



Neue Fertigkeiten für die Helden



Die Regeln – Teil I

Erfinder: Klappstuhl

Diese beiden Karten erläutern die Regeln zu den **neuen Fertigkeiten für Helden**, die im Prinzip in jeder Legende angewandt werden können. Es ist so gedacht, dass diese Fertigkeiten durch gewisse Mechanismen die Spielbalance nicht wesentlich verändern.

Es gibt insgesamt 16 dieser Fertigkeitskarten. Jeder Held kann maximal **eine** dieser Fertigkeiten erhalten, **zusätzlich** zu seiner Spezialfähigkeit. Es gibt zwei Möglichkeiten, Fertigkeiten im Spielverlauf zu erhalten:

1. Zu Beginn einer Legende **direkt bevor die Runensteine** auf dem Spielplan verteilt werden, habt ihr die Möglichkeit, **zwei** Fertigkeiten auf eure Heldengruppe zu verteilen. Mischt dazu den Fertigkeitsstapel, sortiert aber die 6 Karten aus, die als Voraussetzung unten auf der Karte eine **Mindestanzahl an Stärkepunkten** aufgedruckt haben. Nun wählt **zwei** Spieler aus, die dann für ihren Helden/ihre Heldin eine Fertigkeit zufällig ziehen. Für jede dieser gezogenen Fertigkeiten kommt einer der **verdeckt gemischten** Runensteine aus dem Spiel! Wenn ihr euch also entscheidet, diese Möglichkeit wahrzunehmen, spielt ihr die Legende mit nur noch 3 Runensteinen, und die Chance sinkt, 3 verschiedenfarbige zu erhalten. Die „Reaktion des Bösen“ (s.u.) müsst ihr aber **nicht ausführen**. Auch Gold müsst ihr **nicht** zahlen.



Neue Fertigkeiten für die Helden



Die Regeln – Teil II

Erfinder: Klappstuhl

2. Ihr könnt Fertigkeiten auch jederzeit während einer Legende erlangen oder ersetzen, nämlich immer wenn sich euer Held auf der **Burg** befindet. Mischt alle übrigen Fertigkeiten inklusive der 6 Karten, die ihr vorher rausgenommen habt, gut durch und legt den Stapel bereit. Vor Beginn des ersten Tages zieht die **obersten fünf Karten** des Stapels und legt sie **offen** über das Händler-Tableau. Sie stehen nun auf der Burg zum Kauf zur Verfügung. Ihr müsst dann den unten links auf den Karten angeschriebenen Wert zahlen. Dann legt eure neue Fertigkeit neben euer Helden-Tableau. Dann zieht eine neue Fertigkeit vom Stapel nach und legt sie über das Händler-Tableau.

Die Reaktion des Bösen: Sobald ihr eine Fertigkeit durch Kauf erhaltet, müsst ihr, die Anweisungen „Reaktion des Bösen“ **einmalig sofort** ausführen. Ihr solltet euch also vorher überlegen, ob der Nutzen der Karte die eventuellen Nachteile überwiegt.

Anmerkungen:

- > Auf der Spielplanrückseite kauft ihr die Fertigkeiten auf Feld 45
- > Sind keine Runensteine im Spiel, entfällt Punkt 1
- > Ihr dürft Fertigkeiten **nicht** untereinander tauschen
- > Erhaltet ihr eine neue Fertigkeit, obwohl ihr bereits eine besitzt, kommt die alte Karte aus dem Spiel
- > Bei Fertigkeiten mit einer Mindestanzahl an Stärkepunkten verliert ihr die Karte wieder wenn ihr unter diese Mindestanzahl fällt
- > Endgegner/ Bedrohungen/Wölfe sind keine „Kreaturen“

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Der Freund des Schmieds

Achtung: Du musst mindestens 4 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erwerben zu können!

In seiner Jugend war der Held Lehrling bei einem Schmied gewesen, der seine Waren in vielen Ländern verkaufte. Deshalb gab es kaum einen Schmied in Andor, der diesen Helden nicht kannte und ihn freundlich empfing.

Fertigkeit: Du erhältst ab sofort **Helm** und **Schild** bei allen Händlern für je nur **1 Gold**. Wenn sich andere Helden mit dir auf dem Feld des Händlers befinden, darfst du in deinem Zug Helm und/oder Schild für sie kaufen.

Reaktion des Bösen: Die Kreatur auf der höchsten Feldzahl bewegt sich ein Feld. Nun würfle: Bei einer 4,5 und 6 passiert nichts weiter. Bei einer 1,2 und 3 erscheint ein weiterer Skral. In diesem Fall würfle noch einmal mit einem Heldenwürfel. Die Zahl 40 plus deinem Würfelergebnis ergibt sein Feld.

Kostenlos

Mind. 4 Stärke

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Der Freund der Hexe

Achtung: Du musst mindestens 5 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erwerben zu können!

Vor einigen Jahren verfolgte der Held einige wilde Gors in den wachsam Wald. Er überwältigte sie, wurde aber von einem vergifteten Pfeil verwundet. Es war die Hexe Reka, die ihn fand und gesund pflegte. Seitdem kehrte der Held oft und gerne bei ihr als Gast ein und aus.

Fertigkeit: Du erhältst ab sofort den **Trank der Hexe** für **1 Gold weniger**. Bist du Bogenschütze, erhältst du ihn nun also für **2 Gold weniger** als andere Helden.

Reaktion des Bösen: Der Skral auf der höchsten Feldzahl bewegt sich ein Feld. Ist kein Skral im Spiel, verliert der Held mit dem niedrigsten Rang **sofort 2 Stärkepunkte**. Nun würfle: Bei einer 3,4,5 und 6 passiert nichts weiter. Bei einer 1 und 2 erscheint ein weiterer Skral. In diesem Fall würfle noch einmal mit einem Heldenwürfel. Die Zahl 35 plus deinem Würfelergebnis ergibt sein Feld.

Kostenlos

Mind. 5 Stärke

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Plünderer

Achtung: Du musst mindestens 4 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erwerben zu können!

Der Held erkannte schnell Gegenstände von Wert, auch wenn sie vielleicht alt und nutzlos aussahen.

Fertigkeit: Du bekommst für jede Kreatur die du besiegst **1 Gold** extra. Bei **Trollen** erhältst du sogar **2 Gold** dazu. Wenn du gemeinsam mit anderen Helden kämpfst, darf das Gold aber weiterhin wie üblich aufgeteilt werden.

Reaktion des Bösen: Die Kreatur auf der höchsten Feldzahl bewegt sich **zwei Felder**. Ziehe außerdem eine Ereigniskarte.

Kosten: 1 Gold

Mind. 4 Stärke

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Große Ausdauer

Achtung: Du musst mindestens 4 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erwerben zu können!

Selbst zu später Stunde und nach langen Strapazen war noch keine Müdigkeit auf dem Gesicht des Helden zu erkennen.

Fertigkeit: Die **8. Stunde** kostet dich ab sofort keine Willenspunkte mehr, sofern keine gegenteilige Ereigniskarte gilt oder die Legende es nicht anders (jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt) vorgibt.

Reaktion des Bösen: Würfle: Bei einer 1,2 oder 3 verliert die Gruppe sofort **6 Willenspunkte** (ihr entscheidet wer). Bei einer 4,5 oder 6 verliert die Gruppe sofort **einen Stärkepunkt** (ihr entscheidet wer, du darfst aber dadurch nicht selbst unter 5 Stärkepunkte fallen!). Ziehe außerdem eine Ereigniskarte.

Kosten: 1 Gold

Mind. 4 Stärke

ANDOR

*Neue Fertigkeiten für
die Helden*



Falkner des Königs

Achtung: Du musst mindestens 3 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erwerben zu können!

Große Ehre wurde dem Helden zu Teil, als er zum königlichen Falkner ernannt wurde und den edelsten Falken des Landes als Wegbegleiter erhielt.

Fertigkeit: Du erhältst **sofort** und **kostenlos** einen Falken (nicht den Hornfalken!). Solltest du keinen Platz für ihn haben, lege ihn auf die Rietburg. Sobald der Erzähler das **Feld K** erreicht hat, kannst du den Falken zurück auf die Burg bringen, und erhältst dann **2 Gold** als Belohnung.

Reaktion des Bösen: Der Held mit dem niedrigsten Rang muss seinen Zeitstein sofort **2 Stunden** vorbewegen. Sollte er damit in den Überstundenbereich gelangen, verliert er die Willenspunkte. Ziehe außerdem eine Ereigniskarte.

Kostenlos

Mind. 3 Stärke

ANDOR

*Neue Fertigkeiten für
die Helden*



Stärkende Aura

Achtung: Diese Fähigkeit ist nur einmal pro Tag einsetzbar. Drehe sie nach der Anwendung bis zum nächsten Sonnenaufgang um.

Der Held war geschult in der Kunst des Heilens und hatte viel Zeit damit verbracht, sowohl das Wissen der Medizin, als auch die alten Zaubersprüche der Lebensmagie zu studieren.

Fertigkeit: Würfle: Bei einer 1 oder 2 passiert nichts. Bei einer 3, 4 und 5 erhältst du und alle Helden auf deinem Feld sofort **3 Willenspunkte**. Bei einer 6 erhältst nur du sofort **1 Stärkepunkt**. Die Spezialfähigkeit des Zauberers darf **nicht** angewandt werden.

Reaktion des Bösen: Würfle mit einem Heldenwürfel und addiere 25 zu deinem Wert. Dort erscheint ein weiterer Gor. Würfle noch einmal. Bei einer 1,2,3 oder 4 muss der Held mit dem höchsten Rang seinen Zeitstein sofort **1 Stunde** nach vorne bewegen. Sollte er damit in den Überstundenbereich gelangen, verliert er die Willenspunkte. Bei einer 5 und 6 habt ihr Glück gehabt und es passiert nichts Weiteres.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden

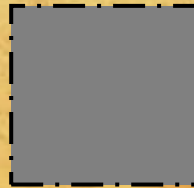


Große Lasten

Ein pfiffiger Händler zeigte dem Helden seine spezielle Konstruktion an Taschen mit versteckten Fächern, sodass nun viel mehr Platz für die Habseligkeiten zur Verfügung standen.

Fertigkeit: Der Held kann nun bis zu **zwei kleine Gegenstände** mehr tragen. Lege sie einfach auf die unten umrandeten Flächen ab.

Reaktion des Bösen: Der Held, dessen Zeitstein am weitesten vorangeschritten ist, verliert sofort **4 Willenspunkte**. Außerdem bewegt sich der Skral auf der niedrigsten Feldzahl sofort ein Feld in Pfeilrichtung. Sollte kein Skral im Spiel sein, ziehe stattdessen eine Ereigniskarte.



Kosten: 1 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Schneller Spurt

Achtung: Diese Fähigkeit ist nur einmal pro Tag einsetzbar. Drehe sie nach der Anwendung bis zum nächsten Sonnenaufgang um.

Die kräftigen Beine des Helden erlaubten es, weite Strecken in kurzer Zeit zurückzulegen.

Fertigkeit: Bewege dich **einmal pro Tag** bis zu **drei Felder** weit, ohne deinen Zeitstein vorzubewegen. Du verlierst dafür aber jedes Mal **2 Willenspunkte**.

Reaktion des Bösen: Die Kreatur auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl bewegt sich **ein Feld in Pfeilrichtung**.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Glorreiche Taten

Achtung: Du musst mindestens 4 Stärkepunkte besitzen, um diese Fertigkeit erhalten zu können!

Im ganzen Land erzählte man sich von dem Mut des Helden, sich jedem Übel alleine in den Weg zu stellen, egal wie schrecklich es auch war.

Fertigkeit: Du hast ab sofort im Kampf **alleine** gegen jede Art von Kreatur (auch gegen Wölfe) **plus 3** auf deinen Würfelwurf. Beispiel: Bei einer 3 und einer 2 ist dein Wert 6. Bei zwei 3ern mit Helm hast du den Wert 9. **Nicht** mit dem Hexentrank kombinierbar.

Reaktion des Bösen: Würfle einmal mit einem Heldenwürfel und addiere 30 zu deinem Ergebnis. Dort erscheint ein weiterer Skral. Anschließend bewegt sich die Kreatur auf der **zweithöchsten** Feldzahl ein Feld in Pfeilrichtung. Jetzt verliert noch der Held, der diese Fertigkeit erworben hat, **2 Willenspunkte**.

Kosten: 1 Gold

Mind. 4 Stärke

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Nachtwächter

Zu später Stunde, wenn die Sonne Andors am Horizont niederging, streifte dieser Held unermüdlich durchs Land, denn die Nacht verlieh ihm besondere Kraft. Auch zu sehr früher Stunde, wenn es noch dämmerig war und die anderen Helden der Gruppe noch ruhten, stellte sich der Held bereits großen Gefahren.

Fertigkeit: Du darfst in der **ersten** Kampfrunde gegen **jeden Gegner** so viele Würfel nochmals werfen wie sich Heldensteine auf dem **Sonnenaufgangsfeld** befinden. Beispiel 1: Du besitzt 3 Würfel und 2 Helden befinden sich bereits bzw. noch auf dem Sonnenaufgangsfeld. Dann darfst du in der ersten Kampfrunde 2 deiner 3 Würfel nochmals würfeln. Beispiel 2: Du besitzt 1 Würfel und 2 Helden befinden sich auf dem Sonnenaufgangsfeld. Dann darfst du deinen Würfelwurf **trotzdem nur einmal** wiederholen.

Reaktion des Bösen: Der Held mit dem niedrigsten Rang verliert sofort **4 Willenspunkte**.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Kämpfer des Waldes

Richtig wohl fühlte sich der Held immer dann, wenn er im Schutz des Waldes unterwegs war. Dann erst schärften sich seine Sinne, und eine besondere Kraft durchströmte seine Glieder.

Fertigkeit: Immer wenn du dich auf einem Feld mit Wald (Felder mit einzelnen Bäumen wie Feld 39 auf der Vorderseite zählen **nicht**) befindest, hast du einen Bonus von **plus 2** auf deinen Würfelwurf im Kampf gegen alle Kreaturen (auch Wölfe). Dies gilt auch im Kampf mit anderen Helden. Beispiel: Bei einer 5 und einer 2 ist dein Wert 7. Bei zwei 3ern mit Helm hast du den Wert 8. **Nicht** mit dem Hexentrank kombinierbar.

Reaktion des Bösen: Stelle die Kreatur auf der höchsten Feldzahl auf **Feld 25**. Jetzt stelle die Kreatur, die sich jetzt auf der höchsten Feldzahl befindet, auf **Feld 10**.

Besonderheit: Der **Bogenschütze** zahlt für diese Fertigkeit nur **1 Gold** statt 2.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Nützliche Kräuter

Der Held hatte ein besonderes Auge dafür, in welchen Gegenden Andors man die verschiedensten Pflanzen und Kräuter finden konnte, denen heilende oder stärkende Wirkung nachgesagt wurde.

Fertigkeit: Wenn du genau **ein** Heilkraut auf deiner Heldentafel hast, wird dieses nach der Anwendung nicht verbraucht, sondern nur auf die Rückseite gedreht. Zu **Beginn des nächsten Tages** darfst du es **wieder umdrehen** und erneut benutzen. Hast du aber **mehrere** Kräuter auf deiner Tafel, werden sie ganz normal nach der Benutzung vom Spielfeld genommen, bis du nur noch eines besitzt.

Reaktion des Bösen: Ziehe eine Ereigniskarte. Jetzt Würfle: Bei einer 1,2 und 3 bewegt sich der Gor auf der **niedrigsten** Feldzahl ein Feld in Pfeilrichtung. Bei einer 4,5 und 6 bewegt sich der Skral auf der **höchsten** Feldzahl ein Feld in Pfeilrichtung. Sind keine Gors bzw. Skrale im Spiel, verliert der Held mit dem höchsten Rang stattdessen **2 Stärkepunkte**.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Kraft der Verzweiflung

Achtung: Diese Fähigkeit ist nur einmal pro Tag einsetzbar. Drehe sie nach der Anwendung bis zum nächsten Sonnenaufgang um.

Erst wenn die Gefahren zu übermächtig werden und Körper und Geist zu versagen drohen, erwacht die wahre Kraft, die immer weiter und weiter treibt.

Fertigkeit: Kommt dein Charakter durch Kampf oder Ereignisse (**nicht** durch Überstunden!) unter 7 Willenspunkte, erhältst du **sofort 6 Willenspunkte**. Wichtig: Wenn du jedoch auf **0 Willenspunkte fallen würdest**, erhältst du wie gehabt nur 3 Willenspunkte und verlierst wie gehabt einen Stärkepunkt!

Reaktion des Bösen: Stelle die Kreatur auf der höchsten Feldzahl auf **Feld 10**. Nun würfle: Bei einer 1,2 oder 3 ziehe eine Ereigniskarte. Bei einer 4,5 oder 6 verliert der Held auf der höchsten Feldzahl sofort **3 Willenspunkte**.

Kosten: 2 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Bezwinger der Skrale

Vor einigen Jahren war der Held in Gefangenschaft geraten. Mehrere grausame Skrale führte die bösen Gestalten an, und nach einiger Zeit lernte der Held die Sprache und Wesensgewohnheiten der Kreaturen genau kennen.

Fertigkeit: Du erhältst im Kampf gegen Skrale **plus 2** auf deinen Würfelwurf. Beispiel: Bei einer 5 und einer 2 ist dein Wert 7. Bei zwei 3ern mit Helm hast du den Wert 8. Gilt auch, wenn du dich mit anderen Helden gemeinsam im Kampf befindest. **Nicht** mit dem Hexentrank kombinierbar.

Reaktion des Bösen: Würfle einmal und addiere 45 zu deinem Ergebnis. Dort erscheint ein weiterer Skral. Würfle noch einmal. Bei einer 1,2 und 3 bewegt sich dieser Skral noch ein Feld in Pfeilrichtung. Bei einer 4,5 und 6 verliert du sofort **2 Willenspunkte**.

Kosten: 1 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Quell des Lebens

Die Erfrischung mit kristallklarem Wasser aus den Bergen erfüllt den ganzen Körper mit neuer Kraft.

Fertigkeit: Für jede Seite eines Trinkschlauchs, die du nutzt, erhältst du zusätzlich zu der kostenlosen Stunde jedes Mal **2 Willenspunkte**.

Beispiel: Du bewegst dich 3 Felder und benutzt dafür **eine** Seite deines Trinkschlauchs. Dann musst du deinen Zeitstein 2 Stunden weitersetzen und erhältst außerdem 2 Willenspunkte.

Reaktion des Bösen: Der Held mit dem höchsten Rang muss seine Willenspunkte sofort auf **5 Willenspunkte** reduzieren. Hat dieser Held bereits 5 oder weniger Willenspunkte, ziehe stattdessen eine Ereigniskarte.

Kosten: 1 Gold

ANDOR

Neue Fertigkeiten für die Helden



Bezwinger der Wardraks

Schon oft stand der Held dem Grauen eines wilden Wardraks gegenüber, sodass er Stärken und Schwächen dieser Kreatur in und auswendig kannte.

Fertigkeit: Erhalte im Kampf gegen Wardraks **plus 3** auf deinen Würfelwurf. Beispiel: Bei einer 3 und einer 2 ist dein Wert 6. Bei zwei 3ern mit Helm hast du den Wert 9. Nicht mit dem Hexentrunk kombinierbar. Gilt auch, wenn du zusammen mit anderen Helden kämpfst.

Reaktion des Bösen: Würfle einmal und addiere 35 zu deinem Ergebnis. Dort erscheint ein weiterer **Gor**. Würfle noch einmal. Bei einer 1,2 oder 3 verliert ein Held eurer Wahl sofort **3 Willenspunkte**, bei einer 4,5 oder 6 verliert ein Held eurer Wahl sofort **1 Stärkepunkt**, erhält aber **3 Willenspunkte hinzu**.

Kosten: 1 Gold