



ANDOR

Fan-Legende

Rückkehr nach Andor

A 1

Die Legende besteht aus 17 Karten: A1, A2, A3, A4, A5, A6, B, C1, C2, F, N, Eine schlimme Entdeckung 1 & 2, Die Befreiung der Rietburg, Ein neuer Feind, Kreaturen-Skelette, Die magischen Schilde

A1

Endlich! Die Andori waren zurück in ihrer Heimat. Viele waren am Ende ihrer Kräfte. Die Entführung durch die Krahder, die harte Sklavenarbeit und der Rückweg durch das graue Gebirge hatten sie sehr geschwächt. Aber jetzt lag das Gebirge fast hinter ihnen und bald würden sie wieder zu Hause sein.

Doch in der Zwischenzeit waren viele Kreaturen nach Andor gezogen. Den Helden war klar, dass auch das letzte Stück des Rückwegs nicht leicht sein würde.

Die Legende spielt auf dem **Andor-Spielplan**. Ihr benötigt zusätzlich Material aus „**Teil III – Die letzte Hoffnung**“.

Die Legende wurde für 2 – 4 Helden entwickelt. Sie sollte auch mit 5 oder 6 Helden spielbar sein, wurde dafür aber nicht intensiv getestet. Falls ihr die Legende mit mehr als 4 Helden spielen möchtet, führt alle Anweisungen auf Legendenkarten so aus, als ob ihr mit 4 Helden spielen würdet. Das gilt auch die Legende „Der letzte Feind“.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** des Grundspiels aus. Verwendet dafür nur Material des Grundspiels (außer ihr benutzt andere Helden). Entfernt aber das Nebelplättchen mit der Hexe und legt keine Nebelplättchen auf die Felder 32 und 64, dafür zusätzlich eins auf Feld 9.

Legt zusätzlich folgendes Material bereit:

- aus dem **Grundspiel**: die Bauernplättchen, die Runensteine (verdeckt und gemischt)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. →



ANDOR

Fan-Legende

Rückkehr nach Andor

A 2

A2

- aus „**Die letzte Hoffnung**“: die Rietgraskrone, die magischen Schilde, die Sternenschildplättchen, die Feuerplättchen, die Apfelnüsse, die Edelsteine, die Skelette, die Bewegungsplättchen, die weißen Würfel, den Trosswagen
- **zusätzlich** verdeckt und gemischt die 16 speziellen Kreaturenplättchen für diese Legende und das spezielle Sonnenaufgang-Feld

Stellt den **Trosswagen** und alle Helden auf **Feld 67**. Legt für jeden Helden ein **Bauernplättchen** dazu. Legt **Sternchen** auf **B, C, F** und **N**. Legt das **Sonnenaufgang-Feld** über das des Grundspiels und über das Ablagefeld für Ereigniskarten. (Legt die Ereigniskarten neben dem Spielplan bereit.) Die neuen Symbole auf dem neuen Sonnenaufgang-Feld werden erklärt, sobald ihr sie benötigt. Vorher könnt ihr sie ignorieren.

Für diese Legende gibt es eigene **Kreaturenplättchen**. Legt jeweils ein Plättchen verdeckt auf die **Felder 12, 17, 20, 23, 30, 37, 41, 42, 47, 49, 50** und **58**. Nehmt die übrigen Plättchen aus dem Spiel. Stellt außerdem **Gors** auf die **Felder 39, 53** und **62**. Wenn ein Held auf einem Feld mit Kreaturenplättchen steht, darf er das Plättchen auf die Vorderseite drehen. Helden mit Fernrohr können auch Kreaturenplättchen auf benachbarten Feldern umdrehen. Kreaturenplättchen werden nicht aktiviert, wenn ein Held auf ihrem Feld stehen bleibt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →



A3

Viele Bauern wollten so schnell wie möglich zu ihren Höfen zurück. Auch die Bewahrer wollten zum Baum der Lieder zurückkehren. Allerdings hatten die Kreaturen viele Dörfer zerstört und auch den Baum der Lieder überfallen. Die wenigen Bewahrer, die noch dort gelebt hatten, hatten sich nicht verteidigen können und waren in den Wald geflohen. Noch immer hausten Gors in den Bauernhöfen und eine Gruppe Skrale bewachte den Baum der Lieder. Erst wenn die Helden sie besiegt hatten, würden die Menschen wieder dort leben können.

Würfelt mit **roten Würfeln** entsprechend der Spielerzahl: bei 2 Spielern mit 1 Würfel, bei 3 Spielern mit 2 Würfeln, bei 4 Spielern mit 3 Würfeln. Werft doppelte Würfel solange neu, bis alle Würfel verschiedene Zahlen zeigen.

Markiert für jeden Würfel das zugehörige Feld mit einem **Sternchen** und stellt jeweils einen **Gor** dazu:



Markiert auch **Feld 57** mit einem Sternchen und stellt einen **Skral** dazu. Kreaturen auf Feldern mit Sternchen und Kreaturen in der Rietburg bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht und können auch nicht auf eine andere Art bewegt werden. Legt je ein **rotes X** auf die **Händler-symbole** auf den Feldern **18** und **57**. Dort kann zur Zeit noch nichts gekauft werden.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4.



A4

Die Helden dürfen **Bauernplättchen** wie üblich mit sich mitbewegen, auch mehrere gleichzeitig. Bevor ein Bauernplättchen auf ein Feld mit Sternchen bewegt werden kann, muss die Kreatur auf dem Feld besiegt werden. Wenn ein Bauernplättchen auf einem Feld mit Sternchen liegt, dürft ihr beide zusammen aus dem Spiel nehmen.

Aufgabe

Alle Sternchen und Bauernplättchen auf dem Spielplan müssen auf diese Weise entfernt werden.

Wenn sich ein Bauernplättchen und eine Kreatur auf demselben Feld befinden, ist die Legende **sofort verloren**. Bauern auf dem Feld mit dem Trosswagen sind vor Kreaturen geschützt. Bauern bringen keine goldenen Schilde.

Nach dem langen Weg durch das Graue Gebirge waren die Menschen erschöpft und hungrig. Die Vorräte waren fast aufgebraucht. Doch umgeben von Kreaturen konnten sie nicht gefahrlos Nahrung suchen. Die Bauern und Bewahrer hofften, dass die Kreaturen, die sich vor allem von Fleisch ernährten, die Vorratslager ihrer Höfe nicht angetastet hatten. Sie wollten ihre Vorräte mit den Helden teilen, sobald sie zurück in ihren Dörfern waren. Auch die Schildzwerge wollten den Andori helfen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5.



A5

Legt je eine **Apfelnuss** auf **Feld 67** und **71** und **unter jedes Sternchen** auf dem Spielplan. **Erwürfelt** bei 3 Spielern außerdem die Position einer Apfelnuss und bei 2 Spielern die Positionen zweier Apfelnüsse mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er). Legt die letzte Apfelnuss neben dem Spielplan bereit. Apfelnüsse unter Sternchen dürfen erst eingesammelt werden, wenn das Sternchen aus dem Spiel genommen wurde. Apfelnüsse können mit einem Falken verschickt werden.

Bei jedem Sonnenaufgang wird eine Apfelnuss auf dem Feld mit dem Trosswagen **aus dem Spiel genommen** (siehe Sonnenaufgang-Feld). Wenn keine Apfelnuss auf dem Feld liegt, deckt einen freien goldenen Schild der Rietburg (entsprechend der Spielerzahl) mit einem **roten X** ab. Falls kein goldener Schild für das X frei ist, ist die Legende **sofort verloren**.

Die Kreaturen hatten auch die Rietburg eingenommen. Die Helden mussten sie zurückerobern und die Menschen sicher dorthin bringen.

Stellt einen **Gor** und einen **Troll** auf **Feld 0**. Nur dort dürfen mehrere Kreaturen stehen. Kreaturen, die auf das Feld ziehen, werden nicht auf einen goldenen Schild gestellt, sondern bleiben einfach dort stehen.

Hinweis: Die Helden können Feld 0 wie ein normales Feld betreten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →



A6

Ermittelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von **5 der 6 Runensteine**.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält ein **Fernrohr**, die **vier Edelsteine** und alle vier **magischen Schilde**. Ein Held erhält die **Rietgraskrone**. Der Held darf die Rietgraskrone bis zum Ende der Legende nicht auf einem Feld ablegen oder sie einem anderen Helden geben.

Die Funktionen der magischen Schilde und der Rietgraskrone könnt ihr auf der **Karte „Die magischen Schilde“** nachlesen. Der Sternenschild darf auch eingesetzt werden, um eins der neuen Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld abzudecken.

Die Edelsteine können wie in Teil III zum Ablenken der Kreaturen benutzt werden. Sie können nicht zum Einkaufen benutzt werden.

Hinweis: Die Helden dürfen den Trosswagen noch nicht bewegen.

Ermittelt zufällig, welcher Held das Spiel beginnt.





Der Tross der Andori machte sich auf den Weg zur Burg. B

Stülpt den **Markierungsring** über die Erzählerfigur. Jedes Mal, wenn der Erzähler sich bewegt (auch jetzt), dürft ihr den **Trosswagen ein Feld weit bewegen**. Dabei dürft ihr beliebig viele Gegenstände, Goldmünzen, Edelsteine und Bauern mit dem Trosswagen **mitbewegen**. Der Trosswagen muss nicht entlang der Pfeile bewegt werden. Er darf erst in die Burg bewegt werden, wenn alle Kreaturen dort besiegt wurden. Er aktiviert keine Nebelplättchen.

Wenn eine Kreatur auf das Feld mit dem Trosswagen zieht oder der Trosswagen auf das Feld mit einer Kreatur bewegt wird, wird die Kreatur sofort auf einen freien **goldenen Schild** der Rietburg (entsprechend der Spielerzahl) gestellt. Wenn für die Kreatur kein goldener Schild mehr frei ist, ist die Legende **sofort verloren**.

Aufgabe

Wenn der Erzähler Feld „N“ erreicht, muss der **Trosswagen in die Burg** bewegt werden. Vorher müssen alle **Kreaturen in der Burg besiegt werden**.

Wichtig: Wenn ihr den ersten Gor oder Skral besiegt habt, lest die **Karte „Eine schlimme Entdeckung“** vor (nach eventuellen anderen Legendenkarten).

Wenn ihr das Sternchen von Feld 57 aus dem Spiel nehmt, entfernt auch das rote X vom Händlersymbol. Ihr dürft dann auf Feld 57 wieder normal einkaufen.



C1

Die Andori hatten das Graue Gebirge hinter sich gelassen und waren zurück in Andor. Doch die Kreaturen hatten die Menschen aus dem Gebirge kommen gesehen. Sofort strömten sie von überall her in Richtung des Trosswagens und griffen ihn an, als ob jemand ihnen befohlen hätte, den Tross der Andori aufzuhalten.

An jedem Sonnenaufgang werden, bevor die Ereigniskarte aufgedeckt wird, alle **Kreaturenplättchen aktiviert**, die höchstens **drei Felder** von dem Trosswagen entfernt sind (siehe Sonnenaufgang-Feld). Das passiert unabhängig davon, ob sie schon aufgedeckt wurden oder nicht. Nehmt ein aktiviertes Plättchen aus dem Spiel und stellt die abgebildete Kreatur bzw. legt den abgebildeten Gegenstand auf das Feld. Bei leeren Kreaturenplättchen passiert nichts. Falls auf dem Feld schon eine Kreatur steht, wird die neue Kreatur sofort ein Feld bewegt (siehe Karte C2). Wenn das Plättchen leer ist, passiert nichts.

Wichtig: Kreaturenplättchen **müssen** nur zu Beginn jedes Sonnenaufgangs aktiviert werden. Allerdings **dürfen** die Helden aufgedeckte Plättchen auch vorher jederzeit aktivieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte C2. →



C2

Kreaturen, die höchstens **drei Felder** von dem Trosswagen entfernt sind (und nicht benachbart zu einem Feld mit Edelstein stehen), bewegen sich nicht entlang der Pfeile, sondern **in Richtung des Trosswagens**. Das gilt auch für Kreaturen, die ein Feld überspringen, das höchstens drei Felder vom Trosswagen entfernt ist, und wenn sich Kreaturen durch Ereigniskarten bewegen oder durch Kreaturenplättchen auf einem Feld eingesetzt werden, auf dem schon eine Kreatur steht.

Dabei gehen die Kreaturen immer auf dem **kürzesten Weg** zum Trosswagen. Wenn mehrere benachbarte Felder gleich weit vom Trosswagen entfernt sind, gehen die Kreaturen auf das Feld mit der **kleineren Feldzahl**. Das kann auch die Burg sein. Wenn auf dem Zielfeld schon eine andere Kreatur steht, bewegt sich die Kreatur noch ein Feld weiter zum Trosswagen (außer sie steht in der Burg).

Die Reihenfolge, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, wird nicht verändert. Kreaturen auf der Burg und auf Feldern mit Sternchen bewegen sich weiterhin nicht. Kreaturen, die benachbart zu einem Feld mit Edelstein stehen, bewegen sich immer zuerst zum Edelstein.

Wichtig: Wenn der letzte Troll auf der Rietburg besiegt wurde, lest die **Karte „Die Befreiung der Rietburg“** vor.



Die Kreaturen des Grauen Gebirges waren außer sich vor Wut, dass ihre Beute ihnen entkommen war. Einige verließen sogar das Gebirge und verfolgten den Tross der Andori bis ins Rietland.

Stellt jetzt einen **Troll** auf Feld 67, einen **Skrall** auf 68 und einen **Gor** auf 69. Bei **3 Spielern** bewegt sich jede dieser Kreaturen sofort ein Feld, bei **4 Spielern** 2 Felder. (Die Kreaturen überspringen sich dabei nicht.)

Der freie Markt existierte nicht mehr. Die Händler waren mit den Bauern nach Krahd verschleppt worden oder geflohen. Die Stände waren von den Kreaturen zerstört worden. Die Helden brauchten aber dringende neue Ausrüstung. Da trat Garz zu ihnen. „Tja, hier könnt ihr wohl erst einmal nichts mehr kaufen, fürchte ich“, sagte er. „Doch zum Glück habt ihr einen guten Freund, der euch auch jetzt nicht im Stich lässt. Ich werde euch alles besorgen, was ihr braucht – für eine kleine Gegenleistung.“

Die Helden können ab jetzt auf **Feld 72** Stärkepunkte und Gegenstände von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe) **kaufen**. Dafür müssen sie aber zusätzlich zu den Kosten in Gold noch **Edelsteine abgeben**. Für einen Edelstein können sie insgesamt maximal so viele Stärkepunkte und/oder Gegenstände kaufen, wie die Zahl auf dem Edelstein angibt. Für einen **Edelstein** und eine **Apfelnuss** können sie beliebig viel kaufen. Die Stärkepunkte und Gegenstände können auf mehrere Helden aufgeteilt werden, die auf Feld 72 stehen, müssen aber gleichzeitig gekauft werden. Die bezahlten Edelsteine und Apfelnüsse kommen aus dem Spiel.

F



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... alle Bauernplättchen zu ihren Zielfeldern gebracht wurden und ...
 ... der Trosswagen geschützt und zur Rietburg gebracht wurde und ...
 ... das Troll-Skelett in der Rietburg besiegt wurde.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Ein neuer Feind“. →

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... nicht alle Bauernplättchen zu ihren Zielfeldern gebracht wurden oder ...
 ... der Trosswagen nicht geschützt wurde oder nicht auf der Rietburg steht oder ...
 ... das Troll-Skelett nicht besiegt wurde.

N

Diese Legende wurde für den dritten Fan-Legenden-Wettbewerb erstellt.
Autor: UhrMensch



Eine schlimme Entdeckung 1

Steckt die besiegte Kreatur in einen **weißen Skelett-Standfuß** und legt sie hin. Der Erzähler geht ein Feld weiter und ihr erhaltet die normale Belohnung. Mit den nächsten besiegten Gors und Skralen verfährt ihr genauso, bis insgesamt **drei Gors** und **zwei Skrale** mit weißen Standfüßen im Spiel sind. (Sobald ihr drei Gors bzw. zwei Skrale in weißen Standfüßen ins Spiel gebracht habt, werden weitere besiegte Gors bzw. Skrale wieder normal auf Feld 80 gestellt.) Legt zur Erinnerung fünf Skelette auf Feld 80 und entfernt jedes Skelett, nachdem ihr seinen Standfuß an eine Kreatur gesteckt habt. Die liegenden Kreaturen bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Wichtig: Ihr solltet keine Bauernplättchen auf Feldern liegen lassen, auf denen eine Kreatur liegt.

Lest beim nächsten Sonnenaufgang weiter, bevor die Brunnen aufgefrischt werden.

Ein Späher erreichte die Helden. Er war vollkommen außer sich vor Schrecken, als er seine Nachricht überbrachte: Er hatte die Umgebung ausgekundschaftet und dabei auch den Ort des letzten Kampfes der Helden besucht. Dort war er plötzlich von einem großen Skelett angegriffen worden, das zweifellos das Skelett der Kreatur war, die die Helden besiegt hatten.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Eine schlimme Entdeckung 2“.



Eine schlimme Entdeckung 2

Die Helden waren schockiert. Nur die Krahder waren dazu imstande, ihre toten Sklaven als Skelette wieder zum Leben zu erwecken und für sich kämpfen zu lassen. Die Helden hatten gedacht, sie hätten die Krahder endgültig besiegt. War dies ihr Werk? Waren sie dem Tross der Andori unbemerkt durch das Gebirge gefolgt?

Stellt alle Kreaturen in weißen Standfüßen hin. Das sind **Kreatur-Skelette**.

Lest jetzt die Karte „Kreatur-Skelette“ vor. Dort erfahrt ihr die Regeln für Kreaturen-Skelette.

Wichtig: Wenn ein Kreatur-Skelett ein Feld mit einem Bauernplättchen betritt oder ein Bauernplättchen auf ein Feld mit Kreaturen-Skelett gezogen wird, ist die Legende sofort verloren. Bauernplättchen auf dem Feld mit dem Trosswagen sind davor geschützt.

Kreatur-Skelette **ignorieren den Trosswagen**. Sie werden nie auf einen goldenen Schild gestellt und behindern seine Bewegung nicht.



ANDOR

Fan-Legende

Rückkehr nach Andor

Ein neuer Feind

Diese Karte wird vorgelesen, wenn die Legende gewonnen wurde.

Ein neuer Feind

Nach einem langen Kampf ging das Troll-Skelett in die Knie und fiel zu Boden. Die Helden hatten es besiegt und die Rietburg zurückerobert. Da kam plötzlich eine schwarze, unheimliche Gestalt aus dem Bergfried der Burg geschwebt. Die Helden hatten noch nie so etwas gesehen. Die Gestalt schien eine Art Geist zu sein. Hatte sie die Skelette erschaffen und die Kreaturen befehligt? Die Helden mussten sie verfolgen und finden, um es zu erfahren. Doch zunächst einmal konnten die Burgbewohner in ihre Häuser zurückkehren und zum ersten Mal seit vielen Wochen wieder in Ruhe schlafen, denn auch wenn die Burg schwer beschädigt war, bot sie den Menschen wesentlich mehr Schutz als ihre Zelte.

Ihr könnt jetzt direkt die nächste Legende, „**Der letzte Feind**“, spielen. Wenn ihr das noch nicht machen möchtet, notiert euch folgende Sachen:

- welche **Helden** ihr benutzt habt, wie viele Willenspunkte sie jetzt haben und welcher Held die Rietgraskrone trägt
- welche **Gegenstände** (außer Apfelnüsse und Runensteine) und **Edelsteine** (nicht aber Gold) ihr besitzt und in welchem Zustand (benutzt/unbenutzt) sie sind
- welche **Gegenstände** (außer Apfelnüsse und Runensteine) und **Edelsteine** (nicht aber Gold) noch auf dem Spielplan liegen (und das Feld, auf dem sie liegen) und in welchem Zustand sie sind
- welche **Ereigniskarten** schon abgelegt wurden und welche gerade „aktiv“ sind, also auf dem Spielplan liegen (Ereigniskarten, die nur bis zum Ende des Tages aktiv sind, müsst ihr nicht notieren)



ANDOR

Fan-Legende

Rückkehr nach Andor

Die Befreiung der Rietburg

Diese Karte wird vorgelesen, wenn der letzte Troll auf der Rietburg besiegt wurde.

Die Befreiung der Rietburg

Bald war es geschafft! Die Helden hatten den letzten Troll in der Rietburg besiegt. Nicht mehr lange, und sie würden die letzten Kreaturen besiegt und Andor zurückerobert haben. Doch als sie zur Leiche des Trolls zurückkehrten, trauten sie ihren Augen kaum: Wo vorher der besiegte Troll gelegen hatte, stand jetzt sein gigantisches Skelett und griff die Helden an.

Steckt den besiegten Troll in einen weißen Skelett-Standfuß und stellt ihn zurück auf die Rietburg. Der Erzähler geht ein Feld weiter und ihr erhaltet die normale Belohnung. Das Troll-Skelett bewegt sich **nicht** mit den anderen Skeletten und hält die Helden nicht auf seinem Feld fest. Erst wenn das Troll-Skelett besiegt wurde, kann der Trosswagen auf Feld 0 bewegt werden.

Das Troll-Skelett hat **9 Willenspunkte** und würfelt immer mit **2 weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Es hat bei **2 Spielern 24 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 32 Stärkepunkte** und bei **4 Spielern 40 Stärkepunkte**. Das Troll-Skelett muss **nicht** in einer einzigen Kampfrunde besiegt werden.

Legendenziel

Die Helden müssen erst alle **Kreaturen** in der Burg und danach das **Troll-Skelett besiegen**. (Skelette in der Burg müssen nicht besiegt werden.) Wenn das Troll-Skelett besiegt wurde, wird der Erzähler sofort auf Feld „N“ der Legendenleiste gesetzt. Für jedes Feld, das er sich bewegt, darf auch der Trosswagen ein Feld bewegt werden. Dadurch muss der Trosswagen auf **Feld 0** bewegt werden.



ANDOR

Fan-Legende

**Rückkehr nach Andor &
Der letzte Feind**



Kreatur-Skelette

Kreatur-Skelette

Kreaturen in weißen Standfüßen sind **Kreatur-Skelette**. Sie verhalten sich wie normale Skelette, gelten aber nicht als Kreaturen und bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. (Ihr könnt ihre Regeln auf Seite 7 des Begleithefts von Teil III nachlesen.) Im Kampf haben sie **9 Willenspunkte**, haben aber die **Stärkekpunkte ihrer Kreatur** und benutzen **2 weiße Würfel**. Wird ein Kreatur-Skelett besiegt, gibt es die halbe Belohnung der Kreatur. Ihr könnt es dann auf Feld 80 stellen (dann geht der Erzähler ein Feld weiter) oder auf das Sonnenaufgang-Feld.

Wenn ein Kreatur-Skelett ein Feld mit Bauernplättchen betritt oder ein Bauernplättchen auf ein Feld mit Kreatur-Skelett gezogen wird, wird das Bauernplättchen aus dem Spiel genommen. Kreatur-Skelette **ignorieren den Trosswagen und die Burg**; sie werden nie auf einen goldenen Schild gestellt.

Jeden Tag werden, bevor die Brunnen aufgefrischt werden, **alle liegenden Skelette aufgestellt** (siehe Sonnenaufgang-Feld). Würfelt dann für jedes Kreatur-Skelett auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem **roten Würfel**. Das Ergebnis gibt die 10er-Stelle des Feldes an, auf das das Skelett gestellt wird. Die 1er-Stelle ist immer 1.

Hinweis: Auch Skelette verschiedener Arten bilden zusammen eine Horde und bewegen sich gemeinsam.



ANDOR

Fan-Legende

**Rückkehr nach Andor &
Der letzte Feind**



Die magischen Schilde

Die magischen Schilde

Jeder magische Schild kann wie ein normaler Schild eingesetzt werden, um entweder in einer Kampfrunde allen erlittenen **Schaden** für seinen Träger abzuwehren oder ein **negatives Ereignis** für die gesamte Gruppe abzuwehren. Zusätzlich haben die magischen Schilde folgende Sonderfähigkeiten:

- Der **Sternenschild** kann benutzt werden, um ein Sternenschildplättchen auf ein beliebiges Symbol des Sonnenaufgang-Feldes zu legen. Dieses Symbol wird beim nächsten Sonnenaufgang nicht ausgeführt. Danach wird das Plättchen entfernt.
- Der Träger des **Bruderschildes** kann ihn benutzen, um seine Stärkekpunkte mit einem beliebigen anderen Helden zu tauschen.
- Der **Feuerschild** kann benutzt werden, um ein Feuerplättchen auf das Feld seines Trägers zu legen. Jeder Held, der auf dem Feld steht oder es betritt, fällt auf 3 Willenspunkte und kann bis zum Ende der Legende nicht mehr als 3 Willenspunkte haben. (Legt zur Erinnerung ein rotes X auf die 4 seiner Willenspunkteleiste.) Ein Held kann einen Schild benutzen (auch die andere Seite des Feuerschildes), um sich davor zu schützen. Kreaturen haben, solange sie auf einem Feld mit Feuerplättchen stehen, im Kampf ebenfalls maximal 3 Willenspunkte.

Jeder Schild kann insgesamt **zweimal** eingesetzt werden.

Der Träger der **Rietgraskrone** erhält bei jedem Sonnenaufgang **6 Willenspunkte**. Jeder andere Held auf seinem Feld erhält ebenfalls 6 Willenspunkte.