

## Der mit den Tieren spricht

Die besondere Fähigkeit des Helden ist die Gabe mit Tieren sprechen zu können. Daher begleiten ihn viele Tiere. Der Held hat von Beginn an 3 SP und 7 WP. Er hat nur einen Würfel und max. 20 WP. Die Spieltafel von Kirr bietet sich für „der mit den Tieren Spricht“ an. Er kann auch ohne Tiere kämpfen, dann kämpft er immer mit max. 5 SP. Wird ein Kampf verloren, an dem ein begleitendes Tier beteiligt war, stirbt dieses und kommt aus dem Spiel. Für den Held endet dann sofort der Tag. Aus Trauer ist der folgende Tag für ihn 2 Stunden kürzer.



### **Kreaturen:**

Der mit den Tieren Spricht versteht auch die Sprache der Gors, Skrale und Trolle. Dies verwirrt die Kreaturen so sehr, daß sie verharren, wenn der Held bei ihnen auf dem selben Feld verweilt (Gor und Troll 1 Stunde, Skral 2 Stunden). Sie werden mit einem Stern markiert und ziehen am folgenden Tag nicht weiter. Nachfolgende Gors und Trolle überspringen diese nicht. Danach kommt der Stern vom Spielfeld. Der mit den Tieren spricht kann immer nur zwei Kreaturen am Tag aufhalten. Redet er länger auf Gors und Trolle ein (3 Stunden) kann er diese zur Umkehr bewegen. Diese Kreaturen laufen dann sofort 3 Felder entgegen der Pfeilrichtung, ggf. überspringen sie dabei andere Kreaturen. Der mit den Tieren spricht kann jedoch entweder nur an einem Tag Kreaturen umkehren lassen oder anhalten.

### **Der Leitwolf:**

Der Leitwolf ist in einem Kampf mit den Kreaturen verwundet worden. Heilt der Held dem Wolf mit zwei magischen Pilzen aus dem Wachsamem Wald seine Wunden, so wird er ihm folgen. Er muss nicht bekämpft werden. Danach wird der Leitwolf beliebig gesetzt (4 Felder von einem beliebigen Helden pro Stunde) und zum Kampf eingesetzt (der Heldengruppe werden 4 SP hinzuaddiert, wenn er im Kampf auf dem Feld der Kreatur steht). Der Leitwolf kann gemeinsam mit dem Hornfalken und dem Königsadler kämpfen. Der Leitwolf kann den Endgegner mit angreifen.

Der Leitwolf streunt rastlos umher. Zu Beginn eines jeden Tages wird sein Standort neu ermittelt (W6 + 35).

### **Der Rabe:**

Der Rabe ist ein alter Freund des Helden. Er begleitet ihn frei fliegend. Dieser wird nach den bekannten Regeln eingesetzt und er deckt alle Plättchen auf einem Spielplanfeld auf.

Spielt der Held mit Fenn/Fennah müsst ihr euch entscheiden, wer von euch den Raben führt.

### **Der Hornfalke:**

Der Hornfalke viel aus seinem Horst, als die dunklen Kreaturen den Baum fällten in dem er geschlüpft war. Der Held zog ihn auf. Der Hornfalke kann nur einmal am Tag wie wie ein normaler Falke eingesetzt werden oder für eine Kampfrunde würfelt der Gegner mit einem Würfel weniger. Hat der Gegner nur einen Würfel, dann wird ein Punkt vom Würfelergebnis abgezogen. Legt die Hornfalkenkarte auf die Heldentafel. Der Hornfalke kann gemeinsam mit Leitwolf, Königsadler und Diebischen Streifenmarder kämpfen. Er kann nicht gegen den Endgegner kämpfen. Der Hornfalke wird in keiner Legende zum Beginn des Abenteuers einem anderen Helden zugewiesen!

### **Der Königsadler:**

Das aussterbende Geschlecht der Königsadler ist seit jeher mit denen, welche die Gabe des Hörens haben verbunden. Er begleitet den Helden frei fliegend und übernimmt für den Helden den Kampf. Der Adler kann immer nur einen Kampf am Tag absolvieren. Füttert der Held zwei Heilkräuter wird der Adler zwei Kämpfe am Tag für ihn absolvieren. Jedoch nicht zwei Kämpfe auf die gleiche Weise (K1+K2 oder K1+K3 oder K2+K3). Gibt der Held dem Königsadler zusätzlich einen Trank der Hexe, dann kämpft er beliebig oft in beliebiger Weise an einem Tag.

Der Königsadler kann ein Mal am Tag für den Helden mit zwei Feldern Abstand zur Kreatur einen Kampf ausführen (K1). Dabei setzt er seine Krallen aus dem Sturzflug ein. (**SP = W6 + 3**). Der Königsadler kann mit einem Feld Abstand zu Kreatur angreifen (K2). Er schlägt dann mit den Flügelkanten aus (**SP = W6 + 1**). Ein Mal am Tag kann er die Kreatur vom selben Feld aus angreifen (K3). Im Nahkampf setzt er seinen Schnabel ein (**SP = W6 -1**). Er hat 6 WP. Der Königsadler kann alle Endgegner aus der Ferne angreifen. Der Königsadler kann mit dem Hornfalken und dem Leitwolf gemeinsam kämpfen. Er kann wegen der Kälte nicht in Hadria eingesetzt werden.

### **Irlok:**

Der mir den Tieren Spricht kann den Riesenkraken mit zwei Fässern voll Fisch anlocken und zähmen (1 Fischfass = 2 Gold). Den Fisch bekommt er von den Fischern (Legenden von Andor: Feld 32; Die Reisen in den Norden: Feld 108; Hadria: Feld 154). Dann wird Gefüttert (Andor: Feld 15; Die Reise in den Norden: 102; Hadria: Feld 152). Gegen Bezahlung (1 Gold/Fass) bringen die Fischer die Fässer und Helden zum Futterplatz (-3h für einen beliebigen Helden). Die Fässer können auch auf die übliche Weise von den Helden getragen werden.

Der Riesenkrake kann nur vom Helden im Wasser fort bewegt werden (Legenden von Andor: zwei Felder/Stunde; Die Reisen in den Norden & Hadria vier Felder/ Stunde). Er kann mit seinen Armen ohne das Zutun eines Helden 1x/Tag Kreaturen im Wasser (SP: W6 + 2 / 9WP) oder zwei Felder weit an Land angreifen (SP: W6 + 1 / 8WP). Sollte es geschneit haben kann er 3 Felder weit an Land kriechen (SP W6 / 7WP). Fallen seine Willenspunkte auf 0, dann taucht er dauerhaft in die Tiefen des Meeres ab.

### Der Diebische Streifenmarder:

Den Diebischen Streifenmarder gewinnt der Held in der Taverne beim Glücksspiel und schenkt ihm danach die Freiheit. Dann begleitet es den Helden. Ziehe auf Feld 72 und verweile dort zwei Stunden zum Glücksspiel. Der Diebische Streifenmarder wird nach den herkömmlichen Regeln eingesetzt. Ein Mal pro Tag kann er vor einer



Kampfrunde eingesetzt werden. Dann würfelt die Kreatur mit einem Würfel weniger. Dieser steht dann dem Helden zur Verfügung. Er kämpft jedoch nicht dem Königsadler zusammen. Steht/zieht der Held auf/über ein Feld mit einer Kreatur, dann „sucht“ er nach Gold und bringt es seinem Besitzer (Würfelprobe: 1-3 = er findet nichts, 4-5 = er findet 1 Gold, 6 = er findet 2 Gold).

### Das Pferd:

Das Pferd kann in der Taverne für 3 Gold gekauft werden. Mit Hilfe des Pferdes kann der Held die doppelte Anzahl von Gegenständen transportieren. Er kann das Pferd auch für eine Stunde pro 2 Felder an andere Orte schicken, um z.B. Gegenstände zu transportieren oder einen anderen Helden max 4 Felder zu bewegen.



Pferdeerweiterung für Übersturentafel