



11

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.

Nach einem langen Tag setzte sich der Held zur Rast.

Du erhältst jetzt **1 Stärkepunkt**.

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

*Im Brot aus dem Wachsamem Wald waren ganze Apfelnüsse eingebacken. Jeder Andori wusste, wo man sie finden konnte.*

**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.



14

DIE LEGENDEN VON

**ANDOR**

Legende

**14**



**Erschöpfung**

*Je näher sie ihrem Ziel kamen, desto schwerer fiel es dem Helden, seine Mitstreiter anzusehen, sah er doch nur neue Skelettkrieger im untoten Heer der Krahder.*

**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.



*Ich will den Agren etwas schenken, das sie nicht selbst fertigen können.*

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.



*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.**

Diese beiden Karten werden nicht unbedingt benötigt.



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

*Dunkle Wolken schoben sich vor den Himmel. Dem Helden war seltsam unwohl und seine Sinne waren getrübt.*

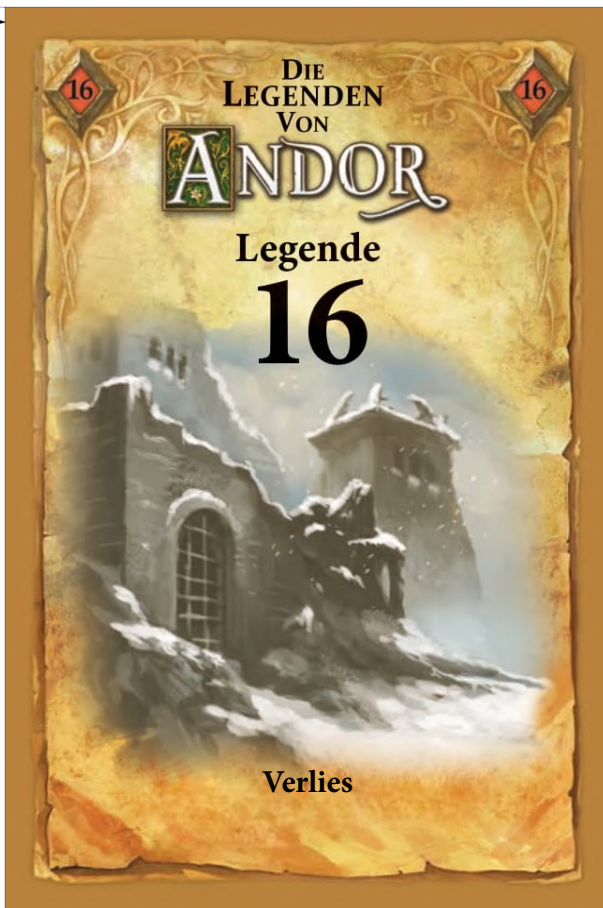
**Erschöpfung:**

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 keinen Text vorlesen, aber du darfst selbst einen erfinden.

