



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

Anschließend legt ihr zusätzlich folgenden Materialien neben dem Spielplan bereit:

- Die Sonnenaufgangstafel Nacht, die Kraturen-Bewegungsplättchen, 4 Schattenplättchen, die Eule, 3 Drachenknochen und die 6 Mystikplättchen (alles Düstere Zeiten)
- Steppenviper (Schlange), das tulgorische Händlersymbol, die Mera-Steine, 4 Stunden-Plättchen, ein 3 WP Plättchen 1 Willenspunkte-Plättchen (alles Alte Geister)
- 3 Waldpilze, 3 Lichtplättchen (Werte 8, 10 & 14) und die Fackel (Sternenschild)
- Magische Feuer und Portale (Die Reise in den Norden)
- Die Spiegelscherben und die schwarzen Zeitsteine und den Hahn für 6 Spieler (Magische Helden)
- Die drei Figuren die 3 Schwestern ("Die Feinde")
- Kraturenplättchen Tulgor (Fanlegende)

Die Helden hatten sich in der Steppe Tulgors bei einem Lagerfeuer niedergelassen. Der rote Mond der eben noch hell erstrahlte war, war ein wenig dunkler geworden. Ein Schatten huschte an ihnen vorbei. Die Helden konnten nicht sagen was es war, doch es war unterwegs Richtung Baum der Zeit...

Stellt alle Helden auf das **Feld S12**.

Lest jetzt weiter auf α2.



Die Helden hat ein ungutes Gefühl. Irgendwie schienen ihre Sinne getrübt. Die Zeit schien nicht mehr so zu funktionieren, wie sie es gewohnt waren...

Jeder Held würfelt mit einem **seiner Heldenwürfel** und legt den Zeitstein auf die **entsprechende Stunde** der Tagesleiste. Ihr dürft eure Zeitsteine jetzt **insgesamt 3 Stunden** zurückziehen. Ihr entscheidet welcher Stein wie weit zurückgezogen wird.

Irgendetwas oder irgendjemand musste sich am Baum der Zeit zu schaffen gemacht haben, da waren sich die Helden einig. Sie mussten nachsehen, was dort geschehen sein könnte. Gleichzeitig mussten sie die Kreaturen in Schach halten.

Aufgabe:

Einer der Helden muss, **bevor der Erzähler β erreicht** auf **Feld W0** stehen. Lest dann die Karte "Die Lange Nacht" vor.

Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf Feld W0.

Die **Kraft des roten Mondes darf nicht auf 0 sinken**.

Im Dunkel der Nacht wagten sich auch die Kreaturen wieder heraus.

Deckt jetzt nacheinander **5 Kreaturenplättchen auf** und führt sie aus.

Lest jetzt weiter auf α3.



Legt Sternchen auf die Legendenleiste:

- 1 Sternchen auf β.
- je 2 Sternchen auf ζ, κ, ξ und σ
- 1 Sternchen auf ω

Legt verdeckt Kreaturenplättchen (Tulgor) auf folgende Felder der Legendenleiste:

- je 1 auf γ, δ, μ und π
- je 2 auf θ und υ

Sobald der Erzähler das entsprechende Feld erreicht, wird die Karte vorgelesen bzw. das Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.



Die Helden erhalten folgende Ausrüstung:

- Startwerte: **3 Stärkepunkte** und **7 Willenspunkte**
- zusätzlich werden **5 Willenspunkte** beliebig auf die Gruppe verteilt
- Die Gruppe erhält **5 Gold** und **2 beliebige Gegenstände** der Bonus-Box Ausrüstungstafel
- Ein Held erhält außerdem den Gegenstand **Spiegelscherben**.
- Ein anderer Held erhält **die Steppenviper**.

Zur Erinnerung:

Steppenviper:

Der Held, der die Steppenviper trägt, darf im Kampf 2 beliebige Würfelwerte addieren (Fernkampf die zuletzt geworfenen).

Spiegelscherben:

Jede Seite der Spiegelscherben kann eingesetzt werden, um beliebig viele andere Figuren (Kreaturen und Helden) auf dem Feld, auf ein angrenzendes Feld zu versetzen.

(Es gelten jeweils die Regeln wie in den zugehörigen Begleitheftern in Alte Geister und Magische Helden beschrieben.)

Der Held der die Spiegelscherben besitzt beginnt.



Die Legende ist jetzt verloren, wenn jetzt noch kein Held Feld W0 erreicht hat.

Der Hüter der Zeit hatte sich mit den anderen Temm beraten: "Ihr kennt doch bestimmt die großen Felsen, die rund um den Baum der Zeit stehen. Sie haben anscheinend großen Einfluss auf den Baum. Jemand muss sie manipuliert haben. Die Symbole auf den Felsen scheinen der Schlüssel zu sein, genaueres wissen wir aber momentan noch nicht."

Mischt jetzt verdeckt die 6 Mystikplättchen und legt je einen verdeckt auf die Felder W0 bis W6.

Legendenziel:

Wenn der Erzähler Feld ω erreicht, **müssen die 6 Mystikplättchen um den Baum der Zeit richtig angeordnet sein** (offen oder verdeckt spielt keine Rolle), sonst ist die Legende verloren auch wenn alle anderen Legendenziele erfüllt wurden!

Die richtige Anordnung müsst ihr im Laufe der Legende herausfinden!

Mystikplättchen aufdecken:

Ein Held kann, wenn er auf dem Feld eines Mystikplättchens steht, dieses aufdecken. Dies ist eine freie Handlungsmöglichkeit. Das Aufdecken des Plättchens **kostet dem Helden je nach Spieleranzahl Willenspunkte** (keine Stunden).

Lest weiter auf der **Karte β2**.



Kosten Mystikplättchen aufdecken:

- 4 Spieler: 3 Willenspunkte
- 3 Spieler: 2 Willenspunkte
- 2 Spieler: 1 Willenspunkt

Mystikplättchen bewegen:

Ein Held kann 2 offene Mystikplättchen (Seite ohne Felsen) miteinander vertauschen, wenn er auf dem Feld eines der beiden betreffenden Mystikplättchen steht. Das ist eine **eigene Aktion und kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste**.

Der Held würfelt mit seinen Würfeln und zählt seine Stärkepunkte dazu (als würde er gegen eine Kreatur kämpfen). Dann würfelt er mit einem Schwarzen Würfel - Er muss den Wert des Würfels **übertreffen**, dann darf er die Plättchen tauschen. Schafft er es nicht, geschieht nichts, er darf die Plättchen aber nicht tauschen. Der Held darf erneut versuchen die Plättchen zu bewegen, es kostet allerdings wieder 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Mystikplättchen dürfen nicht "gemeinsam bewegt" werden, es darf immer nur ein Held versuchen diese zu bewegen. Der Held darf allerdings alle Gegenstände einsetzen - auch Sand der Temm, Knochenhelm (zählt der Kampfrunde), sowie den Takuri des Takuri-Hüters wenn dieser auf demselben Feld steht wie der Held.

WICHTIG: Nachdem 2 Mystikplättchen miteinander vertauscht wurden, werden sie beide auf ihre Vorderseite (Seite mit Felsen) gedreht!

Lest jetzt weiter auf **β3**.



Der Hüter der Zeit bat die Helden in eine kleine Kammer. "Ich werde euch nun noch ein Geheimnis anvertrauen. Aber hütet es gut, es geht um das Mysterium der Zeit selbst. Der Baum und die Steine haben nämlich die Kraft die Zeit zu verzerren!"

Das Mysterium der Zeit:

Liegen alle Mystikplättchen auf ihrer Rückseite (keine Felsen mehr zu sehen), darf ein Held die Aktion "Mysterium der Zeit" nutzen, das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Dann dreht er alle Mystikplättchen zurück auf die Vorderseite (Seite mit Felsen) und **darf den Erzähler ein Feld auf der Legendenleiste zurückschieben!**

WICHTIG:

So ist es möglich, auch **die zweite Legendenkarte** bei den Buchstaben auf der Legendenleiste mit 2 Sternchen zu aktivieren. Beim ersten Mal wenn der Erzähler das Feld mit dem Sternchen betritt wird nur ein Sternchen entfernt und nur die Legendenkarte mit dem großen Buchstaben, beim zweiten Mal das zweite Sternchen und die Legendenkarte mit dem kleinen Buchstaben rechts (z.B. ζ zuerst und beim zweiten Mal die Karte η).

Um diese Legende zu gewinnen ist es NICHT zwingend notwendig, alle Legendenkarten zu aktivieren!

Hinweis: Wenn mehrere Kreaturenplättchen an einem Buchstaben liegen werden diese immer alle aktiviert, sobald der Erzähler diesen Buchstaben erreicht und kommen dann aus dem Spiel.



Die Weisen aus Tulgossa ließen den Helden eine Nachricht zukommen: Eine alte Legende besagt, dass die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in Tulgor durch 3 geisterhafte Wesen bewacht werden. Die Weisen nennen sie "die 3 Schwestern". Um sie zu erwecken soll nur reine Willenskraft notwendig sein - allerdings müsst ihr auch am richtigen Ort sein.

Legt verdeckt je ein **Lichtplättchen auf die Felder N7, S17 und O8** und deckt sie anschließend auf.

Sobald ein Held eines dieser Felder betritt und der Held die angegebene Zahl an Willenspunkten besitzt (nicht abgeben), entfernt das Lichtplättchen und **lest die entsprechende Karte "Die 3 Schwestern" vor.**

Aufgabe:

Ihr müsst alle 3 Schwestern finden und deren Aufgaben erfüllen. So erfahrt ihr mehr über die richtige Anordnung der Mystik-Plättchen.

*Als die Helden darüber nachdachten, wie sie die 3 Schwestern finden sollten, kam einem von ihnen der Hüter der Zeit entgegen. Er sagte: "Die 3 Schwestern um Rat zu fragen ist sicher eine gute Idee, ich selbst werde weiter versuchen Erkenntnisse vom Baum der Zeit zu erlangen. Doch bedenkt eines: Beginnt erst damit die Mystikplättchen zu bewegen, wenn ihr an **ALLE** Hinweise gekommen seid. Manche mögen sich euch vielleicht erst später offenbaren. Ansonsten verschwendet ihr vielleicht wertvolle Zeit!" Und so schnell wie er aufgetaucht war, war er auch wieder verschwunden.*



Auch die Gelehrten in Kirjat und die Bergleute der Mera-Stein Mine entzündeten nun Feuer gegen die Dunkelheit und Kälte.

Stellt jetzt 2 weitere **magische Feuer auf Feld W15 und O20**.

Auch auf diesen Felder würfeln die Helden bei Sonnenaufgang mit einem ihrer Heldenwürfel und erhalten den Wert zu ihren Willenspunkten.

Die **Heldengruppe erhält jetzt 5 Willenspunkte**. Ihr entscheidet, wer wie viele erhält.

Das Feuer leuchtete hell in den Nachthimmel. Dies zog leider auch die Fluggors an.

Führt jetzt eine **Fluggor-Bewegung aus**.



Aus einer kleinen Höhle am Rande des Waldes leuchtete einem der Helden etwas entgegen... Hatte hier jemand eine Fackel entzündet? Oder war es gar ein Tier?

Wählt jetzt eine der Gegenstände **Fackel oder Eule** aus. Ein beliebiger Held erhält jetzt diesen Gegenstand. Der andere Gegenstand kommt aus dem Spiel.

Fackel:

Wenn der Held auf einem Feld mit einer Kreatur steht, kann der Held **einmal pro Tag die Fackel einsetzen um eine Kreatur auf ein benachbartes Feld zu vertreiben**. Die Kreatur kann nicht über Sprungfelder versetzt werden. Die Fackel wird nach Gebrauch auf die erloschene Seite gedreht und bei Sonnenaufgang wieder aufgefrischt.

Eule:

Die Eule kann benutzt werden, um beliebig viele Gegenstände von einem Helden zum anderen zu schicken.

Hinweis: Die Eule kann auch mit dem Gegenstand Rucksack transportiert werden. Dies könnte für den Held Eisdämon nützlich sein.

Ein Held mit Eule kann anderen Helden ohne (freies) großes Ablagefeld auch Gegenstände schicken, die Eule bleibt dann aber mit der schlafenden Seite nach oben am Feld des Helden, dem die Eule geschickt wurde, liegen.

Durch Abgabe von 3 Willenspunkten kann die Eule wieder aufgeweckt und damit erneut eingesetzt werden. Ansonsten wird die Eule erst bei Sonnenaufgang wieder aufgefrischt.



In der Dunkelheit verloren die Helden jegliches Zeitgefühl.

Tauscht jetzt **eure farbigen Zeitsteine auf der Stundenleiste gegen die gleiche Anzahl an schwarzen Zeitsteinen**. Achtet dabei darauf, die aktuellen Positionen beizubehalten.

Ab jetzt hat jeder Held **keinen eigenen Zeitstein mehr**. Stattdessen zieht er einen beliebigen Schwarzen Zeitstein für seine Aktionen weiter. Er darf dabei mehrere Zeitsteine für eine Aktion benutzen.

Der Held, der als erstes seinen Tag beendet, erhält das Plättchen mit dem Hahn, um anzuzeigen, dass er den nächsten Tag beginnt.

Hinweis Steppennomade:

Solltest du zu Beginn des Spiels das **Meditationspulver** (braun) ausgewählt haben, darfst du es jetzt gegen eines der nicht gewählten Pulver **austauschen**.

Die Dunkelheit stärkte aber auch den Willen der Kreaturen.

Legt das **3 Willenspunkte-Plättchen zu der Willenspunkteanzeige der Kreaturenleiste**. Alle Kreaturen haben ab jetzt 3 zusätzliche Willenspunkte (z.B. Gor statt 4 ab jetzt 7).

Achtung: Das beeinflusst zum Teil auch die Würfel die der Kreatur im Kampf zu Beginn zur Verfügung stehen!



Die Nacht war kalt und jede Stunde fühlte sich an wie eine Ewigkeit.

Legt jetzt die Stundenplättchen aus "Alte Geister" auf die Stunden 4, 5, und 6 der Tagesleiste. Ab jetzt kosten auch die Stunden 4, 5 und 6 die Helden je einen Willenspunkt! Ihr könnt **jetzt einmalig einen Stärkepunkt abgeben**, um das Stundenplättchen auf der Stunde, die der Hüter der Zeit aktuell zeigt (4 oder 5) wieder zu entfernen.

Einer der Helden vernahm ein verdächtiges Rascheln hinter einem Gebüsch. Er erschrak, als sich plötzlich direkt neben ihm etwas bewegte... Doch aus der Nähe erkannte er, es war Meres.

Stellt Meres auf das Feld zu dem Helden mit dem höchsten Rang.

Meres kann jetzt wie gewohnt eingesetzt werden:

Zu Erinnerung:

Bewegung: max. 4 Felder pro Stunde auf der Tagesleiste. **1x pro Tag für 1 Stunde auf der Tagesleiste** eine Kreatur auf Meres Feld hinlegen und mit schwarzem Würfel würfeln:

- **6 oder 8:** Der Held verliert 2 Willenspunkte.
- **10 oder 12:** Der Held erhält 1 Gold.



Legt jetzt das übrige Stundenplättchen auf die 7. Stunde der Tagesleiste. Auch dieses kostet jetzt einen Willenspunkt.

Führt jetzt eine Fluggor-Bewegung aus.

Die Tulgori waren verzweifelt - gab es überhaupt noch Hoffnung? Wenn es jemand schaffen würde, dann die Helden aus Tulgor! Und so überreichten sie den Helden den Takuri-Spiegel und das Amulett des roten Mondes.

Ein beliebiger Held erhält jetzt den Takuri-Spiegel. Ein anderer Held erhält das Amulett des roten Mondes.

Sie können wie in Legende 1 beschrieben eingesetzt werden. Zur Erinnerung:

Takuri-Spiegel:

Der Takuri-Spiegel kann eingesetzt werden, um die Position einer Figur (Kreatur oder Held) mit der Position einer Figur (Kreatur oder Held) auf dem Feld des Helden der den Takuri-Spiegel einsetzt zu vertauschen. Abgesehen von den Feldern N0, O0, S0 und W0 dürfen niemals mehrere Kreaturen auf demselben Feld stehen. Wird eine Figur trotzdem auf ein Feld versetzt, wo schon eine Kreatur steht, wird sie einfach entlang der Pfeile versetzt (ausgenommen Fluggorbewegung).

Amulett des roten Mondes:

Das Amulett kann auf einem der Felder N0, O0, S0 oder W0 abgelegt werden, um bei Sonnenaufgang den Verlust der Kraft des Roten Mondes für das entsprechende Feld (N, O, S oder W) einmalig abzuwehren! Das Amulett kommt dann aus dem Spiel.



Der Hüter der Zeit nahm all seine Kraft zusammen und begab sich in eine tiefe Trance. Er versuchte dem Baum der Zeit Informationen zu entlocken, wie die mystischen Steine um den Baum angeordnet werden müssen. Die Helden verfolgten die Regungen des Hüters der Zeit gespannt. Und dann plötzlich war es soweit!

Lest jetzt weiter auf der Karte **Hinweise vom Baum der Zeit** und lest erst danach weiter auf dieser Karte!

Doch dann ging etwas schief! Den Hüter der Zeit rüttelte es. Aus seinem Murmeln wurden spitze Schreie und sein kleiner Körper wurde wie von Zauberhand in die Luft gehoben. Die Helden mussten ihn von diesem Unheil befreien!

Aufgabe:

Die Helden müssen, bis der Erzähler **σ** erreicht, den **Hüter der Zeit von seinem Bann befreien**. Ist dies geschafft, **wird der Erzähler sofort auf **σ** gesetzt, vergesst dabei eure anderen Aufgaben nicht!**

Um den Hüter der Zeit von seinem Bann zu befreien müssen die Helden auf **W0** stehen und dort, je nach Spielerzahl, einen gewissen **Kampfwert übertreffen!**

Lest weiter auf der Legendenkarte **σ2** um zu erfahren, welchen Kampfwert ihr übertreffen müsst.



Kampfwerte um den Bann zu brechen:

Je nach Spieleranzahl müssen die Helden folgenden Kampfwert erreichen:

- 4 Spieler: **Kampfwert 40**
- 3 Spieler: **Kampfwert 30**
- 2 Spieler: **Kampfwert 20**

Zusätzlich zum obigen Kampfwert müssen noch **+4/3/2 (Spieleranzahl 4/3/2 Helden) pro Sternchen**, das zum Zeitpunkt des Kampfes noch auf der Legendenleiste liegt, hinzugezählt werden!

Beispiel:

Ihr spielt zu Viert. Außerdem liegen beim Kampf noch 3 Sternchen (auf η, τ, und ω) auf der Legendenleiste. Ihr müsst also einen Kampfwert von 52 (40 + 3 x 4) übertreffen!

Im Spiel zu Zweit bei 3 Sternchen wäre der Kampfwert 26 (20+3*2).



Das Raum-Zeit-Gefüge war anscheinend inzwischen vollkommen außer Kontrolle. Risse zwischen Zeit und Raum entstanden in ganz Tulgor. Sowohl die Kreaturen, als auch die Helden konnten sich dieses Ereignis zu Nutze machen.

Nehmt jetzt einen **Gor** und einen **Wargor** vom "Besiegte-Kreaturen-Feld" (NOSW) und erwürfelt ihre Position auf die übliche Weise (Schwarzer Würfel, Runen-Würfel, 10-seitiger Würfel).

Nehmt außerdem einen **Fluggor** oder **Wardrak** vom "Besiegte-Kreaturen-Feld" (NOSW) und erwürfelt ihre Position nach den Fluggor-Einwürfeln-Regeln (Schwarzer Würfel, 10-seitiger Würfel). Es ist eure Entscheidung ob ihr Wardrak oder Fluggor nehmt, solange beides auf NOSW vorhanden ist. Ist weder Fluggor, noch Wardrak vorhanden, geschieht nichts.

Nehmt jetzt die vier Portal-Plättchen und legt sie auf die Felder N0, S0, O0 und W0.

Ihr könnt die Portale wie in "Die Reise in den Norden" nutzen, sprich **ein Held auf einem Feld kann ein Portal einsetzen, um sich und alle anderen Helden und Figuren auf seinem Feld (Ausnahme Kreaturen) auf ein anderes Feld mit Portal zu bewegen. Die Portale auf den betroffenen Felder kommen dann beide aus dem Spiel.**

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Deckt jetzt alle Mystikplättchen auf.

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Kraft des roten Mondes nicht auf 0 gesunken ist.
- die Mystikplättchen so angeordnet sind, wie auf den 4 Hinweiskarten markiert. (es kann mehrere Lösungen geben.)
- Der Hüter der Zeit vom Bann erlöst wurde.

Endlich war es soweit... Die Helden und Tulgori konnten dem Sonnenaufgang entgegenblicken. Große Freude und ein wohliges Gefühl der Wärme durchströmte sie und für den Moment schien in Tulgor wieder alles in Ordnung zu sein.

- (Hinweis: Habt ihr es geschafft, die Legendenkarten r, λ und o vorzulesen? Wenn nicht, konzentriert euch darauf die Zeit zur richtigen Zeit zurückzusetzen, sie geben euch wertvolle Unterstützung.)
- die Kraft des roten Mondes auf 0 gesunken ist.
 - die Mystikplättchen nicht richtig angeordnet wurden.
 - der Hüter der Zeit nicht erlöst wurde.

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Die 3 Schwestern - N7
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr das Lichtplättchen von Feld N7 entfernt habt.

Ein kalter Hauch zog dem Helden entgegen, während eine Art Nebel zwischen den Steinen emporstieg und sich langsam zu einer Gestalt formte.

Stellt jetzt eine der 3 Schwestern Figuren auf N7.

Ihr rief mich? Man nannte mich die Schwester der Vergangenheit. Was ist euer Begehrt? Der Held erzählte von den Vorkommnissen beim Baum der Zeit... Wenn ihr es wünscht, kann ich euch aus Drachenknochen deuten, wie ihr die Felsen anordnen müsst, um die lange Nacht zu beenden. Außerdem benötige ich einen Mera-Stein für die Deutung.

Legt jetzt verdeckt **3 Drachenknochen-Plättchen auf die Felder S9, O15 und N14**. Ein Held, der auf einem der Felder steht, kann das Plättchen umdrehen und mitnehmen (wird auf der Heldentafel gelagert, wo auch Gold gelagert wird).

Je nach Spieleranzahl müsst ihr Drachenknochen auf Feld N7 ablegen.

2 Spieler: Drachenknochen im Wert von 2

3 Spieler: Drachenknochen im Wert von 3

4 Spieler: Drachenknochen im Wert von 4

Sobald die **Drachenknochen im geforderten Wert und ein Mera-Stein (Wert darf nicht 0 sein)** auf N7 liegen, lest die Karte "**Hinweise aus der Vergangenheit**" vor.

Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld N7**.

Ist dies die erste der "Die 3 Schwestern-Karten", die ihr vorlest, lest jetzt weiter auf der Karte "**Die Mera-Steine**".

4 DIE LEGENDEN VON ANDOR 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Die 3 Schwestern - O8
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr das Lichtplättchen von Feld O8 entfernt habt.

Ein donnern polterte über das Kuolema-Gebirge, während eine Art Nebel aus einer kleinen Höhle im Fels emporstieg und sich langsam zu einer Gestalt formte.

Stellt jetzt eine der 3 Schwestern Figuren auf O8.

Ihr rieft mich? Man nennt mich die Schwester der Gegenwart. Was ist euer Begehrt?

Der Held erzählte von den Vorkommnissen beim Baum der Zeit... Wenn ihr es wünscht, kann ich euch mithilfe von Runensteinen deuten, wie ihr die die Felsen anordnen müsst, um die lange Nacht zu beenden. Außerdem benötige ich einen Mera-Stein für die Deutung.

Legt jetzt 4 Runensteine auf die Feld N0. Ein Held der auf N0 steht kann einen Stein mitnehmen (Wird auf der Heldentafel auf einem kleinen Ablagefeld gelagert).

Je nach Spieleranzahl müsst ihr Runensteine auf Feld O8 ablegen.

2 Spieler: 2 Runensteine (Farbe egal)

3 Spieler: 3 Runensteine (Farbe egal)

4 Spieler: 4 Runensteine (Farbe egal)

Sobald die **Runensteine und ein Mera-Stein (Wert darf nicht 0 sein)** auf O8 liegen, lest die Karte "**Hinweise aus der Gegenwart**" vor.

Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld O8**.

Ist dies die erste der "Die 3 Schwestern-Karten", die ihr vorlest, lest jetzt weiter auf der Karte "**Die Mera-Steine**".

4 DIE LEGENDEN VON ANDOR 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Die 3 Schwestern - S17
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr das Lichtplättchen von Feld S17 entfernt habt.

Die Blätter der Bäume rauschten, als plötzlich eine Art Nebel aus dem Unterholz emporstieg und sich langsam zu einer Gestalt formte.

Stellt jetzt eine der 3 Schwestern Figuren auf S17.

Ihr rieft mich? Man wird mich die Schwester der Zukunft nennen. Was ist euer Begehrt?

Der Held erzählte von den Vorkommnissen beim Baum der Zeit... Wenn ihr es wünscht, kann ich euch mithilfe bestimmter Pilze deuten, wie ihr die die Felsen anordnen müsst, um die lange Nacht zu beenden. Außerdem benötige ich einen Mera-Stein für die Deutung.

Legt jetzt verdeckt 3 Waldpilze-Plättchen auf die Felder S23, S24 und O19. Ein Held der auf einem der Felder steht kann das Plättchen umdrehen und mitnehmen (wird auf der Heldentafel gelagert, wo auch Gold gelagert wird).

Je nach Spieleranzahl müsst ihr Drachenknochen auf Feld N7 ablegen.

2 Spieler: Waldpilze im Wert von 2

3 Spieler: Waldpilze im Wert von 3

4 Spieler: Waldpilze im Wert von 4

Sobald die **Waldpilze im geforderten Wert und ein Mera-Stein (Wert darf nicht 0 sein)** auf S17 liegen, lest die Karte "**Hinweise aus der Zukunft**" vor.

Legt zur Erinnerung ein **Sternchen auf Feld S17**.

Ist dies die erste der "Die 3 Schwestern-Karten", die ihr vorlest, lest jetzt weiter auf der Karte "**Die Mera-Steine**".



Der Hüter der Zeit nahm den Helden in Empfang: "Irgendetwas stimmt mit dem Baum nicht, es scheint als hätte sich eine Finsternis ihm bemächtigt! Ich fürchte, uns steht eine lange Nacht bevor." Der Hüter der Zeit würde Recht behalten, denn die Sonne würde am nächsten Morgen in Tulgor nicht aufgehen.

Legt den Hüter der Zeit mit der 4 nach oben auf das Feld W0. Er kann **NICHT** wie üblich eingesammelt und als kleiner Gegenstand genutzt werden. Stattdessen bleibt er einfach auf Feld W0 liegen und hat vorerst keine Auswirkungen aufs Spiel.

Deckt jetzt das Sonnenaufgangsfeld mit dem Sonnenaufgangsfeld Nacht aus Düstere Zeiten ab.

Überdeckt das Brunnensymbol mit dem Tulgori-Händlersymbol aus "Alte Geister".

Legt jetzt die Karte "Ereigniskarte - Nacht" offen neben dem Sonnenaufgangsfeld ab.

Legt die Bewegungsmarker für Kreaturen über folgende Felder der Tagesleiste:

- Gor auf Stunde 3
- Wardrak auf Stunde 7
- Skral und Troll mit Rückseite nach oben auf Stunde 1 & 5 (diese stehen hier für Wargor-Bewegungen)

Lest jetzt weiter auf der Karte "Die Lange Nacht 2"



Wie im Nachtmodus in Düstere Zeiten beschrieben, bewegen sich die Kreaturen nicht bei Sonnenaufgang, sondern sobald **ein Zeitstein zum ersten Mal die entsprechende Stunde der Tagesleiste erreicht.**

Hinweis: Fluggors bewegen sich in dieser Legende ausschließlich wenn ihr auf Legendenkarten dazu aufgefordert werdet (siehe Ereigniskarte Nacht).

Die Menschen in der Zeltstadt und in Tulgossa erkannten, dass diese kalte und raue Nacht nicht enden wollte und begannen ein wärmendes Feuer zu entzünden.

Stellt je **1 magisches Feuer** auf die **Felder N0 und S0.**

Sonnenaufgangsfeld Nacht:
(Ab jetzt bei jedem Sonnenaufgang auszuführen.)

- **Ereigniskarte-Nacht:** Würfelt mit einem schwarzen Würfel und führt das entsprechende Ereignis aus.
- **Feuer:** Alle Helden die jetzt auf einem Feld mit einem Magischen Feuer stehen, würfeln mit einem ihrer Heldenwürfel und erhalten Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs.
- **Tulgori-Symbol:** Die Kraft des roten Mondes sinkt jetzt entsprechend der Kreaturen auf Feld N0, O0, S0 und W0.
- **Erzähler:** Der Erzähler bewegt sich ein Feld weiter.

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Die Mera-Steine
Diese Karte wird vorgelesen, sobald euch eine andere Karte dazu auffordert.

Mera-Steine werden wir wohl nur bei den Bergleuten im Kuolema bekommen.

Mischt jetzt die 5 Mera-Steine und legt sie verdeckt auf das Ablagefeld neben dem Feld O20.

Ein Held der auf Feld O20 steht, kann jetzt **für 2 Gold auch Mera-Steine kaufen.**

Kauft er einen Stein nimmt er den obersten Stein auf dem Stapel von Feld O20 und legt ihn auf seine Heldentafel.

Wichtig: Mera-Steine können in dieser Legende **NICHT im Kampf eingesetzt werden.**

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Ereigniskarte Nacht
Legt diese Karte offen neben das Sonnenaufgangsfeldes wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Würfet mit einem Schwarzen Würfel und führt das entsprechende Ereignis aus:

6: *Die Dunkelheit verbarg das Mysterium der Zeit vor den Helden.*

6 Dreht alle offenen Mystikplättchen auf ihre Vorderseite (Seite mit Felsen). (Ignoriert dieses Ereignis wenn keine Mystikplättchen auf dem Spielfeld liegen).

8: *Zumindest die Monbeeren freuten sich über die andauernde Dunkelheit.*

8 Würfet mit dem Runenwürfel: Legt jetzt eine schon benutzte Mondbeere je nach Würfelwurf auf N0 bei I, auf W8 bei II und O14 bei III.

10: *Auch die Fluggors setzten sich jetzt in Bewegung.*

10 Alle Fluggors bewegen sich jetzt ein Feld weiter (Fluggor-Bewegung beachten).

12: *Durch die anhaltende Dunkelheit verloren die Helden jegliches Zeitgefühl.*

12 Alle Zeitsteine der Helden werden jetzt auf die Stunde der Tagesleiste gesetzt die der Hüter der Zeit momentan anzeigt. Dreht den Hüter der Zeit danach um!

4 DIE LEGENDEN VON ANDOR 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Hinweise aus der Gegenwart
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die erforderliche Menge Runensteine und ein Mera-Stein auf Feld O8 liegen.

Entfernt jetzt die Runensteine (auch die, die möglicherweise noch am Spielfeld liegen) und den Mera-Stein auf Feld O8 aus dem Spiel.

Die Steine haben mir leider keine Auskunft über die Positionen der einzelnen Felsen sagen können, doch eine wichtige Information gaben sie mir doch preis...

Überprüft, auf welcher Seite sich der Hüter der Zeit auf Feld W0 momentan befindet, legt dann ein Schattenplättchen auf das jeweilige Feld unten auf dieser Karte:

4 Hüter der Zeit zeigt **Stunde 4**:
Die Anordnung der Mystikplättchen gilt im Uhrzeigersinn, also W6 gilt als Startfeld und W1 als Endfeld.

5 Hüter der Zeit zeigt **Stunde 5**:
Die Anordnung der Mystikplättchen gilt gegen den Uhrzeigersinn, also W1 gilt als Startfeld und W6 als Endfeld.

Es kann mehrere richtige Lösungen für die Lage der Mystikplättchen geben, es müssen aber, wenn der Erzähler Feld O erreicht, **alle mit Schattenplättchen markierten Hinweise auf allen 4 Hinweiskarten eingehalten werden, sonst ist die Legende verloren!**

4 DIE LEGENDEN VON ANDOR 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Hinweise aus der Vergangenheit
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die erforderliche Menge Drachenknochen und ein Mera-Stein auf Feld N7 liegen.

Entfernt jetzt alle Drachenknochen (auch die, die möglicherweise noch am Spielfeld liegen) und den Mera-Stein auf Feld N7 aus dem Spiel.

Genaueres kann ich euch nicht verraten, doch eines ist gewiss, der Felsen mit dem Troll und der mit dem Gold müssen zueinander in folgender Beziehung stehen:

Würfelt jetzt mit einem schwarzen Würfel und markiert euch das entsprechende Ergebnis unten mit einem Schattenplättchen:

6 6: Troll und Gold **müssen direkt nebeneinander** liegen, wobei der **Troll näher beim Startfeld** sein muss.

8 8: Troll und Gold **müssen direkt nebeneinander** liegen, wobei das **Gold näher beim Startfeld** sein muss.

10 10: Troll und Gold **dürfen nicht direkt nebeneinander** liegen, wobei das **Gold näher beim Startfeld** sein muss.

12 12: Troll und Gold **dürfen nicht direkt nebeneinander** liegen, wobei der **Troll näher beim Startfeld** sein muss.

Hinweis: "nebeneinander" heißt in benachbarten Feldern.

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4

Die lange Nacht



Hinweise aus der Zukunft
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn die erforderliche Menge Waldpilze und ein Mera-Stein auf Feld S17 liegen.

Entfernt jetzt alle Waldpilze (auch die, die möglicherweise noch am Spielfeld liegen) und den Mera-Stein auf Feld S17 aus dem Spiel.

Genaueres kann ich euch nicht verraten, doch eines ist gewiss, der Felsen mit der Hexe und der mit dem Feuerkreis müssen zueinander in folgender Beziehung stehen:

Würfelt jetzt mit einem schwarzen Würfel und markiert euch das entsprechende Ergebnis unten mit einem Schattenplättchen:

6 6: Hexe und Feuerkreis **müssen direkt nebeneinander** liegen, wobei die **Hexe näher beim Startfeld** sein muss.

8 8: Hexe und Feuerkreis **müssen direkt nebeneinander** liegen, wobei der **Feuerkreis näher beim Startfeld** sein muss.

10 10: Hexe und Feuerkreis **dürfen nicht direkt nebeneinander** liegen, wobei der **Feuerkreis näher beim Startfeld** sein muss.

12 12: Hexe und Feuerkreis **dürfen nicht direkt nebeneinander** liegen, wobei die **Hexe näher beim Startfeld** sein muss.

Hinweis: "nebeneinander" heißt in benachbarten Feldern.

4 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 4

Die Legenden von Tulgor

4


Die lange Nacht





Hinweise vom Baum der Zeit
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn euch eine andere Legendenkarte darauf hinweist.


Der Hüter der Zeit murmelte leise etwas vor sich hin: "Alpha und Omega... Anfang und Ende... Schemenhaft kann ich etwas erkennen..."


Würfelt mit einem roten Würfel und markiert das erwürfelte Feld auf dieser Karte mit einem Schattenplättchen.

 1:
Startfeld: Ereigniskarte
Endfeld: Hexe ODER Feuerkreis

 2:
Startfeld: Ereigniskarte
Endfeld: Troll ODER Gold

 3:
Startfeld: Hexe ODER Feuerkreis
Endfeld: Ereigniskarte

 4:
Startfeld: Hexe ODER Feuerkreis
Endfeld: Troll ODER Gold

 5:
Startfeld: Troll ODER Gold
Endfeld: Ereigniskarte

 6:
Startfeld: Troll ODER Gold
Endfeld: Hexe ODER Feuerkreis