

Besonderheiten/Hinweise zu den Helden

Lunaria

- Der **Mondwürfel** hat folgende Seiten:

Würfelwert	2	3	3
Gegenüberliegender Würfelwert	5	4	4

- Der Mondwürfel kann nicht durch Earas Sonderfähigkeit gedreht werden.
- Kein Held kann sich durch den Einsatz des Mondwürfels auf 0 Willenspunkte bringen. Ist das aufgrund des Würfelergebnisses nicht möglich, verliert kein Held Willenspunkte, der Mondpfeil wird umgedreht, aber der Würfel kann nicht eingesetzt werden.

Barandir

- Barandirs Sonderfähigkeit kann nicht mit dem Helm, Trank der Hexe oder den Handschuhen (aus Die letzte Hoffnung) kombiniert werden.
- Auf dem **Minenspielplan** gelten für seine Sonderfähigkeit bzgl. **Alarm** die Regeln wie beim Fernkampf, d.h. er kann sich mit seiner Sonderfähigkeit auf das Feld einer Kreatur versetzen und kämpfen, ohne dass Alarm ausgelöst wird. Dauert der Kampf jedoch länger als die erste Runde, wird sofort Alarm ausgelöst.
- Befindet sich Barandir auf dem **Schiff** aus **Die Reise in den Norden** funktioniert seine Sonderfähigkeit auf See nicht. Bekämpft er allerdings eine Kreatur auf einem Landfeld vom Schiff aus, funktioniert seine Sonderfähigkeit auch ohne die Vorgabe der Pfeilrichtung, d.h. er kann sich vom Schiff aus auf jedes Landfeld mit Kreatur versetzen, kämpfen und in der ersten Kampfunde Würfel entsprechend seiner Willenspunktereihe addieren.
- Wenn Barandir von einem Skelett, Höhlenwicht o.ä. festgehalten wird, kann er sich mit seiner Sonderfähigkeit nicht befreien und in ein angrenzendes Feld wegbewegen.

Halgrim

- Hinweis zur **Hoffnungskarte** aus Legende 17:
Es ist möglich, die gleiche Waffe erneut zu schmieden.
Es ist möglich, beim Schwert nur einen Teil zu schmieden und mit dem jeweils anderen zu nutzen, allerdings kommt dann, entsprechend den Regeln, der nicht geschmiedete Teil aus dem Spiel.
Beispiel: Halgrim schmiedet nur den Schwertgriff, setzt das Schwert im Kampfein und hat somit insgesamt 7 Stärkepunkte mehr. Anschließend kommen die Schwertklinge und der geschmiedete Schwertgriff aus dem Spiel, sodass er nur noch den Schwertgriff besitzt.
Mit dem geschmiedeten **Handschuh** können bis zu 3 Würfel addiert werden.
Mit dem geschmiedeten **Dolch** können bis zu 2 Würfel erneut geworfen werden, **nicht** der gleiche Würfel zweimal hintereinander.

Quinta

- Der rote Feuerwürfel hat, wie ein normaler Würfel, die Seiten 1-6. Er kann nicht durch Earas Sonderfähigkeit gedreht werden.

- Setzt Quinta ihre Sonderfähigkeit im **Fernkampf** ein, kann der Feuerwürfel nur für **den zuletzt geworfenen Würfel** benutzt werden.
- Trägt der Held, bei dem der Feuerwürfel eingesetzt wird, einen **Helm**, wird trotzdem immer der **höchste Würfel** verglichen.

Beispiel: Der Feuerwürfel wird bei einem Helden mit 3 Würfeln und einem Helm eingesetzt. Der Feuerwürfel zeigt eine 4, die Heldenwürfel 3 3 5. Der Feuerwürfel ist niedriger als der höchste Würfel, somit bekommt der Held +1 Stärkepunkt durch den Feuerwürfel und hat einen Kampfwert von 7.

Yumiko

- Da Yumiko selbst nur ein kleines Ablagefeld besitzt, kann sie keine drei Runensteine gleichzeitig tragen und somit den großen schwarzen Würfel nicht benutzen. Das gleiche gilt für größere Gegenstände wie z.B. Orweyns Hammer oder das Schwert aus Die letzte Hoffnung.

Ruban

- Als **Waldfelder** zählen
 - Im Grundspiel
 - Vorderseite: 22-25, 47-60, 62, 63
 - Rückseite: 43-47, 49-52, 54-59, 61-63, 65, 70
 - Reise in den Norden
 - Vorderseite: 52, 55, 57, 59, 60, 76, 77, 114
 - Rückseite: 147, 152
 - Die letzte Hoffnung
 - Vorderseite: 220, 227, 235, 246, 256
 - Rückseite: 340
 - Die Ewige Kälte
 - Vorderseite: 22-25, 47-60, 62, 63
 - Rückseite: 406, 408, 410
- Das Schnitzen der Speere geht nur auf Waldfeldern, das **Ablegen** geht auf jedem Feld, auch im Vorbeigehen, wobei das Speer-Plättchen einfach vom Spielfeld kommt und jederzeit auf einem Waldfeld neu geschnitzt werden kann.
- Wenn er auf einem Waldfeld **passen und schnitzen** möchte, kostet ihn das nur eine Stunde.
- Ohne Speer hat Ruban immer nur 1 Würfel, mit Speer 2 oder 3 Würfel entsprechend seinen Willenspunkten.
- Als Überstunde auf einem Waldfeld zählen alle Aktionen wie Kämpfen, auf ein Waldfeld laufen und das Speer-Schnitzen. Von einem Waldfeld auf ein Nicht-Waldfeld laufen kostet somit bei Überstunden die vollen Willenspunkte.

Joyanna

- Befindet sich Joyanna auf dem **Schiff** aus **Die Reise in den Norden**, zählt für ihre Sonderfähigkeit statt der Feldzahl **ihre aktuelle Stunde** (nachdem der Zeitstein für die Kampfrunde vorgesetzt wurde, also vor dem Würfeln).

Windu

- **Ungenutzte Portale** können erst wieder auf die Heldentafel zurückgenommen werden, wenn sich die Zeitsteine aller Helden auf dem Sonnenaufgangfeld befinden.
- Die grauen Portale seiner **zweiten Sonderfähigkeit** können nicht mit seinem Zeitstein-Portal kombiniert werden.
- **Die Ewige Kälte:** Wenn sich Windu mithilfe eines Portals auf ein See-Feld zurücksetzt, auf dem sich kein Eis-Plättchen mehr befindet, wird seine Figur vom Plan genommen und er und alle Gegenstände, die er mit zurückgesetzt hat, scheiden aus dem Spiel aus.

Emmett

- Um die Hadriscche Phiole aufzufrischen, muss Emmett einen Brunnen benutzen. Hierbei bekommt er trotzdem die Willenspunkte des Brunnens.