



11

ANDOR

Legende
11
Das Graue Gebirge
Einführungsspiel

Heldenkarte

Windu

Markiert das Feld 248 mit seinem Heldenwappen. Er muss auf diesem Feld stehen. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Es war Windu, als hätte eine unsichtbare Macht ihn an diesen Ort geführt und er nun endlich sein Ziel erreicht.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Stumm grübelnd sah der Zauberer aus Yra durch die hohen Zinnen des Königsturms gen Norden. Er war sich bewusst, dass seine Beeinflussung von Raum und Zeit gefährlich nahe an der Dunklen Magie waren und diese ihn verschlingen würde, würde er sich ihr ganz hingeben. Und doch musste er nun einen Schritt weiter gehen und all seine magischen Fähigkeiten aufbringen, um seinen Freunden zu helfen und die verschleppten Andori zu retten.

Zweite Sonderfähigkeit:

Ab sofort kann Windu seine Portale auf eine **dritte Art** nutzen:

Er kann bis zu 3 ungenutzte Portale **mit der grauen Seite nach oben** auf beliebigen, unterschiedlichen Feldern ablegen (nicht im Vorbeigehen). Wenn er, ein anderer Held oder ein Bauer sich auf einem Feld mit einem Portal befinden, kann dieser seine Heldenfigur **oder** den Bauern auf ein Feld mit einem anderen grauen Portal versetzen und muss dabei **4 Willenspunkte abgeben**. Beide Portale kommen danach auf Windus Heldentafel zurück. Mit dem Bauern können ebenso **Gegenstände** geschickt werden. Die **Regeln für Gegenstände gelten wie gehabt** (siehe Karte „Die Zeitportale“). Es kann sich immer nur **ein** Held oder Bauer teleportieren.



17

ANDOR

Legende
17
Hoffnungskarte

Hoffnungskarte

Windu

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

In dieser verzweifelten Stunde ließ Windu all seine Vorsicht und Zurückhaltung fahren und schöpfte sein gesamtes Potential aus. Auch wenn das bedeutete, die Dunkle Magie durch ihn strömen zu lassen und im Notfall sogar seine Mitstreiter magischen Gefahren auszusetzen, um das höhere Ziel zu erreichen.

Die Fähigkeit, mit dem Einsatz eines Portals einen Würfelwurf zu wiederholen, kann ab jetzt **auch gegen Gegner** eingesetzt werden. Je nach Würfelart kostet das die Heldengruppe (kann auf alle **mitkämpfenden** Helden beliebig verteilt werden):

- 1 Willenspunkt pro weißem Würfel
- 2 Willenspunkte pro rotem Würfel
- 3 Willenspunkte pro grauem Würfel.

Außerdem können ab jetzt **alle Gegenstände** (außer Bauern), auch „nicht-magische“, durch die Portale mitgenommen bzw. mit einem Bauern mitgeschickt werden.