





Alle Helden ins Graue Gebirge

Nachträgliche Ergänzung



Mittlere Sonderfähigkeiten

Hallo Andori!

Über zweieinhalb Jahre sind vergangen seit der Veröffentlichung dieser Fan-Spielvariante.

In dieser Ergänzung sind alle Sonderfähigkeitskarten aus Part A/D und Part E nochmals enthalten, jedoch in mittlerer Form. Sie stellen eine Stufe zwischen den abgeschwächten zweiten Sonderfähigkeiten aus Part D und den zu mächtigen ursprünglichen zweiten Sonderfähigkeiten aus Part A dar – damit man den Herausforderungsgrad einer Legende noch besser seinen Wünschen anpassen kann.

Ihr könnt die Karten aus dieser Ergänzung durch ihre gelbe Färbung von den ursprünglichen und abgeschwächten zusätzlichen Sonderfähigkeiten unterscheiden.

Danke an Bennie für den Anstoß!
Und weiterhin viel Spaß mit dieser Spielvariante!
Der Butterbrotbär





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 Wachsam 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 Stärkepunkteleiste.

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, bringt er den Helden **nur in der ersten Kampfunde** so viele Stärkepunkte, wie die Zahl unter dem Wolfssymbol anzeigt (momentan also 2).

Ist der Leitwolf an einem erfolgreichen Kampf beteiligt, so könnt ihr **Belohnungs-Stärkepunkte 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 kosten dich die 8. und 9. Stunde jedes Tages je **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.

Nach jeder Kampfrunde, in welcher du diese Fähigkeit genutzt hast, musst du mit einem Heldenwürfel werfen. Bei einer 1, 2 oder 3 **verlierst du so viele Willenspunkte**. Das musst du auch tun, wenn der Kampf bereits gewonnen ist. Du kannst dadurch auf 0 Willenspunkte fallen.

Falls du dadurch auf 0 Willenspunkte fällst, aber der Kampf zu diesem Zeitpunkt schon gewonnen wurde, zählt das Fallen auf 0 Willenspunkte **nicht** als Verlieren des Kampfes.



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 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 **einen zusätzlichen Stärkepunkt und darfst in jeder Kampfrunde deine maximale Anzahl Würfel werfen** (unabhängig von deinen aktuellen Willenspunkten).

Der zusätzliche Stärkepunkt ist nicht permanent.



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. Er war sich nicht sicher, ob er den Kampf mit dem Speer tatsächlich so rasch meistern würde.

Da kannst ab jetzt auch Gegner **auf angrenzenden Feldern** (auch über Sprungfelder) bekämpfen. Wenn du dies tust, kostet dich die **erste Kampfrunde** des Kampfes **1 zusätzliche Stunde**.

Du musst im Fernkampf deine Würfel **nacheinander werfen** und entscheiden, wann du aufhörst. Nur der letzte geworfene Würfel zählt.

Wenn du gegen einen Gegner auf demselben Feld kämpfst, musst du natürlich keine zusätzliche Stunde bezahlen und darfst deine Würfel ganz normal werfen.



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 Frühstück einladen. Und typischerweise lässt diese Dankbarkeit nur sehr langsam nach.

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

Das geht auch, falls ein anderer Held an diesem Tag schon vor dir ein Nebel- oder Höhlenplättchen mit einem Agren aktiviert hat.



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 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 provisorisches 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 **1 Stärkepunkt** zu erhalten. Für auf diese Karte verschobenes **Sternkraut** erhältst du 2 Stärkepunkte (statt 1).

Bei Sonnenaufgang, direkt nach der Proviantabgabe, **musst** du allen Proviant von dieser Karte zurück in den Vorrat legen und **für jeden weggelegten Proviant 1 Stärkepunkt abgeben**. Für weggelegtes Sternkraut musst du 2 Stärkepunkte (statt 1) abgeben.

Kannst du dies nicht (weil du unter 1 Stärkepunkt 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.



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 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 den Fähigkeiten profitieren, die er sich damals angeeignet hatte.

Wenn du **5 oder mehr** Stärkekpunkte hast, kannst du Sprungfelder auch dann benutzen, wenn du **höchstens 5 Willenspunkte weniger** als angegeben hast.

Beispiel: Wenn du 5 oder mehr Stärkekpunkte hast, kannst du das 10er-Sprungfeld bereits ab 5 Willenspunkten benutzen.

Wenn du **4 oder weniger** Stärkekpunkte hast, kannst du 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 Danware 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 munkelte 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, ihm 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 als freie Handlungsmöglichkeit ein gepflücktes Sternkraut von deiner Heldentafel mit der **grünen, ungepflückten Seite** nach oben auf deinem Feld ablegen.

Dafür musst du ein anderes Proviantplättchen von deiner Heldentafel **zurück auf die Ausrüstungstafel legen**. Wenn du das nicht kannst, kannst du das Sternkraut nicht einpflanzen.

Wenn bei Sonnenaufgang Sternkraut wächst, wird auch auf das neu eingepflanzte 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**.

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 **4 Willenspunkte** anstatt der aufgedruckten Zahl, wenn du eine Quelle leerst.

Beim Leeren der 4er-Quelle erhältst du sogar **6 Willenspunkte**.



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 **2 Willenspunkte** pro bei Sonnenaufgang abgegebenem Proviant.



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 Unterirdischen Krieg zwischen Drachen, Zwergen, Krahdern und Trollen auslöste. Viel Geschichte, dunkle Geschichte, hing an diesem in Drachenfeuer geformten Stück Metall. Schwarz-silbrige 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?

Ab jetzt sinkst du jeweils **auf 7 Willenspunkte** statt auf 3, wenn du ein Feld mit einem Feuerplättchen betrittst.

Du kannst **immer noch auf mehr als 7 Willenspunkte steigen**, selbst wenn du im Verlauf der Legende auf einem Feld mit einem Feuerplättchen standst.



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, ein einzelnes Skelett und/oder ein einzelner Krahder festhalten würde**. Dies kostet dich aber eine zusätzliche Stunde auf der Tagesleiste.

Du wirst weiterhin von Skelett-Horden, dem Bleichen König oder mehreren Krahdern festgehalten.



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 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 glänzenden und wertvollen Dingen angetan waren, 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 **3 Willenspunkte abgeben, damit der Edelstein nicht aus dem Spiel kommt** und du ihn stattdessen aufnimmst.

Du kannst deine Willenspunkte dadurch nicht auf 0 reduzieren.



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 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 abnutzen 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 kommt **1 alte Waffe**, die du in dieser Kampfrunde einsetzt, nicht aus dem Spiel, sondern wird **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.



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 den 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. 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. Kurz wägte er seine Optionen ab, dann griff er entschlossen danach, bedankte sich bei den Bewahrern, welche sich gleich wieder beschämt verzogen, brach das blaue Siegel und las erstaunt:

Von nun an kannst du vor dem Kampf gegen **Wargors, Skelette oder Bergskrale** den Stärkekupstein des Gegners um **ein Feld nach links** verschieben. Dann sinkt die Belohnung auf die linke angezeigte Belohnung (z.B. im Grauen Gebirge 3 Willenspunkte). Für einen 0-Stärkekupsteine-Gegner gibt es gar keine 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, Proviant und Edelsteine** mit einem anderen Helden tauschen, auch wenn dieser nicht auf deinem Feld steht.

Um einen **großen** Gegenstand so zu tauschen, musst du zudem **1 Stunde abgeben** (die Handlung gilt dennoch als freie Handlungsmöglichkeit und nicht als Aktion).



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** betriffst, dir dieses ansehen und dann entscheiden, ob du es **aktivieren** oder **unter Abgabe von 1 Willenspunkt oder 1 Stunde zugedeckt liegen lassen** willst. Du darfst deinen Mitspielern mitteilen, was unter dem Plättchen liegt.

Du darfst dich durch diese Sonderfähigkeit nicht auf 0 Willenspunkte bringen.



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 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 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 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 Kampfunde gegen eine Kreatur oder ein Skelett (keine Krahdler oder Endgegner), **deine aktuellen Willenspunkte mit denen des Gegners tauschen**. Dies kostet dich jeweils **1 Stärkepunkt**. Zudem musst du direkt nach dem Tausch **1 Willenspunkt oder 1 Stunde** abgeben.

Du darfst dich durch diese Sonderfähigkeit nicht auf 0 Willenspunkte bringen.



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 L11.

Du braust Zaubерtränke.

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 1 beliebigen Gegenstand abgeben** (auch Proviant oder Edelsteine), **um 1 halbvollen Trank der Hexe** an dich zu nehmen.



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 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 Drachens 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. Doch manchmal wandte sie sich auch gegen die Mörder des letzten Drachens.

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

Wenn du in der 4. Stunde eine Kampfrunde **verlierst**, verlierst du einen Willenspunkt mehr als üblich.