



Sonderfähigkeit:

Yelaos erhält zu Beginn des ersten Tages einer Legende so viele Steine wie kleine Ablagefelder bei ihm frei sind.

Es bleiben also mindestens zwei übrig.

Er erhält die Steine verdeckt, ohne den Inhalt zu wissen. Für eine Stunde kann er einen Stein umdrehen. Dann kann er sie einsetzen, allerdings nur in der 1. und 3. Zeile der Wp-Leiste.

**Blutschwur(rot)**

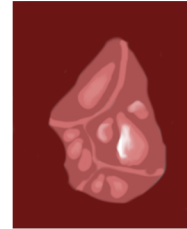
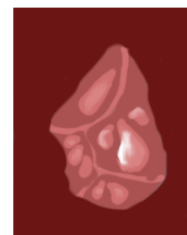
Die Willenspunkte der gesamten Heldengruppe fallen auf 7. Der insgesamt verlorene Wert wird durch die Heldenanzahl und dann durch 2 geteilt. Der so entstandene Wert wird jedem Helden als Stärkekpunkte hinzugerechnet. Wenn ein Blutschwur benutzt wird, rutschen die Stärkekpunkte aller Kreaturen für 2 Buchstaben lang um ein Feld nach rechts.

**Der Wolf(gelb)**

Der Wolf erscheint auf dem Feld auf dem der Druide steht. Für eine Stunde kann er 4 Felder weit bewegt werden. Wenn er auf dem Feld einer Kreatur steht, bringt er im Kampf die Hälfte der Stärkekpunkte der Kreatur zusätzlich. Der Wolf verschwindet drei Buchstaben nach dem Erscheinen wieder. Legt zur Erinnerung den Wolfsstein auf den betroffenen Buchstaben. Der Wolf darf bei Endgegnern nicht eingesetzt werden.

**Der Hirsch(blau)**

Der Hirsch erscheint am Baum der Lieder (Feld 57). Er wird wie der Wolf bewegt. Wenn er mit einem Helden auf demselben Feld steht, darf dieser mit allen Würfeln würfeln oder hat 2 Stärkekpunkte zusätzlich. Der Hirsch verschwindet auch 3 Buchstaben nach dem Aktivieren.



**Die Schlange(grün)**

Yelaos erhält den großen Gegenstand Schlange. Dieser Stein kann nur aktiviert werden, wenn das große Ablagefeld von Yelaos frei ist. Wenn ein Held die Schlange benutzt, wird dem Gegner nach einer gewonnenen oder unentschiedenen Kampfunde 3 Willenspunkte abgezogen. Verliert der Held, verliert er zusätzlich 3 Willenspunkte.

Wenn ein Stein benutzt wurde, kommt er aus dem Spiel.

Die Figuren bekommen die Standfüße in der Farbe der Figuren (Hirsch=blau; Wolf=gelb)