



11

# ANDOR

Legende  
11  
Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel

Heldenkarte 1  
Quinta

Markiert Quintas **Zauberstab** mit ihrem **Heldenwappen**. Sie muss im Laufe der Legende einmal ihren Tag auf einem **Kreaturenfeld** beenden. Dann darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

*Die Flut der Kreaturen schien nicht abzubauen. Und doch schöpfte Quinta Hoffnung, als sie sich ihren Flammenstab betrachtete und sich erinnerte, dass sie eine Zauberin des Feuers aus Hadria war.*

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

*Wenn sie schon nicht alle Feinde selbstständig besiegen konnte, so konnte sie sie mit ihren Flammenzaubern zumindest verscheuchen und in Schach halten.*

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Quinta kann nun jederzeit auch **außerhalb des Kampfes** mit ihrem **roten Feuerwürfel** werfen und diesen auf die nächsthöhere oder -niedrigere Seite drehen. Wenn die **Summe aus Feuerwürfel und ihren aktuellen Stärkepunkten** höher ist als die **Summe der Stärkepunkte der Kreaturen**, die sich auf ihrem Feld befinden, kann sie diese Kreaturen (bzw. einzelne Kreaturen, falls die Summe niedriger ist als die Summe aller Kreaturen-Stärkepunkte, aber größer als die Summe der Stärkepunkte einzelner Kreaturen) auf **ein beliebiges angrenzendes freies Feld** versetzen (pro Aktion nicht auf mehrere Felder verteilen).

Lest jetzt weiter auf **Heldenkarte 2**.



11

# ANDOR

Legende  
11  
Das Graue Gebirge  
Einführungsspiel

Heldenkarte 2  
Quinta

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

*Beispiel: Sie befindet sich zusammen mit 3 Skeletten auf einem Feld und hat aktuell 3 Stärkepunkte. Sie würfelt mit dem Feuerwürfel eine 2, dreht diesen auf die 3 und hat somit einen Gesamtwert von 6. D.h. sie kann 2 der 3 Skelette auf ein angrenzendes freies Feld versetzen. Danach setzt sie den Feuerwürfel noch einmal ein und würfelt eine 4. Das verbliebene Skelett kann jetzt nicht mehr auf das Feld der ersten beiden Skelette versetzt werden, da dieses Feld nicht mehr als „frei“ gilt, sondern nur noch auf ein anderes, tatsächlich freies Feld.*

Ist die Summe aus Feuerwürfel und Stärkepunkte gleich oder niedriger als die des Gegners, bleibt dieser auf seinem Feld. Ist der Wert des Feuerwürfels **höher als Quintas aktuelle Stärkepunkte**, muss sie die Differenz an Willenspunkten abgeben. Der Einsatz ist eine freie Handlungsmöglichkeit, **kostet aber eine Stunde**. Kreaturen können nicht über Sprungfelder verscheucht werden. Die Fähigkeit kann nie gegen liegende Skelette oder gegen Endgegner eingesetzt werden.



17

**ANDOR**

Legende

**17**

Hoffnungskarte

**Quinta**

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

*All das Leid und die Qualen in diesem unsäglichen Land ließen Quinta an die wärmenden Leuchtfeuer ihres Ordens im fernen Hadria denken. Auch wenn sie nicht so mächtig war wie die oberen Zauberer des Feuerordens, so konnte sie doch auch hier ein Leuchtfeuer der Hoffnung errichten.*

Quinta kann ab jetzt zu einem beliebigen Zeitpunkt ein **Ewiges Feuer** auf ihrem Feld erzeugen. Dann wird das **Feuerplättchen 2 Buchstaben über den Erzähler** gelegt. Wenn der Erzähler das Feld mit dem Feuerplättchen erreicht, kommt das Ewige Feuer vom Spielplan und kann erst **ab dann** neu platziert werden. Es kann sich immer nur ein ewiges Feuer auf dem Spielplan befinden. Ein Held, der sich auf dem gleichen Feld wie das Ewige Feuer befindet, kann im Kampf einen **großen schwarzen Würfel** statt seiner eigenen Würfel benutzen. Ist die Summe der Stärkepunkte aller am Kampf beteiligten Helden gleich oder höher als der Würfelwert, kostet der Einsatz nichts. Ist sie niedriger, muss die Heldengruppe **die Hälfte des Würfelwertes an Willenspunkten abgeben**. Pro Kampf kann immer nur ein Held den schwarzen Würfel benutzen. Wenn sich ein Held für den schwarzen Würfel entscheidet, muss er ihn den ganzen Kampf benutzen, auch wenn während des Kampfes Helden aus der Gruppe ausscheiden.