

?

DIE LEGENDEN VON

?

ANDOR

Die Magie von Choranat Mini-Erweiterung für „Die Magischen Helden“

Einst war der Bannkreis von Choranat ein Quell magischer Kräfte, ehe er dunklen Mächten in die Hände fiel. Manchmal spürten die Helden seine ursprüngliche Kraft noch.

Legt die Karte mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan, nachdem ihr hier bis zum Ende gelesen habt. Stellt das Bannfeuer auf Irils Feld (oben links). Nach jedem Kampf, unabhängig vom Ausgang, rückt das Bannfeuer im Uhrzeigersinn 1 Feld weiter. Ist der Held, in dessen Feld das Bannfeuer steht, am Kampf beteiligt, kann er eine ganz besondere Magie nutzen. Nimmt der Held, in dessen Feld das Feuer steht, nicht an der Legende teil, erhält ein beliebiger am Kampf beteiligter Held den in Klammern genannten Bonus.

Hinweise: Diese Mini-Erweiterung kann nicht mit „Der Bannkreis von Choranat“ genutzt werden und eignet sich nicht für das Spiel mit 5 und 6 Helden.



© 2021
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 - 7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

legenden-von-andor.de

Unverkäufliches Promomaterial

Art.-Nr.: 683191

KOSMOS

Autoren: Andreas Kalber, Christoph Kling, Matthias Miller, Dorothea Michels

Illustration: Michael Menzel

Iril würfelt für diesen Kampf nicht. Sie richtet ihre Runenscheibe selbst beliebig neu aus. (Ein Held erhält 3 Willenspunkte.)

Ijsdur erhält vor diesem Kampf 2 Eisblitze, die er sofort nach den üblichen Regeln einsetzt. (Ein Held erhält 1 Stärkepunkt.)



Ach bestimmt sofort das Alter des Takuri selbst und versetzt den Marker auf das entsprechende Feld. (Ein Held muss seinen Zeitstein für diesen Kampf nicht vorrücken.)

Barz frischt jetzt alle Pulver wieder auf und erhält seine Würfel zurück. Er darf sofort zwei beliebige Pulver je 1 x nutzen, ohne dafür Würfel zu verbrauchen. (Ein Held erhält einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel – außer „Trank der Hexe“ oder „Sternkraut“.)