



Kreaturen bezwingen:

Ist der Kreaturenbezwinger am Sieg über eine Kreatur beteiligt kann er sie dafür entscheiden sie zu zähmen.

Dann stellt er die Kreatur auf sein großes Ablagefeld statt wie gewohnt auf Feld 80/90/...

Wenn er das tut geht der Erzähler keinen Schritt weiter auf der Legendenleiste. Die Helden erhalten auch keine Belohnung und der Kreaturenbezwinger muss halb so viele Willenspunkte abgeben wie die Kreatur Stärkepunkte besitzt.

Von nun an gilt die Kreatur auf seinem Ablagefeld als gezähmt.

Je nach Ihrer Art bringen die Kreaturen unterschiedliche Vorteile. Mehr dazu auf der Karte „ein Gor als Schoshündchen“.

Der Kreaturenbezwinger kann die Kreatur jederzeit freilassen. Dann wird sie auf sein Feld gestellt und bewegt sich entlang der Pfeile und der Erzähler geht einen Schritt weiter auf der Legendenleiste.



Die gezähmten Kreaturen bringen dem Kreaturenbezwinger folgende Vorteile:

Gor: gleiche Würfelwerte addieren (Helm)

Skral: Nach jedem Kampf drei Willenspunkte

Troll: Zwei Stärkepunkte mehr in jedem Kampf

Wardrack: für 3 Stunden 5 Felder weit gehen

Nerax/Meerestroll/Arrog: für 1 Stunde 1/2/3 Meeresfelder weit bewegen (Schiff)

Wargor: für 2 Stunden 3 Felder weit gehen

Bergskral: Höhlen auf benachbarten Feldern aufdecken (Fernrohr)

Troll mit Waffen: Alte Waffen einen ganzen Kampf lang nutzen können.

Wachtroll: nicht mehr von Wachtrollen festgehalten werden

Steppenbüffel: für 4 Stunden 7 Felder weit laufen können

Felltroll: pro Kampf einen Würfel neu werfen

Floggor: von benachbarten Feldern angreifen dürfen

Kreideskral: nächstes Ereignis ansehen

Gorlot: Überstunden kosten nur noch 1 Willenspunkt



