





Alle Helden ins Land der Steppe!



Grundlagen

Diese Fan-Spielvariante besteht aus 8 Legendenkarten: Grundlagen, 5/6 Helden, Trilogie-Helden, Neue Helden, Dunkle Helden I, Dunkle Helden II, Magische Helden, Bonus-Helden

Die Gefahr durch den Winterstein ließ keinen Andori kalt. Unter der in den Osten aufbrechenden Truppe befanden sich auch einige tapfere Helden, deren heroische Kontributionen zum Kampf gegen die Kälte in den Chroniken der Bewahrer verschollen gehen würden.

Der Titel dieser Fan-Spielvariante übertreibt leicht. Manche Helden (Kram und Stinner) lassen sich kaum nach DeK übertragen, ohne zu etwas komplett anderem zu werden. Für alle anderen bislang erschienen Helden findet ihr hier Vorschläge für Hausregeln, wie ihr sie auch in DeK spielen könntet. Bei manchen (namentlich dem Santa Gor) garantiert dies aber nicht, dass sie gut spielbar wären.

Grundlagen:

- Jeder Held hat eine Ablage für Kräuter und Edelsteine, egal, was genau auf der Heldentafel geschrieben steht.
- Falls ihr mehrere Helden mit gleichem Rang spielt, so wählt im Voraus, welcher Held als ranghöher gelten soll (z.B. für die Startspielerbestimmung).
- Falls ihr mehrere Helden der gleichen Farbe wählt, so gebt ihnen unterschiedlich farbige Zeitsteine. Vielleicht wollt ihr manchen dann auch Standfüße, Stärke- und Willenspunktemarker und Würfel in anderen Farben geben.
- Beachtet, dass eine Legende mit wenig Helden mit zu wenig möglichen Stärke-/Willenspunkten oder Ablagefeldern sehr schwer bis unmöglich sein kann. Beispielsweise muss in Legenden 2 und 4 mindestens ein Held mit einem Willenspunktmaximum von 14 oder mehr mitspielen.





Alle Helden ins Land der Steppe!



5/6 Helden in der Ewigen Kälte

Üblicherweise funktioniert Andor mit 5 oder 6 Helden genau gleich wie mit 4 Helden (z.B. was Endgegnerstärken oder Anzahl Schilde angeht), mit folgenden zwei großen Anpassungen. Diese könnten auch in DeK gut passen.

Neutrale Zeitsteine:

Benötigt 4 neutrale Holzscheiben und ein Hahn-Plättchen.

- Die Helden haben keine eigenen Zeitsteine, sondern nutzen bei jeder Aktion **einen** beliebigen der neutralen Zeitsteine.
- Wer seinen Tag beendet, legt seine Heldenfigur hin (der erste erhält jeweils den Hahn). Liegen alle Helden, werden alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld verschoben, das Sonnenaufgang-Feld ausgeführt und alle Helden aufgestellt. Der Hahn-Held beginnt den nächsten Tag.

Erschwerte Kämpfe:

Wählt **eine** der folgenden Anpassungen:

- **Neue Gegnerstärke:**
Addiert bei 5 Helden +2 und bei 6 Helden +4 zu den Stärkepunkten jeder Kreatur. Addiert bei 5 Helden +4 und bei 6 Helden +8 zu den Stärkepunkten jedes Endgegners.
- **Dunkle Gegnerkräfte:** *Benötigt einen schwarzen Augenwürfel aus „Dunkle Helden“/„Big Box“.*
Jede gewöhnliche Kreatur wirft im Kampf zusätzlich den schwarzen Augenwürfel und addiert ihn zu ihrem Kampfwert. Addiert bei 5 Helden +4 und bei 6 Helden +8 zu den Stärkepunkten jedes Endgegners.
- **Magischer Gegenspie(g)ler:** *Benötigt den Bannkreis von Choranat aus „Magische Helden“.*
Spielt mit dem Bannkreis von Choranat.



Teil I (DLvA):

• Chada / Pasco:

Die Bogenschützin ist ohne Anpassungen spielbar.

• Eara / Liphardus:

Die Zauberin ist ohne Anpassungen spielbar.

• Kram / Bait:

Der Zwerg ist so kaum spielbar.

• Thorn / Mairen:

– **Feuer:** Der Krieger erhält durch ein brennendes Feuer 7 statt 5 Willenspunkte.

Teil II (DRidN):

• Stinner / Stianna:

Der Seekrieger ist so kaum spielbar.

Teil III (DIH):

• Chada / Pasco:

Die Bogenschützin ist ohne Anpassungen spielbar.

• Eara / Liphardus:

Die Zauberin ist ohne Anpassungen spielbar (ohne zweite Sonderfähigkeit aber strikt schlechter als DeK-Eara).

• Kram / Bait:

Der Zwerg ist so kaum spielbar.

• Thorn / Mairen:

– **See:** Der Krieger kann einen Helden nicht auf den See mitbewegen.

– **Höhle:** Der Krieger kann einen Helden mit zu wenig Willenspunkten nicht auf die Höhle (414) mitbewegen.

– **Winterstein:** Wenn der Krieger den Winterstein-Träger mitbewegt, verliert nur der Winterstein-Träger die Schwerer-Spielen-Willenspunkte, nicht der Krieger.



• Arbon / Talvora:

Die Sonderfertigkeit der Schwarzen Wache wirkt gegen Gors, Wargors, Steppenbüffel und Felltrolle. Der Stärkepunkteanzeiger der Kreatur kann genau 1 Feld nach links verschoben werden. Es gilt dann die Belohnung der nächstkleineren Kreatur. Gegen Wargors lohnt sich diese Fähigkeit also nicht.

• Bragor / Rhega:

– **Feuer:** Der Tarus darf sich in der vierten Reihe seiner Willenspunktanzeige bei einem brennenden Feuer (beim Sonnenaufgang) statt 5 Willenspunkten 1 Stärkepunkt nehmen.

• Fenn / Fennah:

– **Morar:** Der Rabe kann Schneeplättchen aufdecken, aber keine Eisplättchen oder Zielmarker.

– **Askimar-Klinge:** Der Fährtenleser kann mit seinem Messer und einer Askimar-Klinge denselben Würfel zweimal neu werfen.

• Kheela / Kheelan:

– **Askimar-Klinge:** Der Wassergeist-Würfel kann mit einer Askimar-Klinge neu geworfen werden.

– **See:** Vara der Wassergeist darf den See immer betreten, sie mied nur die Name in Andor. *Die Geschichte hierzu könnt ihr auf <https://legenden-von-andor.de/storytexte/> nachlesen.*





**Alle Helden ins
Land der Steppe!**



**Dunkle Helden
in der Ewigen Kälte I
Halbe Menschen**

• **Drukil / Drukia:**

– **Verwandlung:** Der Hautwandler verwandelt sich beim Wärmendes-Feuer-Symbol des Sonnenaufgang-Felds (falls er auf einem Waldfeld steht).

– **Waldfelder:** Im Land der Steppe gelten die Felder 406, 408 und 410 als Waldfelder.

– **See:** Der Bär kann den See nie betreten.

– **Kräuter:** Der Bär kann Kräuter immer tragen und nutzen (auch „Große Kräuterkunde“).

– **Feuer:** Der Bär kann die Stärke- und Willenspunkteboni von brennenden Feuern immer nutzen. Selbst entzünden kann er ein erloschenes Feuer aber nur, wenn er 10 oder mehr Willenspunkte hat.

– **Iquar:** Der Bär kann Iquar nur mitbewegen, wenn er 10 oder mehr Willenspunkte hat. Iquar werden vom Bären mit 9 oder weniger Willenspunkten wie Bauern geschlagen.

– **Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:** Hat der Bär 9 oder weniger Willenspunkte, so kann er keine freien Handlungsmöglichkeiten ausführen, außer Kräuter aufzunehmen und Kräuter zu nutzen. Der Bär aktiviert mit 9 oder weniger Willenspunkten keine Schnee- oder Eisplättchen. Steht der Bär mit 9 oder weniger Willenspunkten in der Zeltstadt der Yetohe (401), ist die Legende verloren.

• **Forn / Forr:**

– **Höhle:** Kreaturen, die die Höhle (414) betreten, werden dort hingelegt und verwandelt, selbst wenn der Halbskral dort steht.





**Alle Helden ins
Land der Steppe!**



**Dunkle Helden
in der Ewigen Kälte II
Magische Helden**

• **Darh / Darhen:**

– **Knochen-Golem:** Im Land der Steppe liegt der Knochen-Golem zunächst auf Feld 400 und wird jeweils mit seiner Kreatur eingewürfelt, indem ihr einen Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einen Heldenwürfel (1er-Stelle) werft und zum Ergebnis 400 addiert.

– **Felder ohne Pfeil:** Würden der Knochen-Golem und seine Kreatur auf einem Feld eingewürfelt, von dem kein Pfeil wegzeigt (zum Beispiel 442), so werden beide auf das Feld mit der nächstkleineren Feldzahl versetzt, von dem ein Pfeil wegzeigt (im Beispiel dann 440).

– **Höhle:** Wird der Knochen-Golem mit einem Gor/Steppenbüffel auf der Höhle (414) eingewürfelt, so wird die Kreatur sofort durch einen Wargor/Felltroll ersetzt.

– **See:** Der Knochen-Golem kann den See immer betreten.

• **Leander / Leane:**

– **Das Sehende Auge** kann Schneeplättchen aufdecken, aber keine Eisplättchen oder Zielmarker.

– **Askimar-Klinge:** Der Seher kann mit einer Askimar-Klinge im Kampf seinen genutzten Würfel neu werfen. Eine so gewürfelte 1 kann aber natürlich nicht fürs Sehende Auge eingesetzt werden.



• **Ach / Achan:** Die Takuri-Hüterin darf nur die Vorderseite ihrer **tulgorischen Steinflöte** bei Händlern tauschen. Der **Feuertakuri** kann den See immer betreten.

• **Barz / Yaza:** Der Steppennomade kann seine Pulver nicht auf Händlerfelder legen. Das **Umwandlungspulver** kann einen kleinen Gegenstand des Steppennomaden (auch Reiterhelme, halbe Trinkschläuche oder leuchtende Tafeln, aber keine Kräuter, Edelsteine oder Wintersteine) aus dem Spiel nehmen und ihm dafür einen beliebigen Gegenstand, der auf einem Händlerfeld liegt und auf diesem abgebildet ist, geben. Würde die Steppenechse **Sabri** auf ihrem Weg zum Steppennomaden den See betreten, so dürft ihr euch entscheiden, ob sie stehen bleibt oder stattdessen einen kürzesten Weg zu ihm um den See herum einschlägt (kann sie ihn gar nicht erreichen, ohne den See zu betreten, bleibt sie natürlich stehen). Sollte Sabri eine Legende auf dem See oder der Pfahlbausiedlung der Iquar (460) beginnen, könnt ihr sie auf die Zeltstadt der Yetohe (401) versetzen.

• **Ijsdur / Ijsdora:**
Der Eis-Dämon ist ohne Anpassungen spielbar.

• **Iril / Ilar:** Die **Augen-Speiche** darf Schneeplättchen aufdecken, aber keine Eisplättchen oder Zielmarker. Die **Brunnen/Quellen-Speiche** darf ein beliebiges erloschenes Feuer entzünden (ohne WillenspunktKosten). Nur für die **Runenstein-Speichen** gelten die Yetohe-Tafel (Steppenbüffel) als gelber Runenstein, die Iquar-Tafel (Seeungeheuer) als grüner Runenstein und die Grehon-Tafel (Greif) als blauer Runenstein.



• **Eara / Liphardus:** (<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-die-dunkle-cara/>)
Die Dunkle Magierin ist ohne Anpassungen spielbar.

• **Jarid / Jarim:** (<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-jarim-jarid/>)
– **Feuer:** Die Wassermagierin kann sich auch von/zu brennenden Feuern versetzen. Betroffene Feuer werden dabei auf die erloschene Seite gedreht (von ihnen werden keine Willenspunkte auf die Heldengruppe verteilt). Das geht auch mit einem brennenden Feuer bei Tenaya. Gegenstände, Kräuter, Edelsteine und Iquar muss die Wassermagierin dabei zurücklassen.
Storytechnisch passt das kaum. Aber vielleicht hat Jarid ja einige Tricks von Trieest gelernt? Oder sie guckte sich die „Vereinigung der Gegensätze von Feuer und Wasser“ von den Zwergentüren ab? ;)

• **Kirr:** (<https://legenden-von-andor.de/bonus-legend-die-zurueckkehr-der-schwarzen-klinge/>)
Der Zauberer der Zeit ist ohne Anpassungen spielbar.

• **Orfen / Marfa:** (<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-orfen-der-wolfskrieger/>)
Der Wolfskrieger zählt die 10er-Stelle seiner Feldzahl auch im Kampf gegen Felltrolle zusätzlich zu seinen Stärkepunkten.

• **Santa Gor:** (<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-santa-gor/>)
Wenn der Santa Gor auf einem Feld mit einem Gebäude stehen bleibt, darf er einen beliebigen Gegenstand, der auf einem Händlerfeld liegt und auf diesem abgebildet ist, auf das Gebäude verschieben. Dieser darf wie üblich nur von einem anderen Helden eingesammelt werden. Das Feld wird wie üblich als genutzt markiert.