

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

## Zweite Sonderfähigkeiten

### Halbling, Hüterin, Ork-Krieger, Tulgori

Die zweite Sonderfähigkeit eines Helden tritt in Legende 11 nach der Erfüllung der Aufgabe auf seiner Heldenkarte und ab Legende 12 zu Beginn jeder Legende in Kraft.

### **Zweite Sonderfähigkeit des Halblings**

Der Halbling muss nur die Hälfte an Proviant abgeben: Wenn er bei Sonnenaufgang Proviant (Apfelnüsse oder Sternkraut) abgeben kann oder auf dem Feld mit dem Lager/Trosswagen steht, erhält er 1 Sternchen, welches er bei einem späteren Sonnenaufgang als „halben Proviant“ abgeben kann. Nur der Halbling kann Sternchen tragen und bei Sonnenaufgang abgeben.

### **Zweite Sonderfähigkeit der Hüterin**

Die Hüterin kann ihre Figur jederzeit, außer im Kampf oder wenn ihr Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, zu einem aufgedeckten Nebel- oder Höhlenplättchen versetzen, wenn ein Plättchen mit demselben Symbol auf ihrer Heldentafel liegt. Dafür muss sie ihr Plättchen abgeben und ihren Zeitstein 1 Stunde vorrücken. Auch wenn ein anderer Held ein Plättchen auf seinem Feld aufgedeckt hat, kann die Hüterin ihre Figur auf dieses Feld versetzen und das Plättchen anstelle des anderen Helden aktivieren.

### **Zweite Sonderfähigkeit des Ork-Kriegers**

Wenn ein Gegenstand auf dem Feld des Ork-Kriegers ins Spiel kommt oder aufgedeckt wird, kann er den Gegenstand einfach auf das große Bild auf seiner Heldentafel legen, sofern dort nicht bereits ein identischer Gegenstand liegt. Dafür erhält er 6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt. Die so gesammelten Gegenstände verbleiben für den Rest des Spiels auf der Heldentafel und können nicht genutzt werden.

### **Zweite Sonderfähigkeit der Tulgori**

Die Tulgori wählen oder ziehen zufällig eine der drei Karten „Weg der Tulgori“. Sollte die Karte in der Legende nicht spielbar sein (siehe Vorderseite der Karte), wählen oder ziehen sie einfach erneut.

DIE  
LEGENDEN  
VON

**A**NDOR

**Zweite Sonderfähigkeiten**

**Weg der Tulgori  
Verlorenes Wissen**

(nicht in Legende 17 spielbar)

Legt die **4 Zwergenstatuen** aus „Alte Geister“ bereit.

Beim Aufdecken eines Kartographen können die Tulgori 1 Stunde zusätzlich aufwenden, um die Baukunst der Zwerge zu studieren. Dann würfeln die Tulgori mit ihren Heldenwürfeln und stellen die Zwergenstatue in der Farbe des höchsten geworfenen Würfels auf das Feld:

- **blau:** Boord
- **grün:** Hadda
- **rot:** Zor
- **unentschieden:** Garah

*Hinweis: Wenn sich bereits Statuen im Spiel befinden, könnt ihr die entsprechenden Würfel weglassen.*

Für jede Statue auf dem Spielplan erhalten die Helden einen Vorteil:

- **Boord:** Im Kampf gegen Bergskrale und Trolle hat die Heldengruppe so viele Stärkepunkte zusätzlich, wie für die Kreatur als Belohnung angegeben ist.
- **Hadda:** Alle Kreaturen (keine Skelette und keine Endgegner) sinken auf 3 Willenspunkte.
- **Zor:** Feuerplättchen haben keine negativen Auswirkungen auf Helden mehr; stattdessen erhält ein Held, der auf einem Feld mit einem Feuerplättchen steht, 3 Willenspunkte hinzu.
- **Garah:** Legt das „-4“-Plättchen mit der „-1“-Seite oben auf die Überstunden 8, 9 und 10.

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

**Zweite Sonderfähigkeiten**

**Weg der Tulgori  
Handel und Wandel**

Legt das **Tulgori-Symbol**, die **4 Werkzeuge**, die **4 Willenspunkteplättchen** und die **3 Quellen** (verdeckt und gemischt) aus „Alte Geister“ bereit.

Legt das **Tulgori-Symbol** auf das Feld mit dem Lager/ Trosswagen. 1 x pro Legende können die Tulgori dort **1 tulgorischen Gegenstand** erhalten. Danach kommt das Tulgori-Symbol aus dem Spiel.

Legt das **Werkzeug** auf die Karte „Tulgorischer Handel“.

Ein Held kann Werkzeug auf zwei Arten einsetzen:

1. Nutzt ein Held mit Werkzeug ein **Sprungfeld**, so kann er das Werkzeug abgeben und ein Willenspunkteplättchen auf die angegebenen Willenspunkte legen. Dafür muss der Held seine Bewegung nach der Nutzung des Sprungfelds beenden. Für die Nutzung des Sprungfelds werden fortan nur 3 Willenspunkte benötigt.
2. Leert ein Held mit Werkzeug eine **Quelle**, so kann er das Werkzeug abgeben und die geleerte Quelle durch eine bereitgelegte verdeckte Quelle ersetzen. Bei Sonnenaufgang wird die neue Quelle aufgefrischt. Die neue Quelle kann nicht erneut ersetzt werden.

Anstelle von Willenspunkten und Gold erhält ein Held bei den entsprechenden Quellen ...

- 1 Willenspunkt und 1 x Apfelnüsse /
- 4 Willenspunkte *oder* 1 x Apfelnüsse.

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

## Zweite Sonderfähigkeiten

**Weg der Tulgori**  
**Kunst des Krieges**

(nicht in Legende 11 spielbar)

Legt **4 verschiedene Mera-Steine** aus „Alte Geister“ bereit.

Nur die Tulgori können die neue Aktion „Mera-Stein herstellen“ wählen. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste dürfen sie 1 Edelstein abgeben und in den farblich passenden Mera-Stein tauschen. Den violetten Edelstein dürfen sie in den leeren Mera-Stein tauschen.

Jeder Mera-Stein kann 1 x pro Tag genutzt werden. Ein Held kann einen Mera-Stein im Kampf nach seinem Würfelwurf und vor der Reaktion des Gegners einsetzen. Dann hat der Held in dieser Kampfrunde die Stärkepunkte des Mera-Steins zusätzlich. Anschließend wird der Mera-Stein bis zum nächsten Sonnenaufgang auf die Rückseite gedreht. Es dürfen mehrere Mera-Steine auf einmal in einer Kampfrunde eingesetzt werden.

### **Besondere Werte des leeren Mera-Steins:**

Setzt ein Held den leeren Mera-Stein im Kampf ein, so hat der Held ...

- **2 Stärkepunkte** zusätzlich, wenn er auf dem Feld der Tulgori steht und diese genug Willenspunkte für ihre zusätzlichen 2 Stärkepunkte haben.
- **5 Stärkepunkte** zusätzlich, wenn er auf einem Höhlenfeld steht.

Trifft beides zu, so sind es 5 Stärkepunkte zusätzlich.