



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Bestärkende Gefährten**



Diese Karte darf aktiviert werden, wenn alle Helden ihre höchste Anzahl Stärkepunkte haben (beim Eis-Dämon zählt auch ein Kampfblitz auf die „12“).

Wählt einen Helden. Dieser ist ab jetzt der **Tarenfreund**. Stellt die **Figur „Taren“** auf sein Feld und legt das **Tarensymbol** über die 1 seiner Stärkeleiste.

Würde der Tarenfreund Stärkepunkte erhalten, darf er stattdessen das Tarensymbol um so viele Stärkepunkte nach rechts verschieben.

Die Taren dürfen von jeder Heldenfigur mitbewegt werden (auch, wenn diese z.B. durch einen Schneesturm bewegt wird). Stehen sie auf dem Feld des Tarenfreunds, während **alle Helden gemeinsam kämpfen**, geben sie einen Kampfbonus in Höhe der Zahl unter dem Tarensymbol.

Würde das Tarensymbol über die Stärkeleiste des Tarenfreund erhöht, darf er ein **Sternchen unter das Tarensymbol** legen und das Tarensymbol auf die 1 zurückverschieben. Für jedes Sternchen unter dem Tarensymbol erhöht sich der Kampfbonus um die **höchste** Zahl der Stärkeleiste des Tarenfreunds.

Schied im Laufe der Legende ein Held aus, kommen die Taren, das Tarensymbol und alle Sternchen darunter aus dem Spiel.



Diese Karte ist für alle Legenden geeignet, in denen die Taren und das Tarensymbol noch nicht anderweitig verwendet werden.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

**Bestärkende Gefährten**



Diese Karte darf aktiviert werden, wenn alle Helden ihre höchste Anzahl Stärkepunkte haben (beim Eis-Dämon zählt auch ein Kampfblitz auf die „12“).

Wählt einen Helden. Dieser ist ab jetzt der **Wolfsfreund**. Stellt eine **Figur „Wolf“** auf sein Feld und legt das **Wolfssymbol** über die 1 seiner Stärkeleiste.

Würde der Wolfsfreund Stärkepunkte erhalten, darf er stattdessen das Wolfssymbol um so viele Stärkepunkte nach rechts verschieben.

Der Wolf darf von jeder Heldenfigur mitbewegt werden (auch, wenn diese z.B. durch einen Schneesturm bewegt wird). Steht er auf dem Feld des Tarenfreunds, während **alle Helden gemeinsam kämpfen**, gibt er einen Kampfbonus in Höhe der Zahl unter dem Wolfssymbol.

Würde das Wolfssymbol über die Stärkeleiste des Wolfsfreund erhöht, darf er ein **Sternchen unter das Wolfssymbol** legen und das Wolfssymbol auf die 1 zurückverschieben. Für jedes Sternchen unter dem Wolfssymbol erhöht sich der Kampfbonus um die **höchste** Zahl der Stärkeleiste des Wolfsfreunds.

Schied im Laufe der Legende ein Held aus, kommt der Wolf, das Wolfssymbol und alle Sternchen darunter aus dem Spiel.



Diese Karte ist für alle Legenden geeignet, in denen die Wölfe und das Wolfssymbol noch nicht anderweitig verwendet werden.

Diese Fan-Spielvarianten basieren auf Ideen und Diskussionen von Butterbrotbär, Mivo und Troil.

Erstellt wurden sie mit UhrMensch's L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Vorlage auf <https://www.overleaf.com/read/xmhhcqzddbpp#9546c5>.

Weitere solcher Spielvarianten findet ihr unter <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=11269>.