



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
11

Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte
Zwillinge

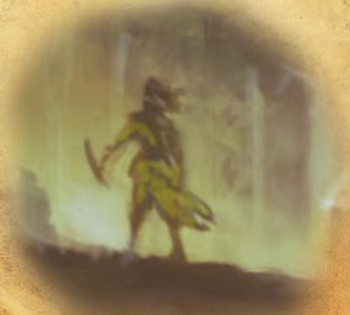
Markiert das **Feld 245** mit beider **Heldenwappen**.
Sie **müssen gleichzeitig** auf diesem Feld **stehen**.
Dann dürfen sie diese Karte aufdecken
und vorlesen.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14




Erschöpfung der Dolchkämpferin



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14




Erschöpfung der Dolchkämpferin



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Legende
14



Erschöpfung des Messerwerfers

Ronja hatte Angst. Angst, dass sie zu spät wären, dass sie versagen könnten. Dabei war die Hoffnung nie groß gewesen. Sie wusste es und Birk hatte es wieder und wieder betont. Und doch hatte sie so viel Hoffnung in den Tross der Andori gesetzt, so viel Vertrauen darauf, ihre Eltern wieder zu sehen. Zwischen diesen kargen Felsen verlor sie nun Hoffnung und Vertrauen. Das Vertrauen in sich selbst. Ein Glück, dass Birk noch bei ihr war. Aber war sie ihm noch eine Hilfe?

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du Birk **nicht mit deiner Sonderfähigkeit im Kampf** unterstützen. Du kannst aber noch unterstützt werden.

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.

Hier am alten Bron hatten sie sich auf ihrer Flucht lange Zeit versteckt. Nun weckte dieser Ort alte Erinnerungen.

Ihr erhaltet jetzt beide je 1 Stäkepunkt.

Schon damals hatten sie von der Macht ihrer Amulette regen Gebrauch gemacht. Doch nun waren sie, nach vielen Abenteuern und überstandenen Gefahren in der Fremde, ihrer alten Heimat und der Sklaverei so nahe, wie seit Jahren nicht mehr. Ihr Weg würde nach Krahd führen, und Ronja und Birk fragten sich, ob ihre Eltern noch lebten und ob sie sie finden könnten. Bei diesen Gedanken spürten sie, wie sich ihre Amulette erwärmten. Bargesen diese eine ihnen noch unbekannte Kraft?

Zweite Sonderfähigkeit:

Stehen sowohl Ronja als auch Birk auf einem **Höhlenfeld** (es muss nicht das gleiche sein), können sie **beliebig viele** Stärke- und Willenspunkte **tauschen**. Allerdings müssen beide jeweils mindestens einen behalten.

„Verflixt!“ Birk besah sich den Schnitt in seiner Hand. Sein Vater hatte ihm immer wieder eingebläut, wie vorsichtig er mit Messern umgehen muss. Sein Vater hatte immer zur Vorsicht gemahnt, schon als sie noch mit Nüssen und Steinen Werfen geübt hatten. „Wir kommen, Vater!“ dachte er sich. Der Schnitt war nicht tief, er würde problemlos verheilen, doch bis dahin sollte er seinen Wurfarm schonen.

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du keine Kreatur auf einem **benachbarten Feld** angreifen. Du würfelst trotzdem noch nacheinander.

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.

Seit Wochen waren sie nun schon unterwegs. Dem Aufruf der Helden waren sie bereitwillig gefolgt, setzten doch auch sie und Birk ihre Hoffnung auf den Tross. Birk! Was hatte er nicht alles geleistet, und sie, Ronja, wollte in nichts nachstehen. Die Andori bewunderten sie beide. Doch nun waren die Strapazen zu groß. Sie konnte die Last nicht mehr tragen. Und doch musste sie weiter! Also Ballast abwerfen und auf! Die Andori brauchten sie!

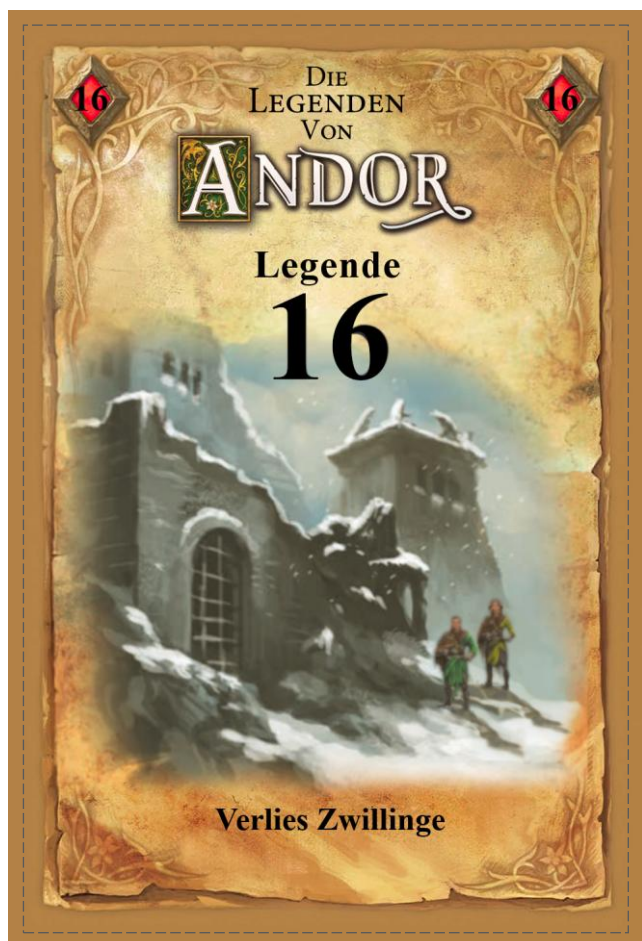
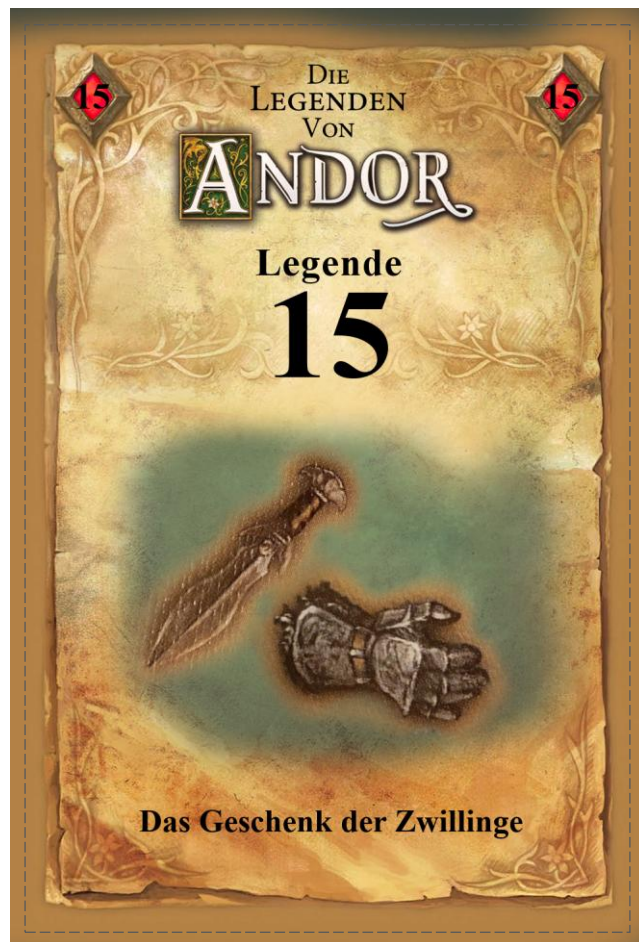
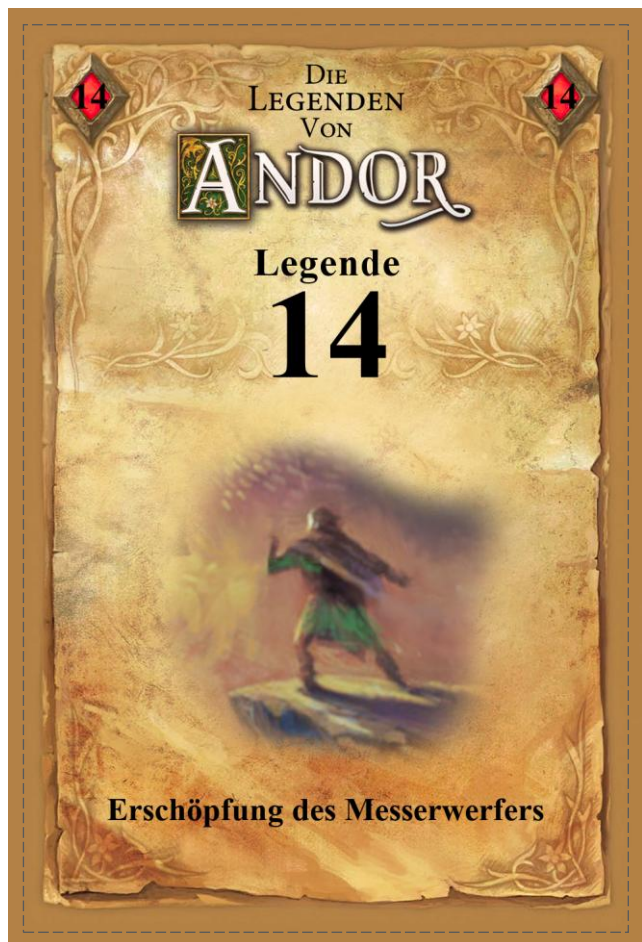
Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du **keine Gegenstände tragen**, einzig Proviant und Edelsteine. Gegenstände, die du jetzt trägst, werden auf dein Feld gelegt.

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 Messerwerfers:

Ich werde ihnen ein Messer geben. Hier gibt es ein fantastisch gearbeitetes Wurfmesser, eines, das Seinesgleichen sucht. Das werde ich ihnen bringen.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, den Gegenstand **Messer** auf Feld 219 ablegen.

Das Geschenk der Dolchkämpferin:

Ich habe einen Handschuh gesehen. Man mag es kaum glauben, aber er ist eine mächtige Waffe. Diesen werde ich ihnen bringen.

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, den Gegenstand **Handschuh** auf Feld 219 ablegen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a4



Nüsse! Nüsse und Sternenkraut! Freilich, Apfelnüsse schmecken gut, doch Birk konnte sich noch gut an die Zeit erinnern, als das die einzigen Lebensmittel gewesen waren, die ihm zur Auswahl standen. Damals, als er mit seiner Schwester das erste Mal das Graue Gebirge durchstreift hatte, auf der Flucht vor den Skeletten. Als sie endlich das Rietland erreicht hatten, hatte er sich geschworen, nie wieder davon zu essen. Und nun?! Diese Nüsse hingen ihm zum Hals heraus!

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du keinen Proviant abgeben, um den

Willenspunktverlust am Morgen zu **verhindern**.

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.

Nehmt das zweite Wappen der Zwillinge aus dem Spiel. Diese Karte gilt für beide Helden.

Weit war das Land und wüst. Sie kamen an viele bekannte Orte und erinnerten sich des Leids, dass sie hier erfahren hatten. Immer wieder trafen sie auch auf Sklaven der Krahder, aber von ihren Eltern fehlte jede Spur. „Lass den Kopf nicht hängen, Birk“, sprach Ronja, „Noch ist nicht jede Hoffnung verloren. Die Andori helfen uns und zusammen haben wir zwei bisher alles durchgestanden!“

Ab jetzt muss nur **einer der Zwillinge** bei Sonnenaufgang Proviant abgeben oder sich im Lager befinden, um den Willenspunktverlust für **beide abzuwehren**. Sollten dennoch **beide Proviant** abgeben, erhalten sie **4 Willenspunkte**, die sie frei unter sich verteilen können.

Birk und Ronja sahen den Helden nach, die in der Winterburg verschwanden. Dem ersten Impuls, ihnen nachzulaufen, widerstanden sie. Stattdessen riefen sie die Andori zusammen und leiteten die Errichtung eines Lagers an, das vor allem darauf ausgelegt war, die Befreiten zu versorgen, denn diese würden ausgezehrt und verwundet sein. Sie ließen Lagerfeuer errichten, provisorische Betten bereiten, Wasser und eine stärkende Suppe kochen und Verbandzeug herrichten. Als die Gefangenen dann nach und nach aus der Winterburg strömten, nahmen sie sie in Empfang und geleiteten sie zu den richtigen Plätzen, jeden nach seinem Zustand. Den ganzen Tag waren sie auf den Beinen, halfen, wo sie konnten, redeten mit den Verwundeten und spendeten Trost.

Später, die Helden hatten alle Andori befreit und alle waren müde, stand die Frage im Raum, warum die Zwillinge nicht mit in der Burg waren. „Wen hätten wir denn suchen sollen? Unsere Leute sind in Krah.“