls beteiligt war, einen verdeckten Edelstein. Die Karte H mit Irlok darauf kommt jetzt aus dem Spiel.



Ein riesiges Ungeheuer stieg aus dem geheimen See empor.

Legt Irlok auf Feld 11. Helden können es nicht mehr betreten, solange sich Irlok darauf befindet, es sei denn, der Held führt einen Edelstein mit sich. Irlok kann auch von angrenzenden Feldern angegriffen werden. Er hat 10 Stärkepunkte und benutzt 5 weiße Würfel, gleiche Würfelwerte werden nicht addiert. Ist Irlok besiegt, d.h. sein Kampfwert wurde übertroffen, kommen die Ereigniskarten "Geheimer See" aus dem Spiel und einer der am Kampf beteiligten Helden erhält einen verdeckten Edelstein. Die Karte H mit der Schlucht darauf kommt jetzt aus dem Spiel.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Legendenziel: Der Feuerschild muss in der Mine gefunden werden und dann muss ein beliebiger Held den Feuerschild auf Feld 45 benutzen. Um die Mine betreten zu dürfen, müssen die Helden die Schildzwerges bezahlen. Die Mine darf erst betreten werden, wenn auf Feld 60 Gold/Waldpilze von folgendem Wert liegt:

Bei 2 Spielern: 3

Bei 3 Spielern: 4

Bei 4 Spielern: 5

Bei 5 Spielern: 6

Bei 6 Spielern: 7

Wenn das erreicht ist, lest die Karte "Am Mineneingang" vor.

Jeder Held startet auf Feld 45 mit drei Stärkepunkten und sieben Willenspunkten. Die Gruppe erhält zwei Stärkepunkte, fünf Willenspunkte, den Hornfalken, eine beliebige andere Gabe der Andori und einen Trinkschlauch.

Ein beliebiger Held beginnt!

ANDOR

Die Meister des Feuers

B

Während die Helden auf der Suche nach dem Feuerschild waren, wurden im Baum der Lieder die Vorbereitungen für den Winter getroffen: Die Bewahrer führten Buch über die Vorräte, die gesammelt werden mussten, die Händler machten ihre Läden winterfest und über allem schwebte die Gefahr, der Baum der Lieder könnte den kommenden Winter nicht überleben. Daher beschlossen die Bewahrer, Briefe an die Rietburg zu schreiben, in denen sie ihre schwierige Situation schilderten und um Hilfe baten.

Legt jetzt ein Pergament vom Stapel neben der Hängebrücke verdeckt auf Feld 63 und weitere drei verdeckt auf die Buchstaben C, D und E der Legendenleiste. Wenn der Erzähler auf diese Felder zieht, werden die Pergamente darauf auch auf Feld 63 gelegt. Wenn mindestens so viele Pergamente wie Spieler dort liegen (oder bei 5-6 Spielern vier), kann ein Held, der einen (Horn-)Falken mit sich trägt, hinaufgehen und den Falken dort ablegen. Dieser fliegt mit den Briefen zur Rietburg und wird umgedreht. Markiert die Zehnerstelle der Summe der Zahlen, die auf den Pergamenten auf Feld 63 stehen, mit einem Sternchen. Haben am nächsten Tag die Zeitsteine aller Helden diese Stunde auf der Tagesleiste erreicht, kann ein Held den Falken wieder auf Feld 63 abholen. Dann wird auch die Karte "Antwort" vorgelesen, wo euer zweites Legendenziel, die Falkenaufgabe, draufsteht.

ANDOR

Die Meister des Feuers

H

Es sah aus, als würden selbst die niederen Kreaturen aus Furcht vor den Feuermeistern aus der Mine stürmen und dort nach Verstärkung rufen.

Stellt Gors auf die Felder 9 und 48.

Doch plötzlich wurden durch einen besonders heftigen Feuerstoß die Gänge der Mine erhellt und im Lichtschimmer sahen die Helden etwas.

Führt jetzt sofort einen Feuerstoß aus. Würfelt dann mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkung laut vor:



Das Feuer beschien einen Stein, sodass die Runen darauf zu lesen waren.

Legt den sechsten Runenstein auf ein beliebiges Feld, das nicht weiter als zwei Felder von einem der drei Feuerstoßursprünge (Felder 10, 20, 30) entfernt ist.



Ein Edelstein leuchtete in den Flammen auf.

Ein beliebiger Held erhält einen verdeckten Edelstein aus dem Vorrat.



Die Hängebrücke war repariert worden!

Der Pergamentstapel neben der Hängebrücke kommt aus dem Spiel, sie ist ab jetzt unabhängig von der Willenspunkteanzahl immer begehbar.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Es sah aus, als würden selbst die niederen Kreaturen aus Furcht vor den Feuermeistern aus der Mine stürmen und dort nach Verstärkung rufen.

Stellt Gors auf die Felder 9 und 48.

Doch plötzlich wurden durch einen besonders heftigen Feuerstoß die Gänge der Mine erhellt und im Lichtschimmer sahen die Helden etwas.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkung laut vor:



Das Feuer beschien einen Stein, sodass die Runen darauf zu lesen waren.

Legt den sechsten Runenstein auf ein beliebiges Feld, das nicht weiter als zwei Felder von einem der drei Feuerstoßsprünge (10, 20, 30) entfernt ist.



Ein Edelstein leuchtete in den Flammen auf.

Ein beliebiger Held erhält einen verdeckten Edelstein aus dem Vorrat.



Der Geheime See war vollkommen ruhig.

Die Karten "Geheimer See" kommen aus dem Spiel. Ein Held auf Feld 11 muss seine Bewegung nicht mehr beenden.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Der kalte Wind, der vom Gebirge her wehte, brachte bereits die ersten Schneeflocken mit sich. Dies sahen die Zwerge als Zeichen, sich nun endgültig auf den Winter einzustellen und in ihren Höhlen Zuflucht zu suchen. Zum Abschied ließen sie den Helden jedoch noch ein kleines Geschenk zukommen.

Entfernt Garz bzw. Die Schildzwerge vom Spielplan. Die Heldengruppe erhält zwei Trinkschläuche.

Und gerade jetzt, da Helden wie Bewahrer sehr um die Rettung des Baumes der Lieder besorgt waren, kroch zwischen dessen Wurzeln ein zähnefletschender Gor hervor.

Stellt einen Gor auf Feld 45.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Antwort

Diese Karte wird aktiviert, sobald ein Held den Falken auf Feld 63 abholt.

*Geehrte Bewahrer,
wir alle wussten, dass der kommende Winter als einer der schlimmsten in die Geschichte Andors eingehen wird, doch niemand von uns konnte sich auch nur vorstellen, was für fatale Folgen die Kälte für den Baum der Lieder haben wird. Ich glaube fest daran, dass unsere Helden es schaffen werden, ihn zu retten.*

Ihr habt auch darum gebeten, euch beim Befestigen des Marktes zu helfen, sodass dieser vor Kälte und Kreaturen besser geschützt ist. Leider können wir momentan keine Handwerker entbehren, weil wir uns selbst auf den Winter vorbereiten müssen, aber ich erteile euch die Erlaubnis, im Wachsam Wald Holz zu schlagen und mit diesem den Markt zu festigen.

Ich wünsche schöne Grüße an unsere Helden und einen schönen ersten Schneefall.

Thorald, König von Andor

Erwürfelt die Position der fünf Holzstämme, indem ihr mit einem roten Würfel würfelt und 50 zum gewürfelten Wert hinzuaddiert.

Falkenaufgabe: Die Helden müssen Holzstämme im geforderten Wert auf Feld 65 ablegen, bevor der Erzähler N erreicht. Wenn diese Aufgabe erfüllt ist, gibt es auf Feld 65 zwei Dinge, die man beim Händler kaufen kann (Stärkekpunkte und/oder Gegenstände), umsonst.

2 Spieler: 6

3 Spieler: 8

4 Spieler: 10

5 Spieler: 12

6 Spieler: 14

ANDOR

Die Meister des Feuers



Antwort

Diese Karte wird aktiviert, sobald ein Held den Falken auf Feld 63 abholt.

*Liebe Bewahrer,
wir alle waren erschüttert, als wir gehört haben, in welcher schwieriger Situation ihr euch befindet. Selbstverständlich helfen wir euch, den Baum der Lieder, euer Zuhause und das vieler wertvoller Schriftstücke, vor dem Winter zu schützen.*

Vor Kurzem haben wir eine Lieferung mit Wintervorräten an die Schildzwerge geschickt. Da ist auch Werkzeug für euch dabei, mit dem ihr den Baum stärken könnt. Die Helden werden euch gewiss helfen, es vom südlichen Minenausgang bis zu euch zu transportieren.

Ich hoffe wirklich, ihr findet den Feuerschild und könnt dadurch euren lieben Baum retten.

Grüße, Mart, Baumeister der Rietburg

Legt auf Feld 71:

Bei 2 Spielern: 1 Fass

Bei 3 Spielern: 1× Werkzeug und 1 Fass

Bei 4 Spielern: 2× Werkzeug und 1 Fass

Bei 5 Spielern: 2 Fässer

Bei 6 Spielern: 1 Werkzeug und 2 Fässer

Falkenaufgabe: Die Helden müssen die Gegenstände von Feld 71 zu Feld 45 bringen, bevor der Feuerschild auf den Baum der Lieder angewandt wurde. Wenn ihr das geschafft habt, erhaltet ihr sofort eine beliebige Kombination aus 5 Gold/Willenspunkten.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Antwort

Diese Karte wird aktiviert, sobald ein Held den Falken auf Feld 63 abholt.

*Geschätzte Bewahrer,
Mein aufrichtiges Beileid, würde ich sagen, wenn ich nicht wüsste, wozu die Helden von Andor in der Lage sind. Melkart wusste, was er tat, als er die Helden mit der wichtigen Aufgabe betraute, den Feuerschild zu finden und ausgerechnet damit euren Baum zu retten.*

Mehr als der Baum der Lieder besorgen mich und andere daher die obskuren Vorgänge in der Zwergenmine. Ich bin mir sicher, auch ihr Bewahrer seid in Verbindung mit euren Pflichten als Geschichtsschreiber sehr interessiert an diesen Feuermeistern. Da ihr euch aber auf den Winter vorbereiten müsst und keine Zeit habt, Nachforschungen anzustellen, haben wir euch unseren Spielmann Grenolin geschickt, damit er für die Nachwelt festhält, was es mit den Feuermeistern und dem Feuerschild auf sich hat.

Harthalt, oberster Schwertmeister der Rietburg

Merkiert die Felder 27, 45 und das des Feuerschilddiebes (10,20 oder 30, wenn bereits bekannt) mit einem Sternchen. Stellt Grenolin auf Feld 44. Er kann von einem Helden mitgenommen werden (auch im Vorbeigehen). Kreaturen und Feuermeister ignorieren ihn. Wenn ein Held, der Grenolin mit sich führt, einen Kampf gewinnt, erhält dieser Held ein Gold oder Willenspunkt mehr als angegeben.

Falkenaufgabe: ein Held muss mit Grenolin auf Feld 27 und auf dem des Feuerschilddiebes seine Bewegung beenden. Außerdem muss Grenolin mindestens einmal in der Legende auf Feld 45 stehen, wenn dort auch das Feuerschildplättchen liegt.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Am Mineneingang

Diese Karte wird aktiviert, wenn die Heldengruppe genügend Gold/Waldpilze auf Feld 60 abgelegt hat.

Gerade als sich der Held aufmachen wollten, die Mine zu betreten, wurde er von einem Zwerg aufgehalten. "Seid vorsichtig", warnte er mit leiser Stimme. "Unsere Mine ist nicht mehr das, was sie einmal war. Seit eurem Sieg über den Drachen haben sich dort alle möglichen unheimlichen Gestalten eingenistet. Es gibt Gerüchte, die drei Feuermeister wären in den Tiefminen gesehen worden: Surt, der uralte Feuergeist aus den südlichen Feuergruben, Logi, der gepanzerte Feuerriese aus den östlichen Bergen und Fenja, die abtrünnige Feuermagierin mit ihren zwei Schülern Enja und Enjo aus dem nördlichen Hadria. Sie hatten es schon früher auf unseren Feuerschild abgesehen, doch aus Furcht vor dem Drachen sind sie bis jetzt ferngeblieben. Wenn sie nun alle drei hier sind, werden sie für einige Zeit in der Lage sein, sich gegenseitig in Schach zu halten. Doch wenn einer der Drei die Magie des Feuerschildes für sich entdeckt, bleibt nur zu hoffen, dass er keinen Grund hat, über uns herzufallen. Findet den Feuerschild! Er müsste in der Waffenkammer sein. Bitte lasst nicht zu, dass er in die falschen Hände gerät."

Erwürfelt mit je zwei roten Würfeln die Position von zwei Edelsteinen: Zum ersten Würfelwert zählt ihr zehn dazu, zum zweiten zwanzig. Sollte eine Kreatur auf dem erwürfelten Feld stehen, würfelt neu. Wenn ein Held einen Edelstein aufdeckt, löst das einen Feuerstoß aus. Stellt die drei Feuermeister auf Folgende Felder: Feuergeist auf 10, Feuerriese (Unbekannter Krieger) auf 20, Feuermagier auf 30. Sie bewegen sich nicht und können vorerst nicht angegriffen werden.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Hilfe der Zwerge"

ANDOR

Die Meister des Feuers



Hilfe der Zwerge

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die Auswirkung vor:



Ein einzelner Zwerg trat aus den Reihen der Schildzwerge heraus. "Der Tod des Drachen hat nicht nur die mysteriösen Gesellen wieder hierhergelockt, sondern auch mich", sagte er und grinste dabei schief. Es war Garz, der Handelszwerg.

Stellt Garz auf Feld 60. Dort ist ab jetzt ein weiteres Händlerfeld.



"Wir werden euch dabei helfen, den Baum der Lieder zu beschützen und den Kreaturen Herr zu werden", sprach ein bewaffneter Schildzwerg und zeigte dabei auf sich und drei andere, ähnlich aussehende Zwerge.

Stellt die Schildzwerge auf Feld 60. Ein Held kann sie für eine Stunde auf der Tagesleiste bis zu vier Felder bewegen. Im Kampf gegen Kreaturen (inkl. Irlok, aber nicht die Feuermeister) bringen sie 4 Stärkepunkte für die Helden, wenn sie auf dem Feld der Kreatur stehen.

ANDOR

Die Meister des Feuers



In der Waffenkammer

Diese Karte wird aktiviert, wenn ein Held auf Feld 27 steht.

Obwohl die Zwerge gesagt hatten, dieser Teil Caverns stünde nicht mehr unter ihrer Kontrolle, sorgten sie immer noch dafür, dass die Waffenkammer gut gefüllt war: Hier gab es einen Helm, einen Bogen, einen Trank der Hexe und.... Einen Schild. Aber er war nur aus Holz. Doch es war unverkennbar, dass sich jemand die Mühe gemacht hatte, diesen Schild wie den Feuerschild aussehen zu lassen: sie hatten die gleiche Form und ein Feuerzeichen war hineingeschnitten worden, sodass man ihn aus der Ferne für den Feuerschild halten könnte.

Tauscht den Feuerschild in der Waffenkammer gegen einen normalen Schild aus.

Es lag auf der Hand, dass jemand den Feuerschild gestohlen hatte. Einer der Feuermeister war den Helden zuvorgekommen. Doch welcher? Und wie sollten die Helden ihn finden? Gerade als der Held anfangen wollte, in der Waffenkammer nach Spuren zu suchen, fiel ihm auf, dass die Luft hinter ihm immer wärmer wurde. Er vernahm ein knisterndes Geräusch wie von brennendem Holz. Plötzlich tauchte hinter dem Helden ein Feuerschein auf, der auf der Wand vor ihm Schatten warf. Und neben dem Schatten des Helden war da noch einer. Er erkannte, dass er nicht alleine war und bevor er sich umdrehen konnte, um zu sehen, wer das war, ertönte eine raue, zischende Stimme: "Feuer bekämpft man mit Feuer."

Lest jetzt weiter auf der Karte "Der Verbündete".

ANDOR

Die Meister des Feuers



Der Verbündete

Als der Held sich umdrehte, sah er eine ältere Frau in einer schwarzen Robe vor einer Feuerwand stehen. Auf einmal löste sich diese auf und dahinter erschienen ein junger Mann und eine junge Frau, die steif dort standen und starr geradeaus blickten. Der Zwerg am Mineneingang hatte Recht gehabt. Die Feuermeister waren in die Mine gekommen und er stand gerade vor der Feuermagierin Fenja und ihren Schülern. "Vielleicht denkt Ihr jetzt, ich hätte den mächtigen Schild gestohlen", sagte sie zu dem Helden. "Doch dem ist nicht so. Ich kam her, um herauszufinden, wer ihn gestohlen hat: Es war Surt, der triebhafteste von uns dreien. Er versteht nicht, dass durch den Feuerschild das Gleichgewicht zwischen uns kippen könnte. Wenn er in der Lage ist, den Feuerschild für sich zu nutzen, wird er aus Machtgier immer mehr zerstören und wir werden ihn nicht aufhalten können. Daher müssen wir jetzt gegen ihn kämpfen, wo er noch angreifbar ist."

Stellt die Feuermagier auf Feld 27.

Um den Feuerschild zu bekommen, müsst ihr Surt auf Feld 10 besiegen. Er hat 10 Stärke- und 5 Willenspunkte pro kämpfender Held und würfelt mit drei roten Würfeln. Pässe werden addiert.

Surts Sonderfähigkeit: Nach jeder Kampfrunde verliert die kämpfende Heldengruppe 4 Willenspunkte oder auf ein benachbartes Feld wird ein Feuerplättchen gelegt, sodass ein Held beim Betreten dieses Feldes vier Willenspunkte verliert. Der Hornfalke ist gegen ihn wirkungslos.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Sonderfähigkeiten der Verbündeten".

ANDOR

Die Meister des Feuers



Sonderfähigkeiten der Verbündeten

Der Feuermeister, der jetzt auf Feld 27 steht, ist euer Verbündeter im Kampf gegen den Feuerschilddieb. Ihr könnt ihn mit einer Heldenfigur mitbewegen. Steht er auf dem Feld des Feuerschilddiebes, könnt ihr im Kampf gegen ihn die Sonderfähigkeit eures Verbündeten nutzen (nur die eures Verbündeten!):

Fenjas Sonderfähigkeit: Vor jeder Kampfrunde würfelt ihr mit einem schwarzen Würfel. Das Ergebnis bestimmt die Besonderheit in dieser Kampfrunde:

6: Die Heldengruppe verliert durch Surts Kampfwert höchstens drei Willenspunkte (aber durch seine Sonderfähigkeit natürlich immer noch vier zusätzlich)

8: In dieser Kampfrunde ist Surts Sonderfähigkeit wirkungslos.

10: In dieser Kampfrunde wird Surts niedrigster Würfelwert von seinem Kampfwert abgezogen.

12: In dieser Kampfrunde werden Pässe bei Surts Würfeln nicht addiert.

Surts Sonderfähigkeit: Nach jeder Kampfrunde verliert Logi vier Willenspunkte. Hat Logi nur noch vier oder weniger Willenspunkte, ist Surts Sonderfähigkeit wirkungslos.

Logis Sonderfähigkeit: Pässe werden bei allen Helden addiert (Bei Fernkämpfern müssen es die beiden zuletzt geworfenen Würfel sein). Außerdem würfelt ihr in jeder Kampfrunde noch mit einem roten Würfel. Wenn dieser den gleichen Würfelwert zeigt wie ein beliebiger Heldenwürfel, können diese zwei Würfelwerte als Pasch zusammengezählt werden.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Der Verbündete

Als der Held sich umdrehte, sah er zuerst nichts als eine einzelne lodernde Feuersbrunst. Nach und nach erkannte er aber Arme, Beine und Gesichtszüge ganz aus Feuer. Der Zwerg am Mineneingang hatte Recht gehabt. Die Feuermeister waren hier und es war Surt, der uralte Feuergeist, der dem Helden gegenüberstand. "Ich spürte das Feuer in diesem Raum", sprach Surt. "Doch genau wie Ihr kam ich zu spät, um zu verhindern, dass der Feuerschild gestohlen wird. Jetzt befindet er sich in den Händen von Logi, dem stärksten und machthungrigsten von uns. Seine Gier ließ ihn vergessen, dass wir Feuermeister unsere Stärke immer im Gleichgewicht halten sollen. Wenn er in der Lage ist, den Feuerschild für sich zu nutzen, wird er aus Machtgier immer mehr zerstören und niemand wird ihn mehr aufhalten können. Daher müssen wir jetzt gegen ihn kämpfen, wo er noch angreifbar ist."

Stellt den Feuergeist auf Feld 27.

Um den Feuerschild zu bekommen, müsst ihr Logi auf Feld 20 besiegen. Er hat 10 Stärke- und 5 Willenspunkte pro kämpfender Held und würfelt mit zwei schwarzen Würfeln. Pässe werden addiert. Der Hornfalke ist gegen ihn wirkungslos.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Sonderfähigkeiten der Verbündeten".

ANDOR

Die Meister des Feuers



Der Verbündete

Als der Held sich umdrehte, sah er überhaupt kein Feuer oder Licht, das so klare Schatten an die Wand werfen könnte. Trotzdem war er sich sicher, dass ihm seine Sinne keinen Streich gespielt hatten. Das Knistern des Feuers war schließlich immer noch nicht verstummt. Da erkannte er im schwachen Lichtschein der Fackeln die Silhouette eines riesenhaften gepanzerten Kriegers. Er drehte den Kopf zum Helden und dieser sah, dass hinter dem Visier seiner Rüstung ein gelbes Leuchten wie von einem Feuer zu sehen war. Der Zwerg am Mineneingang hatte Recht gehabt: Die Feuermeister waren wirklich in der Mine und einer von ihnen, der Feuerriese Logi, stand gerade vor dem Helden. "Ich weiß zwar, wie ungeduldig sie ist", sagte Logi, "aber ich wollte es nicht glauben. Fenja ist die ehrgeizigste von uns dreien und bald wird sie die volle Macht des Feuerschildes entfalten und niemand wird sie mehr aufhalten können. Wir dürfen es nicht so weit kommen lassen!"

Stellt den Feuerriesen auf Feld 27.

Um den Feuerschild zu bekommen, müsst ihr die Feuermagier auf Feld 30 besiegen. Sie haben 10 Stärke- und 5 Willenspunkte pro kämpfender Held und würfeln mit einem schwarzen Würfel.

Fenjas Sonderfähigkeit: Legt die 4 kleinen Karten "Feuerzauber" offen aus. Lest anhand des Würfelwertes der Feuermagier die entsprechende Karte "Feuerzauber" vor. Ausnahme: Würfeln sie eine 8, könnt ihr Logis Sonderfähigkeit in der nächsten Runde nicht nutzen.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Sonderfähigkeiten der Verbündeten".

ANDOR

Die Meister des Feuers



Feuergeist besiegt

Diese Karte wird aktiviert, sobald der Feuergeist besiegt wurde.

Bedeckt das Würfelsymbol neben Feld 10 mit einem roten X. Hier wird kein Feuerstoß mehr ausgeführt.

Surt, der uralte Feuergeist, sank in einer Rauchwolke zusammen. Die Flammen, aus denen er bestand, wurden immer schwächer, bis sie ganz verschwanden. Übrig blieb der Feuerschild. Als einer der Helden ihn an sich nehmen wollte, trat Fenja aus den Schatten hervor. "Ich verstehe, dass Ihr den Schild braucht, um den Baum der Lieder vor dem Winter zu retten. Es steht mir nicht zu, Euch den Feuerschild vorzuenthalten. Jedoch möchte ich dafür sorgen, dass niemals wieder einer von uns Feuermeistern in Versuchung gerät, diesen mächtigen Gegenstand aus Gier zu benutzen. Wenn Ihr den Schild benutzt habt, bringt ihn noch einmal zu mir und ich werde ihn versiegeln, sodass kein fremder Feuerzauber mehr seine Macht aus ihm nehmen kann. Ich werde auf Euch warten."

Legt den Feuerschild auf Feld 10 und stellt die Feuermagier auf Feld 30.

Legendenziele: Ihr müsst ...

....den Baum der Lieder verteidigen

....die Falkenaufgabe erfüllen und

.... eine Seite des Feuerschildes auf Feld 45 einsetzen, d.h. ein Feuerschildplättchen auf dieses Feld legen.

Wenn ihr das gemacht habt, müsst ihr den Feuerschild auf Feld 30 ablegen. Lest dann sofort die Karte "Feuerschild zurückgebracht" vor.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Feuerriese besiegt

Diese Karte wird aktiviert, sobald der Feuerriese besiegt wurde.

Bedeckt das Würfelsymbol neben Feld 20 mit einem roten X. Hier wird kein Feuerstoß mehr ausgeführt.

Der Feuerschein hinter dem Visier des Riesen verblasste und mit einem Mal fiel Logi, der gepanzerte Feuerriese, in sich zusammen und seine Rüstung löste sich in Rauch auf. Übrig blieb der Feuerschild. Als einer der Helden ihn an sich nehmen wollte, trat Surt aus den Schatten hervor. "Ich verstehe, dass Ihr den Schild braucht, um den Baum der Lieder vor dem Winter zu retten. Es steht mir nicht zu, Euch den Feuerschild vorzuenthalten. Jedoch möchte ich dafür sorgen, dass niemals wieder einer von uns Feuermeistern in Versuchung gerät, diesen mächtigen Gegenstand aus Gier zu benutzen. Wenn Ihr den Schild benutzt habt, bringt ihn noch einmal zu mir und ich werde ihn versiegeln, sodass kein fremder Feuerzauber mehr seine Macht aus ihm nehmen kann. Ich werde auf Euch warten."

Legt den Feuerschild auf Feld 20 und stellt den Feuergeist auf Feld 10.

Legendenziele: Ihr müsst ...

....den Baum der Lieder verteidigen

....die Falkenaufgabe erfüllen und

.... eine Seite des Feuerschildes auf Feld 45 einsetzen, d.h. damit ein Feuerschildplättchen auf dieses Feld legen.

Wenn ihr das gemacht habt, müsst ihr den Feuerschild auf Feld 10 ablegen. Lest dann sofort die Karte "Feuerschild zurückgebracht" vor.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Feuermagier besiegt

Diese Karte wird aktiviert, sobald die Feuermagier besiegt wurden.

Bedeckt das Würfelsymbol neben Feld 30 mit einem roten X. Hier wird kein Feuerstoß mehr ausgeführt.

Das Feuer, in das sich Fenja und ihre Schüler während des Kampfes gehüllt hatten, wurde schlagartig immer kleiner, bis es nur noch ein kleiner Glutfunke war, der durch die Luft flog. Die Feuermagier waren spurlos verschwunden. Übrig blieb der Feuerschild. Als einer der Helden ihn an sich nehmen wollte, trat Logi aus den Schatten hervor. "Ich verstehe, dass Ihr den Schild braucht, um den Baum der Lieder vor dem Winter zu retten. Es steht mir nicht zu, Euch den Feuerschild vorzuenthalten. Jedoch möchte ich dafür sorgen, dass niemals wieder einer von uns Feuermeistern in Versuchung gerät, diesen mächtigen Gegenstand aus Gier zu benutzen. Wenn Ihr den Schild benutzt habt, bringt ihn noch einmal zu mir und ich werde ihn versiegeln, sodass kein fremder Feuerzauber mehr seine Macht aus ihm nehmen kann. Ich werde auf Euch warten."

Legt den Feuerschild auf Feld 30 und stellt den Feuerriesen auf Feld 20.

Legendenziele: Ihr müsst ...

...den Baum der Lieder verteidigen

...die Falkenaufgabe erfüllen und

...eine Seite des Feuerschildes auf Feld 45 einsetzen, d.h. ein Feuerschildplättchen auf dieses Feld legen.

Wenn sie das gemacht haben, müsst ihr den Feuerschild auf Feld 30 ablegen. Lest dann sofort die Karte "Feuerschild zurückgebracht" vor.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Feuerschild zurückgebracht

Diese Karte wird aktiviert, sobald der Feuerschild auf dem Feld des verbündeten Feuermeisters abgelegt wurde.

Der Feuermeister nahm den Feuerschild ehrfürchtig vom Helden entgegen. Dann hob er den Schild mit einer Hand hoch in die Luft und beschoss ihn mit einer Flamme aus der anderen Hand. Auf dem Gesicht des Feuermeisters breitete sich ein selbstzufriedenes Grinsen aus, das langsam zu einem höhnischen Lachen wurde. Plötzlich durchfuhr ein brennender Schmerz den ganzen Körper des Helden, der den Feuerschild eingesetzt hatte. Es war, als würden die Verbrennungen, die ihm der Feuerschild zugefügt hatte, sich über seinen gesamten Körper ausbreiten. Doch so schnell der Schmerz gekommen war, war er auch schon wieder weg. Und mehr noch: alle Verbrennungen, die er durch den Feuerschild bekommen hatte, waren weg! Doch bevor er sich darüber freuen konnte, hörten die Helden vom Baum der Lieder her Geschrei und das Läuten der Alarmglocken. Sie sahen im Wald Rauch aufsteigen. Der Baum der Lieder stand in Flammen! "Das ist erst der Anfang!", rief der Feuermeister und bevor sich der Held bei ihm auf seinen ehemaligen Verbündeten stürzen konnte, war er schon in einer Rauchwolke verschwunden.

Der Held, der den Feuerschild eingesetzt hat, kann ab jetzt wieder mehr als 3 Willenspunkte haben. Entfernt den Feuerschild und den Feuermeister, der auf dem gleichen Feld steht, vom Spielplan. Tauscht das Feuerschildplättchen auf Feld 45 gegen ein Feuerplättchen aus "Sternenschild" aus. Zieht ein Held auf dieses Feld, verliert er sofort 4 Willenspunkte. Das Plättchen kommt danach nicht aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf der Karte "Der dritte Meister"

ANDOR

Die Meister des Feuers



Der dritte Meister

Plötzlich hörte ein Held hinter sich ein Knistern und eine raue, zischende Stimme: "Feuer bekämpft man mit Feuer." In Rage drehte sich der Held um und wollte schon auf die Gestalt hinter sich losstürmen, weil er dachte, es wäre ihr ehemaliger Verbündeter, der die Helden benutzt hatte, nur um selbst an den Feuerschild zu gelangen und damit den Baum der Lieder in Brand zu stecken. Doch es war der dritte Feuermeister, mit dem die Helden bisher nichts zu tun gehabt hatten. "Meine Gleichgesinnten haben einen Fehler gemacht", sprach er. "Ich werde nach ihnen suchen müssen, um das Gleichgewicht aufrechtzuerhalten.. Doch zuvor werde ich euch und eurem Baum helfen. Im Geheimen See schwimmen immer noch einige blaue Lichter, die dem Baum Schutz vor der Kälte geben können.

Stellt den dritten Feuermeister auf Feld 11. Sollte dort Irlok sein, können die Helden Feld 11 ab jetzt auch ohne Edelstein betreten. Legt alle Lichtplättchen verdeckt auf Feld 11. Immer wenn ein Held Feld 11 betritt, wird eines aufgedeckt. Für je eine Stunde kann ein Held auf Feld 11 ein weiteres Lichtplättchen aufdecken. Hat ein Held mindestens so viele Willenspunkte wie die Zahl auf dem Lichtplättchen, kann er es im Bereich für Gold aufnehmen. Er kann auch mehrere Lichtplättchen aufnehmen, solange er genug Willenspunkte hat. Bei einem Tausch der Lichtplättchen (auch durch Falken) müssen beide Helden genug Willenspunkte haben.

Legendenziel: Es müssen Lichtplättchen in der Anzahl der Spieler auf Feld 45 liegen. Wenn das geschafft ist, wird der Erzähler auf N versetzt.

ANDOR

Die Meister des Feuers



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn....

1. Der Baum der Lieder verteidigt wurde und....
2. Die Falkenaufgabe erfüllt wurde und....
3. Jetzt Lichtplättchen in der Anzahl der Spieler auf Feld 45 liegen.

Dank des dritten Feuermeisters hatten die Helden nun doch einen Weg gefunden, den Baum der Lieder vor dem Winter zu schützen. Auf den kahlen Ästen der Bäume setzte der erste Schnee an und Helden wie Bewahrer versammelten sich im Baum der Lieder. Doch viele Fragen blieben offen. Was hatte es mit den drei Feuermeistern auf sich? Wozu waren sie mit der Magie des Feuerschildes in der Lage? Und würden die vier mächtigen Schilde irgendwann wieder alle beisammen sein?

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn....

1. Der Baum der Lieder nicht verteidigt wurde oder...
2. Die Falkenaufgabe nicht erfüllt wurde oder...
3. Jetzt nicht Lichtplättchen in der Anzahl der Spieler auf Feld 45 liegen.

Der Baum der Lieder konnte dem harten Winter und dem Ansturm der Kreaturen nicht standhalten. Bewahrer und Wächter flohen mit den Schriften, die sie noch hatten in Sicherheit bringen können. Doch wo sollten sie jetzt leben und ihre Arbeit fortführen?