



11

# ANDOR

## Legende

# 11

### Das Graue Gebirge

### Einführungsspiel

Heldenkarte

Halgrim

Markiert Halgrims **Namen** auf seiner Heldentafel mit seinem **Heldenwappen**. Er muss zusammen mit **mindestens einem anderen Helden** eine Kreatur besiegen. Dann darf er diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Siegreich standen der Heermeister der Schildzwerge und seine Gefährten über der besiegten Kreatur.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Beflügelt durch diesen Sieg fühlte sich Halgrim, als könnte er es mit dem gesamten Heer der Krahder auf einmal aufnehmen!*

#### **Zweite Sonderfähigkeit:**

Bei jedem Kampf hat Halgrim in der **ersten Kampfrunde** mehr **Stärkepunkte** in Höhe der **Anzahl an Gegnern** auf seinem und auf allen angrenzenden Feldern **zusammen**. Liegende Gegner und Höhlenwichte zählen hierbei nicht.



17

# ANDOR

## Legende

# 17

Hoffnungskarte

Halgrim

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

*Seit der Befreiung der Winterburg trug Halgrim den alten Zwerge-Amboss bei sich. Er erinnerte sich an seine Jugend in Cavern und wie die Zwerge-Schmiede seiner Heimat wahrlich außergewöhnliche Kunstwerke schufen. Gewiss würde er mit seinem Hammer auch die eine oder andere Klinge aus dem alten Amboss hervorbringen.*

Halgrim erhält jetzt den neuen kleinen Gegenstand **Amboss**, den nur er benutzen kann (transportieren kann jeder Held). Der Amboss kann zweimal eingesetzt werden, danach kommt er aus dem Spiel. Jeder Einsatz ist eine freie Handlungsmöglichkeit, kostet aber 1 Stunde. Wird er Amboss eingesetzt, kann eine **alte Waffe**, welche Halgrim trägt, **geschmiedet** werden. Hierfür wird das entsprechende neue **Plättchen** auf die alte Waffe gelegt und es gelten beim Einsatz der geschmiedeten Waffe die neuen Werte. Nach dem Einsatz der Waffe kommt das Plättchen aus dem Spiel und die Waffe kann normal eingesetzt werden.

Geschmiedete Waffen können abgelegt, getauscht und von anderen Helden benutzt werden.