

Mit den folgenden Anpassungen sind die vier Helden aus der Fan-Legende „Ruhelose Geister“ (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=5&t=4470>) auf allen Spielplänen spielbar.

## **Andor / Cavern**

### **Gilda**

- Die Taverne liegt auf Feld 72 (in Cavern: 70).

### **Melkart**

- Von Melkart eingesetzte Pergamente kommen verdeckt zurück in den Vorrat. Sollten in einer Legende anderweitig Pergamente ins Spiel kommen, können diese wahlweise aus dem Vorrat oder von Melkarts Heldentafel genommen werden. Für jedes Pergament, welches dabei von Melkarts Heldentafel genommen wird, erhält er 2 Gold oder Willenspunkte (beliebig kombinierbar).

## **Nebelinseln / Hadria**

### **Gilda**

- Die Taverne liegt auf Feld 100 (in Hadria: 135).

### **Grenolin**

- Spielvariante: Wenn Grenolin Ruhm erringt, erhält er 1 Ruhm zusätzlich. (Seine Sonderfähigkeit gilt weiterhin.)

### **Merrik**

- Anstelle von Kartographiemarkern werden die 6 Federplättchen auf die Felder mit Federsymbol gelegt. Steht Merrik mit dem Schiff auf einem dieser Felder, wird das Federplättchen aktiviert. Sollten die Federplättchen in einer Legende regulär ins Spiel kommen, wird stattdessen die Belohnung auf ihrer Rückseite verdoppelt.
- Es gelten weiterhin die Regeln, die auf Legendenkarten für Merrik angegeben sind (z. B. die Bewegung über Klippenfelder ab Legende 8). Ausgenommen sind jegliche Regeln, die Merriks Bewegung beeinflussen (z. B. Merrik mitbewegen, Merrik hinlegen) oder die Merriks Dasein als vollwertiger Held auf andere Weise entgegenstehen.

## Graues Gebirge / Krahd

**Gilda** (→ nutzt die Legendenkarten des Zwerger)

- Die Taverne liegt auf Feld 245 (in Krahd: 320).
- Zweite Sonderfähigkeit: Steht Gilda bei Sonnenaufgang auf der Taverne, muss sie keinen Proviant abgeben.

**Grenolin** (→ nutzt die Legendenkarten des Bogenschützen; ersetzt in Legende 15 „halb vollen Trank der Hexe“ durch „Sternkraut“)

- Zweite Sonderfähigkeit: Grenolin kann beliebig viele Gegner (keine Endgegner) pro Tag besänftigen.

**Melkart** (→ nutzt die Legendenkarten des Zauberers)

- Zweite Sonderfähigkeit: Melkart kann seine Pergamente ansehen und in beliebiger Reihenfolge einsetzen.

**Merrik** (→ nutzt die Legendenkarten des Kriegers)

- „Merriks Karte“ aus „Dunkle Helden“ kann anstelle von Kartographiemarkern verwendet werden. Andernfalls werden die Kartographiemarker auf die Felder 213, 245, 258 und 261 (in Krahd: 311, 342, 343 und 365) gelegt. Steht Merrik auf einem dieser Felder, erhält er 1x Apfelnüsse.
- Zweite Sonderfähigkeit: Sobald Merrik alle 4 Felder besucht hat, wird ein schwarzer, neutraler Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt. Jeder Held kann für seine Aktion nun auch diesen neutralen Zeitstein nutzen.

## Winter-Andor / Land der drei Brüder

**Gilda**

- Die Taverne liegt auf Feld 72 (im Land der drei Brüder: 450).
- Die Trinkschläuche erhält Gilda wahlweise von den Händlerfeldern oder aus dem Vorrat.

**Merrik**

- Im Land der drei Brüder werden die Kartographiemarker auf die Felder 401, 425, 442 und 460 gelegt.
- Anstelle eines Gegenstands von der Ausrüstungstafel kann sich Merrik einen Gegenstand nehmen, der auf einem Händlerfeld liegt und auf diesem abgebildet ist.