

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Ein Tross aus Hilfsgütern 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 203 steht.

Der Held sah den Trosswagen auf der Straße vorbeifahren, voll gepackt mit Vorräten. Er wirkte schutzlos inmitten der Berge und der Held wusste, dass er es ohne die Unterstützung der Helden kaum bis zum Lager jenseits der südlichen Schluchten und des Schlachtengrunds schaffen würde. „Willkommen! Euer Anblick ist uns mehr als recht!“ meinte einer der Andori auf dem Wagen, als der Held zwischen einigen Felsen hervortrat. „Wir sind auf dem Weg zur Winterburg, wo ein paar unserer Landsleute ein Lager aufgeschlagen haben.“ „Davon habe ich gehört! Es ist aber ziemlich gefährlich, so schutzlos durch das Gebirge zu reisen. Allerlei Kreaturen streifen durch die Täler. Und ausserdem soll ein gefährliches Wesen namens Greim umherfliegen.“ „Das wissen wir. Aber wir sind bereit, dieses Wagnis einzugehen. Unsere Leute brauchen die Vorräte dringend. Wenn auch nur einer von uns das Lager erreicht, haben wir unsere Aufgabe erfüllt und waren unsere Anstrengungen nicht vergeblich.“

Legt bei **2 Spielern 6**, bei **3 Spielern 5** und bei **4 Spielern 4 Bauernplättchen** zum Trosswagen. Sie stellen die Menschen dar, die den Wagen bis zur Winterburg fahren wollen.

Legendenziele:

Der Trosswagen und das Lager müssen vor dem Greim und den übrigen Kreaturen geschützt werden.

Der Trosswagen muss mit mindestens 1 Bauernplättchen das Lager auf Feld 210 erreichen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein Tross aus Hilfsgütern 2“. →

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Ein Tross aus Hilfsgütern 2

Diese Karte wird nach der Karte „Ein Tross aus Hilfsgütern 1“ aufgedeckt.

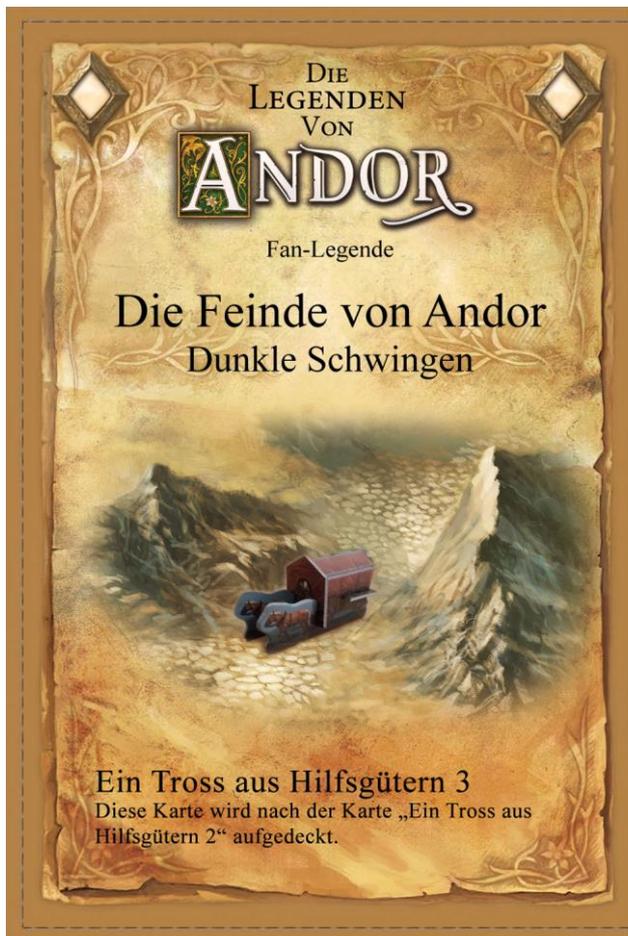
Wichtig: Jede Kreatur, die den Trosswagen erreicht oder auf die der Trosswagen bewegt wird, wird vom Spielplan genommen. Dafür wird aber auch jedes Mal eines der Bauernplättchen entfernt. Sollte sich kein Bauernplättchen mehr beim Trosswagen befinden, so ist die Legende **sofort verloren**.

Legt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Bei jeder Bewegung des Erzählers wird der Trosswagen **ein Feld auf der Zwergenstraße** Richtung Lager bewegt.

Der Trosswagen bewegt sich von alleine. Die Helden müssen keine Stunden aufbringen, um ihn voranzutreiben. Der Tross kann nur auf Feldern der Zwergenstraße und der Brücke (Feldzahlen mit Unterstrich) bewegt werden. Erreicht er eine der beiden Schluchten, bleibt er solange davor stehen, bis eine Brücke über die jeweilige Schlucht gebaut wurde.

„Ihr wisst aber sicher, dass der Weg bis zur Winterburg über mehrere tiefe Schluchten führt. Und die Brücken darüber sind zerstört. Hinüber zu kommen, dürfte schwierig werden.“ Die Andori auf dem Wagen schienen nach diesen Worten ein wenig die Hoffnung zu verlieren. Offenbar war ihnen dies nicht bekannt gewesen. „Was sollen wir dann tun? Ein Umweg würde zu lange dauern. Die Menschen im Lager werden verhungern, wenn wir ihnen nicht recht bald die Vorräte bringen.“ „Dann werden meine Gefährten und ich dafür sorgen, dass rechtzeitig Brücken errichtet werden“, versprach der Held.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein Tross aus Hilfsgütern 3“. →



Legt je einen **2er-Holzstamm** auf die Felder **220** und **256**, und je einen **4er-Holzstamm** auf die Felder **235** und **246**.

Aufgabe:

Um die Brücke zwischen den Feldern 205 und 207 zu errichten, muss **Holz im Wert von 4** auf dem Feld 205 abgelegt werden.

Holzstämmen werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt - und zwar so, dass sie links neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt.

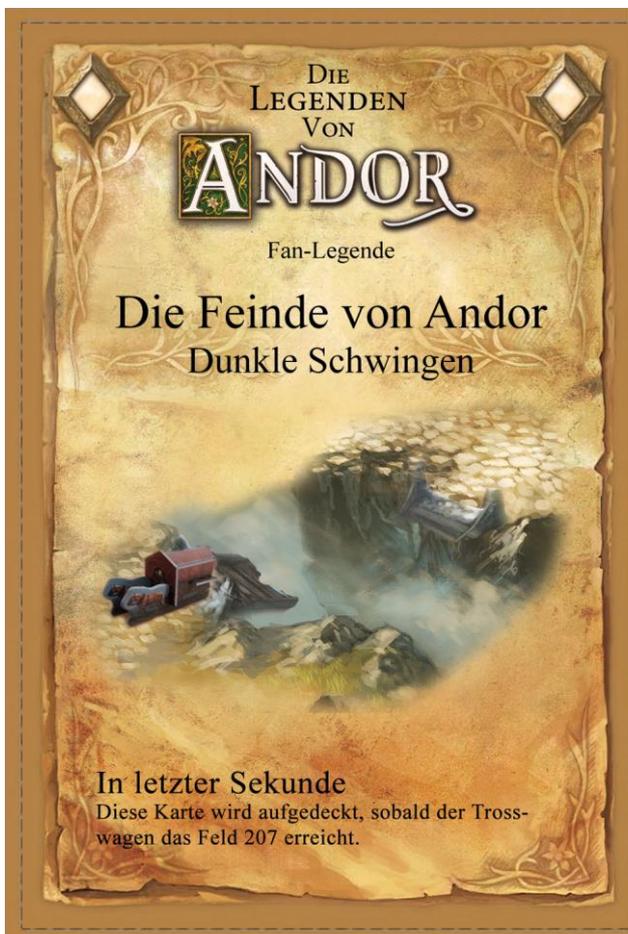
Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passen.

Sobald Holz im Wert von 4 auf dem Feld 205 abgelegt wurde, wird die Brücke auf die Schlucht zwischen die Felder 205 und 207 gelegt.

Legt ein **Sternchen** auf das Feld **207**. Wenn der Trosswagen dieses Feld erreicht, wird die Legendenkarte „In letzter Sekunde“ aufgedeckt und vorgelesen.

„Wenn ihr möchtet, könnt ihr einen Teil des Weges mit uns ziehen“, meinte einer der Andori zu dem Helden. „Ein wenig Platz haben wir noch auf unserem Wagen.“

Hinweis: Helden, die auf dem Feld des Trosswagens stehen, können mit dem Wagen mitbewegt werden, wenn dieser durch die Erzählerbewegung ein Feld auf der Zwergenstraße weiterückt. Dies kostet die Helden **keine Stunde** auf der Tagesleiste. Ebenso wie beim Lager müssen Helden, die auf dem Feld mit dem Trosswagen stehen, bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben.



Schon als der Tross die Brücke betrat, ächzte und knarrte sie, dass es den Andori schaurig über den Rücken lief. Sie alle hofften, dass sie halten würde, bis sie das andere Ende der Schlucht erreichten. Doch bereits nach der Hälfte der Strecke merkten sie, dass die schnell zusammengezimmerte Brücke dem Gewicht des Wagens nicht mehr lange standhalten würde. Die Andori spornten ihre Pferde immer weiter an, der Wagen beschleunigte, und gleichzeitig brachen die ersten Bohlen hinter dem Tross zusammen. Die Brücke löste sich auf, je weiter der Tross vorrückte. Glücklicherweise schaffte es der Wagen, das Ende der Schlucht zu erreichen, bevor die Brücke in sich zusammenbrach und in Einzelteilen in die Schlucht hinabstürzte.

Entfernt das Sternchen von Feld 207 und legt es auf das Feld **210**. Nehmt die Brücke vom Spielfeld und legt sie neben den Spielplan. Nun kann es sein, dass sich Kreaturen vor der Schlucht „stauen“ und nicht mehr bei Sonnenaufgang bewegt werden, da sie die Schlucht nicht überqueren können.

„Bei der nächsten Schlucht sollten wir aber lieber etwas mehr Holz beschaffen“, schlug einer der Andori vor, als die Helden den Wagen nach der Schluchtüberquerung ein weiteres Mal aufsuchten. „Das dauert zwar länger, aber wir wollen nicht riskieren, bei unserem nächsten Versuch abzustürzen.“

Aufgabe:

Um die Brücke über die zweite Schlucht zu errichten, muss **Holz im Wert von 8** auf dem Feld 208 abgelegt werden.

Wenn die benötigte Anzahl Holz auf dem Feld 208 liegt, wird die Brücke auf die Schlucht zwischen den Feldern 208 und 209 gelegt. *Hinweis:* Sobald der Trosswagen das Feld 210 erreicht, wird die Legendenkarte „Im Lager“ aufgedeckt und vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Im Lager
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Trosswagen das Lager auf Feld 210 erreicht.

Der Trosswagen erreichte das Lager. Die Menschen kamen ihm entgegen, eine unglaubliche Erleichterung machte sich auf ihren Gesichtern breit. Mit den Vorräten kehrte auch die Hoffnung zurück. Aber noch waren sie nicht in Sicherheit. Kreaturen und der gefürchtete Greim streiften immer noch durch das Gebirge und bedrohten sie. Aber nun waren die Bewohner des Lagers stark genug, sich gegen sie zu verteidigen.

Jedes Bauernplättchen, das mit dem Trosswagen das Lager erreicht, darf nun auf die Karte „Die Goldenen Schilde“ gelegt werden und dient nun als **weiterer Schild**. Das heißt, dass ab sofort eine oder mehrere Kreaturen zusätzlich das Lager betreten dürfen.

Nehmt nun den Markierungsring von der Erzählerfigur und das Sternchen und den Trosswagen vom Feld 210 vom Spielplan.

Der Greim fliegt ab jetzt **keine weiteren Angriffe** mehr und bleibt auf dem Feld 248 stehen. Entfernt die Karte „Angriff des Greims“ von der Legendenleiste, sofern der Erzähler nicht schon bereits den Buchstaben „k“ erreicht hat. (In diesem Fall kommt sie ebenfalls aus dem Spiel.)



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Angriff des Greims
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht.

Hinweis: Sollte zeitgleich eine andere Legendenkarte aktiviert werden, wird die Karte „Angriff des Greims“ zuletzt vorgelesen.

Der Greim stürzte auf den Trosswagen zu, seine Klauen ausgestreckt, sein vor Zähnen starrendes Maul weit aufgerissen.

Stellt die **Figur des Greims** auf das Feld des Trosswagens. Der Greim greift den Trosswagen **eine Kampfrunde lang** an. Befindet sich zu diesem Zeitpunkt **kein Held** beim Tross, so tötet er bei dem Angriff zwei Andori. Zwei der vorhandenen Bauernplättchen beim Wagen werden nun vom Spielplan entfernt. Befindet sich kein Bauernplättchen mehr beim Trosswagen, ist die Legende **sofort verloren**. Der Greim wird anschließend auf das Feld **248** gestellt.

Steht nun mindestens **ein Held** auf dem Feld des Trosswagens, so kann der Held versuchen, den Greim abzuwehren.

Lest in diesem Fall weiter auf der Legendenkarte „Kampf mit dem Greim 1“.

Legt nach **jedem Angriff** die Legendenkarte „Angriff des Greims“ **2 Buchstaben** weiter auf der Legendenleiste (nach dem ersten Angriff würde der Pfeil auf der Karte nun auf den Buchstaben „e“ deuten). Dies zeigt den nächsten Moment an, wo er den Tross ein weiteres Mal bedroht.

Hinweis: Erreicht der Erzähler einen Buchstaben, bei dem der Greim einen Angriff auf den Tross startet, so bewegt sich der Tross durch die Erzählerbewegung erst ein Feld weiter auf der Zwergenstraße, wenn der Angriff vorbei ist - unabhängig davon, ob der Angriff abgewehrt werden konnte oder nicht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Kampf mit dem Greim 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

Die Helden müssen bei jedem Angriff auf den Trosswagen lediglich eine Kampfrunde gegen den Greim gewinnen und dazu einen **gleich hohen oder höheren** Kampfwert als der Greim erzielen, um ihn abzuwehren. Er fliegt jeweils nur **einen Angriff**. Der Greim würfelt **immer mit 2 großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Seine Stärkepunkte richten sich danach, wie oft seine Angriffe abgewehrt werden. Bei seinem ersten Angriff besitzt er **2 Stärkepunkte**. Legt ein Sternchen über die 2 auf der Stärkepunkteanzeige der Kreaturen.

Nach jedem **missglückten Angriff** wird das Sternchen um ein Feld nach rechts geschoben, um zu zeigen, dass der Greim mit zunehmender Dauer immer wütender in seinen Attacken wird.

Gelingt dem Greim sein Angriff, tötet er einen der Andori beim Trosswagen und eines der Bauernplättchen wird vom Feld des Trosswagens entfernt. Sollte kein Bauernplättchen mehr beim Tross liegen, ist die Legende **sofort verloren**.

Bei einem erfolgreichen Angriff des Greims verlieren die Helden keine Willenspunkte, auch wenn sie einen geringeren Wert als der Greim erzielt haben.

Helden müssen **keine Stunde** einsetzen, um gegen den Greim zu kämpfen, müssen aber **auf dem Feld des Trosswagens** stehen. Der Bogenschütze, der Bewahrer und der Tarus dürfen nicht von einem angrenzenden Feld aus kämpfen. Der Krieger darf bei seinem Wurf nur den Stärkewert nehmen, den der blaue Holzstein auf seiner Stärkeleiste anzeigt.

(Vom Rücken eines Pferdes zu kämpfen bringt bei fliegenden Wesen in diesem Fall keinen besonderen Vorteil.)

Stellt den Greim nach dem Angriff wieder auf das Feld 248.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Kampf mit dem Greim 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.

In seinem Nest besitzt der Greim **12 Willenspunkte** und bei **2 Spielern 20**, bei **3 Spielern 26** und bei **4 Spielern 30 Stärkepunkte** und er würfelt **immer mit 2 großen grauen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Der Greim kann nur mit dem **vollständigen Schwert** besiegt werden, das heißt mit „Schwertgriff“ und „Schwertklinge“. Die Helden erhalten durch den Einsatz des Schwerts die 5 zusätzlichen Stärkepunkte, allerdings nur in der ersten Kampf- runde. Im folgenden können die Helden die Waffe zwar weiterhin einsetzen, erhalten aber nicht mehr den angegebenen Bonus.

Die übrigen „Alten Waffen“ können gegen den Greim eingesetzt werden.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



In der Winterburg
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald
ein Held auf Feld 268 steht.

Der Held hatte die Winterburg erreicht. Groß und grau ragte sie in den Himmel. Es war gespenstisch still.

Bevor er sich auf die Suche nach der Alten Waffe machen konnte, erschien mit einem Mal ein kahlköpfiger Zwerg zwischen den Mauern, den der Held sofort wiedererkannte. Radan! „Was tust du hier?“ fragte der Held.

„Euch helfen, was denn sonst?“ antwortete der Zwerg. „Die Vorgänge der letzten Zeit sind auch uns hier im Grauen Gebirge nicht verborgen geblieben. Die Dunkle Schwester, nach der ihr sucht, war für eine Weile hier, aber nun ist sie weiter nach Krahd gereist. Ich weiss nicht, ob sie den Gegenstand ihrer Macht bereits gefunden hat, aber wahrscheinlich hätten wir es gemerkt, wenn dem so wäre.“

Was mir viel eher Sorgen macht, ist, dass hier im Gebirge keine Skelette umherstreifen, wie es sonst oftmals der Fall ist. Ich fürchte, dass sie der Dunklen Schwester nach Krahd gefolgt sind. Und wer weiß, wem sie dort noch alles über den Weg gelaufen ist, der sich ihr angeschlossen hat.

Ich werde schon einmal vorgehen und mich in Krahd etwas umsehen. Wenn ihr dann kommt, kann ich euch vielleicht näheres berichten. Hier!“ Radan warf dem Helden etwas zu. „Danach sucht ihr doch, nicht wahr? Viel Glück!“ Dann verabschiedete er sich von ihm und verließ die Winterburg.

Der Held auf Feld 268 erhält nun die „Alte Waffe“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Der Schatz in der Höhle
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald
ein Held ein Höhlenplättchen aktiviert,
das einen Höhlenwicht zeigt.

„Eine der Alten Waffen ist im Höhlensystem verschwunden!“ hatte Jorn bei ihrer letzten Begegnung zu ihnen gesagt. Daran musste der Held denken, als er vor dem dunklen Eingang stand. Daher gab es auch keine andere Möglichkeit, als sich hineinzuwagen und die Waffe zu finden.

Der Held umklammerte seine eigene Waffe fester und betrat die Höhle. Schon nach wenigen Schritten spürte er die Anwesenheit einer nicht allzu fernen Bedrohung und ihm war klar, dass er hier unten nicht alleine durch die finsternen Gänge zog.

Ein Held, der einen Höhlenwicht aktiviert hat, lässt dieses Höhlenplättchen auf dem Feld liegen. Um sich zu befreien, muss er in einer Kampfrunde den darauf abgebildeten Wert übertreffen. Bei Gleichstand oder einem niedrigeren Kampfwert geschieht nichts.

So lange der Held den Höhlenwicht nicht besiegt hat, kann er die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen.

Andere Helden dürfen zu ihm kommen und mit ihm gemeinsam kämpfen, um ihn zu befreien. Der gefangene Held muss aber mitkämpfen.

Der Höhlenwicht hält nur diesen einen Helden fest.

Für den **ersten besiegten Höhlenwicht** erhält der gefangene Held verdeckt eine der verbliebenen „Alten Waffen“, die er umdrehen und auf eines seiner kleinen Ablagefelder legen kann. Der Erzähler geht nicht weiter. Das besiegte Höhlenwichtplättchen kommt aus dem Spiel und ein neues Höhlenplättchen wird sofort aktiviert.

Ein zweiter Höhlenwicht gibt keine Belohnung.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Dunkle Schwingen



Der Trophäensammler
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 236 steht.

Der Held sah den Krahder, einen alten Kriegsherren, inmitten einer Sammlung aus alten Waffen und Bannern herumsitzen und seine Habe sortieren. Es war schwer zu erkennen, ob dies alles Trophäen aus seinen Kämpfen waren oder von Plünderungen stammte. Eines war jedoch klar: so liebevoll er mit seinen Habseligkeiten umging, konnte er nur auf kämpferischem Wege davon getrennt werden.

Auf den ersten Blick konnte der Held keine der Alten Waffen erkennen, aber bei all den Trophäen, die der Krahder bei sich trug, musste einfach etwas dabei sein, was den Helden nützen würde.

Der Krahder besitzt folgende Kampfwerte:

14 Stärkepunkte und **10 Willenspunkte**. Er würfelt **immer mit drei roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Wenn die Helden den Krahder besiegen, erhalten sie die „Alte Waffe“. Diese kann auch erst jetzt umgedreht werden, nicht vor dem Kampf.

Weiterhin erhalten sie entweder 1 Stärkepunkt oder 8 Willenspunkte. Außerdem finden sie neben allerlei altem Plunder auch noch etwas Brauchbares in Form eines beliebigen Gegenstandes von der Ausrüstungstafel (außer dem Sternkraut und dem Trank der Hexe).

Der Krahder wird nach einem Sieg **nicht** auf das Feld 200 gestellt und der Erzähler bewegt sich auch **kein Feld** weiter auf der Legendenleiste.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Dunkle Schwingen



Der Schrecken im Nebel
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held ein Nebelplättchen aktiviert, das einen Wargor zeigt.

Mit einem Mal tauchte vor dem Helden ein undeutlicher Schemen im Nebel auf, und vorsichtig näherte er sich ihm. Recht schnell erkannte der Held, dass er vor einem einzelnen Wargor stand, der sich über eine auf dem Erdboden liegende, menschliche Leiche in einer Rüstung gebeugt hatte. Bevor er noch weiter reagieren konnte, richtete sich die Kreatur auf, wandte sich dem Helden zu und starrte ihn angriffslustig an. Ein vor Blut triefendes Maul mit großen Reißzähnen öffnete sich. Dem Wargor gelüstete es nach frischer Nahrung.

Sobald ein Held einen der Wargors im Nebel aktiviert, wird eine der verbliebenen „Alte Waffen“ verdeckt dazu gelegt.

Markiert den Wargor mit einem Sternchen. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht** und wird von anderen Kreaturen übersprungen.

Um die Waffe zu erhalten, muss der Wargor besiegt werden. Ein am Kampf beteiligter Held erhält nach einem Sieg außerdem auch noch die übliche Belohnung (3 Willenspunkte), und die Kreatur wird auf Feld 200 gestellt.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



DER KÖNIGSTURM

Das Nest des Greims
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held auf Feld 248 steht.

Einsam und majestätisch ragte der Königsturm in den Himmel. Das goldene Band unter seiner Spitze glänzte im Sonnenlicht und verlieh dem Bauwerk etwas wahrlich Erhabenes. Doch dieser Anblick wurde getrübt, als sich ein Paar mächtiger Schwingen an der Turmspitze ausbreitete, die zu dem drachenähnlichen Greim gehörten. An diesem Ort, der einstmals der Sitz großer Zwergenkönige war, hatte die gefürchtete „Bedrohung der Bergbewohner“ ihr Nest errichtet. Und nur hier, das war den Helden klar, würden sie sich ihm zum Kampf stellen können.

Dies ist das Nest des Greims. Nur an diesem Ort können die Helden ihn endgültig besiegen.

Wichtig: Sobald die Helden den Königsturm betreten, können sie ihn nur verlassen, wenn sie den Greim besiegt haben.

Hinweis: Die „Alte Waffe“ auf dem Feld 248 kann vor dem Kampf aufgedeckt werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Kampf mit dem Greim 2“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Sprudelnde Quellen
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler den Buchstaben „k“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Agren schafften es, die Quellen wieder fließen zu lassen. Frisch und klar sprudelte das Wasser aus den Felsen heraus.

Nehmt die eventuell noch auf Feld 229 verbliebenen Quellenplättchen vom Spielfeld. Legt anschließend alle drei Quellenplättchen mit der grauen Seite nach oben auf die Felder **229**, **251** und **265** und deckt sie auf.

Entfernt das rote X vom Quellsymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Von nun an wird bei Sonnenaufgang jede getrunkene Quelle wieder aufgefrischt.

Hinweis: Kheelas Wassergeist kann nun seine Fähigkeit wieder uneingeschränkt einsetzen.

Wichtig: Sollte der Trosswagen das Lager noch nicht erreicht haben, so wird die Karte „Angriff des Greims“ von nun an nicht mehr auf der Legendenleiste nach oben gerückt. Bei „k“ fliegt er somit seinen **letzten Angriff**.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Sonderfähigkeit Arbon/Talvora

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Arbon oder Talvora am Spiel teilnehmen.

Nachdem er lange Jahre sein im Schwarzen Archiv der Bewahrer erworbenes Wissen dazu genutzt hatte, seine Feinde vor einem Kampf zu schwächen, was ihm allerdings nur wenig Ansehen eingebracht hatte, beschloss Arbon, dass es nun an der Zeit wäre, sich auch Gedanken über das Gegenteil zu machen. In einem heroischen Kampf eine Kreatur zu besiegen, die stärker wäre, als man sie bislang kannte, würde ihm den Ruhm einbringen, den Andor ihn nach seinen bisherigen Taten noch schuldete.

Arbon kann den Holzstein für die Stärkepunkte der Kreaturen anstatt nach links auch um **ein Feld nach rechts** verschieben. Nach einem Kampf erhält er dafür dann die entsprechend höhere Belohnung. Sollte es dabei zwei mögliche Belohnungen geben, so erhält er beide.

Ein Sieg über einen Bergskral mit den Kampferten eines Trolls bringt zum Beispiel eine Belohnung von 10 Willenspunkten **und** 2 Stärkepunkten ein.

Die Sonderfähigkeit kann auf alle „gewöhnlichen“ Kreaturen, also Wargors, Skelette, Bergskrale und Trolle, angewandt werden, nicht auf Endgegner oder Krahder.

Hinweis: Für einen „stärkeren Troll“ gibt es eine Belohnung von 3 Stärkepunkten und 12 Willenspunkten.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Sonderfähigkeit Bragor/Rhega

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Bragor oder Rhega am Spiel teilnehmen.

Fern der Heimat vermisste der Tarus die Insel im hadrischen Meer. Soviele Meilen lagen nun zwischen ihm und Sturmtal. In Gedanken rief Bragor sich immer wieder die Erinnerungen an die schäumenden Wogen ins Gedächtnis, die an das von steilen Klippen umsäumte Ufer brandete, an die Aufstiege und den herrlichen Blick von den Gipfeln des Möwenbergs und des Kahlbergs aus und an die vertraute Gemeinschaft, die zwischen den Taren herrschte, und das verschaffte ihm immerzu neue Kraft. Je mehr er sich bei seinen kommenden Aufgaben anstrengte, um so eher würden sie bewältigt werden, und das brachte ihn seiner Rückkehr auf die Insel jedes Mal einen Schritt näher.

Bragor kann seine Fähigkeit auch bei den Quellen im Grauen Gebirge und in Krahd verwenden.

Verfügt er über mindestens 15 Willenspunkte, erhält er bei einer Quelle 1 Stärkepunkt statt der üblichen Willenspunkte, unabhängig davon, wieviele Willenspunkte er bei der jeweiligen Quelle erhalten würde.

Für **2 Stunden auf der Tagesleiste** kann Bragor seine Kraft stärken. Dann kann er seine **Willenspunkte auf den Wert 14** erhöhen. Dies kann er auch mehrmals am Tag machen, sofern er noch genügend Stunden auf der Tagesleiste zur Verfügung hat.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Dunkle Schwingen



Sonderfähigkeit Fenn/Fennah
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Fenn oder Fennah am Spiel teilnehmen.

Der Fährtenleser war bereits schon öfter durch die Wälder des Grauen Gebirges gezogen und hatte sich eingehend mit der hier anzutreffenden Natur beschäftigt. Sein hier erworbenes Wissen nutzte Fenn, um seine Gegenstände auch auf andere Weise zu verwenden. Und seinem Raben Morar brachte er bei, für ihn auf die Suche nach der hier so wichtigen Nahrung zu gehen.

Fenn kann seine Gegenstände nach wie vor jeden Tag 1x nutzen. Ab jetzt erhalten die Gegenstände aber auch noch eine **zweite Fähigkeit**. Diese kann Fenn **einmal im Spiel** nutzen. Nach dem Einsatz der neuen Fähigkeit wird der jeweilige Gegenstand anschließend abgelegt.

Rabe: Fenn kann den Raben ausschicken, um ein einzelnes Sternkraut zu sammeln. Der Rabe fliegt zu einem beliebigen Feld mit einem ungepflückten Sternkraut und bringt dies zu Fenn.

Der Rabe kann wie gewohnt Nebelplättchen aufdecken, allerdings keine Höhlenplättchen oder „Alte Waffen“.

Messer: Fenn kann mit dem Messer eine Falle bauen, sobald er auf einem Feld mit einer Kreatur steht. Diese Kreatur wird mit einem Sternchen markiert und bewegt sich beim nächsten Sonnenaufgang nicht. Anschließend wird das Sternchen entfernt und die Kreatur kann wie gewohnt bewegt werden.

Horn: Fenn kann das Horn blasen, um den Helden Mut zuzusprechen. Jeder am Kampf beteiligte Held erhält für diesen Kampf einen zusätzlichen Stärkepunkt. Gleichzeitig können alle Helden ihre volle Würfelanzahl nutzen (siehe Grundfähigkeit des Horns).

Hinweis: Auch die neuen Eigenschaften sind freie Handlungsmöglichkeiten und kosten keine Stunde auf der Tagesleise.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Die Feinde von Andor
Dunkle Schwingen



Sonderfähigkeit Kheela/Kheelan
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Kheela oder Kheelan am Spiel teilnehmen.

Die Hüterin der Flusslande wusste um die erfrischende Wirkung, welche den kühlen Quellen im Grauen Gebirge inwohnte. In Begleitung des Wassergeistes Vara, mit deren Hilfe sie gemeinsam schon viel für das Wohl des Landes und seiner Bewohner getan hatte, forschte Kheela nach einer Möglichkeit, die Quellen für jeden, der von ihr trinken wollte, zu einer wohlthuenden Stärkung zu machen. Es dauerte nicht lange, bis ihr dies gelang.

Wenn der Wassergeist auf einem Feld mit einem Quellenplättchen steht, kann Kheela ihn für **eine Stunde** auf der Tagesleise dazu bringen, der Quelle heilende Kräfte zu geben. Legt dazu ein Sternchen auf die Quelle. Ein Held, der von dieser Quelle trinkt, erhält neben den angezeigten Willenspunkten **einen zusätzlichen, dauerhaften Stärkepunkt**.

Außerdem kann der Geist eine an diesem Tag getrunkene Quelle wieder auffrischen, was Kheela ebenfalls eine Stunde auf der Tagesleise kostet. In diesem Fall wird allerdings **kein Sternchen** auf die Quelle gelegt und auch **kein zusätzlicher Stärkepunkt** erhalten.

Anschließend wird (in beiden Fällen) der Wassergeist auf das Feld mit der Quelle gelegt, zum Zeichen, dass er an diesem Tag bereits für die Auffrischung oder die Stärkung verwendet wurde. Bis zum Ende des Tages kann ihn die Hüterin auch nicht mehr bewegen.

Bei Sonnenaufgang wird der Wassergeist wieder aufgestellt und kann von Kheela erneut eingesetzt werden.

Hinweis: Der Wassergeist kann Schluchten überspringen.