

A dramatic illustration of a large dragon breathing fire, with a knight in armor standing in the foreground holding a sword. The scene is set in a dark, cavernous environment with a fiery glow from the dragon's breath.

ÄNDORS KREATUREN

v1.0

Andors Kreaturen

v1.0

zusammengestellt von Mivo,

basierend auf den „Die Legenden von Andor“-Spielen von Michael Menzel,
Christoph Kling, Dorothea Michels, Andreas Kälber und Matthias Miller.

Dieses Dokument wurde erstellt mit Butterbrotbärs L^AT_EX-Vorlage unter

<https://www.overleaf.com/read/cyzdvmjqrhx#00a5a7>.

Inhaltsverzeichnis

Ursprünge der Kreaturen	4
Andor	4
Krahal	4
Hadrisches Meer	4
Werte der Kreaturen	5
Stärkepunkte	5
Willenspunkte	5
Würfel	5
Erwartungswert	6
Belohnung	6
Bewegung	7
Gors	8
Gor	8
Fluggor	9
Nachtgor	9
Tanghorn-Gor	9
Wargor	9

Ursprünge der Kreaturen

Andor

[...]

Krahal

[...]




Hadrishes Meer

[...]

Werte der Kreaturen

Stärkepunkte

Die Grundstärke einer Kreatur wird in Stärkepunkten angegeben – je stärker (d. h. größer und/oder erfahrener) eine Kreatur ist, desto mehr Stärkepunkte besitzt sie.

Manche Kreaturen, vor allem Endgegner, sind so stark, dass sie immer von allen Helden gemeinsam bekämpft werden sollten und deren Stärkepunkte daher von der Heldenzahl abhängig sind. In diesem Werk sind solche Angaben mit einem -Symbol markiert und es werden standardmäßig die Stärkepunkte für 4 Helden angegeben: 30. Mit einem Klick auf  kann man die angezeigten Stärkepunkte auf 2 oder 3 Helden umstellen (*möglicherweise funktioniert dies jedoch in manchen PDF-Anzeigeprogrammen nicht*).

Im Spiel mit 5 oder 6 Helden sind Spielvarianten empfohlen, welche die Kreaturen noch einmal stärker machen oder Kämpfe für die Helden auf andere Weise erschweren.^[NH, DH, MH] Auf diese Spielvarianten wird in diesem Werk bei der Angabe von Stärkepunkten keine Rücksicht genommen. Der Vollständigkeit halber sind die (durchschnittlichen) Zusatzstärken der verschiedenen Spielvarianten an dieser Stelle kurz aufgelistet (normale Kämpfe / Endkämpfe):

Spielvariante		5 Helden	6 Helden
Kreaturenleisten + Schwarzer Herold	NH	+2,0 / +4,0	+4,0 / +8,0
schwarzer Augenwürfel + Schwarzer Herold	DH	+2,0 / +4,0	+2,0 / +8,0
Bannkreis von Choranat	MH	+4,0 / +4,0	+5,5 / +5,5

Auf der anderen Seite hat ein Held in Solo-Legenden typischerweise einen Begleiter, der ihn im Kampf unterstützen kann, wodurch sich die Stärke der Kreaturen im Spiel mit 1 Helden faktisch verringert.^[SV L3, BB4, BL Jagd] Auch das bleibt in diesem Werk unberücksichtigt.

Willenspunkte





Willenspunkte sind ein Maß für die Lebensenergie einer Kreatur – je widerstandsfähiger (körperlich und/oder geistig) eine Kreatur ist, desto mehr Willenspunkte besitzt sie. Willenspunkte liegen typischerweise im Bereich 0–20, wobei eine Kreatur, die auf 0 Willenspunkte fällt, besiegt ist.

Manche Kreaturen besitzen keine Willenspunkte und können nur dadurch besiegt werden, dass ihr Kampfwert beispielsweise 2× mindestens erreicht oder gar übertroffen wird (in diesem Werk dargestellt als [2] und [2]). Insbesondere haben Kreaturen in den Kartenspielen „Die Befreiung der Rietburg“ und „Chada & Thorn“ generell keine Willenspunkte und sind besiegt, wenn ihr Kampfwert 1× erreicht oder übertroffen wurde.

Würfel

Zusätzlich zu ihren Stärkepunkten haben Kreaturen in der Regel auch Würfel, mit denen sie ihre Kampfstärke um einen zufälligen Wert erhöhen. In jeder Kampfrunde wirft eine Kreatur alle ihre Würfel gleichzeitig, addiert gegebenenfalls gleiche Würfelwerte und addiert den höchsten Wert zu ihren Stärkepunkten. Es gibt folgende Kreaturen-

würfel:

Würfel	Werte
großer Augenwürfel: 	1, 1, 2, 2, 3, 3
Standard-Augenwürfel: 	1, 2, 3, 4, 5, 6
großer grauer Zahlenwürfel: 	4, 6, 6, 8, 8, 10
großer schwarzer Zahlenwürfel: 	6, 6, 8, 10, 10, 12

Die Anzahl und die Art der Würfel spiegeln dabei das Geschick und die Berechenbarkeit einer Kreatur wider – je geschickter eine Kreatur ist, desto mehr Würfel nutzt sie. Wilde und unberechenbare Kreaturen nutzen eher die Zahlenwürfel, bei denen deutlich höhere und weiter auseinander liegende Werte möglich sind.

Wenn eine Kreatur Willenspunkte verliert, können sich dadurch auch die ihr zur Verfügung stehenden Würfel verringern, typischerweise, wenn sie auf unter 7 Willenspunkte fällt.

∅ Erwartungswert


Addiert man den durchschnittlichen Würfelwert einer Kreatur zu ihren Stärkepunkten, erhält man den zu erwartenden Kampfwert der Kreatur. Da verschiedene Kreaturen unterschiedliche Würfel nutzen, sind die Erwartungswerte besser vergleichbar als die reinen Stärkepunkte. Darüber hinaus lassen sich so auch die Werte von Kreaturen aus dem Brettspiel mit Kreaturen aus den Kartenspielen vergleichen, die generell keine Würfel nutzen, dafür aber verschiedene Stärkepunkte-Werte haben können.^[BdR]


In diesem Werk ist immer der Erwartungswert für die höchste Würfelanzahl angegeben. Dies entspricht in der Regel dem Erwartungswert für die


erste Kampfrunde, wenn eine Kreatur noch ihre vollen Willenspunkte und somit alle ihre Würfel besitzt.

Belohnung


Durch das Besiegen einer Kreatur erhalten die am Kampf beteiligten Helden üblicherweise eine Belohnung. Die häufigsten Arten von Belohnung sind:


 Gold ist als Währung überall dort verbreitet, wo Menschen ansässig sind.^[DLvA, DRidN, DfL] Zumindest in Andor stellt Gold als Belohnung das Kopfgeld dar, welches die Helden für eine besiegte Kreatur ausgezahlt bekommen.^[ST IefL2] (Dass die Helden das Kopfgeld an Ort und Stelle erhalten, verdanken sie den einfachen Regeln des Spiels – oder dem Goldenen Herold aus der gleichnamigen Fan-Spielvariante.^[SV gH]) Es ist durchaus möglich, dass auch in anderen Gegenden Kopfgelder auf Kreaturen ausgesetzt sind, oder dass die Helden das Gold einfach zum Dank für beseitigte Kreaturen erhalten.




 Auf Spielplänen ohne Gold können die Helden direkt Stärkepunkte als Belohnung erhalten, ohne diese erst bei einem Händler kaufen zu müssen.^[DIH, DeK] Wählen die Helden Stärkepunkte als Belohnung, symbolisieren diese die gestiegene Erfahrung.

 Willenspunkte sind die einzige Belohnung, die auf allen Spielplänen erhältlich ist. Inwiefern der Sieg über eine Kreatur die Willenspunkte eines Helden erhöhen kann, kann verschieden ausgelegt werden. Am naheliegendsten ist, dass mit einem Sieg auch die Zuversicht eines Helden steigt. Daneben werden Willenspunkte üblicherweise auch dazu verwendet, um Wasser und Nahrung darzustellen. Gerade in DIH, wo die Nahrungsknappheit eine


zentrale Rolle spielt und Kreaturen überproportional viele Willenspunkte als Belohnung abwerfen, ist nicht auszuschließen, dass die Helden Teile der besiegten Kreaturen essen müssen, um zu überleben.


 Ruhm gibt es nur im Norden, wo die Leute anscheinend viel erzählen und besingen, und folgt einem einfachen Prinzip: Halten die Helden die Kreaturen von den Inseln fern, steigt ihr Ruhm; lassen sie es hingegen zu, dass Kreaturen die Heimstätten der Inselbewohner erreichen, büßen sie an Ruhm ein.^[DRidN]

 Glaube kommt als wählbare Belohnung nur in den App-Legenden aus AoH vor, in denen die Zauberin Eara in Hadria unterwegs ist. Glaube funktioniert regeltechnisch genau wie Ruhm, hat aber einen auf Eara ausgerichteten Fokus: Schafft sie es, den Kreaturen die Stirn zu bieten, festigt sich ihr Glaube in die Zauberei; schafft sie es nicht, verliert sie an Glauben.

Bei den meisten Kreaturen können die Helden zwischen verschiedenen Belohnungen wählen. Die Angabe  bedeutet hierbei, dass die Helden eine frei wählbare 2er-Kombination aus Gold und Willenspunkten erhalten;  bedeutet, dass die Helden 2 Gold und 2 Willenspunkte erhalten; und  bedeutet, dass die Helden entweder 2 Gold oder 2 Willenspunkte erhalten.


Seltener erhalten die Helden anstelle der oben aufgeführten Belohnungen einen Ausrüstungsgegenstand:


 Die Belohnung ist ein beliebiger Ausrüstungsgegenstand.


 Die Belohnung ist ein bestimmter Ausrüstungsgegenstand.

Nach dem Sieg über eine Kreatur und dem Erhalt der Belohnung wird der Erzähler typischerweise 1 Feld auf der Legendenleiste weiterbewegt.


In „Die Befreiung der Rietburg“ gibt es zwar Erzählerkarten, aber es wird beim Sieg über eine Kreatur keine Erzählerkarte gezogen. Bei manchen Kreaturen weicht die Erzählerbewegung jedoch ab, was in diesem Werk ebenfalls als Belohnung aufgeführt ist:


 Nur im Kartenspiel: Es wird eine Erzählerkarte gezogen.

 Der Erzähler wird nicht bewegt. Somit geht den Helden kein Tag verloren.

 Der Erzähler wird auf den letzten Buchstaben der Legendenleiste vorgesetzt und die Legende nimmt ein (hoffentlich gutes) Ende.

In den Kartenspielen haben manche Kreaturen zusätzlich zu oder anstelle einer anderen Belohnung einen Karteneffekt, welcher durch das Besiegen der Kreatur ausgelöst wird. Hierbei können beispielsweise Karten gezogen, abgelegt oder umpositioniert werden. Prinzipiell kann der Karteneffekt positiv oder negativ für die Helden sein. In diesem Werk wird diesbezüglich jedoch keine Unterscheidung vorgenommen:

 Beim Sieg über die Kreatur wird ein Karteneffekt ausgeführt.

 Die besiegte Kreatur hat einen Karteneffekt, der nach dem Sieg nicht mehr ausgeführt wird.

Bewegung

Nachts bewegen sich Kreaturen üblicherweise 1 oder mehrere Felder entlang der Pfeile, der alten Zwergenstraße oder eines vergleichbaren Pfads auf ein Kreaturenzielfeld zu.^[DIH, DFL]

Gors

Gor

Die ursprünglich aus Krahal stammenden Gors sind in allen bekannten Regionen in der Welt von Andor verbreitet, mit Ausnahme des Grauen Gebirges und Krahds.^[ST TudK, DIH] Sie laufen auf zwei Beinen und sind aufgrund ihrer gebeugten Haltung etwas kleiner als Menschen. Ihr Körper ist mit Schuppen übersät und ihre Hände münden in zwei riesigen, scharfen Hornklauen, die mal breiter und mal spitzer zulaufen.^[BdR, C&T] Gors haben nur eine geringe Intelligenz und keine nennenswerte Sozialstruktur, folgen aber aufgrund ihres dunklen Wesens dem Bösen und sind daher oftmals in den Diensten anderer dunkler Mächte anzutreffen.^[MEKdGH] Gors ernähren sich mit Vorliebe von Menschen- und Zwergenfleisch.^[MEKdGH, ST TudK] Im Nacken sind sie besonders verwundbar.^[VE]

Gor								
DLvA, GdK, DfL	2	4		7,1			1 ¹	
DRidN	2	4		7,1				1
C&T	4	[1]	–	4,0		–	–	
BdR	2/3/4/5	[1]	–	3,5		–	–	
SQDP	2	4		7,1	–	–	–	
DeK	2	4		7,1		–	1	

¹In Azturien (DfL) bewegen sich Gors abhängig von der Rückseite der obersten Ereigniskarte 0–2× und im Spiel ohne Ereigniskarten 1×.

Gors kommen auf allen Spielplänen, inklusive „Andor Junior“, als schwächste Kreaturenart vor; nur in „Die letzte Hoffnung“ sind stattdessen Wargors enthalten. Besonders starke Gors können auch als Endgegner auftauchen, so taucht in „Das Geheimnis des Königs“ der Riesengor Karall auf, dessen Stärkepunkte nicht nur höher als die eines gewöhnlichen Gors sind, sondern auch mit der Anzahl an Kreaturen auf dem Spielplan steigt. Neben den im Folgenden aufgezählten Gor-Unterarten kommen in Fan-Legenden auch weitere Varianten wie beispielsweise Waldgors vor.^[FLWZ1]

Riesengor							
GdK5	5 ¹	12	1-6:		11,3 ¹		1
			7-12:				

¹+5 für jede weitere Kreatur auf dem Spielplan.

Gors können durch die Mini-Erweiterung „Koram, der Gor-Häuptling“ verstärkt werden, die offiziell im Grundspiel, aber mit leichten Anpassungen auch auf allen anderen Spielplänen mit Gors – und in „Die letzte Hoffnung“ ersatzweise mit Wargors – spielbar ist. Durch diese Mini-Erweiterung kommt der Gor-Häuptling Koram ins Spiel, durch welchen alle Gors 4 Stärkepunkte zusätzlich, und eine entsprechend angepasste Belohnung, haben.

Gor-Häuptling							
MEKdGH	6	4		11,1			1

Fluggor

[...]

Fluggor						
				\emptyset		
BB	2	4		7,1		- ¹
C&T	2	-	-	2,0		-
GdK	2	4		7,1		2
BdR	1 ²	-	-	1,0 ²	-	-

¹Siehe Fließtext.
²+1 für jede weitere Kreatur auf dem Spielplan.

Wargor

Wargor						
				\emptyset		
DIH	2	6		7,1		2
DeK	2	6		7,1		2

[...]

Fluggor-Jungtier						
				\emptyset		
GdK4	1	3		4,5		1

Fluggor-Brutmutter						
				\emptyset		
GdK4	16	10	1-6: 7-10:	23,5		- ¹

¹Siehe Fließtext.

[...]

Nachtgor

[...]

Nachtgor						
				\emptyset		
AoH	2	4		7,1		1

[...]

Tanghorn-Gor

[...]

Literatur

- [AJ] Inka Brand, Markus Brand und Michael Menzel. „*Andor Junior*“. 2020.
- [AoH] Michael Menzel und Alex Zbiek. „*Adventures of Hadria*“. 2017.
- [BB] Michael Menzel. „*Die Bonus-Box*“. KOSMOS, 2017.
- [BB4] Michael Menzel. *Bonus-Legende „Der Vorbote des Feuers“*. In: „Die Bonus-Box“. KOSMOS, 2017.
- [BdR] Gerhard Hecht und Michael Menzel. „*Die Befreiung der Rietburg*“. KOSMOS, 2019.
- [BL Jagd] Michael Menzel. *Bonus-Legende „Die Jagd“*. KOSMOS, 2015.
<https://legenden-von-andor.de/bonus-solo-legende-die-jagd/>
- [C&T] Gerhard Hecht und Michael Menzel. „*Chada & Thorn*“. KOSMOS, 2015.
- [DeK] Michael Menzel. „*Die ewige Kälte*“. KOSMOS, 2023.
- [DfL] Michael Menzel. „*Das ferne Land*“. KOSMOS, 2025.
- [DH] Michael Menzel. „*Dunkle Helden*“. KOSMOS, 2017.
- [DIH] Michael Menzel. „*Die letzte Hoffnung*“. KOSMOS, 2016.
- [DLvA] Michael Menzel. „*Die Legenden von Andor*“. KOSMOS, 2012.
- [DRidN] Michael Menzel. „*Die Reise in den Norden*“. KOSMOS, 2014.
- [FL WZ1] Lonas. *Fan-Legende „Wachsame Zeiten Teil 1 - Reise ins Ungewisse“*. 2016.
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=5&t=2669>
- [GdK] Jörg Ihle, Julian Brink und Julian Alexander Colbus. „*Das Geheimnis des Königs*“. Daedalic Bavaria und United Soft Media, 2019.
- [GdK4] Jörg Ihle, Julian Brink und Julian Alexander Colbus. *Legende 4 „Die Fee im Wald“*. In: „Das Geheimnis des Königs“. Daedalic Bavaria und United Soft Media, 2019.
- [GdK5] Jörg Ihle, Julian Brink und Julian Alexander Colbus. *Legende 5 „Der Riesengor“*. In: „Das Geheimnis des Königs“. Daedalic Bavaria und United Soft Media, 2019.
- [ME KdGH] Michael Menzel. *Mini-Erweiterung „Koram, der Gor-Häuptling“*. KOSMOS, 2015.
<https://legenden-von-andor.de/mini-erweiterung-koram-der-gor-haeuptling/>
- [MH] Andreas Kälber, Christoph Kling, Dorothea Michels, Matthias Miller und Michael Menzel. „*Magische Helden*“. KOSMOS, 2021.
- [NH] Michael Menzel. „*Neue Helden*“. KOSMOS, 2014.
- [SQ DP] Stefan Blanck. „*StoryQuest – Dunkle Pfade*“. KOSMOS, 2021.

- [ST IefL2] Peter Gustav Bartschat. *Storytext „In einem fremden Land“ (Teil 2)*. KOSMOS, 2019.
<https://legenden-von-andor.de/in-einem-fremden-land/>
- [ST TudK] Stefanie Schmitt. *Storytext „Tarok und die Kreaturen“*. KOSMOS, 2012.
<https://legenden-von-andor.de/die-kreaturen/>
- [SV BvC] Michael Menzel. *Spielvariante „Der Bannkreis von Choranat“*. In: „Magische Helden“. KOSMOS, 2021.
- [SV gH] Butterbrotbär. *Spielvariante „Der goldene Herold“*. 2025.
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=10918>
- [SV L3] Michael Menzel. *Solo-Variante für Legende 3*. KOSMOS, 2019.
<https://legenden-von-andor.de/solo-variante-fuer-legende-3/>
- [SV sA] Michael Menzel. *Spielvariante „Der schwarze Augenwürfel“*. In: „Dunkle Helden“. KOSMOS, 2017.
- [SV SH] Michael Menzel. *Spielvariante „Der Schwarze Herold“*. In: „Neue Helden“. KOSMOS, 2014.
- [SV SH] Michael Menzel. *Spielvariante „Der Schwarze Herold“*. In: „Dunkle Helden“. KOSMOS, 2017.
- [VE] Jens Baumeister und Timo Grubing. *„Varkurs Erwachen“*. KOSMOS, 2022.

