



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Der Bewahrer

Markiert das **Feld 258** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Bewahrer der Schwarzen Archive hatte den Felsen bestiegen. Hoch ragte er zwischen den Wäldern und Schluchten empor.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Vom Gipfel konnte man weite Teile des Grauen Gebirges überblicken, während man selbst im Nebel verborgen blieb. Plötzlich erkannte der Held, wie gut er das ausnutzen konnte.

Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn der Bewahrer auf einem Feld mit **Nebel-** oder **Höhlenplättchen** steht, muss er das Plättchen nicht aktivieren. Wenn er von einem Feld mit **Nebel-** oder **Höhlenplättchen** aus auf ein **angrenzendes Feld** angreift, darf er in der ersten Kampfrunde einen **großen grauen Würfel** anstatt seiner eigenen Würfel werfen. Das **Nebel-** bzw. **Höhlenplättchen** wird dann aber unmittelbar nach dem Kampf aktiviert.



DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Der Tarus

Markiert das **Feld 247** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Tarus hatte es geschafft: Er war über die Schlucht gesprungen, hatte den Spornurm bestiegen und spähte nun über das Gebirge.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Das Graue Gebirge war seiner Heimat Sturmtal sehr ähnlich. Zwar war das Gebirge keine Insel, aber die zerklüftete Landschaft mit riesigen Bergen und tiefen Tälern war ihm nur allzu vertraut. Zahllose Male hatte er sich in Sturmtal im Klettern geübt und so fiel es ihm immer leichter, sich durch die kargen Gebirgswälder zu bewegen und von Klippe zu Klippe zu springen.

Zweite Sonderfähigkeit:

Der Tarus kann Sprungfelder mit so vielen Willenspunkten weniger als angegeben nutzen, wie er **Stärkepunkte** auf seiner Heldentafel hat. (Beispiel: 12 angegebene Willenspunkte - 5 Stärkepunkte = mindestens 7 Willenspunkte).



11

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Der Fährtenleser

Markiert das **Feld 246** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Fährtenleser hatte den Bronwald erreicht. Obwohl er noch nie in diesem Wald gewesen war, kam er ihm sofort seltsam vertraut vor...

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Der Held streifte durch den Wald und fand hier und da einige Pilze und Nüsse. Er wusste genau, was essbar war und wo man es finden konnte.

Zweite Sonderfähigkeit:

Der Fährtenleser hat ab sofort die neue Aktion "**Nahrung suchen**" zur Verfügung. Wenn der Fährtenleser auf einem Feld mit **rotem Würfelsymbol** steht und **keinen Proviant** trägt, darf er einen roten Würfel werfen. Entspricht der Würfelwert dem Symbol auf seinem Feld, erhält er **1x Apfelnüsse**. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.



11

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Der Hüter der Flusslande

Markiert das **Feld 251** mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** auf diesem Feld **stehen**. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Der Hüter der Flusslande saß auf einem Felsen und ließ sich vom klaren Wasser der Quelle benetzen.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Der Held betrachtete sein eigenes Spiegelbild im Wasser. Er dachte über seine Vergangenheit in Andor nach. Das Wasser war für ihn schon seit jeher enorm wichtig gewesen. Immer wenn er erschöpft gewesen war, hatte ihn das kühle Wasser wieder belebt.

Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn der Hüter der Flusslande bei **Sonnenaufgang** auf einer Quelle steht, wird sie trotzdem aufgefrischt und erhält das **Doppelte** der angegebenen Willenspunkte, ohne dass das Plättchen umgedreht wird. Das darf **nicht dieselbe** wie am Vortag sein.



Der Bewahrer der schwarzen Archive war am Ende mit seinen Kräften. Es war lange her, dass er zuletzt etwas gegessen hatte und er wurde zunehmend schwächer. Es fiel ihm schwer, sich auf den Beinen zu halten, und wenn er auf eine Kreatur zielte, fing er an zu zittern und das Geschoss verfehlte sein Ziel.

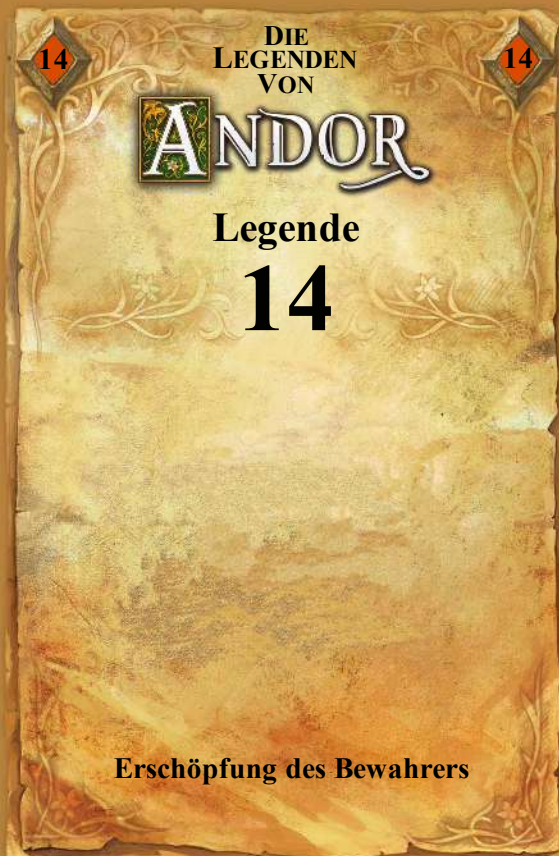
Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du jede im Kampf **gewürfelte 5 und 6** auf die **gegenüberliegende Seite drehen**.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



Der Bewahrer der schwarzen Archive lehnte keuchend an einem Felsen. Seine Augen waren überanstrengt und so sehr er sich auch bemühte, er konnte im grauen Dunst nichts mehr erkennen. Er musste den Kreaturen nun auf offenem Feld gegenüberreten.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du auf Feldern mit **Nebelplättchen** die Aktion **"Kämpfen"** nicht mehr wählen.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

14

Legende

14

Erschöpfung des Tarus

Der Tarus hing mit zwei Fingern an einer Felswand. Mit zusammengekauerten Zähnen versuchte er, sich hochzuziehen, aber er rutschte ab und fiel in die Tiefe. Im allerletzten Augenblick tauchte ein kräftiger Agren auf und packte ihn am Handgelenk. Keuchend hievte er den Tarus auf eine Steinplattform, wo dieser reglos liegen blieb.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, brauchst du die **regulären Willenspunkte**, um Sprungfelder zu nutzen. Außerdem **verlierst** du bei jedem Sprung **3 Willenspunkte**.

Genesung:

Decke die Karte "Genesung" auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

14

Legende

14

Erschöpfung des Tarus

Der Tarus wurde von einem fürchterlichen Hunger geplagt. In gekrümmter Haltung durchstreifte er das Graue Gebirge. Er musste dringend Nahrung finden, sonst würden ihn seine Kräfte vollständig verlassen.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, verlierst du jedes Mal, wenn du bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben kannst, **12 Willenspunkte**.

Genesung:

Decke die Karte "Genesung" auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

14

Erschöpfung des Fährtenlesers

Der Fährtenleser war in letzter Zeit sehr gereizt gewesen. Der ungeheure Druck, der auf den Helden von Andor lastete, machte ihm zu schaffen. Er zweifelte manchmal am Sinn ihres Vorhabens. Waren die versklavten Andori überhaupt noch zu retten?

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich jeder **Willenspunktverlust** (durch Nebel, Höhle, Kampf, Nahrung, Ereignis, etc.) **2 Willenspunkte zusätzlich.**

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Legende

14

Erschöpfung des Fährtenlesers

Der Held zweifelte immer wieder daran, dass sie es überhaupt bis nach Krahd schaffen würden. Die Abenteuer der letzten Wochen hatten ihn geschwächt und er musste sich überwinden, um überhaupt noch weiter für ihr gemeinsames Ziel zu kämpfen.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kostet dich **jeder Einsatz** eines deiner besonderen Gegenstände **2 Willenspunkte.**

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfung des
Hüters der Flusslande

Der Hüter der Flusslande lehnte sich an die nächste Felswand. Alles drehte sich um ihn und die Entfernungen waren nur noch vage zu erraten. Langsam glitt er an dem Felsen herab und betrachtete seine Hände, die wund und spröde wurden durch den immerwährenden kalten Wind. Der Held kam sich hilflos und ausgebrannt vor, als er sich wieder auf die Beine zwang. Vara weiterhin zu erreichen fiel ihm immer schwerer.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du **Vara** nur noch **zwei Felder pro Stunde** bewegen und verlierst **pro Einsatz** seines großen weißen Würfels selbst **1 Willenspunkt**.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



14

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14

Erschöpfung des
Hüters der Flusslande

Die Laune des Helden erlitt einen empfindlichen Dämpfer, denn die letzten Lebensmittel, die er zu sich genommen hatte, ließen seinen Magen rebellieren. Mit Grummeln im Bauch wurde das Klettern im Gebirge zu einer Qual. Nur noch mühsam schleppte er sich durch die gefährliche Landschaft, bis er sich krümmend nieder ließ.

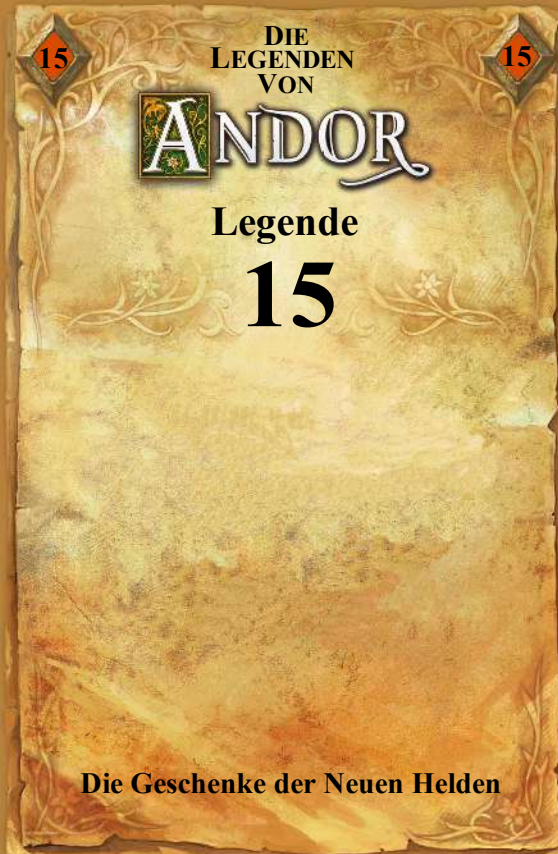
Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, darf sich Kheela **nur bewegen** bzw. am Kampf teilnehmen, **wenn der Wassergeist auf ihrem Feld** steht. Zusammen können sie sich normal bewegen und kämpfen. Weder Krieger noch Zauberer (Teleportzauber) dürfen den Wassergeist mitbewegen.

Genesung:

Decke die **Karte "Genesung"** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



Das Geschenk des Bewahrers:

*Ich werde ihnen den mächtigen Sturmschild zeigen. Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal mit dem **Sturmschild** auf dem Feld 219 stehen. Gib diese Karte an den Hüter der Flusslande weiter.*

Das Geschenk des Hüters der Flusslande:

*Ich werde ihnen **Vara**, den Wassergeist vorstellen. Der Wassergeist muss, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal auf dem Feld 219 stehen. Gib diese Karte an den Fährtenleser weiter.*

Das Geschenk des Fährtenlesers:

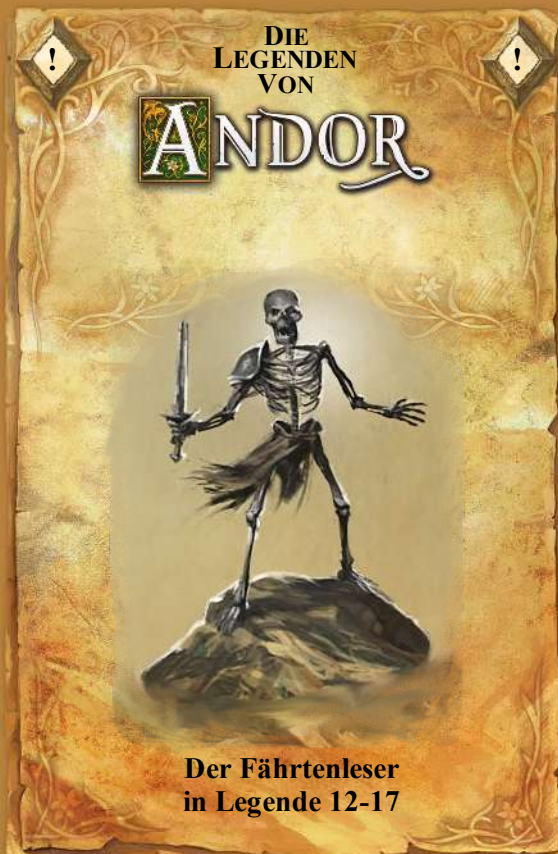
*Ich werde ihnen mein Fernrohr schenken. Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, das **Fernrohr** auf dem Feld 219 ablegen. Gib diese Karte an den Tarus weiter.*

Das Geschenk des Tarus:

*Ich werde ihnen von meiner Heimat Sturmtal erzählen. Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht, einmal mit mindestens 7 **Willenspunkten** auf dem Feld 219 stehen.*

Alle Aufgaben müssen erfüllt werden, solange der Erzähler auf dem Buchstaben "k" steht. Ihr könnt sie nicht schon vorher erledigen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4. ----->



Der Fährtenleser war ein Meister im Erkennen von verschiedenen Spuren und so konnte er auch überall problemlos Verstecke vor Feinden finden.

Ab Legende 12 erhält der Fährtenleser eine weitere Fähigkeit:

Verstecken:

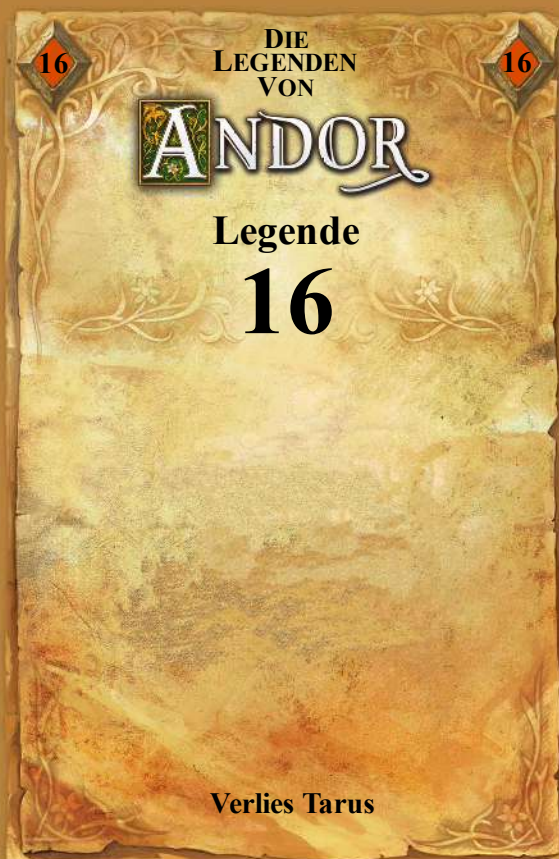
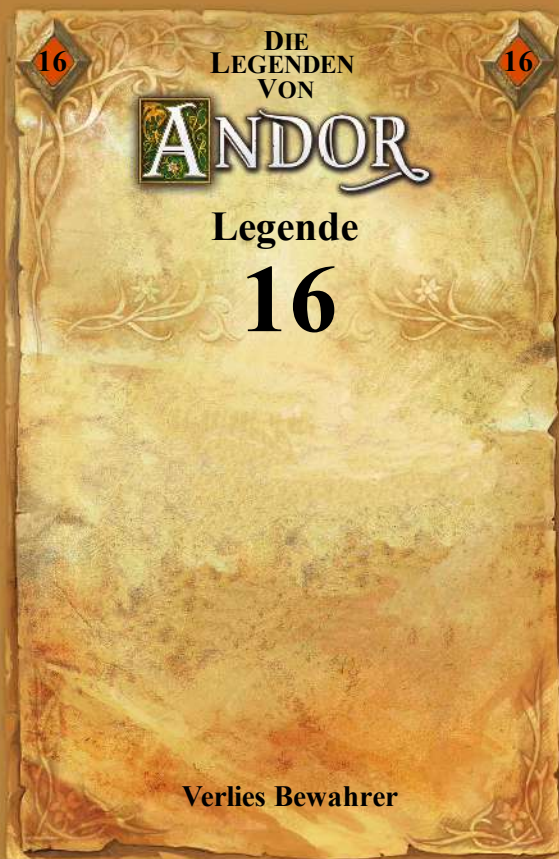
Wenn der Fährtenleser am Zug ist, kann er sich und alle Helden auf seinem Feld nach seiner eigentlichen Aktion (Laufen/Kämpfen/Passen) vor Skeletten bzw. Krahdern **verstecken**. Solange sie sich verstecken, werden sie bei deren Bewegung nicht erkannt. Um sich zu verstecken, gibt der Fährtenleser und jeder Held auf seinem Feld je nach Entfernung zum Gegner Willenspunkte ab:

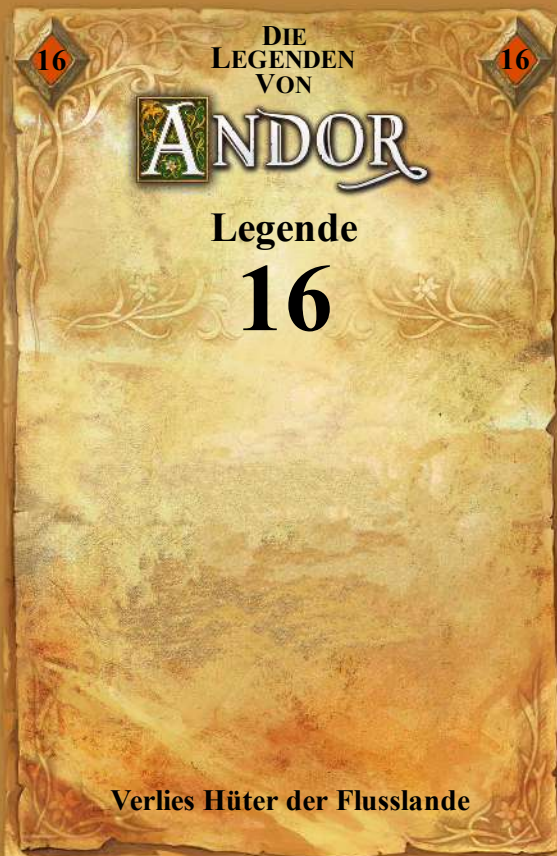
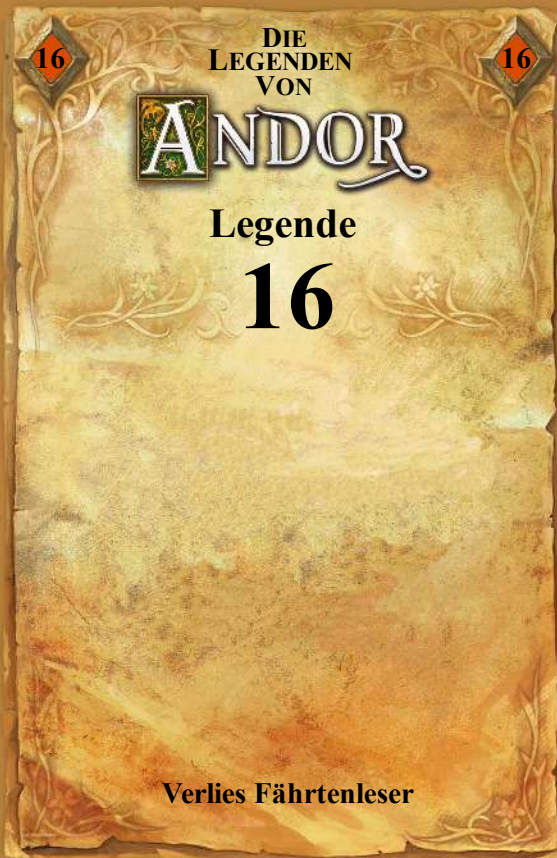
3 Felder: 1 Willenspunkt

2 Felder: 2 Willenspunkte

1 Feld: kein Versteck mehr möglich

Als Zeichen dafür, dass sich die Helden versteckt haben, werden die Figuren **hingelegt**. Eine Figur wird erst wieder aufgestellt, wenn der Held die Aktion **Laufen oder Kämpfen** wählt, d.h. beim Passen oder Tag beenden wird das Versteck aufrechterhalten. Diese Fähigkeit kann nur angewandt werden, wenn er sich in Sichtweite (3 Felder) eines solchen Gegners befindet!







17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17

Hoffnungskarte Bewahrer

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit dem grauen Wappen erreicht.

Der Held griff in seinen Umhang und holte ein kleines durchsichtiges Gefäß hervor, das mit einer tiefschwarzen Flüssigkeit gefüllt war. Nachdenklich betrachtete der Held die Flüssigkeit darin. Schließlich schraubte er den Deckel auf und tauchte die Spitze eines Armbrustbolzens hinein. Er hatte keine Wahl: Er musste das Gift zur Rettung der Andori einsetzen, sonst hatten sie keine Chance, diesen Kampf zu gewinnen.

Der Bewahrer der schwarzen Archive kann nun im Kampf **dauerhaft** einen **großen grauen Würfel** benutzen. Hat er **mindestens 7 Willenspunkte**, darf er ihn **erneut** werfen. Hat er **mindestens 14 Willenspunkte**, darf er ihn bis zu drei Mal werfen. Es zählt aber immer nur der **letzte** Würfelwurf.



17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17

Hoffnungskarte Tarus

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit dem braunen Wappen erreicht.



17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17

Hoffnungskarte Fährtenleser

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit dem orangenen Wappen erreicht.

Die Nerven des Fährtenlesers waren zum Zerreißen gespannt. Die ganzen Wochen und Monate hatten sie sich durchs Graue Gebirge gekämpft, um dieses eine letzte Abenteuer zu bestehen. Das war ihre einzige Chance: Sie mussten es um jeden Preis schaffen, die Bauern zu retten. Äußerst vorsichtig schlich der Fährtenleser umher, immer darauf bedacht, ja kein Geräusch zu verursachen, das die Krahdler auf ihn aufmerksam machen könnte.

Ab sofort löst der Fährtenleser selbst **keine Bewegungsplättchen** mehr aus. Sollte sich ein Krahdler oder Skelett bewegen und er steht in dessen Sichtweite, wird er **trotzdem verfolgt** (Es sei denn, er versteckt sich).



17

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende

17

Hoffnungskarte Hüter der Flusslande

Diese Karte wird aufgedeckt,
wenn der Erzähler den Buchstaben
mit dem weißen Wappen erreicht.

Der Held zerbrach sich ständig den Kopf darüber, wie sie die Andori aus der Feste von Borghorn befreien sollten. Es war kein allzu großes Problem, sie lebend aus der Feste herauszuholen, doch wo sollten sie sie nur hinbringen. Hier in Krahd waren sie nirgends sicher. Plötzlich dachte er wieder an Vara, den Wassergeist. Sie würde die Bauern bestimmt schützen, falls sie unerwartet von Skeletten angegriffen werden würden.

Nur wenn der **Wassergeist** auf einem Feld mit einem Bauern steht, ist der Bauer **nicht geschlagen**, wenn ein **Skelett** sein Feld betritt.