



Abgabe für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willkürpunkte

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---













14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

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 Riehbung 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 eisernen Griff hielt. Ein sehr mächtiger hadrischer Zauberer hatte ihm seinen Wunsch gewährt und ihn zu einem Ewigen Feuer im nördlichen Aador 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 Feuerlöcher von solcher Wucht, dass sie selbst einen Feuergeist wie ihn auseinanderreißen konnten. Gefährlich! Novak würde lieber zuerst auf der Erdoberfläche hocken und den blauen Himmel genießen. Vielleicht hatte ja jemand in dieser Taverne da vorne eine Aufgabe für ihn?





ANDOR

Legende

11

Das graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte

Der Geist des ewigen Feuers

Markiert die Höhle auf Feld 260 mit seinem Heldenwappen. er muss diese aktivieren, dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Geist leuchtete in die düstere Höhle. Ein Höhlenwicht griff ihn an. Novak kam nicht mehr los.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Nach einer Stunde kam Novak doch frei, sowas würde ihm nicht noch einmal passieren.

Zweite Sonderfähigkeit:

Ab jetzt gilt, wenn Novak ab jetzt mit einem seiner Feuer auf einem Feld, welches angrenzend zu einer Höhle ist, darf er die Höhle aufdecken. Dies geht **nicht** bei Nebelplättchen. Aktiviert wird die Höhle dadurch **nicht**.



ANDOR

Legende

14



Erschöpfung
Des Geistes

Auch wenn Novak alles erkennen konnte, was in den Höhlen lauerte, jagte ihm die unterirdischen Gebilde ein wenig Angst ein.

Erschöpfung: Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, darfst du keine Höhlen aktivieren. Aufdecken darfst du sie dennoch

Genesung: Decke die Karte „Genesung“ auf und würfle mit einem großen grauen Würfle, lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld. Lese deine Genesungsaufgabe vor. *Hinweis: auf jeder Genesungsaufgabe darf maximal ein Wappen liegen. Würfelst du eine Aufgabe, welche bereits belegt ist, so würfle erneut.*

Hinweis: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht! D.h. auch wenn du deine Genesungsaufgabe Nicht erfüllt hast kann die Legende gewonnen werden.



ANDOR
Legende

14



Erschöpfung
Des Geistes

Novak hatte keine Hoffnung mehr, dass er aus diesem Abenteuer lebend rauskommen würde. Es war so als würde er sich auflösen.

Erschöpfung: Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, werden isolierte Feuer **nicht** mehr zu anderen Feuern versetzt.

Genesung: Decke die Karte „Genesung“ auf und würfle mit einem großen grauen Würfle, lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld. Lese deine Genesungsaufgabe vor. *Hinweis: auf jeder Genesungsaufgabe darf maximal ein Wappen liegen. Würfelst du eine Aufgabe, welche bereits belegt ist, so würfle erneut.*

Hinweis: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht! D.h. auch wenn du deine Genesungsaufgabe Nicht erfüllt hast kann die Legende gewonnen werden.



ANDOR
Legende

15



Das Geschenk
des Geistes

Ich werde ihnen zeigen, dass auch wenn ich nur ein Geist bin in der Lage bin Gegenstände zu erhalten und zu nutzen!

Du musst, solange der Erzähler auf k steht, einen genutzten Falken auf Feld 219 ablegen.



ANDOR
Legende

16



Verlies des
Geistes

Mit halsbrecherischen Geschwindigkeit raste Novak durch die vielen Gänge der Winterburg. Überall waren verschlossene Türen, aber Novak zog es woanders hin. Am Ende eines langen Korridors fand Novak einen Schlüssel, welcher die Form eines Schlosses hatte, welches er schon einmal gesehen hatte. Richtig es war das Schloss des großen Burgtors der Winterburg! Schnell schwebte Novak dorthin und schloss es auf.

Hinter dem Tor waren Wesen eingesperrt, Wesen aus verschiedenen Welten Novak erkannte Irrlichter, Fenn, Kobolde, Temms und noch viele weitere. Viele von ihnen flohen so schnell sie konnten und bedankten sich nur kurz. Doch ein Irrlicht bedankte sich sehr ausführlich bei ihm. Und verschwand danach in Richtung Süden.

Vielleicht würde es nach Krahd gelangen oder gar noch weiter im Süden? Die Schicksale der vielen Wesen waren ungewiss.



ANDOR
Legende

17



Hoffnungskarte
Geist

Vor Novak lag das Land des bösen. Lange hatte er vor den Toren der Rietburg gewacht und doch hatten die Krahder viele der Andori gefangen genommen. Plötzlich hörte Novak ein kichern hinter sich. Kampfberreit fuhr er herrum. Doch dort stand nur das Irrlicht aus der Winterburg.

Stellt die Figur Irrlicht zu Novak. Novak kann das Irrlicht für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen. Steht das Irrlicht auf dem Feld eines Skeletts, bewegt sich das Skelett **nicht!** Das geht nicht bei Krahdern oder Wachtrollen.



ANDOR

Legende

17



Epilog des Geistes

Lest diese Karte nach der
eigentlichen Karte „Epilog“

Einige Tage nach der Zerstörung Borghorns, wanderten die Andori gemeinsam durch das graue Gebirge. Die Reise war längst nicht so beschwerlich, wie der Hinweg. Denn nur wenige Kreaturen griffen den Trosswagen an.

Nach einem Tag tauchte das Irrlicht wieder kichernd neben Novak auf. Anscheinend wollte es bei ihm bleiben. Es hatte ihm im Land der Kraher geholfen und bestimmt würde er auch weiterhin ihm helfen die Kreaturen zu bändigen. Freudig machte das Irrlicht ein Salto in der Luft und fing an den Trosswagen zu erkunden. Es flog durch ihn hindurch, versteckte sich in Töpfen und Vasen, neckte einige Andori und schien als zweiter Mond Abends über den singenden und tanzenden Andori. Novak war froh einen Begleiter gefunden zu haben, der ihm immer treu bleiben würde.



Irrlicht