



ALLE HELDEN  
ÜBERALL  
STAND 2025

# Alle Helden überall Stand 2025

Fan-Spielvariante von Butterbrotbär,  
basierend auf den „Die Legenden von Andor“-Spielen von Michael Menzel,  
Christoph Kling, Dorothea Michels, Andreas Kälber und Matthias Miller  
sowie vielen fruchtbaren Diskussionen der fantastisch fantasievollen Fans  
Albus, Bennie, Cardiodrone, Dagain, Fenn-Fan, Galaphil, Kar éVarin,  
Legolas Grünblatt, namenloser Wanderer, Phoenixpower,  
Qurumatobra213, Ragnar, Steppenechse111777, Towa,  
und insbesondere Mivo, Orpheus und TroII.

Dieses Dokument wurde erstellt mit  $\text{\LaTeX}$  unter  
<https://www.overleaf.com/read/cyzdvbjqhrmx#00a5a7>.  
Für die neuste Version siehe  
<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=11151>.

*Stinner stand stolz im Schatten von Klippenwacht, der schönen Seefeste, deren Wiederaufbau nach über einem Jahrhundert als Ruinenstadt endlich in vollem Gange war. Das Hadrische Meer wogte wohligh warm um seine Hüfte. Sein treuer Streifenmarder schmiegte sich fiessend um seinen Hals. Seine Hand lag in der seiner Geliebten. Die Nixe, deren Oberkörper vor ihm aus dem Meer erhob, blubberte ihm Worte der Freude zu, die Stinner inzwischen genau verstehen, wenn auch nicht nachsprechen konnte. Ihr Schuppenbauch zeigte bereits eine Wölbung. Alles war perfekt. Nichts könnte ihren gemeinsamen Moment der Ruhe stören.*

*Ein Zischen ertönte hinter ihnen. Blauer Dampf wallte hervor, waberte, wogte, wirbelte und formte ein rotierendes Portal. Heraus stolperte eine grünhäutige Frau mit kahl rasiertem Kopf, ein tickendes silbriges Konstrukt aus ineinander verschlungenen Streben in ihrer linken Hand. „Du?! Dich habe ich schon einmal getroffen!“, rief Stinner, „Damals bleibst du mir eine Antwort schuldig, doch nun sprich: Wer bist du, die du durch die Zeit reist und die Gefüge dieser Welt zu lenken ersuchst?“*

*Die Fremde blieb Stinner erneut eine Antwort schuldig, als sie zunächst nach Atem rang und dann dramatisch sprach: „Stinner, der Seekrieger aus Werftheim? Kommt mit mir! Wir schützen gemeinsam das Land Andor und erleben fantastische Abenteuer!“*

*„Dem Königreich Andor geht es gut“, blubberte Stinner Geliebte zischend. „Königin Chada macht ihre Sache besser, als es selbst mein Schatz könnte. Du bist hier nicht erwünscht.“*

*„Nicht das jetzige Andor“, meinte die Fremde kopfschüttelnd. „Sondern das aus der Vergangenheit. Eine Ewige Kälte lag darüber, und Stinner wird gebraucht, diese Ewige Kälte zu beenden! Dachtet ihr etwa, Stinner hätte damals keine Rolle gespielt? Ich bin hier, um ihn dorthin zurückzubringen, damit er sein Schicksal erfüllen kann. Danach mag er wieder hierher zurückkehren und Varatans Erbe antreten.“*

*Stinner trat vor das bläulich schimmernde Zeitportal. Durch die milchige Oberfläche erkannte er Personen, die sich um ein von Schneewirbeln umspieltes Lagerfeuer versammelt hatten. Ein Feuerkrieger mit einem glühenden Lavastein in seiner Rüstung zeigte sein bewegliches Flammenschwert einer blau gewandten andorischen Kriegerin auf einem weißen Pferd. Vor ihnen saßen im Schneidersitz zwei Gestalten, die Schwerter-Geröll-Pergament spielten – eine jüngere Frau in einem braunen Zauberergewand, und eine ältere, die ihre blonden Haare offen trug und sich einen dunklen Magiermantel hüllte. Beide sahen Stinner Freundin Eara zum Verwecheln ähnlich.*

*„Wer sind sie?“, fragte Stinner die Fremde argwöhnisch. „Das sind Helden von Andor“, antwortete diese schlicht, „Aus verschiedenen Zeiten, aus fernen Ländern, manche mehrfach vertreten, manche anders, als ihr sie kanntet ... so vieles, von dem Ihr dachtet, es sei unmöglich, ist nur einen Schritt entfernt. Kommt, sie warten nur noch auf Euch!“*

*Stinner warf einen Blick zurück zu seiner Geliebten, dann wieder zu den Helden. Er atmete tief durch. Eine Entscheidung stand an.*

Dieses Dokument dient zweierlei Zweck:

Zum einen versammelt es alle offiziellen Regeln zum Spielen der verschiedenen offiziellen Helden in den Legenden aus den verschiedenen offiziellen Andor-Produkten und Internetauftritten.

Zum anderen ergänzt es diese gesammelten Regeln um Vorschläge für Hausregeln, mit denen endlich alle offiziellen Helden in (fast) allen offiziellen Legenden gespielt werden können.

Zur Unterscheidung sind offizielle Regeln jeweils gerade geschrieben, während Fan-Hausregeln *kursiv* sind.

Dieses Dokument ist ein Work in Progress. Ich werde Schreibfehler und Regelfehler begangen haben, suboptimale Formulierungen gewählt und Inkonsistenzen übersehen. Bitte, werdet aktiv! Gebt Rückmeldungen, idealerweise unter <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=11151>, und verfasst eure eigenen Versionen dieses Dokuments, mit euren eigenen liebsten Hausregeln.

Das Ende dieser Einleitung untermauere mit Zitaten Andors Goldene Regel: Hausregeln sind stets willkommen!

„Wenn es nach mir geht, soll jeder Andor so spielen können wie er es gerne mag. Mit 'Leichter Spielen'-PDF oder ohne. Mit einem sehr starken selbst ausgedachten 'Fremden' oder ohne. Mit Hausregeln oder ohne. Mit Arbon oder ohne.“

– Michael Menzel

„Manchmal ist es nötig, Entscheidungen zu treffen, die gegen die Regeln verstoßen, denn diese sind nicht immer sinnvoll.“

– König Brandur zu **Chada**

„Ich persönlich bin [...] ein großer Freund von Hausregeln und Anpassungen und wenn das Spiel für euch so gut ist, dann ist das doch prima.“

– Michael Menzel

„Am besten richtet man sich wohl nach dem, was Bennie als Michael Menzels 'Goldene Regel' bezeichnet hat. Das passt immer.“

– Ragnar

„Michas Goldene Regel: Macht es so, wie es euch am meisten Spaß macht, und wenn es dazu Hausregeln braucht, ist es für euch vielleicht genau so richtig!“

– Kar éVarin

„Im Zweifelsfall gewinnt schließlich immer Michas Goldene Regel: Spielt so, wie es euch am meisten Spaß macht.“

– TroII

# Inhaltsverzeichnis

Grundlagen	5	52. Iril (Ilar), die Runenmeisterin	44
Archetyp: Fernkämpfer	8	60. Tenaya (Teyan), die Feuerwächterin	47
Archetyp: Reiter	9	60. Tenaya (Teyan), die Feuerbezwingerin	49
2. Trieest (Taleena), der Feuerkrieger	10	60. Kirr, der Zeitzauberer	51
3. Jarid (Jarim), die Wassermagierin	11	68. Darh (Darhen), die Beschwörerin	52
4. Leander (Leane), der Seher	12	Regeln für Ablagen und Leisten	54
5. Ijsdur (Ijsdora), der Eis-Dämon	14	Regeln für Bonusstärke	56
6. Orfen (Marfa), der Wolfskrieger	16	Regeln für <i>Helper</i>	57
7. Kram (Bait), der Zwerg	17	Regeln fürs Spiel mit 5 oder 6 Helden	60
9. Stinner (Stianna), der Seekrieger	18	Wer darf welche Plättchen aufdecken?	63
14. Thorn (Mairen), der Krieger	19		
14. Thorn (Mairen), der <i>Ritter</i>	20		
15. Bragor (Rhega), der Tarus	21		
22. Fenn (Fennah), der Fährtenleser	22		
23. Drukil (Drukia), der Hautwandler	23		
24. Avida (Avid), die Heilerin	26		
24. Santa Gor, der Weihnachts-Gor	27		
25. Chada (Pasco), die Bogenschützin	29		
26. Ačh (Ačhan), die Takuri-Hüterin	30		
29. Kheela (Kheelan), die Hüterin	32		
33. Grent (Grea), der Bergkrieger	33		
34. Eara (Liphardus), die Zauberin	34		
34. Eara (Liphardus), die Dunkle Magierin	36		
37. Forn (Forr), der Halbskral	37		
38. Barz (Yaza), der Steppennomade	39		
39. Raash (Raashana), der Steppenreiter	42		
50. Arbon (Talvora), der Bewahrer	43		

# Grundlagen

## Allgemein

### Heldenauswahl:

Ihr dürft (fast) alle Legenden mit 2 bis 6 Helden spielen. Im Spiel mit 5 oder 6 Helden gelten die [Regeln fürs Spiel mit 5 oder 6 Helden](#).

Ihr dürft mit (fast) beliebig vielen Spielern spielen. Ein Spieler darf mehrere Helden spielen. Mehrere Spieler dürfen gemeinsam einen Helden spielen. Wenn offizielle Regeln von „Spieleranzahl“ oder „pro Spieler“ sprechen, ist „Heldenanzahl“ oder „pro Held“ gemeint.

Ihr dürft (fast) alle Legenden mit beliebigen Helden spielen. Ihr dürft Helden auf Spielplänen spielen, für die sie ursprünglich nicht gedacht waren. Ihr dürft Helden kombinieren, die denselben Rang oder dieselbe offizielle Farbe haben. Ihr dürft mehrere gleiche Helden spielen, wenn ihr deren Spielmaterial mehrfach besitzt.

Es gibt einzelne Ausnahmen:

- Legende 3, „Die Tage des Widerstandes“, darf mit der Solo-Variante auch mit bloß 1 Helden gespielt werden.
- Die Solo-Legenden „Der Vorbote des Feuers“ und „Die Jagd“ können nur mit 1 Held gespielt werden, und nur mit dem [Wolfskrieger](#).
- Die Mini-Legende „Die Rückkehr“ kann nur mit 2 Helden gespielt werden, und nur mit einer [Bogenschützin](#) und einem [Krieger](#).
- Die Bonus-Legende „Im Bann von Choranat“ kann nur mit 2 bis 4 verschiedenen Helden gespielt werden, und nur mit dem [Eis-Dämon](#), der [Runenmeisterin](#), dem [Steppennomaden](#) oder der [Takuri-Hüterin](#).
- Spielt ihr Legende 15, „Der vergiftete Geist“, mit 4 bis 6 Helden, kann ein Spieler nicht mehrere Helden spielen, da es versteckte Informationen gibt. Es dürfen aber immer noch mehrere Spieler gemeinsam einen Helden spielen.

### Gleiche Ränge:

Falls ihr mehrere Helden mit gleichem Rang spielt, so bestimmt für alle Helden mit selbem Rang eine Reihenfolge, welche eigentlich gleich großen Ränge als höher und welche als tiefer gelten sollen. Diese Reihenfolge gilt dann für die gesamte Legende (z.B. für die Startheldbestimmung).

### Gleiche Farben:

Ihr dürft Helden Standfüße, Stärkesteine, Willenssteine und Heldenwürfel in beliebigen Farben geben, egal was ihre offiziellen Farben sind. Ein Held darf Spielmaterial in verschiedenen Farben nutzen. Verschiedene Helden dürfen Spielmaterial derselben Farbe nutzen.

Helden mit besonderen Würfeln ([Eis-Dämon](#), [Runenmeisterin](#) und [Steppennomade](#)) müssen ihre besonderen Würfel nutzen.

Wählt für jeden Helden Spielmaterial in möglichst passenden Farben, um Verwechslungen zu vermeiden.

Alle Zeitsteine müssen verschiedene Farben haben (außer ihr spielt mit 4 neutralen Zeitsteinen). In Legenden mit Heldenwappen müssen alle Heldenwappen unterscheidbar sein. Ihr dürft ein Spielmaterial der passenden Farbe auf eine Heldentafel legen, um euch an die Farbe des Zeitsteins oder Heldenwappens dieses Helden zu erinnern.

### Geschlecht ist gleich:

Jede Regel gilt für alle Heldengeschlechter, egal welche Geschlechter bei der Regelformulierung genutzt werden.

### Allgemeine Regeln:

Die folgenden Regeln gelten, außer es steht explizit anders:

- Die [Regeln für Ablagen und Leisten](#).
- Die [Regeln für Bonusstärke](#).
- Die [Regeln für Helfer](#).
- Gibt es mehrere Möglichkeiten, eine Anweisung zu befolgen (z.B. wenn eine Figur entlang eines kürzesten Wegs laufen muss und es mehrere kürzeste Wege gibt), dürfen die Spieler entscheiden, welche Möglichkeit ausgeführt wird.
- Ein Held, der seinen Tag beendet hat, kann keine freiwilligen Handlungen ausführen, bis der Sonnenaufgang abgeschlossen wurde, außer Ereigniskarten abzuwehren.
- Ein Held kann eine Handlung **nicht** ausführen, wenn er mehr Ressourcen **abgeben** müsste, als er hat, oder wenn er so viele Willenspunkte **abgeben** müsste, dass er auf 0 Willenspunkte fallen würde. Das gilt auch, wenn steht, dass eine Handlung so viel **kostet**.
- Ein Held darf eine Handlung **sehr wohl** ausführen, wenn er mehr Ressourcen **verlieren** würde, als er hat, oder wenn er so viele Willenspunkte **verlieren** würde, dass er auf 0 Willenspunkte fällt.
- Wenn ein Held im Kampf (nicht im [Fernkampf](#)) Würfel wirft, muss er einen beliebigen seiner geworfenen Würfel zu seinem Kampfwert addieren. Dies darf auch ein Würfel sein, der nicht den höchsten Wert hat. Mit einem Helm oder Reiterhelm darf er beliebig viele gleiche Würfelwerte addieren.
- Spielmaterial ist wiederkehrend, aber begrenzt. Spielmaterial, das aus dem Spiel kommt, geht in den Vorrat und mag später erneut ins Spiel kommen. Sollte Spielmaterial ins Spiel kommen, das es aktuell im Vorrat nicht mehr gibt, geschieht stattdessen nichts. Ausnahme: Sternchen sind unbegrenzt. Sollen mehr Sternchen ins Spiel kommen, als es im Vorrat gibt, so nutzt anderes ungenutztes Material (schlimmstenfalls aus anderen Spielen) als Ersatz. Ausnahme: In „Die letzte Hoffnung“ gehen Höhlenplättchen und Sternkraut nicht zurück in

den Vorrat. Ausnahme: In „Das ferne Land“ gehen Sporne nicht zurück in den Vorrat. Sollten mehr Spornen ins Spiel kommen, als es im Vorrat gibt, kommt stattdessen die Mutterspore ins Spiel.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Legende 1, Die Ankunft der Helden:

Ihr müsst am Anfang nicht bestimmte Helden auf bestimmte Felder stellen. Stellt stattdessen alle Helden auf verschiedene Felder aus der folgenden Liste: 9, 25, 30, 43, 53, 72.

### Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“:

Es muss ein „Kram“ mitspielen. Es muss jedoch nicht zwingend ein **Zwerg** mitspielen. Wählt am Anfang einen beliebigen Helden. Dieser (und nur dieser) gilt als Kram, wenn eine Legendenkarte von „Kram“ spricht. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Heldenkarten:

Wählt am Anfang für jeden Helden, ob er Heldenkarten nutzt, und falls ja, welche.

Diese Fan-Spielvariante garantiert Funktionalität, wenn jeder Held seine offiziellen oder gar keine Heldenkarten nutzt und bei mehreren gleichen Helden höchstens einer von ihnen die offiziellen Heldenkarten nutzt.

Auf eigene Verantwortung dürft ihr mehreren Helden dieselben Heldenkarten geben, Helden Karten anderer Helden nutzen lassen, selbst Heldenkarten erfinden oder Fan-Heldenkarten aus der Taverne wählen:

- **Neue Helden in Die letzte Hoffnung** von Darhen
- **Alle Helden ins Graue Gebirge** von Butterbrotbär

### Zweite Sonderfähigkeit:

Die zweite Sonderfähigkeit jedes Helden wird im Laufe von Legende 11 aktiviert und gilt in Legenden 12 bis 17 von Anfang an.

Wer keine Heldenkarten nutzt, hat, wenn es offizielle Heldenkarten für ihn geben würde, seine offizielle zweite Sonderfähigkeit.

Wer keine Heldenkarten nutzt, da es keine offiziellen Heldenkarten für ihn gibt, hat folgende zweite Sonderfähigkeit: „Wenn du beim Sonnenaufgang Apfelnüsse als Nahrung abgibst, darfst du, anstatt sie zurück auf die Ausrüstungstafel zu legen, mit einem roten (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle) würfeln und sie auf dieses Feld legen.“

### Legende 11, Das Graue Gebirge:

Wer keine Heldenkarte nutzt, erhält auf der Legendenkarte b2 folgende Heldenaufgabe:

„Wirf einen Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einen Heldenwürfel (1er-Stelle) und markiere dieses Feld mit deinem Heldenwappen. Du musst dort einmal deinen Tag beenden. Wurde diese Aufgabe erfüllt, erhältst du 1 Stärkepunkt und deine zweite Sonderfähigkeit wird aktiviert.“

### Legende 14, Der Meister des Trolls:

Wer keine Erschöpfungskarten nutzt, erhält die folgende, wenn der Erzähler sein Heldenwappen erreicht:

„Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, kannst du das Lager nicht mehr betreten. Wirf einen großen grauen Würfel und lege dein Heldenwappen auf dieses Feld des Karte 'Genesung'. Wirf neu, falls auf diesem Feld bereits ein Heldenwappen liegt. Deine Genesungsaufgabe ist kein Legendenziel.“

### Legende 15, Der vergiftete Geist:

Wer keine Geschenkkarte nutzt, erhält zwischen den Legendenkarten a3 und a4 als Geschenkaufgabe:

„Während der Erzähler auf k steht, lege auf Feld 219 einen Gegenstand, Nahrung, Edelstein oder Holzstamm ab, den man nicht beim Aktivieren eines Agren-Plättchens erhalten kann.“

Plättchen, die durch eine Geschenkaufgabe auf Feld 219 abgelegt werden, kommen sofort aus dem Spiel.

### Legende 16, Im Schatten der Winterburg:

Wer keine Verlieskarte nutzt, liest auf „n“ keinen Text vor.

### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Wer keine Hoffnungskarte nutzt, erhält als dritte Sonderfähigkeit, wenn der Erzähler sein Heldenwappen erreicht: „Lege dein Heldenwappen auf ein beliebiges Feld. Fortan hast du, wenn du dort stehst, +5 **Bonusstärke**.“

Wenn mehrere gleiche Helden mitspielen, gilt eine offizielle Hoffnungskarte immer nur für den Helden, der sie nutzt, nicht für andere gleiche Helden (z.B. bei der **Beschwörerin** „dein Golem-Symbol“ statt „das Golem-Symbol“).

## Düstere Zeiten (2020)

### Legende „Schatten über Cavern“:

Es muss ein „Kram“ mitspielen. Es muss jedoch nicht zwingend ein **Zwerg** mitspielen.

Wählt am Anfang einen beliebigen Helden. Dieser (und nur dieser) gilt als Kram, wenn eine Legendenkarte von „Kram“ spricht. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.

Wenn Kram keine Kopfbedeckung tragen kann, kann niemand die Schildkrone tragen oder nutzen.

### Spielvariante „Die Zwergentüren“:

Wenn Kram mitspielt, erhält er am Anfang die Schildkrone.

Da in dieser Fan-Spielvariante nicht alle **Zwerge** Kram sind und Kram kein **Zwerg** sein muss, wählt stattdessen am Anfang einfach, ob ihr mit der Schildkrone spielt. Falls ja, gebt sie einem beliebigen Helden, der eine Kopfbedeckung tragen darf. Nur dieser kann die Schildkrone tragen und

*nutzen. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.*

### **Magische Helden (2021)**

#### **Bonus-Legende „Im Bann von Choranat“:**

*Wenn der Spieler, der den besten Zaubertrick vorführen kann, mehrere Helden spielt, darf er einen beliebigen von deren Zeitsteinen auf den Hahn legen.*

### **Die ewige Kälte (2022)**

#### **Legende 1, Der Winterstein:**

*Ihr müsst am Anfang nicht bestimmte Helden auf bestimmte Felder stellen. Stellt stattdessen alle Helden auf verschiedene Felder aus der folgenden Liste: 9, 19, 28, 43, 48, 72.*

### **Das ferne Land (2025):**

#### **Legende 1, Der wahre Meister:**

*Ihr müsst am Anfang nicht bestimmte Helden auf bestimmte Felder stellen. Stellt stattdessen alle Helden auf verschiedene Felder aus der folgenden Liste: 404, 410, 411, 422, 443, 448.*

*Wenn die Karte „Für erfahrene Andor-Spieler“ nutzt, stellt stattdessen alle Helden auf Feld 401.*

#### **Farbige Perlen:**

*Ordnet in den Legenden 3 und 4 jedem Helden am Anfang eine beliebige unterschiedliche Perlenfarbe (Blau, Grün, Braun oder Violett) zu.*

*Wählt die Farben der Perlen und restlichen Heldenmaterialien möglichst zueinander passend, um Verwechslungen zu vermeiden.*

*Ihr dürft ein Spielmaterial der passenden Farbe auf eine Heldentafel legen, um euch an die Perlenfarbe dieses Helden zu erinnern.*

# Archetyp: Fernkämpfer

Diese Regeln gelten immer für den **Bewahrer**, die **Bogenschützin**, den **Steppennomaden** und den **Steppenreiter** sowie für alle Helden, während sie an Bord des Schiffs stehen. Für den **Tarus** und Helden, die den großen Gegenstand Bogen tragen, gelten diese Regeln nur, wenn sie Gegner auf angrenzenden Feldern bekämpfen, nicht, wenn sie Gegner auf demselben Feld bekämpfen.

## Allgemein

### Fernkampf:

Der Fernkämpfer muss im Kampf seine Würfel nacheinander werfen und entscheiden, wann er aufhört. Er muss mindestens einen Würfel werfen. Addiert den letzten geworfenen Würfel zu seinem Kampfwert.

Er darf Gegner auf angrenzenden Feldern bekämpfen.

Er kann im Kampf Willenspunkte verlieren, auch wenn er von einem angrenzenden Feld kämpft.

### Willenspunkte-Schranken:

*Wenn eine Verbindung zwischen zwei Feldern nur von Helden mit genug Willenspunkten überquert werden kann (z.B. Sprungfelder in „Die letzte Hoffnung“ oder der steile Felsen in „Das ferne Land“), darf der Fernkämpfer Gegner über diese Verbindung bekämpfen, egal wie viele Willenspunkte hat.*

## Die Legenden von Andor (2012):

### Bonus-Legende „Die Befreiung der Mine“:

Helden, die ohne großen Gegenstand „Bogen“ fernkämpfen dürfen, dürfen Varkur im Fernkampf angreifen, auch wenn im Kampf gegen ihn keine Gegenstände genutzt werden können.

### Brücken:

Der Fernkämpfer darf über Brücken angrenzend kämpfen. Der Fernkämpfer kann nicht über eine Bücke kämpfen, die durch ein rotes X oder Geröll blockiert ist.

## Der Sternenschild (2013)

### Wolfskampf:

Bewegt ein Wolf sich während eines Kampfs gegen ihn, darf der Fernkämpfer weiterkämpfen, sofern der Wolf auch nach seiner Bewegung bei oder angrenzend zum Fernkämpfer steht.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Alte Waffen:

Der Fernkämpfer kann mit dem Eisernen Handschuh keine Heldenwürfel addieren.

Er kann mit dem Messer nur seinen zuletzt geworfenen Würfel neu werfen.

Er darf Messer, Axt, Schwertgriff und Schwertklinge auch nutzen, wenn er angrenzende Gegner bekämpft.

## Alte Geister (2018)

### Rekas Schlange Maro:

Der Fernkämpfer darf mit Rekas Schlange nur seine beiden zuletzt geworfenen Würfel addieren.

## Düstere Zeiten (2020)

### Schwarzes Einhorn:

Kämpft der Fernkämpfer als Einhornreiter, darf er weitere Würfel nur in umgekehrter Reihenfolge (vom zweitletzt bis zum zuerst geworfenen) addieren.

### Zwergentüren:

Der Fernkämpfer darf über zwei passende offene Zwergentüren angrenzend kämpfen.

## Das ferne Land (2025)

### Gorlots:

Wurde ein Gorlot nicht in der ersten Kampfrunde besiegt, wird der Kampf abgebrochen, selbst wenn der Gorlot noch bei oder angrenzend zum Fernkämpfer stehen würde.

### Geister:

Der Fernkämpfer ist immer ein Fernkämpfer, auch wenn er bei oder angrenzend zu einem Geist steht.

# Archetyp: Reiter

Diese Regeln gelten für den [Steppenreiter](#) und den [Ritter](#).

## Allgemein

### Treues Reittier:

Wenn der Reiter läuft, darf er einen anderen Helden mit sich mitbewegen. Er darf vor jedem Schritt neu entscheiden, ob er einen anderen Helden mitbewegt, und falls ja, welchen.

Der mitbewegte Held darf seinen Tag bereits beendet haben.

*Wenn der Reiter einen anderen Reiter mitbewegt, kann dieser keinen weiteren Helden mitbewegen.*

Der Reiter kann den [Hautwandler](#) nur mitbewegen, wenn dieser in Menschengestalt ist.

Der Reiter kann eine Figur, die kein Held ist, nur mitbewegen, wenn ein Effekt ihm dies erlaubt, nicht durch seine Sonderfähigkeit.

### Ausgelöste Effekte:

Löst der Reiter durch das Betreten oder Stehenbleiben auf einem Feld einen Effekt aus (z.B. Nebelplättchen), während er einen Helden mitbewegt, dürft ihr *direkt bevor der Effekt ausgelöst wird* entscheiden, ob der Reiter oder der mitbewegte Held ihn auslöst.

Wenn durch das Mitbewegen ein anderer Held alleine stehen gelassen wird, werden durch das Stehenbleiben ausgelöste Effekte (z.B. Nebelplättchen) erst ausgelöst, nachdem alle durch die vollständige Bewegung des Steppenreiters ausgelösten Effekte abgehandelt wurden. *Diese Effekte werden in umgekehrter Reihenfolge ausgelöst, vom zuletzt stehen gelassenen Helden zum zuerst stehen gelassenen. Diese Effekte werden auch ausgelöst, wenn der mitbewegte Held seinen Tag bereits beendet hat.*

### Willenspunkte-Schranken:

*Wenn ein Feld nur von Helden mit genug Willenspunkten betreten werden kann (z.B. das Lager der Trolle in „Düstere Zeiten“ oder die Höhle der Verwandlung in „Die ewige Kälte“), kann der Reiter, auch wenn er selbst genug Willenspunkte hat, einen Helden mit zu wenig Willenspunkten nicht auf dieses Feld mitbewegen.*

Wenn eine Verbindung zwischen zwei Feldern nur von Helden mit genug Willenspunkten überquert werden kann (z.B. Sprungfelder in „Die letzte Hoffnung“ oder der steile Felsen in „Das ferne Land“), darf der Reiter, sofern er selbst genug Willenspunkte hat, einen Helden mit zu wenig Willenspunkten über diese Verbindung mitbewegen.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Geheimer See:

*Bewegt der Reiter einen anderen Helden auf den Geheimen See, lösen der Reiter und der mitbewegte Held in beliebiger Reihenfolge je eine Ereigniskarte „Geheimer See“ aus.*

### Legende 4, Das Geheimnis der Mine:

*Bewegt der Reiter einen anderen Helden über die alte Brücke, während ein Pergament dort liegt, wird nur ein Pergament weggelegt, nicht zwei.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Festgehaltene Helden:

Der Reiter kann von Höhlenwichten, *Spornen*, Skeletten, Wachtrollen oder Krahdern festgehaltene Helden nicht mitbewegen (außer der [Ritter](#) in Legende 17, „Die letzte Hoffnung“, nach seiner offiziellen Hoffnungskarte).

## Düstere Zeiten (2020)

### Schwarzes Einhorn:

*Der Reiter kann den Einhornreiter nicht mitbewegen.* Ist der Reiter der Einhornreiter, kann er keine anderen Helden mitbewegen.

### Zwergentiefel:

*Der Reiter kann die Zwergentiefel nicht nutzen, während er einen anderen Helden mitbewegt.*

## Die ewige Kälte (2022)

### Treues Reittier:

*Der Reiter kann einen Held nicht auf ein Seefeld mitbewegen, außer mit der Mini-Erweiterung „Die Bruderfeuer“, wenn ein Feuer auf der Pfahlbausiedlung (Feld 460) brennt.*

### „Schwerer Spielen“–Winterstein:

*Wenn der Reiter den Winterstein-Träger mitbewegt, verliert nur der Winterstein-Träger die Schwerer-Spielen-Willenspunkte, nicht der Reiter.*

## Das ferne Land (2025)

### Festgehaltene Helden:

Der Reiter kann von *Spornen* oder dem Büffelmonster festgehaltene Helden nicht mitbewegen.

### Geister:

Der Reiter kann einen Helden nicht auf oder von einem Feld mit oder angrenzend zu Geistern bewegen.

## 2. Trieest (Taleena), der Feuerkrieger

### Allgemein

#### Heldentafel:

Der Feuerkrieger hat *Rang 2*.

Seine offizielle Farbe ist Orange.

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

#### Danwarischer Lavastein:

Der Feuerkrieger darf im Kampf, direkt nach seinem Würfeln (nach einem etwaigen Drehen der *Zauberin*), einen seiner niedrigsten nicht zu seinem Kampfwert addierten Würfel doch zu seinem Kampfwert addieren. Für alle weiteren Kampfrunden dieses Kampfes hat er pro Einsatz dieser Fähigkeit in diesem Kampf je einen Heldenwürfel weniger als auf seiner Heldentafel angegeben.

*Er hat auch so viele Würfel weniger, wenn der *Fährtenleser* sein Horn nutzte.*

Er kann diese Fähigkeit nicht im *Fernkampf* nutzen.

*Wenn der Feuerkrieger keine oder eine negative Anzahl Heldenwürfel hätte, addiert er keinen Würfelwert zu seinem Kampfwert.*

Ein durch seinen Lavastein zu seinem Kampfwert addierten Würfel kann nicht auf andere Arten (z.B. mit einem Helm oder Eisernen Handschuh) zu seinem Kampfwert addiert werden *und kann nicht mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden.*

#### Bonuswürfel:

*Wirft der Feuerkrieger im Kampf einen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“), darf er auch diesen mit dem Lavastein zu seinem Kampfwert addieren, und hat auch dann in allen weiteren Kampfrunden einen Würfel weniger als auf seiner Heldentafel angegeben.*

*Wenn der Feuerkrieger keine oder eine negative Anzahl Heldenwürfel hätte, kann er auch keinen großen Bonuswürfel (z.B. den großen weißen Würfel der *Hüterin*) statt seiner Heldenwürfel werfen. Ausnahme: Hat er einen zusätzlichen Würfel, darf er den großen Bonuswürfel statt des zusätzlichen Würfels werfen.*

#### Kein Krieger aus Andor:

Der Feuerkrieger ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte vom *Krieger* spricht.

#### Geister:

*Wenn der Feuerkrieger auf oder angrenzend zu Geistern steht, kann er im Kampf durch seinen Lavastein keinen Würfel addieren.*

*Es ist egal, ob sein Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

## 3. Jarid (Jarim), die Wassermagierin

### Allgemein

#### Heldentafel:

Die Wassermagierin hat Rang 3.

Ihre offizielle Farbe ist Blau.

Sie hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 7 bis 20 Willenspunkten.

#### Teleport:

Die Wassermagierin darf sich als freie Handlungsmöglichkeit von einem ungeleerten Brunnen-/Quellenplättchen zu einem anderen ungeleerten Brunnen-/Quellenplättchen teleportieren, indem sie beide Plättchen umdreht. Sie verteilt *bis zur* Summe der auf beiden Plättchen gedruckten Willenspunkte auf die Heldengruppe, egal wo die Helden stehen und ob sie ihren Tag bereits beendet haben.

Der **Krieger** kann dabei keine zusätzlichen Willenspunkte durch seine Sonderfähigkeit erhalten. Der **Tarus** kann dabei keine Stärkepunkte erhalten.

*Der Teleport gilt als Betreten des Felds und löst entsprechende Effekte (z.B. Nebelplättchen) aus.*

Sie kann keine Bauern oder Figuren mitteleportieren.

Direkt vor einem Teleport muss die Wassermagierin alle Plättchen von ihrer Heldentafel ablegen, die sie ablegen kann (z.B. Gegenstände, Gold oder Holzstämme/Eisen).

### Die Reise in den Norden (2014)

#### Nord-Brunnen:

*Dreht die Wassermagierin beim Teleport einen Nord-Brunnen um, auf dem ein Trinkschlauch oder Gold abgebildet ist, wird jenes auf das entsprechende Brunnenfeld gelegt.*

### Die letzte Hoffnung (2016)

#### Teleport:

*Die Wassermagierin darf sich auch teleportieren, wenn sie durch Höhlenwichte, Sporne, Skelette, Wachtrolle oder Krahdler festgehalten wird.*

*Das Umdrehen der Quellen beim Teleport gilt für Ereigniskarten nicht als Leeren der Quelle.*

### Alte Geister (2018)

#### Legende 1, Die Spur des Drachen:

*Ist die Karte „F“ (Version Brunnen) im Spiel, darf die Wassermagierin, wenn sie sich zwischen zwei Brunnen teleportiert, 12 Willenspunkte auf die Heldengruppe verteilen (statt 6). Danach kommen beide Brunnen aus dem Spiel.*

#### Legende 2, Der Hexer aus Andor:

*Die Wassermagierin darf sich auch teleportieren, wenn sie von Maasavi festgehalten wird.*

#### Legende 3, Die steinernen Drei:

*Die Wassermagierin kann sich nicht von oder zur Quelle auf Feld 37 teleportieren.*

### Die ewige Kälte (2022)

#### Feuerteleport:

*Die Wassermagierin darf sich als freie Handlungsmöglichkeit von einem brennenden Feuer zu einem anderen brennenden Feuer teleportieren, indem sie beide Feuer auf die erloschene Seite dreht. Es werden keine Willenspunkte auf die Heldengruppe verteilt.*

*Sie kann sich nicht von oder zu einem Feuer auf der Heldentafel der **Feuervächterin** teleportieren.*

*Der Teleport gilt als Betreten des Felds und löst entsprechende Effekte (z.B. Nebelplättchen) aus.*

*Sie kann keine Iquar oder Figuren mitteleportieren.*

*Direkt vor einem Teleport muss die Wassermagierin alle Plättchen von ihrer Heldentafel ablegen, die sie ablegen kann (z.B. Gegenstände oder Edelsteine). Auf einem Händlerfeld abgelegte Gegenstände gehen in den Besitz der Händler über und können üblicherweise erst durch Tausch wieder aufgenommen werden.*

*Zielmarker darf sie aber mitteleportieren.*

### Das ferne Land (2025)

#### Teleport:

*Die Wassermagierin darf sich auch teleportieren, wenn sie von einer Sporne oder dem Büffelmonster festgehalten wird.*

*Azturia kann sie nicht mitteleportieren.*

*Ruinengeister bleiben beim Teleport auf der Heldentafel.*

#### Geister:

*Die Wassermagierin kann sich nicht von oder zu einem Brunnen bei oder angrenzend zu Geistern teleportieren.*

*Sie darf beim Teleportieren auch Willenspunkte auf Helden verteilen, die bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

## 4. Leander (Leane), der Seher

### Allgemein

#### Heldentafel:

Der Seher hat Rang 4.

Seine offizielle Farbe ist Dunkelblau.

Er hat höchstens 14 Willenspunkte (statt 20).

Er kann bis zu 2 rechteckige kleine Gegenstände tragen (statt 3).

Er kann bis zu 5 Würfel auf seiner Würfelleiste tragen.

#### Würfelleiste:

Der Seher hat 5 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat.

Wenn seine Würfelleiste leer ist, wirft der Seher alle seine Würfel und legt:

- bei 5 bis 9 Willenspunkten bis zu 1 Würfel beiseite,
- bei 10 bis 14 Willenspunkten bis zu 2 Würfel beiseite.

Die übrigen Würfel legt er in beliebiger Reihenfolge auf seine Würfelleiste.

#### Kampf:

Statt Heldenwürfel zu werfen, legt der Seher den nächsten Würfel seiner Würfelleiste beiseite und wertet diesen. Der gewertete Würfel darf von der **Zauberin** gedreht und mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden.

Der Seher kann auch mit einem Helm nicht mehrere Würfel seiner Würfelleiste addieren.

*Das Horn des **Fährtenlesers** hat keinen Effekt auf ihn.*

Wenn der Seher in der letzten Kampfrunde seinen letzten Würfel beiseite legt, darf er mit dem Neuwerfen bis nach der Belohnung warten.

#### Bonuswürfel:

Der Seher kann keinen Gegnerwürfel zusätzlich zu seinen Heldenwürfeln werfen (z.B. durch *den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“* oder Meres in *„Die steinernen Drei“*). Dennoch wirft der Gegner einen Würfel weniger.

Wirft der Seher einen großen Bonuswürfel (z.B. den großen weißen Würfel der **Hüterin**), legt er keinen Würfel von seiner Würfelleiste beiseite.

#### Sehendes Auge:

Wenn der nächste Würfel seiner Würfelleiste eine „1“ zeigt, darf der Seher für 1 Stunde die Aktion „Sehendes Auge“ wählen. Dann legt er die 1 seiner Würfelleiste beiseite und deckt ein **vorhersehbares** Plättchen auf dem Spielplan (auch an der Tagesleiste oder Legendenleiste) auf. Aktiviert wird dieses Plättchen dadurch nicht. Ein Plättchen in einem Stapel darf auch aufgedeckt werden. Die Reihenfolge der Plättchen im Stapel bleibt aber gleich.

Die **Zauberin** kann einen Würfel nicht umdrehen, damit der Seher ihn für das sehende Auge nutzen könnte.

#### Doch nicht so blind?

Der Seher darf ein Fernrohr nutzen.

### Der Sternenschild (2013)

#### Andorische Flöte:

*Wenn der Seher die andorische Flöte nutzt, legt er dafür den nächsten Würfel von seiner Würfelleiste beiseite und wertet diesen, statt einen Heldenwürfel zu werfen.*

### Die Reise in den Norden (2014)

#### Achterballista und Varatans Helm der Macht:

*Mit der Achterballista oder Varatans Helm darf der Seher, sofern er 2 oder mehr Würfel auf seiner Würfelleiste trägt, die 2 nächsten Würfel seiner Würfelleiste beiseite legen.*

*Mit Varatans Helm darf er, sofern er 3 oder mehr Würfel auf seiner Würfelleiste trägt, die 3 nächsten Würfel seiner Würfelleiste beiseite legen.*

*Die Summe aller beiseite gelegten Würfel wird zu seinem Kampfwert addiert.*

#### Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“:

*Wenn der Unbekannte Krieger die Würfel des Sehers wirft, wirft er alle Würfel des Sehers, die gerade nicht auf seiner Würfelleiste liegen. Würfel auf seiner Würfelleiste bleiben liegen und werden nicht gewertet.*

### Die letzte Hoffnung (2016)

#### Zweite Sonderfähigkeit: Ereignis sehen

Nur der Seher darf die Aktion „Ereignis sehen“ wählen, und nur, wenn die oberste Ereigniskarte verdeckt ist. Für 1 Stunde legt er den obersten Würfel seiner Würfelleiste beiseite. Dann darf er die oberste Ereigniskarte aufdecken, aber noch nicht aktivieren.

Wird eine so aufgedeckte Ereigniskarte aktiviert, kann sie nicht mit einem Schild abgewehrt werden.

#### Alte Waffen:

Der Seher kann den Eisernen Handschuh nicht nutzen, um mehrere Würfel seiner Würfelleiste zu addieren.

*Der Seher darf mit dem Messer den nächsten Würfel seiner Würfelleiste neu werfen. Eine so gewürfelte 1 kann aber nicht fürs Sehende Auge genutzt werden.*

#### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Da es keine Ereigniskarten gibt, kann der Seher seine zweite Sonderfähigkeit nicht nutzen.

## **Alte Geister (2018)**

### **Rekas Schlange Maro:**

Mit Rekas Schlange darf der Seher, sofern er 2 oder mehr Würfel auf seiner Würfelleiste trägt, die zwei nächsten Würfel seiner Würfelleiste beiseite legen und ihre Summe zu seinem Kampfwert addieren.

## **Düstere Zeiten (2020)**

### **Schwarzes Einhorn:**

Kämpft der Seher als Einhornreiter, darf er jeweils den nächsten Würfel seiner Würfelleiste addieren und beiseite legen, bis er aufhören will oder seine Würfelleiste leer ist.

### **Legende 2, Fremde Heimat:**

Muss der Seher wegen Shans Fluch einen Würfel abgeben, muss er jeweils den nächsten Würfel seiner Würfelleiste abgeben.

## ***Die ewige Kälte (2022)***

### ***Askimar-Klinge:***

*Der Seher darf mit einer Askimar-Klinge seinen genutzten Würfel neu werfen. Eine so gewürfelte 1 kann aber nicht fürs Sehende Auge genutzt werden.*

## ***Das ferne Land (2025)***

### ***Pilze:***

*Das sehende Auge darf einen Pilz auf dem Spielplan oder auf einer Heldentafel aufdecken. Ein offener Pilz wird wie ein verdeckter behandelt und darf von seinem Träger als freie Handlungsmöglichkeit aktiviert werden.*

### ***Wurfmesser:***

*Der Seher darf mit einem Wurfmesser seinen genutzten Würfel neu werfen. Eine so gewürfelte 1 kann aber nicht fürs Sehende Auge genutzt werden.*

### ***Geister:***

*Wenn der Seher bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er sein Sehendes Auge nicht nutzen. Er darf mit seinem Sehenden Auge Plättchen aufdecken, die bei oder angrenzend zu Geistern liegen.*

*Er nutzt im Kampf Würfel von seiner Würfelleiste und wirft Würfel bei leerer Würfelleiste neu, auch wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 5. Ijsdur (Ijsdora), der Eis-Dämon

## Allgemein

### Aufbau:

Legt den Eiskristall mit der blauen Seite nach oben oberhalb des ersten Symbols des Sonnenaufgang-Felds.

Legt 5 Eisblitze bereit.

### Heldentafel:

Der Eis-Dämon hat Rang 5.

Seine offizielle Farbe ist Weiß.

Er hat höchstens 12 Stärkepunkte (statt 14).

Er hat höchstens 13 Willenspunkte (statt 20).

Er kann bis zu 2 rechteckige kleine Gegenstände tragen (statt 3).

Er kann keine Kopfbedeckung tragen (statt bis zu 1).

Er kann keinen großen Gegenstand tragen (statt bis zu 1).

Er kann bis zu 3 Eisblitze tragen.

Er hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat: Den Pyramidenwürfel.

### Pyramidenwürfel:

Der Pyramidenwürfel hat die Seiten 1/2/3/4.

Er hat keine gegenüberliegende Seiten und kann nicht von der **Zauberin** gedreht werden.

Er kann nicht genutzt werden, wenn eine Legende das Werfen eines beliebigen Heldenwürfels außerhalb eines Kampfes verlangt (z.B. für das Bestimmen einer Feldzahl).

### Blaue Kälte:

Wenn der Eiskristall am Anfang eines Sonnenaufgangs mit der blauen Seite nach oben liegt, erhält der Eis-Dämon auf seine Ablage:

- bei 7 bis 9 Willenspunkten 1 Eisblitz,
- bei 10 bis 13 Willenspunkten 2 Eisblitze.

Dreht den Eiskristall danach auf die orange-rote Seite.

### Orange-rote Kälte:

Wenn der Eiskristall am Anfang eines Sonnenaufgangs mit der orange-roten Seite nach oben liegt, werden alle Eisbrücken vom Spielplan und alle Kampfblitze von Stärkeleisten entfernt. Eisblitze auf Ablagefeldern bleiben liegen.

Dreht den Eiskristall danach auf die blaue Seite.

### Eisblitze:

Eisblitze sind keine Gegenstände. Der Eis-Dämon kann sie nicht wie Gegenstände ablegen oder aufnehmen. Würde er mehr Eisblitze erhalten, als er tragen kann, verfallen überzählige.

### Kampfblitz:

Jederzeit während seines Zugs darf der Eis-Dämon 1 Eisblitz von seiner Ablage als Kampfblitz einsetzen. Das geht nur, wenn er 7 oder weniger Stärkepunkte hat und kein Eisblitz auf seiner Stärkeleiste liegt. Dann legt er den Kampfblitz rechts an seinen Stärkestein auf seine Stärkeleiste. Solange der Kampfblitz dort liegt, hat er +5 **Bonusstärke**.

Der Kampfblitz wird mitbewegt, wenn der Stärkestein des Eis-Dämons bewegt wird. Erreicht der Eis-Dämon 8 oder mehr Stärkepunkte, entfernt den Kampfblitz.

### Eisbrücke:

Jederzeit während seines Zugs darf der Eis-Dämon zwei verschiedene Spielplanfelder wählen und 1 oder 2 Eisblitze von seiner Ablage als Eisbrücke zwischen diesen Feldern auf den Spielplan legen. Das geht nur, wenn beide gewählten Felder bis zu 4.7 cm pro verwendetem Eisblitz entfernt sind.

Solange die Eisbrücke im Spiel ist, gelten die beiden Felder als angrenzend für Helden, von Helden bewegte Figuren und die Sabri des **Steppennomaden**.

Es können mehrere Eisbrücken gleichzeitig im Spiel sein. Gegner ignorieren Eisbrücken und beachten durch sie verbundene Felder nur als angrenzend, wenn sie es wirklich sind.

Eisbrücken dürfen über den Fluss, Brücken, Gebirge, Felsen, Seen, Meere und Schluchten gebaut werden.

### Feld für besiegte Kreaturen:

Eisbrücken dürfen auch aufs Feld für besiegte Kreaturen gebaut werden. Dort liegende Kreaturen können aber nicht erneut bekämpft werden. Ein dort liegender Knochen-Golem der **Beschwörerin** kann nicht bewegt werden.

### Willenspunkte-Schranken:

*Jeder Held kann eine Eisbrücke nutzen, egal wie viele Willenspunkte er hat, auch wenn zwischen ihren Endfeldern eine Verbindung ist, die nur von Helden mit genug Willenspunkten überquert werden kann (z.B. Sprungfelder in „Die letzte Hoffnung“ oder der steile Felsen in „Das ferne Land“).*

### Mehrere Eis-Dämonen:

*Legt am Anfang 5 Eisblitze pro Eis-Dämon bereit, aber nur ein Eiskristall-Plättchen auf das Sonnenaufgang-Feld. Dieses gilt für alle Eis-Dämonen.*

*Jeder Eis-Dämon kann Eisblitze von seiner Heldentafel nicht anderen Eis-Dämonen geben und einen Kampfblitz nur auf seine eigene Stärkeleiste legen.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Eisbrücke:

Eisbrücken dürfen zu Feld 83 gebaut werden.

Eine Eisbrücke kann auch genutzt werden, wenn zwischen ihren Endfeldern eine durch ein rotes X oder Geröll blockierte Brücke liegt.

### Legende 5, Der Zorn des Drachen:

Der Eis-Dämon darf über eine Eisbrücke die Rietburg (Feld 0) betreten, selbst wenn dort Kreaturen stehen. Andere Helden können dies nicht. Wird die Eisbrücke, über die der Eis-Dämon die Rietburg betrat, entfernt, während er gemeinsam mit Kreaturen dort steht, wird seine Heldenfigur sofort zum anderen Ende der Eisbrücke versetzt.

### Ausscheiden:

Scheidet der Eis-Dämon aus (z.B. weil er in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), kommen Eisblitze von seiner Heldentafel aus dem Spiel. Eisbrücken bleiben aber liegen, bis der Eiskristall sie entfernt.

## Der Sternenschild (2013)

### Sternenschild:

Der Eiskristall darf durch den Sternenschild abgedeckt werden. Dann wird kein Kälte-Effekt ausgelöst und er nicht auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

### Andorische Flöte:

Wenn der Eis-Dämon die andorische Flöte nutzt, wirft er dafür den Pyramidenwürfel statt eines normalen Heldenwürfels.

### Fackel von Cavern:

Kreaturen können mit der Fackel von Cavern nicht entlang Eisbrücken versetzt werden.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Eisbrücke:

Eine Eisbrücke darf zwei Landfelder, zwei Meeresfelder oder ein Landfeld und ein Meeresfeld angrenzend machen. Eine Eisbrücke kann nicht auf Feld 90 gebaut werden.

Der **Seekrieger** darf das Schiff mit seiner Sonderfähigkeit entlang einer Eisbrücke versetzen.

Verbindet eine Eisbrücke zwei Meeresfelder horizontal, vertikal oder 45° diagonal, kann das Schiff beim Segeln entlang dieser Eisbrücke bewegt werden, als wären die beiden Felder in dieser Richtung angrenzend.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Längere Eisbrücken:

Eisbrücken dürfen aus bis zu 3 Eisblitzen gebaut werden.

### Legende 11, Das Graue Gebirge

Wenn ihr mit der offiziellen Heldenkarte spielt, legt am Anfang 6 Eisblitze bereit (statt 5).

## Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Der Eiskristall darf durch den Sternenschild abgedeckt werden. Dann wird er nicht ausgelöst und nicht auf die gegenüberliegende Seite gedreht.

Wenn mehrere Eis-Dämonen mitspielen: Da alle Eisbrücken ununterscheidbar sind, gilt der Effekt der offiziellen Hoffnungskarte für Eisbrücken aller Eis-Dämonen, nicht nur desjenigen, der die Hoffnungskarte nutzt.

## Die Bonus-Box (2017/2024)

### Spielvariante „Die Fluggors“

In dieser Spielvariante ist Feld 83 nie zu einem anderen Feld angrenzend. Das ändert auch eine Eisbrücke nicht.

## Alte Geister (2018)

### Kraft des roten Mondes:

Der Eiskristall kann nicht durch die Kraft des roten Mondes abgedeckt werden.

## Die ewige Kälte (2022)

### Eisbrücke:

Eisbrücken dürfen zu Feld 83 gebaut werden.

## Das ferne Land (2025)

### Eisbrücke:

Eisbrücken dürfen auch zur Pfahlbausiedlung (Feld 453) gebaut werden. Die Grenze von Feld 453 ist zwischen der Pfahlbausiedlung und dem See ist, nicht am äußeren Seeufer.

Eisbrücken dürfen zwischen zwei Feldern des Schachtelbodens gebaut werden, aber nicht zwischen dem Spielplan und dem Schachtelboden.

### Geister:

Wenn der Eis-Dämon bei oder angrenzend zu Geistern steht, erhält er bei Sonnenaufgang keine Eisblitze, kann keine Eisblitze von seiner Heldentafel einsetzen und erhält keine **Bonusstärke** durch Kampfblitze. Es ist egal, ob der Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.

Solange Geister bei oder angrenzend zu einem Endfeld einer Eisbrücke stehen, hat diese Eisbrücke keinen Effekt. Dennoch darf der Eis-Dämon Eisbrücken von und zu Feldern mit oder angrenzend zu Geistern bauen.

Eisbrücken auf dem Spielplan funktionieren, auch wenn der Eis-Dämon bei oder angrenzend zu Geistern steht.

Bei der orange-roten Seite des Eiskristalls werden Eisblitze vom Spielplan und der Stärkeleiste entfernt, auch wenn der Eis-Dämon oder Eisblitze sich bei oder angrenzend zu Geistern befinden.

## 6. Orfen (Marfa), der Wolfskrieger

### Allgemein

#### Aufbau:

Wählt die Würfelanzahl des Wolfskrieger bei 1 bis 6 Willenspunkten.

#### Heldentafel:

Der Wolfskrieger hat Rang 6.

Seine offiziellen Farben sind Gelb, Grau und Dunkelblau.

Er hat:

- 1 oder 2 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

#### Geländekunde:

Im Kampf (außer gegen Trolle) hat der Wolfskrieger, wenn er weniger Stärkepunkte hat als die 10er-Stelle seiner Feldzahl, die Differenz zwischen der 10er-Stelle seiner Feldzahl und seinen Stärkepunkten als **Bonusstärke**.

Beispiel: Steht er mit 3 Stärkepunkten auf Feld 72, hat er +4 Bonusstärke, sodass die Summe aus Stärkepunkten und Bonusstärke 7 ist.

Das gilt auch gegen Endgegner.

#### Trollhass:

Im Kampf gegen Trolle hat der Wolfskrieger die 10er-Stelle seiner Feldzahl als **Bonusstärke**.

Beispiel: Steht er mit 3 Stärkepunkten auf Feld 72, hat er +7 Bonusstärke.

Das gilt auch gegen Endgegner.

#### Dreistellige Feldzahlen

Auch bei dreistelligen Feldzahlen zählt nur die 10er-Stelle. Zum Beispiel hat er auf Feld 144 einen Trollhass-Bonus von +4, nicht +14.

#### Kein Krieger des Königs mehr:

Der Wolfskrieger ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte vom **Krieger** spricht.

### Der Sternenschild (2013)

#### Geländekunde/Trollhass:

Für seine **Bonusstärke** gelten auch der Belagerungsturm und die Trolle des Katapults als Trolle.

### Die Reise in den Norden (2014)

#### Geländekunde/Trollhass:

Ist der Wolfskrieger an Bord des Schiffes, erhält er keine **Bonusstärke** durch eine Feldzahl.

Für seine **Bonusstärke** gelten Meerestrolle nicht als Trolle.

### Die letzte Hoffnung (2016)

#### Geländekunde/Trollhass:

Für seine **Bonusstärke** gelten auch der Ur troll und Wachtrolle als Trolle.

### Düstere Zeiten (2020):

#### Geländekunde/Trollhass:

Ist der Wolfskrieger an Bord des Boots, erhält er keine **Bonusstärke** durch eine Feldzahl.

Für seine **Bonusstärke** gelten auch die drei großen Trolle als Trolle.

### Die ewige Kälte (2022)

#### Geländekunde/Trollhass:

Für seine **Bonusstärke** gelten auch Felltrolle als Trolle.

### Das ferne Land (2025)

#### Geländekunde/Trollhass:

Für seine **Bonusstärke** gelten auch Sumpftrolle und Wachtrolle als Trolle.

#### Geister:

Wenn der Wolfskrieger auf oder angrenzend zu Geistern steht, erhält er keine **Bonusstärke** durch Geländekunde/Trollhass. Es ist egal, ob sein Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.

# 7. Kram (Bait), der Zwerg

## Allgemein

### Aufbau:

Wählt den Rang und die Sonderfähigkeit des Zwergs.

### Heldentafel:

Der Zwerg hat Rang 7 oder Rang 71.

Seine offizielle Farbe ist Gelb.

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Sonderfähigkeit:

Wählt eine der folgenden Sonderfähigkeiten:

- **Feld 71** (nur in „Die Legenden von Andor“ geeignet):

Der Zwerg darf auf Feld 71 Stärkepunkte für je 1 Gold kaufen (statt 2).

- **Nahrung** (nur in „Die letzte Hoffnung“ geeignet):

Wenn der Zwerg bei Sonnenaufgang keine Nahrung abgibt, verliert er 4 Willenspunkte (statt 8). Wenn der Zwerg bei Sonnenaufgang Apfelnüsse oder Sternkraut als Nahrung abgibt (keine Mondbeeren), erhält er *bis zu* 1 Stärkepunkt oder *bis zu* 6 Willenspunkte. Er darf bei Sonnenaufgang immer Nahrung abgeben, auch wenn er nicht muss (z.B., wenn er im Lager steht).

- **Zwergenwut** (für alle Legenden geeignet):

Der Zwerg darf im Kampf, direkt nach seinem Würfeln, beliebig viele Willenspunkte abgeben, um so viele Punkte **Bonusstärke** zu erhalten.

- **Kampfbelohnung** (für alle Legenden geeignet):

Wenn der Zwerg fürs Besiegen eines auf der Kreaturenanzeige abgebildeten Gegners eine Belohnung erhält, darf er 1 zusätzlichen Stärkepunkt erhalten. Das gilt auch, wenn der Zwerg gemeinsam mit anderen Helden kämpfte und die Belohnung nur auf die anderen Helden verteilt wurde. *Das gilt nicht, falls der Gegner vom **Bewahrer** oder **Gift** so geschwächt wurde, dass er gar keine Belohnung gibt.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“:

Es muss ein „Kram“ mitspielen. *Es muss jedoch nicht zwingend ein Zwerg mitspielen. Wählt am Anfang einen beliebigen Helden. Dieser (und nur dieser) gilt als Kram, wenn eine Legendenkarte von „Kram“ spricht. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Der Schatten der Höhlen

Wenn der Zwerg auf einem Höhlenfeld steht, hat er +5 **Bonusstärke** und 3 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat.

### Legende 14, Der Meister des Trolls:

*Wenn der Zwerg eine andere Sonderfähigkeit als „Nahrung“ hat, gilt bei der offiziellen Erschöpfungskarte „verlierst 8 Willenspunkte und erhältst keinen Stärkepunkt bzw. Willenspunkte“ stattdessen „Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, darfst du deine erste Sonderfähigkeit nicht nutzen.“*

## Die Bonus-Box (2017/2024)

### Zwergenseil:

Der Zwerg kauft das Zwergenseil bei Feld 71 für 1 Gold weniger, *egal welche Sonderfähigkeit er hat.*

## Düstere Zeiten (2020)

### Legende „Schatten über Cavern“:

Es muss ein „Kram“ mitspielen. *Es muss jedoch nicht zwingend ein **Zwerg** mitspielen.*

*Wählt am Anfang einen beliebigen Helden. Dieser (und nur dieser) gilt als Kram, wenn eine Legendenkarte von „Kram“ spricht. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.*

*Wenn Kram keine Kopfbedeckung tragen kann, kann niemand die Schildkrone tragen oder nutzen.*

### Spielvariante „Die Zwergentüren“:

Wenn Kram mitspielt, erhält er am Anfang die Schildkrone.

*Da in dieser Fan-Spielvariante nicht alle **Zwerge** Kram sind und Kram kein **Zwerg** sein muss, wählt stattdessen am Anfang einfach, ob ihr mit der Schildkrone spielt. Falls ja, gebt sie einem beliebigen Helden, der eine Kopfbedeckung tragen darf. Nur dieser kann die Schildkrone tragen und nutzen. Ihr dürft zur Erinnerung den Namen dieses Helden mit einem Sternchen markieren.*

## Das ferne Land (2025)

### Geister:

Wenn der Zwerg auf oder angrenzend zu Geistern steht, kann er seine Sonderfähigkeit nicht nutzen.

*Es ist egal, ob sein Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 9. Stinner (Stianna), der Seekrieger

## Allgemein

### **Aufbau:**

Der Seekrieger erhält den treuen Streifenmarder.

### **Heldentafel:**

Der Seekrieger hat Rang 9.

Seine offizielle Farbe ist Beige.

Er hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### **Treuer Streifenmarder:**

Der treue Streifenmarder ist ein kleiner rechteckiger Gegenstand, der von anderen Helden getragen werden darf. Nur der Seekrieger darf ihn 1x pro Tag einsetzen, vor einer Kampfrunde gegen einen Gegner (kein Endgegner) mit 2 oder mehr Würfeln. Dann wirft der Gegner nur in dieser Kampfrunde einen Würfel weniger und der Seekrieger darf diesen Würfel mit seinen Heldenwürfeln werfen.

Klaut der treue Streifenmarder einem Gegner einen großen schwarzen oder großen grauen Würfel, kann der Seekrieger diesen nur anstatt all seiner Heldenwürfel werfen und nicht mit dem Trank der Hexe verdoppeln.

Jeden Sonnenaufgang, wenn der Seekrieger den treuen Streifenmarder trägt, darf er einen halbvollen Trinkschlauch erhalten.

Dies ist nur eine von vielen Möglichkeiten, Stinner außerhalb von „Die Reise in den Norden“ zu spielen:

- [Fan-Stinner in anderen Andor-Teilen](#)

### **Kein Krieger aus Andor:**

Der Seekrieger ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte vom [Krieger](#) spricht.

### **Mehrere Seekrieger:**

Die treuen Streifenmarder sind alle ununterscheidbar. Jeder Seekrieger kann jeden treuen Streifenmarder nutzen. Pro Kampfrunde kann insgesamt nur ein treuer Streifenmarder genutzt werden.

## Die Legenden von Andor (2012)

### **Ausscheiden:**

Scheidet der Seekrieger aus (z.B. weil er in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), bleibt sein treuer Streifenmarder im Spiel.

## Die Reise in den Norden (2014)

### **Diebischer Streifenmarder:**

Der Seekrieger erhält keinen treuen Streifenmarder. Der diebische Streifenmarder, der als Teil der Gaben des Nordens ins Spiel kommt, hat keine besondere Verbindung zum Seekrieger und gibt keine Trinkschläuche.

### **Schiff:**

Der Seekrieger darf einmal pro Zug, vor oder nach seiner Aktion, wenn er an Bord des Schiffs ist, das Schiff auf ein angrenzendes Meeresfeld versetzen (auch über eine Eisbrücke des [Eis-Dämons](#)). Das kostet ihn keine Stunden. Durch dieses Versetzen werden Effekte wie beim Stehenbleiben aktiviert (z.B. Wrackplättchen), auch wenn der Seekrieger das Schiff vor seiner Aktion versetzt und danach weiter bewegt.

## Die ewige Kälte (2022)

### **Händler:**

Der Seekrieger kann seinen treuen Streifenmarder und von ihm erhaltene Trinkschläuche bei Händlern tauschen.

## Das ferne Land (2025)

### **Geister:**

Wenn der Seekrieger bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er den treuen Streifenmarder nicht nutzen und erhält bei Sonnenaufgang keinen Trinkschlauch.

Er darf Trinkschläuche nutzen, auch wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht.

Für den Einsatz des Streifenmarders ist es egal, ob der Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.

# 14. Thorn (Mairen), der Krieger

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Krieger hat Rang 14.  
Seine offizielle Farbe ist Blau.  
Er hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 4 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Noch kein Ritter:

Wenn eine Ereigniskarte vom Krieger spricht, sind davon immer der Krieger und der *Ritter* betroffen.  
Wenn Regeln aus „Die letzte Hoffnung“ vom Krieger sprechen, ist damit der *Ritter* gemeint, nicht der Krieger.  
Wenn andere Regeln vom Krieger sprechen, ist damit der Krieger gemeint.

### Brunnen:

Wenn der Krieger einen Brunnen leert, erhält er 5 Willenspunkte (statt 3).

### Feuerwächterin:

Ein brennendes Feuer der *Feuerwächterin* gibt dem Krieger +2 *Bonusstärke* (statt +1).

### Wassermagierin:

Der Krieger kann keine zusätzlichen Willenspunkte erhalten, wenn die *Wassermagierin* zwischen Brunnen/*Quellen* teleportiert.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Nord-Brunnen:

Wenn der Krieger einen Nord-Brunnen leert, erhält er:

- 5 Willenspunkte und 1 Gold (statt 3 und 1),
- 5 Willenspunkte und 1 Trinkschlauch (statt 3 und 1),
- 6 Willenspunkte (unverändert).

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Quellen:

Wenn der Krieger eine Quelle leert, erhält er 5 Willenspunkte, egal was auf dem Quellenplättchen steht.  
Bei der bronzenen Ereigniskarte 239 verliert auch der Krieger den Wert der Quelle an Willenspunkten, nicht 5.  
Bei der bronzenen Ereigniskarte 242 erhält der Krieger bei der 2er-Quelle 5 Willenspunkte, bei anderen Quellen den doppelten Quellenwert.

### Heldenkarten:

Der Krieger hat keine offiziellen Heldenkarten. Die offiziellen Heldenkarten des *Ritters* passen nicht alle zu ihm.

## Alte Geister (2018)

### Legende 1, Die Spur des Drachen

Ist die Karte „F“ (Version Brunnen) im Spiel, erhält der Krieger an einem Brunnen 8 Willenspunkte (statt 6).

### Legende 3, Die steinernen Drei:

Wenn der Krieger die Quelle auf Feld 37 leert, erhält er nur das, was auf dem Quellenplättchen steht.

## Die ewige Kälte (2022)

### Feuer:

Ein brennendes Feuer auf dem Feld des Kriegers gibt ihm +2 *Bonusstärke* (statt +1).

## Das ferne Land (2022)

### Geister

Wenn der Krieger bei oder angrenzend zu Geistern steht, erhält er beim Leeren eines Brunnens nur 3 Willenspunkte und keine *Bonusstärke* durch ein Feuer auf der Heldentafel der *Feuerwächterin*.

# 14. Thorn (Mairen), der *Ritter*

## Allgemein

### Noch immer ein Krieger:

Wenn eine Ereigniskarte vom Krieger spricht, sind davon immer der **Krieger** und der *Ritter* betroffen.

Wenn Regeln aus „Die letzte Hoffnung“ vom Krieger sprechen, ist damit der *Ritter* gemeint.

Wenn andere Regeln vom Krieger sprechen, ist der *Ritter* damit nicht gemeint.

### Heldentafel:

Der *Ritter* hat Rang 14.

Seine offizielle Farbe ist Blau.

Er hat höchstens 19 Willenspunkte (statt 20).

Er darf bis zu 4 rechteckige kleine Gegenstände tragen (statt 3).

Er hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 5 bis 14 Willenspunkten,
- 4 Würfel bei 15 bis 19 Willenspunkten.

### Treues Pferd Ambra:

Der *Ritter* ist ein **Reiter**.

## *Die Legenden von Andor (2012)*

### *Trank der Hexe und Runensteine:*

*Der Ritter darf gleichzeitig drei Runensteine und einen Trank der Hexe tragen. Er kann den großen schwarzen Runenstein-Würfel aber nicht mit dem Trank der Hexe verdoppeln.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Ambras Wut

Der *Ritter* hat in der ersten Kampfrunde jedes Kampfes +2 **Bonusstärke**.

Hat er 13 Stärkepunkte, ist die Bonusstärke nur +1.

Hat er 14 Stärkepunkte, gibt er keine Bonusstärke.

Ihr dürft die Summe seiner Stärkepunkte und dieser **Bonusstärke** durch einen weißen Holzstein markieren.

# 15. Bragor (Rhega), der Tarus

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Tarus hat Rang 15.

Seine offizielle Farbe ist Braun.

Er hat höchstens 19 Willenspunkte (statt 20).

Er kann keine Kopfbedeckung tragen (statt bis zu 1).

Er kann keinen großen Gegenstand tragen (statt bis zu 1).

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 14 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 15 bis 19 Willenspunkten.

### Speerkämpfer:

Der Tarus ist ein [Fernkämpfer](#). Die Fernkampf-Regeln gelten aber nur, wenn er einen angrenzenden Gegner bekämpft, keinen Gegner auf demselben Feld.

### Kein Bogenschütze:

Der Tarus ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der [Bogenschützin](#) spricht.

### Wasser bringt Stärke:

Wenn der Tarus mit 15 oder mehr Willenspunkten ein Brunnen-/*Quellen*plättchen leert, darf er 1 Stärkepunkt statt der Willenspunkte erhalten.

### Wassermagierin:

Der Tarus kann keinen Stärkepunkt statt Willenspunkten erhalten, wenn die [Wassermagierin](#) zwischen Brunnen/*Quellen* teleportiert.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Nord-Brunnen:

Wenn der Tarus beim Leeren eines Nord-Brunnens 1 Stärkepunkt statt der Willenspunkte wählt, erhält er kein Gold und keinen Trinkschlauch.

## Alte Geister (2018)

### Legende 1, Die Spur des Drachen

Ist die Karte „F“ (Version Brunnen) im Spiel, darf der Tarus durch seine Sonderfähigkeit bei einem Brunnen 1 Stärkepunkt und 3 Willenspunkte erhalten (statt 6 Willenspunkten), nicht 2 Stärkepunkte.

### Legende 3, Die steinernen Drei:

Wenn der Tarus die Quelle auf Feld 37 leert, kann er keinen Stärkepunkt statt Willenspunkten erhalten.

## Die ewige Kälte (2022)

### Feuer:

Wenn der Tarus bei Sonnenaufgang mit 15 oder mehr Willenspunkten bei einem brennenden Feuer steht, darf er 1 Stärkepunkt statt 5 Willenspunkten erhalten.

## Das ferne Land (2025)

### Geister:

Wenn der Tarus bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er beim Leeren eines Brunnens keinen Stärkepunkt statt Willenspunkten erhalten.

## 22. Fenn (Fennah), der Fährtenleser

### Allgemein

#### Aufbau:

Der Fährtenleser erhält die 3 Plättchen „Rabe“, „Horn“ und „Messer“, alle aufgedeckt.

#### Heldentafel:

Der Fährtenleser hat Rang 22.

Seine offizielle Farbe ist Orange.

Er hat höchstens 10 Stärkepunkte (statt 14).

Er hat höchstens 14 Willenspunkte (statt 20).

Er darf seine 3 besonderen Gegenstände tragen.

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 14 Willenspunkten.

#### Besondere Gegenstände:

Nur der Fährtenleser kann die Plättchen „Rabe“, „Horn“ und „Messer“ tragen. Sie gelten nicht als Gegenstände und können nicht abgelegt werden.

Jeden Sonnenaufgang werden diese Plättchen aufgedeckt.

#### Der Rabe Morar von Ex-Freundin Neja:

Trägt der Fährtenleser den Raben aufgedeckt, darf er ihn als freie Handlungsmöglichkeit zudecken. Dann wählt er ein Spielplanfeld (kein Buchstabenfeld der Legendenleiste) und deckt *beliebig viele von nah aufdeckbare* Plättchen auf diesem Feld auf.

Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht. Plättchen in einem Stapel dürfen auch aufgedeckt werden. Ihre Reihenfolge bleibt aber gleich.

#### Das Signalhorn von Händler Nader:

Trägt der Fährtenleser das Horn aufgedeckt, darf er es am Anfang einer Kampfrunde, in der er mitkämpft, zudecken. Dann haben alle Helden in dieser Kampfrunde ihre höchste Anzahl Heldenwürfel, egal wie viele Willenspunkte sie haben.

*Fernkämpfer* würfeln ihre Würfel weiterhin nacheinander. *Der Feuerkrieger* und *Steppennomade* erhalten Würfel nicht zurück, die sie für ihre Sonderfähigkeit abgaben.

*Das Horn* hat keinen Effekt auf die *Runenmeisterin* und den *Seher*.

#### Das Messer von Vater Vann:

Trägt der Fährtenleser das Messer aufgedeckt, darf er es im Kampf direkt nach seinem Würfeln zudecken. Dann wirft er einen seiner geworfenen Heldenwürfel neu. *Das geht, auch wenn der Würfel zuvor bereits durch einen anderen Effekt neu geworfen wurde.* Wenn er seine Würfel nacheinander werfen musste, kann er mit dem Messer nur den zuletzt geworfenen Würfel neu werfen.

*Wirft der Fährtenleser einen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“), kann das Messer diesen nicht neu werfen.*

*Wirft der Feuerkrieger statt seiner Heldenwürfel einen großen Bonuswürfel (z.B. den großen weißen Würfel der *Hüterin*), kann das Messer diesen nicht neu werfen.*

#### Mehrere Fährtenleser:

*Ein Fährtenleser kann seinen Raben, sein Horn und sein Messer keinem anderen Fährtenleser geben. Ein Fährtenleser kann mit einem Messer nur einen eigenen Würfel neu werfen.*

### Die Legenden von Andor (2012)

#### Ausscheiden:

*Scheidet der Fährtenleser aus (z.B. weil er in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), kommen sein Rabe, Horn und Messer aus dem Spiel.*

### Der Sternenschild (2013)

#### Andorische Flöte:

*Wenn der Fährtenleser die andorische Flöte nutzt, kann er den Würfel nicht mit seinem Messer neu werfen.*

### Die ewige Kälte (2022)

#### Besondere Plättchen:

*Der Steppennomade kann seinen Raben, sein Horn und sein Messer nicht bei Händlern tauschen.*

### Das ferne Land (2025)

#### Pilzvergiftung:

*Deckt der Rabe den „-3 Willenspunkte“ Pilz auf, geht der Rabe für den Rest der Legende aus dem Spiel.*

#### Geister:

*Wenn der Fährtenleser bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er Rabe, Horn und Messer nicht nutzen.*

*Rabe, Horn und Messer werden bei Sonnenaufgang aufgedeckt, auch wenn der Fährtenleser steht bei oder angrenzend zu Geistern steht. Der Rabe darf Plättchen bei oder angrenzend zu Geistern aufdecken. Mit dem Signalhorn dürfen auch Helden bei oder angrenzend zu Geistern ihre höchste Anzahl Würfel werfen, solange der Fährtenleser selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 23. Drukil (Drukia), der Hautwandler

## Allgemein

### Aufbau:

Der Hautwandler beginnt mit der Menschengestalt als Heldenfigur. Legt die Figur „Bäregestalt“ bereit.

### Heldentafel:

Der Hautwandler hat Rang 23.

Seine offizielle Farbe ist Braun.

Er hat höchstens 6 Stärkepunkte (statt 14).

Er hat höchstens 14 Willenspunkte (statt 20).

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 14 Willenspunkten.

### Hautwandel:

Beim Brunnen/Quellen-Symbol des Sonnenaufgang-Felds, wenn der Hautwandler auf einem Waldfeld steht, tauscht er seine Heldenfigur: Von Menschengestalt zu Bäregestalt oder von Bäregestalt zu Menschengestalt.

Wird das Brunnen/Quellen-Symbol aus irgendeinem Grund nicht ausgeführt, bleibt seine Heldenfigur gleich.

### Bäregestalt:

In Bäregestalt hat der Hautwandler **Bonusstärke**:

- +2, wenn er 2 Stärkepunkte hat,
- +3, wenn er 1, 3 oder 5 Stärkepunkte hat,
- +4, wenn er 4 oder 6 Stärkepunkte hat.

Die Summe seiner Stärkepunkte und dieser **Bonusstärke** wird oberhalb seiner Stärkeleiste angezeigt.

In Bäregestalt kann er keine Plättchen auf der Goldablage, Gegenstände oder Holzstämme/Eisen tragen, außer es wird ihm explizit erlaubt. Was er nicht tragen kann, wird sofort auf sein Feld gelegt.

### Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:

Während der Hautwandler in Bäregestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:

- Er kann keine Plättchen aufdecken oder aktivieren, außer Plättchen, die er tragen darf. Er kann auch keine Plättchen aufdecken oder aktivieren, deren Aktivierung sonst obligatorisch wäre (z.B. Nebelplättchen).
- Jeder Held verliert 1 Stärkepunkt, wenn er auf dem Feld des Hautwandlers *stehen bleibt* oder *der Hautwandler auf seinem Feld stehen bleibt* oder *der Hautwandler auf seinem Feld steht, während er von 10 oder mehr Willenspunkten auf 9 oder weniger Willenspunkten sinkt*, oder *der Hautwandler sich mit 9 oder weniger Willenspunkten auf seinem Feld in Bäregestalt verwandelt*. Ein Held darf jeweils einen Schild nutzen, um sich davor zu schützen, *selbst wenn er seinen Tag bereits beendet hat*.

• Jeder Bauer/*Iquar*, der auf dem Feld des Hautwandlers in Bäregestalt liegt, kommt aus dem Spiel. Das Feld darf aber gefahrlos überquert werden.

• Bei 1 bis 4 Willenspunkten: Er darf zwar immer noch entscheiden, welche freien Handlungsmöglichkeiten er ausführt, aber seine Aktionen kann er nicht mehr frei wählen. Wenn er am Zug ist und nicht auf einem Waldfeld steht, muss er 1 Schritt in Richtung des nächstgelegenen Waldfelds mit der kleinsten Feldzahl laufen. Wenn er am Zug ist und auf einem Waldfeld steht oder nicht näher an eines laufen kann, muss er passen. Wenn er eine Überstunde machen würde, muss er stattdessen seinen Tag beenden. *Fällt er in einer Aktion auf 4 oder weniger Willenspunkte, muss er sie sofort beenden.*

• Bei 5 bis 9 Willenspunkten: Er kann nur die Aktionen „Laufen“ und „Passen“ wählen. *Fällt er in einer anderen Aktion auf 9 oder weniger Willenspunkte, muss er sie sofort beenden.* Er darf Überstunden machen.

### Ambra und Mamoru:

Der Hautwandler in Bäregestalt kann nicht von einem **Reiter** mitbewegt werden.

### Mehrere Hautwandler:

*Ein Hautwandler in Bäregestalt verliert keine Stärkepunkte durch einen anderen Hautwandler in Bäregestalt auf seinem Feld. Ein Hautwandler in Menschengestalt kann aber durchaus Stärkepunkte durch einen Hautwandler in Bäregestalt auf seinem Feld verlieren.*

## Grundspiel (2012)

### Bäregestalt:

Der Hautwandler kann auch in Bäregestalt Felder mit Geröllplättchen nicht betreten.

### Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:

Betritt der Hautwandler in Bäregestalt mit 1 bis 9 Willenspunkten die Rietburg (Feld 0) *oder steht er dort*, ist die Legende verloren. Feld 0 auf der Spielplan-Rückseite darf er gefahrlos betreten.

### Waldfelder:

Als Waldfeld gelten:

- In Andor (Vorderseite) die Felder 22–25, 47–60, 62 und 63.
- In Cavern (Rückseite) die Felder 41–47, 49–52, 54–63, 65 und 70.

## Die Reise in den Norden (2014)

### **Bärengestalt:**

Der Hautwandler in Bärengestalt darf Bootsstrecken nutzen.

### **Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:**

Während der Hautwandler in Bärengestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:

- Da er keine Schneepfützen aktivieren kann, muss er nicht stehen bleiben, wenn er ein Feld mit Schneepfützen betritt.
- Er darf das Schiff betreten und verlassen, wenn es an ein Landfeld angrenzt. Er kann nicht segeln. Die Legende ist nie verloren dadurch, dass er an Bord ist.
- Bei 1 bis 4 Willenspunkten: Wenn das Schiff nicht angrenzend an ein Landfeld steht, während er an Bord ist, muss er passen. Wenn er auf dem Weg zu einem Wald eine Bootsstrecke nutzt, gibt er dafür wie üblich 2 Stunden aus.

### **Waldfelder:**

Als Waldfeld gelten:

- Auf den Nebelinseln (Vorderseite) die Felder 52, 55, 57, 59, 60, 76, 77 und 114,
- In Hadria (Rückseite) die Felder 147 und 152.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### **Zweite Sonderfähigkeit: Armreif**

Der Hautwandler erhält den kleinen runden Gegenstand Armreif, den nur Hautwandler tragen können.

Er darf als eigene Aktion für 1 Stunde den Armreif abgeben, um seine Heldenfigur zu wechseln, von Menschengestalt zu Bärengestalt oder von Bärengestalt zu Menschengestalt.

Wenn mehrere Hautwandler mitspielen: Alle Armreife sind ununterscheidbar. Alle Hautwandler dürfen alle Armreife tragen, aber höchstens einen auf einmal. Ein Hautwandler kann im Laufe einer Legende mehrere Armreife nutzen.

### **Waldfelder:**

Als Waldfeld gelten:

- Im Grauen Gebirge (Vorderseite) die Felder 220, 227, 235, 246 und 256,
- In Krahd (Rückseite) nur Feld 340.

### **Bärengestalt:**

Der Hautwandler darf Apfelnüsse, Sternkraut, Mondbeeren und seinen Armreif auch in Bärengestalt aufnehmen, tragen, nutzen, ablegen und tauschen.

### **Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:**

Während der Hautwandler in Bärengestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:

- Die Legende ist verloren, wenn er das Feld mit dem Lager/Trosswagen betritt oder dort steht.
- Höhlenwichten und Sporne halten ihn nicht fest. Skelette, Wachtrolle und Krahd können ihn weiterhin verfolgen und festhalten.

- Bei 1 bis 4 Willenspunkten: Er darf alle Sprungfelder nutzen, auch wenn er zu wenig Willenspunkte hat.

### **Legende 14, Der Meister des Trolls:**

Für die offizielle Erschöpfungskarte „gleich viele Stärkepunkte“ gilt stattdessen „Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, gibt die Bärengestalt dir keine Bonusstärke.“

Wenn mehrere Hautwandler mitspielen, betreffen die offiziellen Erschöpfungskarten nur dich selbst, keine anderen Hautwandler.

### **Legende 15, Der vergiftete Geist:**

Wenn der Hautwandler in Bärengestalt mit 1 bis 9 Willenspunkten das Lager betritt oder dort steht, ist die Legende ausnahmsweise nicht verloren, sondern es geschieht nichts. Ohne diese Regel könnte ein verhexter Hautwandler die Helden sofort verlieren lassen.

### **Legende 17, Die letzte Hoffnung:**

Bauern mit der Gitterseite nach oben kommen nie durch den Hautwandler aus dem Spiel.

## Alte Geister (2018)

### **Bärengestalt:**

Der Hautwandler darf Rietgrasblüten auch in Bärengestalt aufnehmen, tragen, nutzen, ablegen und tauschen.

### **Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:**

Wenn der Hautwandler in Bärengestalt 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:

- Betritt er das Lager der Tulgori auf Feld 18 oder steht er dort, ist die Legende verloren.
- Er kann die Tulgori, Hallgard, Meres oder Reka nicht bewegen, auch wenn er gefahrlos auf ihrem Feld stehen darf.
- Er kann Felder mit Eisplättchen nicht betreten.

### **Arbaks:**

Der Hautwandler in Bärengestalt wird von Arbaks als Bewohner des Waldes wahrgenommen. Er darf Felder mit oder angrenzend zu Arbaks betreten und passieren, ohne anhalten zu müssen oder Willenspunkte zu verlieren.

Er darf eine Rietgrasblüte nutzen, um einen Arbak auf oder angrenzend zu seinem Feld hinzulegen und 1 Stärkepunkt zu erhalten.

Verwandelt der Hautwandler sich angrenzend zu einem Arbak in Menschengestalt, gilt das nicht als Betreten des Feldes und er muss keine Willenspunkte abgeben.

Verwandelt der Hautwandler sich auf dem Feld eines Arbaks in Menschengestalt, scheidet er aus dem Spiel aus, außer er kann sofort eine Rietgrasblüte einsetzen.

### **Maasavi:**

Der Hautwandler kann auch in Bärengestalt ein Feld eines Maasavi nicht verlassen.

## Düstere Zeiten (2020)

### Schwarzes Einhorn:

Der Hautwandler darf das Schwarze Einhorn nur zähmen, wenn er *am Ende des Sonnenaufgangs* in Menschengestalt ist. *Beendet der Hautwandler seinen Tag als Einhornreiter auf einem Waldfeld, muss er sofort absteigen.*

### Zwergentüren:

*Der Hautwandler darf Zwergentüren auch in Bärengestalt immer nutzen, obwohl er sie mit 1 bis 9 Willenspunkten nicht öffnen kann.*

### Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:

Während der Hautwandler in Bärengestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:

- Betritt er Brandurs Lager (Feld 0), oder steht er dort, ist die Legende verloren.
- Er kann Harthalt, Schildzwerge und Bewahrer nicht bewegen. Rekrutierte Bauern auf Harthalts Feld sind kommen nicht aus dem Spiel, auch wenn der Hautwandler in Bärengestalt auf ihrem Feld steht.
- Bei 1 bis 4 Willenspunkten: Er darf das Lager der Trolle betreten. Betritt er es, so stellt ihn auf ein freies Fass, sonst ist die Legende verloren. Steigt er auf 5 oder mehr Willenspunkte, während er auf einem Fass steht, so versetzt ihn auf Feld 38.

### Legende 3, Der letzte Schatten:

Während der Hautwandler in Bärengestalt 1 bis 4 Willenspunkte hat, darf er ein Feld mit Schattenplättchen betreten. Betritt er es, so stellt ihn auf das Schattenplättchen. Er kann das Feld erst wieder verlassen, wenn er 5 oder mehr Willenspunkte hat oder das Schattenplättchen entfernt wurde. Solange er dort steht, überspringen Kreaturen dieses Feld und werden auf das nächste freie Schattenfeld gestellt.

## Die ewige Kälte (2022)

### Hautwandel:

*Beim Wärmendes-Feuer-Symbol des Sonnenaufgang-Felds, wenn der Hautwandler auf einem Waldfeld steht, wird seine Heldenfigur gewechselt.*

### Waldfelder:

*Als Waldfeld gelten:*

- *Im Land der Steppe (Vorderseite) die Felder 406, 408 und 410,*
- *In Andor (Rückseite) die Felder 22–25, 47–60, 62 und 63.*

### Bärengestalt:

*Der Hautwandler in Bärengestalt kann ein Seefeld nie betreten, egal ob ein Eisplättchen darauf liegt. Ausnahme: Sollte er auf einem Seefeld oder Feld 460 stehen, darf er Seefelder auf einem kürzesten Weg zum Ufer betreten, egal ob dort Eisplättchen liegen.*

*Der Hautwandler in Bärengestalt kann Eisplättchen weder aktivieren noch aufdecken und muss auf Feldern mit Eisplättchen nicht stehen bleiben.*

*Der Hautwandler darf Steppenkräuter (Blaubachbeeren, weiße Warzwurzeln, rotes Blutkraut und schwarze Nachstacheln) auch in Bärengestalt aufnehmen, tragen, für die „Kleine Kräuterkunde“ (+2 Willenspunkte) nutzen, ablegen und tauschen.*

*Der Hautwandler darf Zielmarker auch in Bärengestalt aufdecken, aufnehmen und tragen.*

*Die „Große Kräuterkunde“ kann der Hautwandler in Bärengestalt nie nutzen.*

### Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:

*Während der Hautwandler in Bärengestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:*

- *Betritt er die Zeltstadt der Yetohe (Feld 401) oder die Rietburg (Feld 0), ist die Legende verloren.*
- *Er kann erloschene Feuer nicht selbst entfachen, darf aber Willenspunkte von einem brennenden Feuer erhalten.*

## Das ferne Land (2025)

### Waldfelder:

*Als Waldfeld gelten:*

- *In Azturien (Vorderseite) die Felder 500, 501, 502, 506, 508, 513, 514, 516, 517, 519, 521, 522, 535, 539–541, 551, 553, 556, 557 sowie 559–562.*
- *Im Land der Steppe (Rückseite) die Felder 405, 412, 413, 415, 416, 424 und 443.*

### Bärengestalt:

*Der Hautwandler darf Kräuter und Pilze auch in Bärengestalt aufnehmen, tragen, nutzen, ablegen und tauschen.*

### Reiner Instinkt / Erinnerung ans Menschsein:

*Während der Hautwandler in Bärengestalt ist und 1 bis 9 Willenspunkte hat, gilt folgendes:*

- *Betritt er den Greifenfelsen (Feld 425) oder steht er dort, ist die Legende verloren.*
- *Die Legende ist verloren, wenn er das Feld mit dem Steppenvolk oder dort steht.*
- *Jeder Azturien, der auf dem Feld des Hautwandlers in Bärengestalt liegt, kommt aus dem Spiel. Das Feld darf aber gefahrlos überquert werden.*
- *Sporne halten ihn nicht fest.*
- *Bei 1 bis 4 Willenspunkten: Er darf das Boot zwischen der Pfahlbausiedlung (Feld 453) und Feld 415 nutzen, auch wenn er zu wenig Willenspunkte hat.*

### Geister:

*Wenn der Hautwandler bei oder angrenzend zu Geistern steht, gibt die Bärengestalt ihm keine **Bonusstärke**. Alle Regeln zum Hautwandel und den anderen Effekten der Bärengestalt gelten, auch wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 24. Avida (Avid), die Heilerin

## Allgemein

### Heldentafel:

Die Heilerin hat Rang 24.

Ihre offizielle Farbe ist Blau.

Sie hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 20 Willenspunkten.

### Heilkraft:

Wenn die Heilerin 7 oder mehr Willenspunkte hat, darf sie in jeder Kampfrunde (nicht im **Fernkampf**), direkt nach ihrem Würfeln einen ihrer nicht zu ihrem Kampfwert addierten Würfel wählen und *bis zu* so viele Willenspunkte auf die kämpfenden Helden verteilen (auch auf Helden, die durch **Fernkampf** mitkämpfen).

*Der gewählte Würfel kann nicht auf andere Arten (z.B. mit einem Helm oder Eisernen Handschuh) zu ihrem Kampfwert addiert werden und kann nicht mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden.*

Nach der Heilerin würfelnde Helden können durch von ihr verteilte Willenspunkte mehr Würfel zum Werfen haben.

*Zur Erinnerung: Helden müssen jede Kampfrunde einen ihrer geworfenen Würfel zu ihrem Kampfwert addieren, aber sie dürfen wählen, welchen. Es muss nicht der höchste geworfene Würfel sein.*

### Kampfkraft:

Wenn die Heilerin 14 oder mehr Willenspunkte hat, darf sie im Kampf zwei gleiche Würfelwerte zu ihrem Kampfwert addieren.

### Bonuswürfel:

*Wirft die Heilerin im Kampf einen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“), darf sie durch ihre Kampfkraft zwei gleiche Würfelwerte addieren (auch von zusätzlichen Würfeln), aber nicht drei oder mehr gleiche Würfelwerte.*

## Das ferne Land (2025)

### Geister:

Wenn die Heilerin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie im Kampf ihre Heilkraft und Kampfkraft nicht nutzen. *Sofern sie selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie Willenspunkte auch auf Helden verteilen, welche bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

# 24. Santa Gor, der Weihnachts-Gor

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Weihnachts-Gor hat Rang 24.

Seine offizielle Farbe ist Grün.

Er hat höchstens 11 Stärkepunkte (statt 14).

Er hat höchstens 11 Willenspunkte (statt 20).

Er kann keine rechteckigen kleinen Gegenstände tragen (statt bis zu 3).

Er kann keine Kopfbedeckung tragen (statt bis zu 1).

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 5 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 6 bis 11 Willenspunkten.

### Geschenke beschenken:

Wenn der Weihnachts-Gor auf einem Feld mit Gebäude stehen bleibt, darf er einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel auf das Feld legen (keinen Trank der Hexe).

Der Weihnachts-Gor kann einen bescherten Gegenstand erst tragen, nachdem er von einem anderen Helden aufgenommen wurde.

Der Weihnachts-Gor kann jedes Feld nur 1x pro Legende beschenken. Nutzt Markierungsplättchen (z.B. Sternchen), um euch zu merken, wo der Weihnachts-Gor bereits Geschenke bescherte, und welche Geschenke bereits aufgenommen wurden.

### Kein Halbskral:

Anders als der [Halbskral](#) wird der Weihnachts-Gor nicht von Kreaturen übersprungen und kann im Kampf keine Päsche addieren.

### Neugier:

Der Weihnachts-Gor darf *von nah aufdeckbare* Plättchen auf seinem Feld aufdecken, auch wenn er sie nicht tragen kann.

### Mehrere Weihnachts-Gors:

Jedes Feld kann nur einmal beschenkt werden, nicht von verschiedenen Weihnachts-Gors.

Wenn mehrere Helden Weihnachts-Gors sind, so erhält zu Beginn der Legende einer von ihnen das kleine runde Plättchen „Geschenkesack“ (Sternchen). Dieses Plättchen wird auf der Goldablage getragen und darf anderen Weihnachts-Gors, die auf demselben Feld stehen, übergeben werden. Es muss immer ein Weihnachts-Gor den Geschenkesack tragen. Er kann nicht per Falke verschickt werden.

Nur derjenige Weihnachts-Gor, der aktuell den Geschenkesack trägt, darf Geschenke beschenken. Solange er den Geschenkesack trägt, kann er keine bescherten Gegenstände aufnehmen.

Jeder Weihnachts-Gor, der den Geschenkesack nicht trägt, darf auf seiner Heldentafel (links neben dem Heldenbild) bis zu 3 kleine rechteckige Gegenstände tragen. Er darf dort auch Orweyns Hammer aus „Die Reise in den Norden“ oder die Spitzhacke aus „Düstere Zeiten“ statt 2 kleiner rechteckiger Gegenstände tragen. Er darf bescherte Gegenstände aufnehmen, auch wenn er selbst sie bescherte. Erhält er den Geschenkesack, muss er alle Gegenstände, die er nun nicht mehr tragen kann, auf seinem Feld zurücklassen.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Gebäude:

Als Feld mit Gebäude gelten:

- In Andor (Vorderseite) die Felder 0, 2, 6, 15, 17–19, 24, 28, 32, 40, 57, 64, 71, 72 und 83,
- In Cavern (Rückseite) die Felder 6, 24, 25, 27, 28, 40, 42, 45, 61, 63–65, 68, 69 und 71.

### Legende 2, Die Heilung des Königs

Solange die Skral-Festung im Spiel ist, gilt ihr Feld als Feld mit Gebäude.

## Der Sternenschild (2013)

### Gebäude:

Solange der Dunkle Tempel auf Feld 61 steht, gilt dieses Feld als Feld mit Gebäude.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Gebäude:

Als Feld mit Gebäude gelten:

- Auf den Nebelinseln (Vorderseite) die Felder 91, 100, 103, 107–109, 113 und 114,
- In Hadria (Rückseite) die Felder 133, 135, 141, 143, 144 und 148.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Nahrung:

Der Weihnachts-Gor darf Apfelnüsse beschenken, kann aber kein Sternkraut beschenken.

### Gebäude:

Solange das Lager auf einem Feld steht, gilt dieses Feld als Feld mit Gebäude. Als Feld mit Gebäude gelten zudem:

- Im Grauen Gebirge (Vorderseite) die Felder 223, 228, 242, 245, 247–249, 252, 267 und 268.

- In Krahd (Rückseite) die Felder 320, 340, 350 sowie 360–370.

Das Feld des Trosswagens gilt nicht als Feld mit Gebäude.

### Die Bonus-Box (2017/2024)

#### Rucksack:

Der Weihnachts-Gor darf, wenn er den Rucksack trägt, mit der Aktion „Umpacken“ kleine rechteckige Gegenstände von seinem Feld in den Rucksack legen oder vom Rucksack auf sein Feld ablegen. Er kann wie üblich Gegenstände im Rucksack nicht nutzen.

#### Weißer Ereigniskarten:

Der Weihnachts-Gor kann keine Gegenstände von der kleinen Ausrüstungstafel der weißen Ereigniskarten beschenken.

### Alte Geister (2018):

#### Tulgorischer Handel:

Der Weihnachts-Gor kann keine Gegenstände von der Karte „Tulgorischer Handel“ beschenken.

#### Bonus-Legende „Die vierte Statue“:

Es gibt keine Ausrüstungstafel. Der Weihnachts-Gor beschert Gegenstände von Feld 71.

### Düstere Zeiten (2020)

#### Gebäude:

Feld 83 auf dem Spielplan-Überleger gilt als Feld mit Gebäude.

Während der Überleger „Zerstörer Karren“ auf Feld 72 liegt, gilt dieses nicht als Feld mit Gebäude.

### Die ewige Kälte (2022)

#### Gebäude:

Als Feld mit Gebäude gelten:

- Im Land der Steppe (Vorderseite) die Felder 401, 414, 423, 425, 442, 450 und 460.
- In Andor (Rückseite) die Felder 0, 2, 6, 15, 17, 19, 24, 28, 32, 40, 57, 64, 71, 72 und 83.

#### Geschenke beschenken:

Wenn der Weihnachts-Gor auf einem Feld mit einem Gebäude stehen bleibt, darf er einen Gegenstand aus dem Vorrat oder von einem Händlerfeld auf dieses Feld legen, der auf einem Händlerfeld abgebildet ist. Dieser darf wie üblich erst vom Weihnachts-Gor getragen werden, nachdem ein anderer Held ihn aufgenommen hat. Das Feld wird wie üblich als beschenkt markiert.

### Das ferne Land (2025)

#### Gebäude:

Als Feld mit Gebäude gelten:

- In Azturien (Vorderseite) die Felder 501, 502, 505–512, 515, 518, 521–523, 530–532, 536, 539, 542, 550, 551, 553, 563 und 599.

- Im Land der Steppe (Rückseite) die Felder 401, 403, 405, 409, 412, 413, 415, 419, 426, 437, 442.

Im Schachtelboden gelten keine Felder als Gebäude.

#### Geister:

Der Weihnachts-Gor kann kein Geschenk beschenken, wenn er auf einem Feld mit oder angrenzend zu Geistern stehen bleibt. Seine Geschenke dürfen aufgenommen werden, auch wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern liegen.

Wenn mehrere Weihnachts-Gors mitspielen, gelten die Regeln zum Geschenkesack alle auch bei oder angrenzend zu Geistern.

#### Ruinengeist:

Wenn der Weihnachts-Gor einen Ruinengeist aktivieren würde, kommt das aktivierte Plättchen stattdessen ohne Effekt aus dem Spiel.

# 25. Chada (Pasco), die Bogenschützin

## Allgemein

### Aussprache:

Der Name wird wie „Kada“ gesprochen.

### Aufbau:

Wählt den Rang der Bogenschützin.

### Heldentafel:

Die Bogenschützin hat Rang 25 oder Rang 82.

Ihre offizielle Farbe ist Grün.

Sie hat:

- 3 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 4 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 5 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Bogen:

Die Bogenschützin ist eine [Fernkämpferin](#).

## Die Legenden von Andor (2012)

### Trank der Hexe:

Der Trank der Hexe kostet die Bogenschützin 1 Gold weniger.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Rekas Trankkunde

Die Bogenschützin erhält den Kessel. Der Kessel ist ein kleiner rechteckiger Gegenstand, der von anderen Helden getragen werden darf.

Nur die Bogenschützin darf, wenn sie den Kessel trägt, die Aktion „Trank brauen“ wählen. Dann gibt sie 1 oder mehr Sternkraut sowie 1 Stunde ab, um pro 1 Sternkraut 1 halb vollen Trank der Hexe oder pro 2 Sternkraut 1 vollen Trank der Hexe zu erhalten (in beliebiger Kombination, sie darf also z.B. für 4 Sternkräuter 1 vollen und 2 halb volle Tränke der Hexe erhalten).

Mit Mondbeeren geht das nicht.

## 26. A'ch (A'chan), die Takuri-Hüterin

### Allgemein

#### Aussprache:

Der Name wird wie „Ack“ („Ackan“) gesprochen.

#### Aufbau:

Die Takuri-Hüterin erhält die tulgorische Steinflöte.

Stellt den Takuri-Marker auf +0.

Stellt den Takuri zur Takuri-Hüterin.

#### Heldentafel:

Die Takuri-Hüterin hat Rang 26.

Ihre offizielle Farbe ist Orange.

Sie hat höchstens 10 Stärkepunkte (statt 14).

Sie hat höchstens 19 Willenspunkte (statt 20).

Sie hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 19 Willenspunkten.

Der Takuri-Marker kann folgende Werte haben:  
+0/+2/+3/+5/+7.

#### Treuer Takuri Turr:

Die Takuri-Hüterin hat einen *Helfer*, die Figur „Takuri“. Steht der Takuri auf dem Feld eines kämpfenden Helden, gibt er den Wert des Takuri-Markers als *Bonusstärke*.

Er darf alle Felder betreten und Feldverbindungen nutzen, auch wenn Helden diese nicht oder nur unter gewissen Bedingungen betreten oder passieren können (z.B. Geröllfelder, blockierte Brücken, Felder mit Arbaks oder das Lager der Trolle).

#### Feueriger Lebenszyklus:

Jedes Mal, wenn der Erzähler vorgesetzt wird, bewegt sich der Takuri-Marker auf das nächste Feld. Wenn der Erzähler zurückgesetzt wird, geschieht nichts.

Steht der Takuri-Marker auf +7, darf die Takuri-Hüterin 5 Willenspunkte abgeben, um den Marker auf +5 zurückzusetzen. Das darf sie jederzeit, insbesondere nach einem Kampf zwischen der Belohnung und der Erzählerbewegung, und egal wie weit vom Takuri sie entfernt ist.

#### Tulgorische Steinflöte:

Die tulgorische Steinflöte ist ein kleiner rechteckiger Gegenstand, der von anderen Helden getragen werden darf. Nur die Takuri-Hüterin darf die Steinflöte von der Vorderseite auf die Rückseite drehen, um den Takuri auf ein beliebiges Spielplanfeld zu versetzen.

Bei Sonnenaufgang wird die Steinflöte auf die Vorderseite gedreht.

Trägt die Takuri-Hüterin die Steinflöte auf ihrer Rückseite, darf sie als freie Handlungsmöglichkeit 2 Stunden abgeben, um sie wieder auf die Vorderseite zu drehen. Das darf sie mehrmals pro Tag.

#### Mehrere Takuri-Hüterinnen:

*Alle Steinflöten sind ununterscheidbar und dürfen von allen Takuri-Hüterinnen genutzt oder aufgefrischt werden. Jede Takuri-Hüterin hat aber ihren eigenen Takuri, den nur sie bewegen oder besänftigen kann. Ihr dürft den Takuri Standfüße in unterschiedlichen Farben geben.*

#### Neutrale Zeitsteine:

Im Spiel mit neutralen Zeitsteinen darf die Takuri-Hüterin vor dem Auffrischen der Flöte auswählen, welchen Zeitstein sie 2 Stunden versetzen will.

### Die Legenden von Andor (2012)

#### Ausscheiden:

*Scheidet die Takuri-Hüterin aus (z.B. weil sie in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), bleibt ihr Takuri im Spiel. Er kann nicht mehr von ihr bewegt werden, gibt aber weiterhin *Bonusstärke*. Der Takuri-Marker bewegt sich weiterhin jedes Mal, wenn der Erzähler vorgesetzt wird.*

### Die letzte Hoffnung (2016)

#### Zweite Sonderfähigkeit: Takuri-Federn:

Die Takuri-Hüterin erhält die zwei Takuri-Federn, welche auf der Nahrungsablage getragen werden. Nur die Takuri-Hüterin kann Takuri-Federn tragen. Sie darf 1 Takuri-Feder abgeben, damit sie Überstunden an diesem Tag keine Willenspunkte kosten.

*Wenn mehrere Takuri-Hüterinnen spielen: Alle Takuri-Federn sind ununterscheidbar und dürfen von allen Takuri-Hüterinnen getragen, getauscht und genutzt werden. Eine Takuri-Hüterin darf mehr als 2x pro Legende eine Takuri-Feder nutzen.*

#### Legende 15, Der vergiftete Geist:

Für das offizielle Geschenk der Takuri-Hüterin darf sie die Steinflöte auch auf die Rückseite drehen, ohne den Takuri zu versetzen.

#### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Mit den Spiegelscherben von der offiziellen Hoffnungskarte können Wachtrolle nicht über Sprungfelder versetzt werden.

*Mit den Spiegelscherben können Gegner nicht über Eisbrücken des *Eis-Dämons* versetzt werden.*

*Mit den Spiegelscherben dürfen auch durch Höhlenwichte, Sporne, Skelette, Wachtrolle oder Krahder festgehaltene Helden versetzt werden.*

### ***Die ewige Kälte (2022)***

#### ***Tulgorische Steinflöte:***

*Die Takuri-Hüterin kann die Steinflöte nur auf ihrer Vorderseite bei Händlern tauschen.*

### ***Das ferne Land (2025)***

#### ***Geister:***

*Die Takuri-Hüterin kann die tulgorische Steinflöte nicht nutzen, wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern steht. Der Takuri gibt keine **Bonusstärke**, wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht. Sofern er selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, gibt er seine Bonusstärke, auch wenn die Takuri-Hüterin bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

*Der Takuri-Marker wird bewegt, wenn der Erzähler vorge setzt wird, egal ob er bei oder angrenzend zu Geistern steht. Die Takuri-Hüterin darf den Takuri-Marker von +7 auf +5 zurücksetzen und die tulgorische Steinflöte auf die Vorderseite drehen, auch wenn sie oder der Takuri bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

# 29. Kheela (Kheelan), die Hüterin

## Allgemein

### Aufbau:

Stellt den Wassergeist zur Hüterin.

### Heldentafel:

Die Hüterin hat Rang 29.

Ihre offizielle Farbe ist Weiß.

Sie hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte sie hat.

### Treuer Wassergeist Vara:

Die Hüterin hat eine *Helperin*, die Figur „Wassergeist“.

### Großer weißer Würfel:

Der große weiße Würfel hat die Seiten 4/5/5/6/6/7.

Ein Held, der mit dem Feld des Wassergeists steht, darf im Kampf, *wenn er 1 oder mehr seiner Heldenwürfel werfen würde*, stattdessen den großen weißen Würfel statt aller seiner Heldenwürfel werfen.

Im gemeinsamen Kampf darf in jeder Kampfrunde höchstens 1 Held den großen weißen Würfel nutzen.

Der große weiße Würfel darf von der *Zauberin* gedreht und mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden. Das Messer des *Fährtenlesers* kann ihn nicht neu werfen.

### Bonuswürfel:

*Hat ein Held im Kampf einen Gegnerwürfel zusätzlich zu seinen Heldenwürfeln (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“) und wirft den großen weißen Würfel statt seiner Heldenwürfel, so wirft er nur den großen weißen Würfel. Dennoch wirft der Gegner einen Würfel weniger.*

### Mehrere Hüterinnen:

*Jede Hüterin hat einen eigenen Wassergeist, den nur sie bewegen kann. Ihr dürft den Wassergeistern Standfüße in unterschiedlichen Farben geben. Stehen mehrere Wassergeister auf demselben Feld, dürfen im gemeinsamen Kampf bis zu so viele Helden auf diesem Feld den großen weißen Würfel nutzen.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Ausscheiden:

*Scheidet die Hüterin aus (z.B. weil sie in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), bleibt ihr Wassergeist im Spiel. Er kann nicht mehr von ihr bewegt werden, gibt aber weiterhin seinen großen weißen Würfel.*

## Der Sternenschild (2013)

### Andorische Flöte:

*Wenn ein Held die andorische Flöte nutzt, kann er dafür nicht den großen weißen Würfel werfen, selbst wenn er beim Wassergeist steht.*

## Die Reise in den Norden (2014)

### Treuer Wassergeist Vara:

Der Wassergeist startet nicht immer bei der Hüterin, sondern immer auf dem Meeresfeld, auf dem das Schiff startet.

### Großer weißer Würfel:

Steht der Wassergeist auf dem Meeresfeld des Schiffes, darf ein Held an Bord im Kampf den großen weißen Würfel nutzen.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Alte Waffen:

*Das Messer kann den großen weißen Würfel nicht neu werfen.*

## Die ewige Kälte (2022)

### Askimar-Klinge:

*Eine Askimar-Klinge darf den großen weißen Würfel neu werfen.*

## Das ferne Land (2025)

### Wurfmesser:

*Ein Wurfmesser darf den großen weißen Würfel neu werfen.*

### Geister:

*Wenn die Hüterin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie den Wassergeist nicht bewegen. Wenn der Wassergeist bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann niemand im Kampf den großen weißen Würfel werfen. Sofern er nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, darf ein Held den großen weißen Würfel werfen, auch wenn die Hüterin oder der Gegner bei oder angrenzend zu einem Geist steht.*

# 33. Grent (Grea), der Bergkrieger

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Bergkrieger hat Rang 33.

Seine offizielle Farbe ist Violett.

Er hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat.

### Würfeleffekte

Je nachdem, welche Zahl der Heldenwürfel des Bergkriegers im Kampf zeigt, aktiviert er zusätzliche Effekte:

- 1: Wenn der Kampfwert der Helden in dieser Kampfrunde kleiner ist als der Kampfwert des Gegners, darf der Bergkrieger sich entscheiden, dass er selbst dadurch keine Willenspunkte verliert.
- 2: Der Bergkrieger darf seinen Heldenwürfel neu werfen und den Effekt aktivieren. So darf er seinen Würfel auch mehrmals nacheinander neu werfen.
- 3: Der Bergkrieger darf diesen Würfelwert behandeln, als wäre er eine 6. *Er darf diesen Wert mit dem Trank der Hexe verdoppeln.*
- 4: Der Bergkrieger darf den Zeitstein, den er für diese Kampfunde vorrückte, eine Stunde zurücksetzen, *sogar bis auf das Sonnenaufgang-Feld.*

*Wird der Würfel des Bergkriegers durch einen Gegenstand neu geworfen oder von der **Zauberin** gedreht, wird nur der Effekt des neuen Werts aktiviert.*

### Bonuswürfel:

*Wirft der Bergkrieger einen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“), werden durch diesen keine Effekte aktiviert. Ein Effekt seines geworfenen Heldenwürfels wird aktiviert, auch wenn er diesen gar nicht zu seinem Kampfwert addiert.*

*Mit einem Helm kann er eine 3 seines Heldenwürfels zu einer 6 eines zusätzlichen Würfels addieren.*

*Im **Fernkampf** muss er zuerst seinen Heldenwürfel werfen und sich danach entscheiden, ob er aufhört oder den zusätzlichen Würfel wirft.*

*Wirft der Bergkrieger statt seiner Heldenwürfel einen großen Bonuswürfel (z.B. den großen weißen Würfel der **Hüterin**), werden keine Effekte aktiviert.*

### Scharfe Augen:

Während der Bergkrieger mit 14 oder mehr Willenspunkten auf einem Feld steht (nicht im Vorbeigehen), darf er beliebig viele **von fern aufdeckbare** Plättchen auf angrenzenden Feldern aufdecken. Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht.

Plättchen in einem Stapel dürfen auch aufgedeckt werden. Ihre Reihenfolge bleibt aber gleich.

### Kein Krieger aus Andor:

Der Bergkrieger ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte vom **Krieger** spricht.

## Der Sternenschild (2013)

### Andorische Flöte:

*Wenn der Bergkrieger die andorische Flöte nutzt, werden keine Würfeleffekte aktiviert.*

## Die Reise in den Norden (2014)

### Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“

*Wenn der Unbekannte Krieger den Würfel des Bergkriegers wirft, werden keine Würfeleffekte aktiviert.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

*Der Bergkrieger darf mit seinen scharfen Augen Ortskarten aktivieren.*

## Das ferne Land (2025)

### Greifenkrone:

*Wird der Würfel des Bergkriegers von der Greifenkrone gedreht, wird nur der Effekt des neuen Werts aktiviert.*

### Geister:

Während der Bergkrieger bei oder angrenzend zu Geistern steht, hat sein Würfel im Kampf keine Würfeleffekte und er kann seine scharfen Augen nicht nutzen.

*Er darf mit seinen scharfen Augen auch Plättchen bei oder angrenzend zu Geistern aufdecken.*

## 34. Eara (Liphardus), die Zauberin

### Allgemein

#### Heldentafel:

Die Zauberin hat Rang 34.

Ihre offizielle Farbe ist Violett.

Sie hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte sie hat.

#### Würfelzauberei:

Wenn die Zauberin kämpft, darf sie einmal pro Kampfrunde, sofort nachdem ein Held Würfel warf, einen soeben geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen. So wird z.B. aus einer „1“ eine „6“.

Das darf auch ein durch einen Effekt (z.B. Messer) neu geworfener Würfel sein.

#### Bonuswürfel und besondere Würfel:

Die Zauberin darf auch einen großen Bonuswürfel drehen (z.B. den großen weißen Würfel der [Hüterin](#)).

Sie darf auch den Runenwürfel der [Runenmeisterin](#) drehen (aber nicht für ihre Aktion „Runen befragen“), oder den nächsten Würfel der Würfelleiste des [Sehers](#) (aber nicht für sein Sehendes Auge), oder einen rosa Würfel des [Stepennomaden](#).

Den Pyramidenwürfel des [Eis-Dämons](#) kann sie nicht drehen.

#### Mehrere Zauberinnen:

*Wenn mehrere Zauberinnen gemeinsam kämpfen, darf jede einen anderen Würfel drehen.*

### Der Sternenschild (2013)

#### Andorische Flöte:

Wenn die Zauberin die Flöte nutzt, darf sie den geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen.

### Die Reise in den Norden (2014)

#### Legende 10, Hadria:

Die Zauberin kann die großen schwarzen Würfel des Seeriesen nicht drehen.

### Die letzte Hoffnung (2016)

#### Heldentafel:

Die Zauberin hat höchstens 10 Stärkepunkte (statt 14).

Die Zauberin hat höchstens 14 Willenspunkte (statt 20).

Die Zauberin darf bis zu 3 Zauberbücher tragen.

#### Zweite Sonderfähigkeit: Zaubersprüche

Die Zauberin erhält die drei Zauberbücher mit der geschlossenen Seite oben.

Zauberbücher gelten als Gegenstände und dürfen abgelegt und aufgenommen werden, aber nur die Zauberin kann sie tragen.

Nur sie kann die Aktion „Zauberspruch nachlesen“ wählen. Dann gibt sie 1 bis 3 Stunden ab und dreht pro Stunde 1 geschlossenes Zauberbuch, das sie trägt, auf die offene Seite.

Sie darf ein offenes Zauberbuch als freie Handlungsmöglichkeit aus dem Spiel geben, um es zu aktivieren.

#### Lichtzauber (braun):

Versetzt eine Kreatur, einen Krahder, oder beliebig viele Skelette, die auf dem Feld der Zauberin stehen, auf ein einzelnes angrenzendes Feld. Das geht nicht über Sprungfelder und nicht über Eisbrücken des [Eis-Dämons](#). Wird eine Kreatur versetzt, darf auf dem Zielfeld keine Kreatur stehen.

Endgegner oder der Urtroll können so nicht versetzt werden.

#### Heilzauber (grün):

Die Zauberin verteilt *bis zu* so viele Willenspunkte wie die Einerstelle ihrer Feldzahl auf die Heldengruppe, egal wo die Helden stehen und ob sie ihren Tag bereits beendet haben.

#### Portalzauber (blau):

Die Zauberin versetzt sich und bis zu 1 anderen Helden, der auf ihrem Feld steht und seinen Tag noch nicht beendet hat, auf das Feld des Lagers/Trosswagens. Das geht auch, wenn Höhlenwichte, Sporne, Skelette, Wachtrolle oder Krahder sie festhalten würden.

#### Mehrere Zauberinnen:

*Zauberbücher verschiedener Zauberinnen sind ununterscheidbar. Zauberinnen können geschlossene und offene Zauberbücher miteinander tauschen, beliebige Zauberbücher nachlesen und beliebige Zauberbücher, die sie tragen, nutzen.*

#### Legende 15, Der vergiftete Geist:

Ist die Zauberin die Verhexte, darf sie Zauberbücher in Stärke umwandeln.

**Legende 17, Krahd:**

*Während der Erzähler auf „j“ oder vorher steht, kann der Lichtzauber Wachtrolle nur auf Felder angrenzend zu ihrem Ort versetzen. Beim nächsten Bewegungsplättchen, durch das Wachtrolle bewegt werden, sofern der Erzähler noch auf „j“ oder vorher steht, läuft der Wachtroll zurück auf seinen Ort.*

*Falls mehrere **Zauberinnen** oder **Dunkle Magierinnen** durch ihre offiziellen Heldenkarten einen Schatten ins Spiel bringen, nutzt verschiedene Figuren. Jede Zauberin oder Dunkle Magierin kann nur ihren eigenen Schatten bewegen und nur mit ihrem eigenen Schatten die Position tauschen. Ihr dürft den Schatten unterschiedlich farbige Standfüße geben.*

**Alte Geister (2018)**

**Meres' Hilfe:**

Die Zauberin kann den großen schwarzen Würfel nicht drehen.

**Düstere Zeiten (2020)**

**Shans Flüche:**

Auch wenn die Zauberin durch Shans Flüche keinen Würfel mehr hat, darf sie im Gemeinsamen Kampf noch Würfel anderer Helden drehen.

***Das ferne Land (2025)***

***Geister:***

*Wenn die Zauberin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie keine Würfel drehen. Sofern sie selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, darf sie die Würfel von Helden drehen, die bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

# 34. Eara (Liphardus), die Dunkle Magierin

## Allgemein

### Heldentafel:

Die Dunkle Magierin hat Rang 34.  
Ihre offizielle Farbe ist Violett.  
Sie hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte sie hat.

### Würfelmagie:

Wenn die Dunkle Magierin kämpft, darf sie einmal pro Kampfrunde, sofort nachdem ein Gegner Würfel warf, einen dieser geworfenen Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen. So wird z.B. aus einer „6“ eine „1“.  
Das geht auch gegen Endgegner.

### 5 oder 6 Helden – Dunkler Augwürfel:

Die Dunkle Magierin kann den dunklen Augwürfel nicht drehen.

### Keine Zauberin mehr:

Die Dunkle Magierin ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der **Zauberin** spricht.

### Mehrere Dunkle Magierinnen:

Wenn mehrere Dunkle Magierinnen gemeinsam kämpfen, darf jede einen anderen Würfel des Gegners drehen.

## Der Sternenschild (2013)

### Andorische Flöte:

Wenn die Dunkle Magierin die Flöte nutzt, kann sie den geworfenen Würfel nicht auf die gegenüberliegende Seite drehen.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Legende 10, Hadria:

Die Dunkle Magierin kann die großen schwarzen Würfel des Seeriesen nicht drehen.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Magischer Schatten:

Stellt am Anfang die Figur „Schatten“ zur Dunklen Magierin. Er ist ein **Helfer**.  
Die Dunkle Magierin darf jederzeit einen großen grauen Würfel werfen. Die Heldengruppe muss insgesamt so viele Willenspunkte abgeben. Es dürfen auch Helden Willenspunkte abgeben, die ihren Tag bereits beendet haben.

Dann tauscht die Dunkle Magierin die Position ihrer Heldenfigur mit der des Schattens. Das geht auch, wenn Höhlenwichte, Sporne, Skelette, Wachtrolle oder Krahdler sie festhalten würden.

Wenn nicht genug Willenspunkte abgegeben werden können, gibt stattdessen niemand Willenspunkte ab, die Position der Heldenfigur und des Schattens werden nicht getauscht und der Schatten wird bis zum nächsten Sonnenaufgang hingelegt. Solange kann er nicht bewegt werden.

*Falls die Dunkle Magierin in Legende 15 enttarnt wurde, muss ab dann nur sie selbst statt die Heldengruppe die Willenspunkte abgeben.*

*Falls mehrere **Dunkler Magierinnen** oder **Zauberinnen** durch ihre offiziellen Heldenkarten einen Schatten ins Spiel bringen, nutzt verschiedene Figuren. Jede Dunkle Magierin oder Zauberin kann nur ihren eigenen Schatten bewegen und nur mit ihrem eigenen Schatten die Position tauschen. Ihr dürft den Schatten unterschiedlich farbige Standfüße geben.*

## Das ferne Land (2025)

### Geister:

*Wenn die Dunkle Magierin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie keine Würfel drehen. Sofern sie selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, darf sie die Würfel von Gegnern drehen, die bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

# 37. Forn (Forr), der Halbskral

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Halbskral hat Rang 37.  
Seine offizielle Farbe ist Rot.

Er hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Schuppenhelm:

Im Kampf darf der Halbskral, *wenn er seine Würfel gleichzeitig wirft*, gleiche Würfelwerte addieren.

### Skralgeschwindigkeit:

Wenn der Halbskral entlang (nicht entgegen) eines Pfeils läuft, darf er für diesen Schritt 1 Willenspunkt statt 1 Stunde abgeben. Er darf sich bei jedem Schritt neu entscheiden.

### Kreaturen täuschen:

Steht der Halbskral auf einem Feld, auf dem nur eine Kreatur stehen kann, wird jede Kreatur, die auf sein Feld gestellt oder bewegt wird, versetzt, als würde auf diesem Feld bereits eine Kreatur stehen.

Üblicherweise wird die Kreatur also auf das angrenzende Feld entlang des Pfeils versetzt (selbst wenn ein Edelstein angrenzend liegt).

Bauern/*Iquar* und Edelsteine auf seinem Feld werden entfernt, bevor die Kreatur versetzt wird.

*Ist die Kreatur ein Endgegner, wird sie nicht versetzt.*

### Liegende Kreaturen:

*Wird eine liegende Kreatur (z.B. vom Bannpulver des [Steppennomaden](#) oder Meres in „Alte Geister“) aufgestellt, während der Halbskral auf ihrem Feld steht, wird die Kreatur nicht versetzt.*

## Die Reise in den Norden (2014)

### Kreaturen täuschen:

*Steht der Halbskral an Bord des Schiffes, wird eine Kreatur, die auf das Meeresfeld des Schiffes gestellt oder bewegt wird, auf das angrenzende Feld entlang des Pfeils versetzt.*

### Skralgeschwindigkeit:

*Der Halbskral kann beim Segeln nie Willenspunkte statt Stunden abgeben.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Zweite Sonderfähigkeit: Rekas Pflanzenkunde

Der Halbskral darf gepflücktes Sternkraut (keine ), das er trägt, wieder auf die ungepflückte Seite drehen und ablegen.

Wenn er mehrere Sternkraut trägt, kann er sie getrennt auf demselben Feld ablegen, damit sich ihre Anzahl bei Sonnenaufgang verdoppelt.

### Alte Zwergenstraße:

Wenn der Halbskral entlang der Alten Zwergenstraße läuft (egal in welche Richtung), darf er ebenfalls 1 Willenspunkt statt 1 Stunde abgeben.

### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

*Wachtrolle werden nicht versetzt, wenn sie auf das Feld des Halbskrals gestellt oder bewegt werden. Wachtrolle halten den Halbskral wie andere Helden fest (während der Erzähler auf „j“ oder vorher steht).*

## Alte Geister (2018)

### Legende 2, Der Hexer aus Andor:

Der Halbskral startet immer auf Feld 39. Hat ein anderer Held den höchsten Rang, startet dieser auch auf Feld 39.

### Kreaturen täuschen:

Shron und seine Kreaturen gelten als Endgegner und überspringen den Halbskral nicht.

## Düstere Zeiten (2020)

### Pfeilplättchen:

Durch die Pfeilplättchen ändert sich die Richtung, in die der Halbskral durchs Abgeben von Willenspunkten laufen kann.

### Legende 2, Fremde Heimat:

Der Halbskral wird nicht durch die Effekte der großen Trolle beeinflusst.

## Die ewige Kälte (2022)

### Höhle der Verwandlung

*Da auf der Höhle der Verwandlung (Feld 414) mehrere Kreaturen stehen können, wird der Halbskral dort nicht übersprungen.*

### *Das ferne Land (2025)*

**Pfad:**

*Wenn der Halbskral entlang des Pfads läuft (egal in welche Richtung), darf er ebenfalls 1 Willenspunkt statt 1 Stunde abgeben.*

**Alwerons Erbe und seine Wachen:**

*Wachtrolle und der Trollkönig werden nicht versetzt, wenn sie auf das Feld des Halbskrals gestellt oder bewegt. In Legende 6, „Die Höhle“, halten Wachtrolle den Halbskral wie andere Helden fest.*

**Geister:**

*Wenn der Halbskral bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er nicht mit seinem Schuppenhelm gleiche Würfelwerte addieren.*

*Wenn er ein Feld mit oder angrenzend zu Geistern betritt oder verlässt, kann er für diesen Schritt nicht 1 Willenspunkt statt 1 Stunde abgeben.*

*Er wird von Kreaturen übersprungen, auch wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

## 38. Barz (Yaza), der Steppennomade

### Allgemein

#### Aufbau:

Der Steppennomade erhält 3 Magische Pulver und steckt 2 weitere Magische Pulver auf Sabri.  
Stellt Sabri zum Steppennomaden.

#### Heldentafel:

Der Steppennomade hat Rang 38.  
Seine offizielle Farbe ist Rosa.  
Er darf bis zu 3 Pulver tragen.  
Er hat 4 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat.

#### Rosa Würfel:

Jeder Heldenwürfel des Steppennomaden hat die Seiten 2/3/3/4/4/5 (statt 1/2/3/4/5/6). Sie können nicht genutzt werden, wenn eine Legende das Werfen eines beliebigen Heldenwürfels außerhalb eines Kampfes verlangt (z.B. für das Bestimmen einer Feldzahl).

#### Bogen:

Der Steppennomade ist ein [Fernkämpfer](#).

#### Kein Bogenschütze der Bewahrer:

Der Steppennomade ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der [Bogenschützin](#) spricht.

#### Treues Lasttier Sabri:

Der Steppennomade hat eine [Helferin](#), die Figur „Sabri“. Wenn der Erzähler sich bewegt (egal ob vorwärts oder rückwärts), läuft Sabri 1 Schritt auf dem kürzesten Weg zum Steppennomaden. *Gibt es keinen Weg zum Steppennomaden, läuft Sabri auf ein beliebiges angrenzendes Feld.*

#### Magische Pulver:

*Magische Pulver gelten nicht als Gegenstände. Der Steppennomade kann sie nicht auf einem Feld ablegen.* Wenn der Steppennomade auf Sabris Feld steht, darf er Magische Pulver von seiner Heldentafel mit Sabri tauschen.

Der Steppennomade darf als freie Handlungsmöglichkeit ein Magisches Pulver von seiner Heldentafel nutzen, indem er einen seiner Heldenwürfel bis zum Tagesende abgibt. Er kann jedes Pulver höchstens 1x pro Tag nutzen, benutzte Pulver aber immer noch tragen oder tauschen. *So abgegebene Würfel fehlen ihm, auch wenn der [Fährtenleser](#) sein Horn nutzt.*

Hat er alle seine Heldenwürfel abgegeben, addiert er bis zum Tagesende keinen Würfelwert zu seinem Kampfwert.

#### Bannpulver (grün):

Der Steppennomade darf eine gegnerische Figur ablegen, auf deren Feld er steht und die auf dem Sonnenaufgang-Feld abgebildet ist. Das nächste Mal, wenn dieses Sonnenaufgang-Symbol ausgeführt wird, bewegt sich die Figur nicht, sondern wird aufgestellt (*und nicht weiterversetzt, selbst wenn der [Halbskral](#) auf ihrem Feld steht*). *Liegende Kreaturen können nicht bewegt, bekämpft oder durch andere Figuren ersetzt werden. Sie entfernen keine Bauern/Iquar oder Edelsteine.*  
*Liegt eine Kreatur auf einem Feld, auf dem nur eine Kreatur stehen kann, wird jede andere Kreatur, die auf ihr Feld gestellt oder bewegt wird, weiterversetzt, als würde die liegende Kreatur stehen. Bauern/Iquar und Edelsteine auf ihrem Feld werden entfernt, bevor die andere Kreatur versetzt wird.*

#### Experimentierpulver (rosa):

Spielvariante, erfindet eure eigene Fähigkeit.

#### Meditationspulver (braun):

Der Steppennomade darf die Position seines Zeitsteins mit dem eines anderen Helden tauschen. Dafür müssen sich beide Zeitsteine auf der Tagesleiste befinden (nicht dem Sonnenaufgang-Feld) und alle betroffenen Spieler einverstanden sein. Das geht nicht während einer Aktion eines Helden.

Im Spiel mit 4 neutralen Zeitsteinen hat das Meditationspulver keinen Effekt.

#### Schwächungspulver (blau):

Am Anfang der ersten Kampfrunde eines Kampfs, an dem der Steppennomade beteiligt ist, gegen eine Kreatur (kein Endgegner), die 4 oder mehr Willenspunkte hat: Sie verliert 3 Willenspunkte. Der Steppennomade darf dann *bis zu 3 Willenspunkte* auf die kämpfenden Helden verteilen.

#### Umwandlungspulver (gelb):

Der Steppennomade gibt einen kleinen rechteckigen Gegenstand oder eine Kopfbedeckung von seiner Heldentafel aus dem Spiel, *egal auf welcher Seite der Gegenstand liegt*. Danach darf er einen beliebigen Gegenstand von der Ausrüstungstafel erhalten. Das geht nicht während einer Aktion eines Helden.

#### Vorhersehungspulver (türkis):

In einer Kampfrunde gegen einen Gegner (auch Endgegner), direkt bevor der Steppennomade Würfel werfen würde: Bestimmt bereits den gegnerischen Kampfwert (üblicherweise durch Würfeln). Der Steppennomade und alle kommenden Helden entscheiden einzeln, ob sie den Kampf verlassen wollen. Der Steppennomade muss in jedem Fall

die Stundenkosten für die Kampfrunde zahlen. Nach ihm kommende Helden müssen dies nur, wenn sie weiterkämpfen. Der Kampf ist abgebrochen, wenn der Steppennomade den Kampf eröffnete und alle Helden den Kampf verlassen. Wird der Kampf nicht abgebrochen, bestimmen alle kommenden Helden, die den Kampf nicht verlassen haben, in Zugreihenfolge ihren Kampfwert (üblicherweise durch Würfeln), und der Gesamtkampfwert der Helden wird wie üblich mit dem (bereits bestimmten) Kampfwert des Gegners verglichen.

#### **Bonuswürfel:**

Der Steppennomade kann keinen großen Bonuswürfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“) und keinen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“) für Magische Pulver abgeben.

Hat er all seine Heldenwürfel abgegeben, kann er bis zum Tagesende auch keinen großen Bonuswürfel statt seiner Heldenwürfel werfen. *Ausnahme: Hat er einen zusätzlichen Würfel, darf er den großen Bonuswürfel statt des zusätzlichen Würfels werfen.*

#### **Mehrere Steppennomaden:**

*Jeder Steppennomade hat seine eigene Sabri, die sich nur auf ihn zubewegt. Ihr dürft den Sabris Standfüße in unterschiedlichen Farben geben.*

*Jeder Steppennomade wählt am Anfang, welche 3 verschiedenen Pulver er erhält und welche 2 anderen verschiedene Pulver er auf seine Sabri steckt. Pulver verschiedener Steppennomaden sind aber ununterscheidbar. Jeder Steppennomade darf jedes Pulver tragen und nutzen sowie miteinander und mit jeder Sabri tauschen.*

### **Die Legenden von Andor (2012)**

#### **Umwandlungspulver (gelb):**

Der Steppennomade kann durch das Umwandlungspulver keinen Trank der Hexe erhalten.

#### **Ausscheiden:**

*Scheidet der Steppennomade aus (z.B. weil er in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), kommen alle von ihm getragenen Pulver aus dem Spiel, aber Sabri bleibt im Spiel. Sie bewegt sich fortan auf das Feld zu, auf dem der Steppennomade ausschied.*

### **Der Sternenschild (2013)**

#### **Andorische Flöte:**

*Wenn der Steppennomade die andorische Flöte nutzt, wirft er dafür einen seiner rosa Würfel statt eines normalen Heldenwürfels. Das geht, auch wenn er alle Würfel bereits für Magische Pulver abgegeben hat.*

### **Die Reise in den Norden (2014)**

#### **Treues Lasttier Sabri:**

Wenn der Steppennomade auf dem Schiff startet, startet Sabri auch auf dem Schiff.

#### **Bannpulver (grün):**

Der Steppennomade darf eine Kreatur auf einem Meeresfeld hinlegen, wenn das Schiff auf ihrem Feld steht.

#### **Schwächungspulver (blau):**

Das Schwächungspulver darf vor oder nach dem Einsatz von Nixenstaub genutzt werden. Nachher geht das nur, wenn die Kreatur nach dem Nixenstaub 4 oder mehr Willenspunkte hat.

#### **Umwandlungspulver (gelb):**

*Das Umwandlungspulver kann Orweyns Hammer der Stärke nicht umwandeln.*

#### **Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“:**

*Wenn der Unbekannte Krieger die Würfel des Steppennomaden wirft, wirft er alle vier Würfel, egal wie viele Würfel Barz an diesem Tag bereits für Magische Pulver abgab.*

### **Die letzte Hoffnung (2016)**

#### **Zweite Sonderfähigkeit: Quellentausch:**

Betritt der Steppennomade ein Feld mit einer farbigen Quelle, so darf er alle farbigen Quellen auf die graue Seite drehen, mischen, zufällig verteilen und wieder auf die farbige Seite drehen. Erst danach entscheidet er, *ob er stehen bleibt oder nicht* und ob er die Quelle auf seinem Feld leert oder nicht.

#### **Bannpulver (grün):**

Das Bannpulver darf auch ein Skelett hinlegen. Dieses gilt dann als überwunden und bleibt bis zum nächsten Sonnenaufgang liegen.

Wachrolle oder Krahdar können nicht hingelegt werden, da sie nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld abgebildet sind.

#### **Schwächungspulver (blau):**

Das Schwächungspulver darf auch Skelette schwächen. Krahdar können nicht geschwächt werden.

#### **Umwandlungspulver (gelb):**

Der Steppennomade kann durch das Umwandlungspulver keinen Trank der Hexe und keine Nahrung erhalten.

#### **Legende 15, Der vergiftete Geist:**

Bei seiner offiziellen Geschenkaufgabe darf der Steppennomade ausnahmsweise Magische Pulver auf Feld 219 ablegen.

#### **Spielvariante „Merriks Karte“:**

*Das Mediationspulver darf auch die Position eines farbigen Zeitsteins und Merriks neutralen Zeitsteins tauschen. Dafür müssen nur die Spieler der Steppennomaden und des Helden mit dem farbigen Zeitstein einverstanden sein.*

## Die Bonus-Box (2017/2024)

### **Bannpulver (blau):**

Das Bannpulver kann keine Fluggors hinlegen, da sie nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld abgebildet sind.

### **Umwandlungspulver (gelb):**

Der Steppennomade kann durch das Umwandlungspulver keine Gegenstände von der kleinen Ausrüstungstafel der weißen Ereigniskarten erhalten.

## Alte Geister (2018)

### **Bannpulver (blau):**

Der Takuri-Spiegel darf auch eine liegende Kreatur versetzen. Wird sie auf ein Feld versetzt, auf dem bereits eine Kreatur steht oder liegt, wird sie auf das angrenzende Feld entlang des Pfeils versetzt. Wird sie direkt auf die Rietburg (Feld 0) versetzt, wird sie auf einen goldenen Schild gestellt. Wird sie direkt auf das Lager der Tulgori (Feld 18) versetzt, ist die Legende verloren.

Shron ignoriert liegende Kreaturen. Das Feld einer liegenden Kreatur wird bei seiner Bewegung wie ein leeres Feld behandelt. Kreaturen, die Teil seines Heeres sind, können nicht hingelegt werden.

### **Umwandlungspulver (gelb):**

Der Steppennomade kann durch das Umwandlungspulver keine Gegenstände von der Karte „Tulgorischer Handel“ erhalten.

### **Bonus-Legende „Die vierte Statue“:**

*Es gibt keine Ausrüstungstafel. Mit dem Umwandlungspulver darf der Steppennomade einen Gegenstand von Feld 71 erhalten.*

## Düstere Zeiten (2020)

### **Bannpulver (blau):**

Das Bannpulver darf Kreaturen hinlegen, die auf einem Bewegungsplättchen abgebildet sind, auch wenn sie nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld abgebildet sind. Diese werden dann jeweils bei der nächsten Ausführung ihres Bewegungsplättchen wieder aufgestellt statt bewegt, egal wie lange nach dem Hinlegen dies geschieht.

### **Umwandlungspulver (gelb):**

*Das Umwandlungspulver kann die Spitzhacke nicht umwandeln.*

## Die ewige Kälte (2022)

### **Magische Pulver:**

*Der Steppennomade kann Magische Pulver nicht bei Händlern tauschen.*

### **Bannpulver (blau)**

*In der Höhle der Verwandlung (Feld 414) stehende Kreaturen können nicht mit dem Bannpulver hingelegt werden.*

### **Umwandlungspulver (gelb):**

*Es gibt keine Ausrüstungstafel. Mit dem Umwandlungspulver darf der Steppennomade einen Gegenstand aus dem Vorrat oder von einem Händlerfeld erhalten, der auf einem Händlerfeld abgebildet ist.*

*Wintersteine können nicht umgewandelt werden.*

## Das ferne Land (2025)

### **Bannpulver (grün):**

*In Azurien (Vorderseite), wenn Ereigniskarten auf dem Ereigniskarten-Feld liegen, darf das Bannpulver Gors, Gorlots, Kreideskräle und Trolle hinlegen, egal welche auf der obersten Ereigniskarte abgebildet sind. Liegende Kreaturen werden bei der nächsten Ausführung ihres Symbols auf einer Ereigniskarte aufgestellt, egal wie viele Tage nach dem Hinlegen dies geschieht. Wachtrolle und Sumpftrolle können dann nicht hingelegt werden, da sie nicht auf Ereigniskarten abgebildet sind.*

*In Azurien (Vorderseite), wenn keine Ereigniskarten auf dem Ereigniskarten-Feld liegen, darf das Bannpulver alle Kreaturen hinlegen, die auf dem Ereigniskartenfeld abgebildet sind, auch Wachtrolle und Sumpftrolle.*

### **Umwandlungspulver (gelb):**

*Die Greifenkrone kann nicht umgewandelt werden.*

### **Geister:**

*Wenn der Steppennomade bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er keine Magischen Pulver nutzen. Er darf Magische Pulver gegen Gegner einsetzen, die angrenzend zu Geistern stehen, solange er selbst nicht angrenzend zu Geistern steht.*

*Der Steppennomade kann Magische Pulver mit Sabri tauschen, auch wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern stehen.*

## 39. Raash (Raashana), der Steppenreiter

### Allgemein

#### Heldentafel:

Der Steppenreiter hat Rang 39.

Seine offizielle Farbe ist Braun.

Er hat höchstens 19 Willenspunkte (statt 20).

Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 9 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 10 bis 14 Willenspunkten,
- 4 Würfel bei 15 bis 19 Willenspunkten.

#### Treuer Steppenbüffel Mamoru:

Der Steppenreiter ist ein [Reiter](#).

#### Bogen:

Der Steppenreiter ist ein [Fernkämpfer](#).

#### Kein Bogenschütze der Bewahrer:

Der Steppenreiter ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der [Bogenschützin](#) spricht.

# 50. Arbon (Talvora), der Bewahrer

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Bewahrer hat Rang 50.  
Seine offizielle Farbe ist Grau.  
Er hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Arcuballiste:

Der Bewahrer ist ein [Fernkämpfer](#).

### Nur der drittbeste Bogenschütze:

Der Bewahrer ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der [Bogenschützin](#) spricht.

### Geheimwissen aus dem Schwarzen Archiv:

Der Bewahrer darf sich vor der ersten Kampfrunde eines Kampfs gegen einen auf der Kreaturenanzeige abgebildeten Gegner entscheiden, den Gegner zu schwächen.

Verschiebt den Stärkestein eines geschwächten Gegners auf das nächst linke Stärkefeld der Kreaturenanzeige *mit einer kleineren Zahl*. Er hat neu so viele Stärkepunkte.

Ein geschwächter Gegner gibt die Belohnung des Gegners, der über seinem Stärkestein abgebildet ist. Ist da kein Gegner abgebildet, gibt er die Belohnung des nächst linken auf der Kreaturenanzeige abgebildeten Gegners. Sind über und links vom Stärkestein keine Gegner abgebildet, gibt er gar keine Belohnung.

Wird der Gegner nicht besiegt, ist er im nächsten Kampf nicht mehr geschwächt (außer er wird erneut geschwächt). Der Bewahrer kann keine Endgegner schwächen.

### Mehrere Bewahrer:

*Jeder Gegner kann in einem Kampf höchstens einmal geschwächt werden, selbst wenn mehrere Bewahrer mitkämpfen.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Trolle:

Der Bewahrer kann keine Trolle schwächen. *Dies gilt nur für Legenden auf einem Grundspiel-Spielplan, nicht für Legenden auf anderen Spielplänen.*

### Mini-Erweiterung „Koram, der Gor-Häuptling“:

*Der Bewahrer kann von Koram gestärkte Gors schwächen. Die beiden Stärkestein-Verschiebungen heben sich auf und der Gor hat seine normalen Werte und Belohnung.*

### Mini-Erweiterung „Die Taverne von Andor“:

*Der Bewahrer kann eine von der Taverne geschwächte Kreatur nicht weiter schwächen.*

## Der Sternenschild (2013)

### Ken Dorr:

*Der Bewahrer kann Ken Dorr nicht schwächen.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Krahd-Skelette:

*In Krahd (Rückseite) sinken geschwächte Skelette von 1 Stärkepunkt auf 0 und von 3 Stärkepunkten auf 1. In beiden Fällen geben sie keine Belohnung.*

## Die Bonus-Box (2017/2024)

### Fluggors:

*Der Bewahrer kann keine Fluggors schwächen.*

## Alte Geister (2018)

### Maasavi:

Der Bewahrer kann keine Maasavi schwächen.

## Düstere Zeiten (2020)

### Riesentroll:

*Der Bewahrer darf eine durch den Riesentroll gestärkte Kreatur schwächen (außer gestärkte Trolle). Die beiden Stärkestein-Verschiebungen heben sich auf und die Kreatur gibt ihre normale Belohnung.*

## Das ferne Land (2025)

### Mini-Erweiterung „Der Mhourl“:

*Der Bewahrer kann den Mhourl nicht schwächen.*

### Geister:

*Wenn der Bewahrer bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann er keine Gegner schwächen. Er darf Gegner schwächen, die angrenzend zu Geistern stehen, sofern er selbst nicht angrenzend zu Geistern steht.*

### Hoffnungsstein Nr. 3:

*Ein Gegner kann in einem Kampf höchstens einmal vom Bewahrer oder Hoffnungsstein Nr. 3 geschwächt werden, nicht von beiden.*

## 52. Iril (Ilar), die Runenmeisterin

### Allgemein

#### Aufbau:

Legt die Runenscheibe mit Speichenwert 1 bereit.

#### Heldentafel:

Die Runenmeisterin hat Rang 52.

Ihre offizielle Farbe ist Dunkelblau.

Sie hat höchstens 12 Stärkepunkte (statt 14).

Sie kann bis zu 2 rechteckige kleine Gegenstände tragen (statt 3).

Sie hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte sie hat: Den Runenwürfel.

#### Runenwürfel:

Der Runenwürfel hat die Seiten 1/1/2/2/3/3 (statt 1/2/3/4/5/6). Er kann nicht genutzt werden, wenn eine Legende das Werfen eines beliebigen Heldenwürfels außerhalb eines Kampfes verlangt (z.B. für das Bestimmen einer Feldzahl).

#### Runenscheibe:

Die Runenmeisterin hat eine Runenscheibe, die aus 9 Speichen besteht. Jede Speiche hat einen Speichenwert und ein Speichensymbol. Ihre Reihenfolge ist:

- Speichenwert 1 / blauer Runenstein
- Speichenwert 2 / Auge
- Speichenwert 3 / 3 Willenspunkte
- Speichenwert 4 / gelber Runenstein
- Speichenwert 5 / Auge
- Speichenwert 2 / Brunnen
- Speichenwert 3 / grüner Runenstein
- Speichenwert 4 / 3 Willenspunkte
- Speichenwert 5 / Brunnen

Wann immer die Runenmeisterin „ihre Runenscheibe dreht“, wirft sie den Runenwürfel und dreht ihre Runenscheibe um den Runenwürfel-Wert, sowie nach Wahl:

- bei 7 bis 13 Willenspunkten bis zu 1 Speiche weiter,
- bei 14 bis 20 Willenspunkten bis zu 2 Speichen weiter.

Die Runenscheibe kann niemals rückwärts gedreht werden.

#### Kampf:

Die Runenmeisterin wertet jeweils nicht den Runenwürfel-Wert. Stattdessen dreht sie ihre Runenscheibe und wertet den erhaltenen Speichenwert.

Dieser Speichenwert wird wie ein Würfelwert behandelt und darf mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden.

Die **Zauberin** darf den Runenwürfel drehen (1 ↔ 3), aber nur, wenn er in einem Gemeinsamen Kampf mit ihr geworfen wird. Die Runenscheibe kann sie nie drehen.

Das Horn des **Fährtenlesers** hat keinen Effekt auf die Runenmeisterin.

#### Bonuswürfel:

Hat die Runenmeisterin im Kampf einen zusätzlichen Würfel (z.B. durch den Streifenmarder in „Die Reise in den Norden“ oder Meres in „Die steinernen Drei“), wirft sie diesen unabhängig vom Runenwürfel und dem Runenscheiben-Drehen. Den zusätzlichen Würfelwert und den Speichenwert wertet sie wie zwei Würfelwerte (üblicherweise wird nur einer zum Kampfwert addiert, aber mit einem Helm könnten zwei gleiche addiert werden).

Im **Fernkampf** muss sie zuerst ihre Runenscheibe drehen und sich danach entschieden, ob sie beim erhaltenen Speichenwert aufhört oder den zusätzlichen Würfel wirft.

Wirft die Runenmeisterin statt ihres Heldenwürfels einen großen Bonuswürfel (z.B. den großen weißen Würfel der **Hüterin**), so wird die Runenscheibe nicht gedreht und kein Speichenwert gewertet, sondern der Wert des großen Bonuswürfels.

#### Runen befragen:

Nur die Runenmeisterin kann die Aktion „Runen befragen“ wählen. Dann gibt sie 1 Stunde ab, dreht danach ihre Runenscheibe und aktiviert den Effekt des erhaltenen Speichensymbol. Nach jedem Effekt entscheidet sie jeweils, ob sie ihre Aktion beendet oder 1 weitere Stunde abgibt, um erneut ihre Runenscheibe zu drehen und den Effekt des erhaltenen Speichensymbol zu aktivieren. Zwischen jedem Drehen dürfen freie Handlungsmöglichkeiten ausgeführt werden (z.B. darf die Runenmeisterin einen Runenstein aufnehmen oder ein Held einen aufgefrischten Brunnen leeren).

Die Effekte der Speichensymbole sind:

- Anzahl Willenspunkte: Die Runenmeisterin erhält *bis zu* so viele Willenspunkte.
- Auge: Die Runenmeisterin wählt ein Spielplanfeld und deckt *beliebig viele von fern aufdeckbare* Plättchen auf diesem Feld auf. Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht. Plättchen in einem Stapel dürfen auch aufgedeckt werden, ihre Reihenfolge bleibt aber gleich.
- Brunnen: Die Runenmeisterin darf 1 geleerten Brunnen auf dem Spielplan auffrischen, selbst wenn ein Held auf seinem Feld steht.
- Runenstein: Wenn die Runenmeisterin mindestens einen Runenstein der passenden Farbe trägt, *darf* sie 1 Stärkepunkt erhalten.

#### Keine Schildzwergein:

Die Runenmeisterin ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte vom **Zwerg** spricht.

**Zusätzliche Runensteine:**

Ihr dürft am Anfang mancher Legenden, in denen eigentlich keine Runensteine eingewürfelt würden, dennoch Runensteine einwürfeln. Mischt dann zusätzlich zu allem anderen Spielmaterial verdeckt drei verschiedenfarbige Runensteine. Bestimmt mit je 1 Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und Heldenwürfel (1er-Stelle) die Positionen von 2 dieser Runensteine. Nehmt den dritten Runenstein verdeckt aus dem Spiel. Das gilt für:

- Legenden 1 bis 3 aus „Alte Geister“ (aber nicht die Bonus-Legende „Die vierte Statue“).
- Legende 2 aus „Düstere Zeiten“ und die Bonus-Legende „Der Marsch der Trolle“.
- Alle Legenden auf einem Spielplan aus „Die ewige Kälte“ oder „Das ferne Land“.

Das gilt nicht für Legenden auf einem Spielplan aus „Die Reise in den Norden“ oder „Die letzte Hoffnung“, weil die Runenmeisterin dort eine zusätzliche Fähigkeit hat.

**Mehrere Runenmeisterinnen:**

Jede Runenmeisterin hat ihre eigene Runenscheibe, die nur sie drehen kann.

Zusätzliche Runensteine werden nur einmal eingewürfelt.

**Der Sternenschild (2013)****Andorische Flöte:**

Wenn die Runenmeisterin die andorische Flöte nutzt, dreht sie dafür ihre Runenscheibe und wertet den erhaltenen Speichenwert, statt einen normalen Heldenwürfel zu werfen.

**Die Reise in den Norden (2014)****Segeln:**

Wenn die Runenmeisterin segelt, darf sie für 1 Stunde ihre Runenscheibe drehen und das Schiff bis zum erhaltenen Speichenwert viele Meeresfelder weit in eine beliebige Windrichtung zu segeln. Hat das Schiff den zweiten Mast, kann sie es bis zu doppelt so weit bewegen.

Sie darf sich jede Stunde neu entscheiden, ob sie zum Segeln die aktuelle Windstärke nutzen oder ihre Runenscheibe drehen will, muss sich aber vor einem etwaigen Drehen entscheiden.

**Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“:**

Wenn der Unbekannte Krieger den Würfel der Runenmeisterin wirft, wird die Runenscheibe nicht gedreht, sondern einfach der Wert des Runenwürfels gewertet.

**Die letzte Hoffnung (2016)****Zweite Sonderfähigkeit: Stärkere Runenscheibe**

In Legende 11 wird die Runenscheibe bei der Erfüllung der Heldenaufgabe auf ihre Rückseite gedreht. Für Legenden 12 bis 17 liegt die Runenscheibe vom Anfang an auf der Rückseite. Die Speichenreihenfolge der Rückseite ist:

- Speichenwert 1 / roter und violetter Edelstein
- Speichenwert 2 / Auge

- Speichenwert 3 / 2 Willenspunkte
- Speichenwert 4 / roter und grüner Edelstein
- Speichenwert 5 / Auge
- Speichenwert 2 / Quelle
- Speichenwert 3 / roter und blauer Edelstein
- Speichenwert 4 / 5 Willenspunkte
- Speichenwert 5 / Quelle

Für die Aktion „Runen befragen“ haben die Speichensymbole leicht andere Effekte:

- Anzahl Willenspunkte: Ein Held erhält bis zu so viele Willenspunkte, egal wo er steht und ob er seinen Tag bereits beendet hat.
- Auge: Unverändert.
- Quelle: Die Runenmeisterin darf 1 beliebige geleerte Quelle auf dem Spielplan auffrischen, selbst wenn ein Held auf ihrem Feld steht.
- Edelsteine: Trägt die Runenmeisterin mindestens einen Edelstein einer passenden Farbe, darf ein Held 1 Stärkepunkt erhalten, egal wo er steht und ob er seinen Tag beendet hat. Jede Edelstein-Farbe darf höchstens 1x pro Tag für diesen Effekt genutzt werden. Zur Erinnerung dürft ihr Edelsteine genutzter Farben auf ihre graue Rückseite drehen.

**Legende 14, Der Meister des Trolls**

Die offizielle Genesungsaufgabe „2 Quellen leeren“ ist auch erfüllt, wenn an einem Tag zweimal dieselbe Quelle geleert wird.

**Legende 17, Die letzte Hoffnung:**

Die Runenmeisterin kann mit dem Auge-Symbol keine Ortskarten aktivieren.

**Alte Waffen:**

Das Messer kann den Runenwürfel nur im Kampf neu werfen.

**Alte Geister (2018)****Legende 3, Die steinernen Drei:**

Die Runenmeisterin kann die Quelle auf Feld 37 mit dem Brunnen-Symbol nicht auffrischen.

**Die ewige Kälte (2022)****Runen befragen:**

Das Brunnen-Symbol darf ein erloschenes Feuer auf dem Spielplan entfachen (ohne Willenspunktetekosten).

Ein erloschenes Feuer auf der Heldentafel der *Feuerwächterin* kann so nicht entfacht werden.

**Askimar-Klinge:**

Eine Askimar-Klinge kann den Runenwürfel nur im Kampf neu werfen.

### *Das ferne Land (2025)*

**Geister:**

*Wenn die Runenmeisterin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie die Aktion „Runen befragen“ nicht nutzen. Sie darf Plättchen aufdecken und Brunnen auffrischen, auch wenn diese bei oder angrenzend zu Geistern liegen. Sie nutzt im Kampf ihre Runenscheibe, auch wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

**Wurfmesser:**

*Ein Wurfmesser kann den Runenwürfel nur im Kampf neu werfen.*

# 60. Tenaya (Teyan), die Feuerwächterin

## Allgemein

### Aufbau:

Die Feuerwächterin erhält 1 Hadrisches Brennholz. Legt 1 Feuerplättchen bereit.

### Heldentafel:

Die Feuerwächterin hat Rang 60.

Ihre offizielle Farbe ist Grün.

Sie darf bis zu 1 Feuerplättchen tragen.

Sie hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 6 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 7 bis 13 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 14 bis 20 Willenspunkten.

### Hadrisches Brennholz:

Das Hadrische Brennholz ist ein kleiner rechteckiger Gegenstand, der von anderen Helden getragen werden darf. Nur die Feuerwächterin kann es als freie Handlungsmöglichkeit nutzen, und nur, wenn sie keinen großen Gegenstand trägt. Dann muss sie das Hadrische Brennholz und 2 Willenspunkte abgeben und darf 1 Feuerplättchen mit der brennenden Seite oben auf ihre Heldentafel legen.

Das Hadrische Brennholz kann nicht genutzt werden, um ein Feuerplättchen auf ein Spielplanfeld zu legen.

### Feuer:

Bei Sonnenaufgang, beim Brunnen/Quellen-Symbol, wenn die Feuerwächterin ein brennendes Feuer trägt, erhalten alle Helden auf ihrem Feld 5 Willenspunkte. Dann wird das Feuer auf die erloschene Seite gedreht. Wenn der **Taurus** 15 oder mehr Willenspunkte hat, darf er 1 Stärkepunkt statt 5 Willenspunkte erhalten.

Solange die Feuerwächterin ein brennendes Feuer trägt, haben alle Helden, die auf ihrem Feld stehen, je +1 **Bonusstärke**. Der **Krieger** hat +2 **Bonusstärke** (statt +1).

Die Feuerwächterin darf ein erloschenes Feuer auf ihrer Heldentafel entfachen, indem sie 2 Willenspunkte abgibt. Andere Helden können dies nicht, *auch nicht die **Runenmeisterin** mit dem Brunnen-Symbol*.

Die Feuerwächterin kann ein Feuerplättchen von ihrer Heldentafel nicht ablegen oder anderen Helden geben, sie darf es aber jederzeit aus dem Spiel nehmen.

Während die Feuerwächterin ein Feuerplättchen trägt, kann sie keinen großen Gegenstand tragen (statt bis zu 1). *Wenn die Feuerwächterin einen großen Gegenstand erhält, während sie ein Feuerplättchen trägt, darf sie sich entscheiden, ob sie das Feuerplättchen aus dem Spiel nehmen oder den großen Gegenstand auf ihrem Feld zurücklassen will.*

Die **Wassermagierin** kann sich nicht von oder zu einem Feuerplättchen auf der Heldentafel der Feuerwächterin teleportieren.

### Mehrere Feuerwächterinnen:

Alle Hadrischen Brennholzer sind ununterscheidbar und dürfen von allen Feuerwächterinnen genutzt werden. Eine Feuerwächterin darf mehrmals pro Legende ein Hadrisches Brennholz nutzen.

Eine Feuerwächterin kann ein brennendes Feuer keiner anderen Feuerwächterin geben.

Auch wenn mehrere Feuerwächterinnen auf demselben Feld stehen und brennende Feuer tragen, erhält jeder Helden nur einmal **Bonusstärke** und bei Sonnenaufgang nur einmal 5 Willenspunkte.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Ausscheiden:

Scheidet die Feuerwächterin aus (z.B. weil sie in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), kommt ein von ihr getragenes Feuer aus dem Spiel.

### Ereigniskarte „Geheimer See“ 5:

Trägt die Feuerwächterin ein Feuerplättchen, kommt dieses aus dem Spiel. Für den Rest der Legende kann sie kein Feuerplättchen mehr tragen.

## Düstere Zeiten (2020)

### Eule:

Die Eule kann nicht an die Feuerwächterin geschickt werden, während sie ein Feuerplättchen trägt, da die Feuerwächterin dann keine großen Gegenstände tragen kann.

## Die ewige Kälte (2022)

### Brennholz:

Die Feuerwächterin erhält am Anfang kein Hadrisches Brennholz.

Wenn die Feuerwächterin keinen großen Gegenstand und kein sechseckiges Plättchen trägt, darf sie ein normales Brennholz und 2 Willenspunkte abgeben, um ein brennendes Feuerplättchen auf ihre Heldentafel zu legen. Sie kann keine Feuerplättchen vom Spielplan aufnehmen.

Andere Helden können kein Feuerplättchen auf die Heldentafel der Feuerwächterin legen, auch nicht durch Abgabe von Brennholz und Willenspunkten.

**Feuer:**

Bei Sonnenaufgang, beim Symbol „Wärmendes Feuer“, wenn die Feuerwächterin ein brennendes Feuer trägt, erhalten alle Helden auf ihrem Feld 5 Willenspunkte. *Wenn der **Tarus** 15 oder mehr Willenspunkte hat, darf er 1 Stärkepunkt statt 5 Willenspunkte erhalten.*

Beim Symbol „Die Feuer verlöschen“ wenn die Feuerwächterin ein brennendes Feuer trägt, wird das Feuer auf die erloschene Seite gedreht.

Wenn die Feuerwächterin bereits auf dem Feld eines brennenden Feuers steht, gibt ein Feuer auf ihrer Heldentafel weder Willenspunkte noch **Bonusstärke**.

**Legende 4, Die Pranken des Winters:**

Auch für ein brennendes Feuer auf der Heldentafel der Feuerwächterin dürft ihr Takotas Stärkestein um 1 nach links verschieben.

***Das ferne Land (2025)***

**Geister:**

*Wenn die Feuerwächterin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie kein Feuerplättchen auf ihre Heldentafel legen, kann sie kein erloschenes Feuer auf ihrer Heldentafel entfachen und gibt ein Feuerplättchen auf ihrer Heldentafel weder Willenspunkte noch **Bonusstärke**.*

*Ein Feuerplättchen auf ihrer Heldentafel wird beim Sonnenaufgang auf die erloschene Seite gedreht, auch wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 60. Tenaya (Teyan), die Feuerbezwingerin

## Allgemein

### Aufbau:

Die Feuerbezwingerin erhält die 3 Feuerzauber, alle gelöscht (mit der „-2 Willenspunkte“-Seite nach oben).

### Heldentafel:

Die Feuerbezwingerin hat Rang 60.

Ihre offizielle Farbe ist Grün.

Sie hat höchstens 10 Stärkepunkte (statt 14).

Sie hat höchstens 14 Willenspunkte (statt 20).

Sie hat:

- 1 Würfel bei 1 bis 4 Willenspunkten,
- 2 Würfel bei 5 bis 9 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 10 bis 14 Willenspunkten.

Sie darf ihre 3 Feuerzauber tragen.

### Feuerzauber:

Nur die Feuerbezwingerin kann die 3 Feuerzauber tragen. Die Feuerzauber sind keine Gegenstände und können nicht abgelegt werden.

Die Feuerbezwingerin darf 2 Willenspunkte abgeben, um einen gelöschten Feuerzauber auf die brennende Seite zu drehen und seinen Effekt zu aktivieren.

Bei Sonnenaufgang, direkt vor dem Erzähler-Symbol, darf sie alle Feuerzauber aufdecken, *egal ob das Erzähler-Symbol ausgeführt wird.*

### Bannfeuer (violett):

Steht die Feuerwächterin mit brennendem Bannfeuer auf dem Feld einer Kreatur (kein Endgegner), läuft diese bei Sonnenaufgang nicht. *Durch eine Ereigniskarte kann sie weiterhin laufen.*

Kreaturen können das Feld der Feuerwächterin weiterhin betreten und überspringen.

### Feuerstoß (rot):

Die Feuerbezwingerin kann den Feuerstoß nur direkt vor einer Kampfrunde, in der sie mitkämpft, entfachen. Die Feuerbezwingerin hat nur in dieser Kampfrunde +2 **Bonusstärke**.

### Leuchtfeuer (blau):

Ein anderer Held, dessen Zeitstein nicht auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt und der seinen Tag noch nicht beendet hat, darf sofort bis zu 2 Felder weit laufen. Dies kostet ihn keine Stunden.

Effekte, die durch das Betreten eines Felds oder Stehenbleiben aktiviert werden, werden wie üblich abgehandelt. *Falls für das Betreten eines Felds oder das Benutzen einer Feldverbindung eine Anzahl Willenspunkte nötig sind,*

*muss der laufende Held genügend Willenspunkte haben, nicht die Feuerbezwingerin.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Bauern/Iquar mitbewegen.*

### Mehrere Feuerbezwingerinnen:

*Eine Feuerbezwingerin kann ihre Feuerzauber keiner anderen Feuerbezwingerin geben.*

*Eine Feuerbezwingerin darf mit ihrem Leuchtfeuer eine andere Feuerbezwingerin laufen lassen.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Ausscheiden:

*Scheidet die Feuerbezwingerin aus (z.B. weil sie in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), kommen ihre Feuerzauber aus dem Spiel.*

### Bonus-Legende „Die Eskorte des Königs“:

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf den König Brandur mitbewegen. Willenspunkte-Kosten für diese Bewegung muss der laufende Held abgeben, nicht die Feuerwächterin.*

## Der Sternenschild (2013)

### Leuchtfeuer (blau):

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Merrik mitbewegen.*

## Die Reise in den Norden (2014):

### Leuchtfeuer (blau):

*Durch das Leuchtfeuer darf ein Held das Schiff betreten, das Schiff verlassen oder Bootsstrecken (als 2 Felder) nutzen, aber nicht das Schiff segeln.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Grenolin, Merrik, Silberzwerge und Taren mitbewegen.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Bannfeuer (violett):

*Der Urtroll wird vom Bannfeuer nicht festgehalten.*

### Leuchtfeuer (blau):

*Ein durch Höhlenwichte, Sporne, Skelette, Wachtrolle oder Kraher festgehaltener Held kann durch das Leuchtfeuer nicht laufen.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held kann den Trosswagen nicht mitbewegen.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Merrik (aus der Spielvariante „Merrick's Karte“) mitbewegen.*

### **Alte Geister (2018)**

#### **Leuchtfeuer (blau):**

*Ein auf dem Feld eines Maasavi stehender Held kann durch das Leuchtfeuer nicht laufen.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Hallgard und die Tulgori mitbewegen.*

### **Düstere Zeiten (2020)**

#### **Leuchtfeuer (blau):**

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held kann nur zwei Felder weit laufen, auch wenn er die Zwergentiefel trägt oder der Einhornreiter ist.*

#### **Bannfeuer (violett):**

*Wenn eine Kreatur (kein Endgegner) durch ihr Nachtmodus-Bewegungsplättchen laufen würde, während die Feuerwächterin mit brennendem Bannfeuer auf ihrem Feld steht, läuft sie stattdessen nicht. Die Feuerwächterin darf im Nachtmodus mehrmals pro Tag mit demselben Bannfeuer Kreaturen am Laufen hindern.*

### **Die ewige Kälte (2023)**

#### **Feuerzauber:**

*Die Feuerbezwingerin kann ihre Feuerzauber nicht bei Händlern tauschen.*

#### **„Schwerer Spielen“-Winterstein:**

*Wenn den Winterstein-Träger durch das Leuchtfeuer läuft, verliert er die Willenspunkte, nicht die Feuerbezwingerin.*

#### **Höhle der Verwandlung:**

*Kreaturen auf der Höhle der Verwandlung (Feld 414) werden vom Bannfeuer nicht am Laufen gehindert.*

### **Das ferne Land (2025)**

#### **Feuerzauber:**

*Ein eigenes Symbol „Feuerzauber“ auf dem Sonnenaufgang-Feld erinnert an das Aufdecken der Feuerzauber.*

#### **Leuchtfeuer (blau):**

*Ein durch Sporne oder das Büffelmonster festgehaltener Held kann durch das Leuchtfeuer nicht laufen.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held darf Azturia mitbewegen.*

*Ein durch das Leuchtfeuer laufender Held kann das Steppenvolk nicht mitbewegen.*

#### **Gorlots:**

*Ein nicht in der ersten Kampfrunde besiegt Gorlot läuft davon, selbst wenn die Feuerbezwingerin mit brennendem Bannfeuer bei ihm steht.*

#### **Geister:**

*Wenn die Feuerbezwingerin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie ihre Feuerzauber nicht entfachen.*

*Feuerzauber werden bei Sonnenaufgang aufgedeckt, auch wenn sie bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

*Kreaturen bei oder angrenzend zu Geistern werden von Bannfeuer nicht am Laufen gehindert.*

*Der Feuerstoß wirkt auch gegen Gegner bei oder angrenzend zu Geistern, sofern die Feuerbezwingerin selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

*Das Leuchtfeuer kann Helden laufen lassen, egal ob diese bei oder angrenzend zu Geistern stehen oder laufen.*

# 60. Kirr, der Zeitzauberer

## Allgemein

### Heldentafel:

Der Zeitzauberer hat Rang 60.  
Seine offizielle Farbe ist Violett.  
Er hat höchstens 17 Willenspunkte (statt 20).  
Er hat 1 Würfel, egal wie viele Willenspunkte er hat.

### Zeitzauberei:

Wenn der Zeitzauberer 10 oder mehr Willenspunkte hat, erhält er pro Stunde, die sein Zeitstein (nachdem er für die Kampfrunde vorgesetzt wurde) von der 4. Stunde entfernt ist, +1 **Bonusstärke**. Zum Beispiel hat er +3 **Bonusstärke**, wenn sein Zeitstein auf der 1. oder 7. Stunde liegt.  
Ihr dürft zur Erinnerung die 4. Stunde markieren, zum Beispiel mit der Figur „Koraph“, wenn diese nicht andersweitig genutzt wird.

### Neutrale Zeitsteine:

Im Spiel mit neutralen Zeitsteinen zählt dafür die Position desjenigen Zeitsteins, den der Zeitzauberer in dieser Kampfrunde vorgesetzt hat.

### Nicht Eara:

Der Zeitzauberer ist nicht gemeint, wenn eine Regel oder Karte von der **Zauberin** spricht.

## *Der Sternenschild (2013)*

### *Andorische Flöte:*

*Wenn der Zeitzauberer die Flöte nutzt, kann er den geworfenen Würfel nicht auf die gegenüberliegende Seite drehen.*

## *Die letzte Hoffnung (2016)*

### *Spielvariante „Merriks Karte“:*

*Wenn der Zeitzauberer in einer Kampfrunde Merriks neutralen Zeitstein nutzt, zählt für die Bonusstärke dessen Position statt die des farbigen Zeitsteins.*

## *Das ferne Land (2025)*

### *Geister:*

*Wenn der Zeitzauberer bei oder angrenzend zu Geistern steht, erhält er keine **Bonusstärke** durch Zeitzauberei. Es ist egal, ob der Gegner bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# 68. Darh (Darhen), die Beschwörerin

## Allgemein

### Aufbau:

Legt den Knochen-Golem und das Golem-Symbol bereit.

### Heldentafel:

Die Beschwörerin hat Rang 68.

Ihre offizielle Farbe ist Beige.

Sie hat höchstens 15 Willenspunkte (statt 20).

Sie hat:

- 2 Würfel bei 1 bis 7 Willenspunkten,
- 3 Würfel bei 8 bis 15 Willenspunkten.

### Knochen-Golem:

Die Beschwörerin hat einen *Helfer*, die Figur „Knochen-Golem“.

Der Knochen-Golem gibt +6 *Bonusstärke*, wenn er auf dem Feld des Gegners steht.

Legt den Knochen-Golem, wenn er nicht im Spiel ist, auf das Feld für besiegte Kreaturen. Er darf erst bewegt werden, nachdem er durch eine Beschwörung aufgestellt wurde, selbst wenn das Feld für besiegte Kreaturen durch eine Eisbrücke des *Eis-Dämons* angrenzend an ein anderes Feld gemacht wurde.

### Beschwörung:

Wenn die Beschwörerin am Sieg über einen gewöhnlichen Gegner beteiligt ist, während der Knochen-Golem nicht im Spiel ist, darf sie nach der Belohnung, aber vor der Erzählerbewegung, den Knochen-Golem beschwören. Dann wirft sie einen Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einen Heldenwürfel (1er-Stelle) und stellt den Gegner und den Knochen-Golem auf das so ermittelte Feld.

Nur wenn der Gegner bei der Beschwörung direkt versetzt wird, z.B. weil auf dem ermittelten Feld nur eine Kreatur stehen kann und dort bereits eine Kreatur steht, so versetzt der Knochen-Golem mit ihm mit. *Würde der Gegner bei der Beschwörung direkt auf einen (goldenen) Schild versetzt, so werft stattdessen die Würfel neu und ermittelt ein alternatives Feld.*

Wenn der Erzähler bei der Beschwörung 4 oder mehr Felder vom Ende der Legendenleiste entfernt ist, legt das Golem-Symbol 4 Buchstaben über ihn an die Legendenleiste. Danach bewegt sich der Erzähler, sofern vom Sieg noch eine Erzählerbewegung aussteht.

Wenn der Erzähler das Golem-Symbol erreicht, kommt der Knochen-Golem aus dem Spiel.

Der Knochen-Golem kann mehrmals pro Legende beschworen werden.

### Mehrere Beschwörerinnen:

*Jede Beschwörerin hat ihren eigenen Knochen-Golem, den nur sie beschwören und bewegen kann. Ihr dürft den Knochen-Golems Standfüße in unterschiedlichen Farben geben. Jeder Knochen-Golem hat sein eigenes Golem-Symbol. Ihr dürft auch diese unterschiedlich markieren.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Ausscheiden:

*Scheidet die Beschwörerin aus (z.B. weil sie in Cavern auf 0 Willenspunkte fiel), bleibt ihr Knochen-Golem im Spiel, bis der Erzähler das Golem-Symbol erreicht. Er kann nicht mehr von ihr bewegt werden, gibt aber weiterhin seine *Bonusstärke*.*

## Die Reise in den Norden (2014)

### Beschwörung:

*Wenn der Knochen-Golem beschworen wird, so markiert einen Kreaturenplatz auf Feld 90 mit einem leeren Standfuß. Sind alle Kreaturenplätze besetzt, bewegt sich der Erzähler und der Standfuß kommt aus dem Spiel.*

*Wird er beim Sieg über einen Gor beschworen, so bestimmt die Position des Gors und des Knochen-Golems, indem ihr zwei weiße Würfel werft und:*

- auf den Nebelinseln (Vorderseite) 100 addiert.
- in Hadria (Rückseite) 130 addiert.

*Wird er beim Sieg über eine Meereskreatur beschworen, so werft einen großen schwarzen Würfel und stellt die Meereskreatur auf:*

- römisch I bei 10,
- römisch II bei 12,
- römisch III bei 8,
- römisch IV bei 6.

*Auf den Nebelinseln (Vorderseite) könnt ihr dafür der gestrichelten Line folgen.*

*Falls die Meereskreatur auf ein Landfeld versetzt wurde, stellt den Knochen-Golem zur ihr. Ansonsten stellt den Knochen-Golem auf das nächste Landfeld entlang der Pfeile.*

### Knochen-Golem:

*Legt den Knochen-Golem, während er nicht im Spiel ist, neben Feld 90.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

**Zweite Sonderfähigkeit: Knochen-Käfig:**

Steht der Knochen-Golem auf dem Feld einer Kreatur, läuft diese bei Sonnenaufgang oder aufgrund einer Ereigniskarte nicht.

Kreaturen können das Feld des Knochen-Golems weiterhin betreten oder überspringen (wenn eine Kreatur dort steht).

Endgegner und der Ur troll werden vom Knochen-Golem nicht festgehalten.

**Beschwörung:**

Die Beschwörerin kann den Knochen-Golem nicht nach dem Sieg über ein Skelett beschwören.

**Legende 15, Der vergiftete Geist:**

*Wenn mehrere Beschwörerinnen mitspielen, muss für die offizielle Geschenkaufgabe dein eigener Knochen-Golem auf Feld 219 stehen.*

**Legende 17, Die letzte Hoffnung:**

Der Knochen-Golem darf auch beim Sieg über einen Krahdar beschworen werden.

Wenn er beim Sieg über einen Wachtroll beschworen wird, während der Erzähler auf „k“ oder später steht, oder er beim Sieg über einen Krahdar beschworen wird, bestimmt die Position von Knochen-Golems und Gegners mit einem Kreaturen- (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle), indem ihr 300 addiert.

Wenn der Knochen-Golem beim Sieg über einen Wachtroll beschworen wird und der Erzähler auf „j“ oder vorher steht, wird ihre Position nicht gewürfelt, sondern die Beschwörerin wählt dafür ein Feld angrenzend zum Ort des Wachtrolls. Beim nächsten Bewegungsplättchen, durch das Wachtrolle bewegt werden, wenn der Erzähler noch auf „j“ oder vorher steht, läuft der Wachtroll zurück auf seinen Ort.

**Alte Geister (2018)****Beschwörung:**

Der Knochen-Golem kann nicht beim Sieg über einen Maasavi oder eine Statue beschworen werden.

**Düstere Zeiten (2020)****Beschwörung:**

Der Knochen-Golem kann nicht beim Sieg über einen Tiefminen-Golem beschworen werden.

*Würde der Gegner bei der Beschwörung direkt auf das Lager der Trolle versetzt, so werft die Würfel neu und ermittelt ein alternatives Feld.*

**Die ewige Kälte (2022)****Beschwörung:**

*Bestimmt die Position des Knochen-Golems und der Kreatur mit einem Kreaturenwürfel (10er-Stelle) und einem Heldenwürfel (1er-Stelle), indem ihr 400 addiert. Werft die Würfel neu und ermittelt ein alternatives Feld, wenn*

*der Gegner bei der Beschwörung auf ein Feld gestellt würde, von dem kein Pfeil wegzeigt.*

**Höhle der Verwandlung:**

*Wird ein beschworener Gor/Steppenbüffel auf die Höhle der Verwandlung (Feld 414) gestellt oder versetzt, wird er hingelegt und bleibt dort liegen, bis das rosafarbene Verwandlungs-Symbol des Sonnenaufgang-Felds ausgeführt wird.*

*Wiederbeschworene Wargors/Felltrolle, die die Höhle der Verwandlung betreten, werden nicht hingelegt oder verwandelt. Sie überspringen keine anderen Kreaturen auf Feld 414.*

**Das ferne Land (2025)****Geister:**

*Wenn die Beschwörerin bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie den Knochen-Golem nicht beschwören oder bewegen. Sofern sie selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, kann sie ihn beschwören, auch wenn der Gegner bei oder angrenzend zu Geistern stand oder das ermittelte Feld bei oder angrenzend zu Geistern ist.*

*Der Knochen-Golem gibt keine Bonusstärke, wenn er bei oder angrenzend zu Geistern steht. Sofern er selbst nicht bei oder angrenzend zu Geistern steht, gibt er seine Bonusstärke, auch wenn die Beschwörerin bei oder angrenzend zu Geistern steht.*

# Regeln für Ablagen und Leisten

## Allgemein

### Goldablage:

Die Goldablage eines Helden sind die drei Kreise links neben seinem Sonderfähigkeitstext. Jeder Held darf dort beliebig viel Gold, Edelsteine, Apfelnüsse, Sternkraut, Mondbeeren, runde Kräuter, Pilze und andere auf diesen drei Kreisen getragene Plättchen tragen, egal welcher Text dort steht.

### Limitierte Ablagefelder:

Manche Helden können nicht so viele Gegenstände tragen wie andere. Manche Effekte (z.B. die Bärengestalt des [Hautwandlers](#) oder Ruinegeist in „Das ferne Land“) können Ablagefelder blockieren.

*Sofern nicht explizit verboten, dürfen Helden Handlungen ausführen, durch die ein Held mehr Gegenstände erhalten würde, als er tragen kann. Zum Beispiel darf ein Held beim Händler einen großen Gegenstand kaufen, auch wenn er selbst keinen großen Gegenstand tragen kann.*

Würde ein Held einen Gegenstand erhalten, den er nicht tragen kann, wird dieser auf sein Feld gelegt.

*Ein Held darf [von nah aufdeckbare](#) Plättchen auf seinem Feld aufdecken, auch wenn er sie nicht tragen kann.*

### Falke:

Mit dem Falken können nur Gegenstände getauscht werden, die die beiden Helden aktuell tragen, und höchstens so viele Gegenstände, wie der jeweils andere Held tragen kann. Während des Tauschs dürfen keine Gegenstände aufgenommen oder abgelegt werden. Gegenstände, die ein Held nicht tragen kann, können nicht an diesen Helden geschickt werden.

### Limitierte Stärkeleisten und Willensleisten:

Manche Helden können nicht so viele Stärkepunkte oder Willenspunkte haben wie andere. Manche Effekte (z.B. der Feuerschild in „Die letzte Hoffnung“ oder der Casamatuc in „Alte Geister“) können im Laufe einer Legende Leisten kürzen.

Würde ein Held mehr Stärkepunkte oder Willenspunkte erhalten, als er haben kann, verfallen die überschüssigen Punkte.

Manche Legenden sind ohne Spielvarianten kaum zu gewinnen, wenn ihr nur Helden mit zu kurzen Stärkeleisten spielt. Ein Beispiel dafür ist Legende 17 mit der [Zauberin](#) und dem [Eis-Dämon](#). Nutzt in solchen Fällen Spielvarianten für zusätzliche [Bonusstärke](#):

- Mini-Erweiterung [„Das Licht der fünften Stunde“](#)
- *Fan-Spielvarianten-Sammlung* [„Fan-Spielvarianten für Siege fast erforderliche Sonderstärke“](#)

### Holzstämme:

*Ein Held, der seine höchste Anzahl Stärkepunkte hat, darf einen einzelnen Holzstamm tragen, auch wenn dieser links über seine Stärkeleiste hinausragt. Er kann dann aber nicht mehrere Holzstämme gleichzeitig tragen. Das geht nicht, wenn ein Effekt (z.B. die Bärengestalt des [Hautwandlers](#)) ihm das Tragen verbietet.*

### Willenspunkte-Schranken:

*Wenn ein Feld nur von Helden mit genug Willenspunkten betreten werden kann (z.B. das Lager der Trolle in „Düstere Zeiten“ oder die Höhle der Verwandlung in „Die ewige Kälte“), darf ein Held, der die höchste Willenspunkte-Anzahl seiner Heldentafel hat, dieses Feld immer betreten, auch wenn diese Anzahl nicht genug wäre.*

*Wenn eine Verbindung zwischen zwei Feldern nur von Helden mit genug Willenspunkten überquert werden kann (z.B. Sprungfelder in „Die letzte Hoffnung“ oder der steile Felsen in „Das ferne Land“), darf ein Held, der die höchste Willenspunkte-Anzahl seiner Heldentafel hat, dieses Verbindung immer überqueren, auch wenn diese Anzahl nicht genug wäre.*

## Die Legenden von Andor (2012)

### Ereigniskarte „Geheimer See“ 5:

Hat der Held kein großes Ablagefeld, erhält er auch kein rotes X.

### Bonus-Legende „Die Befreiung der Mine“:

*Falls Varkur bei der Karte „Varkurs Versteck“ im Geheimen See auftaucht: Helden, die ihre höchste Anzahl Willenspunkte haben, dürfen gegen Varkur kämpfen, auch wenn sie weniger als 14 Willenspunkte haben.*

### Legende 5, Der Zorn des Drachens

*Wenn ein Held durch „Licht und Schatten“ oder eine Drachenkampf-Karte auf 14 Willenspunkte steigen dürfte, er aber nur weniger als 14 Willenspunkte haben kann, steigt er auf seine höchste Anzahl Willenspunkte.*

## Der Sternenschild (2013)

### Sternenlicht:

Die Legendenkarte „Sternenlicht“ kann nur aktiviert werden, wenn ein Held den Sternenschild trägt. Es genügt nicht, auf seinem Feld zu stehen.

Wenn alle Helden keine großen Gegenstände tragen können, kann diese Karte nicht aktiviert werden. Das Aktivieren dieser Karte ist kein Legendenziel.

## Neue Helden (2014)

### Spielvariante „Der Bruderschild“:

Tauscht ein Held mit dem Bruderschild mehr Stärkepunkte mit einem anderen Helden, als dieser haben kann, verfallen die überschüssigen Stärkepunkte.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Zu viele Gegenstände auf dem Schiff:

Würde ein Held an Bord des Schiffs mehr Gegenstände erhalten, als er tragen kann, werden überzählige Gegenstände in die Kajüte gelegt. Würden mehr Gegenstände in die Kajüte gelegt, als dort Platz haben, kommen überzählige Gegenstände aus dem Spiel.

### Sturmtal:

*Ein Held, der nur weniger als 14 Willenspunkte haben kann, darf, wenn er auf Sturmtal (Feld 114) steht, seine Willenspunkte auf seine höchste Anzahl Willenspunkte erhöhen.*

### Kein großes Ablagefeld:

Orweyns Hammer wird auf zwei kleine rechteckige Ablagefelder gelegt und darf deswegen auch von manchen Helden getragen werden, die keinen großen Gegenstand tragen können.

*Wenn alle (!) Helden keine großen Gegenstände tragen können, gilt folgendes (die **Feuerwächterin** und der **Hautwandler** gelten hierfür immer als große Gegenstände tragen könnend):*

- *Wenn ihr in Legende 9 „Die Mächte des Meeres“ auf Feld 100 die Auftragskarte „Bogen“ oder „Fass“ aufdeckt, dürft ihr sie mit der Auftragskarte „Eisen“ ersetzen.*
- *Wenn ihr in Legende 10 „Hadria“ die Legendenkarte Q mit der Heldenaufgabe „Fässer“ zieht, dürft ihr stattdessen eine andere Legendenkarte Q ziehen.*
- *Wenn ihr in Legende 10 „Hadria“ die Karte „Der Eisernerne Turm wurde erobert“ vorlest, dürft ihr direkt danach zusätzlich die Verbündetenkarte „Taren“ vorlesen.*

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Tauscht ein Held mit dem Bruderschild mehr Stärkepunkte mit einem anderen Helden, als dieser haben kann, verfallen die überschüssigen Stärkepunkte.

## Düstere Zeiten (2020)

### Eule:

Mit der Eule können nur Gegenstände verschickt werden, die der Sender aktuell trägt, und höchstens so viele Gegenstände, wie der Empfänger tragen kann. Gegenstände, die ein Held nicht tragen kann, können nicht an diesen Helden geschickt werden. Die Eule kann nicht an einen Helden geschickt werden, der keine großen Gegenstände tragen kann.

### Zu viele Gegenstände auf dem Boot:

*Würde ein Held auf dem Boot mehr Gegenstände erhalten, als er tragen kann, kommen überzählige Gegenstände zurück in den Vorrat.*

### Kjalls Spitzhacke:

Die Spitzhacke wird auf zwei kleine rechteckige Ablagefelder gelegt und darf deswegen auch von manchen Helden getragen werden, die keinen großen Gegenstand tragen können.

### Lager der Trolle:

*Ein Held, der seine höchste Anzahl Willenspunkte hat, wird nicht vom Lager der Trolle (Feld 39) auf Feld 38 versetzt.*

## Die ewige Kälte (2022)

### Tafeln der drei Brüder:

*Auch ein Held, der nicht alle drei Tafeln der Brüder gleichzeitig tragen kann, darf die Tafeln aktivieren. Dafür muss er auf einem Feld stehen, auf dem alle drei Tafeln liegen und das kein Händlerfeld ist.*

### Bonus-Legende „Orennah“:

*Ein Held, der seine höchste Anzahl Willenspunkte hat und mit der Myrk auf Feld der Höhle der Verwandlung (Feld 414) steht, darf das Legendenziel erfüllen, auch wenn er weniger als 14 Willenspunkte hat.*

## Das ferne Land (2025)

### Greifenkrone:

Ein Held, der keine Kopfbedeckung tragen kann, darf die Greifenkrone stattdessen auf seiner Goldablage tragen. Er kann dann aber nicht durch sie Würfel drehen.

# Regeln für Bonusstärke

Diese Regeln gelten für Bonusstärke durch:

- die Kampfblitze des **Eis-Dämons**,
- das Feuer der **Feuerwächterin**,
- den Feuerstoß der **Feuerbezwingerin**,
- die Hoffnungskarte des **Halbskrals**,
- die Bärengestalt des **Hautwandlers**,
- die zweite Sonderfähigkeit des **Ritters**,
- die Sonderfähigkeit des **Wolfskriegers**,
- die Zeitzauberei des **Zeitzauberers**,
- die Zwergenwut-Sonderfähigkeit und zweite Sonderfähigkeit des **Zwergs**,
- andere Kampfstärke ändernden Effekte, die Stärkesteine nicht verschieben (z.B. durch Gegenstände, **Helper**, das Licht der fünften Stunde, den Bannkreis von Choranat oder die Bruderfeuer).

## Allgemein

### Wirkung:

Sofern nichts anderes angegeben, wird jede Bonusstärke in jeder Kampfrunde einmal zum Kampfwert der Helden addiert, egal wie viele Helden kämpfen.

Alle Bonusstärken werden zum Kampfwert addiert, nicht nur die höchste.

Bonusstärke verschiebt nie Stärkesteine. Sofern nichts anderes angegeben, ist Bonusstärke nicht durch die Länge der Stärkeleiste begrenzt.

### Holzstämmen/Eisen:

Für das Tragen von Holzstämmen/Eisen zählt immer nur die Position des Stärkesteins, keine Bonusstärke.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Legende 3, Die Tage des Widerstands:

Die Bonusstärke durch Prinz Thorald erhöht den Kampfwert des verhexten Gors. Andere Bonusstärke verändert den Kampfwert des verhexten Gors nicht.

### Bonus-Legende „Die Befreiung der Mine“:

*Falls der Kampf gegen Varkur in der Schatzkammer stattfindet, zählen für die Bestimmung der wenigsten Stärkepunkte nur die Stärkesteine der Helden, keine Bonusstärke. Bonusstärke wird weiterhin zum Kampfwert der Helden addiert.*

### Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“:

*Pergament 14 verdoppelt den Wert des Stärkesteins, keine Bonusstärke.*

## Der Sternenschild (2013)

### Wolfsstärke:

Bonusstärke wirkt auch beim Zähmen der Wölfe. Für die Wolfsstärke zählt nur die Position des Stärkesteins des Wolfszähmers, keine Bonusstärke.

## Neue Helden (2014)

### Spielvariante „Der Bruderschild“:

Für den Stärketausch durch den Bruderschild zählen immer nur die Positionen der beiden Stärkesteine, keine Bonusstärke.

## Die Reise in den Norden (2014)

### Eisen:

Für das Tragen von Eisen zählt immer nur die Position des Stärkesteins, keine Bonusstärke.

## Die letzte Hoffnung (2016)

### Legende 15, Der vergiftete Geist:

Beim Übertragen der Stärkepunkte des verhexten Helden auf Nomions Tafel zählt immer nur die Position des Stärkesteins, keine Bonusstärke.

### Legende 17, Die letzte Hoffnung:

Für den Stärketausch durch den Bruderschild zählen immer nur die Positionen der beiden Stärkesteine, keine Bonusstärke.

## Alte Geister (2018)

### Eisplättchen:

Für das Eisplättchen „6 Stärkepunkte besitzen“ zählt nur die Position des Stärkesteins, keine Bonusstärke.

# Regeln für *Helfer*

	Kampfeffekt bei Held	Kampfeffekt bei Gegner	Kein Kampfeffekt
Helfer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mart</li> <li>• Radan</li> <li>• Takuri Turr</li> <li>• Wassergeist Vara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bewahrer vom Baum der Lieder (auch angrenzend)</li> <li>• Flederfuchs Flaps</li> <li>• Harthalt</li> <li>• Knochen-Golem</li> <li>• Meres</li> <li>• Prinz Thorald</li> <li>• Schildzwerge</li> <li>• Seeriese (auch angrenzend)</li> <li>• Tranuk/Yetohe-Krieger</li> <li>• Trollkönig/Wachtrolle</li> <li>• Unbekannter Krieger</li> <li>• Wölfe/Lonas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Irja, die Nixe (Die Suche nach Grenolin)</li> <li>• Sabri</li> <li>• Schatten</li> <li>• Schwarze Ritter</li> </ul>
Andere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grenolin, der Barde</li> <li>• Melkart</li> <li>• Tulgori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hallgard</li> <li>• Marun, die Tapfere</li> <li>• Taren (Legende 10)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fahrende Händlerin Helea</li> <li>• Garz, der Handelszweig</li> <li>• Hexe Reka</li> <li>• Irja, die Nixe</li> <li>• König Brandur</li> <li>• Merrik, der Kartograph</li> <li>• Silberzwerge</li> <li>• Taren</li> <li>• Trosswagen</li> </ul>

Die folgenden Regeln gelten für alle *Helfer*: Figuren, die Helden unterstützen und die durch Spieler unabhängig von Heldenfiguren bewegt werden können.

Manche Figuren (z.B. Wölfe, Trollkönig) unterstützen die Helden nur in manchmal oder können nur in manchmal unabhängig von ihnen bewegt werden. Diese Regeln gelten nur dann für sie.

## Allgemein

### Bewegung:

Die folgenden Regeln gelten für alle Helfer, außer es steht explizit anders:

Jeder Held darf als eigene Aktion 1 oder mehr Stunden ausgeben und einen Helfer, der auf dem Spielplan steht, pro Stunde bis zu 4 Felder weit zu bewegen. In jeder Aktion kann nur ein einziger Helfer bewegt werden.

Helfer dürfen Eisbrücken des [Eis-Dämons](#) nutzen.

Helfer können keine Plättchen oder Karten aufdecken oder aktivieren.

Helfer können keine Plättchen oder Figuren mit sich mitbewegen.

### Willenspunkte-Schranken:

Wenn eine Verbindung zwischen zwei Feldern nur von Helden mit genug Willenspunkten überquert werden kann (z.B. Sprungfelder in „Die letzte Hoffnung“ oder der steile

Felsen in „Das ferne Land“), darf ein Helfer diese Verbindung immer nutzen.

### Helfer bestimmter Helden:

- Der Knochen-Golem kann nur von seiner [Beschwölerin](#) als eigene Aktion bewegt werden.

- Radan kann nur von seinem [Zwerg](#) als eigene Aktion bewegt werden.

- Sabri kann nicht von Helden bewegt werden. Wenn der Erzähler sich bewegt (egal ob vorwärts oder rückwärts), läuft Sabri 1 Schritt auf dem kürzesten Weg zum Steppennomaden. *Gibt es keinen Weg zum Steppennomaden, läuft Sabri auf ein beliebiges angrenzendes Feld.* Sabri darf bis zu 2 Magische Pulver tragen (bei der Schwächungskarte „nur noch 2 Pulver“ in Legende 14 bis zu 3).

- Der Schatten kann nur von seiner [Dunklen Magierin](#) oder [Zauberin](#) als eigene Aktion bewegt werden.

- Der Takuri kann nicht als eigene Aktion bewegt werden. Nur die Takuri-Hüterin darf die tulgorische Steinflöte von der Vorderseite auf die Rückseite drehen, um den Takuri auf ein beliebiges Spielplanfeld zu versetzen.

- Der Wassergeist kann nur von seiner Hüterin als eigene Aktion bewegt werden.

## Die Legenden von Andor (2012)

### **Brücken:**

Helfer können durch ein rotes X oder Geröll blockierte Brücken nicht benutzen.

Ausnahme: Der Knochen-Golem, der Takuri und der Wassergeist dürfen blockierte Brücken überqueren.

### **Geröll:**

Helfer, die **Bonusstärke** geben, wenn sie auf dem Feld des Gegners stehen, geben diese Bonusstärke auch gegen Geröll, und das auch, wenn sie angrenzend stehen.

Helfer können Felder mit Geröll nicht betreten.

Ausnahme: Der Wassergeist, der Knochen-Golem und der Takuri dürfen Felder mit Geröll betreten.

### **Cavern:**

Helfer müssen auf dem Geheimen See nicht stehenbleiben und sind nicht von Feuerstößen betroffen.

### **Legende 4, „Das Geheimnis der Mine“**

Helfer lösen keinen Alarm aus.

### **Legende 5, Der Zorn des Drachens:**

Helfer können die Rietburg (Feld 0) immer betreten, auch wenn sie von Kreaturen besetzt ist.

Ausnahme: Wie Helden kann der Knochen-Golem die Rietburg erst betreten, nachdem sie von Kreaturen befreit wurde.

## **Der Sternenschild (2013)**

### **Gezähmte Wölfe:**

Gezähmte Wölfe sind eine Ausnahme: Sie können nur vom Wolfsfreund als eigene Aktion bewegt werden und mehrere Wölfe dürfen in derselben Aktion bewegt werden.

## **Die Reise in den Norden (2014)**

### **Meeresfelder:**

Helfer können Meeres- und Klippenfelder nicht betreten.

Ausnahme: Der Wassergeist und der Seeriese in Legende 10, „Hadria“, dürfen Meeres- und Klippenfelder betreten.

Der Seeriese kann keine Landfelder betreten.

### **Schiff:**

*Helfer dürfen das Schiff mit einem Schritt betreten oder verlassen (von/zu einem Landfeld). Sie können nicht segeln. Jeder Helfer, der **Bonusstärke** gibt, wenn er auf dem Feld des Gegners steht, gibt diese Bonusstärke auch, wenn er auf dem Schiff angrenzend zum Gegner steht.*

Ausnahme: Der Wassergeist und der Seeriese in Legende 10, „Hadria“, können das Schiff nicht betreten.

### **Bootsstrecken:**

Helfer dürfen für je 2 Schritte Bootsstrecken benutzen.

Ausnahme: Der Wassergeist kann keine Bootsstrecken benutzen.

Ausnahme: Sabri darf Bootsstrecken für je 1 Schritt nutzen (statt 2).

### **Schneepüttchen:**

Helfer aktivieren keine Schneepüttchen und müssen nicht stehen bleiben, wenn sie ein Feld mit Schneepüttchen betreten.

### **Legende „Die Rückkehr der Schwarzen Kogge“:**

Der Unbekannte Krieger ist eine Ausnahme: Er kann pro Stunde nur 1 Schritt weit bewegt werden (statt bis zu 4) und er kann Püttchen aktivieren.

## **Die letzte Hoffnung (2016)**

### **Kein Gegnerziel:**

Helfer werden nicht von Höhlenwichten, Spornen, Skeletten, Wachtrollen oder Krahdern verfolgt oder festgehalten.

### **Legende 14, Der Meister des Trolls:**

*Steht ein Helfer auf der Brücke, während diese abgerissen wird, stellt ihn auf Feld 205 oder 207.*

## **Alte Geister (2018)**

### **Gesperrte Felder:**

Helfer dürfen Felder mit Arbaks, Eisplättchen und Maa-savi betreten, überqueren und verlassen.

### **Casamatic:**

Ein Helfer darf mit dem Casamatic versetzt werden, wenn er mit dem Helden auf demselben Feld steht.

### **Takuri-Spiegel:**

Helfer können nicht mit dem Takuri-Spiegel versetzt werden.

## **Düstere Zeiten (2020)**

### **Boot:**

Helfer dürfen das Boot für je 1 Schritt betreten oder verlassen, aber nur ein Held kann das Boot fahren.

### **Zwergentüren:**

Helfer können Zwergentüren nicht öffnen und verhindern nicht das Zudecken von Zwergentüren auf ihrem Feld beim Sonnenaufgang.

Helfer können für je 1 Schritt zwischen zwei offenen Zwergentüren mit passenden Symbolen laufen.

### **Lager der Trolle:**

Helfer können das Lager der Trolle nicht betreten.

Ausnahme: Der Takuri und der Wassergeist dürfen das Lager der Trolle betreten.

### **Legende 2, Fremde Heimat:**

*Thogger: Helfer werden versetzt, wenn ein Geröllplättchen auf ihr Feld gelegt wird, selbst wenn sie Felder mit Geröllplättchen betreten dürfen.*

**Legende 3, Der letzte Schatten:**

*Helfer dürfen Felder mit Schattenplättchen betreten und verlassen.*

**Die ewige Kälte (2022)**

**Eis und der große See Ava:**

*Helfer aktivieren nie Eisplättchen und müssen auf Feldern mit Eisplättchen nicht stehen bleiben.*

Helfer dürfen Seefelder nicht betreten, egal ob dort Eisplättchen liegen.

*Ausnahme: Sollte ein Helfer auf einem Seefeld oder Feld 460 stehen, darf er Seefelder auf einem kürzesten Weg zum Ufer betreten, egal ob dort Eisplättchen liegen.*

*Ausnahme: Der Knochen-Golem, der Takuri und der Wassergeist dürfen Seefelder immer betreten, egal ob dort Eisplättchen liegen.*

**Höhle der Verwandlung:**

Helfer dürfen die Höhle der Verwandlung (Feld 414) betreten.

**Das ferne Land (2025)**

**Großer See Ava:**

*Für den Wassergeist sind alle an den See angrenzenden Felder zueinander angrenzend (auch welche im Schachtelboden).*

**Schwarze Ritter:**

Die Schwarzen Ritter sind eine Ausnahme: Sie können nicht als eigene Aktion bewegt werden, sondern je einmal pro Legende auf ein beliebiges Feld ohne Kreaturen, Steppenvolk oder Greifenfels (Feld 425) versetzt werden.

**Schachtelboden:**

*Helfer können die Pfahlbausiedlung und die geheime Trollhöhle betreten.*

**Kein Gegnerziel:**

Helfer werden nicht von Spornen, Schwarzen Rittern oder dem Büffelmonster festgehalten oder verfolgt.

**Geister:**

*Helfer dürfen Felder mit oder angrenzend zu Geistern betreten und verlassen.*

# Regeln fürs Spiel mit 5 oder 6 Helden

## Allgemein

### Von der Heldenanzahl abhängige Angaben:

Es gelten immer die Angaben für 4 Helden, außer es steht explizit anders.

Zum Beispiel gibt es bei 5 oder 6 Helden üblicherweise 1 goldenen Schild und jeder Endgegner hat so viele Stärkepunkte wie bei 4 Helden.

### Spielvarianten:

Wählt am Anfang eine (!) der Spielvarianten „Erschwerte Kämpfe“ und eine (!) der Spielvarianten „Weniger Zeit“.

### Erschwerte Kämpfe – Neue Gegnerstärke:

Addiert bei 5 Helden +2 und bei 6 Helden +4 zu jedem Stärkefeld der Kreaturenanzeige. Anderorts definierte Gegnerstärken bleiben unverändert.

Schwarzer Herold: Addiert bei 5 Helden +4 und bei 6 Helden +8 zu jedem Kampfwert eines Endgegners. Zur Erinnerung dürft ihr einen Schwarzen Herold aus „Neue Helden“, „Dunkle Helden“, „Bonus-Box“ oder „Big Box“ zum Endgegner stellen und mit ihm mitbewegen.

### Erschwerte Kämpfe – Dunkler Augenwürfel:

Der dunkle Augenwürfel hat die Seiten 1/1/2/2/3/3. Ihr dürft dafür einen schwarzen Augenwürfel aus „Dunkle Helden“ oder „Big Box“ oder den großen grauen Augenwürfel aus „Das ferne Land“ nutzen.

Jede Kreatur wirft im Kampf zusätzlich den dunklen Augenwürfel und addiert ihn zu ihrem Kampfwert. Dies gilt nicht für Endgegner *oder Gegner, die keine Kreaturen sind*. Die [Dunkle Magierin](#) kann den dunklen Augenwürfel nicht drehen.

Schwarzer Herold: Addiert bei 5 Helden +4 und bei 6 Helden +8 zu jedem Kampfwert eines Endgegners. Zur Erinnerung dürft ihr einen Schwarzen Herold aus „Neue Helden“, „Dunkle Helden“, „Bonus-Box“ oder „Big Box“ zum Endgegner stellen und mit ihm mitbewegen.

### Erschwerte Kämpfe – Bannkreis von Chor anat:

Nutzt den Bannkreis von Chor anat aus „Magische Helden“.

Er gibt in jedem Kampf den Wert des Bannfeuers als negative [Bonusstärke](#).

Nach jedem Kampf, unabhängig vom Ausgang, rückt das Bannfeuer ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Die möglichen Werte des Bannfeuers sind:

Bei 5 Helden: -2/-4/-4/-6

Bei 6 Helden: -4/-4/-6/-8

Der Bannkreis wirkt auch beim Entfernen von Geröll („Die Legenden von Andor“), Entfernen von Roteisensteinen

(„Düstere Zeiten“) und Zähmen von Wölfen („Der Sternenschild“).

### Weniger Zeit – Neutrale Zeitsteine

Nehmt die individuellen Zeitsteine aus dem Spiel und legt stattdessen 4 neutrale Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld. Legt ein Hahn-Plättchen bereit.

Die Helden haben keine eigenen Zeitsteine, sondern wählen jeweils vor jeder Handlung (Aktion oder freie Handlungsmöglichkeit) einen der 4 neutralen Zeitsteine, der für die gesamte Handlung als ihr Zeitstein gilt. Im Kampf dürfen sie jede Kampfrunde neu wählen. Im gemeinsamen Kampf dürfen mehrere Helden denselben Zeitstein wählen.

Wer seinen Tag beendet, legt seinen Zeitstein nicht auf das Sonnenaufgang-Feld, sondern legt seine Heldenfigur hin. Wer seinen Tag als Erster beendet, erhält jeweils das Hahn-Plättchen. Haben alle Helden ihren Tag beendet, werden alle Zeitsteine auf das Sonnenaufgang-Feld verschoben, das Sonnenaufgang-Feld ausgeführt und alle Helden wieder aufgestellt. Der Held mit dem Hahn-Plättchen beginnt den nächsten Tag.

Regeln für Helden, die auf einem Feld stehen, gelten auch für Helden, die auf dem Feld liegen. Regeln für Helden, dessen Zeitstein auf dem Sonnenaufgang-Feld liegt, gelten stattdessen für Helden, die liegen. Regeln für den Helden, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, gelten stattdessen für den Helden, der das Hahn-Plättchen besitzt.

### Weniger Zeit – Kürzere Tage:

Markiert bei 5 Helden die letzte, bei 6 Helden die letzte und vorletzte gewöhnliche Stunde der Tagesleiste (z.B. mit Sternchen). Die markierten Stunden gelten als Überstunden. Üblicherweise kosten sie also je 2 Willenspunkte.

### Weniger Zeit – Farbige Zeitsteine:

Nutzt die Fan-Spielvariante [Farbige Zeitsteine](#) von Mivo.

## Die Legenden von Andor (2012)

### Legende 1, Die Ankunft der Helden:

Spielt am Anfang ganz ohne Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Erreicht der Erzähler „C“, wählt eine (!) der Spielvarianten „Erschwerte Kämpfe“ für den Rest der Legende. Es kommt keine Spielvariante „Weniger Zeit“ ins Spiel.

### Legende 3, Die Tage des Widerstands:

Nur die beiden Helden mit dem höchsten Rang und die beiden Helden mit dem niedrigsten Rang erhalten eine Schicksalskarte.

Wenn ein Held Schicksal 5 „Die Bauernhochzeit“ zieht, darf er ein anderes Schicksal ziehen.

Für Schicksal 7 oder 10 müssen die Helden nur am Sieg über diese Kreaturen beteiligt sein, statt sie alleine zu besiegen.

Der Schwarze Herold stärkt den verhexten Gor nicht.

#### **Bonus-Legende „Der Kampf um Cavern“:**

Der Schwarze Herold stärkt das Geröll.

#### **Erschwerte Kämpfe – Neue Gegnerstärke:**

Ihr könnt zur Erinnerung die verstärkten Kreaturenleisten aus „Neue Helden“ nutzen.

#### **Weniger Zeit – Neutrale Zeitsteine:**

Wenn Ereigniskarte „Geheimer See“ 6 nicht abgewehrt wurde, werden alle neutralen Zeitsteine auf die 5. Stunde versetzt. Jeder Held, der seinen Tag bereit beendet hat, kann an diesem Tag keine Handlungen mehr vornehmen.

### **Der Sternenschild (2013)**

#### **Erschwerte Kämpfe – Der Schwarze Herold:**

Der Schwarze Herold stärkt den Krahdher Ferntahr nicht.

### **Die Reise in den Norden (2014)**

#### **Schiffsausbau:**

Schiffsausbauten kosten:

- bei 5 Helden je 5 Gold,
- bei 6 Helden je 6 Gold.

#### **Erschwerte Kämpfe – Neue Gegnerstärke:**

Ihr dürft zur Erinnerung die verstärkten Kreaturenleisten aus Teil II nutzen.

#### **Legende 10, Hadria:**

*Spielt am Anfang ohne Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Erreicht der Erzähler „P“, wählt eure Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Diese gelten dann für den Rest der Legende.*

Stellt am Anfang den Helden mit dem höchsten und den mit dem zweithöchsten Rang auf den Buchstaben „P“. Erreicht der Erzähler „P“, werden sie auf das Feld gestellt, auf dem dann alle anderen Helden stehen. Bis dann nehmen sie nicht am Spiel teil und können keine Startausrüstung erhalten.

Wenn ihr mit dem Schwarzen Herold spielt, stärkt dieser die Zauberer, die ihr bekämpft, und auch Qurun.

### **Die letzte Hoffnung (2016)**

#### **Spielvarianten:**

Wählt wie üblich eine (!) der Spielvarianten „Erschwerte Kämpfe“.

Nutzt keine Spielvariante „Weniger Zeit“. Wählt stattdessen nach den „a“-Karten eine (!) der Spielvarianten „Mehr Nahrung“.

#### **Mehr Nahrung – Sporne:**

Benötigt die 6 Sporne-Plättchen (Stärke: 0/0/5/5/5/7) und den schwarzen Augwürfel (Seiten: 1/1/2/2/3/3) aus „Dunkle Helden“.

Legt zusätzlich 6x Apfelnüsse in den Vorrat.

Erwürfelt mit je 1 roten Würfel (10er-Stelle) und Heldenwürfel (1er-Stelle) die Positionen von 5 verdeckten Sporne-Plättchen. Falls sich auf einem Feld bereits eine Sporne oder ein Held befindet, werft neu. Legt die 6. Sporne verdeckt auf den Buchstaben „f“.

Erreicht der Erzähler den Buchstaben „f“, werden alle dort liegenden Sporne verdeckt gemischt und erneut so eingewürfelt.

Betritt ein Held ein Feld mit einer nicht aktivierten Sporne, muss er sofort seine Aktion beenden und die Sporne aktivieren. Bei einer „0“ erhält er 1x Apfelnüsse und das Plättchen wird auf den Buchstaben „f“ gelegt. Bei einer anderen Zahl darf der Held die Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen, bis er oder die Sporne dieses Feld verlässt. Andere Helden sind nicht betroffen.

Aktivierte Sporne dürfen bekämpft werden (Stärke plus schwarzer Augwürfel). Es gehen dabei keine Willenspunkte verloren. Wird der Kampfwert der Sporne 1x übertroffen, ist sie besiegt und wird auf den Buchstaben „f“ gelegt. Der Erzähler geht nicht weiter und *ein kämpfender Held* erhält 1x Apfelnüsse.

#### **Mehr Nahrung – Mondbeeren:**

Stapelt so viele Mondbeeren auf den Hahn des Sonnenaufgang-Felds, wie Helden mitspielen. Bis der Stapel weg ist, erhält jeden Tag derjenige Held 1 Mondbeere, der seinen Tag als Erster beendet.

Mondbeeren werden auf der Goldablage getragen und können abgelegt, aufgenommen und getauscht werden.

Ein Held darf eine Mondbeere abgeben, um 1 Stärkepunkt zu erhalten, seinen Zeitstein 2 Stunden zurückzusetzen, oder beim Sonnenaufgang als Nahrung.

Abgegebene Mondbeeren kommen in die Schachtel, nicht auf den Hahn.

#### **Erschwerte Kämpfe – Schwarzer Augwürfel:**

Nicht nur jede Kreatur, sondern auch jedes Skelett und jeder Krahdher nutzt zusätzlich den schwarzen Augwürfel. Dies gilt weiterhin nicht für Endgegner.

#### **Legende 11, Das Graue Gebirge:**

*Spielt am Anfang ohne Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Erreicht der Erzähler „b“, wählt eure Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Diese gelten dann für den Rest der Legende.*

#### **Legende 13, Der Tross der Andori:**

Die Bewegung des Trosswagens kostet:

- bei 5 Helden 4 Stunden pro Feld,
- bei 6 Helden 5 Stunden pro Feld.

#### **Legende 14, Der Meister des Trolls:**

Auf c werden Heldenwappen bereitgelegt:

- bei 5 Helden auf die Buchstaben d, f und h
- bei 6 Helden auf die Buchstaben d, f, h und i

Der Schwarze Herold stärkt den Ur troll, aber nicht Nominon.

**Legende 15, Der vergiftete Geist:**

Nutzt im Spiel mit 5 oder 6 Helden die Legendenkarten für 4 Helden.

Es gibt wie üblich 1 goldenen Schild, obwohl es bei 4 Helden ausnahmsweise 2 goldene Schilde gäbe.

*Wenn ihr nicht genug „Verheert?“-Karten habt, so mischt stattdessen verdeckt so viele Bewegungsplättchen, wie Helden mitspielen, darunter das „Jede Horde 3 Felder“-Plättchen. Jeder Held erhält ein verdecktes Bewegungsplättchen, das sich nur dessen Spieler ansehen können. Redet nicht über die Rückseiten dieser Plättchen. Der Held mit dem „Jede Horde 3 Felder“-Plättchen ist der Verheerte.*

**Legende 16, Im Schatten der Winterburg:**

Die Bewegung des Trosswagens kostet:

- bei 5 Helden 4 Stunden pro Feld,
- bei 6 Helden 5 Stunden pro Feld.

**Legende 17, Die letzte Hoffnung:**

Es werden nur 4 Heldenwappen auf die Legendenleiste gelegt. Manche Hoffnungskarte kommt also nicht ins Spiel.

*Verfolgt der Schwarze Ritter eine Perlenfarbe, die mehreren Helden gehört, verfolgt er jeweils einen Helden dieser Farbe, der am wenigsten Felder entfernt steht.*

**Weniger Zeit – Neutrale Zeitsteine:**

*Wenn ein Held von einem Schwarzen Ritter überwältigt wird, legt keinen neutralen Zeitstein, sondern ein Spielmaterial in einer passenden Farbe aus dem Vorrat auf die Legendenleiste, um zu markieren, wann der Held ins Spiel zurückkommt. Alle neutralen Zeitsteine bleiben auf der Tagesleiste und dürfen von allen nicht überwältigten Helden weiter genutzt werden.*

**Legende 1, Der wahre Meister:**

*Spielt am Anfang ganz ohne Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Erreicht der Erzähler „C“, wählt eine (!) der Spielvarianten „Erschwerte Kämpfe“ für den Rest der Legende. Es kommt keine Spielvariante „Weniger Zeit“ ins Spiel.*

## Alte Geister (2018)

**Maasavi:**

Maasavi haben:

- bei 5 Helden 5 Stärkepunkte,
- bei 6 Helden 6 Stärkepunkte.

**Legende 3, Die steinernen Drei:**

Der Schwarze Herold stärkt alle drei Zwergenstatuen.

**Weniger Zeit – Kürzere Tage:**

*Liegt Garahs Stundenplättchen auf einer markierten Stunde, kostet diese 3 statt 2 Willenspunkte.*

## Die ewige Kälte (2022)

**Legende 1, Der Winterstein:**

*Für die dritte Aufgabe des Einführungsspiels müssen nur 4 Helden ein Schneepplättchen aktivieren, nicht alle.*

*Spielt am Anfang ganz ohne Spielvarianten für 5 oder 6 Helden. Erreicht der Erzähler „D“, wählt eine (!) der Spielvarianten „Erschwerte Kämpfe“ für den Rest der Legende. Es kommt keine Spielvariante „Weniger Zeit“ ins Spiel.*

## Das ferne Land (2025)

**Farbige Perlen:**

*Ordnet in den Legenden 3 und 4 jedem Helden am Anfang eine beliebige Perlenfarbe (Blau, Grün, Braun oder Violett) zu. Jede Farbe darf bis zu zwei Helden zugeordnet werden.*

# Wer darf welche Plättchen aufdecken?

Von fern aufdeckbar (Fernrohr, Bergkrieger, Runenmeisterin)	Nicht von fern aufdeckbar		
Von nah aufdeckbar (Rabe des Fährtenlesers, Flaps Flederfuchs, Kapuze)	Nicht von nah aufdeckbar		
Vorhersehbar (Seher)		Unvorhersehbar	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alte Waffen</li> <li>• Drachenknochen</li> <li>• Edelsteine</li> <li>• Federplättchen</li> <li>• Gaben des Nordens (ungenutzt)</li> <li>• Geröllplättchen</li> <li>• Heilkräuter</li> <li>• Hoffnungssteine</li> <li>• Kreaturenplättchen (auf dem Spielfeld)</li> <li>• Muscheln</li> <li>• Mystikplättchen</li> <li>• Nebelplättchen</li> <li>• Pergamente</li> <li>• Roteisensteine</li> <li>• Runensteine</li> <li>• Schneeplättchen (Die ewige Kälte)</li> <li>• Waldpilze (Der Sternenschild)</li> <li>• Wrackplättchen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Höhlenplättchen</li> <li>• Schneeplättchen (Die Reise in den Norden)</li> <li>• Pilze<sup>a</sup> (Das ferne Land)</li> </ul> <hr/> <p><sup>a</sup>Deckt der Rabe des Fährtenlesers oder Flaps Flederfuchs den „-3“ Pilz auf, geht er für den Rest der Legende aus dem Spiel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Azturia</li> <li>• Bewegungsplättchen<sup>a</sup></li> <li>• Eisplättchen (Die ewige Kälte)</li> <li>• Felsen</li> <li>• Heldenwappen</li> <li>• Lichtplättchen</li> <li>• Sporne</li> <li>• Unwetterplättchen</li> <li>• Zielmarker</li> </ul> <hr/> <p><sup>a</sup>Nur oberstes, nur in „Die letzte Hoffnung“.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bauern<sup>a</sup>/Iquar</li> <li>• Brunnen/Quellen/Feuer</li> <li>• Große blaue Einführungsplättchen</li> <li>• Eisplättchen (Alte Geister)</li> <li>• Kartographen</li> <li>• Kreaturenplättchen (an der Legendenleiste)</li> <li>• Mera-Steine</li> <li>• Zwergentüren</li> </ul> <hr/> <p><sup>a</sup>Ausnahme: In der Bonus-Legende „Die Eskorte des Königs“ sind Bauern von fern aufdeckbar.</p>

## Von fern aufdeckbare Plättchen:

- Ein Held mit Fernrohr, sowie der Bergkrieger mit 14 oder mehr Willenspunkten, dürfen, wenn sie auf einem Feld stehen, beliebig viele von fern aufdeckbare Plättchen auf angrenzenden Feldern aufdecken.
- Das Auge-Symbol der Runenmeisterin darf beliebig viele von fern aufdeckbare Plättchen auf einem Feld aufdecken.

## Von nah aufdeckbare Plättchen:

- Der Rabe des Fährtenlesers darf beliebig viele von nah aufdeckbare Plättchen auf einem Feld aufdecken.
- Flaps Flederfuchs darf beliebig viele von nah aufdeckbare Plättchen auf seinem Feld aufdecken.
- Ein Held darf von nah aufdeckbare Plättchen auf seinem Feld aufdecken. Manche Plättchen muss er aktivieren.
- Ein Held mit Kapuze darf von nah aufdeckbare Plättchen auf seinem Feld ansehen, ohne sie aktivieren zu müssen.

## Vorhersehbare Plättchen:

- Das Sehende Auge des Sehers darf ein vorhersehbares Plättchen auf dem Spielplan (auch an der Tagesleiste oder Legendenleiste) aufdecken.

## Allgemein:

- Plättchen werden durch diese Effekte nur aufgedeckt, nicht aktiviert.
- Plättchen in Stapeln dürfen auch durch diese Effekte aufgedeckt werden, ihre Reihenfolge bleibt jedoch gleich. Ausnahme: Von den Bewegungsplättchen aus „Die letzte Hoffnung“ darf nur das jeweils oberste aufgedeckt werden.
- Karten können durch diese Effekte weder aufgedeckt noch aktiviert werden. Ausnahme: Ortskarten in Legende 17, „Die letzte Hoffnung“, dürfen mit Fernrohr oder vom Bergkrieger mit 14 oder mehr Willenspunkten aktiviert werden.

