



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 zweite Sonderfähigkeit eignet sich nicht für Arbon/Talvora, die Bewahrer aus dem Schwarzen Archiven. Bist du Arbon/Talvora, so so darfst du jetzt eine andere zusätzliche Sonderfähigkeit wählen oder zufällig ziehen.

Du besitzt verbotenes Wissen.

Einige Bewahrer näherten sich dem Helden vorsichtig, nervös um sich schauend. Der vorderste von ihnen nestelte eine kurze Zeit lang an seinem Umhang herum, und ergriff dann das Wort: „Es sind aussergewöhnliche Zeiten. Wir Bewahrer sollten eigentlich den Wachsam Wald nicht verlassen, uns um den Baum der Lieder kümmern, neue Berichte aus aller Welt zusammentragen und archivieren. Stattdessen ziehen einige von uns in den Süden, um mitzuhelfen, den Obersten Priester aus den Klauen der Krahder zu befreien – aktiv in die Geschehnisse dieser Welt einzugreifen! Aussergewöhnliche Situationen erfordern aussergewöhnliche Massnahmen. Wir haben gemeinsam beschlossen, unseren Eid zu brechen und eine der ältesten Schriftrollen aus den Schwarzen Archiven freizugeben. Ihr sollt derjenige sein, der sie liest. Nicht einmal wir wissen, was sie beinhaltet, aber was hier steht, könnte die Feder sein, welche die Waage des Schicksals wieder ins Lot bringt.“

Der Held betrachtete die unscheinbare kleine Schriftrolle, die der Bewahrer ihm zitternd entgegenstreckte. Sie war durch ein blaues Siegel verschlossen, welches ihm unbekannt war. Kurz wägte er seine Optionen ab, dann griff er entschlossen danach, bedankte sich bei den Bewahrern, welche sich gleich wieder beschämt verzogen, brach das Siegel und las erstaunt:

Von nun an kannst du vor dem Kampf gegen **Wargors, Skelette oder Bergskrale** den Stärkekupferstein des Gegners um **ein Feld nach links** verschieben. Damit ändert sich auch die Belohnung. Dies geht nicht gegen Trolle, Wachtrolle, Krahder oder Endgegner.



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 Falkner.

Ein schriller Schrei erscholl aus dem Himmel. Erstaunt blickte der Held nach oben – das hatte nach einem ihm wohl bekannten Vogel geklungen! Der Weisse Falke von Yra, ein stolzes Tier aus der hadrischen Eiswelt, hatte den Helden schon oftmals geholfen, Nachrichten über lange Strecken hinweg auszutauschen, wenn die Heldengruppe aufgeteilt worden war. Würde er den Andori nun auch im Kampf gegen die Krahder beistehen?

Du kannst ab jetzt **1x pro Tag** beliebig viele Gegenstände, **Proviand** und **Edelsteine** mit einem anderen Helden tauschen, auch wenn dieser nicht auf deinem Feld steht.



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**.

Feenzauber.

Das Graue Gebirge und das Land Krahd waren keine schonende Gegend. Das Wetter wurde immer kälter, die Nahrung knapper, die Kreaturen aufmüpfiger, die Klippen brüchiger. Wie sehr freute es diesen Helden, als er zur Abwechslung eine frohe Überraschung erlebte: In einem Wald traf er auf die Fee Callia, welche den Helden schon früher im Kampf gegen einen mächtigen Feind geholfen hatte.

„Gegen euch habe ich ja nichts, aber dieser ganze Trupp, den ihr hier durchs Graue Gebirge begleitet, schlägt mir schon etwas aufs Gemüt. Sie achten weder auf die Natur noch auf ihre Bewohner, hauen Holz und scheuchen die Kreaturen auf. Aber gut, je mehr ich euch auf eurem Vorhaben unterstütze, desto eher seid ihr alle wieder von hier verschwunden. In diesem Sinne wird es mir ein Vergnügen sein, euch einen kleinen Vorteil zu verschaffen.“ Mit diesen Worten schnippte die Fee mit ihren Fingern und eine Wolke aus golden glitzerndem Feenstaub schwebte sanft auf den Helden herab. Als das letzte Partikel sich gesetzt hatte, blickte der Held auf sich herunter. Wieder Erwarten schimmerte er nicht golden – stattdessen war sein Körper und seine Kleidung fast komplett durchscheinend geworden! Er blickte auf, um sich bei der Fee für diese Tarnung zu bedanken – aber letztere war schon wieder davongeschwebt.

Von nun an kannst du, wenn du ein Feld mit **einem Nebel- oder Höhlenplättchen** betrittst, dieses dir ansehen und dann entscheiden, ob du es **aktivieren** oder **zugedeckt liegen lassen** willst. Du darfst deinen Mitspielern mitteilen, was unter dem Plättchen liegt.



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**.

Nixenmagie.

Ein schriller Schrei erscholl aus dem Himmel. Erstaunt blickte der Held nach oben – das hatte nach einem ihm wohlbekannten Vogel geklungen! Der Weisse Falke von Yra, ein stolzes Tier aus der hadrischen Eiswelt, hatte den Helden schon oftmals geholfen, Nachrichten über lange Strecken hinweg auszutauschen, wenn die Heldengruppe aufgeteilt worden war. Würde er den Andori nun auch im Kampf gegen die Krahdler beistehen?

Da stieß der mächtige Vogel aus den Wolken herab! Er liess ein Säcklein vor die Füße des Helden fallen, drehte noch eine majestätische Runde über das Lager der Andori, und zog dann wieder davon. Erstaunt musterte der Held das kleine Säcklein. Daran hing ein in Zettel mit der Aufschrift „Mit herzlichen Grüßen aus Werfheim. Wir sind in Gedanken bei euch! – Stinner“.

Vorsichtig öffnete er das Beutelchen und erkannte eine ganze Handvoll golden glänzender Partikel. Nixenstaub! Den Helden überkam Dankbarkeit für Stinner's Unterstützung. Hoffentlich war der wertvolle magische Stoff auf dem Weg in den Süden nicht verdorben.

Du kannst ab jetzt **1x pro Tag**, vor einer Kampfrunde gegen eine Kreatur oder ein Skelett (keine Krahdler oder Endgegner), **deine aktuellen Willenspunkte mit denen des Gegners tauschen**. Dies kostet dich jeweils **1 Stärkepunkt**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für L11.

Du braust Zaubertränke.

Der Held sass in Gedanken versunken an Rekas Grab. Die Hexe war für eine so lange Zeit in Andor umhergewandert und hatte in die Geschicke der Welt eingegriffen, und nun war sie umgekommen wie so viele andere. Er konnte es noch nicht ganz fassen.

Hatte es an ihrem Alter gelegen? – Nein, sie war eine Hexe, die hatten doch bestimmt eine Tinktur gegen das Altern er- oder gefunden.

Hatte sie sich im Angriff der Krahder verletzt? – Eine Verletzung, die Reka nicht heilfen konnte?! Das müsste ja üble Dunkle Magie gewesen sein.

Hatte sie einfach nicht mehr weiter gekonnt? Wir werden es wohl nie wissen.

Der Held blickte auf. Auf ihrem Grab war über Nacht ein riesiger roter Baum gewachsen, welcher birnenförmige blutrote Früchte trug. Das letzte Geschenk der mürrischen Hexe, welche in ihrem Leben so viel Gutes getan hatte. Der Held war sich sicher, dass diese Früchte etwas Magisches an sich hatten. Er musste nur noch herausfinden, welche Ingredienzien es beizufügen galt.

Von nun an kannst du, wenn du 1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel auswählen darfst, **stattdessen 1 halbvollen Trank der Hexe** an dich nehmen.

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 besitzt Drachenknochen.

Nach Taroks Tod hatte keiner gewusst, was denn mit diesem riesigen Leichnam anzufangen sei. Schlussendlich hatte man ihn zerteilt und Stück für Stück die Narne heruntergespült – auf dass selbst diese verbitterte Echse vielleicht ewigen Frieden finden könne. Ein Held hatte vorher im Geheimen vier Fussknochen des Drachen eingesteckt, wohl ahnend, welche Kraft darin stecken könnte. Verzweifelt, wie sie nun alle waren, rief er die übrigen Helden zusammen. Ob jemand eine Idee hatte, was man damit anfangen könnte?

Einer der Helden hatte einige alchemistische Kenntnisse errungen und schlug vor, ein Pülverchen daraus zu machen. Ein anderer beharrte darauf, Runen in die Knochen und Schuppen zu ritzen. Letzten Endes bastelten sie eine Kette daraus und hingen sie einem der Helden um den Hals. Die Drachenmagie tat ihr Übriges.

Solange dein Zeitstein sich auf der **4. Stunde der Tagesleiste** befindet, hast du im Kampf **4 Stärkekpunkte mehr**.

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
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 zweite Sonderfähigkeit eignet sich nicht für Arbon/Talvora, die Bewahrer aus dem Schwarzen Archiven. Bist du Arbon/Talvora, so so darfst du jetzt eine andere zusätzliche Sonderfähigkeit wählen oder zufällig ziehen.

Du besitzt verbotenes Wissen.

Einige Bewahrer näherten sich dem Helden vorsichtig, nervös um sich schauend. Der vorderste von ihnen nestelte eine kurze Zeit lang an seinem Umhang herum, und ergriff dann das Wort: „Es sind aussergewöhnliche Zeiten. Wir Bewahrer sollten eigentlich den Wachsam Wald nicht verlassen, uns um den Baum der Lieder kümmern, neue Berichte aus aller Welt zusammentragen und archivieren. Stattdessen ziehen einige von uns in den Süden, um mitzuhelfen, den Obersten Priester aus den Klauen der Krahder zu befreien – aktiv in die Geschehnisse dieser Welt einzugreifen! Aussergewöhnliche Situationen erfordern aussergewöhnliche Massnahmen. Wir haben gemeinsam beschlossen, unseren Eid zu brechen und eine der ältesten Schriftrollen aus den Schwarzen Archiven freizugeben. Ihr sollt derjenige sein, der sie liest. Nicht einmal wir wissen, was sie beinhaltet, aber was hier steht, könnte die Feder sein, welche die Waage des Schicksals wieder ins Lot bringt.“

Der Held betrachtete die unscheinbare kleine Schriftrolle, die der Bewahrer ihm zitternd entgegenstreckte. Sie war durch ein blaues Siegel verschlossen, welches ihm unbekannt war. Kurz wägte er seine Optionen ab, dann griff er entschlossen danach, bedankte sich bei den Bewahrern, welche sich gleich wieder beschämt verzogen, brach das Siegel und las erstaunt:

Von nun an kannst du vor dem Kampf gegen **Wargors, Skelette oder Bergskrale** den Stärkekupferstein des Gegners um ein **Feld nach links** verschieben. Damit **verschwindet** die Belohnung. Dies geht nicht gegen Trolle, Wachtrolle, Krahder oder Endgegner.



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 Falkner.

Ein schriller Schrei erscholl aus dem Himmel. Erstaunt blickte der Held nach oben – das hatte nach einem ihm wohl bekannten Vogel geklungen! Der Weisse Falke von Yra, ein stolzes Tier aus der hadrischen Eiswelt, hatte den Helden schon oftmals geholfen, Nachrichten über lange Strecken hinweg auszutauschen, wenn die Heldengruppe aufgeteilt worden war. Würde er den Andori nun auch im Kampf gegen die Krahder beistehen?

Du kannst ab jetzt **1x pro Tag** beliebig viele kleine Gegenstände, **Proviand** und **Edelsteine** mit einem anderen Helden tauschen, auch wenn dieser nicht auf deinem Feld steht.



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**.

Feenzauber.

Das Graue Gebirge und das Land Krahd waren keine schonende Gegend. Das Wetter wurde immer kälter, die Nahrung knapper, die Kreaturen aufmüpfiger, die Klippen brüchiger. Wie sehr freute es diesen Helden, als er zur Abwechslung eine frohe Überraschung erlebte: In einem Wald traf er auf die Fee Callia, welche den Helden schon früher im Kampf gegen einen mächtigen Feind geholfen hatte.

„Gegen euch habe ich ja nichts, aber dieser ganze Trupp, den ihr hier durchs Graue Gebirge begleitet, schlägt mir schon etwas aufs Gemüt. Sie achten weder auf die Natur noch auf ihre Bewohner, hauen Holz und scheuchen die Kreaturen auf. Aber gut, je mehr ich euch auf eurem Vorhaben unterstütze, desto eher seid ihr alle wieder von hier verschwunden. In diesem Sinne wird es mir ein Vergnügen sein, euch einen kleinen Vorteil zu verschaffen.“ Mit diesen Worte schnippte die Fee mit ihren Fingern und eine Wolke aus golden glitzerndem Feenstaub schwebte sanft auf den Helden herab. Als das letzte Partikel sich gesetzt hatte, blickte der Held auf sich herunter. Wieder Erwarten schimmerte er nicht golden – stattdessen war sein Körper und seine Kleidung fast komplett durchscheinend geworden! Er blickte auf, um sich bei der Fee für diese Tarnung zu bedanken – aber letztere war schon wieder davongeschwebt.

Von nun an kannst du, wenn du ein Feld mit **einem Nebel- oder Höhlenplättchen** betrittst, dieses dir ansehen und dann entscheiden, ob du es **aktivieren** oder **unter Abgabe von 1 Stunde zugedeckt liegen lassen** willst. Du darfst deinen Mitspielern mitteilen, was unter dem Plättchen liegt.



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**.

Nixenmagie.

Ein schriller Schrei erscholl aus dem Himmel. Erstaunt blickte der Held nach oben – das hatte nach einem ihm wohl bekannten Vogel geklungen! Der Weisse Falke von Yra, ein stolzes Tier aus der hadrischen Eiswelt, hatte den Helden schon oftmals geholfen, Nachrichten über lange Strecken hinweg auszutauschen, wenn die Heldengruppe aufgeteilt worden war. Würde er den Andori nun auch im Kampf gegen die Krahder beistehen?

Da stiess der mächtige Vogel aus den Wolken herab! Er liess ein Säcklein vor die Füße des Helden fallen, drehte noch eine majestätische Runde über das Lager der Andori, und zog dann wieder davon. Erstaunt musterte der Held das kleine Säcklein. Daran hing ein in Zettel mit der Aufschrift „Mit herzlichen Grüßen aus Werftheim. Wir sind in Gedanken bei euch! – Stinner“.

Vorsichtig öffnete er das Beutelchen und erkannte eine ganze Handvoll golden glänzender Partikel. Nixenstaub! Den Helden überkam Dankbarkeit für Stiners Unterstützung. Hoffentlich war der wertvolle magische Stoff auf dem Weg in den Süden nicht verdorben.

Du kannst ab jetzt **1x pro Tag**, vor einer Kampfrunde gegen eine Kreatur oder ein Skelett (keine Krahder oder Endgegner), **deine aktuellen Willenspunkte mit denen des Gegners tauschen**. Dies kostet dich jeweils **1 Stärkepunkt und 1 Stunde auf der Tagesleiste**.

Diese zusätzliche Sonderfähigkeit eignet sich nicht für L11.

Du braust Zaubertränke.

Der Held sass in Gedanken versunken an Rekas Grab. Die Hexe war für eine so lange Zeit in Andor umhergewandert und hatte in die Geschicke der Welt eingegriffen, und nun war sie umgekommen wie so viele andere. Er konnte es noch nicht ganz fassen.

Hatte es an ihrem Alter gelegen? – Nein, sie war eine Hexe, die hatten doch bestimmt eine Tinktur gegen das Altern er- oder gefunden.

Hatte sie sich im Angriff der Krahder verletzt? – Eine Verletzung, die Reka nicht heilfen konnte?! Das müsste ja üble Dunkle Magie gewesen sein.

Hatte sie einfach nicht mehr weiter gekonnt? Wir werden es wohl nie wissen.

Der Held blickte auf. Über ihrem Grab war über Nacht ein riesiger roter Baum gewachsen, welcher birnenförmige blutrote Früchte trug. Das letzte Geschenk der mürrischen Hexe, welche in ihrem Leben so viel Gutes getan hatte. Der Held war sich sicher, dass diese Früchte etwas magisches an sich hatten. Er musste nur noch herausfinden, welche Ingredienzien es beizufügen galt.

Von nun an kannst du, wenn du 1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel auswählen darfst, **stattdessen 1x Apfelnüsse abgeben, um 1 halbvollen Trank der Hexe** an dich zu nehmen.

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 besitzt Drachenknochen.

Nach Taroks Tod hatte keiner gewusst, was denn mit diesem riesigen Leichnam anzufangen sei. Schlussendlich hatte man ihn zerteilt und Stück für Stück die Narne heruntergespült – auf dass selbst diese verbitterte Echse vielleicht ewigen Frieden finden könne. Ein Held hatte vorher im Geheimen drei Fussknochen des Drachen eingesteckt, wohl ahnend, welche Kraft darin stecken könnte. Verzweifelt, wie sie nun alle waren, rief er die übrigen Helden zusammen. Ob jemand eine Idee hatte, was man damit anfangen könnte?

Einer der Helden hatte einige alchemistische Kenntnisse errungen und schlug vor, ein Pülverchen daraus zu machen. Ein anderer beharrte darauf, Runen in die Knochen und Schuppen zu ritzen. Letzten Endes bastelten sie eine Kette daraus und hingen sie einem der Helden um den Hals. Die Drachenmagie tat ihr Übriges.

Solange dein Zeitstein sich auf der **3. Stunde der Tagesleiste** befindet, hast du im Kampf **3 Stärkekpunkte mehr**.

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**.