



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

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Legt die Figuren Schwazer Herold (Bonusbox), Sabri (Magische Helden), Meres (Alte Geister), Greim und Hraak (Die Feinde) bereit.
- Die Schattenplättchen und die Pfeilplättchen (Düstere Zeiten)
- 4 Bauernplättchen und 8 Geröllplättchen (Basisspiel)
- Das Tulgori Händlersymbol, die Mera-Steine, die 3-WP-Plättchen (alles Alte Geister)
- 4 große graue Würfel (Die letzte Hoffnung)
- 1 Feuerplättchen (Sternenschild)
- die Tulgori Kreaturenplättchen (Fanlegende)

Stellt den Schwarzen Herold auf **Feld O10**.

Stellt alle Heldenfiguren und Meres auf **Feld N1**.

*Schwarzer Rauch türmte sich vom Kuolema her auf Finster blickte eine schattenhafte Gestalt über Tulgor: Egal was er versucht hatte, die Tulgori und ihre Helden hatten sogar die Dämonen aus alter Zeit und seine grauenhaftesten Kreaturen überwunden. Selbst seine Pläne mit der Manipulation am Baum der Zeit konnten die Helden vereiteln... Doch diesmal würde er den Tulgori selbst gegenüberreten und sich die Kraft des Roten Mondes endgültig aneignen.*

**Lest jetzt weiter auf α2.**



Legt ein rotes X auf das Steppenwind-Symbol auf der Tagesleiste. Es hat in dieser Legende keine Bedeutung.

Legt Sternchen auf **μ, σ und ω**.

Mischt jetzt verdeckt die Kreaturenplättchen, deckt **5 auf und führt sie aus**.

Legt außerdem weitere Kreaturenplättchen verdeckt auf folgende Buchstaben der Legendenleiste und führt sie aus sobald der Erzähler sie erreicht:

je **1 auf β und μ**  
je **2 auf δ, θ und π**

Mischt außerdem die **Mera-Steine** und **legt sie verdeckt über Feld O20**. Wie üblich wird bei Sonnenaufgang der oberste Mera-Stein aufgedeckt. Steht ein Held auf O20 erhält ihn der Held, ansonsten wird er offen neben der Stärkeanzeige der Kreaturenleiste gelegt und die Kreaturen sind ab sofort stärker.

Legt **Schattenplättchen** auf **γ, ζ, κ und ξ**.

Immer wenn der **Erzähler ein Schattenplättchen** erreicht, zieht eine **zufällige Legendenkarte Dunkle Magie** und führt sie aus. Die Karte kommt dann aus dem Spiel.

Legt die Anlegekarte **Greim mit dem Pfeil auf Buchstaben κ** und die Anlegekarte **Hraak mit dem Pfeil an den Buchstaben θ**. Sie haben Vorrang vor Kreaturenplättchen und anderen Legendenkarten.

**Lest jetzt weiter auf Karte α3.**



Als die Helden den dunklen Rauch sahen, wussten sie, dass die Tulgori in größter Gefahr waren. Sie hatten sich mit den Weisen in Tulgossa beratschlagt und es wurde der Plan geschmiedet alle Tulgori in der Hauptstadt in Sicherheit zu bringen.

Legt jetzt **Bauernplättchen** auf die Felder O20, S0, O0, W15. Sollte auf einem der Felder **bereits eine Kreatur stehen**, wird diese jetzt ein Feld entlang des Pfeils weiterversetzt.

Legt den **Hüter der Zeit** auf Feld W0.

**Aufgabe:**

Die Helden müssen, bevor der Erzähler **μ** erreicht, je nach Spieleranzahl **Bauernplättchen** und den **Hüter der Zeit** auf Feld N0 ablegen.

2 Spieler: 2 Bauernplättchen

3 Spieler: 3 Bauernplättchen

4 Spieler: 4 Bauernplättchen

Es können beliebig viele Bauernplättchen von Helden bei der Aktion Laufen mitbewegt werden, sie dürfen auch während der Aktion auf einem Feld abgelegt oder aufgenommen werden, allerdings dürfen Bauernplättchen nicht auf einem Feld mit einer Kreatur stehen oder darüber hinweggezogen werden. Geschieht das, kommt das **Bauernplättchen sofort aus dem Spiel**. Solange Kreaturen auf ihren Feldern liegen stellen sie keine Gefahr für Bauern da.

**Lest jetzt weiter auf a4.**



Gerettete Bauernplättchen werden auf N0 umgedreht und können nicht mehr aus dem Spiel kommen. Bauernplättchen können auch mit dem Floß bewegt werden, allerdings nur wenn auch ein Held am Floß mitfährt.

Der Hüter der Zeit kann vorerst nicht genutzt werden, er wird als kleiner Gegenstand ohne Fähigkeit transportiert.

**Jeder Held erhält jetzt seine Aufgabekarte und seine Heldenkarte**, schaut sich aber noch nicht die Rückseite an.

Legt die **Heldenwappen aller Helden über Feld N0**. Jeder Held, der ein **Bauernplättchen** oder den **Hüter der Zeit** auf Feld N0 ablegt, darf sein Heldenwappen nehmen und seine Aufgabekarte vorlesen.

**Hinweis:** Die Legende kann auch gewonnen werden, ohne das alle Helden ihre Aufgaben bzw. Heldenkarte vorgelesen haben, es bringt den Helden aber einen großen Vorteil.

Jeder Held startet mit **4 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich werden **4 Gold** und **3 Willenspunkte** auf die Gruppe verteilt.

Außerdem erhalten die Helden die Gegenstände **Steppevipier** und die **Spiegelscherben**. Die Funktionen bleiben zu den vorigen Legenden unverändert (Siehe Legendenkarte Steppevipier und Spiegelscherben aus Legende 3: Die wilde Steppe)

**Lest weiter auf a5.**



*Meres wollte den Tulgori ebenfalls mit all seiner Kraft zur Seite stehen.*

Meres kann wie üblich eingesetzt werden.

Zur Erinnerung: Für **1 Stunde auf der Tagesleiste kann er bis zu 4 Felder** weit bewegt werden. Steht er mit einer Kreatur auf einem Feld kann ein Held **für 1 Stunde auf der Tagesleiste die Kreatur auf Meres Feld hinlegen**.

Diese bewegt sich dann bei Sonnenaufgang nicht und wird stattdessen wieder auf ihrem Feld aufgestellt. Dies kann **1x pro Tag** eingesetzt werden.

Der Held würfelt dann mit einem **schwarzen Würfel**:

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

Legt die **Heldenkarte Meres verdeckt** neben dem Spielplan bereit.

**Heldenkarte Meres:**

Legt **immer wenn Meres eine Figur auf seinem Feld hinlegt ein Sternchen auf die Heldenkarte Meres**. Sobald **4 Sternchen** auf ihr liegen dürft ihr die Karte umdrehen und vorlesen.

Der mutigste Held beginnt jetzt.



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn jetzt nicht genügend Bauern und der Hüter der Zeit auf Feld N1 liegen.

*Die Helden konnten alle Tulgori in Tulgossa in Sicherheit bringen.*

Entfernt jetzt alle Bauernplättchen vom Spielfeld. Legt außerdem je nach Spieleranzahl Bauernplättchen mit der Schildseite nach oben neben Feld N0:

- 4 Spieler: 2 Plättchen
- 3 Spieler: 3 Plättchen
- 2 Spieler: 4 Plättchen

Legt außerdem Pfeilplättchen offen folgendermaßen auf den Spielplan:

- S7 auf N13
- S8 auf S7
- S10 auf S8 (Pfeil am Spielfeld überdecken)
- S11 auf S10 (Pfeil am Spielfeld überdecken)
- S2 auf S7 (Pfeil am Spielfeld überdecken)
- O0 auf N15
- verdeckt quer von S2 zu S9 (Pfeil ab Spielfeld überdecken)
- verdeckt quer von S11 auf S3 (Pfeil am Spielfeld überdecken)

Die Kreaturen folgen jetzt den neuen Pfeilrichtungen Richtung Tulgossa.

**Lest jetzt weiter auf der Karte μ2.**



Auf Feld O0 darf ab jetzt nur mehr eine Kreatur stehen und Kreaturen auf diesem Feld kosten keine Kraft des roten Mondes bei Sonnenaufgang mehr. Fluggors bleiben trotzdem auf O0 stehen.

Kreaturen die auf Feld N0 ziehen bleiben nicht mehr dort stehen und kosten bei Sonnenaufgang auch keine Kraft des roten Mondes mehr. Stattdessen werden sie auf eines der goldenen Schilde gestellt. Gibt es **kein freies Schild mehr für eine Kreatur, ist die Legende sofort verloren**. Stehen jetzt Kreaturen auf N0 werden sie sofort auf ein freies Schild versetzt.

**Wichtig:** Die Kreaturen auf S0 und W0 kosten bei Sonnenaufgang weiterhin Kraft des roten Mondes.

*Die Tulguri hatten bei ihrer Flucht nach Tulgossa fast alles zurückgelassen. Doch so manchen wertvollen Gegenstand konnten sie retten.*

Deckt jetzt die Händlersymbole auf Feld O20 und S0 mit einem roten X ab. Hier kann ab sofort **nichts mehr eingekauft werden**. Entfernt jetzt **alle bis auf 2 Gegenstände von der Ausrüstungstafel** und **alle bis auf 1 Gegenstand von der Tulgorischer Handel Karte** von O20.

Diese 3 Gegenstände können ab jetzt auf **Feld N1** zum üblichen Preis **gekauft** werden.

**Hinweis:** Mit dem Umwandlungspulver können die entfernten Gegenstände ebenfalls nicht erhalten werden.

Die Heldengruppe erhält jetzt die den **Takuri-Spiegel** und das **Amulett des roten Mondes**. Sie können wie in Legende 1 genutzt werden.



*Nun da der Schwarze Herold das Land Tulgor weitgehend verwüstet hatte, wollte er sich jetzt die Hauptstadt Tulgossa vornehmen.*

Stellt den Schwarzen Herold auf **Feld N4** und stülpt den Markierungsring über den Erzähler.

Jedes Mal wenn sich der **Erzähler bewegt**, bewegt sich auch der **Schwarze Herold 1 Feld entlang der Pfeile Richtung N0**. Wenn der Schwarze Herold N0 erreicht ist die Legende sofort verloren.

Der Schwarze Herold und Kreaturen können gemeinsam auf einem Feld stehen.

**Aufgabe:**

Ihr müsst den **Schwarzen Herold besiegen**, bevor er **Feld N0** erreicht. Ist er besiegt stellt den Erzähler sofort auf Buchstaben **σ**.

**Kampfwerte Schwarzer Herold:**

**Stärkepunkte:** (=Wert minus aktuelle KdRM)

4 Spieler: 70 - **aktuelle Kraft des Roten Mondes**.

3 Spieler: 55 - **aktuelle Kraft des Roten Mondes**.

2 Spieler: 40 - **aktuelle Kraft des Roten Mondes**.

**Willenspunkte:** 20

3 Schwarze Würfel - gleiche Werte werden addiert.

**Kampfausgang:** Die Helden verlieren nicht wie üblich die Differenz an Willenspunkten, sondern die **Kraft des roten Mondes sinkt um 2**.

Lest jetzt weiter auf der Karte **σ2**.



*Der Hüter der Zeit hatte nicht vergessen, dass ihm die Helden in der langen Nacht so tapfer zur Hilfe gekommen waren. Jetzt war der Augenblick gekommen, sich bei den Helden zu revanchieren.*

**Die Hilfe des Hüters der Zeit:**

Nach jeder Kampfrunde im Kampf gegen den Schwarzen Herold habt ihr die Möglichkeit den Hüter der Zeit zur Hilfe zu nehmen. Wenn ihr das tut, geschieht Folgendes:

- 1) Der **Ausgang der Kampfrunde ist unentschieden**, unabhängig vom tatsächlichen Kampfausgang, d.h. ihr verliert keine Kraft des Roten Mondes, der Schwarze Herold verliert aber auch keine Willenspunkte.
- 2) Ihr erhaltet **alle in der Kampfrunde eingesetzten Gegenstände und abgegebene Willenspunkte zurück**.
- 3) Rückt die Zeitsteine aller am Kampf beteiligten Helden eine Stunde zurück.
- 4) Nehmt den Hüter der Zeit aus dem Spiel.

Legt diese Karte offen neben Tulgossa bereit, um euch im Kampf gegen den Schwarzen Herold an die Hilfe des Hüters der Zeit zu erinnern.

**Achtung:** Behaltet also gut im Blick welche Gegenstände und wie viele Willenspunkte ihr vor einer Kampfrunde hattet, um bei einem möglichen Einsatz des Hüters der Zeit nicht den Überblick zu verlieren.

**Hinweis:** Die Belohnung vom Knochenhelm erhaltet ihr nur wenn ihr den Hüter der Zeit nicht eingesetzt habt.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn

- Die Kraft des roten Mondes nicht auf 0 gesunken ist,
- Tulgossa verteidigt wurde und
- der Schwarze Herold besiegt wurde.

*Die Tulgori und die Helden jubelten. Endlich war der Schwarze Herold besiegt und Tulgor wieder in Sicherheit! Wie würde es nun weitergehen, fragten sich die Helden. Sollten sie in Tulgor verweilen? Nein es wurde Zeit auf Reisen zu gehen um weitere Abenteuer zu erleben! Sie wandten ihre Köpfe Richtung Kuolema-Gebirge. Welches legendenreiche Land mochte sich wohl dahinter verbergen? Sie mussten es herausfinden.*

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn Tulgossa nicht verteidigt wurde, oder der Schwarze Herold nicht besiegt wurde. Dunkles Gelächter entfuhr dem Schwarzen Herold. Endlich hatte er es geschafft an die Kraft des roten Mondes zu gelangen! Tulgor war nun in seiner Hand und mit der Macht die er jetzt inne hatte würde Tulgor nicht sein letztes Ziel gewesen sein.*

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Dunkle Magie**  
Die Karte wird per Zufall aufgedeckt wenn der Erzähler ein Schattenplättchen erreicht.

Stellt den schwarzen Herold auf Feld O7.

*Der Schwarze Herold breitete seine Arme aus und stieß dunkle Flüche aus. Sie sollten die Helden und fliehenden Tulgori davon überzeugen, dass es keine Hoffnung mehr für sie gab.*

Erwürfelt die Position von 5 Schattenplättchen (4 übrige + 1 das bereits von der Legendenleiste genommen wurde) mit einem Schwarzen Würfel, Runenwürfel und 10-seitigem Würfel).

Es kostet allen Helden **-1 Willenspunkte um Felder mit Schattenplättchen zu betreten**. Helden müssen außerdem ihre **Bewegung auf Feldern mit Schattenplättchen beenden**.

**Wichtig:** Helden können das Feld des Schwarzen Herold nur betreten oder passieren, wenn sie **einen Willenspunkt abgeben**. Der Schwarze Herold kann vorerst weder angegriffen noch durch Gegenstände der Helden beeinflusst werden. Der Schwarze Herold und Kreaturen ignorieren sich völlig.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Dunkle Magie**  
Die Karte wird per Zufall aufgedeckt wenn der Erzähler ein Schattenplättchen erreicht.

Stellt den Schwarzen Herold auf Feld S8.

*"Diese Narren, sie wollten also in die Hauptstadt flüchten?", dachte sich der Schwarze Herold. "Ohne schiffbaren Fluss würde das eine beschwerliche und gefährliche Reise werden!" Er schickte einen schwarzen Strahl aus seinem Körper, der einige Felsbrocken aus der Klippe löste und den Fluss verstopfte.*

Zieht **pro Spieler verdeckt 2 Geröllplättchen** und legt diese als 2 Stapel verdeckt in den Fluss an der Flussgabelung und deckt die beiden obersten auf.

Das **Floß kann nicht mehr eingesetzt werden**, solange Geröllplättchen auf dem Fluss liegen.

Helden auf den Feldern S8, W9 oder N12 können die Geröllplättchen mit der Aktion Kämpfen entfernen. Sobald ein Geröllplättchen entfernt wurde wird das nächste des entsprechenden Stapels umgedreht. Es können pro Stunde auf der Tagesleiste immer nur maximal die 2 offenen Geröllplättchen entfernt werden.

**Wichtig:** Helden können das Feld des Schwarzen Herold nur betreten oder passieren, wenn sie **einen Willenspunkt abgeben**. Der Schwarze Herold kann vorerst weder angegriffen noch durch Gegenstände der Helden beeinflusst werden. Der Schwarze Herold und Kreaturen ignorieren sich völlig.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Dunkle Magie**  
Die Karte wird per Zufall aufgedeckt wenn der Erzähler ein Schattenplättchen erreicht.

Stellt den Schwarzen Herold auf Feld S20.

*Die Takuri?! Für den Schwarzen Herold waren sie nur lästige Kreaturen, die am Himmel herumflatterten und Licht in seine Dunkelheit rissen. Doch selbst die Takuri fürchteten sich vor dem Schwarzen Herold und als er näher kam zogen sich tief in ihre Nester zurück.*

**Entfernt** jetzt alle **Takuri-Federn** auf dem Spielfeld aus dem Spiel.

Legt außerdem ein **3 WP-Plättchen** auf das 0-Willenspunkte-Symbol auf der Kreaturenleiste. Alle Kreaturen haben ab sofort für jedes 3 WP-Plättchen auf der Kreaturenleiste +3 Willenspunkte mehr bei Beginn des Kampfes. Dies kann auch die Anzahl an eingesetzten Würfeln beeinflussen.

**Wichtig:** Helden können das Feld des Schwarzen Herold nur betreten oder passieren, wenn sie **einen Willenspunkt abgeben**. Der Schwarze Herold kann vorerst weder angegriffen noch durch Gegenstände der Helden beeinflusst werden. Der Schwarze Herold und Kreaturen ignorieren sich völlig.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Heldenkarte Mondkriegerin**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn du deine Aufgabe erledigt hast.

*Die Mondkriegerin spürte wie auch sie durch die Kraft des roten Mondes gestärkt wurde. Plötzlich trat einer der Weisen aus Tulgossa zu ihr. "Es gibt einen Grund, warum du die Kraft des Roten Mondes so stark spürst! Du bist die Tochter der Mondgöttin Luna und wurdest uns von ihr geschenkt. Diese Brosche sollte ich dir übergeben, wenn die Zeit gekommen ist."*

Du kannst ab sofort deine **2.Sonderfähigkeit** nutzen:

Du erhältst den Gegenstand Brosche der Mondgöttin (Händlersymbol Tulgori aus Alte Geister) und legst ihn auf deiner Heldentafel ab (irgendwo am Körper, es wird kein Ablagefeld gebraucht).

Ab jetzt gilt:

**Immer wenn die Kraft des roten Mondes steigt, erhält Sinja +1 Stärkepunkt oder +3 Willenspunkte.**

**Hinweis:** Es ist egal, um wie viel die Kraft des roten Mondes steigt und wer die Kraft des roten Mondes steigen lässt, Sinja erhält jedes Mal genau 1 SP oder 3 WP.

**Die Kraft des Roten Mondes steigt jetzt um 2.** (Du erhältst also jetzt aufgrund deiner 2. Sonderfähigkeit zusätzlich +1 Stärkepunkt ODER +3 Willenspunkte).

5 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 5

Die Legenden von Tulgor

**5**

Der dunkle Herrscher



**Greim**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

*Der Schwarze Herold entfesselte nun wieder eine seiner dunkelsten Kreaturen - den Greim. Die Helden hatten ihn bereits kennengelernt, doch erst jetzt verstanden sie, dass diese Kreatur ein vom schwarzen Herold verzauberter Fluggor sein musste...*

Erwürfelt jetzt die Position vom Greim mit einem Schwarzen Würfel. Der Greim wird in der Region auf Feld 4 aufgestellt, die der schwarze Würfel zeigt (6=Süd, 8=West, 10=Ost, 12=Nord). Steht dort eine Kreatur, kommt sie aus dem Spiel (keine Belohnung und Erzähler geht nicht weiter).

Der Greim bewegt sich bei Sonnenaufgang wie ein Fluggor.

Im Kampf hat er die **doppelte Stärke von einem Fluggor** (Hat ein Fluggor Bonusstärke (z.B. aufgrund von Mera-Steinen, werden diese ebenso x2 gerechnet). Er hat **Willenspunkte wie ein Fluggor**.

Er benutzt außerdem **graue statt rote Würfel** (die Anzahl hängt von seinen Willenspunkten ab - Anzahl roter Würfel = Anzahl grauer Würfel).

Wird der Greim besiegt, wird er wie andere Kreaturen auf NOSW gestellt und der Erzähler rückt ein Feld vor.

Die Belohnung für das Besiegen des Greim ist **8 Willenspunkte/Gold/Kraft des Roten Mondes** oder eine Kombination daraus.

**Hinweis:** Gegenstände und Sonderfähigkeiten, sowie Meres können gegen den Greim eingesetzt werden, er zählt in allen Belangen als normale Kreatur.

5 DIE LEGENDEN VON **ANDOR** 5

Die Legenden von Tulgor

**5**

Der dunkle Herrscher



**Hraak**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

*Der Schwarze Herold entfesselte nun wieder eine seiner dunkelsten Kreaturen - den Hraak. Die Helden hatten ihn bereits kennengelernt, doch erst jetzt verstanden sie, dass diese Kreatur ein vom schwarzen Herold verzauberter Wargor sein musste...*

Erwürfelt jetzt die Position vom Hraak mit einem Schwarzen Würfel. Der Hraak wird in der Region auf Feld 8 aufgestellt, die der schwarze Würfel zeigt (6=Süd, 8=West, 10=Ost, 12=Nord). Steht dort eine Kreatur, kommt sie aus dem Spiel (keine Belohnung und Erzähler geht nicht weiter).

Der Hraak bewegt sich bei Sonnenaufgang wie ein Wargor.

Im Kampf hat er die **doppelte Stärke von einem Wargor** (Hat ein Wargor Bonusstärke (z.B. aufgrund von Mera-Steinen, werden diese ebenso x2 gerechnet). Er hat **Willenspunkte wie ein Wargor**.

Er benutzt außerdem **graue statt rote Würfel** (die Anzahl hängt von seinen Willenspunkten ab - Anzahl roter Würfel = Anzahl grauer Würfel).

Wird der Hraak besiegt wird er, wie andere Kreaturen auf NOSW gestellt und der Erzähler rückt ein Feld vor.

Die Belohnung für das Besiegen des Hraak ist **6 Willenspunkte/Gold/Kraft des Roten Mondes** oder eine Kombination daraus.

**Hinweis:** Gegenstände und Sonderfähigkeiten, sowie Meres können gegen den Hraak eingesetzt werden, er zählt in allen Belangen als normale Kreatur.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Aufgabenkarte Eisdämon**  
Du darfst diese Karte aufdecken, wenn du dein Heldenwappen von N0 nimmst.

*Ijsdur war es nicht genug einige der Tulgori erfolgreich zu eskortieren, es waren einfach zu viele. Am meisten geholfen wäre es ihnen wohl, wenn die beschwerliche Reise Richtung Hauptstadt drastisch gekürzt werden könne..*

**Aufgabe Ijsdur:**

Du musst auf **Feld O11 oder N1 stehen** und eine **Doppelleisbrücke zwischen den Feldern O11 und Feld N1 errichten**. Lege zur Erinnerung dein Heldenwappen auf Feld O11 und ein Sternchen auf N1.

**Lies weiter auf der Karte Heldenkarte Eisdämon**, sobald du das geschafft hast.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Aufgabenkarte Mondkriegerin**  
Du darfst diese Karte aufdecken, wenn du dein Heldenwappen von N0 nimmst.

*Die Rettung der Tulgori war wichtig, doch für Sinja war es in gleichem Maße die Kraft des Roten Mondes. Ohne diese würde Tulgor vor dem Untergang stehen.*

**Aufgabe Sinja:**

Du musst alleine (heißt kein gemeinsames Kämpfen, der Takuri oder andere Figuren dürfen Sinja natürlich unterstützen) einen **Fluggor besiegen** und die **gesamte Belohnung für die Kraft des roten Mondes benutzen**.

Lege als Erinnerung dein Heldenwappen auf das Feld NOSW (Feld für besiegte Kreaturen).

**Lies weiter auf der Karte Heldenkarte Mondkriegerin**, sobald du das geschafft hast.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Aufgabenkarte Steppennomade**

Du darfst diese Karte aufdecken, wenn du dein Heldenwappen von NO nimmst.

*Der Schmerzensschrei eines wilden Tieres drang an die Ohren des Steppennomaden. Es waren nicht nur die Tulgori, die unter einer dunklen Herrschaft litten. Als Steppennomade war es vor allem die Natur und seine Bewohner, die ihm auf dem Herzen lag und die es zu beschützen galt und so zögerte er nicht dem Schreien zu folgen und dem armen Tier zu helfen.*

**Aufgabe Steppennomade:**

Markiere das Feld O6 mit deinem Heldenwappen. Du musst auf diesem Feld stehen und dabei eine Steppenblüte besitzen.

**Lies weiter auf der Karte Heldenkarte**

**Steppennomade**, sobald du das geschafft hast.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Aufgabenkarte Takuri-Hüterin**

Du darfst diese Karte aufdecken, wenn du dein Heldenwappen von NO nimmst.

*Als Äch in der Hauptstadt ankam, erreichte sie eine Nachricht: Kreaturen hatten den Wald am Fuße des Tulivuori in Flammen gesetzt. Besonders Äch wusste, wie zerstörerisch Feuer auch sein konnte. Sie musste schnell versuchen zu helfen.*

Legt das Feuerplättchen mit der -4-Seite nach oben auf Feld S17.

**Aufgabe Takuri-Hüterin:**

Du musst **zusammen mit deinem Takuri auf Feld S17 stehen und 4 Willenspunkte abgeben**. Dann kommt das Feuerplättchen aus dem Spiel.

Lege zu Erinnerung dein Heldenwappen auf Feld S17.

**Lies weiter auf der Karte Heldenkarte Takuri-**

**Hüterin**, sobald du das geschafft hast.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Dunkle Magie**  
Die Karte wird per Zufall aufgedeckt wenn der Erzähler ein Schattenplättchen erreicht.

Stellt den Schwarzen Herold auf Feld O13.

*Der Schwarze Herold näherte sich einigen Mondbeersträuchern. Für ihn war es nur nutzloses Gestrüpp - eine Schande das Kraft des roten Mondes in diese Pflanzen floss.. Er würde sie vernichten!*

Alle **Mondbeeren**, die noch am Spielfeld liegen kommen jetzt **aus dem Spiel**.

Legt außerdem ein **3 WP-Plättchen** auf das 0-Willenspunkte-Symbol auf der Kreaturenleiste. Alle Kreaturen haben ab sofort für jedes 3 WP-Plättchen auf der Kreaturenleiste +3 Willenspunkte mehr bei Beginn des Kampfes. Dies kann auch die Anzahl an eingesetzten Würfeln beeinflussen.

**Wichtig:** Helden können das Feld des Schwarzen Herold nur betreten oder passieren, wenn sie **einen**

**Willenspunkt abgeben**. Der Schwarze Herold kann vorerst weder angegriffen noch durch Gegenstände der Helden beeinflusst werden.

Der Schwarze Herold und Kreaturen ignorieren sich völlig.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

**Die Legenden von Tulgor**

**5**

**Der dunkle Herrscher**



**Heldenkarte Eisdämon**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn du deine Aufgabe erledigt hast.

*Die Tulgori dankten Ijsdur von Herzen. Ohne seine Brücke hätten sie den Weg nach Tulgossa nicht geschafft. Die Angst die Tulgori stets vor dem Eisdämon hatten war in Bewunderung und Achtung übergegangen. Es war das erste Mal das Ijsdur etwas anderes als Kälte in seinem Herzen spürte. Es fühlte sich warm an, doch auf eine Weise die seine Kräfte nicht schmälerte, sondern ihm ganz im Gegenteil sogar besondere Kräfte verlieh..*

Du kannst ab sofort deine **2. Sonderfähigkeit** nutzen:

Du erhältst ab sofort bei Sonnenaufgang ebenso einen **Eisblitz**, wenn das Eisplättchen die gelbe Seite zeigt (**unabhängig von deinen Willenspunkten!**).

Eisblitze auf deiner Stärkeleiste und am Spielfeld werden trotzdem entfernt.

Wenn du im Kampf einen **Kampfblitz auf deiner Heldentafel hast**, darfst du das **Würfelerggebnis deines Heldenwürfels verdoppeln**.

(Hinweis: Diese Fähigkeit ist nicht mit den Experimentierpulver kombinierbar.)

Die **Kraft des roten Mondes** steigt jetzt um 3.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

Die Legenden von Tulgor

5

Der dunkle Herrscher



**Heldenkarte Meres**  
Diese Karte wird vorgelesen, sobald Meres 4 Kreaturen auf seinem Feld hingelegt hat.

*Meres hatte die nächste Kreatur überwunden. Stolz überkam ihn. Er war nach wie vor sehr schweigsam, doch inzwischen wusste er genau was er tat: Seine Heimat zu beschützen, dafür würde er alles geben!*

Meres kann von jetzt an die Helden auch im Kampf unterstützen!

Der Held bzw. die Heldengruppe darf, wenn **Meres im Kampf beteiligt** ist (d.h. auf dem Feld des Gegners steht), einen der **geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen**. Dies muss sofort nach dem Würfeln des jeweiligen Helden entschieden werden.

Hinweis: Meres darf auch die roten Würfel der Mondkriegerin drehen.

Außerdem darf einer der Helden, nachdem alle Helden ihre Würfel geworfen haben, einen **großen grauen Würfel werfen und den Wert zum Kampfwert der Helden hinzuaddieren**. Meres Würfel darf nicht auf die gegenüberliegende Seite gedreht werden, auch wenn kein Held einen Heldenwürfel gedreht hat.

5 DIE LEGENDEN VON ANDOR 5

Die Legenden von Tulgor

5

Der dunkle Herrscher



**Heldenkarte Steppennomade**  
Diese Karte wird aufgedeckt, wenn du deine Aufgabe erledigt hast.

*Der Steppennomade sah eine verletzte Steppenechse am Wegesrand liegen. Vorsichtig näherte er sich dem Tier, die Steppenblüte in der ausgestreckten Hand. Das Tier schien ihm zu vertrauen. Barz nahm eines seiner Pulver und verrieb es auf der Wunde des Tieres um es zu heilen. Dann machte er sich wieder auf den Weg.*

*Doch es dauerte nur wenige Schritte, da merkte er dass ihn die Echse eingeholt hatte. Barz streichelte den Kopf des Tieres: "Ich werde dich Sabri nennen!"*

Du kannst ab sofort deine **2. Sonderfähigkeit** nutzen:

Stelle die Figur Sabri auf das Feld des Steppennomaden. Nimm außerdem die 2 übrigen Pulver, die du zu Beginn nicht gewählt hast und stecke sie auf Sabri.

Ab jetzt kannst du die **Aktion Sabri bewegen** nutzen und Sabri für **eine Stunde** auf der Tagesleiste bis zu **4 Felder bewegen**.

Stehst du mit Sabri auf einem Feld kannst du Pulver beliebig zwischen dir und Sabri tauschen (Ausnahme: Experimentierpulver).

Ab sofort kann **jeder Held auf Sabris Feld die Pulver auf Sabri nutzen**. Das kostet keine Würfel, das entsprechende Pulver wird entfernt und bei Sonnenaufgang, wenn die Pulver aufgefrischt werden wieder auf Sabri gesteckt.

Die **Kraft des roten Mondes steigt jetzt um 2 und du erhältst 1 Stärkepunkt**.



*Äch hatte das Feuer gelöscht. Doch Feuer war nicht ihr Feind, sie fühlte wie es ihr und ihrem Takuri Energie und Stärke verlieh!*

Versetze den Stärkemarker des Takuris auf deiner Heldentafel auf das **+5 Feld**. Danach bewegt er sich wieder wie üblich bei Erzählerbewegung.

Du kannst ab sofort deine **2. Sonderfähigkeit** nutzen:

Wenn **Äch zusammen mit ihrem Takuri auf einem Feld steht** und der Stärkemarker des Takuri auf **+5 oder +7 Stärke** steht kann die Takuri-Hüterin auf dem Takuri fliegen, d.h.:

- **Aktion Laufen:** für eine Stunde auf der Tagesleiste kann Äch ihre Heldenfigur und die Takuri Figur 3 Felder weit bewegen.
- Bei Bewegungen mit dem Takuri **Sprungfelder unabhängig ihrer Willenspunkteanzahl überspringen.**

Die **Kraft des Roten Mondes steigt jetzt um 2** und du erhältst **3 Willenspunkte**.