



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

 **Stärkepunkte**

1 2 3 4  1 2 3 4  1 2 3 4

Willenspunkte

  1 2 3 4 5 6 

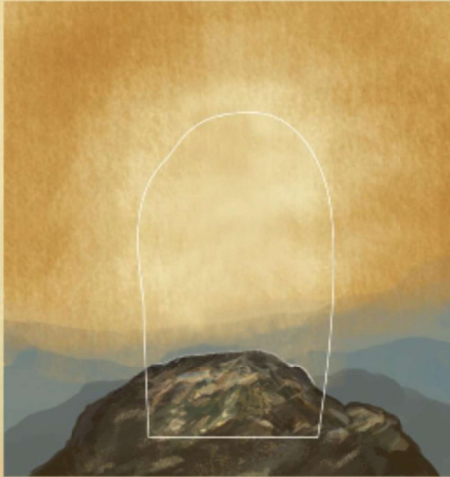
  1 2 3 4 5 6 

  1 2 3 4 5 6 

DIE TULGORI

Rang 18

Sonderfähigkeit: Jeder der drei Tulgori hat seine eigenen Stärkepunkte, seine eigenen Willenspunkte, seinen eigenen Würfel, sein eigenes kleines Ablagefeld und bei 6 Willenspunkten seine eigene Sonderfähigkeit. Solange ein Tulgori 0 Willenspunkte hat, kann er nicht an Kämpfen teilnehmen und keinen kleinen Gegenstand oder Holz tragen. Im Kampf zählt der Tulgori höchster geworfener Würfel.



Für die Tulgori wird die Spielfigur aus „Die verschollenen Legenden – Alte Geister“ verwendet. Mit diesem Fan-Helden können die Tulgori auch außerhalb von „Alte Geister“ gespielt werden. Um die Tulgori in „Alte Geister“ spielen zu können, werden die Anpassungen auf der Karte „Fan-Held: Die Tulgori“ benötigt.

Legt zu Beginn jeder Legende die **4 Kartographen** auf den Spielplan:

- | | | | |
|--------------------------------|------------------------|------------------|--------------------|
| • Andor: | 0, 57, 71, 83* | Cavern: | 6, 27, 40, 63 |
| • Nebelinseln: | 57, 91, 100, 114 | Hadria: | 135, 144, 148, 154 |
| • Graues Gebirge: | 245, 247, 248, 268 | Krahd: | 320, 330, 340, 350 |
| • Land der drei Brüder: | 401, 425, 442, 460/453 | Azturien: | 523, 532, 547, 599 |

*Legt auf dem Andor-Spielplan den Spielplanüberleger „Feld 73“ auf den Spielplan, um Feld 83 erreichen zu können.

Die **drei Sonderfähigkeiten** sind jeweils (von oben nach unten):

- Die **Tulgori** können einen Kartographen auf ihrem Feld aufdecken und den abgebildeten Schatz der Tulgori erhalten. Das Aufdecken ist eine eigene Aktion und kostet 2 Stunden auf der Tagesleiste. In „Die letzte Hoffnung“ erhalten die Tulgori 2x Apfelnüsse statt 4 Gold bei dem entsprechenden Kartographen. In „Die ewige Kälte“ erhalten sie stattdessen 2 bereits eingesetzte Steppenkräuter oder 4 Willenspunkte (oder 1 bereits eingesetztes Steppenkraut und 2 Willenspunkte).
- Die **Tulgori** können bei jedem Händler sowohl gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände als auch tulgorische Gegenstände (von der Karte „Tulgorischer Handel“) erhalten. Als Händler gelten Felder mit Händler- oder Tulgori-Symbol sowie Agren und Skelette in „Die letzte Hoffnung“.
- Die **Tulgori** haben im Kampf 2 Stärkepunkte zusätzlich.

Beziehen sich Regeln auf die **Stärke- oder Willenspunkte** eines Helden, gelten diese immer für den Gesamtwert der Tulgori:

- Erhalten oder verlieren die Tulgori Stärke- oder Willenspunkte, dürfen diese beliebig auf die drei Tulgori aufgeteilt werden.
- Die anfänglichen Stärke- und Willenspunkte müssen auf die drei Tulgori aufgeteilt werden, wobei jeder Tulgori mindestens 1 Stärkepunkt erhalten muss.
Beispiel: Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte. Dann erhält jeder Tulgori 1 Stärkepunkt und beispielsweise 0, 2 und 5 Willenspunkte. Die Gruppe kann dann noch 1 Stärkepunkt verteilen. Stehen insgesamt weniger Stärkepunkte zur Verfügung (z. B. wenn die Gruppe keine zusätzlichen Stärkepunkte verteilen darf), startet jeder Tulgori trotzdem mit 1 Stärkepunkt.
- Bei der Abgabe von Willenspunkten dürfen sich nur zwei der drei Tulgori auf 0 Willenspunkte bringen. Fällt der dritte Tulgori auf 0 Willenspunkte, verliert ein Tulgori 1 Stärkepunkt und die Tulgori erhalten 3 Willenspunkte, die beliebig aufgeteilt werden dürfen.

DIE TULGORI Rang 18

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Jeder der drei Tulgori hat seine eigenen Stärkepunkte, seine eigenen Willenspunkte, seinen eigenen Würfel, sein eigenes kleines Ablagefeld und bei 7 Willenspunkten seine eigene Sonderfähigkeit. Solange ein Tulgori 0 Willenspunkte hat, kann er nicht an Kämpfen teilnehmen und keinen kleinen Gegenstand oder Holz tragen. Im Kampf zählt der Tulgori höchster geworfener Würfel.

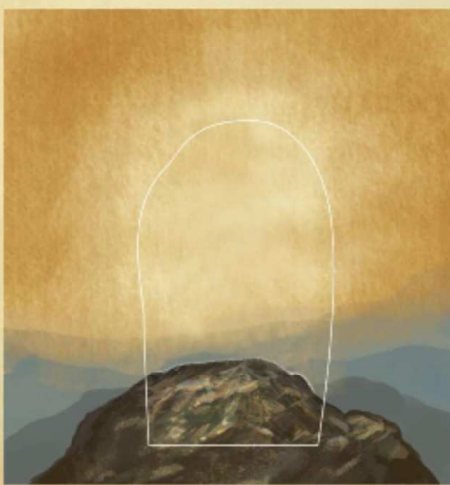
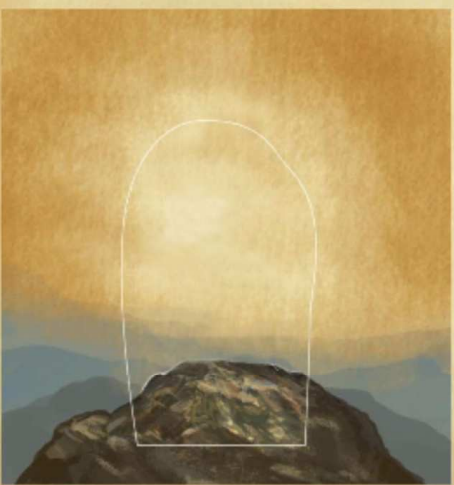
Stärkepunkte

1 2 3 4 5 6 7

Willenspunkte

0 1 2 3 4 5 6 7

0 1 2 3 4 5 6 7 ⁺²



Für die Tulgori wird die Spielfigur aus „Die verschollenen Legenden – Alte Geister“ verwendet. Mit diesem Fan-Helden können die Tulgori auch außerhalb von „Alte Geister“ gespielt werden. Um die Tulgori in „Alte Geister“ spielen zu können, werden die Anpassungen auf der Karte „Fan-Held: Die Tulgori“ benötigt.

- Legt zu Beginn jeder Legende die **4 Kartographen** auf den Spielplan:
- **Andor:** 0, 57, 71, 83*
 - **Nebelinseln:** 57, 91, 100, 114
 - **Graues Gebirge:** 245, 247, 248, 268
 - **Land der drei Brüder:** 401, 425, 442, 460/453
 - **Cavern:** 6, 27, 40, 63
 - **Hadria:** 135, 144, 148, 154
 - **Krahd:** 320, 330, 340, 350
 - **Azturien:** 523, 532, 547, 599
- *Legt auf dem Andor-Spielplan den Spielplanüberleger „Feld 73“ auf den Spielplan, um Feld 83 erreichen zu können.

- Die **drei Sonderfähigkeiten** sind jeweils (von oben nach unten):
- Die **Tulgori** können einen Kartographen auf ihrem Feld aufdecken und den abgebildeten Schatz der Tulgori erhalten. Das Aufdecken ist eine eigene Aktion und kostet 2 Stunden auf der Tagesleiste. In „Die letzte Hoffnung“ erhalten die Tulgori 2x Apfelnüsse statt 4 Gold bei dem entsprechenden Kartographen. In „Die ewige Kälte“ erhalten sie stattdessen 2 bereits eingesetzte Steppenkräuter oder 4 Willenspunkte (oder 1 bereits eingesetztes Steppenkraut und 2 Willenspunkte).
 - Die **Tulgori** können bei jedem Händler sowohl gewöhnliche Ausrüstungsgegenstände als auch tulgorische Gegenstände (von der Karte „Tulgorischer Handel“) erhalten. Als Händler gelten Felder mit Händler- oder Tulgori-Symbol sowie Agren und Skelette in „Die letzte Hoffnung“.
 - Die **Tulgori** haben im Kampf 2 Stärkepunkte zusätzlich.

- Beziehen sich Regeln auf die **Stärke- oder Willenspunkte** eines Helden, gelten diese immer für den Gesamtwert der Tulgori:
- Erhalten oder verlieren die Tulgori Stärke- oder Willenspunkte, dürfen diese beliebig auf die drei Tulgori aufgeteilt werden.
 - Die anfänglichen Stärke- und Willenspunkte müssen auf die drei Tulgori aufgeteilt werden, wobei jeder Tulgori mindestens 1 Stärkepunkt erhalten muss.
Beispiel: Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten. Die Gruppe erhält 2 Stärkepunkte. Dann erhält jeder Tulgori 1 Stärkepunkt und beispielsweise 0, 2 und 5 Willenspunkte. Die Gruppe kann dann noch 1 Stärkepunkt verteilen. Stehen insgesamt weniger Stärkepunkte zur Verfügung (z. B. wenn die Gruppe keine zusätzlichen Stärkepunkte verteilen darf), startet jeder Tulgori trotzdem mit 1 Stärkepunkt.
 - Bei der Abgabe von Willenspunkten dürfen sich nur zwei der drei Tulgori auf 0 Willenspunkte bringen. Fällt der dritte Tulgori auf 0 Willenspunkte, verliert ein Tulgori 1 Stärkepunkt und die Tulgori erhalten 3 Willenspunkte, die beliebig aufgeteilt werden dürfen.