



11

# ANDOR

Legende  
**11**  
Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel

Heldenkarte 1  
**Joyanna**

Markiert das Feld 245 mit ihrem **Heldenwappen**. Sie muss auf diesem Feld **stehen** und **Apfelnüsse** dabeihaben. Dann darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

Als Joyanna die Spitze des Turms, den man den „Alten Bron“ nannte, erreichte, hatte sie weite Sicht auf das Graue Gebirge.

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

Als sie das Land auskundschaftete bemerkte sie eine weitere Präsenz auf dem Turm. Eine kleine Bergeule saß auf den Zinnen und schaute sie neugierig an. Joyanna reichte ihr ein paar Apfelnüsse aus ihrer Tasche und nach kurzem Zögern pickte das Tier zutraulich die willkommene Nahrung. Es waren doch nicht alle Kreaturen feindlich gesinnt in diesem

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Joyanna erhält jetzt und zu Beginn jeder Legende den neuen **kleinen Gegenstand Bergeule**, den nur sie benutzen kann (transportieren kann jeder Held). Die Bergeule kann jederzeit außerhalb des Kampfes einmal am Tag eingesetzt werden. Hierfür würfelt Joyanna mit **beiden Heldenwürfeln gleichzeitig** (können nicht mit Earas Sonderfähigkeit gedreht werden) und je nach Ergebnis (jeder Würfel wird für sich betrachtet) ergeben sich folgende Auswirkungen:

Lest jetzt weiter auf Heldenkarte 2. 



11

# ANDOR

Legende  
**11**  
Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel

Heldenkarte 2  
**Joyanna**

Diese Karte wird nach der Karte „Heldenkarte 1 Joyanna“ aufgedeckt und vorgelesen.

- 1 Das **Nebelplättchen** und alle aufdeckbaren Gegenstände auf der **kleinsten Feldzahl** werden aufgedeckt
- 2 Das **Höhlenplättchen** und alle aufdeckbaren Gegenstände auf der **kleinsten Feldzahl** werden aufgedeckt
- 3 Würfel erneut werfen
- 4 Joyanna bekommt **1x Apfelnüsse**
- 5 Das **Höhlenplättchen** und alle aufdeckbaren Gegenstände auf der **größten Feldzahl** werden aufgedeckt
- 6 Das **Nebelplättchen** und alle aufdeckbaren Gegenstände auf der **größten Feldzahl** werden aufgedeckt

Wenn direkt beim **ersten Wurf ein Pasch** erscheint, zählt nur ein Würfel und sie erhält zusätzlich einen **halbvollen Trank der Hexe** (bei einem 3er-Pasch erhält sie einen halbvollen TdH, beide Würfel werden erneut gewürfelt und der nächste Wurf zählt wieder als erster Wurf).

Wenn kein aufdeckbares Nebel- bzw. Höhlenplättchen mehr auf dem Spielplan ist, wird ein anderer Gegenstand entsprechend der Feldzahl aufgedeckt. Ist auch das nicht möglich, passiert nichts.



17

**ANDOR**

**Legende**

**17**

Hoffnungskarte

**Joyanna**

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

*Auch wenn Joyannas Stärke ursprünglich eher das auskundschaften und spähen war, so hatte sie sich nun auch zu einer beachtlichen Kämpferin gemausert, der beim Umgang mit dem Bogen niemand mehr etwas vormachen konnte.*

Ab sofort kann Joyanna auch im Fernkampf ihre **Würfel gleichzeitig werfen**. Helme können aber nach wie vor nicht verwendet werden.