



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figuren, Meres, die Tulgori, Siantari (alle Alte Geister), den Schatten (Düstere Zeiten), den Feuergeist den dunklen Tempel und den Schlüssel (alles Sternenschild).
- Die Eisplättchen (Alte Geister), die Schattenplättchen (Düstere Zeiten) und die Feuerplättchen (Sternenschild).
- Außerdem benötigt ihr die Stundenplättchen (-1 WP), die Drachenfeuer (beides Alte Geister, sowie 4 weiße Standfüße (gebt diese auf einen Gor, einen Wargor, einen Wardrak und einen Fluggor).
- Legt **Sternchen auf δ und ω** der Legendenleiste und ein rotes X auf das Mera-Stein Symbol des Sonnenaufgangsfeldes.
- Tauscht jetzt das Seil auf der Ausrüstungstafel gegen einen Falken (Grundspiel). Er kostet 2 Gold und hat seine übliche Funktion.

Die Helden waren per Floß in die Seestadt gefahren & erholten sich von den Strapazen der letzten Tage. Die Angriffe der Kreaturen waren zuletzt weniger geworden, doch sie trauten der Ruhe nicht. Meres schienen sie inzwischen vertrauen zu können. Er war ins Kuolema-Gebirge aufgebrochen um dort nach Spuren zu suchen...

Stellt **alle Helden auf das Feld 00**.
Lest weiter auf der **Karte α2**.



Plötzlich war ein grausames Grollen von Osten her zu hören. Eine Welle aus schwarzem Nebel, Eis und Feuer zog den Kuolema herab und breitete sich in ganz Tulgor aus.. Die Helden waren aufgesprungen und sofort bereit loszustarten, da erreichte sie eine Lichtkugel von Meres mit einer Botschaft:

Hallo Freunde, ich hoffe die Nachricht kommt nicht zu spät. Ich habe schreckliche Nachrichten für euch. Irgendjemand hat die Dämonen von Tulgor befreit, die vor langer Zeit in den Kuolema verbannt wurde. Sie werden Rache an den Tulgori nehmen wollen. Ihr müsst sie aufhalten! Ich glaube nicht, dass ich ihnen entkommen kann...

Aufgabe:

Die Helden müssen das Land Tulgor von den Dämonischen Flüchen befreien (**Eis-, Schatten-, und Feuerplättchen** entfernen) und **die Dämonen selbst besiegen**. Außerdem muss **Meres gefunden und befreit** werden.

Wie die Plättchen ins Spiel kommen, wie sie entfernt werden können und wie die Dämonen selbst bezwungen werden können ist in den jeweiligen Legendenkarten beschrieben. Lest diese (**Karten Eisdämonin, Feurdämon und Schattendämon**) jetzt nacheinander in beliebiger Reihenfolge vor.

Sobald ihr die Anweisungen darauf ausgeführt habt, lest weiter auf der **Karte α3**.



Legt die 3 Karten **Dämonenplättchen** mit der Rückseite nach oben neben dem Spielfeld bereit. Entfernte Plättchen (Eis, Feuer, Schatten) werden immer **auf das nächste freie Feld auf den Dämonenplättchen-Karten** gelegt. Deckt das Plättchen ein Feld ab auf dem ein **Ereignis** abgebildet ist, wird dieses ausgeführt. Ist darauf eine **Belohnung** abgebildet erhält der Held, der das Plättchen entfernt hat, diese! Es kann auch sein, dass eine Kreatur ins Spiel kommt.

Außerdem wird je nach Spielerzahl (5./7./9. Feld), eine der 3 Karten **Meres' Gefängnis** vorgelesen, sobald ein Plättchen darauf gelegt wird. Welche Karte vorgelesen wird, hängt von der Art des Plättchens ab.

Achtung: Sollten alle Plättchen einer Art entfernt worden sein, denkt daran immer sofort die jeweilige Karte **Kampfwerte** des Dämonen vorzulesen! Wurden alle Plättchen entfernt, lest die Karte **Die Hilfe der Tulgori** vor.

Würfelt jetzt mit einem roten Würfel und lest die Auswirkungen vor:

Stellt je einen **Gor** auf **W11** und **N8**.
 Stellt je einen **Wargor** auf **S21** und **O12**.
 Stellt einen **Fluggor** auf **W5**.

Stellt je einen **Gor** auf **W7** und **O7**.
 Stellt je einen **Wargor** auf **S25** und **O19**.
 Stellt einen **Fluggor** auf **N8**.

Lest jetzt weiter auf der **Karte alpha 4**.



Die Helden starten mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Die Heldengruppe erhält außerdem jetzt **4 Gold**, **5 Willenspunkte** und **2 Stärkepunkte**, die beliebig auf die Helden aufgeteilt werden können.

Ein Held darf sich außerdem **das Seil (Ausrüstungstafel) nehmen**, welches ihr zuvor durch einen Falken ersetzt habt (siehe alpha 1).

Mischt jetzt außerdem verdeckt die 4 Kartographen-Marker. Deckt einen auf. Ein Held der Gruppe erhält den hinten abgebildeten **Schatz der Tulgori** (oder die 4 Gold). Legt die anderen auf die Buchstaben **ζ**, **μ**, **σ** der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler diesen Buchstaben deckt ihr den Marker auf und erhaltet den Gegenstand.

Die Schätze der Tulgori haben die Funktionen wie in Legende 1 (Die Kraft des roten Mondes beschrieben).

Zur Erinnerung (Details siehe L1):
Hüter der Zeit: Zeitstein auf 5. bzw. 4. Stunde legen.
Takuri Spiegel: Position Kreatur/Held vertauschen.
Amulett des roten Mondes: Verlust der Kraft des roten Mondes bei Sonnenaufgang für den Ort an dem das Amulett liegt abwenden.

Lest jetzt weiter auf der **Karte Steppenwind 1**.



Durch den Kampf gegen die Dämonen und die Schwächung der Kraft des roten Mondes hatten es die Kreaturen jetzt auch leichter, an die begehrten Mera-Steine zu gelangen. Diese würden sie im Kampf gegen die Helden stärken!

Entfernt jetzt das rote X vom Mera-Stein Symbol am Sonnenaufgangsfeld.

Legt die Mera-Steine als verdeckten und gemischten Stapel auf das Mera-Stein Symbol neben Feld O20.

Ab jetzt wird bei Sonnenaufgang, wenn das Mera-Stein Symbol an die Reihe kommt der **oberste Mera-Stein aufgedeckt und neben die Kreaturenleiste gelegt**. Die Kreaturen haben ab sofort, den auf dem Mera-Stein abgebildet Stärkewert zusätzlich. Liegen mehrere Mera Steine auf der Kreaturenleiste, werden ihre Stärkepunkte addiert.

Die Heldengruppe kann das **verhindern, indem ein Held bei Sonnenaufgang auf Feld O20 steht**. Dann wird der Mera-Stein nicht auf die Kreaturenleiste gestellt, **sondern der Held erhält diesen**.

Hinweis: Er **muss** ein freies kleines Ablagefeld besitzen, sonst wird der Mera-Stein trotzdem auf die Kreaturenleiste gelegt.

Helden können Mera-Steine im Kampf nutzen und in einer Kampfrunde die abgebildeten Stärkepunkte zum Kampfwert zu addieren. Dann wird der Mera-Stein auf die Rückseite gedreht. Bei Sonnenaufgang, wenn das Mera-Symbol ausgeführt wird, werden die benutzten Mera-Steine wieder auf die Vorderseite gedreht.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... alle Dämonen besiegt wurden und ...
 ... die Kraft des roten Mondes nicht auf 0 gesunken ist.

Die Helden und Meres hatten es geschafft und die Dämonen von der Zerstörung Tulgors abgehalten. So erschöpft sie auch waren, die Frage danach, wer wohl die Macht hätte, die Dämonen zu entfesseln und dieses Unheil über Tulgor zu bringen brannte ihnen im Hirn. Sie wussten, dass sie diese Frage so schnell wie möglich beantworten mussten, ansonsten würde Tulgor immer in Gefahr sein...

Zumindest etwas Gutes hatten die Angriffe der Dämonen: Meres konnte sich durch seine Taten bei den Tulgori rehabilitieren und nun vertrauten auch sie ihm.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... jetzt noch nicht alle Dämonen besiegt wurden
 oder ...
 ... der Steppenwind zum 5. Mal Feuer/Eis/Schatten
 gebracht hat oder ...
 ... die Kraft des roten Mondes auf 0 gesunken ist.

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Dämonenplättchen
Ablage 1

1	Gor auf S15		2
3	+2 Gold	+2 Kraft des roten Mondes	4
5	Meres' Gefängnis 2 Spieler	Gor auf S29	6
7	Meres' Gefängnis 3 Spieler		8

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Dämonenplättchen
Ablage 2

9	Meres' Gefängnis 4 Spieler		10
11		Hilfe der Tulgöri 2 Spieler	12
13	+3 Willenspunkte	+2 Kraft des roten Mondes	14
15	Fluggor auf O6	+2 Gold	16

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Dämonenplättchen
Ablage 3

17 Wardrak auf On 18 Hilfe der Tulgöri 3 Spieler

19 +2 Kraft des roten Mondes 20

21 +3 Willenspunkte 22

23 +3 Kraft des roten Mondes 24 Hilfe der Tulgöri 4 Spieler

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Die Hilfe der Tulgöri
Diese Karte wird aufgedeckt wenn **ALLE** Dämonenplättchen vom Spielfeld entfernt wurden.

Legt ein rotes X auf das Steppenwind-Symbol des Sonnenaufgangsfeldes. Von nun an wird das Symbol nicht mehr ausgeführt.

Die Tulgöri waren erleichtert, dass das Land von den Flüchen der Dämonen befreit wurde. Sie wollten die Helden im Kampf gegen die Dämonen unterstützen!

Die Heldengruppe erhält jetzt die **2 Stärkepunkte** und **3 Gold**. Sie können beliebig auf die Heldengruppe verteilt werden.

Stellt außerdem die Figur "**Die Tulgöri**" auf Feld N1.

Ab jetzt können die Tulgöri von einem Helden **bis zu 4 Felder** weit bewegt werden. Das ist eine eigene Aktion und **kostet 1 Stunde** auf der Tagesleiste.

Stehen die Tulgöri auf einem Feld mit einer Kreatur oder einem Endgegner, erhalten die Helden im Kampf gegen diese **+2 Stärkepunkte**.

Aufgabe (zur Erinnerung):

Alle 3 Dämonen müssen besiegt werden und Meres muss befreit werden.

Sind alle 3 Dämonen besiegt wird der **Erzähler sofort auf o gesetzt!**



Finster schaute Siantari aus den eisigen Gipfeln des Kuolemas auf das Land Tulgor hinab... Sie würde Rache dafür nehmen, dass die Tulgori sie einst im Eis einschlossen. Eisige Kälte sollte das ganze Land überziehen!

Stellt Siantari, die Eisdämonin auf **Feld O10**.

Erwürfelt je nach Spieleranzahl (2 Spieler = 4, 3 Spieler = 6, 4 Spieler = 8) die Position von Eisplättchen und legt diese verdeckt aus. Auf einem Feld darf immer nur ein Plättchen liegen, egal um welches der 3 Dämonenplättchen es sich handelt. Würfelt ggf. nochmals mit Runen- und 10-seitigem Würfel. Die Helden müssen alle Plättchen entfernen bevor sie Siantari angreifen können. Wenn ihr alle Eisplättchen entfernt habt, lest die Karte **Kampfwerte Eisdämonin** durch.

Eisplättchen entfernen:

Sobald ein Held seine Bewegung auf einem Feld mit einem Eisplättchen beendet, darf er das Plättchen umdrehen. Es bleibt offen liegen.

Steht ein Held auf einem Feld mit offenliegendem Eisplättchen kann er die entfernen. Das ist eine freie Handlungsmöglichkeit und **kostet keine Stunden** auf der Tagesleiste. Kann er die Aufgabe die auf dem Eisplättchen beschrieben ist erfüllen, darf er das Eisplättchen entfernen.

Hinweise:

Trinkschlauch: Stattdessen einen Humpen abgeben.

Rietgrasblüte: Stattdessen Steppenblüte abgeben.

Ein Plättchen braucht einen Schatz der Tulgori, verschwendet also nicht frühzeitig alle 3.



Mit leuchtenden Augen erhob sich Valar, der Feuerdämon aus einem der Krater des Tulivuori. Er würde das ganz Land niederbrennen und die Tulgori würde er in Aschehäufchen verwandeln!

Stellt Valar, den Feuerdämon (Feuergeist) auf **Feld S20**.

Erwürfelt je nach Spieleranzahl (2 Spieler = 4, 3 Spieler = 6, 4 Spieler = 8) die Position von Feuerplättchen und legt diese mit der -4 Seite nach unten aus. Auf einem Feld darf immer nur ein Plättchen liegen, egal um welches der 3 Dämonenplättchen es sich handelt. Würfelt ggf. nochmals mit Runen- und 10-seitigem Würfel. Die Helden müssen alle Plättchen entfernen bevor sie Valar angreifen können. Wenn ihr alle Feuerplättchen entfernt habt, lest die Karte **Kampfwerte Feuerdämon** durch.

Feuerplättchen entfernen:

Steht ein Held auf einem Feld mit Feuerplättchen kann er versuchen ein Feuerplättchen zu entfernen. Das ist eine freie Handlungsmöglichkeit und **kostet keine Stunde** auf der Tagesleiste. Jeder Versuch ein Feuerplättchen zu entfernen **kostet aber einen Willenspunkt**.

Er benennt laut eine Zahl zwischen 1 und 6.

Dann würfelt er mit den **3 roten Würfeln**. Würfelt er die genannte Zahl darf er das Plättchen entfernen.

Ist dies nicht der Fall darf er zusätzliche Versuche unternehmen. Jeder zusätzliche Versuch kostet immer einen Willenspunkt.

Der Held kann die Aktion auch abbrechen, z.B. weil er keine Willenspunkte mehr abgeben möchte.



Entfernt jetzt alle Eiskreaturen die sich noch am Spielfeld befinden.

Kampfwerte Siantari, die Eisdämonin:

Stärkepunkte: Pro Spieler, **die Siantari angreifen**, hat Siantari **5 Stärkepunkte**.

Willenspunkte: **12** (unabhängig Spielerzahl)

Würfel: 1 Schwarzer Würfel

Sonderfähigkeit: "Einfrieren"

Nach dem Würfeln müssen die Helden entscheiden welchen Würfel sie werten wollen (es muss nicht der Höchste sein). Die anderen bleiben bei einer nächsten Kampfrunde liegen (eingefroren) und es darf nur der gewertete Würfel neu geworfen werden.

Meres' Hilfe:

Wenn Meres auf dem Feld des Dämonen steht, darf **pro Kampfrunde ein Würfel** (Heldenwürfel oder gegnerische Würfel) auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Es muss immer direkt nach dem Wurf entschieden werden.

Hinweis: Sonderfähigkeiten der Helden dürfen wie gegen Kreaturen eingesetzt werden!

Der Erzähler fährt für das Besiegen von Dämonen **nicht weiter**.



Entfernt jetzt alle Drachenfeuer die sich auf Heldentafeln befinden.

Valar, der Feuerdämon:

Stärkepunkte: Pro Spieler, **die Valar angreifen**, hat Valar **6 Stärkepunkte**

Willenspunkte: **10** (unabhängig Spielerzahl)

Würfel: 3 rote Würfel

Sonderfähigkeit: "Lodern"

Der Feuerdämon würfelt im Kampf **vor den Helden**. Alle roten Würfel zählen zusammen, unabhängig von deren Wert. Der höchste Würfel bleibt für die nächste Kampfrunde liegen.

Meres' Hilfe:

Wenn Meres auf dem Feld des Dämonen steht, darf **pro Kampfrunde ein Würfel** (Heldenwürfel oder gegnerische Würfel) auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Es muss immer direkt nach dem Wurf entschieden werden.

Hinweis: Sonderfähigkeiten der Helden dürfen wie gegen Kreaturen eingesetzt werden!

Der Erzähler fährt für das Besiegen von Dämonen **nicht weiter**.



Entfernt jetzt alle -1-Plättchen von der Tagesleiste.

Kampfwerte Tumma, der Schattendämon:

Stärkepunkte: Pro Spieler, **die Tumma angreifen**, hat Tumma **2 Stärkepunkte**.
Willenspunkte: **8** (unabhängig Spielerzahl)
Würfel: Schwarze Würfel, gleiche Werte werden addiert.

Sonderfähigkeit: "Dunkle Macht"

Je nach Kampfrunde würfelt Tumma mit verschiedener Würfelanzahl:

1. Kampfrunde: 3 schwarze Würfel
2. Kampfrunde: 2 schwarze Würfel
3. Kampfrunde: 1 schwarze Würfel

Ist Tumma nach 3 Kampfrunden nicht besiegt, wird der Kampf abgebrochen und muss neu gestartet werden. Tumma hat dann wieder seine ursprünglichen WP.

Meres' Hilfe:

Wenn Meres auf dem Feld des Dämonen steht, darf **pro Kampfrunde ein Würfel** (Heldenwürfel oder gegnerische Würfel) auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden. Es muss immer direkt nach dem Wurf entschieden werden.

Hinweis: Sonderfähigkeiten der Helden dürfen wie gegen Kreaturen eingesetzt werden! Der Erzähler fährt für das Besiegen von Dämonen **nicht weiter**.



Nehmt den dunklen Tempel vom Spielfeld und stellt Meres auf.

Meres dankte dem Helden. Er war von seiner Gefangennahme sichtlich gezeichnet, doch er würde all seine Kraft zusammennehmen, um die Helden im Kampf gegen die Dämonen zu unterstützen.

Jeder Held kann ab sofort die Aktion **Meres bewegen** nutzen und ihn pro Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen (auch über Sprungfelder).

Steht Meres mit einer Kreatur auf einem Feld kann ein Held **für 1 Stunde** auf der Tagesleiste diese **Kreatur auf ihrem aktuellen Feld hinlegen** und sie damit **daran hindern sich zu bewegen**. Diese Aktion ist **nur einmal pro Tag möglich!**

Andere Kreaturen die auf ein Feld mit einer liegenden Kreatur ziehen werden ein Feld weiter entlang der Pfeile versetzt. Bei Sonnenaufgang, wenn das Symbol der liegenden Kreatur an die Reihe kommt wird die liegende Kreatur wieder aufgestellt.

Meres gab sein Bestes, doch nicht immer gelang es ihm die Kreaturen zu bannen ohne Schaden zu nehmen.

Der Held, der mit Meres Hilfe eine Kreatur hinlegt, muss mit einem **schwarzen Würfel würfeln**.

Würfelt er:

- **6 oder 8: Verliert er 2 Willenspunkte.**
- **10 oder 12: Erhält er ein Gold.**

(Es gelten die Regeln wie in "Alte Geister" beschrieben.)

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Meres' Gefängnis (Eis)
Die Karte wird aufgedeckt, wenn das Plättchen auf dem Feld, dass diese Karte ausgelöst hat, ein Eisplättchen ist!

Einer der Helden hatte Meres gefunden. Er war in einem eisigen Gefängnis am Rande des Kuolema eingeschlossen. Doch es fehlte der Schlüssel... "Halte durch, wir werden dich so schnell wie möglich aus dem Gefängnis herausholen!"

Legt Meres auf das **Feld O8** und stellt den **dunklen Tempel** darüber.

Schlüssel finden:

Legt die **Heldenwappen** der teilnehmenden Helden verdeckt auf diese Karte! Immer wenn ein Held ein **Dämonenplättchen entfernt**, darf er eines der hier liegenden Heldenwappen aufdecken. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die Ablage der Dämonenplättchen. Ist es das eigene Heldenwappen hat er den Schlüssel gefunden und erhält diesen (Ablage Bereich Gold). Ansonsten legt er sein Heldenwappen verdeckt zurück!



Wenn ein Held mit dem Schlüssel auf Feld O8 steht kann er ihn benutzen um den Tempel aufzuschließen (kostet keine Stunden). Dann wird die Karte **Meres befreit!** vorgelesen.

2 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 2

Die Legenden von Tulgor

2

Feuer, Eis und Finsternis



Meres' Gefängnis (Feuer)
Die Karte wird aufgedeckt, wenn das Plättchen auf dem Feld, dass diese Karte ausgelöst hat, ein Feuerplättchen ist!

Einer der Helden hatte Meres gefunden. Er war in einem steinigen Gefängnis am Rande des Tulivuori eingeschlossen. Doch es fehlte der Schlüssel... "Halte durch, wir werden dich so schnell wie möglich aus dem Gefängnis herausholen!"

Legt Meres auf das **Feld S21** und stellt den **dunklen Tempel** darüber.

Schlüssel finden:

Legt die **Heldenwappen** der teilnehmenden Helden verdeckt auf diese Karte. Immer wenn ein Held die **7. Stunde erreicht**, darf er eines der Heldenwappen aufdecken. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf die 7. Stunde der Tagesleiste. Ist es das eigene Heldenwappen hat er den Schlüssel gefunden und erhält diesen (Ablage Bereich Gold). Ansonsten legt er sein Heldenwappen verdeckt zu den anderen zurück!



Wenn ein Held mit dem Schlüssel auf Feld S30 steht kann er ihn benutzen um den Tempel aufzuschließen (kostet keine Stunden). Dann wird die Karte **Meres befreit!** vorgelesen.



Meres' Gefängnis (Schatten)
 Die Karte wird aufgedeckt, wenn das Plättchen auf dem Feld, dass diese Karte ausgelöst hat, ein Schattenplättchen ist!

Einer der Helden hatte Meres gefunden. Er war in einem dunklen Gefängnis am Rande des südlichen Waldes eingeschlossen. Doch es fehlte der Schlüssel. "Halte durch, wir werden dich so schnell wie möglich aus dem Gefängnis herausholen!"

Legt Meres auf das **Feld S25** und stellt den **dunklen Tempel** darüber.

Schlüssel finden:

Legt die **Heldenwappen** der teilnehmenden Helden verdeckt auf diese Karte. Immer wenn ein Held **das Floß benutzt**, darf er eines der Heldenwappen aufdecken. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Floß. Ist es das eigene Heldenwappen hat er den Schlüssel gefunden und erhält diesen (Ablage Bereich Gold). Ansonsten legt er sein Heldenwappen verdeckt zu den anderen zurück!



Wenn ein Held mit dem Schlüssel auf Feld S25 steht kann er ihn benutzen um den Tempel aufzuschließen (kostet keine Stunden). Dann wird die Karte **Meres befreit!** vorgelesen.



Schattendämon

Tief in den dunkelsten Winkeln des südlichen Waldes regte sich etwas Dunkles. Es war der Schattendämon Tumma! Diesmal würden ihm die Tulgори nicht in die Quere kommen, wenn er seine finsternen Schatten über Tulgor ausbreitete...

Stellt Tumma, den Schattendämon auf **Feld S24**.

Erwürfelt je nach Spieleranzahl (2 Spieler = 4, 3 Spieler = 6, 4 Spieler = 8) die Position von Schattenplättchen. Auf einem Feld darf immer nur ein Plättchen liegen, egal um welches der 3 Dämonenplättchen es sich handelt. Würfelt ggf. nochmals mit Runen- und 10-seitigem Würfel. Die Helden müssen alle Plättchen entfernen bevor sie Tumma angreifen können. Wenn alle Schattenplättchen entfernt wurden, lest die Karte **Kampfwerte Schattendämon** durch.

Schattenplättchen entfernen:

Die 7 Lichtplättchen werden verdeckt auf die Felder W0 bis W6 gelegt. Ein Held der seinen Zug dort beendet kann das Plättchen umdrehen. Es bleibt offen liegen. Wenn ein Held auf einem Feld mit offenem Lichtplättchen steht, kann er die Aktion **"Lichtplättchen einsammeln"** wählen. Das ist eine eigene Aktion und **kostet 1 Stunde** auf der Tagesleiste. Kann er den angegebenen Wert übertreffen (Stärkepunkte + Würfeln, wie im Kampf gegen Kreaturen) erhält er das Plättchen mit der Zahlenseite nach oben als kleinen Gegenstand. **Steht** ein Held auf einem Feld mit Schattenplättchen kann er es entfernen indem er das Lichtplättchen benutzt. Lichtplättchen können 2 Mal eingesetzt werden (Vorder- und Rückseite). Das ist eine freie Handlungsmöglichkeit und **kostet keine Stunden**.



Der Steppenwind verteilt Schatten, Feuer und Kälte über das Land..

Immer wenn bei Sonnenaufgang das Steppenwind-Symbol ausgeführt wird, werden die entfernten Feuer-, Schatten- und Eisplättchen auf dem Dämonenplättchen-Ablagefeld gezählt:

Je nachdem von welcher Art Plättchen **AM WENIGSTEN** vom Spielfeld entfernt wurden, wird eines (oder **bei Gleichstand MEHRERE**) der folgenden Ereignisse ausgeführt:

Eisplättchen:

Es kommt jetzt eine Eiskreatur ins Spiel. Sie wird auf dem **Feld hingelegt**.

Beim **1. Mal**: Eisgor auf **Feld W7**.

Beim **2. Mal**: Eiswargor auf **Feld N7**.

Beim **3. Mal**: Eisflugor auf **Feld O4**.

Beim **4. Mal**: Eiswardrak auf **Feld S10**.

Sobald das Symbol der Figur am Sonnenaufgangsfeld ausgeführt wird, wird die Eiskreatur aufgestellt. Sie verhält sich wie eine normale Kreatur, abgesehen davon, dass im Kampf ein Eisblitz an die Kreaturenstärkeleiste gelegt wird. (Der Eisgor hätte somit 6 Stärkepunkte.) Die Belohnung für eine Eiskreatur ist dieselbe wie für eine normale Kreatur und auch der Erzähler bewegt sich ein Feld weiter wenn eine Eiskreatur besiegt wird.

Ist keine Eiskreatur mehr übrig und dieses Ereignis wird ausgeführt, **ist die Legende sofort verloren**.

Lest jetzt weiter auf **Steppenwind 2**.



Schattenplättchen:

Legt eines der vier Stundenplättchen (-1 WP) auf die jeweilige Stunde auf der Tagesleiste. Ab jetzt kostet es -1 Willenspunkt wenn ein Held diese Stunde nutzen will. Das erste Mal wenn dieses Ereignis ausgelöst wird, wird die 7. Stunde abgedeckt, dann die 6., dann die 5. usw.. Wenn dieses Ereignis ausgeführt wird und es keine übrigen Stundenplättchen mehr gibt, **ist die Legende sofort verloren**.

Feuerplättchen:

Legt eines der vier Drachenfeuerplättchen auf ein kleines Ablagefeld eines Helden (ihr entscheidet als Gruppe wer das sein soll). Das Ablagefeld auf dem das Drachenfeuerplättchen liegt, kann die restliche Legende lang nicht mehr verwendet werden. Wenn dieses Ereignis ausgeführt wird und bereits alle 4 Drachenfeuerplättchen auf Ablagefeldern von Helden liegen, **ist diese Legende sofort verloren**.

Legt die beiden Legendenkarten Steppenwind 1 & 2 zur Erinnerung und zum Nachschlagen der Auswirkungen offen neben das Sonnenaufgangsfeld.

Der Held mit dem **niedrigsten Rang** beginnt.