



11
11

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge Einführungsspiel



Heldenkarte

Die Schneezauberin

Markiert die 4er-Quelle mit Sela's
Heldenwappen. Sela muss diese Quelle
leeren. Danach darf sie diese Karte
aufdecken und vorlesen.

Sela stand neben der mächtigsten Quelle des Grauen Gebirges. Hier spürte sie die Kraft des Wassers am stärksten.

Sela erhält jetzt einen Stärkepunkt.

Sie streckte ihre Hand aus: Das Wasser der Quelle gefror zu Eis! Sela spürte, wie immer mehr Macht, Wissen und Erinnerung des Wassers in sie floss!

Für den Rest von Legende 11 ist diese Quelle nicht mehr benutzbar!

Zweite Sonderfähigkeit:

Ab nun kann Sela dank der Erinnerungen des Wassers immer **ein Schneepflättchen mehr** aus dem Vorrat ziehen, als sie dank ihrer Willenspunkte im Grundspiel dürfte.



14
14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Schneezauberin

Sela hielt inne und blickte nach Norden. Hadria lag weit, weit im Norden, und der Nordberg mit ihrem Palast aus Schnee und Eis noch etwas weiter. Als sie sich vor Monaten entschloss, aufgrund der Gefahren durch das Wesen namens Qurun den Helden von Andor zu helfen, hatte sie nicht gewusst, was noch auf sie zukommen würde. Dieses Land war so seltsam und abweisend, aus den Spalten und Ritzen des Gebirges drang schwefeliger Geruch, Hitze und Feuer. Es ekelte und erschöpfte sie.

Erschöpfung:

Solange Sela ihre **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hat, kann sie immer nur **maximal einen einzigen** Schneezauber pro Tag ziehen oder behalten.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege Sela's Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies die **Genesungsaufgabe** vor.
*Hinweis: Es kann immer nur **ein** Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach noch einmal.*

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



14

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der
Schneezauberin

Je länger sie hier im Grauen Gebirge herumstreiften, je mehr sie versuchten, den widrigen Umständen Herr zu werden, desto schwieriger wurde es für alle. Der Boden und die Erde hier spien die Fäulnis der Schwarzen Hexerei der Krahder aus, die Skelette, die bei jeder Gelegenheit aufstanden und Jagd auf sie machten. Von den steinernen Hängen und Anhöhen kamen in gewaltiger Schar neue Kreaturen, die auf sie und die Andori im Lager Jagd machten und schier unermüdlich waren. Kaum hatten sie eine oder zwei besiegt, schon sahen sie an den Hängen doppelt so viele wieder auftauchen. Und zuguterletzt merkte sie, sowohl an den Gesichtern der sie begleitenden Andori als auch ihrer Begleiter, der Helden und Heldinnen von Andor, dass diese immer müder und sorgenvoller waren. Die Stimmung war am Tiefpunkt, das Gebirge verlangte ihnen alles ab, und die Skelette und die Kreaturen taten das Ihre, um ihnen jede Hoffnung zu nehmen. Ach, wäre sie doch nur zuhause, in ihrem Palast geblieben!

Erschöpfung:

Solange Sela ihre **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hat, kostet sie **jede Aktion** (Laufen oder Kämpfen) immer einen **Willenspunkt**. Dabei ist es egal, wie viele Stunden sie auf einmal läuft oder wie viele Runden ein Kampf dauert, sie zahlt für die komplette Aktion. Wird der Kampf unterbrochen, zahlt sie bei der Fortsetzung erneut einen Willenspunkt.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege Sela's Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies die **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfdest du einfach noch einmal.*

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



15

ANDOR

Legende

15



Das Geschenk der
Schneezauberin

Ich werde ihnen die Angst vor meiner Zauberei nehmen.

Sela muss einmal, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, auf **Feld 219 stehen** und dort **drei positive Schneeplättchen** (Gold, Ruhm, Feuerholz, Ewiges Feuer) in beliebiger Kombination **abgelegt haben!** Sie kann Plättchen dafür auch schon vorher dort ablegen, diese sind dann aus dem Spiel, werden nicht mehr zurückgelegt und zählen auch nicht zu Sela's Maximalanzahl an Schneeplättchen, die sie pro Tag besitzen darf.



Sela trat in die kühlen Schatten der Winterburg. Endlich konnte sie der Hitze des Gebirges entfliehen, wenn auch nur für kurze Zeit. Ganz und gar ihrer Intuition folgend, stieg sie hinab in die Tiefen des Verlieses. Überall Knochenreste, mit Abscheu blickte sie sich um. Da hörte sie ein leises Wimmern, weiter, tiefer.

Als sie schließlich einen Raum mit einer vergitterten Fallgrube fand, sahen sie viele große Augen verängstigt an. Niemand sagte ein Wort, nur das Wimmern war zu hören. „Natürlich“, dachte Sela, „ich sehe nicht gerade so aus, wie sie die Helden von Andor in Erinnerung haben.“

Mit wenigen Zaubern sprengte sie das Gitter und schuf eine Treppe aus Eis. Dann lud sie die Menschen mit einer Handbewegung ein, herauszukommen. „Kommt, die Helden von Andor sind hier und haben die Winterburg befreit. Schließt euch ihrem Tross an. Ich bin da, um euch vor der Schwarzen Magie der Krahder zu retten.“



Sela spürte die Hexerei und Schwarze Magie, die von diesem unheilvollen Ort ausging. Sie schloss die Augen und sog die stickige, heiße Luft ein, die ihre Lungen zu verbrennen schien. Sie versuchte, alles aus ihren Gedanken zu vertreiben und sich ausschließlich auf die eisklare und präzise Macht ihrer Zauberei zu besinnen. Und wie sie so da stand und in sich ging, erinnerte sie sich plötzlich an die Kraft der Erinnerung, die sie beim erstmaligen Trinken der großen Quelle im Grauen Gebirge durchströmte. Wasser hatte eine Erinnerung! Und wieder traf sie diese Erkenntnis wie eine Wucht, aber dieses Mal schöpfte sie Hoffnung für den letzten Gang, den Gang in die dunkle Feste der Krahder, der Knechter aller Wesen.

Sela kann ab jetzt einmal pro Tag **einen ihrer benutzten** Zauber zur Seite legen und erhält diesen **zusätzlich**, wenn sie am nächsten Tag neue Plättchen zieht. Dadurch kann sie immer genau einen Zauber mehr haben, als sie normalerweise haben dürfte.

Wichtig: Sela muss diesen Zauber wirklich benutzt, nicht aufgehoben oder abgelegt haben. Der Zauber wird dann zur Seite gelegt und Sela zieht am nächsten Tag ihre normalen Zauber und anschließend erhält sie diesen einen zur Seite gelegten Zauber.

Hoffnungskarte Schneezauberin

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn der Erzähler den Buchstaben mit Sela's Wappen erreicht.