Sonderfähigkeiten der Held*innen

Alle "offiziellen" Aussagen:
Heldentafel, Anleitung, Karten, und FAQ (Kosmos)

Die Legenden von Andor / Die Reise in den Norden / Die letzte Hoffnung Die ewige Kälte

Thorn / Mairen

a) 'Die Legenden von Andor'

Heldentafel (Rang 14) - Krieger*in aus dem Rietland
...erhält beim Leeren eines Brunnens 5 statt 3 Willenspunkte

b) 'Die letzte Hoffnung'

Heldentafel (Rang 14) - Krieger*in aus dem Rietland
...kann, wenn er die Aktion "Laufen" wählt, 1 anderen Helden mitbewegen. Zum Mitnehmen oder Absetzen muss er nicht stehenbleiben. Das geht im Vorbeigehen.

Anleitung: [2.Sonderfähigkeit ab Legende 12]
Legt zu Beginn einer jeden Legende den **weißen Holzstein** auf die Stärkepunkteleiste des Kriegers auf den Wert, der **um 2 höher** ist, als sein aktueller Stärkepuntewert. Das ist Ambras Stärke.
Beispiel: Der Krieger hat 4 Stärkepunkte. Dann wird Ambras Stein auf die 6 gesetzt.
Immer wenn der Krieger Stärkepunkte hinzubekommt oder verliert, verschiebt er den weißen Holzstein mit, so dass Ambras Stärkepunkte immer um 2 höher ist. Ab jetzt gilt in **jeder ersten Kampfrunde** der **Stärkepunktewert, den der weiße Holzstein anzeigt**. In allen darauf folgenden Kampfrunden desselben Kampfes zählt der Wert des blauen Holzsteins.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keinen anderen Helden mitnehmen.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, verlierst du ab dem nächsten Sonnenaufgang zu Beginn jedes Tages 1 Stärkepunkt. Solltest du nur noch 1 Stärkepunkt haben, verlierst du stattdessen 2 Willenspunkte.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Von nun an kann der Krieger, wenn er einen Helden oder Bauern mitbewegt, Felder aud denen Krahder, Skelette oder Wachtrolle sind, **passieren**. Er wird **nicht festgehalten, Bauern werden nicht geschlagen**.

Wenn er auf einem Feld mit einem Krahder, Skelett oder Wachtroll **steht** oder diese auf sein Feld kommen, dann halten sie ihn wie immer fest und ein Bauer, der bei ihm ist, ist geschlagen.
Sonderfall: Es kann vorkommen, dass der Krieger bei der Aktion "Laufen" ein Bewegungsplättchen aktiviert und z.B. ein Skelett zu ihm kommt und auf sein Feld gestellt wird. In diesem Fall hat der Krieger seine Aktion nur unterbrochen und nicht beendet. Daher darf er in diesem Fall weiterlaufen. Auch in diesem Fall ist ein Bauer, den er gerade mitbewegt, **nicht** geschlagen.

FAQ (DlH)

- *Nimmt Thorn einen zweiten Helden mit und nutzt ein Sprungfeld, muss nur Thorn die nötigen Willenspunkte besitzen.*
- *Nimmt Thorn einen anderen Helden mit und setzt ihn während seines Ritts auf einem Feld mit Nebelplättchen ab und reitet selber bis zu einem Feld mit einem Nebelplättchen, so wird zuerst Thorns Nebelplättchen aktiviert und dann erst das des zweiten Helden.*

c) 'Die ewige Kälte'

Heldentafel (Rang 14) - Krieger aus dem Rietland
Wenn Thorn im Kampf auf einem Feld mit einem brennenden Feuer steht, hat er **2** statt nur 1 Stärkepunkt zusätzlich.

Eara / Liphardus

a) + b) + c) 'Die Legenden von Andor', 'Die letzte Hoffnung' **und** 'Die ewige Kälte'

Heldentafel (Rang 34) - Zauberer*in aus dem Norden
... kann pro Kampfrunde - sofort nach dem Würfeln - ihren geworfenen Würfel auf die **gegenüberliegende** Seite drehen. [So wird z.B. aus einer "1" eine "6"!] Beim "Gemeinsamen Kämpfen" kann das statt des eigenen Würfels ein Würfel eines anderen Helden sein.

Unterschied lediglich bei DlvA zusätzlich: So wird z.B. aus einer "1" eine "6"!

Anleitung: [2.Sonderfähigkeit ab Legende 12]
Lege zu Beginn jeder Legende die **3 Zauberbücher** mit der geschlossenen Seite nach oben auf die Heldentafel der Zauberin. Nur die Zauberin kann die neue **Aktion "Zauberspruch nachlesen"** nutzen.
Dann darf sie, für je 1 Stunde auf der Tagesleiste, eins der Zauberbücher auf die offene Seite drehen. Sie kann auch mehrere Zauber auf einmal "nachlesen". Das kostet sie pro Buch 1 Stunde. Die nachgelesenen Zauber kann sie sofort nach dem Nachlesen oder irgendwann später in dieser Legende einmal ausführen.

Lichtzauber: Die Zauberin kann 1 Kreatur, die sich auf ihrem Feld befindet, auf ein beliebiges angrenzendes Feld versetzen, auf dem sich keine andere Kreatur befindet. Das gilt auch für Skelette und Krahder. Sollten mehrere Skelette auf ihrem Feld stehen, darf sie mit dem Lichtzauber alle in **ein** freies angrenzendes Feld versetzen (nicht auf mehrere Felder verteilen). Sie kann keine Kreaturen, Skelette oder Krahder über Sprungfelder verscheuchen. Sie kann den Lichtzauber nie gegen einen Endgegner einsetzen.

Heilzauber: Die Zauberin kann den Wert ihrer 1er-Stelle ihrer aktuellen Feldzahl als Willenspunkte auf die Gruppe verteilen.
*Beispiel: Sie steht auf dem Feld 22**8**, dann darf sie **8** Willenspunkte auf die Gruppe verteilen.*
Die anderen Helden müssen dafür nicht auf ihrem Feld stehen. Die anderen Helden können ihren Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang- Feld haben.

Portalzauber: Die Zauberin kann sich von einem beliebigen Feld auf das Feld mit dem Lager bzw. dem Trosswagen teleportieren. Dabei kann sie 1 anderen Helden mitnehmen. Der Held muss dafür auf ihrem Feld stehen und darf seinen Tag noch nicht beendet haben. Das gilt auch, sollte sie von einem Höhlenwicht, Skelett oder Krahder festgehalten werden.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du nicht mehr gemeinsam kämpfen.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet dich das Drehen eines Würfels 6 Willenspunkte.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Stellt die **Figur Schatten** auf das Feld, auf dem der Zauberer aktuell steht. Von nun an kann der Zauberer die neue **Aktion "Schatten bewegen"** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er den **Schatten bis zu 4 Felder weit** bewegen. Der Schatten aktiviert nichts und kann nichts tragen und keine Bauern bewegen. Er wird von allen anderen Figuren ignoriert und kann Krahder, Skelette und Wachtrolle passieren oder auf ihrem Feld stehenbleiben. Er kann alle Sprungfelder nutzen.

Der Zauberer kann zu einem beliebigen Zeitpunkt (außer sein Zeitstein liegt bereits auf dem Sonnenaufgang- Feld), die Position seiner **Heldenfigur mit** der des **Schattens tauschen**. Das **kostet die Heldengruppe 4 Willenspunkte**. Die anderen Helden können Willenspunkte auch dann abgeben, wenn sie ihren Tag schon beendet haben und ihr Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt.

Kram / Bait

a) 'Die Legenden von Andor'

Heldentafel (Rang 7) - Zwerg*in aus den Tiefminen
...kauft an der Zwergenmine (Feld 71) Stärkepunkte für **je 1** statt für je 2 Gold.

b) 'Die letzte Hoffnung'

Heldentafel (Rang 71) - Zwerg*in aus den Tiefminen
Wenn Kram bei Sonnenaufgang kein Proviant (Apfelnüsse oder Sternkraut) abgeben kann, verliert er nur 4 statt 8 Willenspunkte. Kann er bei Sonnenaufgang Proviant abgeben, erhält er sogar **6 Willenspunkte oder 1 Stärkepunkt**.

Anleitung: [2.Sonderfähigkeit ab Legende 12]
Nur der Zwerg hat im Kampf **auf Höhlenfeldern 5 Stärkepunkte zusätzlich** und würfelt **immer mit 3 Würfeln** (unabhängig von seiner Willenspunkteanzeige).

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet dich jede Bewegung 1 Stunde zusätzlich auf der Tagesleiste.

Beispiel 1: Du bewegst dich 3 Schritte, dann kostet es dich 4 Stunden (3+1=4).
Das gilt auch, wenn du dich mit Trinkschlauch bewegst.
Beispiel 2: Du nutzt eine Seite des Trinkschlauchs und bewegst dich 1 Feld weiter. Das kostet dich 1 Stunde auf der Tagesleiste (0+1=1).

2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, verlierst du 8 Willenspunkte, wenn du bei Sonnenaufgang keinen Proviant abgeben kannst. Außerdem erhältst du bei Abgabe des Proviants keine Stärkepunkte oder Willenspunkte.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Stellt die **Figur Radan** auf das Feld **300**. Von nun an kann der Zwerg die neue **Aktion "Radan bewegen"** nutzen. Für **1 Stunde** auf der Tagesleiste darf er die neue Figur **Radan bis zu 4 Felder weit** bewegen. Radan kann Sprungfelder nutzen. Radan kann keine Plättchen aktivieren oder Bauern mitnehmen. Er erleidet auch keinen Schaden durch das Feuer des Feuerschildes oder durch die Wurfmaschine.
Wenn er **zusammen mit einem Helden auf demselben Feld** steht, bringt er **4 Stärkepunkte zusätzlich** für die Helden.
Krahder, Skelette und Wachtrolle ignorieren die Figur Radan.

c) 'Die ewige Kälte'

Heldentafel (Rang 7) - Zwerg aus den Tiefminen
Immer wenn Kram für das Besiegen einer Kreatur eine Belohnung erhält, bekommt er zusätzlich 1 Stärkepunkt.

Chada / Pasco

Anmerkung: Chada / Pasco ist nicht bei "Der ewigen Kälte" vertreten, sondern Tenaya / Teyan.

a) 'Die Legenden von Andor'

Heldentafel (Rang 25) - Bogenschütze*in aus dem Wachsamen Wald
...muss ihre Würfel pro Kampfrunde immer einzeln nacheinander werfen und entscheiden, wann sie aufhört. Es zählt nur der zuletzt geworfene Würfel. Sie kann eine Kreatur auch von einem **angrenzenden** Feld angreifen.

Ausrüstungstafel:
(...) Der Held **Bogenschütze** zahlt für den Trank immer **1 Gold weniger**.

b) 'Die letzte Hoffnung'

Heldentafel (Rang 82) - Bogenschütze*in aus dem Wachsamen Wald
...muss ihre Würfel pro Kampfrunde immer einzeln nacheinander werfen und entscheiden, wann sie aufhört. Es zählt nur ihr zuletzt geworfener Würfel. Sie kann eine Kreatur auch von einem **angrenzenden** Feld angreifen.

Anleitung: [2.Sonderfähigkeit ab Legende 12]
...erhält zu Beginn jeder Legende den **Gegenstand Kessel**. Nun kann sie die neue Aktion **"Trank brauen"** wählen. Wenn sie den Kessel auf ihrer Heldentafel trägt, darf sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste **2 Sternkräuter abgeben** und **in 1 Trank der Hexe tauschen**. Hat sie nur 1 Sternkraut, kann sie einen halb vollen Trank der Hexe brauen. Die Aktion kostet immer 1 Stunde, egal wie viele Sternkräuter sie zu Tränken braut. Es kann sinnvoll sein, aus 2 Sternkräutern 2 halb volle Tränke der Hexe brauen. Die Erklärung zum Trank der Hexe findet ihr auf der Ausrüstungstafel.

Ausrüstungstafel:
Nur der **Bogenschütze** kann den Trank der Hexe brauen. (....)

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keine Überstunden machen.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, hast du nur 1 deiner Würfel zur Verfügung.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Nur der Bogenschütze darf den **Gegenstand Krone** tragen. Entfernt jetzt das **rote X vom Kronensymbol** auf dem Sonnenaufgang- Feld. Wenn der Bogenschütze sie trägt und das Kronensymbol bei Sonnenaufgang aktiviert wird, erhält er **6 Willenspunkte** dazu. Alle anderen Helden, die zu diesem Zeitpunkt mit ihm **auf demselben Feld** stehen, erhalten ebenfalls je **6 Willenspunkte**.

Orfen / Marfa

Heldentafel (Rang 6) - Wolfskrieger*in aus dem Hochgebirge
...hat im Kampf **mindestens** Stärkepunkte in Höhe der **10er-Stelle** seiner aktuellen Feldzahl. Auf Feld **4**6 also mindestens **4**. Im Kampf gegen einen Troll hat er diese **4** sogar **zusätzlich** zu seinen Stärkepunkten.

FAQ (StSch)
Versucht Orfen einen Wolf zu zähmen, so zählen für das Zähmen nur die SP auf seiner Heldentafel. Orfen selber dagegen kann dazu seine durch seine SF erhöhten SP nutzen. Nach erfolgreicher Zähmung wird das Wolfssymbol allerdings ebenfalls über der tatsächlichen SP-Zahl Orfens abgelegt.

Stinner / Stiana

Heldentafel (Rang 9) - Seekrieger*in aus Werftheim
Wenn Stinner an Bord ist, kann er vor oder nach seiner eigentlichen Aktion (Laufen oder Kämpfen) das Schiff auf ein beliebiges angrenzendes Meeresfeld versetzen. Das kostet ihn keine Stunden auf der Tagesleiste.

FAQ (DRidN)
Stinner kann mit seiner SF benachbarte Wrack- oder Federplättchen zu Beginn seines Zuges aktivieren und anschließend seine Aktion durchführen.

Die ewige Kälte / Das Ferne Land

Tenaya / Teyan

a) Die ewige Kälte

Heldentafel (Rang 60) - Wächter*in des Feuers
...kann den Gegenstand Brennholz auch dazu verwenden, ein Feuerplättchen direkt auf ihrer Heldentafel zu legen (sechseckiges Ablagefeld). Ein Feuer in Tenayas Hand funktioniert exakt so wie eines, das auf dem Spielplan liegt.

Anleitung ('Das Feuer' und 'Die Tafeln der 3 Brüder')
Ein Held, der auf einem Feld mit einem erloschenen Feuer **steht**, kann 2 Willenspunkte abgeben und das Feuer auf die brennende Seite drehen.
Der Held Wächter des Feuers kann das auch mit einem erloschenen Feuer auf seiner Heldentafel machen.
Helden, die bei Sonnenaufgang auf dem Feld eines brennenden Feuers stehen, erhalten 5 Willenspunkte.
Außerdem dürfen Helden, die im Kampf auf einem Feld mit einem brennenden Feuer stehen, 1 Stärkepunkt (der Krieger sogar 2 Stärkepunkte) addieren. Beides gilt auch, wenn der Wächter des Feuers das brennende Feuer auf seiner Heldentafel trägt.

Wenn ein Held **alle 3 Tafeln auf seiner Heldentafel** trägt, darf er sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf ihre glühende Rückseite drehen. An diesem Tag wir das "Ewige Kälte"- Plättchen auf seine Rückseite gewendet und kann ignoriert werden.
Beim nächsten Sonnenaufgang kommen die Tafeln aus dem Spiel und das "Ewige Kälte"- Plättchen wird wieder gewendet.

b) Das ferne Land

Heldentafel (Rang 60) - Bezwinger*in des Feuers
...darf **2 Willenspunkte** abgeben, um einen ihrer Feuerzaube zu entfachen (Plättchen wird gewendet). Bei Sonnenaufgang darf sie ihre Feuerzauber wieder auf die Vorderseite drehen.

Bannfeuer: Wenn Tenaya bei Sonnenaufgang auf demselben Feld mit einer **"normalen" Kreatur** steht und zuvor das Bannfeuer entfacht hat, bewegt sich diese Kreatur nicht.

Feuerstoss: Tenaya erhält **vor** einer (!) Kampfrunde **2 Stärkepunkte** hinzu.

Leuchtfeuer: **Ein (!) anderer** Held, dessen Zeitstein nicht auf einem Sonnenaufgangsfeld liegt, darf sich 2 Felder weit bewegen.

Anleitung:
Ein Held, der von Tenaya durch das Leuchtfeuer bewegt wird, kann nicht das Steppenvolk mitbewegen.
Steht ein Held auf dem Feld einer Sporne, kann er nicht durch Tenayas Leuchtfeuer bewegt werden.

Avida / Avid

Heldentafel (Rang 24) - Heiler*in vom großen Ava
Ab 7 Willenspunkten bekommt Avida im Kampf den nicht gewählten Würfelwert **sofort** als Willenspunkte hinzu. Beim "Gemeinsamen Kämpfen" kann sie diesen Wert auch auf die am Kampf teilnehmenden Helden verteilen. **Ab 14** Willenspunken **darf** sie zwei **gleiche** Würfelwerte zum Kämpfen addieren.

Anleitung:
Beim gemeinsamen Kämpfen darf Avida, falls sie mit dem nicht für den Kampf genutzten Würfel Willenspunkte hinzubekommt, diese auf mitkämpfende Helden verteilen. Weil das sofort geschieht, kann das u.U. schon in der aktuellen Kampfrunde die Willenspunkte und damit die Würfelanzahl der mitkämpfenden Helden beeinflussen.
Wenn Avida mit dem Bogen kämpft, kann sie ihre Sonderfähigkeit nicht nutzen.

Raash / Raashana

Heldentafel (Rang 39) - Steppenreiter*in
...kann einen anderen Helden mitbewegen, wenn er sich auf dessen Feld befindet. Das geht auch im Vorbeireiten. Außerdem trägt Raash einen Bogen und kann damit Gegner auf angrenzenden Feldern angreifen. D.h. er würfelt seine Würfel nacheinander und entscheidet, wann er aufhört. Nur der letzte Würfel zählt.

Anleitung:
Wenn der Held Raash einen anderen Helden über den steilen Felsen (Feld 547) oder über den See mitnimmt, braucht nur **er** die erforderlichen Willenspunkte zu besitzen.
Nimmt Raash einen anderen Helden mit und beendet seinen Zug auf einem Feld, auf dem es etwas einzusammeln oder zu bekommen ist, können die Helden entscheiden, wer was erhält.
Beispiel: *Raash bewegt einen anderen Helden mit und beendet seine Bewegung auf einem Feld mit einem Brunnen. Die Spieler dürfen entscheiden, wer die Willenspunkte durch den Brunnen bekommt.*
Um einen anderen Helden mitzubewegen, braucht Raash nicht anzuhalten. Das geht im Vorbeigehen. Er kann auch einen Helden mitbewegen, dessen Zeitstein sich bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet.

Grent / Grea

Heldentafel (Rang 33) - Bergkrieger*in vom Greifenfels
Im Kampf bedeuten folgende Würfelwerte:
1 Trotz verlorener Kampfrunde keinen Schaden
2 Erneut würfeln
3 Zählt als 6
4 Zeitstein 1 Stunde zurücksetzen
Außerdem hat Grent ab 14 Willenspunkten die Fähigkeit eines **Fernrohrs**.

Anleitung:
Solange Grent mit seinem Heldenwürfel eine 2 würfelt, darf er erneut würfeln, bis er einen anderen Wert gewürfelt hat.

Die Neuen Helden

Fenn / Fennah

Heldentafel (Rang 22) - Fährtenleser*in aus dem Südlichen Wald
...hat **3 Gegenstände**, die nur er tragen kann. Er kann jeden Gegenstand nur 1 x pro Tag nutzen.

Rabe: ...kann den Raben nutzen, um auf **einem** beliebigen Feld **alle** verdeckten Plättchen aufzudecken.
Messer: ....kann das Messer in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann darf er **1** seiner Würfel **erneut würfeln**.
Horn: ...kann das Horn in **einer** Kampfrunde nutzen. Dann dürfen er und alle Helden, die mit ihm kämpfen, ihre **höchste Anzahl an Würfeln** werfen.

Anleitung:
Nur Fenn darf diese neuen Gegenstände **pro Tag einmal** benutzen. Sie werden auf seiner Heldentafel auf die 3 zusätzlichen Felder gelegt. Dort darf nichts anderes abgelegt werden. Nach dem Einsatz eines Gegenstandes wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht und erst bei Sonnenaufgang auf die Vorderseite.

Der Rabe: Wenn Fenn den Raben nutzt, darf er **alle** Plättchen auf einem Spielplanfeld aufdecken. Sie bleiben dann offen liegen. Das können Runensteine, Nebelplättchen oder andere verdeckten Plättchen sein. Es können nie Plättchen, die an der Legendenleiste liegen aufgedeckt werden, also z.B. keine Kreaturenplättchen.
Das Messer: ...darf in einer Kampfrunde einen seinen bereits gewürfelten Würfel erneut werfen. Das gilt nur für Fenn selbst. Ob er erneut würfeln möchte, muss er sofort nach dem Würfeln entscheiden, noch ehe ein anderer Held würfelt und noch bevor für die Kreatur gewürfelt wird.
Das Horn: Damit kann Fenn in einer Kampfrunde **mit allen Würfeln** würfeln, die ihm maximal zur Verfügung stehen, ungeachtet seiner aktuellen Willenspunkte. Das gilt auch für alle anderen Helden, die an dieser Kampfrunde beteiligt sind. ***Beispiel:*** *Der Bogenschütze kämpft mit Fenn gemeinsam. Er hat nur 4 Willenspunkte, darf aber für diese eine Kampfrunde seine 5 grünen Würfel nutzen.* ***Wichtig****: Nach wie vor würfelt der Bogenschütze seine Würfel nacheinander.*

Die Reise in den Norden:

- **Fenns Rabe** kann auch Schneeplättchen aufdecken.
- Wenn Fenn eine Fernwaffe nutzt (Bogen oder Ballista), darf er das Messer anwenden. Damit kann er den **zuletzt** gewürfelten Würfel erneut werfen.

Verlorene Legenden - Alte Geister
Der Rabe kann **keine** Mera- Steine auf dem Floß, **keine** Eisplättchen und **keine** Kartographen aufdecken.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:
Der Rabe kann **keine** Zwergentüren öffnen. Mystikplättchen darf er aufdecken.

FAQ (DRidN)
Fenns Rabe darf auch Wrack- oder Federplättchen aufdecken (nicht aktivieren).

Arbon / Talvora

Heldentafel (Rang 50) - Bewahrer*in aus den Schwarzen Archiven
...muss seine Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Er kann eine Kreatur auch von einem **angrenzenden** Feld angreifen. Vor einem Kampf gegen Gors, Skrale und Wardraks (keine Endgegner) kann er den Stärkepunktanzeiger der Kreatur 1 Feld nach links verschieben. Damit sinkt auch die Belohnung.

Anleitung:
...muss zu Beginn jedes Kampfes, an dem er beteiligt ist, entscheiden, ob er seine Fähigkeit nutzen will. Das gilt dann für alle Kampfrunden dieses Kampfes. Er kann diese Fähigkeit nur gegen Gors, Skrale und Wardraks anwenden - nie gegen Endgegner; also auch nicht gegen den "Skral auf dem Turm" in Legende 2 oder den "Verhexten Gor" in Legende 3.

Die Reise in den Norden:

- Arbons Fähigkeit gilt für Gors, Nerax, Meerestrolle und Arrogs. Sie kann nicht gegen Endgegner eingesetzt werden und nicht gegen die Zauberer in Legende 10.
- Wenn er seine Sonderfähigkeit einsetzt, verschiebt er wie üblich den Stärkepunkteanzeiger der Kreatur genau 1 Feld nach links. Es gilt dann die Belohnung der nächst kleineren Kreatur.
  Beispiel: Arbon will gegen einen Meerestroll kämpfen. Er verschiebt den Stärkepunkteanzeiger von 12 auf 10 Stärkepunkte. Die Belohnung sinkt auf den Wert des Nerax, also auf 3 Gold/ Wille/ Ruhm.

Verlorene Legenden - Alte Geister
Die Sonderfähigkeit, den Stärkepunkteanzeiger zu verschieben, kann nicht gegen Maasavi und Endgegener eingesetzt werden.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:
Die Sonderfähigkeit, den Stärkepunkte- Anzeiger zu verschieben, kann **nicht** gegen Endgegner eingesetzt werden.

Bragor / Rhega

Heldentafel (Rang 15) - Tare aus Sturmtal
...kann eine Kreatur auch von einem **angrenzenden** Feld angreifen. Dann muss er seine Würfel nacheinander werfen (siehe Bogenschütze). Auf **demselben** Feld mit einer Kreatur darf er die Würfel gleichzeitig werfen. Ab der vierten Reihe seiner Willenspunkteanzeige hat er die Fähigkeit, beim Leeren eines Brunnens **statt 3 Willenspunkte 1 Stärkepunkt** zu erhalten.

Anleitung:
Bragor kann keinen Helm und keinen großen Gegenstand tragen. Anders als der Bogenschütze darf Bragor, wenn er zusammen mit einer Kreatur auf einem Feld steht, diese angreifen und dabei seine Würfel gleichzeitig werfen.

Die Reise in den Norden:

- Bragor kann Varlion das Flammenschwert oder Varatans Helm nicht tragen, da er für diese Gegenstände keine Ablagefelder auf seiner Heldentafel hat.
- Aber er kann Orweyns Hammer tragen, da dieser auf 2 benachbarte kleine Ablagefelder gelegt wird.

Verlorene Legenden - Alte Geister
Ist in Legende 1 die Karte "F" (Version Brunnen) im Spiel, darf Bragor seine Sonderfähigkeit **nicht** auf die zusätzlichen Willenspunkte anwenden.
An der Quelle in Legende 3 kann Bragor seine Sonderfähigkeit **nicht** einsetzen.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:
Da der Tarus keine großen Gegenstände tragen kann, ist es **nicht** möglich,ihm die Eule zu schicken.

FAQ (DRidN)
Erhält Bragor von Garz einen großen Gegenstand, so wird er auf dem Feld abgelegt.

Kheela / Kheelan

Heldentafel (Rang 29) - Hüter*in der Flusslande
...hat eine **zweite Figur**, den Wassergeist. Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann sie ihn bis zu 4 Felder weit bewegen. Wenn Kheela mit dem Wassergeist auf demselben Feld steht, darf sie im Kampf den **großen weißen Würfel** anstatt ihres eigenen Würfels benutzen. Das gilt auch für einen anderen Helden, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht.

Anleitung:
Der Wassergeist startet immer auf dem Feld, auf dem Kheela das Spiel beginnt.
Nur Kheela kann in ihrem Zug die Aktion "Wassergeist bewegen" wählen. Das kostet sie 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann darf sie den Wassergeist bis zu 4 Felder weit bewegen. Das kann sie in ihrem Zug auch mehrfach machen (also ihn für 2 Stunden bis zu 8 Felder bewegen).
Der **Wassergeist** bewegt sich nur auf Landfeldern. Den Fluss kann er nur über Brücken überqueren. Nach der Aktion "Wassergeist bewegen" ist der nächste Spieler an der Reihe. Der Wassergeist kann keine Plättchen einsammeln und keine Bauern bewegen. Er aktiviert keine Nebelplättchen und löst in der Mine keinen Alarm aus, auch muss er er nicht anhalten, wenn er in der Mine den Geheimen See betritt. Ein Held, der mit dem Wassergeist auf einem Feld steht, **darf** ausschließlich **im Kampf** den großen weißen Würfel nutzen.

Die Reise in den Norden:

- **Kheelas Wassergeist** wird zu Beginn nicht auf das Feld gestellt, auf dem Kheela steht, sondern auf das Feld, auf dem das Schiff steht.
  Der Wassergeist kann sowohl Land- als auch Meeresfelder betreten.
  Er scheut nur den Fluss in Andor. Die Geschichte hierzu könnt ihr auf legenden-von-andor.de nachlesen.
- Der Wassergeist kann das Schiff **nicht** betreten.
- Wenn sich das Schiff zusammen mit dem Wassergeist auf einem Meeresfeld befindet, kann ein Held an Bord des Schiffs im Kampf den großen weißen Würfel statt seiner eigenen Würfel benutzen.

Verlorene Legenden - Alte Geister
Der Wassergeist kann Felder mit Arbaks, Eisplättchen und Maasavi betreten. Er darf in der Mine Felder mit Geröll passieren und die Brücke überqueren, auch wenn diese noch nicht repariert wurde. Er darf mit Hilfe des Casamatuc versetzt werden, wenn er mit dem Helden auf demselben Feld steht. Mit Hilfe des Takuri- Spiegels darf er **nicht** versetzt werden.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:
Der Wassergeist kann alle Felder mit Gegnern betreten, auch das Lager der Trolle in Legende 2. Steht er am Tagesanfang auf einem Feld mit Zwergentür, wird diese dennoch auf ihre geschlossene Seite gedreht.

FAQ (DRidN)
Der Wassergeist darf sowohl an Land als auch auf dem Wasser gehen und kann auch auf Klippenfelder stehen bzw. darüber hinweg bewegt werden.

Die Dunklen Helden

Darh / Dahren

Heldentafel (Rang 68) - Beschwörer*in
...kann die **Aktion "Knochen-Golem bewegen"** wählen und für **1 Stunde** auf der Tagesleiste den **Knochen-Golem bis zu 4 Felder** weit bewegen. Steht der Knochen-Golem auf dem Feld eines Gegners, bringt er einem angreifenden Helden **zusätzlich 6 Stärkepunkte**.

Am Anfang einer Legende ist der Knochen-Golem noch nicht im Spiel. Wie Darh den Knochen-Golem ins Spiel bringt, erfahrt ihr auf der **Karte "Knochen-Golem"**.

Karte "Knochen-Golem"
Legt den **Knochen-Golem** am Anfang der Legende auf das Feld 200 bzw. im Grundspiel auf das Feld 80.

Der Beschwörer kann, wenn er am Sieg über eine Kreatur beteiligt ist, diese nach der Belohnung und **vor** der Bewegung des Erzählers wieder ins Spiel bringen.
Dazu würfelt er mit einem roten Würfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) und stellt die Kreatur **und den Knochen-Golem** auf das so ermittelte Feld.

Anschließend muss er das Golem-Symbol **4** Bustaben weiter auf die Legendenleiste legen.. Erst danach wird die noch ausstehende Erzählerbewegung ausgeführt.
Solange der Erzähler das Golem-Symbol nicht erreicht hat, kann der Beschwörer den Knochen-Golem für 1 Stunde auf der Tagesleiste 4 Felder weit bewegen. Einem Helden bringt er im Kampf zusätzliche 6 Stärkepunkte, wenn der Knochen-Golem auf dem Feld des Gegners steht.
Erreicht der Erzähler den Buchstaben mit dem Golem-Symbol, wird das Symbol entfernt und der Knochen-Golem wieder auf das Feld 200 bzw. 80 gelegt.

Anleitung:

- Der Knochen-Golem aktiviert keine Plättchen und kann keine Bauern oder den Trosswagen mitbewegen.
- Der Knochen-Golem kann Sprungfelder nutzen.
- Der Knochen-Golem kann gegen jeden Gegner eingesetzt werden, auch gegen Skelette oder Endgegner. Um ihn ins Spiel zu holen, muss der Beschwörer am Sieg über eine Kreatur beteiligt sein. Mit dem Besiegen von Skeletten kann er den Knochen-Golem nicht ins Spiel holen.
- Sonderregel für den Beschwörer in Legende 17:
    - Besiegte Wachtrolle, die der Beschwörer zurückholt, werden auf einem beliebigen Feld angrenzend an "ihren" Ort aufgestellt. Beim nächsten Bewegungsplättchen, durch das Wachtrolle bewegt werden, wird dieser Wachtroll wieder auf seinen Ort laufen.
    - Auch mit dem Besiegen und Zurückholen der Krahder kann der Beschwörer den Knochen-Golem ins Spiel holen. Die Position des Krahders wird dann, wie bei Kreaturen, mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) ermittelt, indem 300 zum Ergebnis addiert wird.

Verlorene Legenden - Alte Geister:

- Der Knochen- Golem kann Felder mit Arbaks, Eisplättchen und Maasavi betreten. Er darf in der Mine Felder mit Geröll passieren und die Brücke überqueren, auch wenn diese noch nicht repariert wurde. Er darf mit Hilfe des Casamatuc versetzt werden, wenn er mit dem Helden auf demselben Feld steht. Mit Hilfe des Takuri- Spiegels darf er **nicht** versetzt werden.
- Der Knochen- Golem kann nur durch den Sieg über Kreaturen ins Spiel gebracht werden. Durch das Besiegen von Maasavi oder Statuen kommt der Knochen- Golem **nicht** ins Spiel.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:

- Der Knochen- Golem kann alle Felder mit Gegnern betreten, jedoch nicht das Lager der Trolle in Legende 2. Steht er am Tagesanfang auf einem Feld mit Zwergentür, wird diese dennoch auf ihre geschlossene Seite gedreht.
- Der Knochen- Golem kann nur durch einen Sieg über Kreaturen ins Spiel gebracht werden. Durch das Besiegen von Tiefminen. Golems kommt der Knochen- Golem **nich**t ins Spiel.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Wenn der **Knochen-Golem** auf dem Feld einer Kreatur steht, bewegt sich diese Kreatur bei Sonnenaufgang nicht.

Erschöpfung (Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, haben alle Skelette, gegen die du kämpfst, 6 statt 3 Stärkepunkte. Hinweis: Das gilt natürlich nur für Kämpfe, an denen der Beschwörer beteiligt ist.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du das Lager nicht mehr betreten. Solltest du aktuell auf dem Feld mit dem Lager stehen, geschieht nichts.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Sollte sich das Golem- Symbol aktuell auf der Legendenleiste befinden, wird es jetzt **bis zu 2 Buchstaben** nach oben geschoben.
Wenn das Golem- Symbol später im Spiel erneut auf der Legendenleiste plaziert wird, wird es bis zu **6** statt 4 Buchstaben weiter auf der Legendenleiste gelegt.

FAQ (DH)
Der Knochen-Golem darf in **Legende 5** die Burg nicht betreten, während sie zu Anfang mit Kreaturen besetzt ist. Er darf erst dann die Burg betreten, wenn die Kreaturen dort besiegt oder rausgelockt wurden.

Drukil / Drukila

Heldentafel (Rang 23) - Hautwandler*in
...beginnt eine Legende immer als Mensch. Wenn er sich **bei Sonnenaufgang** (wenn die Brunnen/ Quellen aufgefrischt werden) **auf einem Waldfeld** befindet, muss er seine Gestalt verwandeln und seine **Figur austauschen**.

In Bärengestalt
- zählt der Stärkepunkt über Drukils Holzstein
- kann er keine Gegenstände tragen (außer Proviant, Apfelnüsse, Sternkraut und seinen Armreif)
- haben seine Willenspunkte Einfluss auf sein Verhalten (siehe **Karte "Hautwandler in Bärengestalt"**)

SP Bär	4	4	6	8	8	10
SP Mensch	1	2	3	4	5	6

Karte "Hautwandler in Bärengestalt"

1- 4 Willenspunkte: Reiner Instinkt
- Der **Bär** wählt nun immer, wenn er am Zug ist, die Aktion Laufen und wird **1 Feld** in Richtung des nächstgelegenen **Waldfeldes** bewegt. Sind mehrere Waldfelder gleich weit entfernt, wählt er das mit der kleinsten Feldzahl. Er kann keine Überstunden machen. Daher beendet er seinen Tag nach der 7.Stunde.
- **Steht** er mit Helden auf deselben Feld, **verlieren sie je 1 Stärkepunkt**, außer sie schützen sich jeweils durch den Einsatz eines Schildes. Der Bär kann von anderen gefahrlos passiert werden.
- Erreicht er **das Lager / den Trosswagen** oder im Grundspiel **die Burg**, ist die Legende sofort verloren.
- Er kann keine Plättchen aufdecken oder aktivieren (Nebel, Höhlen etc.). Nur Brunnen bzw. Quellen kann er aktivieren und Apfelnüsse und Proviant aufnehmen.
- **Steht** er auf dem Feld eines Bauern, ist dieser sofort geschlagen und kommt aus dem Spiel.

5 - 9 Willenspunkte: Erinnerung an das Menschsein
Es gelten dieselben Regeln wie bei 1 - 4 Willenspunkte. Einzige Änderung: Der Bär kann frei bewegt werden und wieder Überstunden machen.

10 - 14 Willenspunkte: Ein Held in Bärengestalt
Der Bär gefährdet weder Helden noch andere Figuren. Er kann kämpfen, frei bewegt werden, jedes Feld betreten und Überstunden machen.
Gegenstände kann er nach wie vor nicht tragen.

Anleitung:

- Der Armreif spielt erst in "Die letzte Hoffnung" eine Rolle.
- Wenn der Bär als Belohnung Gold wählt oder ein Nebelplättchen aktiviert, auf dem Gold oder ein Gegenstand abgebildet ist, wird das Gold bzw. dieser Gegenstand auf das Feld gelegt, auf dem der Bär aktuell steht. In Bärengestalt kann das der Hautwandler nicht tragen.
- Hat der Bär weniger als 10 Willenspunkte, kann ein anderer Held sein Feld passieren, ohne dass dieser Held einen Stärkepunkt verliert. Auch Bauern können, von einem anderen Helden mitbewegt, gefahrlos das Feld des Bären passieren.
- Der Bär kann nie von Thorn und Ambra mitbewegt werden.
- Der Bruderschild tauscht nur die eigentlichen Stärkepunkte des Helden, nicht die Werte des Bären.
- Auf dem Krahd-Spielplan gilt das Feld 340 als einziges Waldfeld, auf dem sich der der Held verwandeln kann.

Verlorene Legenden - Alte Geister:

Für Drukil / Drukila gelten neben den bekannten Regeln der Karte "Hautwandler in Bärengestalt" folgende zusätzliche Regelergänzungen:

- Der Bär kann Rietgrasblüten tragen. Andere Gegenstände kann er nicht tragen, also auch **keine** Holzstämme.
- Der Bär wird von den **Arbaks** als Bewohner des Waldes wahrgenommen und von ihnen nicht angegriffen. Der Hautwandler kann also in Bärengestalt das Feld eines Arbaks betreten oder passieren und verliert auch auf angrenzenden Feldern keine Willenspunkte. Er scheidet auch nicht aus dem Spiel aus, wenn er auf dem Feld eines Arbaks steht. **Wichtig:** Das gilt nur für den Helden in Bärengestalt!
  Auch wenn der Bär von Arbaks nicht angegriffen wird, darf er Rietgrasblüten einsetzen, um Arbaks hinzulegen und Stärkepunkte zu erhalten.
- Steht der Bär bei Sonnenaufgang benachbart zu einem Arbak, gilt das Austauschen der Spielfigur nicht als Betreten des Feldes, und der Held verliert keine Willenspunkte. Verwandelt sich der Bär **auf** dem Feld eines Arbaks in einen Menschen, muss er sofort eine Rietgrasblüte abgeben können, um nicht aus dem Spiel auszuscheiden.
- Steht der Bär auf einem Feld mit Maasavi, bewegt er sich auch dann nicht, wenn er weniger als 5 Willenspunkte hat.
- **1-4 Willenspunkte** (Reiner Instinkt) / **5-9 Willenspunkte** (Erinnerung ans Menschsein):
  - Betritt der Bär das Lager der Tulgori (Feld 18), ist die Legende sofort verloren.
  - Steht der Bär in Legende 1 auf dem Feld eines Bauern, ist der Bauer geschlagen und die Legende sofort verloren.
  - Der Bär darf mit den Tulgori, Hallgard, Meres oder Reka auf demselben Feld stehen. Er kann sie jedoch nicht bewegen.
  - Der Bär kann keine Felder mit Eisplättchen betreten, auch nicht durch die Bewegung in Richtung des nächstgelegenen Waldfeldes ("Reiner Instinkt").
- **10-14 Willenspunkte** (Ein Held in Bärengestalt):
  - Der Bär darf das Lager der Tulgori betreten.
  - Er darf Bauern, die Tulgori und Hallgard mit seiner Figur mitbewegen und nun auch Meres oder Reka für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen.
  - Kann der Bär die Bedingungen eines Eis- Plättchens erfüllen, darf er das Feld betreten. Die Bedingung des Eis- Plättchens "6 Stärkepunkte besitzen" wird jedoch nur dann erfüllt, wenn der Holzstein der Stärkepunkte- Leiste auf "6" liegt. Die Stärkepunkte des Bären dürfen dafür nicht gewertet werden.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:
Für Drukil / Drukila gelten neben den bekannten Regeln der Karte "Hautwandler in Bärengestalt" folgende zusätzliche Regelergänzungen:

- Der Bär kann **keine** Golemkerne und **keine** Drachenknochen tragen.
- **1-4 Willenspunkte** (Reiner Instinkt) / **5-9 Willenspunkte** (Erinnerung ans Menschsein):
  - Betritt der Bär Brandurs Lager (Feld 0), ist die Legende sofort verloren.
  - Betritt der Bär in Legende 2 mit 1-4 Willenspunkte das Lager der Trolle (Feld 39), wird er auf ein freies Fass gestellt. Sollte kein Fass mehr frei sein, ist die Legende sofort verloren. Sollte er auf Feld 39 stehen und seine Willenspunkte wieder über 4 steigen, wird er sofort auf Feld 38 gestellt.
  - Der Bär darf mit Harthalt und rekrutierten Bauern auf dessen Feld, den Schildzwergen, den Bewahrern und dem Schwarzen Einhorn auf demselben Feld stehen. Er kann sie jedoch nicht bewegen. Das Schwarze Einhorn kann er nicht reiten.
  - Betritt der Bär in Legende 3 mit 1-4 Willenspunkten ein Feld mit einem Schattenplättchen, wird er darauf gestellt und bewegt sich fortan nicht mehr. Kreaturen, die dieses Feld betreten würden, überspringen es stattdessen und werden somit auf die Schattenplättchen um Feld 0 herum verteilt, beginnend mit dem Plättchen auf der höchsten Feldzahl. Der Bär bewegt sich wieder, wenn das Schattenplättchen entfernt wird oder seine Willenspunkte wieder über 4 steigen.
- **10-14 Willenspunkte** (Ein Held in Bärengestalt):
  - Der Bär darf Brandurs Lager (Feld 0) betreten.
  - Er darf Bauern und Figuren mit hellgrauem Standfuß mit seiner Figur mitbewegen bzw. sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Der Bär kann das Schwarze Einhorn nicht reiten.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Der Hautwandler erhält jetzt und fortan am Anfang jeder Legende den Armreif. Einmal pro Legende kann er den Armreif abgeben. Das ist eine eigene Aktion und kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann kann er sofort, unabhängig von Sonnenaufgang und Waldfeld, seine Gestalt von Bär zu Mensch oder von Mensch zu Bär wechseln.

Erschöpfung (Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kann der Mensch genau wie der Bär keine Gegenstände tragen. (Proviant und sein Armreif sind weiterhin erlaubt).
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, hat der Bär nur so viele Stärkepunkte wie der Mensch.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Der Hautwandler ist nun ganz Bär, behält aber unabhängig seiner Willenspunkte seinen menschlichen Geist.. Falls er zuvor in Menschengestalt war, stellt die Bärenfigur auf das Feld, auf dem er jetzt steht.
Seine **Willenspunkte haben keinen Einfluss** mehr auf sein Handeln. Er kann sich von nun an ohne negative Auswirkungen mit Bauern oder anderen Helden auf einem Feld oder im Lager aufhalten.

FAQ (DH)
Der Bär kann, wenn er 10 - 14 Willenspunkte hat, Nebelplättchen aktivieren. Er löst beispielsweise eine Ereigniskarte aus oder erhält Willenspunkte. Sollte er einen Trinkschlauch oder Gold aktivieren, wird dieser Gegenstand auf seinem Feld abgelegt. Auf seiner Heldentafel kann er sie nicht tragen.

Für eine besiegte Kreatur kann er Willen oder Gold als Belohnung wählen. Das Gold wird dann direkt auf seinem Feld abgelegt. Ein anderer Held, oder er selbst später in Menschengestalt, kann es einsammeln.

Forn / Forr

Heldentafel (Rang 37) - Halbskral*in
Wenn Forn **entlang eines Pfeils oder entlang der alten Zwergenstraße** ein Feld läuft, kann er für diesen Schritt **1 Willenspunkt anstelle von 1 Stunde** abgeben. Im Kampf addiert Forn gleiche Würfelwerte (dazu benötigt er keinen Helm). Kreaturen, die auf sein Feld laufen, werden entlang des Pfeils auf das nächste Feld versetzt.

Anleitung:

- Werden Kreaturen bei Sonnenaufgang oder aufgrund einer Ereigniskarte auf das Feld des Halbskrals versetzt, werden sie entlang des Pfeils weitergesetzt. Das geschieht auch, wenn wenn sie auf seinem Feld aufgrund einer Legendenkarte oder eines Bewegungsplättchens gerade erst positioniert werden.
- Gibt der Halbskral Willenspunkte ab, um zu laufen, darf er sich dadurch nie auf 0 Willenspunkte bringen.
- Wenn der Halbskral mit seiner zweiten Sonderfähigkeit 2 aufeinander liegende Sternkräuter gepflückt hat, darf er sie sofort wieder einpflanzen.. Dann werden beim nächsten Sonnenaufgang auf beide Sternkrautplättchen Sternkräuter gelegt. Der Halbskral hat also die Möglichkeit, das Wachstum der Sternkräuter rapide zu beschleunigen. Wichtig dabei ist, dass die Anzahl der Sternenräuter begrenzt bleibt.

Verlorene Legenden - Alte Geister:

- In Legende 2 "Der Hexer aus Andor" startet Forn / Forr immer auf Feld 39 und nicht auf dem Feld, das der Rangzahl entspricht. Gibt es einen Helden mit einem höheren Rang, wird Forn / Forr zu diesem Helden auf Feld 39 gestellt.
- Shron und die Kreaturen, die sich ihm angeschlossen haben, gelten als Endgegner. Sie können das Feld des Halbskrals betreten und überspringen es dabei nicht.

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:

- Durch die Pfeilplättchen verändern sich die möglichen Richtungen, in die der Halbskral durch das Abgeben von 1 Willenspunkt laufen kann.
- In Legende 2 wird er nicht durch die Effekte der großen Trolle beeinflusst.
- Endgegner (Thogger, Kjall) sowie Tiefminen- Golems können mit dem Halbskral auf einem Feld stehen und überspringen ihn nicht.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Nur der Halbskral kann ein **Sternkraut**, wenn er es pflückt oder von einem anderen Helden bekommt, mit der grünen, ungepflückten Seite auf seine Heldentafel legen. Nur er kann es auf einem beliebigen Feld mit der grünen, ungepflückten Seite nach oben ablegen. Wenn das Sternkraut bei Sonnenaufgang wächst, wird auch auf dieses Sternkraut ein weiteres Sternkrautplättchen gelegt.

Erschöpfung (Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du zum Laufen entlang der Pfeile oder der Zwergenstraße keine Willenspunkte mehr anstelle von Stunden abgeben.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keine Nebelplättchen mehr aktivieren.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Der Halbskral kann im Kampf - direkt nach dem Würfeln - **Willenspunkte abgeben und seinen Kampfwert um jeweils 1 für jeden abgegebenen Willenspunkt erhöhen**.
Beispiel: Er hat 4 Stärkepunkte und würfelt eine 1 und eine 3. Es zählt die 3 - Kampfwert 7 (4+3). Er gibt sofort nach dem Würfeln 2 Willenspunkte ab und erhöht damit seinen Kampfwert dieser Runde auf 9 (7+2).
Die Willenspunkte bleiben dauerhaft verloren.
Wichtig: Der Halbskral darf sich durch das Abgeben von Willenspunkten nicht auf 0 WP bringen.

FAQ (DH) *[Beinahe wortgleich mit dem letzten Spiegelstrich der Anleitung]*
Der Halbskral hat die Möglichkeit, das Wachsen der Sternkräuter rapide zu beschleunigen. Wenn Forn 2 übereinanderliegend Sternkräuter gepflückt hat, darf er sie sofort wieder getrennt einpflanzen. Wichtig dabei ist, dass die Anzahl der Sternkräuter dennoch begrenzt bleibt.

Leander /Leane

Heldentafel (Rang 4) - Seher*in
...würfelt am Anfang einer Legende mit allen seinen 5 Würfeln und verteilt sie nach Belieben auf seiner **Würfelleiste**. Je nachdem, wie viele Willenspunkte er hat, darf er Würfel weglassen. Wenn er kämpft , muss er pro Kampfrunde den **obersten** Würfel nutzen. Danach wird der genutzte Würfel entfernt und der nächste Würfel zählt. Erst wenn er keine Würfel mehr auf seiner Würfelleiste hat, darf er alle Würfel erneut würfeln und verteilen.

Das sehende Auge: Wenn er eine "1" an oberster Stelle seiner Würfelleiste liegt, kann Leander sie nutzen, um ein beliebiges Plättchen auf dem Spielplan aufzudecken (auch Höhlen- oder Bewegungsplättchen). Das ist eine eigene Aktion und kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Anleitung:

- Der Seher muss seine Würfel direkt nachdem den letzten eingesetzt hat, neu würfeln.
  Ein Sonderfall entsteht, wenn er mit dem letzten Würfel einen Gegner besiegt. Dann darf er vorher die Belohnung abwarten. Wählt er als Belohnung Willenspunkte, kann das dazu führen, dass er dadurch mehr Würfel seines Wurfs aussortieren darf.
- Das Aussortieren der Würfel ist keine Pflicht. Er darf auch alle gewürfelten Würfel behalten und auf seiner Würfelleiste einsetzen.
- Der Seher kann den Gegenstand Helm oder die "alte Waffe" Handschuh nicht nutzen.
- In Legende 17 entfällt seine Fähigkeit, Ereigniskarten vorhersehen zu können, da es in dieser Legende keine Ereigniskarten gibt.
- Nachdem die Hoffnungskarte des Sehers aktiviert wurde, darf er bei einer "2" nicht nur 1 sondern 2 Plättchen aufdecken. Allerdings darf nur eines davon 1 Bewegungsplättchen sein, und zwar das oberste.

Beispiel: Der Seher kann 1 Höhlenplättchen und das oberste Bewegungsplättchen aufdecken.
Aktiviert weden diese Plättchen durch das Aufdecken aber noch nicht.
Im Beispiel muss erst ein beliebiger Held die Höhle mit dem aufgedeckten Höhlenplättchen betreten. Um das aufgedeckte Bewegungsplättchen zu aktivieren, muss ein beliebiger Zeitsten die 4.Stunde auf der Tagesleiste verlassen.

Verlorene Legenden - Alte Geister:

- Mit Hilfe der Fähigkeit "Das sehende Auge"(eine "1" an oberster Stelle der Würfelleiste) können **keine** Mera- Steine auf dem Floß, **keine** Eisplättchen und **keine** Kartographen aufgedeckt werden.
- Hat die Gruppe in Legende 3 im Kampf gegen eine Statue 1 roten Würfel, kann Leander / Leane diesen nicht nutzen.
- Nutzt der Seher Rekas Schlange (Legende 2), werden die beiden obersten Würfel auf der Würfelleiste addiert (und danach beide von der Würfelleiste genommen).

Verlorene Legenden - Düstere Zeiten:

- Mit Hilfe der Fähigkeit "Das sehende Auge" (eine "1" an oberster Stelle der Würfelleiste) können **keine** Zwergentüren geöffnet werden. Mystikplättchen können aufgedeckt werden.
- Reitet der Seher auf dem Schwarzen Einhorn, kann er gegen Abgabe von je einem Willenspunkt weitere Würfel in der Reihenfolge seiner Würfelleiste werten. Er kann keinen Würfel "überspringen". Er kann nur die bereits auf seiner Würfelleiste liegenden Würfel werten, also nicht während des Kampfes erneut würfeln, um weitere Würfel zu werten.
- Leander und Shan: Sollte Leander durch einen Fluch einen Würfel verlieren, muss er immer den Würfel an oberster Stelle der Würfelleiste abgeben.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Nur der Seher kann die neue **Aktion "Ereignis sehen"** wählen. Es kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Dann muss er den obersten Würfel auf seiner Würfelleiste (Wert beliebig) abgeben, darf die nächste Ereigniskarte aufdecken und offen auf den Ereigniskartenstapel legen. So können alle Helden sehen, welches Ereignis sie erwartet. Ausgeführt wird das Ereignis aber erst bei Sonnenaufgang oder durch die Aktivierung eines Nebelplättchens mit dem Ereigniskartensymbol. Solange eine Karte offen auf dem Ereigniskartenstapel liegt, kann der Seher die Aktion nicht wählen.
Wichtig: Dieses Ereignis kann **nicht** mit einem Schild abgewehrt werden.

Erschöpfung (Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet es dich 3 Willenspunkte, wenn du auf dem Feld eines anderen Helden oder im Lager stehst. Sollte das jetzt der Fall sein, geschieht nichts.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keine Würfel weglassen, wenn du sie auf der Würfelleiste plazierst, egal wie viele Willenspunkte du hast.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Der Seher kann nun auch **Würfel, die eine 2 zeigen** für das "sehende Auge" verwenden und damit **2 beliebige Plättchen aufdecken**.

FAQ (DH)

- *Der Seher muss keine Würfel aussortieren, sofern er genügend Willenspunkte besitzt.* Wenn er nur gute Würfelwerte würfelt, darf er sie alle behalten.
- *Der Seher darf keinen Helm oder den "Alte Waffen- Handschuh" (DlH) nutzen. B*ei ihm zählt immer nur der eine, oberste Würfel.
- Nur im Kampf darf der Zauberer den obersten Würfel des Sehers auf die gegenüberliegende Seite drehen. Der Zauberer darf nicht eine oben liegende 6 auf eine 1 drehen, damit der Seher das sehende Auge nutzen darf, denn die Fähigkeit des Zauberers gilt nur für den Kampf.

Die Magischen Helden

Barz / Yaza

Heldentafel (Rang 38) - Steppennomade*in aus den südlichen Landen
...muss seine Würfel im Kampf nacheinander werfen. Er kann eine Kreatur auf einem angrenzenden Feld angreifen. Zu Beginn wählt er 3 Pulver. Er kann jedes Pulver 1 x pro Tag nutzen. Das kostet ihn 1 Würfel, den er auf das Pulver legt. Begleitet wird er von der Steppenechse "Sabri", sie trägt die restlichen zwei Pulver.

Karte "Der Steppennomade"
Lege diese Karte zu Beginn des Spiels offen neben die Heldentafel des Steppennomaden.

Der Steppennomade verfügt über 5 magische Pulver, kann jedoch nur 3 auf seiner Heldentafel tragen. Die anderen beiden trägt das Lasttier, die Steppenechse "Sabri". Dafür werden die übrigen Pulverplättchen auf die Figur "Steppenechse" gesteckt.
Die Eigenschaften der verschiedenen Pulver könnt ihr auf der **Karte "Die Magischen Pulver"** nachlesen.

Die Steppenechse bewegt sich bei jeder Erzählerbewegung ein Feld in Richtung des Steppennomaden. Stehen beide gemeinsam auf einem Feld, so kann der Steppennomade beliebig viele Pulver tauschen.

Wichtig: Die Pulver können nur 1 x pro Tag eingesetzt werden.

Spielvariante: Das Experimentierpulver
Der Steppennomade liebt es mit neuen Pulvern zu experimentieren. Was dabei herauskommt, weiß keiner so genau.
Das Experimentierpulver kommt nun ins Spiel, wenn ihr mit dieser Variante spielt.
Ersetzt ein beliebiges Pulver durch das Experimentierpulver.
Seine Eigenschaften stehen nicht fest - noch nicht! Denn welche Funktion dieses magische Pulver haben soll, denkt ihr euch vor dem Spiel selbst aus.

Karte "Die Magischen Pulver"

- **Vorhersehungspulver:** Setze es vor einer Kampfrunde ein, dann würfelt erst die Kreatur. Danach darfst du würfeln oder den Kampf abbrechen.
- **Bannpulver:** Stehst du auf dem Feld einer Kreatur, kannst du sie hinlegen. Beim nächsten Sonnenaufgang, wenn ihr Symbol an die Reihe kommt, steht sie wieder auf.
- **Meditationspulver:** Tausche die Position deines Zeitsteins mit dem eines anderen Helden, wenn dieser dem Tausch zustimmt.
- **Umwandlungspulver:** Tausche einen beliebigen kleinen Gegenstand in einen anderen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht "Trank der Hexe").
- **Schwächungspulver:** Vor dem Kampf verliert die Kreatur 3 Willenspunkte, die du sofort erhälst und beliebig auf die kämpfenden Helden verteilen darf[st].
- **Experimentierpulver:** Kreiere dein eigenes Pulver! (Kommt nur ins Spiel, wenn ihr die Spielvariante "Experimentierpulver" spielt.)

Anleitung:
Der **Steppennomade** verfügt über 5 magische Pulver. Zu Beginn einer Legende wählt er 3 beliebige Pulver aus und legt diese auf die Pulver-Ablagefelder seiner Heldentafel (auf seiner Kleidung). Die verbleibenden 2 Pulver werden auf die Steppenechse gesteckt.

- Im Kampf würfelt der Steppennomande seine Würfel einzeln nacheinander und entscheidet, wann er aufhört (wie der Bogenschütze im Grundspiel). Es zählt nur der zuletzt geworfene Würfel. Er kann eine Kreatur auch von einem angrenzenden Feld angreifen.
- Der Einsatz eines Magischen Pulvers ist eine freie Handlungsmöglichkeit. Jeder Einsatz kostet ihn einen Würfel, der auf das entsprechende Pulver gelegt wird. Dieses Pulver und der Würfel stehen dem Steppennomaden für den restlichen Tag nicht mehr zur Verfügung. Bei Tagesanbruch bekommt er alle Pulver und Würfel zurück.

Die **Steppenechse**: Begleitet wird der Steppennomade von seinem treuen Lasttier, der Steppenechse Sabri.

- Zu Beginn jeder Legende startet Sabri auf dem Feld des Steppennomaden. In Teil II - "Die Reise in den Norden" - kann das auch das Schiff sein.
- Die Steppenechse trägt die verbleibenden 2 Pulver mit sich.
- Stehen Steppenechse und Steppennomade auf einem Feld, können beliebig viele Pulver getauscht werden. **Wichtig**: Die Pulver können dennoch nur einmal pro Tag genutzt werden.
- Die Steppenechse kann mit Kreaturen auf einem Feld stehen.
- **Bewegung**: Bei jeder **Erzählerbewegung** bewegt sich die Steppenechse **ein Feld** in Richtung des Steppennomaden. Hierbei wählt sie immer den kürzesten Weg. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet der Steppennomade.

Teil II: Sollte die Steppenechse auf dem Schiff stehen, verlässt sie dies nur, wenn es angrenzend an ein Land steht. Die Steppenechse kann Boote benutzen.

Die magischen Pulver: Die Eigenschaften der verschiedenen Pulver könnt ihr auf der **Karte "Die Magischen Pulver"** nachlesen.

- **Meditationspulver**: Das Meditationspulver kann nur eingesetzt werden, wenn sich die Zeitsteine beider Helden auf der Tagesleiste befinden.

- **Bannpulver**
  - **Teil II:** Das Bannpulver kann gegen Meereskreaturen eingesetzt werden. Hierfür muss sich der Steppennomade auf einem Meeresfeld mit der Kreatur befindet.
  - **Teil III:** Das Bannpulver kann gegen Skelette eingesetzt werden.
- **Schwächungspulver**
  - **Teil II:** Das Schwächungspulver kann nur dann mit Nixenstaub kombiniert werden, wenn die Kreatur nicht auf 0 Willenspunkte fällt.
  - **Teil III:** Das Schwächungspulver kann gegen Skelette eingesetzt werden.

Spielvariante: Das Experimentierpulver
Ersetzt ein beliebiges Pulver durch das Experimentierpulver. **Hinweis:** Es sind immer genau 5 Magische Pulver im Spiel!
Seine Eigenschaften stehen nicht fest - noch nicht! Denn dieses Pulver könnt ihr nach Euren eigenen Wünschen und Vorlieben gestalten.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Betritt der Steppennomade ein Feld mit einer Quelle, so darf er vor dem Leeren der Quelle alle offen liegenden Quellen umdrehen, erneut mischen, verteilen und wieder auf die offene Seite drehen. Erst danach entscheidet er, ob er die Quelle leeren möchte oder nicht.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):
1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet dich der Einsatz eines Pulvers zusätzlich 3 Willenspunkte. Dies ist unabhängig von der Willenspunktreihe. Wichtig: Der Steppennomade darf durch den Einsatz eines Pulvers nicht auf 0 Willenspunkte fallen.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du nur noch 2 Pulver mit dir führen. Lege ein rotes X auf ein beliebiges Pulver- Ablagefeld auf deiner Heldentafel. Dieses Pulver wird sofort zu deinem Lasttier gelegt. Der Steppennomade kann weiterhin seine Pulver tauschen, wenn er mit seinem Lasttier auf einem Feld steht.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Der Steppennomade kann von jetzt an entscheiden, ob er für den Einsatz von Pulver **1 Würfel** oder **2 Willenspunkte** abgeben möchte.

Von jetzt an bewegt sich **Sabri** bis zu **2 Felder** auf den Helden zu, wenn der Erzähler bewegt wird.

Iril / Ilar

Heldentafel (Rang 52) - Runenmeister*in aus Silberhall
...würfelt mit dem Runenwürfel und dreht die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von ihren Willenspunkten kann sie die Scheibe zusätzlich 1 oder 2 Speichen weiterdrehen. Im Kampf nutzt sie die Zahl, auf die ihr Hammer zeigt, als Würfelwert. Iril kann die Runenscheibe auch außerhalb des Kampfes nutzen (siehe **Karte "Die Macht der Runen"**).

Karte "Die Macht der Runen"
Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann die Runenmeisterin auch außerhalb des Kampfes mit dem Runenwürfel würfeln und die Scheibe drehen. Sie kann dann sofort den Effekt nutzen, auf den ihr Hammer zeigt. Die einzelnen Effekte könnt ihr hier nachlesen:

- [Bild "+3"]: Die Runenmeisterin erhält sofort **3 Willenspunkte** (in Teil III 2 bzw. 5 Willenspunkte).
- [Bild "Auge"]: Die Runenmeistein darf alle aufdeckbaren **Plättchen** auf einem beliebigen Feld **aufdecken**.
- [Bild "Brunnen"]: Die Runenmeisterin darf 1 beliebigen **Brunnen** (in Teil III Quelle) wieder **auffrischen**.
- [Bild "Runen-/Edelstein"]: Wenn die Runenmeisterin einen Runenstein (in Teil III Edelstein) in der **abgebildeten Farbe** auf ihrer Heldentafel trägt, erhält sie sofort **1 Stärkepunkt**.

Besonderheit für Teil II - Die Reise in den Norden
Die Runenmeisterin darf anstelle der Windstärken auf der aktuellen Windkarte für 1 Stunde auf der Tagesleiste einmal würfeln und entsprechend der Regeln die Runenscheibe drehen. Sie darf das Schiff um den angezeigten Wert in eine beliebige Windrichtung bewegen.
Tut sie dies, **muss** sie diesen Wert nehmen und darf die Windkarte nicht mehr nutzen.

Anleitung:

- Legt zu Beginn jeder Legende die Runenscheibe mit der Vorderseite nach oben (ab Legende 12 mit der Rückseite nach oben) so an die Heldentafel, dass sie die Aussparung ausfüllt und der Hammer auf der Heldentafel auf die 1 der Runenscheibe zeigt.
- Die Runenmeisterin würfelt im Kampf mit dem Runenwürfel. Sie dreht dann die Runenscheibe entsprechend viele Speichen im Uhrzeigersinn. Abhängig von ihrer Willenspunktereihe kann sie die Scheibe 1 oder 2 Speichen weiterdrehen, niemals zurück. Sie muss die Scheibe immer mindestens entsprechend ihres Würfelwurfs weiterdrehen.. Die Zahl, auf die nun der Hammer auf der Heldentafel zeigt, ist ihr Kampfwert.
- Die Runenscheibe bleibt nach einer Nutzung liegen, so dass sich beim nächsten Würfelwurf eine neue Ausgangslage ergibt.
- Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann die Runenmeisterin auch außerhalb des Kampfes mit dem Runenwürfel würfeln und die Scheiibe drehen. Sie darf dann sofort den Effekt nutzen, auf den der Hammer zeigt. Die einzelnen Effekte könnt ihr im Folgenden sowie auf der Karte "Die Macht der Runen" nachlesen.
    - [Bild "+3"]: Die Runenmeisterin erhält sofort **3 Willenspunkte** (in Teil III 2 bzw. 5 Willenspunkte).
    - [Bild "Auge"]: Die Runenmeistein darf alle aufdeckbaren **Plättchen** auf einem beliebigen Feld **aufdecken**.
    - [Bild "Brunnen"]: Die Runenmeisterin darf 1 beliebigen **Brunnen** (in Teil III Quelle) wieder **auffrischen**.
    - [Bild "Runen-/Edelstein"]: Wenn die Runenmeisterin einen Runenstein (in Teil III Edelstein) in der **abgebildeten Farbe** auf ihrer Heldentafel trägt, erhält sie sofort **1 Stärkepunkt**.

- **Besonderheit für Teil II - Die Reise in den Norden**
  Die Runenmeisterin darf anstelle der Windstärken auf der aktuellen Windkarte für 1 Stunde auf der Tagesleiste einmal würfeln und entsprechend der Regeln die Runenscheibe drehen. Sie darf das Schiff um den angezeigten Wert in eine beliebige Windrichtung bewegen.
  Tut sie dies, **muss** sie diesen Wert nehmen und darf die Windkarte nicht mehr nutzen.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Wenn die Runenmeisterin ab sofort außerhalb des Kampfes die Runenscheibe auf Willenspunkte oder Edelsteine dreht, darf sie die Willenspunkte bzw. den Stärkepunkt auch an einen beliebigen anderen Helden geben.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du die Runenscheibe nach einem Würfelwurf nicht weiterdrehen, unabhängig von deiner aktuellen Willenspunktereihe.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keine Willenspunkte mehr hinzuerhalten. Wenn du auf 0 Willenspunkte sinkst, gelten die üblichen Regeln.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Die Runenmeisterin erhält jetzt den **Gegenstand Runenhelm**. Dieser wird auf das Ablagefeld für Helme gelegt. Er kann von jedem Helden mit einem solchen Ablagefeld getragen werden.

Ein Held, der den Runenhelm im Kampf trägt, darf vor seinem Würfelwurf eine beliebige Menge an Willenspunkten dauerhaft abgeben und diesen Wert in einer Kampfrunde einmalig zum Kampfwert der Helden hinzuzählen.

Aćh / Aćhan (gesprochen Ack / Ackan)

Heldentafel (Rang 26) - Takuri- Hüter*in aus Tulgor
Mithilfe der **tulgorischen Steinflöte** kann Aćh den **Takuri** 1 x am Tag auf ein beliebiges Feld versetzen. Steht der Takuri auf dem Feld eines Helden, unterstützt er ihn im Kampf. Der Takuri wird mit der Zeit stärker, altert und stirbt. Wie er einen neuen Lebenszyklus beginnt, lest ihr auf der **Karte "Der Feuertakuri"**.

Karte "Der Feuertakuri"
Lege zu Beginn jeder Legende den orangefarbenen Takuri- Marker auf das Feld "+ 0" der Heldentafel.

Der Takuri unterstützt im Kampf, wenn er auf dem Feld eines mitkämpfenden Helden steht. Seine Stärke ist abhängig von seinem Alter (0 - 7 Punkte).

Bei jeder Bewegung des Erzählers rückt der Marker 1 Feld weiter und der Takuri wird stärker. Hat der Marker das Feld + 7 erreicht, stirbt der Takuri bei der **nächsten** Erzählerbewegung. Der Marker wird auf das erste Feld (+ 0) zurückgesetzt und der Takuri beginnt einen neuen Lebenszyklus. Steht der Takuri- Marker auf + 7, darf die Heldin jederzeit 5 Willenspunkte abgeben, um den Marker auf das Feld + 5 zurückzusetzen.

Tulgorische Steinflöte:
Bei Sonnenaufgang wird die Flöte wieder aufgefrischt. Die Heldin darf die genutzte Flöte auch jederzeit selbst auffrischen. Das kostet sie 2 Stunden auf der Tagesleiste.

Anleitung:

- Die Takuri- Hüterin startet zu Beginn jeder Legende mit dem Feuertakuri (nachfolgend nur "Takuri") auf demselben Feld.
- Der Takuri aktiviert keine Plättchen. Er kann keine Bauern oder andere Figuren bewegen. Der Takuri darf alle Felder betreten oder passieren, die für die Bewegung der Helden "gesperrt" wurden (z.B. Geröllfelder, kaputte Brücken) oder für die das Betreten an Bedingungen geknüpft ist (z.B. Felder mit Arbaks oder das Lager der Trolle).
- Den Fluss darf der Takuri nicht betreten.
- Die **tulgorische Steinflöte** und die **Spiegelscherben** können mit einem Falken verschickt werden. Andere Helden können die Flöte bzw. die Spiegelscherben tragen, doch nur die Hüterin kann sie einsetzen.
- Sollte der Erzähler **zurück**gesetzt werden (z.B durch die "Ereigniskarte Geheimer See" Nr.4),wird der Takuri- Marker auf der Heldentafel **nicht** bewegt.
- Der Einsatz der Flöte kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Anschließend wird die Flöte auf die Rück- und bei Sonnenaufgang wieder auf die Vorderseite gedreht.
- Will die Heldin die Flöte an einem Tag ein weiteres Mal einsetzen, darf sie für 2 Stunden auf der Tagesleiste wieder auf die Vorderseite drehen (auch mehrmals pro Tag). Das Drehen der Flöte ist eine freie Handlungsmöglichkeit.
- Steht der Takuri- Marker auf dem Feld +7, darf die Hüterin 5 Willenspunkte abgeben, um den Marker auf das Feld +5 zurückzusetzen. Ein Held darf sich selbst auf 0 Willenspunkte bringen.

Besonderheiten für Teil II - Die Reise in den Norden
Startet die Hüterin auf dem Schiff, wird auch der Takuri auf die Schiffstafel gestellt. Der Takuri darf keine Wasserfelder betreten.

Besonderheiten für Teil III - Die letzte Hoffnung
Nur die Hüterin kann die Takuri- Federn tragen und nutzen.

Der Takuri kann keine Bauern, andere Figuren oder den Trosswagen bewegen. Er wird von Skeletten und Höhlenwichten **nicht** festgehalten.
Legende 15: Die Flöte darf auf "k" auf Feld 219 auch aktiviert und umgedreht werden, ohne damit den Takuri zu bewegen.
Mit Hilfe der "Spiegelscherben" können Helden über Sprungfelder versetzt werden, und zwar auch dann, wenn sie nicht über genügend Willenspunkte verfügen. Wachtrolle können **nicht** über Sprungfelder versetzt werden.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Die Heldin erhält jetzt und fortan am Anfang jeder Legende die 2 Plättchen "Takuri-Feder" und legt sie auf den Bereich ihrer Heldentafel, auf dem auch das Gold gelegt wird. Zweimal pro Legende kann die Heldin 1 Feder-Plättchen abgeben. Dann kosten alle Überstunden dieses Tages **keine** Willenspunkte.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet dich jede Überstunde 3 Willenspunkte. Nutzt du eine Takuri-Feder, musst du trotzdem Willenspunkte abgeben, dann jedoch nur 1 für jede Überstunde.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kostet dich jeder Einsatz der tulgorischen Steinflöte 3 Willenspunkte.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Die Hüterin erhält jetzt den **Gegenstand "Spiegelscherben"** und legt ihn auf ein kleines Ablagefeld ihrer Heldentafel. Nur die Hüterin kann diesen Gegenstand nutzen.

Steht sie mit anderen **Figuren** auf demselben Feld, darf die Heldin die Spiegelscherben einsetzen, um **beliebig viele Figuren** von ihrem Feld auf **ein angrenzendes Feld** zu versetzen. Die Heldin selbst bleibt auf dem Feld stehen. Höhlenwichte und Bauern gelten nicht als Figuren und können **nicht** versetzt werden. Versetzt die Heldin andere Helden, darf sie sie auch dann über Sprungfelder versetzen, wenn die Helden nicht genügend Willenspunkte haben.
Die Spiegelscherben können **zweimal pro Legende** eingesetzt werden (jede Seite einmal). Nach dem zweiten Einsatz kommten sie aus dem Spiel.

Ijsdur / Ijsdura

Heldentafel (Rang 5) - Eisdämon*in aus dem Kuolema- Gebirge
...erhält im Verlauf der Legende Eisblitze (siehe Karte **"Die Kälte"**), die er auf 2 verschiedene Weisen nutzen kann:

1. Kampfblitz: Er kann 1 Eisblitz rechts neben seinen Stärkepunktmarker legen. Der Wert, auf den sein Eisblitz zeigt, ist sein neuer Stärkewert.
2. Eisbrücke: Er kann 1 - 2 Eisblitze beliebig auf dem Spielplan platzieren (auch hintereinander). Die Felder, die sie dabei berühren, gelten für **alle Helden** als benachbart.

Karte "Die Kälte"

Die Kälte nimmt zu [blau]
Der Eisdämon darf 1 Eisblitz aus dem Vorrat auf ein Ablagefeld seiner Heldentafel legen. Hat er 10 Willenspunkte oder mehr, erhält er sogar 2 Eisblitze.

Die Kälte nimmt ab [orange- rot]
Alle Eisblitze vom Spielplan und der Eisblitz von der Stärkepunktleiste werden zurück in den Vorrat gelegt.

Ergänzende Regeln:
- Es darf nur 1 Eisblitz auf der Stärkepunkteleiste liegen.
- Alle Gegner der Helden ignorieren die Eisbrücken.
- Eisbrücken bestehen aus 1 oder 2 Eisblitzen und dürfen überall platziert werden, um 2 Spielplanfelder miteinander zu verbinden.
  Beispiele für Eisbrücken:
  Grundspielplan Vorderseite:
  von Feld 10 über Feld 3 zu Feld 2 - 1 Eisblitz,
  von Feld 28 über den Fluss zu Feld 40 - 1 Eisblitz,
  von Feld 22 über Feld 20 zu Feld 4 - 2 Eisblitze,
  Grundspielplan Rückseite (Mine):
  von Feld 41 zu Feld 36 - 1 Eisblitz
- Auf dem Nordspielplan kann auch vom Schiff aus eine Eisbrücke gebaut werden.

Anleitung:

Kristall

- Zu Beginn einer Legende wird das Plättchen "Eiskristall" mit der blauen Seite nach oben **oberhalb** des 1.Symbols des Sonnenaufgang- Feldes gelegt.
- Liegt bei Sonnenaufgang die blaue Seite oben, erhält der Eisdämon so viele Eisblitze, wie neben seinem Willenspunktemarker angezeigt wird (bei 7-9 Willenspunkten 1 Eisblitz, ab 10 Willenspunkten 2 Eisblitze).
- Liegt die orange- rote Seite oben, werden bei Sonnenaufgang alle Eisblitze, die der Eisdämon eingesetzt hat (Stärkepunkteleiste auf der Heldentafel und Spielplan), zurück in den Vorrat gelegt.
- Nach Ausführung der Aktion wird der Eiskristall bei jedem Sonnenaufgang auf die jeweils andere Seite gedreht.

Eisblitze

- Die Eisblitze, die der Eisdämon im Verlaufe einer Legende erhält, werden auf die dafür vorhergesehenen Ablagefelder seiner Heldentafel gelegt. Sind alle 3 Ablagefelder belegt, erhält er **keine** neuen Eisblitze aus dem Vorrat.
- Einmal eingesetzte Eisblitze können nicht mehr verlegt werden.
- Der Eisdämon kann Eisblitze **jederzeit während seines Spielzuges** einsetzen.

Kampfblitz

- Liegt ein Eisblitz rechts neben dem Stärkepunktemarker, wird im Kampf der Wert, auf den der Eisblitz zeigt, zum Würfelwert des Eisdämons hinzugezählt.
  Beispiel: Der Eisdämon besitzt 4 Stärkepunkte und legt 1 Eisblitz rechts neben seinen Stärkepunktemarker. Der Eisblitz deckt die Stärkepunkte 5 bis 8 ab und zeigt auf 9 Stärkepunkte. Dieser Wert ist, solange der Eisblitz dort liegt, der neue Stärkepunktewert des Eisdämons.
- Es darf immer **nur 1 Eisblitz** auf der Stärkepunkteleiste liegen. Hat der Eisdämon 8 oder mehr Stärkepunkte, kann er dort keinen Eisblitz mehr anlegen.

Eisbrücke

- Eine Eisbrücke kann aus 1 Eisblitz oder 2 hintereinander gelegten Eisblitzen bestehen.
- Sie überbaut ein Spielplanfeld oder einen Spielfeldplanabschnitt und verbindet auf diese Weise nicht benachbarte Spielplanfelder.
- Für die verbundenen Felder gelten alle bekannten Regeln für benachbarte Felder.
  Beispiel: Der Bogenschütze steht zwei Felder von einer Kreatur entfernt. Der Eisdämon baut eine Eisbrücke vom Feld, auf dem der Bogenschütze steht, zum Feld, auf dem sich eine Kreatur befindet. Jetzt steht der Bogenschütze benachbart zur Kreatur und kann gegen sie kämpfen bzw. sich am Kampf beteiligen.
- Eine Eisbrücke muss **eindeutig** auf einem Spielplanfeld **beginnen bzw. enden**.
- Werden 2 Eisblitze hintereinander gelegt, müssen sie sich berühren.
- Es darf auch über den Fluss, Brücken und Gebirge/ Felsen gebaut werden.

Besonderheiten für Teil II - Die Reise in den Norden

Vom Schiff aus kann eine Eisbrücke über ein Meeresfeld zu einem anderen Meeresfeld oder zu einem Landfeld gebaut werden.

Besonderheiten für Teil III - Die letzte Hoffnung

Eisbrücken dürfen auch über Schluchten und Sprungfelder gebaut werden.

Heldenkarte (DlH; ab Legende 12) - 2. Sonderfähigkeit
Der Held erhält jetzt einen zusätzlichen Eisblitz und legt ihn auf ein freies Ablagefeld seiner Heldentafel. Hat er kein freies Ablagefeld, darf er den Eisblitz auch sofort einsetzen.
Der Eisdämon kann Eisbrücken nun auch aus 3 Eisblitzen bauen. Legt er eine Eisbrücke über eine Schlucht an ein Sprungfeld, dürfen alle Helden die Schlucht ohne die erforderliche Anzahl an Willenspunkten überqueren.

Erschöpfung (DlH; Legende 14):

1. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keinen Eisblitz auf deine Stärkepunkteleiste legen.
2. Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du keine Eisbrücken bauen.

Hoffnungskarte (DlH; L17)
Skelette und Krahder ignorieren nun die Eisbrücken nicht mehr. Liegt eine Eisbrücke auf ihren Feld, wenn sie sich bewegen müssen, gehen sie über die Eisbrücke.

Hinweis: Es kann passieren, dass sich ein Gegner über eine Eisbrücke hin- und herbewegt, bevor die Brücke vom Spielplan genommen wird.

Offizielle Bonusheld*innen

Dunkle Eara / Dunkler Liphardus

Heldentafel (Rang 34) - Dunkle*r Magier*in aus dem Norden
...**kann** pro Kampfrunde - sofort nach dem Würfeln des Gegners - **einen** geworfenen Würfel des Gegners auf die **gegenüberliegende** Seite drehen. Das gilt auch für Engegner.

Jarid / Jarim

Heldentafel (Rang 3) - Wassermagier*in aus Danwar
...darf einen frischen Brunnen nutzen, um sich zu einem anderen frischen Brunnen zu versetzen. Die 6 Willenspunkte beider Brunnen darf sie auf die Gruppe verteilen. Danach werden sie auf die graue Seite gedreht. Gold, Edelsteine, Gegenstände, Holz, Bauern oder andere Figuren muss sie zurücklassen.

Kirr

Heldentafel (Rang 60) - Der Zauberer der Zeit
Stellt zu Anfang des Spiels die Zaubererfigur Koraph über die 4. Stunde der Tagesleiste.
Wenn Kirr 10 oder mehr Willenspunkte hat, kann er **im Kampf** so viele Punkte zu seinem Würfelwert addieren, wie der Zeitstein von Koraph entfernt ist.

Beispiel: Zeitstein auf **Stunde 9** = **5** zusätzliche Punkte

Santa Gor

Heldentafel (Rang 24) - Der Weihnachts- Gor
Jedes Mal, wenn der Santa Gor auf einem Feld mit einem Gebäude stehen bleibt, darf er einen beliebigen Gegenstand (außer dem Trank der Hexe) von der Ausrüstungstafel darauf ablegen. Der Gegenstand kann nur von einem anderen Helden eingesammelt werden. Legt zur Erinnerung außerdem ein Sternchen auf das jeweilige Feld, denn Santa Gor kann pro Gebäude nur einen Gegenstand ablegen.

*Die Bonusheld*innen Orfen / Marfa (S.5) und Grent / Grea (S.7) sind weiter oben aufgeführt.*

Inhalt

DLvA / DRidN / DlH / DeK	Thorn	Seite	1
	Eara		2
	Kram		3
	Chada		4
	Orfen		5
	Stinner		5
DeK / DfL	Tenaya	Seite	6
	Avida		7
	Raash		7
	Grent		7
NH	Fenn	Seite	8
	Arbon		9
	Bragor		9
	Kheela		10
DH	Darh	Seite	11
	Drukil		13
	Forn		16
	Leander		17
MH	Barz	Seite	19
	Iril		21
	Ach		23
	Ijsdur		25
*Bonusheld*innen*	Dunkle Eara	Seite	27
	Jarid		27
	Kirr		27
	Santa Gor		28