





Alle Helden ins Graue Gebirge

Übersichtskarte I



Hier erfahrt ihr, wie ihr mit dieser Spielvariante umgeht.

Diese Fan-Ergänzung besteht aus den folgenden Karten:

- 2 Übersichtskarten
- 1 Karte "Anpassung der Sonderfähigkeiten"
- 15 Karten "Zusätzliche Sonderfähigkeit"
- 6 Heldenkarten
- 8 Erschöpfungskarten
- 1 Karte "Geschenke der übrigen Helden"
- 1 Karte "Verlies übrige Helden"
- 1 Karte "Verlies Zauberer"
- 1 Karte "Verlies Dunkler Magier"
- 1 Karte "Epilog der übrigen Helden"
- 1 Karte "Epilog"

Bitte überprüft, dass alle aufgelisteten Karten vorhanden sind.

Mit dieser Spielvariante könnt ihr praktisch alle Helden aus den früheren Andor-Teilen (Stinner/Stianna, die Seekrieger, seien jetzt mal ausgenommen) und viele Fan-Helden nun auch in Andor Teil III spielen. Die Karte "Anpassung der Sonderfähigkeiten" liefert euch Tipps, wie ihr die Grundfähigkeiten der von euch gewählten Helden für die Letzte Hoffnung anpassen könnt.

Lest für die Anpassungen der von euch gewählten Legende weiter auf der Karte "Übersichtskarte II".

Dies ist nur eine Fan-Ergänzung, und ich bin auch nur ein Mensch. Wenn etwas nicht aufgeht, ihr Regeln für unfair haltet, grafische oder orthografische Ungereimtheiten findet, etc. so könnt ihr das gerne in der Taverne melden, damit ich diese Spielvariante verbessern kann. Ebenso könnt ihr gerne weitere Vorschläge für zusätzliche Sonderfähigkeiten und dergleichen aufbringen. Viel Spaß!
Der Butterbrotbär





Alle Helden ins Graue Gebirge

Übersichtskarte II



Hier erfahrt ihr, wie ihr mit dieser Spielvariante umgeht.

Legende 11: Wer keine eigene **Heldenkarte** hat, wählt, zieht zufällig oder erwürfelt eine Heldenkarte aus dieser Ergänzung.

Legenden 12 bis 17: Wer keine **zweite Sonderfähigkeit** hat, darf zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung auswählen oder zufällig ziehen. Darauf kann man aber auch verzichten.

Legende 14: Wer keine eigenen **Erschöpfungskarten** hat, zieht eine zufällige Erschöpfungskarte aus dieser Ergänzung.

Legende 15: Wer keine eigene **Geschenkaufgabe** hat, wählt oder erwürfelt von der Karte "Geschenke der übrigen Helden" eine Geschenkaufgabe. Keine zwei Helden können dieselbe Geschenkaufgabe haben.

Legende 16: Lest am **Ende der Legende** die Verlieskarte aus dieser Ergänzung vor.
Solltet ihr mit **Orfen, dem Wolfskrieger** spielen, so lest für den Zauberer/Dunklen Magier die entsprechende Verlieskarte aus dieser Ergänzung anstelle der originalen vor.

Legende 17: Wer keine eigene **Hoffnungskarte** hat, wählt oder zieht zufällig eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung. Diese wird als Hoffnungskarte dieses Helden behandelt. Lest am **Ende der Legende** den "Epilog der übrigen Helden" aus dieser Ergänzung vor.
Solltet ihr mit **Orfen, dem Wolfskrieger** spielen, so lest den "Epilog" aus dieser Ergänzung anstelle des originalen vor.





Alle Helden ins Graue Gebirge

Anpassung der Sonderfähigkeiten



Hier erfahrt ihr, wie ihr die Grundfähigkeiten der von euch gewählten Helden für die letzte Hoffnung anpassen könnt.

- Die Ablage für **Gold und Edelsteine** bietet auch Platz für **Apfelnüsse und Sternkraut**.
- Sonderfähigkeiten, die sich auf **Brunnen** beziehen, gelten auch für **Quellen**.
- Sonderfähigkeiten, die sich auf die **Rietburg (Feld 0)** beziehen, gelten auch für das Feld mit dem **Lager/Trosswagen**.
- Sonderfähigkeiten, die sich auf **Schilde** beziehen, gelten auch für den **Sturmschild** (nicht aber die anderen mächtigen Schilde).
- **Fernkämpfer** dürfen auch Gegner auf über Sprungfelder angrenzenden Feldern bekämpfen.
- Zusätzliche Figuren (z.B. der Wassergeist) dürfen **Sprungfelder** benutzen.
- Für viele Sonderfähigkeiten ist es sinnvoll, über Sprungfelder verbundene Felder als angrenzend zu betrachten.
- Die Sonderfähigkeit von **Arbon/Talvora, den Bewahrern aus den Schwarzen Archiven**, gilt für **Wargors, Skelette und Bergskrale**. Sie kann nicht gegen Trolle, Wachtrolle, Krahder oder Endgegner eingesetzt werden.
- **Jarid/Jarim, die Wassermagier**, verteilen beim Einsatz ihrer Sonderfähigkeit statt 6 Willenspunkten jeweils die **Summe der Willenspunkten auf beiden beteiligten Quellen** auf die Heldengruppe.





Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit benötigt die Figur "Leitwolf" (der schwarze Wolf) und das Wolfssymbol aus der Erweiterung "Der Sternenschild".



Du bist der Wolfsfreund.

Lonas, der Königswolf, hatte die Helden von Andor schon oft unterstützt und in ihrer Abwesenheit den Wachamen Wald tapfer vor den Eindringlingen aus dem Süden verteidigt. Einige fürchteten den riesigen schwarzen Wolf zwar immer noch, doch die meisten akzeptierten ihn inzwischen als Mitglied des Tross der Andori. Der Held trat auf den dösenden Leitwolf zu und streichelte dessen struppiges Fell. „Hoch mit dir! Wir können da draussen deine Hilfe gebrauchen!“ Lonas streckte sich ausgiebig, leckte die Hand des Helden als Zeichen der Einwilligung und rannte los.

Stelle den **Leitwolf** auf dein Feld und lege das **Wolfssymbol** über die "2" deiner Stärkekuppleiste.

Von nun an kannst du die **Aktion "Wolf bewegen"** wählen und für 1 Stunde auf der Tagesleiste den Leitwolf bis zu vier Felder weit bewegen (auch über Sprungfelder).

Steht der Leitwolf auf dem Feld eines Gegners, so **bringt er einem angreifenden Helden so viele Stärkekupple, wie die Zahl unter dem Wolfssymbol anzeigt** (momentan also 2).

Ist der Leitwolf an einem erfolgreichen Kampf beteiligt, so könnt ihr **Belohnungs-Stärkekupple auch auf den Leitwolf verteilen** (verschiebt dann das Wolfssymbol um so viele Felder nach rechts).



SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist ausdauernd.

Der Held hielt inne. Das Leben so vieler andorischer Bauern stand auf dem Spiel. Er atmete tief ein und versprach, dass er alles geben würde, um diese armen Seelen aus der Sklaverei der Krahder zu befreien. Er stiess seinen Atem wieder aus und machte sich bewusst, dass jetzt nicht die Zeit war sich zusammenzunehmen. Nun musste er bis an seine Grenzen gehen, und darüber hinaus!

Von nun an kostet dich jede Überstunde **1 Willenspunkt weniger**.



SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist ein Berserker.

Der Held hielt inne. Wut überkam ihn, Wut auf die Krahder, die seine Landleute entführt hatten, Wut auf die Kreaturen, die ihnen im Wege standen, Wut auf sich selbst, weil er den Tross der Andori nicht schneller aufbrechen lassen konnte. Zumindest mangelte es nicht an Gegnern, an welchen er seinen Ärger auslassen konnte. Wunden machten ihm jetzt nichts mehr aus, seine Verteidigung war ihm zweitrangig, solange er nur gehörig Schaden anrichten konnte.

Du kannst ab jetzt im Kampf – direkt nach dem Würfeln – **Willenspunkte abgeben und deinen Kampfwert um jeweils 1 für jeden abgegebenen Willenspunkt erhöhen**.

Die Willenspunkte bleiben dauerhaft verloren.

Du darfst dich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen.

Du bist ein Beschützer.

Der Held liess seinen Blick über das andorische Volk schweifen, welches die Helden von Andor auf ihrem gefährlichen Unterfangen begleitete. Manche Bauern erkannte er, die in ihrem Leben noch nie etwas gefährlicheres als eine Mistgabel in der Hand gehalten hatten, und dennoch bereit waren, sich in den kommenden Kampf zu stürzen. Einige ehemaligen Barbaren hatten sich zusammengerottet, um ihnen den Speerkampf beizubringen. Barden zeigten ihre Künste, um die Moral im Tross hochzuhalten. Baumeister und Kartographen berieten sich über ihre nächsten Schritte. Einige Fährtenleser kehrten von der Jagd zurück – wo man konnte, schonte man die Essenvorräte noch. Sammler trugen Apfelnüsse zusammen und pflegten den Kontakt mit den Agren, die den Andori ebenfalls mit Nahrung zur Seite stehen konnten. Diese Unterfangen sollte eigentlich nicht klappen können, und dennoch sah es momentan so aus, als liefe alles nach Plan! Hoffnung keimte im Herzen des Helden auf. Er würde alles dran setzen, diese Gesellschaft zu schützen.

Wenn du ab jetzt einen Gegner bekämpfst, welcher auf oder angrenzend zum Feld mit dem Lager/Trosswagen steht, so hast du **zwei zusätzliche Stärkekpunkte** und darfst in jeder Kampfrunde mit deiner maximalen Anzahl Würfel werfen (unabhängig von deinen aktuellen Willenspunkten).

Die zwei zusätzlichen Stärkekpunkte sind nicht permanent.

SF
SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit ist nicht für einen Helden geeignet, welcher bereits ein Fernkämpfer ist. Bist du bereits ein Fernkämpfer, so darfst du jetzt eine andere zusätzliche Sonderfähigkeit wählen oder zufällig ziehen.

Du bist ein Fernkämpfer.

Der Held betrachtete den schlanken Speer, welcher ihm ein enthusiastischer Barbar aus dem andorischen Tross entgegenhielt. „Damit kannst du deine Gegner auf Distanz halten und immer noch gehörig Schaden anrichten. Selbst ein unerfahrener Tölpel kann in kürzester Zeit den Umgang mit dem Speer erlernen – bei einem so erfahrenen Krieger wie dir habe ich da keine Sorgen. Und du kannst ihn dir auch einfach auf deinen Rücken schnallen, wenn du ihn nicht brauchst – keine zusätzliche Belastung! Ich verstehe nicht, warum fast niemand aus dieser Truppe einen Speer trägt. Ich meine, die Magier könnten ihren Zauberstab mit einer Speerspitze ausstatten und wären im Nahkampf gleich enorm effektiver...“ Der Held gebot dem Barbaren schmunzelnd, seinen Redeschwall einzustellen, und griff nach der ihm dargebotenen Waffe.

Da kannst ab jetzt auch Gegner **auf angrenzenden Feldern** (auch über Sprungfelder) bekämpfen. Wenn du dies tust, musst du deine Würfel nacheinander werfen und entscheiden, wann du aufhörst. Nur der letzte geworfene Würfel zählt.

SF
SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist ein Freund der Agren.

In Löchern im Boden, da lebten die Agren. Ihre Höhlen waren im Eingangsbereich von Moos überzogen, oftmals feucht, und viel zu klein, als dass ein Mensch darin hätte aufrecht stehen können, aber sehr wohl komfortabel für die Vertreter des friedlichen Bergvolkes. Apfelnüsse wuchsen an verschiedenen Stellen aus den Wänden, schlafen konnte man überall, und in der Nacht versammelten sich die Familien am Ausgang der Höhle, um im roten Mondschein einander Geschichten zu erzählen. Stellt euch bloss den Schrecken einer Agrenmutter vor, als diese eines Tages nach diesem Ritual feststellen musste, dass ihr einziges Kind in die düstere Nachtwelt ausgebüxt war. Stellt euch dann ihre Erleichterung vor, als der Held mit der Kleinen sicher im Arm an die Höhle trat. „Dieser tapfere Spross hier hat sich in unserem Lager umgesehen. Ich dachte mir schon, dass er zu euch gehören könnte.“ Mit der Dankbarkeit der Agren ist es so eine Sache – meistens drückt sie sich dadurch aus, dass die Agren einen gerne zum Essen einladen. Und typischerweise lässt diese Dankbarkeit nur sehr langsam nach.

Wann immer du ab jetzt ein Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem Agren (grünliche Hautfarbe) aktivierst, erhältst du **gratis 1x Apfelnüsse**.

Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist ein Schnellesser.

Hunger plagte die Helden. Leider blieb ihnen nur selten Zeit, um für die Nacht zum Tross zurückzukehren. Hatten sie bis dann kein Futter gesammelt, musste man sich halt mit grummelnden Magen ein provisorischen Schlaflager bereiten. Der Held betrachtete nachdenklich seinen kleinen Vorratssack, dessen Inhalt eigentlich fürs Abendessen gedacht war. Ob es vielleicht bereits jetzt schon einen kleinen Bissen zu sich nehmen sollte? Die Versuchung war verlockend, wie das Versuchungen oftmals so an sich hatten...

Von nun an kannst du als freie Handlungsmöglichkeit **1x Proviant von deiner Heldentafel auf diese Karte verschieben**, um deinen **Stärke-Holzstein** zwei Felder nach rechts zu verschieben.

Bei Sonnenaufgang, direkt nach der Proviantabgabe, **musst** du allen Proviant von dieser Karte zurück in den Vorrat legen und **für jeden weggelegten Proviant zwei Stärkekpunkte abgeben**. Kannst du dies nicht (weil du unter 1 Stärkekpunkt fallen würdest), so scheidest du aus dem Spiel aus – lege deine Ausrüstung auf dem Feld ab, auf dem du zuletzt standst.

Proviant auf dieser Karte ist nicht mehr in deinem Besitz – du kannst ihn also nicht bei Sonnenaufgang abgeben.

Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist ein Kletterer.

Der Held betrachtete die steilen Schluchten, die das Graue Gebirge durchzogen. Manch Mensch, Zwerg oder sogar Agren war bereits in ihren Tiefen verschollen gegangen. Man brauchte gehörigen Mut, um von der einen Seite zur anderen zu springen – oder aber Geschick. Der Held erinnerte sich zurück an seine Kindheit. Jeden noch so hohen Baumwipfel in der Nähe hatte er erklommen, und dann hatte er sich an die grossen Findlinge gewagt. Er atmete die frische Bergluft ein. Nun konnte er von der Fähigkeiten profitieren, die er sich damals angeeignet hatte.

Du kannst Sprungfelder auch dann benutzen, wenn du weniger Willenspunkte als angegeben hast, aber die **Summe deiner Stärke- und Willenspunkte mindestens so hoch ist** wie die angegebene Zahl.

Beispiel: Wenn du 3 Stärkekpunkte hast, kannst du das 10er-Sprungfeld bereits ab 7 Willenspunkten benutzen.

SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist kräuterkundig.

Die Agren bewohnten das Graue Gebirge bereits seit Urzeiten. Zwar sammelten sie keine Schriften, wie es die hadrischen Zauberer, die Danwarer und allen voran die Bewahrer vom Baum der Lieder taten. Doch da sie ihre Kenntnisse stets an die jüngeren Generationen weitergaben und mit einer hohen Lebensdauer gesegnet waren, konnten sie dennoch auf das uralte Wissen unzähliger Vorfahren zurückgreifen. Man munkelt sogar, es seien die Agren, die den Hexen der Umgebung den Umgang mit den Gebirgskräutern gezeigt hatten. Stets neugierig auf Geschichten aus der weiten Welt, boten sie dem Helden an, den sorgfältigen Umgang mit Sternkraut beizubringen, wenn dieser im Gegenzug dafür die Erzählungen seiner Heldentaten im Kreise der Agrengesellschaft vortragen würde. Dies tat der Held nur allzu gerne.

Ab jetzt kannst du ein **Sternkraut**, wenn du es pflückst oder von einem anderen Helden bekommst, mit der grünen, ungepflückten Seite nach oben auf deine Heldentafel legen. Nur du und der Halbskral können es auf einem beliebigen Feld mit der grünen, ungepflückten Seite nach oben ablegen. Wenn das Sternkraut bei Sonnenaufgang wächst, wird auch auf dieses Sternkraut ein weiteres Sternkrautplättchen gelegt.

SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.



SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist trinkfest.

Die erfrischenden Bergquellen boten den Helden nebst einer Trinkgelegenheit eine angenehme Abkühlung. Der Held hatte während der letzten Tage mehrmals unter Anstrengung bei den Trinkgelagen der Schildzwerge und Barbaren mitgemacht. Er hatte gedacht, nach seinen vielen Besuchen in der Taverne zum Trunkenen Troll wüsste er, wie man jemanden unter den Tisch trinkt. Nun sah er sich eines besseren belehrt. Doch als er sich das nächste Mal an einer Quelle ergötzte, stellte er erfreut fest, dass er sein Magen nun erheblich mehr Flüssigkeit aufzunehmen vermochte als zuvor.

Von nun an erhältst du jeweils **2 Willenspunkte** mehr, wenn du eine Quelle leerst.



SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Du bist zäh.

Die Reise ins Graue Gebirge verlangte den Helden viel ab, doch einigen Andori aus dem Tross noch mehr. Die Vorräte könnten bald zu knapp werden. Zum Glück war der Held Strapazen gewöhnt. Er verstand es, den Gürtel enger zu schnallen, und genau das würde er tun, um die Bewohner des Lagers zu schonen.

Von nun an kannst du bei Sonnenaufgang einen **Stärkepunkt** anstelle von **1x Proviant** abgeben.

Ab jetzt erhältst du **3 Willenspunkte** pro bei Sonnenaufgang abgegebenem Proviant.



SF
SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für Legende 11 (und, wenn ihr mit 4 oder mehr Helden spielt, auch nicht für Legende 15).

Du bist feuerresistent.

Der Feuerschild! Wohl der mächtigste der vier mächtigen Schilde aus alter Zeit, der letzte Schild, welcher der Meisterschmied Kreatok je anfertigen sollte, und der Schild, dessen Herstellung den Krieg zwischen Drachen, Zwergen, Krahdern und Trollen auslöste. Viel Geschichte, dunkle Geschichte, hing an diesem in Drachenfeuer geformten Stück Metall.

Schwarze Flammen schlugen aus dem Schild hervor, als der Held sich ihm näherte. Während alle umliegenden Andori ängstlich zurückwichen, blieb der Held stehen und näherte sich dem Schild. Die Flammen leckten an ihm, doch verspürte er weder deren Hitze, noch ging er in Flammen auf. Es war klar: Der Feuerschild hatte einen neuen Träger für würdig empfunden. Der Held war vom Schild erwählt worden. Ob das wohl ein gutes Zeichen war?

Deine Willenspunkte sinken **nicht** auf 3, wenn du ab jetzt auf einem Feld mit einem **Feuerplättchen** stehst. Du kannst auf mehr als 3 Willenspunkte steigen, selbst wenn du im Verlauf der Legende auf einem Feld mit einem Feuerplättchen standst.



SF
SF

ANDOR

Alle Helden ins Graue Gebirge

Zusätzliche Sonderfähigkeit



Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für Legende 11 (ausser ihr spielt mit 5 oder mehr Helden).

Du bist flink.

Bei einem Mitternachtsspaziergang im Licht des roten Mondes hatte der Held sich schlaftrunken verlaufen und war bereits mitten in der Höhle eines Höhlenwichts gelandet, als ihm endlich aufgefallen war, dass es sich bei dieser Begegnung nicht um einen Traum gehandelt hatte. Nur knapp hatte er mit seinem Leben entkommen können. Nun trainierte er bei jeder passenden (oder unpassenden) Gelegenheit seine Reflexe, auf dass er beim nächsten ähnlichen Vorfall besser reagieren könnte. Die anderen Helden betrachteten dieses Verhalten mit Kopfschütteln, mussten allerdings zugeben, dass der Held sich nun tatsächlich kaum noch überraschen liess, geschweige denn festhalten.

Du kannst ab jetzt selbst dann die Aktion "Laufen" wählen, **wenn dich ein Höhlenwicht, eine Sporne, Skelette, der Bleiche König oder ein Krahder festhalten würde**. Dies kostet dich aber eine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für L11.

Du bist ein Trickser.

Garz warf seine Hände verzweifelt in die Höhe: "Schon wieder habt ihr einen Edelstein einer Kreatur geschenkt? Habt ihr denn keinen Respekt gegenüber den Stunden harter Arbeit, die ihr aufwenden musstet, um die kleinen Klunkerchen ans Tageslicht zu befördern?" Der Held seufzte. Da Kreaturen generell von allerlei glänzendem und wertvollen Dingen angetan sind, eigneten sich die Edelsteine aus den Höhlen des Grauen Gebirges sehr, um sie vom Lager der Andori abzulenken, oder ihnen gleich eine Falle zu stellen. Manchmal konnte man schlicht einen grösseren Nutzen daraus ziehen, statt die Edelsteine zum Handelszweig zu bringen und Energie in Verhandlungen bezüglich der Preise dieser Schätze der Erde zu stecken. Auf Garz' Drängen hin versprach der Held widerwillig, die nächsten Edelsteine, die sie Kreaturen "anboten", ihnen gleich wieder abzuluchsen. Glücklicherweise war er damit nicht, denn dies bedeutete, nachts wach liegen zu müssen und die nächtliche Bewegung der Kreaturen abzuwarten, um im richtigen Moment den Edelstein wieder einzustecken. Das würden lange Nächte werden...

Wenn eine Kreatur bei Sonnenaufgang auf dein Feld läuft und auf deinem Feld ein Edelstein liegt, kannst du **2 Willenspunkte abgeben**, damit der Edelstein nicht aus dem Spiel kommt und du ihn stattdessen aufnimmst.

Du kannst deine Willenspunkte dadurch nicht auf 0 reduzieren.

Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für L11.

Du bist waffenkundig.

Einige Schildzwerge aus dem Tross der Andori kamen aufgeregt auf den Helden zu. Sie waren Experten der Schmiedekunst und erkannten den Baustil der alten Waffen wieder, die überall über das Graue Gebirge verstreut waren – Überbleibsel aus den alten Kriegen, an denen das Volk der Zwerge nicht unbeteiligt gewesen war. Wenn die Helden die Waffen sorgfältiger nutzen würde, so könnte man verhindern, dass sie sich so rasch abnutzten und unbrauchbar wurden. Der Held horchte auf – die Waffen schonender zu nutzen, würde bedeuten, feindliche Schläge weniger effektiv abzuwehren. Die Vorteile waren allerdings nicht zu verachten. „Formidabel!“, rief er aus, „Bringt mir bei, wie mit diesen antiken Zwergenwaffen umzugehen ist!“

Von nun an kannst du in einer Kampfrunde **vor dem Würfeln 2 Willenspunkte abgeben**. Dann kommen alle alten Waffen, die du in dieser Kampfrunde einsetzt, nicht aus dem Spiel, sondern werden **zugedeckt**.

Du kannst deine Willenspunkte dadurch nicht auf 0 reduzieren.

Zugedeckte alte Waffen auf deiner Heldentafel können **nicht** im Kampf eingesetzt werden.

Würde eine zugedeckte alte Waffe deine Heldentafel verlassen (z.B. weil du sie ablegen oder einem anderen Helden übergeben würdest), so kommt sie stattdessen aus dem Spiel.

Bei Sonnenaufgang (wenn die Quellen aufgefrischt werden) werden alle zugedeckten alten Waffen auf deiner Heldentafel wieder aufgedeckt.

Wer keine zweite Sonderfähigkeit hat, **darf** zu Beginn der Legende eine zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung **auswählen oder zufällig ziehen**. Wer in **Legende 17** keine eigene Hoffnungskarte hat, wählt oder zieht zufällig eine **weitere** zusätzliche Sonderfähigkeit aus dieser Ergänzung als **Hoffnungskarte**.