



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

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Figuren Greim und Hraak ("Die Feinde")
- Meres ("Alte Geister")
- Sternchen, rote X und einen Markierungsring
- Holzstämmen (3x 2er und 2x 4er) ("Alte Geister")
- 8 Geröllplättchen ("Basis")
- 6 Pergamente ("Basis")
- 3 Fässer ("Die Reise in den Norden")
- 4x Werkzeug ("Alte Geister")
- 4 Kartographie-Marker ("Alte Geister")
- 15 Kreaturenplättchen Tulgor (Fanlegende)
- Wählt eine der beiden Legendenkarten κ, die andere kommt aus dem Spiel.
- Legt Sternchen auf β, κ und ω der Legendenleiste.

Nachdem die Dämonen in Tulgor gewütet hatten, waren die Tulgori mit dem Wiederaufbau beschäftigt. Es mangelte an Vielem und so beschlossen die Helden bei den Reparaturen zu helfen. Meres verblieb nach den Strapazen noch eine Weile in Tulgossa, um wieder ganz fit zu werden...

Stellt Meres auf Feld ζ. Wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht, kommt Meres auf Feld Ν0. Er kann ab dann wie gewohnt eingesetzt werden.

Lest jetzt weiter auf α2.



Jeder Held würfelt jetzt mit einem **seiner** Heldenwürfel und stellt seine Figur auf das Feld mit dem entsprechenden Zahlenwert, dabei stellt der Held mit dem **höchsten Rang** seine Figur auf **NORDEN**, der zweithöchste auf **OSTEN** der dritthöchste auf **SÜDEN** und der vierthöchste auf **WESTEN**. (Bei 3 Spielern bleibt Westen unbesetzt, zu zweit Süden und Westen.)

Legt verdeckt **Kreaturenplättchen** auf folgende Buchstaben der Legendenleiste:

- 1 auf γ,
- je 2 auf θ, μ und π

Wählt jetzt **JE EINE KARTE "Aufgabe 1", "Aufgabe 2" und "Aufgabe 3."** Die 3 NICHT GEWÄHLTEN Karten kommen aus dem Spiel!

Lest jetzt nacheinander die 3 Karten vor und führt sie aus. **Lest danach** weiter auf dieser Karte.

Aufgabe:

Die Helden müssen, bis der Erzähler ω erreicht, **alle 3 Aufgaben erfüllt haben**. Außerdem darf die **Kraft des roten Mondes darf nicht auf 0 sinken**.

Wichtig: Der Erzähler wird in dieser Legende nicht vorzeitig auf ω gestellt, auch wenn alle Aufgaben erfüllt wurden.

Lest jetzt weiter auf α3.



Auch die Kreaturen krochen langsam wieder aus ihren Verstecken...

Nehmt jetzt **5 übrige Kreaturenplättchen** und führt sie nacheinander aus!

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich werden 2 Stärkepunkte und 3 Gold auf die Gruppe verteilt.

Die Heldengruppe erhält außerdem **die Steppenviper** und **die Spiegelscherben**. Ihr entscheidet, wer was bekommt.

Die Regeln für Steppenviper und Spiegelscherben sind analog wie in Alte Geister bzw. Magische Helden beschrieben, zur Erinnerung könnt ihr aber die Karte **Steppenviper** und **Spiegelscherben** durchlesen.

Diesmal sollte es nur die wilde, ungezähmte Steppe sein, die die Helden fordern sollte.

Legt jetzt die **Legendenkarte Steppenwind** offen neben das Sonnenaufgangsfeld. Immer wenn bei Sonnenaufgang das Symbol "Steppenwind" (1.Symbol) ausgeführt wird, **würfelt mit einem roten Würfel! Führt dann je nach Würfelwert das entsprechende Ereignis auf der Karte Steppenwind aus!**

Legt ein **rotes X** auf das **Mera-Stein** Symbol beim Sonnenaufgangsfeld. Es kann vorerst ignoriert werden.

Der Held, der die Spiegelscherben besitzt, beginnt!



Die Kreaturen hatten es jetzt auch wieder auf die Mera-Steine abgesehen.

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

Legt verdeckt und gemischt die 5 Mera-Steine auf die Ablage neben Feld O20.

Es gelten die Regeln wie in L2 beschrieben. Zur Erinnerung:

Jedes Mal bei Sonnenaufgang, wenn das Mera-Stein Symbol ausgeführt wird, deckt das oberste Mera-Stein Plättchen auf:

Steht ein Held auf dem Feld O20 erhält er den Mera-Stein (kleines Ablagefeld). **Ansonsten geht der Stein an die Kreaturen. Er wird offen neben dem Stärke-Symbol auf der Kreaturenleiste gelegt.** Ab jetzt haben alle Kreaturen im Kampf zusätzlich die Stärkepunkte aller Mera-Steine die bei der Kreaturenleiste liegen.

Mera-Steine die Helden besitzen können einmal pro Tag im Kampf eingesetzt werden und erhöhen den Kampfwert des Helden um den angegebenen Wert. Bei Sonnenaufgang werden sie wieder aufgefrischt.



Die Steppe bot nicht nur aufgrund der Hitze und des Windes Gefahr... Immer wieder berichteten Tulgori davon, eine riesige graue Kreatur am Himmel erblickt zu haben. Einige schworen darauf, es müsste sich um einen Greim handeln - Ein uraltes Ungeheuer, dass den Tulgori eigentlich nur aus Mythen bekannt war...

Lest jetzt weiter auf der Karte "Der Greim"



Die Steppe bot nicht nur aufgrund der Hitze und des Windes Gefahr... Immer wieder berichteten Tulgori einen riesigen grauen Schemen durch die Steppe huschen zu sehen. Einige schworen darauf, es müsste sich um einen Hraak handeln - Ein uraltes Ungeheuer, dass den Tulgori eigentlich nur aus Mythen bekannt war...

Lest jetzt weiter auf der Karte "Der Hraak"

3 DIE LEGENDEN VON ANDOR 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Kraft des roten Mondes nicht auf 0 gesunken ist ...
 ... der Hraak/Greim jetzt nicht auf Feld N0, O0, S0 oder W0 steht ...
 ... und alle Aufgaben erledigt wurden!

Die Helden hatten der wilden Steppe getrotzt und die Tulgori hatten mithilfe der Helden die größten Schäden reparieren können. Die wilden Kreaturen konnten abgewehrt werden und flohen..

Vorerst...

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Kraft des roten Mondes auf 0 gesunken ist ...
 ... der Hraak/Greim jetzt auf Feld N0, O0, S0 oder W0 steht ...
 ... und nicht alle Aufgaben erledigt wurden!

Es war Zeit für einen Rückzug! Die Steppe hatte den Helden und den Tulgori zu viel abverlangt und an ein Weiterführen der Arbeiten war nicht zu denken...

"Wir werden uns stärken und es erneut versuchen", waren sich die Helden einig.

3 DIE LEGENDEN VON ANDOR 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Aufgabe 1: Floßbau
 Die Aufgaben der Helden

Aufgabe 1: Floßbau

Alle Floße der Tulgori waren vernichtet. Um den Handel wieder aufzunehmen und schneller durch die Steppe zu reisen war ein neues Floß von Nöten.

Legt jetzt ein rotes X auf das Floß. Es kann erst wieder genutzt werden, wenn die Aufgabe erfüllt wurde.

Legt jetzt je einen **2er Holzstamm** auf die Felder O19, S17 und S24.
 Außerdem kommt je 1 **4er Holzstamm** auf die Felder S22 und S23.

Das Holz kann dort eingesammelt werden (kostet keine Stunde auf der Tagesleiste) und muss wie üblich links vom Stärkemarker platziert werden.

Die Helden müssen je nach Spieleranzahl Holz auf Feld O0 (Seestadt) bringen:
 2 Spieler: Holz im Wert von 6
 3 Spieler: Holz im Wert von 8
 4 Spieler: Holz im Wert von 10

Legt ein Sternchen auf Feld O0. Sobald Holz im geforderten Wert dort liegt, wird **die Karte Floßbau abgeschlossen** vorgelesen.

3 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Aufgabe 1: Stein für die Brücke
Die Aufgaben der Helden

Aufgabe 1: Stein für die Brücke

Die große Brücke zwischen Tulgossa und der Seestadt war bei den Angriffen kaputt gegangen. Steine waren nötig um diese zu reparieren.

Legt ein **rotes X** auf die **Brücke (Feld N15)**. Sie kann erst wieder überquert werden wenn diese Aufgabe erfüllt wurde. Kreaturen die auf diese Feld ziehen würden, werden ein Feld entlang des Pfeils weiterversetzt.

Legt jetzt verdeckt je ein Geröllplättchen auf die Felder N11, N12, O8, O10, S14, S19, S20 und S25. Geröllfelder **KÖNNEN betreten und passiert werden**. Steht ein Held auf einem Feld mit Geröllplättchen darf er es umdrehen. Umgedrehte Geröllplättchen können **für eine Stunde** auf der Tagesleiste abgebaut werden. Der Held muss dazu einen Kampfwert erreichen der mindestens der Zahl am Geröllplättchen entspricht.

Geröllplättchen können auch gemeinsam abgebaut werden, jeder beteiligte Held stellt seinen Zeitstein entsprechend nach vorne.

Abgebaute Geröllplättchen werden auf dem Ablagefeld für Gold auf der Heldentafel abgelegt. Sie können auch mit dem Floß transportiert werden.

Je nach Anzahl der Helden müssen Geröllplättchen auf Feld O0 abgelegt werden:

2 Spieler: 2 | 3 Spieler: 4 | 4 Spieler: 6

Legt ein Sternchen auf Feld O0: Sobald die geforderte Menge Geröll auf O0 liegt, lest die Karte: Brücke repariert vor.

3 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Aufgabe 2: Fische für die Hirten
Die Aufgaben der Helden

Aufgabe 2: Fische für die Hirten:

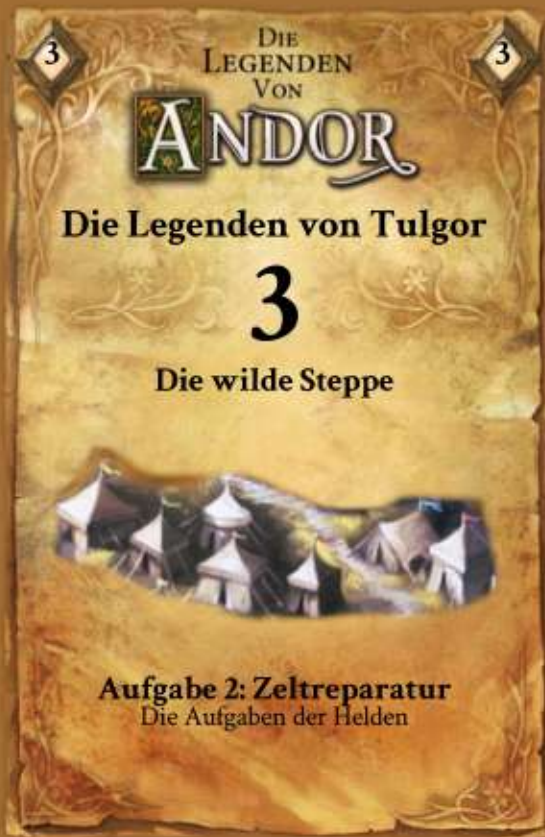
Die Angriffe der Dämonen hatten die Nahrungsvorräte der Nomaden zerstört. Die Fischer der Seestadt hatten sich bereit erklärt auszuhelfen und Fässer mit Fisch bereitgestellt. Den Transport sollten die Helden übernehmen.

Legt jetzt **3 Fässer** auf das **Feld O0 (Seestadt)** (nur bei 2 Spielern 2 Fässer).

Die Helden müssen **alle Fässer von Feld O0 (Seestadt) nach Feld S0 (Zeltstadt) bringen**.

Fässer müssen **auf das große Ablagefeld** auf der Heldentafel gelegt werden (Ijsdur kann also keine tragen, Ausnahme er trägt den Rucksack). Fässer können **NICHT** mit dem Floß transportiert werden.

Legt ein Sternchen auf Feld S0. Sobald alle Fässer auf S0 liegen, lest die Karte Frischer Fisch vor.



Aufgabe 2: Zeltreparatur

Viele Zelte der Nomaden in der Steppe waren zerstört. Werkzeuge waren nötig um sie wieder aufzubauen.

Legt jetzt **pro Spieler 1 Werkzeugplättchen** auf das Händlersymbol bei Feld N1.

Die Werkzeuge können für **2 Gold** beim Händler auf N1 gekauft werden.

Die Helden müssen **ALLE** Werkzeugplättchen von N1 auf Feld S0 (Zeltstadt) bringen.

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld S0. Sobald die Plättchen auf S0 liegen, lest die Karte **Werkzeuge geliefert** vor.



Aufgabe 3: Wissen ist Macht:

Um die besonderen Geschehnisse der letzten Tage für die Nachwelt festzuhalten sollte das Wissen in der alten Bibliothek in Kirjat verwahrt werden.

Legt jetzt **verdeckt je ein Pergament** auf die Felder N0, S0, S20, O0, O10 sowie W0.

Sobald ein Held auf einem Feld mit Pergament steht, darf er es aufdecken. **BESITZT er mindestens so viele Willenspunkte wie der Wert auf dem Pergament angibt**, darf er es auf einem kleinen Ablagefeld auf seiner Heldentafel aufnehmen. Das kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Pergamente können mit dem Floß transportiert werden.

Die Helden müssen Pergamente je nach Spieleranzahl auf Feld W15 ablegen:

- 2 Spieler: 3 Pergamente**
- 3 Spieler: 4 Pergamente**
- 4 Spieler: 5 Pergamente**

Legt ein **Sternchen** auf Feld W15 (Kirjat). Sobald die geforderte Anzahl an Pergamenten auf Feld W15 liegt, lest die Karte **Gesammeltes Wissen** vor.

3

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Aufgabe 3: Zeitgeschehen
Die Aufgaben der Helden

Aufgabe 3: Zeitgeschehen

Der Hüter der Zeit wollte die Eindrücke und Erfahrungen der letzten Tage bewahren. Es waren die Träume der Helden die dazu nötig waren.

Legt jetzt Karthographie-Marker je nach Anzahl der Helden auf die Stunden der Tagesleiste:

2 Spieler: 4. und 8. Stunde

3 Spieler: 4., 6. und 8. Stunde

4 Spieler: 2., 4., 6. und 8. Stunde

Immer wenn der Zeitstein eines Helden auf einer Stunde mit einem Marker steht, und der Held dort **seinen Tag beendet**, erhält er sofort den entsprechenden Marker.

Dieser wird auf ein kleines Ablagefeld gelegt und wie ein kleiner Gegenstand behandelt.

Legt ein Sternchen auf Feld W0 (Baum der Zeit). Sobald **alle Marker** von der Tagesleiste auf Feld W0 abgelegt wurden, lest die Karte **Träume aufbewahrt** vor.

3

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Brücke repariert
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald genug Geröll auf Feld O0 liegt.

Die Fischer dankten den Helden. Endlich war es wieder möglich auf schnellstem Weg in die Hauptstadt zu gelangen.

Entfernt das rote X von der Brücke. Ab jetzt könnt ihr (und andere Figuren) Feld N15 wieder betreten und passieren.

Alle Geröllplättchen kommen jetzt aus dem Spiel.

Die Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2.

Zum Dank erhielten die Helden ein Geschenk von den Fischern.

Ein beliebiger Held erhält jetzt das **Amulett des roten Mondes**. Es kann wie üblich verwendet werden um den Verlust der Kraft des roten Mondes für einen bestimmten Ort einmalig abzuwehren. Das Amulett muss dazu an dem Ort liegen. Dann kommt es aus dem Spiel.



"Tatsächlich es war ein Greim!", durchfuhr es dem Helden als er das riesige geflügelte Wesen am Himmel erblickte.

Würfelt jetzt mit einem Schwarzen Würfel. Der Greim kommt auf das Feld 5 des erwürfelten Gebiets (also z.B. bei einer 12 auf Feld N5). Steht dort bereits eine Kreatur wird er wie ein Fluggor weiterversetzt bis er auf einem freien Feld steht.

Die Helden wussten sie könnten den Greim nicht besiegen, aber zumindest mussten sie ihn von den Hauptstädten fernhalten!

Aufgabe:

Der Greim darf bis der Erzähler ω erreicht, nicht auf die Felder N0, O0, S0 oder W0 ziehen, sonst ist die Legende sofort verloren!

Sonderfähigkeit Greim:

Alle Kreaturen, die sich im gleichen Gebiet (N,O,S,W) wie der Greim aufhalten, würfeln im Kampf mit schwarzen Würfeln (wie auf der Kreaturenleiste angegeben), anstatt mit Roten. Dies gilt **NUR** solange der Greim auf seinem Feld **steht** und nicht liegt!

Um zu erfahren wie sich der Greim bewegt und wie ihr gegen ihn kämpft, lest weiter auf der Karte **Der Greim 2**.



Bewegung Greim:

Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Immer wenn sich der Erzähler bewegt zieht der Greim 1 Feld weiter. Die Bewegung wird wie bei Fluggors ausgeführt. Steht auf seinem Zielfeld eine Kreatur wird er auf das nächste Feld weiterversetzt. Liegt der Greim, wird er nicht weiter bewegt, sondern auf seinem Feld wieder aufgestellt. Kreaturen überspringen den Greim wenn sie auf sein Feld ziehen würden.

Wichtig: Die Bewegung des Greim hat immer Vorrang vor Kreaturenplättchen und Legendenkarten.

Kampf gegen den Greim:

Der Greim hat **0 Stärkepunkte und würfelt mit 2 schwarzen Würfeln (gleiche Werte werde addiert)**. Liegen Mera-Steine auf der Kraturenleiste erhält auch der Greim die zusätzlichen Stärkepunkte. Meres, das Bannpulver von Barz und die Spiegelscherben können gegen den Greim **NICHT** eingesetzt werden.

Kampfausgang:

Der Greim besitzt keine Willenspunkte. Wird sein Kampfwert übertroffen, wird er **auf seinem Feld hingelegt**.

Kann der Held bzw. die Heldengruppe den Kampfwert des Greims nicht übertreffen, verlieren sie nicht wie üblich die Differenz an Willenspunkten. Stattdessen **verliert jeder beteiligte Held 2 Willenspunkte und die Kraft des roten Mondes sinkt um 1**.

3 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Der Hraak
Diese Karte wird aufgedeckt wenn euch eine andere Karte darauf hinweist.

"Tatsächlich es war ein Hraak!", durchfuhr es dem Helden als er das riesige pfeilschnelle Wesen auf einem kleinen Hügel erblickte.

Würfelt jetzt mit einem Schwarzen Würfel. Der Hraak kommt auf das Feld 8 des erwürfelten Gebiets (also z.B. bei einer 12 auf Feld N8). Steht dort bereits eine Kreatur wird er ein Feld in Pfeilrichtung weiterrersetzt.

Die Helden wussten, sie konnten den Hraak nicht besiegen, aber zumindest mussten sie ihn von den Hauptstädten fernhalten!

Aufgabe:

Der Hraak darf bis der Erzähler 0 erreicht, nicht auf die Felder N0, O0, S0 oder W0 ziehen, sonst ist die Legende sofort verloren!

Sonderfähigkeit Hraak:

Alle Kreaturen, die sich im bei Sonnenaufgang im gleichen Gebiet (N,O,S,W) wie der Hraak aufhalten, führen eine zusätzliche Bewegung aus. Dies passiert VOR ihrer eigentlichen Bewegung und NACH dem Steppenwind und zwar in der Reihenfolge wie auf dem Sonnenaufgangsfeld angegeben (Für Wargors zählt NUR das erste Symbol). Legt zur Erinnerung den Dunklen Markierungsring auf das erste Wargor-Symbol des Sonnenaufgangsfeldes. Dies gilt NUR solange der Hraak auf seinem Feld **steht** und nicht liegt!

Um zu erfahren wie sich der Hraak bewegt und wie ihr gegen ihn kämpft, lest weiter auf der Karte **Der Hraak 2**.

3 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 3

Die Legenden von Tulgor

3

Die wilde Steppe



Der Hraak 2
Die Karte wird nach der Karte "Der Hraak" vorgelesen.

Bewegung Hraak:

Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Immer wenn sich der Erzähler bewegt zieht der Greim 2 Felder in Pfeilrichtung weiter. Steht auf seinem Zielfeld eine Kreatur wird er auf das nächste Feld weiterrersetzt. Liegt der Hraak, wird er nicht weiter bewegt (auch nicht 1 Feld), sondern auf seinem Feld wieder aufgestellt. Kreaturen überspringen den Hraak wenn sie auf sein Feld ziehen würden.

Wichtig: Die Bewegung des Hraak hat immer Vorrang vor Kreaturenplättchen und Legendenkarten.

Kampf gegen den Hraak:

Der Hraak hat **0 Stärkepunkte** und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln (gleiche Werte werde addiert)**. Liegen Mera-Steine auf der Kraturenleiste erhält auch der Hraak die zusätzlichen Stärkepunkte. Meres, das Bannpulver von Barz und die Spiegelscherben können gegen den Hraak nicht eingesetzt werden.

Kampfausgang:

Der Hraak besitzt keine Willenspunkte. Wird sein Kampfwert übertroffen, **würfelt mit einem schwarzen Würfel**, er zeigt euch das Gebiet (N,O,S,W) in dem der Hraak **auf Feld 8 hingelegt** wird wird. Steht dort eine Kreatur wird er in Pfeilrichtung versetzt und auf dem entsprechenden Feld hingelegt. Kann der Held bzw. die Heldengruppe den Kampfwert des Hraak nicht übertreffen, verlieren sie NICHT wie üblich die Differenz an Willenspunkten. Stattdessen **verliert jeder beteiligte Held 2 Willenspunkte und die Kraft des roten Mondes sinkt um 1**.



Die Fischer dankten den Helden. Der Fluss konnte jetzt wieder befahren werden.

Entfernt das rote X vom Floß. Ab jetzt könnt ihr es wieder wie üblich benutzen.

Alle Holzstämme kommen jetzt aus dem Spiel.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2.**

Zum Dank erhielten die Helden ein Geschenk von den Fischern.

Ein beliebiger Held erhält jetzt das **Amulett des roten Mondes**. Es kann wie üblich verwendet werden um den Verlust der Kraft des roten Mondes für einen bestimmten Ort einmalig abzuwehren. Dann kommt es aus dem Spiel.



Die Hirten bedankten sich bei den Helden. Endlich gab es wieder reichlich zu essen!

Die **Fässer** kommen jetzt aus dem Spiel.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2.**

"Hier bitte nehmt dies, es ist das mindeste was wir für euch tun können", meinte einer der Hirten.

Ein Held auf S0 erhält jetzt **einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel der Zeltstadt.**

"Außerdem wird euch das sicher nützlich sein, um auch den anderen Tulgori zu helfen!", fuhr er fort.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den **Takuri-Spiegel**. Er kann wie üblich benutzt werden.



Das Wissen der Bibliothek war wieder gewachsen. Es würde in Zukunft vielleicht noch sehr wichtig werden!

Alle Pergamente kommen jetzt aus dem Spiel.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2.**

Ein Held, der jetzt auf Feld W15 steht, **erhält jetzt einen Stärkepunkt.**

Plötzlich stand dem Helden ein Temm gegenüber. Es war der Hüter der Zeit. Er wollte die Helden bei ihren Aufgaben unterstützen.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den **Hüter der Zeit.** Er kann wie üblich eingesetzt werden, um den Zeitstein des Helden auf die 5. Stunde (1. Einsatz) bzw. 4. Stunde (2. Einsatz) der Tagesleiste zu verschieben.



Die giftige Steppenviper konnte überall in Tulgor angetroffen werden. Den Hirten war es gelungen, einige der Tiere zu zähmen.

Steppenviper:

Der Held, der die Steppenviper trägt, darf im Kampf zwei seiner Würfel addieren, unabhängig von den gewürfelten Werten.

Der Steppennomade darf seine beiden zuletzt geworfenen Würfel addieren.

Die Mondkriegerin darf nur zwei ihrer blauen Heldenwürfel mit der Steppenviper addieren, rote Würfel darf sie aber trotzdem zusätzlich dazuzählen, wenn ein roter Würfel die selbe Zahl zeigt wie einer der geworfenen blauen Heldenwürfel.

Für die Tulgori waren Takuri-Spiegel von großem Wert. Selbst ihre Scherben bargen noch besondere Kraft.

Spiegelscherben:

Der Held kann jede Seite der Spiegelscherben 1x einsetzen, um alle Figuren, die mit ihm auf einem Feld stehen, auf ein angrenzendes Feld zu vertreiben. Nach dem ersten Gebrauch werden die Spiegelscherben auf die Rückseite gedreht, nach dem zweiten Gebrauch kommen sie ganz aus dem Spiel.

Wichtig: Stehen mehrere Kreaturen auf einem Feld und werden durch die Spiegelscherben in ein angrenzendes Feld versetzt, auf dem nicht mehrere Kreaturen stehen können, werden alle Kreaturen in Reihenfolge wie auf dem Sonnenaufgangsfeld entsprechend der Pfeile weiterversetzt.



Immer wenn zu Beginn des Sonnenaufgangs das Symbol Steppenwind ausgeführt wird, **würfelt mit einem roten Würfel** und führt das entsprechende Ereignis aus:



1: Die Heldengruppe **verliert 4 Willenspunkte**. Ihr entscheidet, wer wie viel verliert.



2: Alle Kreaturen, die auf einem Feld liegen, werden **jetzt sofort aufgestellt**.



3: Der Zeitstein des Spielers auf dem Hahn wird auf die **2. Stunde der Tagesleiste** verschoben.



4: Jeder Held wird jetzt **ein Feld in Pfeilrichtung** versetzt.



5: Die Kraft des roten Mondes **steigt um 1**.



6: Legt jetzt je eine schon benutzte **Mondbeere auf die Felder N11, W8 und O14**. (Gibt es nicht genug Mondbeeren, Reihenfolge beachten.)



Der Hüter der Zeit bedankte sich bei den Helden. "Zeit ist etwas sehr Kostbares, denkt immer daran!"

Alle Traum-Marker kommen jetzt aus dem Spiel.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2**.

Ein Held, der jetzt auf Feld W0 steht, **erhält jetzt einen Stärkepunkt**.

"Nun, da meine Arbeit fürs Erste erledigt ist, würde ich euch gerne unterstützen!", sagte der Hüter der Zeit freundlich.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den **Hüter der Zeit**. Er kann wie üblich eingesetzt werden, um den Zeitstein des Helden auf die 5. Stunde (1. Einsatz) bzw. 4. Stunde (2. Einsatz) der Tagesleiste zu verschieben.



Die Hirten bedankten sich bei den Helden. Endlich konnten sie ihre Zelte vernünftig reparieren!

Die Werkzeugplättchen kommen jetzt aus dem Spiel.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2.**

"Hier bitte nehmt dies, es ist das mindeste was wir für euch tun können", meinte einer der Hirten.

Ein Held auf S0 erhält jetzt **einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel der Zeltstadt.**

"Außerdem wird euch das sicher nützlich sein, um auch den anderen Tulgori zu helfen!", fuhr er fort.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den **Takuri-Spiegel**. Er kann wie üblich benutzt werden.



Platzhalter wegen Druckproblemen