

# Vier neue Fan-Helden

---

*Liebe Andor-Freunde,*

*ich habe einige alte Dokumente gefunden, die besagen, dass es noch einige weitere Helden gab, die in den meisten Legenden bisher nicht erwähnt wurden...*

Da die Heldentafeln mangels Photoshop-Kenntnissen sowieso auf der/dem Fremden beruhen, fand ich es albern, diese in beiden Geschlechtern zu veröffentlichen – hier handelt es sich geschlechtlich um die Gegenstücke zu den bekannten Helden Kram, Thorn, Chada und Eara.

Da sich die Farben der Helden primär nach der Anzahl der Würfel richten, passen ihre Sonderfähigkeiten leider nicht zu den Original-Spielfiguren. Durch Umstecken der bekannten Figuren auf andere Kunststoff-Füße kann man da aber etwas Abhilfe schaffen...

Ich möchte noch ein herzliches Dankeschön und mein größtes Kompliment an **Micha Menzel** und **Gilda** für dieses tolle Spiel und den einmaligen Support im Forum, sowie an **Mjölñir** für seine Hilfe loswerden.

Euch allen viel Spaß beim Ausprobieren, ich freue mich über euer Feedback!

*Nico*

PS: Wer Spaß daran hat, kann mithilfe von Google etwas mehr über die Herkunftsorte dieser Helden herausfinden – sofern das nicht offensichtlich ist.



## Sára, das Zigeunermädchen / Tamás, der Zigeunerjunge

Sára hatte ihre Familie, die als Nomaden in der pannonischen Tiefebene lebten, schon in jungen Jahren verlassen. Zunächst hatte sie sich als Erntehelferin durchgeschlagen und dann auf einem Handelsschiff angeheuert bis sie bei einem Landgang die Schönheit Andors entdeckte. Sára war noch sehr unerfahren im Umgang mit dem Säbel, aber sie lernte sehr schnell...

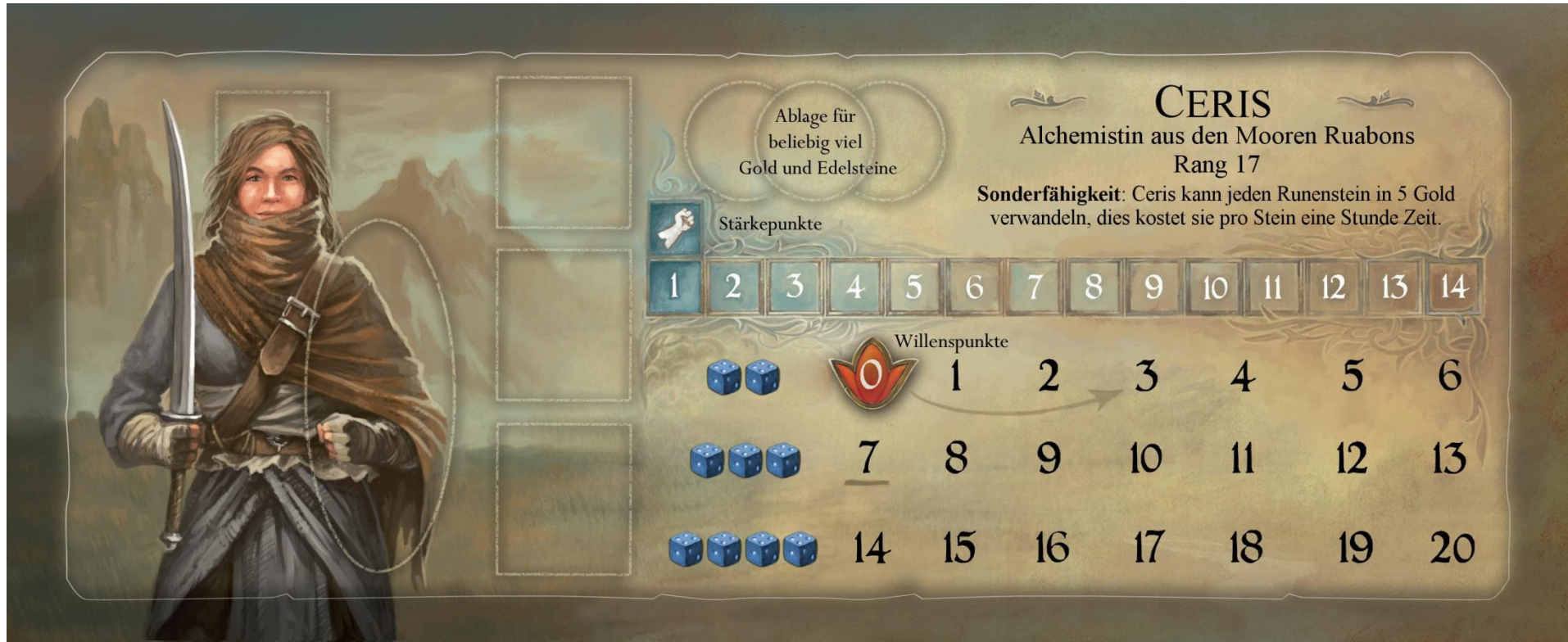


**Spielfigur:** Die Fremde

**Ergänzungen zur Sonderfähigkeit:** Die Zusatzbelohnung erhält Sára auch für Kämpfe, an denen noch weitere Helden beteiligt sind.

## Ceris, die Alchemistin / Arawn, der Alchemist

Die keltischen Geheimnisse der Alchemie wurden in Ceris' Familie schon seit vielen Generationen weitergegeben. Auch wenn ihre Familie stets arm gewesen war, so bestand sie doch aus einer Reihe stolzer Ahnen, von denen jeder dieses Wissen bewahrt und erweitert hatte. Als Ceris vom Baum der Lieder, den Bewahrern und ihren alten Schriften erfuhr, hatte sie sich nach Andor aufgemacht...



**Spielfigur:** Die Zauberin

**Ergänzungen zur Sonderfähigkeit:** Ceris kann in dem Zug, in dem sie einen (oder mehr) Stein in Gold verwandelt, noch laufen (vor oder nach dem Verwandeln), nicht aber kämpfen. Ebenso kann sie natürlich freie Handlungsmöglichkeiten (s. *Begleitheft*) nutzen.



## Noak, der Söldner / Ammelij, die Söldnerin

Über Noak ist nicht viel bekannt, nur, dass er aus dem Norden stammt, aus der Region um Vänern. Er ist sehr schweigsam und wirkte auf viele mürrisch, aber er ist sehr guter Kämpfer – solange man ihn bezahlt...



**Spielfigur:** Der Krieger

**Ergänzungen zur Sonderfähigkeit:** Bei der Ermittlung, wie viele Würfel Noak nutzen darf, wird das Gold als Willenspunkte gezählt. Verliert Noak aber eine Kampfrunde, so werden ihm natürlich echte Willenspunkte abgezogen. Also kann auch ein sehr reicher Söldner auf 0 WP zurückfallen und somit den Kampf endgültig verlieren.

Für jeden Kampf, an dem er beteiligt ist, muss am Ende (nach Erhalt der Belohnung) 1 Gold aus seinem Besitz zurück auf den Vorrat gelegt werden.

Die Initialidee zum Söldner stammt ursprünglich von **Illiad**, eine andere Umsetzung wurde bereits von **Gecko** veröffentlicht:

<http://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=384&p=2524&hilit=s%C3%B6ldner#p2515>

## Léon, der Armbrustschütze / Thérèse, die Armbrustschützin

Die in der Burg von Caen, einer Stadt im Süden, ausgebildeten Schützen genossen schon seit Jahrhunderten den besten Ruf. Einer von ihnen, einer der besten sogar, war Léon. Er hatte seine Heimat verlassen um den langweiligen Alltag in der Burg gegen ein Leben voller Herausforderungen auszutauschen...

**LEÓN**  
Armbrustschütze aus Caen  
Rang 29

**Sonderfähigkeit:** Léon kann Gegner auf benachbarten Feldern angreifen. Hierbei zählen die Zusatzpunkte nicht, dafür kann er nicht verletzt werden.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|

Willenspunkte

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|

+ 2

|   |   |   |    |    |    |    |
|---|---|---|----|----|----|----|
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|----|----|----|----|

+ 4

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|----|----|----|----|----|----|----|

**Spielfigur:** Der Bogenschütze

**Ergänzungen zur Sonderfähigkeit:** Die Zusatzpunkte (+2 ab 7WP, +4 ab 14WP) werden nur zum Kampfwert hinzugezählt, wenn Léon auf demselben Feld steht wie die Kreatur – sie werden durch den Trank der Hexe nicht beeinflusst.

**Hinweis:** Wie man auf der Heldentafel erkennt, kann Léon keinen Falken/Schild/Bogen und nur zwei Gegenstände tragen.