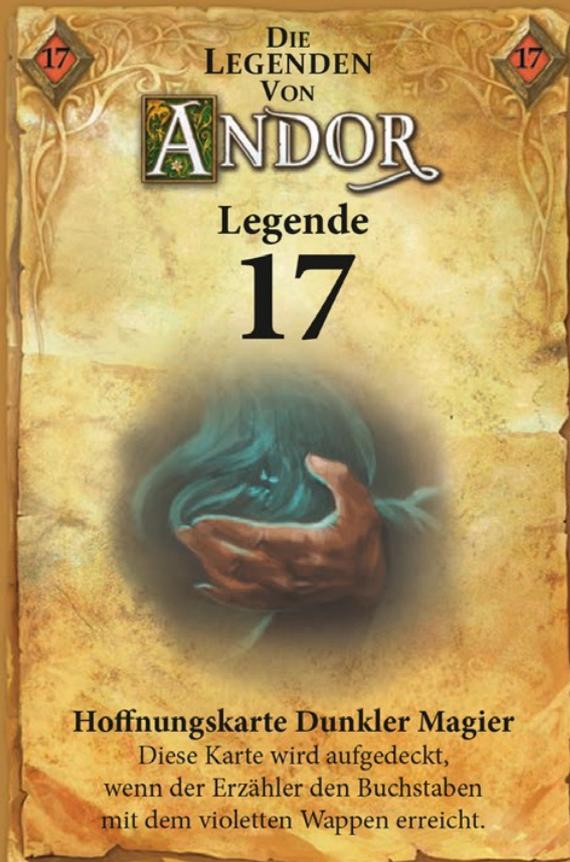


Diese inoffizielle Mini-Erweiterung für Legende 17 enthält für jeden Helden eine alternative Hoffnungskarte. Sie benutzt Material aus anderen „Andor“-Spielen.

Folgendes **Material** wird für die neuen Hoffnungskarten benötigt. Legt es vor dem Spiel bereit:

- die Figur „**Orfen**“ (Bonusheld zum Download unter <http://legenden-von-andor.de>) mit einem **grauen Standfuß**
- die Figur „**Bait**“ (aus dem Grundspiel oder „Die Letzte Hoffnung“) mit einem **grauen Standfuß** (wenn Bait als Heldin mitspielt, könnt ihr stattdessen die Figur „Kram“ mit einem grauen Standfuß benutzen)
- drei „**Waldpilz**“-Plättchen (aus „Der Sternenschild“)
- das **Hadriscche Stundenglas** (aus „Der Sternenschild“ oder „Die Reise in den Norden“)
- **Varlion**, das Flammenschwert und den **großen roten Würfel** (aus „Die Reise in den Norden“)

Wenn der Erzähler das Heldenwappen eines Helden erreicht, wählt zufällig eine der beiden Hoffnungskarten zu diesem Helden aus und führt sie aus. Die andere Hoffnungskarte kommt aus dem Spiel.



*Schon bevor er aus Hadria zurückgekommen war, hatte der Dunkle Magier gewusst, dass dies das schwierigste ihrer Abenteuer sein würde. Aber sie durften nicht scheitern. Eine so schwierige Aufgabe rechtfertigte auch den Einsatz starker dunkler Magie. Deshalb hatte der Dunkle Magier Varlion mitgebracht, das magische Flammenschwert, die einzige Magische Waffe, die die Helden in Hadria gelassen hatten.*

Legt das Flammenschwert **Varlion** auf Feld 302. Es wird wie ein Schild auf ein großes Ablagefeld gelegt. Legt außerdem dem großen roten Würfel bereit.

Ein Held mit Varlion darf im Kampf den **großen roten Würfel** anstatt seiner Würfel werfen. Allerdings zählt der Würfelwert nur, wenn der Held **mindestens so viele Willenspunkte** hat, wie die gewürfelte Zahl angibt. Ansonsten ist der Würfelwert des Helden in der Kampfrunde 0.

Der Held muss direkt nach dem Würfeln seine Willenspunkte **auf 1 weniger als den gewürfelten Wert reduzieren**.

Der große rote Würfel darf **nicht** mit dem Trank der Hexe kombiniert werden.



17

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 17



**Hoffnungskarte Bogenschütze**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem grünen Wappen erreicht.

*Krahd war ein unwirtliches Land. Die Helden fanden nur wenige essbare Pflanzen und obwohl die Agren sie mit einigen Apfelnüssen unterstützten, wurden die Vorräte immer knapper.*

*Doch plötzlich sah der Bogenschütze an einer schattigen Stelle bei einem Felsen einge Pilze und er erinnerte sich, wie die Hexe Reka ihm alles über die Pilze in Andor beigebracht hatte. Diese Pilze sahen genau so aus wie eine essbare Pilzsorte aus Andor. Wenn es sich um die gleiche Sorte handelte, würde das den Helden helfen, sich in der Ödnis Krahds zu ernähren. Die Abwechslung in der Ernährung würde die Helden bestimmt auch für den Rest des Abenteuers stärken.*

Erwürfelt jetzt die Positionen der drei **Waldpilze**, indem ihr jeweils mit einem roten und einem Heldenwürfel würfelt. Der rote Würfel gibt die 10er-Stelle und der Heldenwürfel die 1er-Stelle an. Anschließend müsst ihr noch 300 zum Wert addieren.

Helden können die Waldpilze wie Apfelnüsse einsammeln. Waldpilze können wie Sternkraut und Apfelnüsse **als Proviant abgegeben** werden. Gibt ein Held ein Waldpilz-Plättchen als Proviant ab, erhält er außerdem sofort so viele **Stärkepunkte**, wie auf dem Plättchen angegeben ist. (Der Zwerg kann durch seine Sonderfähigkeit einen zusätzlichen Stärkepunkt bekommen.)



17

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 17



**Hoffnungskarte Zwerg**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem gelben Wappen erreicht.

*Kurz vor ihrem Aufbruch in das Graue Gebirge hatte der Zwerg die junge Zwergin Marun um ihre Hand gebeten. Er hatte ihr versprochen, dass sie seine Fürstin werden sollte, sobald er aus dem Süden zurückkehrte. Doch Marun wollte nicht in Cavern zurückbleiben und begleitete ihn auf seiner Reise.*

*Jetzt trat sie zu ihm. „Ich bin keine große Kämpferin und daher kann ich dir gegen die Krahder nicht helfen. Trotzdem möchte ich dich in diesem Abenteuer unterstützen,“ sagte sie. „Ich werde durch das Land ziehen und die Skelette beobachten, damit ihr besser über ihre Pläne Bescheid wisst.“*

Nehmt die **Figur der Zwergin** Bait und steckt sie in einen grauen Kunststoffhalter. (Wenn ihr mit Bait als Heldin spielt, könnt ihr stattdessen Krams Figur benutzen. Dann ist Marun keine Zwergin, sondern ein Zwerg.)

Von nun an kann der Zwerg die neue **Aktion „Marun bewegen“** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er **Marun bis zu 4 Felder weit** bewegen. Zusätzlich darf er sie zu Beginn **jedes Tages 4 Felder weit** bewegen. Das kostet ihn keine Stunde. Marun kann Sprungfelder nutzen. Sie kann keine Bauern bewegen und keine Gegenstände tragen. Skelette, Krahder und Wachtrolle ignorieren Marun und halten sie auch nicht fest.

Solange Marun **zusammen mit einem Skelett auf demselben Feld** steht, dürft ihr immer das jeweils **oberste Bewegungsplättchen des Stapels aufdecken**. So seht ihr, wie sich die Skelette, Krahder und Wachtrolle beim nächsten Mal bewegen.



17 DIE LEGENDEN VON ANDOR

Legende  
17



**Hoffnungskarte Zauberer**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem violetten Wappen erreicht.

*Der Zauberer spürte, dass das Ende ihres großen Abenteuers nahte. Er hatte bis jetzt noch keine dunkle Magie gewirkt und wollte das auch vermeiden, denn er wusste, dass dunkle Magie immer mehr Schaden anrichtete, als sie half. Auch wenn sie ihnen jetzt helfen würde, würden die Helden die Folgen der Dunklen Magie noch lange spüren.*

*Allerdings hatte er einen magischen Gegenstand aus Hadria mitgebracht, der den Helden in dem schwierigsten ihrer Abenteuer von großem Nutzen sein würde. Jetzt, das spürte er, war der Zeitpunkt gekommen, um ihn zu benutzen. Das Hadrische Stundenglas verwendete keine dunkle Magie, aber es war dennoch ein sehr mächtiger Gegenstand.*

Der Zauberer erhält das **Hadrische Stundenglas**. Ein Held, der das Stundenglas besitzt, darf es einmal pro Tag benutzen, um den **Zeitstein** eines **beliebigen Helden 3 Stunden auf der Tagesleiste zurückzusetzen**. Danach wird das Stundenglas bis zum Ende des Tages auf die Rückseite gedreht.

Beim Zurücksetzen des Zeitsteins werden keine Bewegungsplättchen ausgelöst. Wenn der Zeitstein aber später wieder weiterbewegt wird und dadurch erneut die 4. Stunde verlässt, kann für diesen Helden ein zweites Bewegungsplättchen ausgelöst werden.



17 DIE LEGENDEN VON ANDOR

Legende  
17



**Hoffnungskarte Krieger**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit dem blauen Wappen erreicht.

*Der Krieger sah, dass ihm ein anderer Mensch entgegenkam, den er bald als Orfen erkannte. „Was machst du hier? Du bist verletzt und solltest besser im Lager bleiben“, sagte der Krieger. „Unsinn“, erwiderte Orfen, „ich bin wieder stark genug, um euch zu unterstützen. Außerdem geht es hier nicht um mich, sondern um das Leben der Andori und die Zukunft von Andor. Das ist viel wichtiger als meine Gesundheit.“ Der Krieger kannte Orfens Entschlossenheit und widersprach ihm nicht. Es stimmte, sie konnten jede Hilfe gebrauchen und Orfen war ein hervorragender Kämpfer.*

Steckt **Orfens Figur** in einen grauen Standfuß und stellt Orfen auf das Feld des Kriegers. Dieser kann von nun an die neue **Aktion „Orfen bewegen“** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er **Orfen bis zu 4 Felder weit** bewegen. Orfen kann Sprungfelder nutzen. Er kann keine Bauern bewegen und keine Gegenstände tragen. Skelette, Krahdler und Wachtrolle ignorieren Orfen und halten ihn auch nicht fest.

Ein Held, der **zusammen mit Orfen auf demselben Feld** steht, hat im Kampf mindestens **so viele Stärkepunkte** wie die **10er-Stelle** seines Feldes angibt. Im Kampf gegen einen Wachttroll hat er diese Stärkepunkte sogar **zusätzlich** zu seinen Stärkepunkten.

*Beispiel: Ein Held steht mit Orfen auf Feld 352. Im Kampf hat er daher mindestens 5 Stärkepunkte.*

Beim gemeinsamen Kämpfen müssen die Helden zu Beginn des Kampfes entscheiden, welcher Held Orfens Fähigkeit nutzen darf. Orfens Fähigkeit kann auch gegen die Feste Borghorn eingesetzt werden.