



Diese Legende erzählt die erste Legende in Tulgor. Sie muss zu viert gespielt werden, da hier alle Fähigkeiten und Besonderheiten in Tulgor vorgestellt werden. In Tulgor sind die 4 Standard-Helden:

- Äch, die Takuri Hüterin (Magische Helden)
- Barz, der Steppennomade (Magische Helden)
- Ijsdur, der Eisdämon aus dem Kuolema (Magische Helden)
- Sinja, die Mondkriegerin aus Tulgossa (Fan-Heldin, ersetzt Iril)

Legt abgesehen von den Helden, deren Tafel, Würfel und Markern folgendes bereit:

- Erzähler und die Sternchen (Basisspiel)
- Gold (Basisspiel)
- Kreaturen (Gors (Basis), Wargors (Die Letzte Hoffnung), Fluggors (Bonusbox) und Wardraks (Basis))
- rote und schwarze Würfel
- 8 Nord-Nebelplättchen (Die RidN) - 3x Gold, 1x Stärkepunkt, 2x Gors, je 1x -2 und -3 WP
- Die Heldenwappen (Magische Helden)
- Zubehör der Magischen Helden (Pulver, Eisblitze, Eiskristall, Steinflöte, Takuri-Federn)
- Den Runenwürfel von Iril (Magische Helden)
- Die Mondbeeren (6 Plättchen, Magische Helden)

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **α2**.



- Meres, das Floß, 3 Rietgrasblüten (in Tulgor Steppenblüten), die Schätze der Tulgori, die 4 Kartographen, 2x Sand der Temm und den Knochenhelm (Verschollene Legenden - Alte Geister)
- Die Gegenstände und Handelstafel der Bonusbox (Seil, Brot usw.)
- zusätzliche rote Holzscheibe

WICHTIG: Es wird zusätzlich ein 10-seitiger Würfel (0-9) gebraucht.

Tulgor - das Land jenseits des Kuolema. Ein magisches Land... und voller Legenden die nur darauf warten erzählt zu werden...

Die Weisen des roten Tempels von Tulgor waren in Aufruhr. Seit Tagen bemerkten sie, wie die Kraft des roten Mondes, die Energie die hinter der Magie Tulgors lag, langsam schwächer und schwächer wurde. Helden sollten ausgesandt werden, um dem Mysterium auf die Spur zu kommen.

Stellt die Helden auf:

- Mondkriegerin auf N9 (Norden)
- Eisdämon auf O4 (Osten)
- Takuri-Hüterin auf S17 (Süden)
- Steppennomade auf W7 (Westen)

Viele Helden waren dem Ruf nicht gefolgt. Diese Wenigen hatten sich im Land Tulgor aufgeteilt. Sie waren noch recht unerfahren, doch ihre Tapferkeit sollte das Schicksal Tulgors bestimmen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte **α3**.



Alle Helden starten mit 1 Stärkepunkt und 7 Willenspunkten. Sie haben momentan noch keine besonderen Fähigkeiten oder Gegenstände dabei.

Legt Sternchen auf β, δ, υ und ω.

Legt außerdem ein Sternchen auf das Sonnenaufgangsfeld um Anzuzeigen, dass wenn alle Spieler ihren ersten Tag beendet haben, die Legendenkarte Tulgorischer Sonnenaufgang vorgelesen wird.

Stellt einen Gor auf Feld O15.

Aufgabe:

Jeder Held muss bis zum ersten Sonnenaufgang sein Heldenwappen erreichen.

Wo sich diese befinden erfährt ihr auf euren Heldenkarten. Jeder Held erhält jetzt seine Legendenkarte und liest sie laut vor. Dann beginnt das Spiel.

Der Held der als erstes seine Heldenkarte vorgelesen hat **beginnt**.

Ihr könnt wie üblich LAUFEN bzw. nach dem ersten Sonnenaufgang auch KÄMPFEN und müsst entsprechend viele Stunden auf der Tagesleiste weiterfahren.

Hinweis: Für die Sprungfelder gelten die Regeln aus "Die Letzte Hoffnung"



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn jetzt nicht alle Helden ihr Heldenwappen erreicht haben.

Ab jetzt könnt ihr wie üblich wieder die Aktion "KÄMPFEN" bzw. "GEMEINSAM KÄMPFEN" wählen. Die Stärke und Belohnung könnt ihr auf der Kreaturenleiste sehen. Bei der Belohnung können die Spieler immer zwischen Gold, Willenspunkten und Kraft des roten Mondes (Roten Kegel entsprechend versetzen), oder einer Kombination daraus wählen.

Nun war die Zeit gekommen. Die Kreaturen breiteten sich in Tulgor aus um die Kraft des roten Mondes zu schwächen.

Aufgabe:

Kreaturen die auf den Felder N0, O0, S0 oder W0 stehen schwächen bei Sonnenaufgang die Kraft des roten Mondes. Die Kraft des roten Mondes darf nicht auf 0 sinken, **sonst ist die Legende sofort verloren**.

Eine Kreatur auf einem Feld 0 schwächt die Kraft des roten Mondes

bei 2 Spielern um 1
bei 3 Spielern um 2
bei 4 Spielern um 3

Hinweis: Kreaturen ziehen über das Sprungfeld von O1 auf O0 wenn sie sich weiterbewegen.

Lest jetzt weiter auf β2.



Ab jetzt können **Stärkekpunkte für je 2 Gold bei allen Händlern** in Tulgor gekauft werden (rote Händlersymbole).

Stellt Kreaturen auf:

- **Gors** auf die Felder **N13, S10, W7 und W14**.
- **Wargors** auf die Felder **O14 und S7**.



Die Tulgori wollten die Helden im Kampf gegen die Kreaturen unterstützen.

Mischt verdeckt die 4 Tulgori Marker (Karthographen). Zieht eine davon und legt die anderen verdeckt auf θ , μ und π .

Deckt den gezogenen Marker auf. Je nachdem welches Symbol auf der Rückseite abgebildet ist, wird der Marker auf eines der folgenden Felder gelegt:

- **Gold:** Feld **S0** (Zeltstadt)
- **Takuri-Spiegel:** Feld **O20** (Außenposten)
- **Amulett des roten Mondes:** Feld **O0** (Seestadt)
- **Hüter der Zeit:** Feld **W0** (Baum der Zeit)

Wenn ein Held das Feld mit dem Marker betritt wird die zugehörige Tulgori-Karte aufgedeckt.

Sobald der Erzähler die nächsten Marker auf der Legendenleiste erreicht, wird dieser ebenfalls aufgedeckt und auf das entsprechende Feld gelegt usw.

Aufgabe:

Die Helden müssen alle Tulgori Marker erreichen bevor der Erzähler ω erreicht.

Hinweis: Die Marker müssen nicht in der Reihenfolge des Auslegens aufgedeckt werden.

Lest weiter auf der **Karte δ2**.



Überall in Tulgor tauchten jetzt Kreaturen auf. Wie sollten die Helden diesen Massen an Kreaturen nur Einhalt gebieten?

Stellt Kreaturen auf:

- Gor auf N2.
- Wargor auf S18.
- Wardrak auf S14.
- Fluggor auf S7.

Stellt 2 weitere Fluggors auf κ und ξ der Legendenleiste. Diese werden eingewürfelt, sobald der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht.

Achtung: Fluggors werden NICHT wie Gegenstände eingewürfelt.

Lest jetzt weiter auf der **Karte Fluggors**.



Jeder Held würfelt **mit einem** seiner Heldenwürfel und zählt seine Stärkepunkte dazu. Es werden **keine Boni** wie z.B. durch Gegenstände oder Sonderfähigkeiten (Kampfbliß, Takuri) hinzugezählt!

Stellt **Meres** auf das Feld des Helden der den **höchsten Wert** erzielt hat. Bei Gleichstand zu dem Helden mit niedrigerem Rang.

*"Du bist Meres, der Hexer aus Andor, nicht wahr?"
Meres schwieg. Der Held fragte weiter: "Hast du diese Kreaturen ausgeschickt um unsere Kraft des roten Mondes zu rauben?"
Meres blieb still, nur langsam schüttelte er den Kopf.
Die Helden waren nicht sicher ob sie Meres vertrauen konnten oder nicht, doch sie durften ihn keinesfalls entkommen lassen...
Die Tulgori würden ihnen das nicht verzeihen.*

Aufgabe:

Ihr müsst **Meres besiegen**, bevor der Erzähler ω erreicht. Ist Meres besiegt, rückt der Erzähler sofort auf ω vor. Vergesst nicht, bis dahin auch alle Orte mit Tulgori-Marker besucht zu haben. Meres' Kampfwerte und Fähigkeiten könnt ihr auf der Karte "Meres, der Hexer aus Andor" nachlesen.

1 DIE LEGENDEN VON ANDOR 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- Meres besiegt wurde und
- alle Tulgori aufgesucht wurden und
- die Kraft des roten Mondes nicht auf 0 gesunken ist.

Meres sank zu Boden... Doch dann sog er Energie in sich auf und eine Druckwelle schleuderte die Helden zur Seite. Alles war still... Doch dann durchbrach Meres sein Schweigen: "Ich bin es nicht, der versucht die Kräfte des roten Mondes zu rauben... Auch wenn die Tulgori mich dafür verantwortlich machen!" "Ich bin selbst auf der Suche nach der Ursache dafür. Die Kraft darf nicht verschwinden, ganz Tulgor wäre außer Gleichgewicht! Wenn ihr wollt, können wir uns gegenseitig unterstützen."

Die Helden blickten einander an. Sie glaubten Meres und so willigten sie ein. Da standen sie nun, als Team gestärkt und bereit für das weitere Abenteuer.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn

- Meres nicht besiegt wurde.
- Die Kraft des roten Mondes auf 0 gesunken ist.
- Nicht alle Tulgori aufgesucht wurden.

1 DIE LEGENDEN VON ANDOR 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Das Experimentierpulver
Die Karte wird aufgedeckt, wenn ein Held 2 Steppenblüten in Kirjat abgibt.

Das Experimentierpulver war das mächtigste, aber auch die riskanteste Art von Pulver die die Gelehrten in Kirjat herstellen konnten.

Das Experimentierpulver wird wie ein kleiner Gegenstand behandelt. Ein Held kann es im Kampf einsetzen. Er muss die Entscheidung, ob er das Pulver einsetzen will **vor seinem Würfelwurf treffen**.

Wird das Pulver eingesetzt, gilt Folgendes:

- Der Held würfelt **statt** mit seinen eigenen Heldenwürfeln mit einem **schwarzen Würfel**
- Der angegebene Wert gilt als sein Würfelwert.
- Zusätzlich geschieht je nach gewürfelter Zahl folgendes:

6: Du **verlierst 4 Willenspunkte**.

8: Die Kreaturen (keine Fluggors) auf den höchsten Feldzahlen jeder Region **laufen ein Feld entlang der Pfeile**.

10: Der Held **verliert 1 Stärkepunkt**.

12: Die **Kraft des roten Mondes sinkt um 1**.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Einwürfeln in Tulgor

Gegenständen und Kreaturen in Tulgor werden folgendermaßen eingewürfelt:

Es werden 3 Würfel gleichzeitig geworfen:

1x Runenwürfel
1x schwarzer Würfel
1x 10-seitiger Würfel (0-9)

Schwarzer Würfel:

Bestimmt die Region (siehe Spielfeld)
(12 = NORD, 8 = WEST, 10 = OST, 6 = SÜD)

Runenwürfel:

Bestimmt die 10er Stelle:

I = 1
II = 2
III = 0

10-seitiger Würfel:

Bestimmt die 1er Stelle

Beispiel:

schwarzer Würfel: 8

Runenwürfel: III

10-seitiger Würfel: 5

Gegenstand kommt auf: W5

Hinweis: Sollte es ein gewürfeltes Feld nicht geben würfelt einfach nochmals mit Runenwürfel und 10-seitigem Würfel. Die Region (N,O,S,W) bleibt dieselbe.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Fluggors

Die Fluggors bewegen sich ganz anders als andere Kreaturen durch Tulgor. Mit ihren großen Flügeln war es ihnen möglich schnell von Ort zu Ort zu gelangen und natürliche Barrieren wie der Fluss stellten kein Hindernis für sie dar.

Bewegung von Fluggors:

Fluggors bewegen sich immer auf die **nächstkleinere Feldzahl**. Allerdings wechseln sie dabei auch ihre Region im Uhrzeigersinn, also von Nord nach Ost, von Ost nach Süd, von Süd nach West und von West nach Nord. Sollte dabei das Feld besetzt sein, ziehen sie wiederum eine Feldzahl nach unten in der nächsten Region.

Beispiel: Ein Fluggor steht auf S7. Wenn er sich bewegt wird er auf W6 gestellt. Sicht auf Feld W6 eine andere Kreatur wird er stattdessen auf N5 versetzt.

Fluggors auf N0, O0, S0 oder W0 bewegen sich nicht mehr.

Gibt es keine um 1 niedrigere Feldzahl in der nächsten Region zieht der Fluggor auf das höchste Feld dieser Region (Beispielsweise von S20 auf W15).

Einwürfeln von Fluggors:

Fluggors werden im Gegensatz zu Gegenständen **ohne Runenwürfel** eingewürfelt.

Der schwarze Würfel bestimmt die Region (N,O,S,W) und der 10-seitige Würfel die Feldzahl. Bei einer "0" wird der Fluggor auf Feld 10 der entsprechenden Region eingesetzt.

Beispiel: Schwarzer Würfel 12, 10-seitiger Würfel 7 - Der Fluggor kommt auf N7.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Heldenkarte - Der Eisdämon

Ijsdur war sich noch nicht sicher, ob er den Tulgori zur Seite stehen sollte. Immerhin war er ein Eisdämon aus dem Kuolema. Die meisten Tulgori fürchteten sich vor den Eisdämonen, da die meisten von ihnen bössartig waren und immer wieder Bauernhöfe und Nomaden in der Gegend überfielen. Wie sollte er sich entscheiden? Einerseits wollte er den Tulgori helfen, andererseits wusste er, dass eine Entscheidung für die Tulgori bedeutete, sich gegen Seinesgleichen zu stellen...

Das Schicksal musste für ihn entscheiden! Und so beschloss er, sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Eisorakel zu machen, dass angeblich das Schicksal eines jeden Wesens voraussagen konnte und hoch oben im ewigen Eis des Kuolema verborgen war...

Lege dein Heldenwappen auf **Feld O10**. Sobald du es erreichst lies die Karte "Kuolema - Gipfel im ewigen Eis" vor.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Heldenkarte - Mondkriegerin

Als Sinja gehört hatte, dass die Kraft des roten Mondes am Schwinden war, eilte sie so schnell sie konnte zum Mondtempel in Tulgossa zurück. Immerhin waren es die Weisen des Tempels selbst, die sie damals als Kind aus dem Armenviertel geholt hatten und ihr ein vernünftiges Zuhause gaben. Jetzt war die Zeit gekommen ihnen etwas zurückzugeben.

Lege dein Heldenwappen auf **Feld N0**. Sobald du es erreichst lies die Karte "Kuu Tehoa- Der Mondtempel" vor.

1

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Heldenkarte - Steppennomade

Barz wuchs in einem kleinen der zahlreichen Nomadenstämme in der großen Steppe Tulgors auf. Es war ein ruhiges Leben in Einklang mit der Natur. Doch alles änderte sich schlagartig als sein Vater, der Häuptling der östlichen Steppennomaden, starb. Es entbrannte ein großer Streit um die Nachfolge und so beschloss Barz, der stets friedliebend und genügsam war, den Stamm hinter sich zu lassen und von nun an allein durch die Steppe zu ziehen...

An diesem Tag brannte die Sonne besonders vom Himmel. Zusätzlich setzte Barz der heiße Steppenwind zu. Wasser, er brauchte dringend Wasser! Endlich erblickte er in der Ferne den Walugan, einen großen Fluss der sich durch die Steppe zog und die westlichen Lande von den anderen Teilen Tulgors trennte. Doch dann erblickte er noch etwas anderes. Ein kleines Gebäude oben auf einem Hügel. Seine Neugier siegte gegen seinen Durst und er beschloss den Hügel zu erklimmen.

Lege dein Heldenwappen auf **Feld W15**. Sobald du es erreichst lies die Karte. "Kirjat - Das Gedächtnis Tulgors" vor.

1

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Heldenkarte - Takuri-Hüterin

Ächs Familie war einst aus dem Süden nach Tulgor gekommen. Seitdem hausten sie in einer Hütte in einem kleinen Wald im Schatten des mächtigen Tulivuori, dem Feuerberg. Schon als Kind hatte sie oft geträumt den Berg zu erklimmen & in die feurigen Nester der Takuris zu spähen. Jetzt, wo sie sich bereit erklärt hatte den Tulgori zu helfen sollte der Berg ihr erstes Ziel sein.

Lege dein Heldenwappen auf **Feld S20**. Sobald du es erreichst lies die Karte "Tulivuori - der Feuerberg" vor.

"Wart!". Äch erkannte die Stimme ihres Großvaters, der ihr bis zum Waldesrand gefolgt war. "Hier, nimm das mit! Das kannst du sicher gut gebrauchen". Mit diesen Worten überreichte er ihr eine kleine Steinflöte. Dann verabschiedete er sich und Äch zog in Richtung Berg los.

Du erhältst jetzt den kleinen Gegenstand Steinflöte!

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Kirjat - Das Gedächtnis Tulgors

Die Karte wird aufgedeckt, wenn Barz Feld W15 erreicht

Barz erreichte eine kleine Anhöhe im Südwesten, ein großes Gebäude mit Turm ragte oben empor.
"Du siehst müde aus, komm setz dich zu uns!", sagte eine tiefe Stimme vom Turm aus. "Wenn du magst zeige ich dir unsere Bibliothek!"

Du erhältst jetzt einen **Stärkepunkt** ODER **3 Willenspunkte**.

Die Bibliothek Tulgors war gigantisch, doch vor allem ein Buch hatte die Neugierde des Steppennomaden geweckt. "Die Herstellung & Anwendung magischer Pulver".

Du erhältst jetzt 3 magische Pulver deiner Wahl (nicht das Experimentierpulver) und kannst sie wie in den Regeln in Magische Helden einsetzen. Das Experimentierpulver wird auf Feld W15 gelegt.

"Wir stellen dieses Pulver aus einem Extrakt der Steppenblüten her. Sie sind selten, doch wenn ihr mir welche bringt kann ich euch ein Pulver daraus machen!"

Erwürfelt jetzt die Position von 3 Steppenblüten (siehe Karte "Einwürfeln").

Wenn ein Held 2 Steppenblüten auf W15 abgibt erhält er das Experimentierpulver als kleinen Gegenstand. Das könnt ihr ab jetzt in Tulgor in jeder Legende machen. Die Funktionsweise des Experimentierpulvers ist auf der entsprechenden Legendenkarte beschrieben. Lest sie nach wenn ein Held das Experimentierpulver erhält.

Hinweis: Sabri kommt in Tulgor nie ins Spiel. Der Steppennomade kann seine von Beginn an gewählten Pulver nicht tauschen!

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Kuolema - Gipfel im ewigen Eis

Die Karte wird aufgedeckt, wenn Ijsdur Feld O10 erreicht

Ijsdur kämpfte sich Schritt für Schritt durch den Schnee. Selbst für einen Eisdämonen waren es widrige Umstände. Alles um ihn herum war weiß und der Schneesturm fegte über ihn hinweg... Er überlegte, wieder umzukehren, doch plötzlich sah er ein bläuliches Glühen. Dort war eine kleine Höhle. Er zwängte sich hinein. In der Höhle spürte er ein elektrisierendes Knistern. Aufgeregt blickte er umher. Vor seinen Augen ritzte sich Buchstabe für Buchstabe wie von Geisterhand eine Inschrift an die eisige Wand. Er erkannte seinen Namen. Doch das war noch nicht alles, vier Buchstaben thronten darüber:

H E L D

Das Schicksal hatte entschieden! Ab jetzt würde er all seine Kräfte nutzen um den Tulgori zu helfen!

Du erhältst jetzt **3 Willenspunkte**.

Legt jetzt den Eiskristall mit der blauen Seite nach oben auf das Sonnenaufgangsfeld. Es gelten die Regeln wie in Magische Helden beschrieben. Der Eisdämon kann Eisblitze wie gewohnt als Kampfblitze und Eisbrücken einsetzen.

Wieder aus der Höhle gekrochen war das Wetter wie verwandelt. Es war strahlend blauer Himmel und so konnte Ijsdur ganz Tulgor überblicken. Einzig der Nebel im Süden verbarg etwas vor seinem Blick.

Mischt jetzt verdeckt die Nebelplättchen (3x Gold, 2x Gor, 1x SP und 2x WP) und legt sie auf die vorgegebenen Felder im Süden. Die Regeln zu Nebelplättchen bleiben unverändert.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Kuu Tehoa - Der Mondtempel
Die Karte wird aufgedeckt, wenn Sinja
Feld N0 erreicht

Die Weisen des Tempels begrüßten Sinja freundlich und freuten sich, dass sie sie unterstützen würde. Nach einem guten Essen und Austauschen von alten Erinnerungen machte sich Sinja bereit zum Aufbruch. Sie erinnerte sich an ihre lange Ausbildung. Jetzt war es an der Zeit ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

Sinja kann ab jetzt ihre Sonderfähigkeit nutzen.

Du erhältst jetzt einen **Stärkepunkt**.

Zum Abschied berichteten sie Sinja von der geheimen Kraft der Mondbeeren, die jedem der sie aß mit neuem Willen stärken würde.

Legt jetzt jeweils 2 Mondbeeren auf die Mondbeerenfelder (N11, O14, W8).

Mondbeeren können ab jetzt von allen Helden gepflückt und verwendet werden. Sie werden im Bereich abgelegt, wo auch Gold abgelegt wird. Gibt ein Held eine Mondbeere ab erhält er +3 Willenspunkte (Sinja +5). Die Mondbeere kommt aus dem Spiel. Helden können Mondbeeren untereinander wie kleine Gegenstände tauschen.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Meres, der Hexer aus Andor

Meres' Kampfwerte:

Stärkepunkte: 36

Willenspunkte: 10

Meres benutzt im Kampf **2 schwarze Würfel**. Gleiche Werte werden addiert. Fällt Meres **unter 7**

Willenspunkte, benutzt er nur noch **einen schwarzen Würfel**.

Meres Sonderfähigkeiten:

Je nachdem welchen Wert seine Würfel zeigen wird, passiert Folgendes:

6: Meres verliert in dieser Runde max. 3 Willenspunkte.

8: Jeder Held verliert eine Stunde auf der Tagesleiste.

10: Eine beliebige Kreatur wird vom Spielfeld entfernt.

12: Die Heldengruppen erhält einen Stärkepunkt.

Die Ereignisse werden für jeden Würfel einzeln ausgeführt. Ein Sand der Temm beeinflusst auch das ausgelöste Ereignis.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulgori - Außenposten
Die Karte wird aufgedeckt wenn ein Held den Tulgori auf Feld O20 erreicht.

Hinter dem Wäldchen, am Rande des Kuolema, entdeckte der Held einige tulgorische Zelte. Es waren die Zelte von Bergleuten, die die Aufgabe hatten im nahen Stollen Mera-Steine abzubauen. Doch sie waren auch gewiefte Händler.

Legt die Legendenkarte "Tulgorischer Handel" (aus Alte Geister) neben dem Feld O20 offen aus und legt **2 Sand der Temm und einen Knochenhelm** darauf. Ihr könnt sie **auf Feld O20 für je 2 Gold kaufen**.

"Als Geschenk wollen wir euch auch noch den Takuri-Spiegel mitgeben. Wir fanden in vor einigen Jahren in einer Kammer im Berg. Er hat magische Kräfte und kann Menschen und Kreaturen teleportieren. Er wird euch sicher von Nutzen sein."

Der Held auf O20 erhält jetzt den **Takuri-Spiegel**. Der Held, der den Spiegel trägt, kann ihn einsetzen, um den Platz **seiner** Heldenfigur **oder** einer Kreatur auf seinem Feld mit dem eines anderen Helden oder einer Kreatur zu tauschen. Danach kommt er aus dem Spiel. Seine genauen Regeln könnt ihr im Begleitheft der "Verschollenen Legenden - Alte Geister" nachlesen. Sie bleiben alle unverändert.

"Übrigens, ein Hexer namens Meres war auch vor kurzem hier und hat nach dem Spiegel gefragt. Er schien uns nicht vertrauenswürdig. Deshalb haben wir ihn weggeschickt. Wahrscheinlich steckt er hinter den komischen Vorgängen der letzten Tagen. Auch die Kraft unserer Mera-Steine ist gesunken... Man muss Meres das Handwerk legen!"

Stellt Kreaturen auf:

- **Gors** auf die Felder N11 und N12.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulgori - Baum der Zeit
Die Karte wird aufgedeckt wenn ein Held den Tulgori auf Feld W0 erreicht.

Der Held erreichte einen riesigen Baum im Westen. Ein mysteriöser Ort dachte er sich. Rundherum war ein großer Steinkreis zu sehen und der Baum wechselte seine Gestalt innerhalb von Sekunden zwischen Frühling, Sommer, Herbst und Winter.

Legt den Hüter der Zeit auf Feld W0.

Es war still. Der Held wollte schon wieder weiterziehen, doch als er sich umdrehte stand plötzlich ein kleines gräuliches Männchen vor ihm. "Sei begrüßt Fremder, ich bin einer der Temm. Wir wohnen schon seit Ewigkeiten hier in Tulgor. Unsere Aufgabe ist es die Zeit zu bewahren! Unsere Wege werden sich wieder kreuzen, wir sehen uns morgen oder gestern wieder..."

Während der Held noch über die Worte nachdachte war das Männchen schon wieder verschwunden.

Legt den Hüter der Zeit auf den Hahn des Sonnenaufgangsfeldes. Der Held der den nächsten Tag beginnt darf ihn sich nehmen und auf seine Heldentafel legen (Seite mit der 5 nach oben). Der Held, der ihn trägt, kann ihn **jederzeit** einsetzen, um seinen Zeitstein **auf** die 5. Stunde zu legen. Danach dreht er das Plättchen um, sodass die 4 oben liegt. Beim zweiten Einsatz wird der Zeitstein auf die 4. Stunde gelegt und das Plättchen kommt danach aus dem Spiel.

Seine genauen Regeln könnt ihr im Begleitheft der "Verschollenen Legenden - Alte Geister" nachlesen.

Stellt Kreaturen auf:

- **Wardrak** auf Feld W3.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulgori - Seestadt
Die Karte wird aufgedeckt wenn ein Held den Tulgori auf Feld O0 erreicht.

Ein kräftiger Tulgori begrüßte den Helden von einem Fischerboot aus. "Sei begrüßt in Muara, der Seestadt Tulgors. Die meisten von uns sind fleißige Fischer oder geschickte Handwerker. Wir haben nicht viel doch ich kann euch mit diesem Floß unterstützen!"

Legt das Floß an den Steg von O0.

Regeln Floß:

Mit dem Floß kann ein Held für **2 Stunden von Steg zu Steg** fahren. Er kann auch für 4 Stunden direkt von O0 zu S15 fahren.

Außerdem können mit dem Floß beliebig viele **kleine Gegenstände** von Steg zu Steg gebracht werden. Dazu muss kein Held mit an Bord sein, es kostet aber ebenfalls 2 bzw. 4 Stunden. Das Ablegen und Nehmen von Gegenständen am Floß kostet keine Stunden. Das Floß bleibt immer am Zielort stehen bis ein weiterer Held es benutzt. Es **darf nie leer bewegt** werden.

Im Wasser des Sees sah der Held etwas Schimmerndes

Der Held der als erstes das Floß benutzt erhält das Amulett des roten Mondes. Er kann es auf einen Hauptort (N0, O0, S0, W0) ablegen, um den **Verlust der Kraft des roten Mondes bei Sonnenaufgang für diesen Ort zu verhindern**. Das Amulett kommt dann aus dem Spiel.

Stellt Kreaturen auf:

- **Gor** auf Feld O8.
- **Wargor** auf Feld O17.

1 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 1

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulgori - Zeltstadt
Die Karte wird aufgedeckt wenn ein Held den Tulgori auf Feld S0 erreicht.

Der Held erreichte die Zeltstadt. Die Tulgori hier waren hauptsächlich Kaufleute, Ziegenbauern und Hirten. Alle möglichen Waren konnten hier am Markt erworben werden.

Legt die Gegenstandstafel der Bonusbox offen aus und platziert die Gegenstände darauf. Die 2 Humpen werden zufällig verdeckt belegt.

Diese Gegenstände können **NUR auf Feld S0 gekauft werden**. Legt jetzt die beiden Legendenkarten Zeltstadt-Ausrüstungstafel 1 und 2 rechts bzw. links offen dazu. Dort findet ihr die Erklärung und Kosten der jeweiligen Gegenstände.

Am Markt erfuhren die Helden auch von Gerüchten, dass Meres, ein Hexer aus Andor, dem Lanf jenseits des Kuolema, gesehen worden sei. Ein Hexer aus Andor - viele Tulgori am Markt waren sich sicher er war derjenige der die Kreaturen geschickt hatte um die Kraft des roten Mondes zu schwächen.

Der Held der die Karte aktiviert hat, erhält jetzt die abgebildeten **4 Gold**.

Stellt Kreaturen auf:

- **Wargors** auf die Felder S9 und S28.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulgorischer Sonnenaufgang
Die Karte wird aufgedeckt, wenn alle Helden ihren ersten Tag beendet haben

Führt jetzt und in Folge bei jedem Sonnenaufgang die folgenden Aktionen durch:

- 1) **Steppenwind:** Hat erst in späteren Legenden Auswirkungen und kann in dieser Legende ignoriert werden.
 - 2) **Wargor:** Bewegt alle Wargors ein Feld entlang der Pfeile.
 - 3) **Gor:** Bewegt alle Gors ein Feld entlang der Pfeile.
 - 4) **Fluggor:** Bewegt alle Fluggors. Die Bewegung von Fluggors funktioniert anders als die der anderen Kreaturen. Dies wird beschrieben wenn Fluggors ins Spiel kommen.
 - 5) **Wargor:** Bewegt nochmals alle wargors ein Feld entlang der Pfeile.
- Generelle Bewegungsregel:** Beginnt bei Norden, dann Osten, dann Süden und zum Schluss Westen. Innerhalb einer Region bewegen sich immer Kreaturen auf niedrigeren Feldzahlen zuerst!
- 6) **Wardrak:** Bewegt alle Wardraks ein Feld entlang der Pfeile.
 - 7) **Kraft des roten Mondes:** Je nach der Anzahl an Kreaturen die auf den Feldern N0, O0, S0 und W0 stehen und der Anzahl der Spieler wird der rote Kegel Felder nach links versetzt. Erreicht er Feld 0, ist die Legende sofort verloren. Stellt den Kegel (oder rote Scheibe) jetzt auf **Feld 4** der Kraft-des-roten-Mondes-Anzeige.
 - 8) **Mera-Steine:** Hat erst in späteren Legenden Auswirkungen und kann in dieser Legende ignoriert werden.
 - 9) **Erzähler:** Der Erzähler geht ein Feld weiter.

Lest weiter auf der Karte β1.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

1

Die Kraft des roten Mondes



Tulivuori - Der Feuerberg
Die Karte wird aufgedeckt, wenn Äch Feld S20 erreicht

Äch war am Gipfel angekommen. Schwierig war der Aufstieg über die Aschenfelder, vorbei an den riesigen Nestern der Takuri. Dies war der Moment um die Steinflöte auszuprobieren... Plötzlich regte sich etwas in einem kleinen Aschehäufchen vor ihr. Äch trat näher & entdeckte feuerrote Federn und einen kleinen gelben Schnabel. Der kleine Takuri stand auf und hüpfte auf Ächs Schulter, während sie weiterspielte. Es war ein überwältigendes Gefühl. Der Takuri würde an ihrer Seite bleiben, da war sich Äch sicher...

Du erhältst jetzt einen **Stärkepunkt**.

Legt jetzt den orangen Holzstein auf das +0 Feld der Takurileiste auf Ächs Heldentafel und stellt die Takuri-Figur auf Ächs Feld. Es gelten ab jetzt die Regeln der Sonderfähigkeiten Ächs wie in Magische Helden beschrieben.

Die Takuri waren magische Geschöpfe. Auf ihren Wanderungen waren sie oft in ganz Tulgor unterwegs

Erwürfelt jetzt die Position von 2 Takuri-Federn (siehe Karte "Einwürfeln"). Ein Held der sie einsammelt kann sie abgeben, um einmal kostenlos bis zu 3 Überstunden zu machen. Dies gilt auch in zukünftigen Legenden in Tulgor.