



11

ANDOR

Legende

11

Das Graue Gebirge

Einführungsspiel

Heldenkarte

Barandir

Markiert Barandirs **Ablagefeld** für Gold, Proviant etc. mit seinem **Heldenwappen**. Er **muss** bei einem Tagesanbruch (vor der Proviantabgabe) **Proviant** besitzen und auf einer **unbenutzten Quelle** stehen. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

Barandir trat an die Quelle und spürte förmlich die Lebenskraft, die von dem frischen Quellwasser ausging.

Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!

Seine Erfahrung als Spurenleser und seine Fähigkeit, sich in jedem Gelände durchzuschlagen, würden ihm sicherlich auch hier im Grauen Gebirge von Nutzen sein. Notfalls konnte er auch mit nichts als einem bisschen frischen Wassers der Gebirgsquellen einen Tag gut überstehen.

Zweite Sonderfähigkeit:

Wenn Barandir bei **Sonnenaufgang** auf einer **unbenutzten Quelle** steht, kann er, wenn die Proviantabgabe an der Reihe ist, **statt Proviant abzugeben die Quelle umdrehen**, bekommt dafür aber keine Willenspunkte. Wenn er bei Sonnenaufgang Proviant abgibt (keine Quelle), bekommt er 3 **Willenspunkte**. Er kann **Proviant in Laufstunden** umwandeln. Pro Proviant kann er (in einem Zug) bis zu zwei Felder weit laufen. Wenn er nur ein Feld läuft, wird der Proviant trotzdem verbraucht.



17

ANDOR

Legende

17

Hoffnungskarte

Barandir

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

All die Wochen im Grauen Gebirge hatten Barandirs Sinne und das Gespür für seine Umgebung geschärft. Wie er seine Feinde durch jedwedes Terrain verfolgen und ihre kleinsten Spuren erkennen konnte, so konnte er nun auch sich selbst und seine Mitstreiter vor den drohenden Augen der Kreaturen verbergen.

Ab sofort **ignorieren Kreaturen** bei jeder Kreaturenbewegung, die ihn betreffen würde, Barandir und **einen** anderen Helden **oder einen** Bauern auf Barandirs Feld. Wenn Gegner sich auf sein Feld bewegen, z.B., weil sich ein zusätzlicher Held auf dem gleichen Feld oder in Reichweite befindet oder Barandir sich auf ein Feld mit Gegnern bewegt, bleiben Skelette, Krahder usw. auf seinem Feld stehen und es gelten alle Regeln wie sonst (Bauern werden geschlagen, Barandir wird festgehalten).