



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
11
Das Graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte

Wirf einen Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einen Heldenwürfel (1er-Stelle) und markiere dieses Feld mit deinem **Heldenwappen**. Du **musst** einmal dort deinen Tag beenden. Dann darfst du diese Karte aufdecken und vorlesen.

...

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

...

Deine zweite Sonderfähigkeit wird jetzt aktiviert. Wenn es keine für dich gibt, hast du die folgende.

Zweite Sonderfähigkeit:

Gibst du beim Sonnenaufgang Apfelnüsse als Nahrung ab, darfst du, anstatt sie zurück auf die Ausrüstungstafel zu legen, mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) würfeln und sie auf dieses Feld legen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Legende
14
Erschöpfung



Erschöpfung

...

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, kannst du das **Lager nicht mehr betreten**.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



Solltest du nicht die allgemeine zweite Sonderfähigkeit aus dieser Erweiterung nutzen, decke jetzt die andere Karte „Erschöpfung“ auf.

...

Erschöpfung:

Solange du deine **Genesungsaufgabe nicht erfüllt** hast, musst du, wenn du beim Sonnenaufgang **Apfelnüsse** als Nahrung abgibst, diese **zurück auf die Ausrüstungstafel legen**. Du kannst nicht stattdessen würfeln und sie auf ein Feld legen.

Genesung:

Decke die **Karte „Genesung“** auf und würfle mit einem großen **grauen Würfel**. Lege dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine **Genesungsaufgabe** vor. *Hinweis: Es kann immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld bereits besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, kann die Legende gewonnen werden.



...

Du musst, solange der Erzähler auf dem Buchstaben „k“ steht, einmal auf Feld 219 stehen und einen Gegenstand (auch Nahrung, Edelstein oder Holzstamm) ablegen, den man nicht beim Aktivieren eines Agren-Plättchens erhalten kann.



Du musst keinen Text vorlesen, aber du darfst selbst einen erfinden.



Der Held empfand eine tiefe Abscheu vor diesem entsetzlichen Land. Keinen Stein sollte man hier auf dem anderen lassen! Einen Ort verabscheute der Held ganz besonders ...

Lege dein Heldenwappen auf ein beliebiges Feld.
Fortan hast du, wenn du dort stehst,
+5 Stärkepunkte.