

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

**Spielvariante für alle  
Grundspiel-Legenden**



**Neue Begegnungen (1/2)**

Führt die Anweisungen auf dieser  
Karte vor der Legendenkarte A1 aus.

Legt die gut gemischten **Begegnungskarten** aus *Die Befreiung der Rietburg* als **Nachziehstapel** neben dem Spielplan bereit. Deckt anschließend solange Karten vom Nachziehstapel auf und legt sie in den folgenden **5 Reihen** übereinander, bis in jeder Reihe mindestens eine und maximal drei Karten liegen. Legt dabei überschüssige Karten wieder unter den Nachziehstapel.

- Auf die **Gor-Reihe** kommen die Karten *Fluggor*, *Gor*, *Gorlot*, *Shan* und *Skelettkrieger*.
- Auf die **Skral-Reihe** kommen die Karten *Calrai*, *Kreide-Skral*, *Skral* und *Skralschamane*.
- Auf die **Wardrak-Reihe** kommen die Karten *Fir*, *Tulgorischer Höhlenwicht* und *Wardrak*.
- Auf die **Troll-Reihe** kommen die Karten *Hagrod* und *Troll*.
- Auf die **Gegenstand-Reihe** kommen die 8 Gegenstände.

Wenn ihr einen **Kampf** gegen einen Gor, Skral, Wardrak oder Troll beginnt, müsst ihr eine Karte aus der jeweiligen Reihe auswählen. Im Kampf hat die Kreatur dann die Stärkepunkte (SP) wie auf der Karte und die Willenspunkte (WP) und Würfel wie im Grundspiel. Die **Belohnung** richtet sich nach der Stärke der Kreatur und beträgt **2 Gold/WP ab 2 SP**, **4 Gold/WP ab 6 SP** und **6 Gold/WP ab 10 SP**. Kreaturen, deren Werte auf Legendenkarten festgelegt sind, sind von dieser Spielvariante ausgenommen.

**Sonderfall:** Wenn ihr für einen Gor eine *Fluggor*-Karte wählt, hat der Gor **1 SP pro Kreaturenart** auf dem Spielplan (also 1 bis 4), ausgenommen Kreaturen auf goldenen Schilden und Feld 80. Sollten in der Legende tatsächlich **Fluggors** vorkommen (z. B. in der Spielvariante *Freund und Feind*), müsst ihr beim Kampf gegen diese ebenfalls Karten aus der Gor-Reihe wählen.

Wenn ihr eine Kreatur im Kampf besiegt habt, wird die gewählte Karte auf einen separaten **Ablagestapel** gelegt. Falls eine der 5 Reihen leer wird, zieht erneut solange Karten vom Nachziehstapel, bis in jeder Reihe mindestens eine und maximal drei Karten liegen.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Neue Begegnungen (2/2)“.**

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

**Spielvariante für alle  
Grundspiel-Legenden**



**Neue Begegnungen (2/2)**

Wenn durch ein Kreaturen- oder Nebelplättchen **Gold** auf einem Feld erscheint, müsst ihr eine Karte aus der Gegenstand-Reihe auf den Ablagestapel legen und eine dieser **3 Optionen** wählen:

1. Ihr legt das **Gold** auf das Feld (wie im normalen Spiel).
2. Ihr legt den auf der Karte abgebildeten **Gegenstand** auf das Feld. **Wichtig:** Diese Option könnt ihr nur wählen, wenn der Gegenstand auf der Ausrüstungstafel liegt oder nicht im benötigten Spielmaterial für die Legende aufgelistet ist (beim *Horn*: wenn Fenn/Fennah nicht an der Legende teilnimmt).
3. Ihr legt weder das Gold noch den auf der Karte abgebildeten Gegenstand auf das Feld, aber ein Held, der bereits auf dem Feld steht, kann den **Effekt** des Gegenstands vor oder während seiner nächsten Aktion **einmalig** nutzen.

#### **Apfelnüsse**

**Enthalten in:** *Die letzte Hoffnung, Dunkle Helden*

**Effekt** (1x): Der Held erhält 8 WP.

#### **Bruderschild**

**Enthalten in:** *Die letzte Hoffnung, Neue Helden*

**Effekt** (1x pro Seite): Der Held kann seine SP mit denen eines anderen Helden tauschen.

Der Bruderschild kann zudem wie ein gewöhnlicher Schild eingesetzt werden.

#### **Fernrohr**

**Effekt:** Der Held kann alle benachbarten Nebelplättchen und Gegenstände aufdecken.

#### **Hadrischer Spiegel**

Es wird der Takuri-Spiegel verwendet.

**Enthalten in:** *Alte Geister*

**Effekt** (1x): Der Held kann die Position mit einem anderen Helden oder einer Kreatur tauschen.

#### **Hadrisches Stundenglas**

**Enthalten in:** *Der Sternenschild, Die Reise in den Norden*

**Effekt** (1x pro Tag): Der Held kann einen beliebigen Zeitstein 3 Stunden auf der Tagesleiste zurücksetzen.

#### **Horn**

**Enthalten in:** *Neue Helden*

**Effekt** (1x pro Tag): Der Held und alle Helden, die mit ihm kämpfen, dürfen ihre höchste Anzahl an Würfeln werfen.

Das Horn nimmt keinen Platz im Inventar eines Helden ein.

#### **Knochenäste**

Es wird ein Heilkraut verwendet, das bereits aus dem Spiel gekommen ist.

**Effekt** (1x): Der Held kann seine Laufweite, Kampfstärke oder WP um den Wert des Heilkrauts erhöhen.

#### **Trinkschlauch**

**Effekt** (1x pro Seite): Der Held kann 1 Feld weit laufen, ohne Stunden auf der Tagesleiste zu verbrauchen.