



## Fan-Erweiterung

### „Die Ingenieure“

von Florian Herzog

*Die Helden waren sehr erfreut, als sie hörten, dass in dieser strengen Zeit zwei weitere Helden unterwegs waren, um ihnen zu helfen. Sehr erstaunt waren sie jedoch, als sie diese zwei Helden zum ersten Mal sahen. Sie hatten weder Schwert noch Schild. Stattdessen hatten sie ein halbes Duzend Werkzeuge und Baupläne dabei. Es handelte sich offensichtlich nicht um geübte Krieger. Obwohl die zwei Neankömmlinge noch keinen einzigen Kampf erlebt hatten waren sie doch fest entschlossen, bei der Verteidigung Andors von Nutzen zu sein. Die Helden blieben zwar skeptisch, doch sie konnten zurzeit alle Hilfe gebrauchen. Und wer weiss, vielleicht würden sich die Fähigkeiten dieser Ingenieure ja doch noch als nützlich erweisen...*

Hinweis:

diese Helden sind sehr komplex und etwas schwieriger zu spielen. Sie unterscheiden sich grundsätzlich von allen anderen Helden.

#### **Xenia** die Erfinderin

*Mit leuchtendem Haar stand sie da mit ihrer Armbrust. Sie schien nicht so recht zu wissen, wie sie die Waffe halten sollte. Bald jedoch überzeugte sie die Anderen mit ihrem Einfallsreichtum. In jeder noch so verzwickten Situation hatte sie die passende Erfindung zur Hand, mit der sie das Problem lösen konnte.*

#### **Malmir** der Ingenieur

*Ein stämmiger Zwerg, grimmig drein blickend und mit einer dicken Zigarre zwischen den Zähnen. Seine erste Frage war, wo er denn hier seine Balliste aufstellen könne. Er war zwar kein besonders guter Werfer, doch seine Granaten hatten eine grosse Durchschlagskraft und niemand war dazu instande, Malmirs Barrikade zu überwinden.*

Die Fähigkeiten beider Helden sind im „Ingenieur-Handbuch“ beschrieben.

Für beide Helden gibt es eine kleine Zusammenfassung in Form einer Karte, auf der die wichtigsten Informationen aufgelistet sind.

Größenunterschiede des Spielmaterials zum Original sind unvermeidlich.

Evt. folgt eine eigene Legende speziell für die Ingenieure ;)



## **Ingenieur-Handbuch (Anleitung)**

### **Konstruktionspunkte**

Gegen 2 Willenspunkte und 1 Stunde auf der Tagesleiste erhält Xenia oder Malmir einen Konstruktionspunkt. Ein Held auf dem gleichen Feld kann zu den gleichen Bedingungen ebenfalls einen Konstruktionspunkt für den Ingenieur kaufen. Der Held hilft dann sozusagen beim Bauen.

Konstruktionspunkte sind keine Stärkepunkte und im Kampf absolut nutzlos. Der Ingenieur hat keine Stärkepunkte. Wenn der Ingenieur einen Stärkepunkt bekommt erhält er stattdessen einen Konstruktionspunkt.

### **Malmir**

Malmir kann vor allem Geräte bauen. Diese werden wie die Helden auf den Spielplan gestellt. Malmir kann nur mit Granaten kämpfen.

### **Granaten**

In jeder Kampfrunde braucht Malmir 1 Granate. Malmir würfelt mit 2 Würfeln. Es zählen beide Würfel. Kosten: 1 Konstruktionspunkt (für 2 Granaten)

### **Geräte**

**Balliste:** Die Balliste ist unbeweglich. Sie bleibt auf dem Feld, auf dem sie gebaut wurde. Ein Held, der auf dem gleichen Feld wie die Balliste steht, kann in einem Radius von 2 Feldern Gegner angreifen. Die Balliste hat zwei schwarze Würfel. Stärke und Würfel des Helden werden ignoriert. Es kann jeweils nur eine Balliste auf dem Spielplan stehen. Beim Bau einer neuen Balliste wird die alte zerstört. Kosten: 3 Konstruktionspunkte

**Barrikade:** Die Barrikade ist unbeweglich. Sie kann nicht verschoben werden. Die Barrikade kann in der Nacht eine ganze Reihe von Kreaturen an der Bewegung hindern. Am Ende der Nacht wird die Barrikade zerstört. Kosten: 3 Konstruktionspunkte

**Drohne:** Die Drohne kann von einem beliebigen Helden bis zu 4 Felder weit bewegt werden. Das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste. Die Drohne kann Nebelplättchen und verdeckte Gegenstände anschauen. Die Drohne kann keine Nebelplättchen aktivieren. Die Drohne kann einen Gegenstand oder beliebig viel Gold mit sich tragen. Die Drohne kann auch Wasser und Flüsse überqueren. Am Ende der Nacht wird die Drohne zerstört. Kosten: 2 Konstruktionspunkte

**Leuchtfeuer:** Das Leuchtfeuer ist unbeweglich und kann nicht verschoben werden. Das Leuchtfeuer ermöglicht es Helden in einem Umkreis von 2 Feldern, die 8te und die 9te Stunde des Tages zu nutzen, ohne dafür Willenspunkte abzugeben. Am Ende der Nacht wird das Leuchtfeuer zerstört. Kosten: 1 Konstruktionspunkt



## Xenia

Xenia kann vor allem Gegenstände bauen. Zu Beginn des Spiels erhält Xenia ihre Armbrust. Ohne Armbrust ist sie kampfunfähig. Xenia kann ihre Armbrust bei Bedarf ablegen, es kann jedoch ausser ihr kein anderer Held die Armbrust gebrauchen.

### Überspannte Armbrust

Xenia kann ihre Armbrust überspannen. Das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Angriffsbonus: Mit überspannter Armbrust kann Xenia anstatt 2 gelben einen schwarzen Würfel verwenden. Das gilt auch für Spezialbolzen.

Gegenstände schiessen: Mit überspannter Armbrust kann Xenia einen ihrer Gegenstände oder beliebig viel Gold bis zu 2 Felder weit schiessen.

### Spezialbolzen

Xenia kann 3 verschiedene Spezialbolzen für ihre Armbrust herstellen. Das kostet 1 Konstruktionspunkt pro Bolzen. Wenn Xenia gleich 2 Bolzen auf einmal bauen will kann sie den Bolzen dafür umdrehen. Das kostet aber auch 2 Konstruktionspunkte. Pro Kampfrunde darf nur 1 Bolzen verwendet werden. Der Bolzen verschwindet nachdem er gebraucht wurde.

Feuerbolzen: Lasse nach der ersten Kampfrunde den geltenden Würfel liegen. In der zweiten Kampfrunde zählt dieser als zusätzliche Stärke.

Schockbolzen: Nachdem der Gegner gewürfelt hat darfst du einen seiner Würfel nochmals würfeln.

Eisbolzen: Der Gegner kann sich nicht wehren. Er darf nicht würfeln und seine Stärke entfällt. Du erhältst jedoch nur die Hälfte der Belohnung. Funktioniert nicht bei Kreaturen mit mehr als 5 Stärke.

### Gegenstände

Falle: Kann auf einem beliebigen Feld abgelegt werden. Eine Kreatur (kein Held), die auf diesem Feld steht, kann sich in dieser Nacht nicht bewegen. Am Ende der Nacht wird die Falle zerstört. Die Kreatur wird dann mit einem Stern markiert. Sie hat für den Rest des Spiels 3 Stärke weniger.

Funktioniert nicht bei Bossgegnern. Kosten: 2 Konstruktionspunkte

Kurierstiefel: Wer diese Stiefel trägt kann in einer Stunde 2 statt einem Feld weit laufen. Gilt nicht für das Schiff (Erweiterung). Beliebig oft einsetzbar. Kosten: 3 Konstruktionspunkte

Sanduhr: Töte einen Gegner ohne Einfluss auf den Erzähler. Die Sanduhr verschwindet nach Gebrauch. Kosten: 2 Konstruktionspunkte

Samtkissen: Der Träger erhält am Ende jeder Nacht 2 Willenspunkte. Beliebig oft einsetzbar. Kosten: 1 Konstruktionspunkt



**ANDOR**

**Xenia**  
Die Erfinderin



Zusammenfassung  
der Besonderheiten

#### Armbrust

- Xenia bekommt am Anfang ihre Armbrust
- Kann nur von Xenia benutzt werden
- Überspannen kostet 1 Stunde
- Kann überspannt Gegenstände verschießen (2 Felder)
- Hat überspannt einen schwarzen Würfel
- Xenia kann ohne Armbrust nicht kämpfen

#### Spezialbolzen

- Feuer: Würfelwert zählt in 2. Runde zusätzlich
- Schock: Kann 1 gegn. Würfel nochmals würfeln
- Eis: Gegner bis 5 Stärke würfeln nicht, 1/2 Belohnung

#### Gegenstände

- Falle: Hält Monster für 1 Nacht, entzieht 3 Stärke
- Kurierstiefel: Doppelte Fortbewegung
- Sanduhr: 1 Gegner töten ohne Erzähler zu bewegen
- Samtkissen: Heilt jede Nacht 2 Willenspunkte

#### Konstruktionspunkte

Konstruktionspunkte sind im Kampf nutzlos.  
1 Konstruktionspunkt kostet eine Stunde auf der Tagesleiste und 2 Willenspunkte. Helden auf dem gleichen Feld können für Xenia Konstruktionspunkte erzeugen.



**ANDOR**

**Malmir**  
Der Ingenieur



Zusammenfassung  
der Besonderheiten

#### Granaten

Malmir kann nur mit Granaten kämpfen.  
Bei Granaten zählen beide Würfelwerte.

#### Geräte

- Balliste: Unbeweglich, 2 schwarze Würfel, 2 Felder Reichweite
- Barrikade: Unbeweglich, blockiert Kreaturen, wird am Ende der Nacht zerstört
- Drohne: 1 Stunde = 4 Felder bewegen, kann einen Gegenstand mit sich tragen, Nebel ansehen
- Leuchtfeuer: Unbeweglich, in 2-Feld-Radius kosten 8. und 9. Stunde nichts. Wird am Ende der Nacht zerstört

#### Konstruktionspunkte

Konstruktionspunkte sind im Kampf nutzlos.  
1 Konstruktionspunkt kostet eine Stunde auf der Tagesleiste und 2 Willenspunkte. Helden auf dem gleichen Feld können für Malmir Konstruktionspunkte erzeugen.



 2x	 2x	 2x				
						

XENIA + ITEMS



**MALMIR**  
Ingenieur aus den Zwergengemeinen  
Rang 13

Abgabe für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Malmirs Fähigkeiten sind im "Ingenieur-Handbuch" beschrieben.

Konstruktion	1	2	3	4	5	6	7	8
Granaten	1							
Balliste	3							
Barrikade	3							
Drohne	2							
Leuchtfener	1							
Konstruktions-Punkt	2							1

Willenspunkte

0 1 2 3 4 5 6  
7 8 9 10 11 12 13



