

LYNNRA UND KALEIDO

„Sind wir bald da? Ich mag’ einfach nicht mehr weiterziehen!“, exklamierte Kaleido und liess sich demonstrativ ins noch mit Morgentau besetzte Gras fallen. Dort am kalten Boden schien es ihr allerdings auch nicht besser zu gefallen, und deswegen rappelte sich die nun relativ durchnässte Kaleido rasch wieder auf, klopfte sich etwas Staub von den glitzernden Kleidern und blickte zu Lynnra, um zu sehen, ob ihre Aktion wahrgenommen worden war.

Lynnra hatte sich zu Kaleido umgedreht und konnte ein Grinsen nicht unterdrücken. Bei Kaleidos kindlichem Verhalten fiel es ihr nur allzu leicht, zu vergessen, dass sie es hier mit einem uralten Naturgeist zu tun hatte. Oder vielleicht war Kaleido auch eine verwunschene Fee? Irgendetwas in der Art. Lynnra hatte sich noch nie sonderlich gut mit den alten Mythen ausgekannt, und für sie war Kaleidos Klassifikation nie wichtig gewesen.

Als Lynnra Kaleido zum ersten Mal getroffen hatte, hatte Lynnra noch einer stolzen Barbarensippe angehört und Kaleido war noch als golden glänzende Gaswolke in Erscheinung getreten. Reflexartig versuchte Lynnra, die schmerzhaften Gedanken an diese unbesonnene, bessere Zeit zu verdrängen. Ob Kaleido sich überhaupt noch daran erinnerte? Heute war von Lynnras Sippe nur noch sie selbst übrig, alle anderen verschleppt oder ermordet vom Riesenvolk aus dem Süden mit dessen furchtbarer Armee der Toten. Und Kaleido hatte im Verlauf ihrer gemeinsamen Zeit die Gestalt einer unternährten Barbarendame angenommen – sie war im Aussehen praktisch zu Lynnras Spiegelbild geworden, nur stets noch umgeben von einem in allen Regenbogenfarben schimmernden Dunst.

Beim Angriff der Krahder hatte Lynnra sich versteckt gehabt – dafür schämte sie sich heute noch – und war von da an praktisch als Eremitin durch die geschundenen Lande gewandelt, auf der Suche nach Erlegbarem, mit Kaleido als einziger Begleiterin. Die harten Umstände hatten sie ausgezehrt, doch die Blösse, den anderen Sippen ins westliche Feindesland zu folgen und Hilfe zu erbitten, würde sie sich erst geben, wenn wahrlich kein anderer Ausweg mehr in Sicht war.

Dieser Zeitpunkt war nun eingetreten. Eine Fäulnis hatte einen nicht gut gepflegten tiefen Schnitt an ihrem Arm befallen, den sie sich bei einem Zank mit einem grossen grauen Troll um eine mickrige verirrte Ziege zugezogen hatte. Gegen so eine faulende Wunde konnte bloss eine weise Kräuterkundige helfen, und so eine war Lynnra wahrlich nicht. Einst hatte eine vorbeireisende Hexe den Kindern in ihrer Sippe die wichtigsten Heilkräuter zu lehren versucht. Viele hatten ihr an den Lippen gehangen, als sie einen kleinen Jungen von einem bösen Fieber geheilt, und währenddessen alle möglichen Perlen der Weisheit mit der Schar geteilt hatte. Doch Lynnra hatte nicht zugehört. Sie hatte in dieser Zeit eine Flöte aus dem Besitz der Hexe entwendet. Die Klänge, die sie diesem Instrument hatte entlocken können, waren so viel reiner gewesen als alle Töne, die sie mit den Hörner der Barbaren zustande gebracht hatte. Und das Wissen um die Kräuter hätte sie ohnehin nicht behalten. Oder zumindest redete sie sich dies nun ein.

Während Lynnra andächtig in ihren Erinnerungen geschwelgt hatte, war Kaleidos Aufmerksamkeit bereits weitergewandert und an einer kleinen verdorrten Staude Sternkraut hängengeblieben. Auf ihrem Gesicht zeichnete sich Besorgnis ab, und sie nahm die Überreste der Pflanze in ihre Hände. Ein goldener Schimmer umgab sie für einen kurzen Moment, und als Kaleido ihre Hände wieder öffnete, blühte das Sternkraut in voller Pracht und glänzte in allen Regenbogenfarben. Kaleido klatschte enthusiastisch, was Lynnra aus ihrer Nostalgie riss.

Lynnra staunte aufs Neue: Kaleido hatte einer toten Pflanze neues Leben eingehaucht. Schon war es wieder unvorstellbar, Kaleido als irgendetwas Anderes als das wundersame Mysterium anzusehen, das sie war. Wo das Limit ihrer Fähigkeiten lag, wusste Lynnra nicht. Sie hatte Kaleido schon fröhlich Wanzen wiederbeleben, Futterreste zu ganzen Rationen wandeln und düstere Alpträume für immer stoppen sehen. Andererseits hatte Kaleido sich geweigert, auch nur eine Schürfung an Lynnras Knie zu heilen, ganz zu schweigen von ihrem faulenden rechten Arm.

Und es war nicht so, als hätte Kaleido Lynnras Bitte damals nicht verstanden – Lynnra vermutete, dass Kaleido zu jedem Zeitpunkt komplett durchschauen konnte, was in Lynnra vorging, trat sie doch von Zeit zu Zeit mit den passendsten Ratschlägen auf den Plan. In anderen Momenten lebte Kaleido aber auch in ihrer eigenen Welt und scherte sich nicht gross um Lynnras Anliegen oder Anwesenheit. Andererseits schien sie sich auch oft Lynnra unterzuordnen. So auch jetzt, wo sie sich einige Schritte weiterschleppte, um dann flehend zu Lynnra aufzublicken und zu fragen: „Ist es noch weit? Können wir eine Pause machen?“

Kaleido grinste schelmisch. Ihr war sehr wohl bewusst, wie sie sich aufspielte. Was war nur ihr Ziel? Aber Lynnra konnte ihr einfach nicht böse sein. Ein Seufzer entflohr ihr, als sie sich wieder ihrer magischen Begleiterin zuwandte. „Schau, dort oben, siehst du diese Hügelkuppe? Dorthin wollen wir, und dann sehen wir das ganze weite Westland. Dann können wir auch erspähen, wohin es die anderen Sippen verschlagen hat.“ Mit einem leisen Plopp verschwand Kaleido in einer Wolke Goldstaub, um Sekunden darauf oben auf der Hügelkuppe wieder zu erscheinen, auf die Lynnra gezeigt hatte. Lynnra stiess ein erstauntes Geräusch aus, und machte sich auf, die letzten rund fünfhundert Schritte zwischen sich und der Hügelkuppe zu Fuss zu überwinden. Kaleido würde sie wohl immer wieder mit neuen Fähigkeiten überraschen. Das Pochen in ihrem Arm liess nach.

Und dann war er da, der Moment, in dem Lynnra sich oben auf dem Hügel ins Gras sinken lassen konnte – ihr verletzter Arm protestierte kurz – und der Sonnenaufgang das Lande Andor in seiner vollen Pracht vor sich liegend bestrahlte. Die Narne glänzte im hellen Licht, umgeben von dichten Nebelschwaden, die Baumkronen des Wachsamen Waldes lagen in Wurfweite, und weit in der Ferne war etwas von Menschenhand Geschaffenes zu erblicken – eine Burg zweifelsohne. Nun, die würden Lynnra und Kaleido tunlichst zu meiden gedenken. Barbarenhöhlen waren keine in Sichtweite, und eine Hexe war bei dieser Entfernung erst recht nicht zu erkennen, das wäre ja auch zu leicht gewesen. Aber Herausforderungen war Lynnra gewohnt, und mit Kaleido an ihrer Seite vertraute sie auch darauf, diese Herausforderungen zu überwinden. Nun war es an der Zeit, sich zur Ruhe zu legen. In der Nacht würden sie weiterziehen. Auf, ins geheimnisvolle fremde Land Andor!



Wählt vor jeder Legende ein Kaleido-Plättchen aus und platziert es hier.

Hier darf kein Trink-schlauch platziert werden.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17

LYNNRA

Barbarin aus den Ostlanden, Rang 58

Sonderfähigkeit: Lynnra darf **1x pro Tag** als Aktion für 1 Stunde auf der Tagesleiste ein **beliebiges Spielplanfeld** auswählen und die Anweisungen auf ihrem **Kaleido-Plättchen** für dieses Feld ausführen.

Vielen Dank an Frodo, Wurzel, und natürlich an den großartigen Galaphil!



Frischt alle Brunnen auf dem Feld auf.
Befindet sich mindestens 1 voller
Trinkschlauch auf dem Feld, so legt
einen weiteren Trinkschlauch auf
dieses Feld. Dreht alle Trinkschläuche
und Gegenstände, die Tiere zeigen, auf
dem Feld auf die ungenutzte Seite.



Frischt alle Brunnen auf dem Feld auf.
Dreht alle Gegenstände von der
Ausrüstungstafel (auch Tränke der
Hexe) und Gegenstände, die Tiere
zeigen, auf dem Feld auf die
ungennutzte Seite.

Zwei Kaleido-Plättchen (jeweils Vorder- und Rückseite)

kosmos.de

Es gibt auch noch eine regeltechnisch identische Version von Lynnra ohne zweite Figur. Auf deren Heldentafel findet ihr die zwei **Kaleido-Plättchen**.



Wählt vor jeder Legende ein Kaleido-Plättchen aus und platziert es hier.

Hier darf kein Trinkschlauch platziert werden.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

LYNNRA

Barbarin aus den Ostlanden, Rang 58

Sonderfähigkeit: Lynnra darf ihre zweite Figur, Kaleido, 1x pro Tag als Aktion für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf ein beliebiges Spielplanfeld versetzen.

Führt anschliessend (und nur dann) die Anweisungen auf ihrem **Kaleido-Plättchen** für dieses Feld aus.

Diese Fan-Heldenidee wurde 2019 in der Taverne von Andor diskutiert (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=4681>).

Vielen Dank an Frodo, Wurzel, und natürlich an den großartigen Galaphil!

Kaleido, der Naturgeist, Lynnras zweite Figur

Kaleido wirkt auch auf Gegenstände, die von auf dem Zielfeld stehenden Helden getragen werden. Der Trank der Hexe kann nie mit dem Runenstein-Würfel kombiniert werden.
Teil III: Befindet sich auf dem Zielfeld mindestens 1 Apfelnuss, so legt 1 weitere Apfelnuss dazu. Befindet sich auf dem Zielfeld mindestens 1 ungepflücktes Sternkraut, so legt 1 weiteres ungepflücktes Sternkraut dazu. Direkt danach dürfen dort stehende Helden Sternkraut von ihrer Heldentafel wieder einpflanzen (egal, ob schon vorher ein Kraut da lag).

kosmos.de