

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die verschollenen Legenden
„Alte Geister“

Legenden 1-3
und „Die vierte Statue“



Fan-Held: Die Tulgori

- Die Tulgori können sich selbstständig bewegen, aber nicht mitbewegt werden.
- Die Tulgori geben den Stärkebonus nur, wenn sie genügend Willenspunkte haben.

Legende 1 – Die Spur des Drachen

- Die Tulgori starten auf Feld 18. Die anderen Helden starten nach absteigendem Rang auf den übrigen angegebenen Feldern.
- Die Kartographen kommen nicht ins Spiel. Anstelle der Aktion „Kartographen aufdecken“ können die Tulgori die Aktion „Gehöft reparieren“ durchführen. Nur die Tulgori können diese Aktion wählen. Dabei müssen sie kein Gold abgeben.

Legende 2 – Der Hexer aus Andor

- Haben die Tulgori den höchsten Rang, dann startet der Held mit dem zweithöchsten Rang auf Feld 39.
- Die Kartographie-Marker kommen nicht ins Spiel.

Legende 3 – Die steinernen Drei

- Die Tulgori starten auf Feld 63. Stellt sicher, dass der „Takuri-Spiegel“-Kartograph nicht dort liegt.
- Bringt eine Legendenkarte einen Schatz der Tulgori ins Spiel, erhält stattdessen die Gruppe 1 Stärkepunkt.

Bonus-Legende – Die vierte Statue

- Die Tulgori starten ihrem Rang entsprechend auf einem der angegebenen Felder.
- Die Aufgabe 2 entfällt vollständig.