

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Neue Schicksalskarten



Dieses Dokument enthält 10 Schicksalskarten, die anstelle oder zusätzlich zu den Schicksalskarten des Grundspiels verwendet werden können. Die Schicksale 11–18 wurden von **AB von dem Andorwiki** vorgeschlagen und von **Mivo** geringfügig verändert. Die Schicksale 19 und 20 wurden von **Mivo** ergänzt.

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?t=6190>

Zur Kartenrückseite

Für das Spiel mit den neuen Schicksalskarten könnt ihr noch folgendes Material bereitlegen:

- die **Baumstämme** und die **Feuerplättchen** aus „Der Sternenschild“ oder aus „Alte Geister“
- die **Fluggors** aus der Bonus-Box oder Big Box

Auf den jeweiligen Schicksalskarten steht aber auch, welches Material aus dem Grundspiel als Ersatz verwendet werden kann.



Zur Kartenvorderseite



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Ein schrecklicher Trollgeneral samt Gefolge wurde gesichtet. Mit Gift könnte man versuchen, ihn auszulöschen.

Stelle einen Troll und vier Gors auf das Feld 36 und lege ein Sternchen dazu. Der Troll bewegt die Gors bei Sonnenaufgang mit sich. In der Burg (Feld 0) kannst du für 2 Gold den halbvollen Gegenstand „Gift“ kaufen. Vergifte den Troll und sei am Sieg beteiligt! Für das Gift gelten die Regeln aus Legende 5 (Karte „Der Handelszweig Garz“). Nach dem Sieg über den Troll bleiben die Gors stehen. Besiege die vier Gors einzeln alleine. Dafür bewegt sich der Erzähler nicht, und es gibt für jeden Gor nur 1 Gold oder Willenspunkt als Belohnung.

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,
11 drehe diese Karte um.

Zur Kartenvorderseite



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Immer mehr Kreaturen wurden gesichtet und der Held wollte als Beweis für seine Treue zu seinem König eine davon erlegen.

Decke jetzt solange nacheinander Kreaturenplättchen auf und führe die Anweisungen darauf aus, bis die erste Kreatur, die kein Gor ist, aufgestellt wurde. Markiere die Kreatur mit einem Sternchen. Du musst am Sieg über diese Kreatur beteiligt sein! (Sollte nach dem fünften Kreaturenplättchen immer noch kein Skral, Troll oder Wardrak aufgestellt worden sein, musst du den letzten aufgestellten Gor alleine besiegen. Markiere diesen mit einem Sternchen.)

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast, drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Der Held wollte sich an der Magie der Runensteine einmal selbst versuchen.

Du musst mit dem schwarzen Würfel der Runensteine eine beliebige Kreatur alleine besiegen und die Belohnung in Willenspunkten nehmen! (Wenn auf deiner Heldentafel weniger als drei kleine Ablagefelder vorhanden sind, darfst du bis zur Erfüllung deines Schicksals ausnahmsweise auch dann einen schwarzen Würfel benutzen, wenn auf allen deinen kleinen Ablagefeldern verschiedenfarbige Runensteine liegen und die Runensteine der übrigen Farben auf deinem Feld liegen.)

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast, drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Der Held wollte zeigen, was er kann.

Du musst alleine eine Kreatur besiegen,
die mehr Stärkepunkte hat als du, bevor
der Erzähler Feld „F“ der Legendenleiste
erreicht!

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,
drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Einige Schildzwerge wollten den Silberzwerge einen Besuch abstatten. Der Held wollte sie zur Schiffsanlegestelle im Wachsamem Wald geleiten.

Stelle die Schildzwerge auf das Feld 71. (In der Solo-Variante kommen keine Kreaturenplättchen auf Feld 71.) Nur du kannst sie mit deiner Figur mitbewegen. Jedes Feld, welches du sie mitbewegst, kostet dich 1 Stunde zusätzlich. Die Schildzwerge werden wie Bauern von Kreaturen geschlagen, außer wenn du und sie zusammen mehr Stärkepunkte als die Kreatur besitzen. Im Kampf unterstützen sie dich mit 4 Stärkepunkten. Du musst sie sicher zum Feld 55 bringen! Danach kommen sie aus dem Spiel.

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,
drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

*Die Bogenbrücke war zerstört worden.
Der Held wollte sie wieder aufbauen.*

Lege ein rotes X auf die Brücke zwischen den Feldern 46 und 47. Helden können die kaputte Brücke nicht überqueren.

Erwürfle mit einem roten Würfel die Positionen von zwei 2er-Baumstämmen und einem 4er-Baumstamm, indem du 50 zum Ergebnis addierst. (Als Ersatz für

Baumstämme können Edelsteine verwendet werden.) Ein Held kann nur Baumstämme mit einem Gesamtwert kleiner seiner Stärkepunkte tragen. Du musst Baumstämme im Gesamtwert von 4 auf dem Feld 46 ablegen! Rücke dann deinen Zeitstein um 4 Stunden vor.

Danach kommt das rote X aus dem Spiel.

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,

16

drehe diese Karte um.

Zur Kartenvorderseite



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Der Held erfuhr, dass die Fluggors erneut ihr Nest am verlassenen Turm aufgeschlagen hatten.

Stelle bis zu zwei Fluggors auf das Feld 83 (es können höchstens drei Fluggors im Spiel sein). (Als Ersatz für Fluggors können auf dem Kopf stehende Gors verwendet werden.) Die Regeln für Fluggors kannst du im Begleitheft zur Bonus-Box oder Big Box nachlesen (Spielvariante „Freund und Feind“). Du musst alleine einen Fluggor besiegen. Dafür gibt es keine Belohnung und der Erzähler wird nicht weitergesetzt. Dein Schicksal ist aber erst erfüllt, wenn zwei Fluggors besiegt wurden!

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast, drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Häufig legten die Bauern weite Wege zurück, um das Nötigste zu besorgen. Doch manchmal getrauten sie sich nicht mehr zurück und wollten in die sichere Burg eskortiert werden.

Verschiebe das Bauernplättchen, das jetzt auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl liegt, zum Baum der Lieder (Feld 57). Solange es auf dem Feld 57 liegt, wird es nicht von Kreaturen geschlagen. Du musst dieses Bauernplättchen sicher zur Burg bringen. Dann wird es wie gewohnt zu einem zusätzlichen goldenen Schild. Dein Schicksal ist aber erst erfüllt, wenn alle Bauern in Sicherheit gebracht wurden!

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,
drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Im südlichen Wald war ein Feuer ausgebrochen. Sofort eilte der Held zum Brunnen, um Löschwasser zu holen.

Lege Feuerplättchen auf die Felder 22, 23, 24 und 25. (Als Ersatz für Feuerplättchen können verdeckte Edelsteine verwendet werden.) Ein Held, der ein Feld mit einem Feuerplättchen betritt, muss seine Bewegung beenden. Sobald ein Held auf einem Feld mit einem Feuerplättchen steht, verliert er 4 Willenspunkte und das Feuerplättchen wird entfernt. Ein Held, der weniger als 5 Willenspunkte hat, darf ein Feld mit einem Feuerplättchen nicht betreten. Du musst zwei Feuerplättchen entfernen. Dein Schicksal ist aber erst erfüllt, wenn alle Feuer gelöscht wurden!

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast,
drehe diese Karte um.



Zur Kartenrückseite

SCHICKSAL

Prinz Thorald hatte die Gäste der Taverne zum Wetttrinken herausgefordert. Der Held war entschlossen, es zu gewinnen.

Du musst mindestens 4 Stärkepunkte besitzen und einen vollen Trinkschlauch auf der Taverne (Feld 72) ablegen, während Prinz Thorald dort steht! Danach kommt der Trinkschlauch aus dem Spiel. (In der Bonus-Legende „Der Marsch der Trolle“ wird die Rolle Prinz Thoralds von Harthalt übernommen.)

Wenn du dein Schicksal erfüllt hast, drehe diese Karte um.