



11

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 11

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere das Quellensymbol auf dem  
Sonnenaufgang-Feld mit deinem Heldenwappen. Du  
**müsst** an einem Tag **zwei beliebige Quellen**  
**aktivieren**. Dann darfst du diese Karte aufdecken  
und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Gierig sog der Held das klare, kühle Quellwasser in sich auf. Eine Wohltat!*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du darfst jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“** **auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.



11

DIE LEGENDEN VON

## ANDOR

Legende

# 11

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere das Wargor-Symbol auf der  
Kreaturenanzeige mit deinem Heldenwappen. Du  
**müsst alleine einen Wargor besiegen**. Dann darfst  
du diese Karte aufdecken und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Der Held stand über der besiegten Kreatur. Was für ein widernatürliches Geschöpf! Schnell wie ein Wardrak, doch so zahlreich wie die Gors. Selbst König Thorald hätte eine Belohnung für das Besiegen dieses Wesens bezahlt. Doch Thorald war nicht mehr, und die Goldvorräte der Krone waren mitsamt der Krone und der Besatzung der Rietburg in den Süden verschleppt worden. Frischen Ärger durchströmte den Helden!*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du darfst jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“** **auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.





11

DIE LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende  
**11**

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere 14 Willenspunkte auf deiner Heldentafel mit deinem Heldenwappen. Du musst **14 Willenspunkte erreichen**. Dann darfst du diese Karte aufdecken und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Der Held warf sich in bester Heldenmanier in eine Heldenpose. Er fürchtete sich vor nichts und niemandem!*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du darfst jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“ auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.



11

DIE LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende  
**11**

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere die 10. Stunde auf der Tagesleiste mit deinem Heldenwappen. Du musst **mit deinem Zeitstein die 10. Stunde erreichen**. Dann darfst du diese Karte aufdecken und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Erschöpft stand der Held da. Er hatte bis tief in die Nacht hinein noch das Graue Gebirge erkundet. Nun musste er sich dringend eine Schlafplatz finde. Doch das Adrenalin in seinen Adern liess ihn noch nicht zur Ruhe kommen.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du darfst jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“ auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.





11

DIE LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende  
**11**

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere deine Ablage für Edelsteine und Proviant mit deinem Heldenwappen. Du **musst** an einem Sonnenaufgang **3x Proviant (Apfelnüsse und/oder Sternkraut) besitzen**. Dann darfst du diese Karte aufdecken und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Genüsslich verspeiste der Held seine morgendliche Nahrungsration. Er hatte so viel Nahrung übrig, dass gleich zwei weitere Helden davon hätten satt werden können. Dies würde ein guter Tag werden!*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du **darfst** jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“ auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.



11

DIE LEGENDEN  
VON

## ANDOR

Legende  
**11**

Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel



**Heldenkarte**

Markiere Feld 223 mit deinem Heldenwappen. Du **musst auf Feld 223 deinen Tag beenden**. Dann darfst du diese Karte aufdecken und vorlesen.

Wer keine Heldenkarte hat, wählt eine aus dieser Ergänzung.

*Der Held legte sich nahe eines grossen Steins zur Ruhe. Im Lager hatte man ihn darüber aufgeklärt, dass es sich dabei um Nehals Stein handelte, ein beliebter Schlafplatz des vielleicht bekanntesten aller Drachen. Manch ein Agren munkelte, bei der Statue an diesem Stein handelte es sich um den versteinerten Nehal selbst, weswegen das Agrenvolk periodisch diesen Ort aufsuchte, um die Statue zu polieren. In dieser Nacht würde der Held in seinem Traum von einem mächtigen goldenen Drachen aufgesucht werden, und am nächsten Tage frisch gestärkt erwachen.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Der Held liess seinen Blick über seine Umgebung schweifen und besann sich. Gab es irgendeine Fertigkeit, die er vor langer Zeit erlernt hatte und die in seiner jetzigen Situation von Vorteil sein könnte? Hatte er kürzlich eine wichtige Begegnung mit jemandem gehabt?*

Du **darfst** jetzt eine Karte **“Zusätzliche Sonderfähigkeit“** aus dieser Ergänzung **“Alle Helden ins Graue Gebirge“ auswählen oder zufällig ziehen**. Wenn du diese Karte aktivierst, erhältst du eine **zweite Sonderfähigkeit**, die das Spiel erheblich erleichtern wird. Wenn du diese Karte nicht aktivierst, erhältst du auch keine zweite Sonderfähigkeit. Ohne zweite Sonderfähigkeit sind Legenden natürlich eine grössere Herausforderung. Du bestimmst den Schwierigkeitsgrad! Vor die Wahl, ob und falls ja, mit welcher zweiten Sonderfähigkeit du deinen Helden spielen willst, wirst du auch jeweils zu Beginn aller zukünftigen Legenden gestellt werden.