

Regelergänzungen

Die folgenden Ergänzungen der Regeln des Begleithefts wurden von Andor-Fans des offiziellen Forums zusammengestellt und sollen euch helfen, offene Fragen zu klären. Eine aktuelle Fassung des Begleithefts steht unter www.kosmos.de zum Download bereit. Auf legenden-von-andor.de findet ihr weitere Informationen im Menüpunkt "Spiel FAQ".



Thorns mittlere Heldenkarte erhält ein Wolkensymbol. Nimmst du dir 2 Willenspunkte, musst du die Karte auf ihre "Regenseite" drehen. (nur für die 1. Auflage relevant; spätere Auflagen enthalten die korrigierte Karte)



Jeder Held kann alle Ausrüstungskarten aufnehmen, tragen und an seinen Mitspieler übergeben. Die Helden dürfen jedoch **nur bestimmte Karten selbst einsetzen**. Das folgende Bild zeigt, welche Karten ein Held nutzen darf. ↓



Ausrüstungskarten werden anstelle einer Helden-, Nebel-, Fluch- oder Freundeskarte aktiviert.

Der Text einer Ausrüstungskarte stellt keine Sonderfunktion dar sondern beschreibt die Funktionsweise der Karte. Nach der Aktivierung kommt eine Ausrüstungskarte **aus dem Spiel**.

Sonderfall "Trinkschlauch": Geht dein Held mit Hilfe des Trinkschlauchs **genau 1 Schritt**, bleibt die Karte im Spiel und wird ans Ende ihrer Reihe gelegt.

Sonderfall "Mhars Amulett": Gibst du 1 Willenspunkt ab, bleibt die Karte im Spiel und wird ans Ende ihrer Reihe gelegt.

Sonderfall "Orweyns Hammer": Bewegst du nach der Aktivierung der Karte den Fluch 2 Felder vor, bleibt die Karte im Spiel und wird ans Ende ihrer Reihe gelegt.

Ausrüstungskarten dürfen als Aktion auch ungenutzt an das Ende ihrer Reihe gelegt werden.



Im **Solo-Spiel mit Stinner** sind nur die 3 Ausrüstungskarten im Spiel, die der Seekrieger auch tatsächlich selbst einsetzen kann. Dies ist insbesondere für die Nebelkarte "Roa, Callems Raubvogel" von Bedeutung.



Stinner darf mit "Varatans Helm" 1 vorn liegende Nebelkarte entfernen. Das Entfernen gilt als **Kämpfen**, und Stinner erhält eine evtl. angegebene Belohnung. Mit "Varatans Helm" kann auch gegen "Drukil" ("Der Stumme Wald") und "Callem" ("Die Mauerberge") gekämpft werden.



Nur wenn eine **Nebelkarte** durch einen **Kampf** (siehe Begleitheft, Seite 6; "Aktion kämpfen") aus einer Kartenreihe entfernt wird, erhält man die angegebene Belohnung. Nebelkarten können auch durch das Aktivieren des Textfeldes entfernt werden, wenn diese Möglichkeit im Text beschrieben ist ("Danach kommt [>Name der Karte<] aus dem Spiel."). Wird die Karte durch das Aktivieren des Textfeldes entfernt, erhält man **keine** Belohnung. Die Karten "Meres", "Pero" und "Roa" werden nach der **Ausführung des Textfeldes** wieder ans Ende der aktiven Reihe gelegt. Diese Karten können nur durch einen Kampf entfernt werden.



"**Orril, der Schwarze Barde**" kommt nach einem erfolgreichen Kampf aus dem Spiel, und du erhältst 1 Willenspunkt. Du darfst anstelle des Kampfes "Orril" ans Ende der Reihe legen, wenn du den Fluch 1 Feld vorrückst. Bewegst du den Fluch 3 Felder weit, kommt "Orril" aus dem Spiel. Dafür erhältst du keine Belohnung.



"**Ruuf, der Seekrieger**" kommt nach einem erfolgreichen Kampf aus dem Spiel, und du erhältst 1 Willenspunkt. Du darfst anstelle des Kampfes 2 Willenspunkte abgeben und eine vorn liegende Nebelkarte aus einer Reihe entfernen. Dafür erhältst du keine Belohnung, und "Ruuf" kommt aus dem Spiel.



Freundeskarten werden zu Beginn des Spiels in der mittleren Kartenreihe **direkt hinter die Heldenkarte** gelegt und bleiben grundsätzlich im Spiel. Sie werden anstelle einer Helden-, Nebel-, Fluch- oder Ausrüstungskarte aktiviert und danach ans Ende ihrer Reihe zurückgelegt.

Der Text einer Freundeskarte stellt keine Sonderfunktion dar sondern beschreibt die Funktionsweise der Karte.

Freundeskarten dürfen als Aktion auch ungenutzt an das Ende ihrer Reihe gelegt werden.

Bewegung eines Helden



Nur ein **Held** darf auf einem Feld mit Stärkepunkt-Symbol stehenbleiben; das erfordert die Aktivierung einer entsprechenden **Heldenkarte**. "Merrick" oder "Der Sturmschild" können **nicht** genutzt werden, um die Heldenfigur auf ein solches Feld zu stellen. Es ist erlaubt, mit Hilfe des Trinkschlauches das Feld zu **überspringen**.

Die folgende Auflistung ist **keine** offizielle Regel sondern eine Empfehlung aus dem Forum "Die Taverne von Andor", um ggf. auftretende paradoxe Konstellationen bei der Bewegung eines Helden zu vermeiden.

1. **Kosten** neben der gewählten Schrittzahl (**Heldenkarte**) begleichen und Heldenkarte ans Ende der Reihe legen; Bewegung durch Sonderfähigkeit, Ausrüstungs-, Nebel- oder Freundeskarte: Textanweisungen der jeweiligen Karte befolgen
2. **alle Symbole auf dem zu ziehenden Weg** in der Reihenfolge der Bewegung beachten und ausführen
3. Zeigt das Feld, auf dem der Held seinen **Zug beenden** möchte, ein **Fluchsymbol**, wird dieses **jetzt** ausgeführt und der Fluch entsprechend des Symbols gerückt (also noch **bevor** der Held bewegt wird).
4. Heldenfigur auf das gewählte Feld rücken
5. Symbole des Feldes, auf dem der Held seinen Zug beendet hat, befolgen (außer Fluchsymbole, siehe 3.)

Wichtig: Der Held muss zu **Beginn** seines Zuges **alle** Symbole befolgen können, sonst darf er den Weg **nicht** wählen!
Die Helden bewegen sich immer vorwärts und **niemals zurück!**