



11

# ANDOR

## Legende

# 11

### Das Graue Gebirge

### Einführungsspiel

Heldenkarte

Yumiko

Markiert **Kenjo**, die Echse auf Yumikos Heldentafel mit ihrem **Heldenwappen**. Sie und Kenjo müssen **gleichzeitig** auf zwei **unterschiedlichen Höhlenfeldern stehen**. Dann darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

Vorsichtig betrat Yumiko die dunkle Höhle.

**Du erhältst jetzt 1 Stärkepunkt!**

Das Höhlensystem unter dem Grauen Gebirge war weit verzweigt und für die meisten ein Labyrinth ohne Wiederkehr. Kenjo aber war eine gewiefte Echse und durch seine ausgezeichneten Sinne würde er immer die Oberfläche finden und zu Yumiko zurückkehren.

**Zweite Sonderfähigkeit:**

Kenjo kann ab sofort **von einer Höhle zu einer beliebigen anderen reisen**. Diese Bewegung kostet Yumiko immer eine Stunde, auch wenn Kenjo vorher weniger als 4 Felder bewegt wurde. Wenn Yumiko **währenddessen auf Kenjo reitet**, kostet sie das **1 Willenspunkt**, wenn bei der Höhlendurchquerung keine Schlucht überwunden wird, **2 Willenspunkte**, wenn nur eine Schlucht überwunden wird und **4 Willenspunkte**, wenn dabei zwei Schluchten überwunden werden. Wenn Kenjo Höhlen nur passiert, bleiben die darauf liegenden Höhlenplättchen zugedeckt. Nur wenn er auf einem Höhlenfeld **zum Stehen** kommt, wird das Höhlenplättchen aufgedeckt. Dies gilt auch, wenn Yumiko auf ihm reitet. Wenn Yumiko bei einer Höhlendurchquerung weniger Willenspunkte hat als für diese nötig wären, bleibt ihre Figur auf der Start-Höhle stehen.



17

# ANDOR

## Legende

# 17

Hoffnungskarte

Yumiko

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

Die Zeit im Grauen Gebirge hatte nicht nur Yumiko alles aberlangt und über sich hinauswachsen lassen, auch ihre Echse Kenjo wurde zu einem starken Begleiter, den auch der Rest der Gruppe nicht mehr missen mochte.

Ab sofort wird **Kenjos Stärkepunkte-Marker** nach Kämpfen nicht mehr nach links verschoben, sondern bleibt auf seiner aktuellen Position. Außerdem kann ab jetzt **jeder Held**, der sich mit Kenjo auf demselben Feld befindet, entsprechend den üblichen Regeln, Stärkepunkte gegen Willenspunkte tauschen.