



ANDOR

**Legende 1-3 und 5
Mini-Erweiterung:
Die Feuergnome**



Lest diese Karte am Anfang
der Legende

Aus dem Dunkel der Nachtmoore, daher kommen sie! Der kleine Fischersjunge wedelte wild mit seinen Armen.

Aber sie bleiben dort nicht. Oh nein, sie sind dabei sich ins Land des Drachen abzusetzen. Ohne das Feuchte Moos, oder das Moor in diesem Land werden sie alles in Chaos stürzen!

Legt je eines der vier Feuerplättchen auf die Felder 18, 39, 56 und 66 (mit der -4 Seite nach oben)

Dies sind die Feuergnome.

Ein Held kann ein Feld mit einem Feuergnom ganz normal betreten. Dann muss er jedoch 4 Willenspunkte abgeben.

Kreaturen auf dem Feld eines Feuergnom stehen und angegriffen werden, verlieren nach jeder Kampfrunde sofort 4

Willenspunkte. Ein Held der auf dem Feld eines Feuergnoms steht, darf beliebig viele Stunden ausgeben um ihn entsprechend viele Felder weit zu bewegen.

Lest weiter auf der Karte Die Feuergnome2->



ANDOR

**Legende 1-3 und 5
Mini-Erweiterung:
Die Feuergnome**



Feuergnome sind Wesen, die es schon lange vor uns Menschen gab. Ursprünglich kommen sie aus dem hohen Hadria, wo sie immer als nervige Plage angesehen wurden.

Es sind eigensinnige Wesen, welche ihre ganz eigenen Richtlinien in Bezug auf Recht und Unrecht, aber vor allem davon haben, wie man respektvoll mit den Menschen lebt. Noch heute gibt es das hadrische Sprichwort „Du willst mir wol den Feuergnom spielen, was?“

Nun, diese kleinen Kerlchen, welche eine Liebe dafür entwickelt haben mit Freude immer und immer wieder von den Dächern der Häuser zu springen, wurden schlussendlich mit eisernen Transportboxen und lauter Gerätschaften, wie sie wohl heute nur noch die Krahdler benutzen, weit fortgebracht. Aber ich fürchte, sie sind zurück, schreib Melkart in einem Brief an die Helden.

