

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Gor-Alarm in Andor



Diese Legende besteht aus 18 Karten:

A1, A2, 3 x A3, 3 x B, E, I, N, Am Baum der  
Lieder, Bogen und Schwert, Die Felsgors, Die  
Fluggors, Die Flussgors, Die Schildzwerge I,  
Die Schildzwerge II

Zur Kartenrückseite

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus, aber legt die Nebelplättchen verdeckt und gemischt neben dem Spielplan bereit.

Weitere Vorbereitungen:

- **Optional:** Legt die **Fluggors** aus der Bonus-Box bereit. Alternativ könnt ihr normale Gors mit schwarzen Standfüßen verwenden.
- Legt den **Wehrturm**, die **Hexe**, die **Schildzwerge**, **Prinz Thorald** und das **Gift** bereit.
- Wählt aus den **3 Legendenkarten A3** und den **3 Legendenkarten B** jeweils eine aus und legt die anderen beiseite.
- Legt das **N-Plättchen** auf N der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen** auf B, E, I und N der Legendenleiste.
- Verschiebt das **Brunnenplättchen** von Feld 5 auf Feld 70 und legt das **große Brunnen-Plättchen** auf Feld 5.
- Legt die **6 Geröllplättchen** mit den Werten 2, 6, 7, 7, 8 und 8 verdeckt und gemischt bereit.
- Sortiert die **7 Kreaturenplättchen** aus, auf denen **Gors** erwähnt werden, und legt sie verdeckt und gemischt bereit. Die restlichen 8 Kreaturenplättchen werden in dieser Legende nicht benötigt. Führt die Anweisungen auf 3 der 7 Kreaturenplättchen aus.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2.



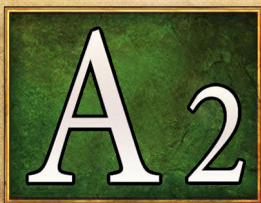
Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Zur Kartenrückseite

- Erwürfelt mit einem schwarzen minus roten (10er) und einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**. Bildet dazu jeweils die Differenz zwischen dem schwarzen und dem normalen Würfel, wobei **10 = 0** und **11 = 1**. Würfelt noch einmal, falls das erwürfelte Feld nicht existiert (73 bis 79; 85 bis 99) oder unerreichbar ist (80, 83).  
*Beispiel: Gewürfelt wurde [8], [8], [12], [1]. Dies entspricht dem Feld 30 ( $8-5 = 3$ ,  $12-2 = 10 = 0$ ).*
- Legt die **3 Heilkräuter** verdeckt und gemischt bereit.

*Von den Zwergen war eine Botschaft per Falke eingetroffen, die berichtete, dass eine Gruppe Schildzwerge nicht von einer Expedition zur Knochengrube zurückgekehrt war. Der ohnehin schon unterbesetzte Wachtrupp der Mine konnte keine weiteren Krieger für eine Suche entbehren und nun wollten sie das Königreich Andor um Hilfe bitten. Also wurden die Helden von Andor ausgesandt, um Nachforschungen zum Verbleib der Schildzwerge anzustellen ...*

Stellt die Schildzwerge auf Feld **84**. Die Schildzwerge können vorerst nicht bewegt oder als Unterstützung im Kampf eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3.



# Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



„Schwerer spielen“ mit  
Schicksalskarten

Zur Kartenrückseite

Jeder Held würfelt mit einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er), addiert **10** zu dem Ergebnis und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld.

*Beispiel: Gewürfelt wurde  $\boxed{12}$ ,  $\boxed{\ominus}$ . Dies entspricht dem Feld 11 ( $12-1 = 11 = 1$ ;  $1 + 10 = 11$ ).*

Bei **2 Spielern** kann der Held **Bogenschütze** jetzt die Legendenkarte „Bogen und Schwert“ vorlesen.  
(Alle Regeln für den Bogenschützen gelten auch für andere Helden mit Fernkampf-Sonderfähigkeit.)

---

---

### Aufgaben:

1. Begeht euch zu den Schildzwerge im Grauen Gebirge. Lest die Legendenkarte „Die Schildzwerge I“ vor, sobald ein Held die Schildzwerge erreicht.
  2. Verteidigt die Rietburg (Feld 0).
- 
- 

Zieht für jeden Helden **1 Schicksalskarte** und lest sie vor. Falls für die Erfüllung eines Schicksals ein **Troll** auf dem Spielplan fehlt, stellt ihn auf Feld **33**; falls ein **Bauernplättchen** fehlt, legt es auf Feld **28**; falls weiterhin ein **Bauernplättchen** fehlt, legt es auf Feld **24**. Falls ein **Gor** auf Feld **60** gestellt und mit einem **Sternchen** markiert werden soll, legt nur das Sternchen auf Feld **60**; der dazugehörige Gor wird erst später in der Legende auf das Feld gestellt. Bis zum Legendenende muss jeder Held sein Schicksal erfüllen, sonst ist die **Legende verloren**.

### Ausrüstung:

Die Gruppe erhält **3 Stärkekpunkte** und **1 Falke**.

**Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.**

## Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Gor-Alarm in Andor



Zur Kartenrückseite

Jeder Held würfelt mit einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er), addiert **10** zu dem Ergebnis und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld.

*Beispiel: Gewürfelt wurde  $\boxed{12}$ ,  $\boxed{\bullet}$ . Dies entspricht dem Feld 11 ( $12-1 = 11 = 1$ ;  $1 + 10 = 11$ ).*

Bei **2 Spielern** kann der Held **Bogenschütze** jetzt die Legendenkarte „Bogen und Schwert“ vorlesen.  
(Alle Regeln für den Bogenschützen gelten auch für andere Helden mit Fernkampf-Sonderfähigkeit.)

---

### **Aufgaben:**

1. Begeht euch zu den Schildzwerge im Grauen Gebirge. Lest die Legendenkarte „Die Schildzwerge I“ vor, sobald ein Held die Schildzwerge erreicht.
  2. Verteidigt die Rietburg (Feld 0).
- 

### **Ausrüstung:**

Die Gruppe erhält **3 Stärkekpunkte** und **1 Falke**.

**Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.**



Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



„Leichter spielen“ für 2 Spieler

Zur Kartenrückseite

Jeder Held würfelt mit einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er), addiert **10** zu dem Ergebnis und stellt seine Figur auf das entsprechende Feld.

*Beispiel: Gewürfelt wurde  $\boxed{12}$ ,  $\boxed{\ominus}$ . Dies entspricht dem Feld 11 ( $12-1 = 11 = 1$ ;  $1 + 10 = 11$ ).*

Stellt **Prinz Thorald** auf Feld **72**. Prinz Thorald kann gegen jeden Gegner, mit dem er auf demselben Feld steht, im Kampf eingesetzt werden und kommt bei **H** aus dem Spiel. Legt zur Erinnerung ein **rotes X** auf **H** der Legendenleiste.

Der Held **Bogenschütze** kann jetzt die Legendenkarte „Bogen und Schwert“ vorlesen.  
(Alle Regeln für den Bogenschützen gelten auch für andere Helden mit Fernkampf-Sonderfähigkeit.)

---

---

### Aufgaben:

1. Begeht euch zu den Schildzwerge im Grauen Gebirge. Lest die Legendenkarte „Die Schildzwerge I“ vor, sobald ein Held die Schildzwerge erreicht.
2. Verteidigt die Rietburg (Feld 0).

---

---

### Ausrüstung:

Die Gruppe erhält **3 Stärkepunkte** und **1 Falke**.

**Der Held mit dem zweitniedrigsten Rang beginnt.**



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Gor-Alarm in Andor



Angriff der Felsgors

Zur Kartenrückseite

*Plötzlich bebte unter den Füßen der Helden die Erde. „Was ist denn hier los?“, fragte einer der Helden, als ihnen auch schon eine Gruppe Zwerge entgegengeeilt kam. „In der Mine wütet ein Felsgor!“, riefen sie voller Furcht. „Ohne die Schildzwerge sind wir völlig ungeschützt ... Bitte, helft ihr uns doch, während wir Asyl auf den umliegenden Höfen suchen.“*

Legt ein Sternchen zwischen die Felder **61** und **83**; die beiden Felder sind jetzt verbunden. Stellt **Felsgors** (Gors mit schwarzen Standfüßen) auf die Felder **37**, **71** und **83** und legt je **2 Geröllplättchen** verdeckt auf die Felder **41**, **43** und **61**; verschiebt alle anderen Kreaturen, Helden und Plättchen auf diesen 6 Feldern entlang der Pfeile. Bei Sonnenaufgang verfährt ein Felsgor wie folgt:

1. Wenn nur verdeckte Geröllplättchen auf dem angrenzenden Feld liegen, wird eines der Geröllplättchen aufgedeckt.
2. Wenn mindestens ein aufgedecktes Geröllplättchen auf dem angrenzenden Feld liegt, wird das Geröllplättchen mit dem höchsten Wert auf das Feld des Felsgors verschoben.
3. Wenn kein Geröll mehr auf dem angrenzenden Feld liegt, bewegt er sich und das Geröll auf das freie Feld und das **N-Plättchen** wird ein Feld auf der Legendenleiste nach unten bewegt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Felsgors“.



Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Angriff der Fluggors

Zur Kartenrückseite

*Plötzlich ertönte ein Kreischen aus der Luft. Als die Helden die Köpfe hoben, sahen sie eine Schar Fluggors näher kommen. „Sie fliegen in die Richtung der Rietburg!“, rief einer der Helden. „Wahrscheinlichen wollen sie sich in den hohen Türmen einnisten – wir müssen uns beeilen, wenn wir sie rechtzeitig vom Himmel holen wollen!“*

Stellt **Fluggors** auf die Felder **62, 82** und legt einen weiteren **Fluggor** auf Feld **83**. Bei Sonnenaufgang bewegt sich ein Fluggor den 10er der Feldzahl des Feldes, auf dem er steht, an Feldern weit entlang der Pfeile.

*Beispiel: Der Fluggor auf Feld 62 bewegt sich beim ersten Sonnenaufgang 6 Felder weit auf Feld 44, beim zweiten Sonnenaufgang 4 Felder weit auf Feld 16 usw.*

Davon abweichend wird der Fluggor auf Feld 83 beim ersten Sonnenaufgang aufgestellt und beim zweiten Sonnenaufgang erwürfelt ihr das neue Feld für den Fluggor mit einem roten (10er) und einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er). Fluggors überspringen keine Kreaturen und können mit anderen Kreaturen im selben Feld stehen. Die Bewegung von Fluggors wird nicht von Kreaturenplättchen oder Ereigniskarten beeinflusst. Fluggors auf Feldern mit einstelligen Feldzahlen bewegen sich bei Sonnenaufgang auf die Burg (Feld 0). Wenn ein Fluggor die Burg erreicht, wird das **N-Plättchen** ein Feld auf der Legendenleiste nach unten bewegt und der Fluggor wird nicht auf einen goldenen Schild gestellt, sondern bleibt auf dem Feld stehen.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Fluggors“.



Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Angriff der Flussgors

Zur Kartenrückseite

*Plötzlich zog ein dichter Nebel heran und im Fluss tauchten beinahe lautlos schuppige Wesen zwischen den Wellen auf. „Da, sie schwimmen zu den Bauernhöfen!“, rief einer der Helden. „Wir müssen sie aufhalten!“*

Legt die **Nebelplättchen** auf die Nebelfelder. Verschiebt das Nebelplättchen von Feld **32** auf Feld **39**. In dieser Legende können Helden keine Nebelplättchen aktivieren. Ein Held mit einem Fernrohr kann jedoch weiterhin Nebelplättchen aufdecken.

Stellt **Flussgors** (Gors mit schwarzen Standfüßen) auf die Felder **8**, **49** und **64**. Bei Sonnenaufgang bewegt sich ein Flussgor entlang des Flusses auf das nächste Feld mit einem Nebelplättchen oder einem Bauernhof (Feld **32**, **40** oder **64**). Dabei bewegt er die Nebelplättchen der Felder, auf denen er bereits gestanden hat, mit sich. Flussgors überqueren keine Brücken und können mit anderen Kreaturen im selben Feld stehen. Die Bewegung von Flussgors wird nicht von Kreaturenplättchen oder Ereigniskarten beeinflusst. Wenn ein Flussgor einen der Bauernhöfe erreicht, wird das **N-Plättchen** ein Feld auf der Legendenleiste nach unten bewegt und der Flussgor bleibt auf dem Feld stehen. Der Flussgor, der auf Feld **64** eingesetzt wurde, zählt hierbei noch nicht, sondern er bewegt sich und das Nebelplättchen beim nächsten Sonnenaufgang auf Feld **46**.

Flussgors können nur von Helden mit einem **Schild** angegriffen werden. Flussgors haben dieselben Basiskampfwerte wie normale Gors, werden jedoch durch die Nebelplättchen, die sie mitführen verstärkt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Flussgors“. ➡

Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

Gor-Alarm in Andor



Zur Kartenrückseite

*Die Gors waren viel zu gut organisiert, als dass es sich um willkürliche Überfälle auf das Rietland handeln könnte. Doch der vermutete Anführer der Gors war bislang nirgends entdeckt worden. Daher wies der König die Helden vorerst an, die Reihen der Gors auszudünnen, um ihren Anführer zu schwächen.*

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Zur Kartenrückseite

*Die Späher des Königs hatten herausgefunden, dass der Gor-Anführer von den Ruinen des Alten Wehrturms aus die Angriffe auf das Rietland koordinierte. Ein Bote überbrachte den Helden sogleich eine Nachricht mit der Bitte, diesem so schnell wie möglich Einhalt zu gebieten.*

Stellt den **Wehrturm** auf Feld 17 und stellt einen **Gor** darauf. Der Gor-Anführer bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.

Der Gor-Anführer hat **10/20/30 Stärkepunkte** und **5/8/11 Willenspunkte** bei **2/3/4 Spielern**. Zusätzlich hat er **5 Stärkepunkte** und **3 Willenspunkte** (maximal 20) für jeden weiteren Gor auf dem Spielplan, inklusive Felsgors, Fluggors und Flussgors (Gors auf goldenen Schilden und Feld 80 zählen nicht). Er würfelt mit **3 roten Würfeln** (mit 2 roten Würfeln bei weniger als 7 Willenspunkten). Gleiche Würfelwerte werden addiert. Für den Sieg über den Gor-Anführer erhaltet ihr keine Belohnung. Gift ist gegen ihn wirkungslos.

---

### **Legendenziel:**

Besiegt den Gor-Anführer.

Sobald der Gor-Anführer besiegt ist, wird der Erzähler auf N der Legendenleiste vorgesetzt.

---

Führt die Anweisungen auf **1 Kreaturenplättchen** aus.

Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Zur Kartenrückseite

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... die Burg verteidigt wurde und ...  
... der verletzte Schildzwerg rechtzeitig geheilt  
wurde und ...  
... der Gor-Anführer auf Feld 17 besiegt wurde.

*Nachdem die Helden die Gors und ihren Anführer  
besiegt hatten, wurden sie von den Zwergen zu  
einem feierlichen Umtrunk in der Taverne  
eingeladen. Doch schon am nächsten Tag reisten  
die Helden wieder wachsam durchs Land. Der  
nächste Gor-Angriff würde sicher nicht lange auf  
sich warten lassen ...*

Falls ihr die Legende erneut spielt, könnt ihr eine  
andere Legendenkarte B wählen, um die anderen  
Gor-Arten kennenzulernen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... die Burg nicht verteidigt wurde oder ...  
... der verletzte Schildzwerg nicht rechtzeitig  
geheilt wurde oder ...  
... der Gor-Anführer auf Feld 17 nicht besiegt  
wurde.

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



**Am Baum der Lieder**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held  
den Baum der Lieder auf Feld 57 erreicht.

Zur Kartenrückseite

*Am Baum der Lieder fanden die Helden den obersten Bewahrer Melkart in einem Gespräch mit der Hexe Reka. Als die Helden von Brolafs Erkrankung und den Symptomen berichteten, wusste Reka auch sogleich, um welche Krankheit es sich handelt. „Ihm bleiben noch allerhöchstens drei Tage, bis ihn das Schwarze Fieber besiegt ...“, überlegte sie. „Leider habe ich gerade nicht genug Kräuter für eine effektive Behandlung. Ihr müsst die Kräuter besorgen, denn ich muss mich hüten, die Knochengrube überhaupt rechtzeitig zu erreichen. Wir können uns in drei Tagen dort treffen!“*

Stellt einen **Gor** auf Feld **60** und die **Hexe** auf Feld **57**. Ihr erhaltet keinen kostenlosen Trank der Hexe, könnt aber bei der Hexe Tränke kaufen.

Legt ein **Sternchen** auf das zweite Wardrak-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Ab jetzt bewegen sich Wardraks bei Sonnenaufgang nur einmal. Stattdessen bewegt sich an der Stelle des Sternchens die Hexe **4 Felder** weit auf dem kürzesten Weg auf Feld **84** zu.

Erwürfelt mit einem schwarzen minus Heldenwürfel (1er) die Positionen von **2 Heilkräutern**, indem ihr zu dem Ergebnis **50** addiert. Legt außerdem **1 Heilkraut** auf Feld **23**.

---

### Aufgabe:

Bringt Heilkräuter mit einem Gesamtwert von mindestens **3/4/5** bei **2/3/4 Spielern** zu den Schildzwergen, bevor die Hexe Feld 84 erreicht. Lest die Legendenkarte „Die Schildzwerg II“ vor, sobald die benötigten Heilkräuter auf Feld 84 sind.

---

## Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



**Bogen und Schwert**

Diese Karte enthält eine zusätzliche  
Sonderfähigkeit für den Held  
Bogenschütze bei 2 Spielern.

Zur Kartenrückseite

*Während des jahrelangen Kampfes gegen die Gors hatte die Bogenschützin viel von dem Krieger gelernt.*

In dieser Legende kann der Held **Bogenschütze** in einer Kampfrunde vor seinem Würfelwurf **4 Willenspunkte** oder **1 Stärkepunkt** abgeben, um seinen Bogen **für diese Kampfrunde** abzulegen. Er kann dann in dieser Kampfrunde seine Würfel **gleichzeitig** werfen. Alle üblichen Nahkampfregele gelten dann auch für den Bogenschützen, insbesondere dass er auf dem Feld eines Gegners stehen muss, um gegen ihn zu kämpfen, oder einen Helm benutzen kann. Der Bogenschütze kann sich vor jeder Kampfrunde erneut entscheiden, ob er mit oder ohne Bogen kämpfen möchte.

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Die Felsgors

Zur Kartenrückseite

Bei den folgenden Sonnenaufgängen bewegt sich der Felsgor wie ein normaler Gor. Dabei bewegt er das Geröll auf seinem Feld stets mit sich. Die Bewegung von Felsgors wird nicht von Kreaturenplättchen oder Ereigniskarten beeinflusst.

Felsgors können nur von Helden mit einem **Helm** angegriffen werden. Felsgors haben dieselben Basiskampfwerte wie normale Gors, werden jedoch durch das Geröll, das sie mitführen verstärkt: Die Werte der Geröllplättchen werden zu den Stärkepunkten des Felsgors addiert. Außerdem haben Felsgors eine höhere Belohnung von **3 Gold oder Willenspunkten**. Falls der Felsgor besiegt wird, kommt das Geröll auf seinem Feld aus dem Spiel.

Solange das Geröll noch nicht auf dem Feld des Felsgors liegt, kann das Feld mit dem Geröll und somit auch das Feld mit dem Felsgor nicht betreten werden (andere Kreaturen überspringen diese Felder) und der Felsgor kann auch nicht angegriffen werden. Helden auf Feldern, die an das Feld mit dem Geröll angrenzen, können einzelne oder mehrere Geröllplättchen aufdecken und aufgedeckte Geröllplättchen angreifen und somit entfernen. Aufgedeckte Geröllplättchen können nicht wieder verdeckt werden.

**Wichtig:** Solange der Felsgor auf Feld 71 steht, kann der Händler dort nicht benutzt werden.

## Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Die Fluggors

Zur Kartenrückseite

Fluggors können nur von Helden mit einem **Bogen** (oder von Bogenschützen) angegriffen werden. Fluggors haben dieselben Basiskampfwerte wie normale Gors, werden jedoch durch andere Fluggors in ihrer Nähe verstärkt: Für jeden weiteren Fluggor auf demselben oder einem angrenzenden Feld erhält ein Fluggor die **doppelten Stärkepunkte**, die **vierfachen Willenspunkte** (maximal 20) und eine zusätzliche Belohnung von **1 Gold oder Willenspunkt**.

*Beispiel: Ein Fluggor mit 1 benachbarten Fluggor hat  $2 \cdot 2 = 4$  Stärkepunkte,  $4 \cdot 4 = 16$  Willenspunkte und als Belohnung 3 Gold oder Willenspunkte. Ein Fluggor mit 2 benachbarten Fluggors hat  $2 \cdot 2 \cdot 2 = 8$  Stärkepunkte,  $4 \cdot 4 \cdot 4 = 64 = 20$  Willenspunkte und als Belohnung 4 Gold oder Willenspunkte.*

*Hinweis: Bei mehr als 6 Willenspunkten würfelt ein Fluggor mit 3 roten Würfeln.*

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



Die Flussgors

Zur Kartenrückseite

Wenn ein Flussgor angegriffen wird, deckt die Nebelplättchen auf seinem Feld auf und führt die folgenden Effekte vor der ersten Kampfrunde aus:

- **Ereigniskarte:** Deckt eine Ereigniskarte auf. Wenn sie einen Schild zeigt, wird sie ausgeführt. Die Heldengruppe kann dies verhindern, indem sie einen Schild einsetzt. Wenn sie keinen Schild zeigt, erhält der Flussgor 2 Willenspunkte.
- **Gold:** Die Belohnung für den Flussgor erhöht sich um 1 Gold oder Willenspunkt.
- **Gor:** Der Flussgor erhält 2 Stärkepunkte und 4 Willenspunkte.
- **Stärkepunkt:** Der Flussgor erhält 2 Stärkepunkte.
- **Trank der Hexe:** Der Flussgor erhält 1 Trank der Hexe (die Hexe wird nicht auf das Feld gestellt). Er setzt den Trank in jeder Kampfrunde ein (bis zu zweimal), in der er keine zwei gleichen Würfelwerte hat.
- **Trinkschlauch:** Der Flussgor erhält 1 Trinkschlauch, den er wie den Trank der Hexe einsetzt.
- **Willenspunkte:** Der Flussgor erhält die angegebene Anzahl an Willenspunkten.

*Hinweis: Bei mehr als 6 Willenspunkten würfelt ein Flussgor mit 3 roten Würfeln.*

Falls der Flussgor besiegt wird, kommen die Nebelplättchen auf seinem Feld aus dem Spiel. Falls der Flussgor nicht besiegt wird, bewegt er die aufgedeckten Nebelplättchen weiter mit sich und sie verstärken ihn im nächsten Kampf erneut.

## Zur Kartenvorderseite



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

**Gor-Alarm in Andor**



**Die Schildzwerge I**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein  
Held die Schildzwerge auf Feld 84 erreicht.

Zur Kartenrückseite

Die Helden fanden die Schildzwerge vor Wind und Wetter geschützt in der Knochengrube. Als der wachhabende Zwerg die Helden erblickte, winkte er sie eifrig in die Höhle, in welcher sich die restlichen Schildzwerge befanden – einer von ihnen schwerkrank auf einer behelfsmäßigen Pritsche liegend. Die Zwerge erzählten, was geschehen war: „Ein Wardrak war so dumm und hat sich mit uns angelegt. Wir haben ihn natürlich in seine Einzelteile zerlegt, aber Brolaf wurde gebissen und seine Wunde hat sich entzündet. Seit zwei Tagen hat er Fieber – wir können ihn so nicht transportieren, aber wir können ihn auch nicht hier lassen. Seid so gut und holt Medizin am Baum der Lieder.“ Die Zwerge gaben den Helden noch reichlich frisches Wasser mit, dass sie aus der nahen Quelle geholt hatten. Die Helden machten sich sogleich auf den Weg. Hoffentlich wurde Brolaf schnell wieder gesund, damit die Schildzwerge ihnen bald im Kampf gegen die Gors helfen konnten.

Legt 3 **Trinkschläuche** auf Feld 84.

---

---

### **Aufgabe:**

Begeht euch zum Baum der Lieder (Feld 57) im Wachsamem Wald. Lest die Legendenkarte „Am Baum der Lieder“ vor, sobald ein Held Feld 57 erreicht.

---

---

Zur Kartenvorderseite

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Gor-Alarm in Andor



## Die Schildzwerge II

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald  
die benötigten Heilkräuter zu den  
Schildzwergen auf Feld 84 gebracht wurden.

Zur Kartenrückseite

Wenn die **Hexe** jetzt bereits auf Feld **84** steht, wird der Erzähler auf **N** der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende ist verloren. Verschiebt andernfalls die Hexe auf das Feld **84**. Ab dem nächsten Sonnenaufgang bewegt sie sich **4 Felder** weit auf dem kürzesten Weg auf Feld **57** zu.

*Reka verarbeitete die Kräuter zu einer wohltuenden Salbe und trug sie auf Brolafs Wunden auf. Schon kurz darauf war der Zwerg wieder ansprechbar. „Wie lange war ich weg? Ich habe doch nichts Wichtiges verpasst, oder?“, fragte er. Die Helden erzählten daraufhin von den Gors, die im Rietland Ärger machten. Natürlich wollte Brolaf sofort zu seiner Axt greifen und sich an den Abstieg machen, sodass seine Kameraden ihn wieder auf seine Liegestätte drücken mussten. „Geht schon einmal vor, wir schließen zu euch auf, sobald Brolaf wieder kampftauglich ist“, sagten sie zu den Helden. „Bis dahin haben wir hier eine Kleinigkeit für euch, als Dank für eure Mühen.“*

Die Heilkräuter, die für die Heilung von Brolaf verwendet wurden, kommen aus dem Spiel. Die Schildzwerge können ab dem nächsten Sonnenaufgang wie gewohnt bewegt und zur Unterstützung im Kampf eingesetzt werden.

Ein Held auf Feld 84 erhält das **Gift**. Ein Held kann das Gift vor einer Kampfrunde einsetzen. Wenn die Gruppe dann einen höheren Kampfwert als der Gegner erreicht, ist der Gegner sofort besiegt. Dafür gibt es keine Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter auf der Legendenleiste.

Führt die Anweisungen auf **1 Kreaturenplättchen** aus.

## Zur Kartenvorderseite