



Zusätzliche Figur für eure eigenen Legenden

Gilda, die Wirtin der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ hat keine Funktion – noch nicht! Denn hier ist eure Kreativität gefragt.

Vielleicht kennt ihr eine Legende, in der diese Figur eine Rolle spielt. Erfindet eure eigene Legende mit dem Developer Guide auf legenden-von-andor.de und nutzt dafür diese neue Figur!

DEVELOPER GUIDE 

Die Bonus-Legende

In Legende 3 trifft ihr auf 3 Zwergenstatuen. Zor, die vierte Statue, ist nicht dabei. Ihm begegnet ihr erst in einer Bonus-Legende, die ab Dezember 2018 kostenlos zum Download auf legenden-von-andor.de für euch bereitsteht.



Die Autoren:



Matthias Miller, geboren 1973, lebt mit seiner Familie unweit der Skatstadt Altenburg. Im Forum, der „Taverne von Andor“, ist er vielen als „Mjöltnir“ bekannt.



Dorothea Michels, geboren 1962, lebt seit 15 Jahren in der Nähe der Insel Usedom. Die gebürtige Rheinländerin führt dort zusammen mit ihrer Familie einen landwirtschaftlichen Betrieb. In der „Taverne von Andor“ ist sie als „Doro“ bekannt.

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Dorothea und Matthias danken: „Zu allererst Michael Menzel für das Vertrauen, die Fortsetzung der ‘Legenden von Andor’ in unsere Hände zu geben, für seine Anregungen und die fantastischen Illustrationen, durch die unsere Ideen erst wirklich erlebbar werden. Wir danken Wolfgang Lüdtké für seine Unterstützung bei der spannenden Entwicklung dieser Erweiterung und für ein unvergessliches Testspiel mit Peter Neugebauer. Chanel Volkmar und Linda Grösch, die uns mit ihrer Pressearbeit von Fans zu Autoren werden ließen und dem gesamten KOSMOS Verlag für die breite Unterstützung.“

Dorothea dankt: „Meinen beiden Töchtern Julia und Nadine, die x-mal mit mir die (vermeintlich) fertigen ‘Verschollenen Legenden’ getestet haben und dabei so manchen ‚Stolperstein‘ aus dem Weg räumten. Meiner Schwester Marlies, die als unerfahrene Andor-Spielerin die finale Version mit mir gespielt und für gut befunden hat („Die kauf ich mir.“).“

Matthias dankt: „Meiner Frau Konstanze, die mir immer den Freiraum ermöglicht hat, an den ‘Verschollenen Legenden’ zu arbeiten. Meinem Sohn Lukas für ungezählte Testspiele, Ideen, Diskussionen und die Entdeckung der Arbaks. Meinem Sohn Ethan, ohne den so manche Figur ganz sicher einen anderen Namen hätte. Und zu guter letzt danke ich meinem Neffen Jakob, der als einer der Ersten die zerstörten Bauernhöfe (fast) reparieren konnte („Hätten wir doch bloß sofort das Holz geholt ...“).“

Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr: 690908

Alle Rechte vorbehalten.

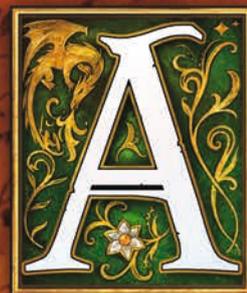
MADE IN GERMANY

Mehr Informationen über die Welt von Andor, das offizielle Forum und über 150 Fan-Legenden findet ihr auf:

legenden-von-andor.de

Facebook: www.facebook.com/legendenvonandor

DIE LEGENDEN VON



ANDOR

DIE VERSCHOLLENEN LEGENDEN

„ALTE GEISTER“

Begleitheft

Nach dem Sieg über den Drachen warten auf die Helden von Andor neue, aufregende Abenteuer.

Diese Erweiterung enthält drei neue Legenden für das Grundspiel für 2–4 Helden, eine davon spielt auf dem Minen-Spielplan. Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten alle Regeln des Grundspiels. Mit den Ergänzungen „Neue Helden“ oder „Dunkle Helden“ können die Legenden auch mit bis zu sechs Helden gespielt werden.



In „**Die Spur des Drachen**“ baut ihr mit Hilfe des Volkes aus dem Westen die niedergebrannten Gehöfte wieder auf. Dabei stoßt ihr auf Arbaks, die andorischen Geister des Waldes.



In „**Der Hexer aus Andor**“ steht ihr schon bald mächtigen, bislang unbekannt Feinden gegenüber: einer Eis-Dämonin, einem uralten Erdgeist und dem Häuptling der Skrale.



Und in „**Die steinernen Drei**“ lüftet ihr schließlich im Innern des Grauen Gebirges ein lange gehütetes Geheimnis.

Vorbereitung:

- Löst vorsichtig alle Teile aus den vier Stanztafeln und steckt die Spielfiguren in die farblich zugehörigen Kunststoffhalter.
- Legt das Spielmaterial aus dem Grundspiel bereit.
- Beginnt die erste Legende, indem ihr die Legendenkarte A1 von „Die Spur des Drachen“ vorlest.

Spielmaterial

- 15 Kunststoffhalter für die Spielfiguren
(4 oliv-grüne, 1 roter, 1 weißer, 2 dunkelgraue, 3 hellgraue, 4 schwarze)
- 6 Sortierbeutel

72 große Karten:



68 große
Legendenkarten



1 Karte Checklist
Die Verschollenen Legenden
„Alte Geister“



1 Karte
„Tulgorischer
Handel“



2 Karten
„Arbaks und Rietgrasblüten“

15 Figuren:



4x Arbaks



Shron



Siantari



Meres



Skuvar



Hallgard



Tulgori



Boord



Garah



Hadda

3 Zwergenstatuen

2 besondere Figuren (siehe Seite 12):



Gilda



Zor

3 Spielplanüberleger

Großes Plättchen
„Lager der Tulgori“
(Feld 18)



Kleines Plättchen
„Feld 73“



Großes Plättchen
„Feld 37“

2

5 Mera-Steine



Vorderseiten

Rückseite

Sand der Temm



2x

Werkzeuge



4x

3 Schätze der Tulgori



Die Kraft des
roten Mondes



Der tulgorische
Hüter der Zeit



Der Takuri-
Spiegel

4 Kartographen



Vorder-
seite



Rückseiten

4 Kartographie-Marker



Schlange



1x

4 Stundenplättchen



5 Stärkepunkteplättchen



8 Baumstämme



2x

6x

Feuer- plättchen



4x

Erd- plättchen



3x

Willenspunkte- plättchen



4x

3 Quellen



Vorderseiten

Rückseite

Hallgard

Tulgori

Boord

Garah

Hadda

Gilda

Zor

3 Spielplanüberleger

Großes Plättchen
„Lager der Tulgori“
(Feld 18)



Kleines Plättchen
„Feld 73“



Großes Plättchen
„Feld 37“

2

5 Mera-Steine



Vorderseiten

Rückseite

Sand der Temm



2x

Werkzeuge



4x

3 Schätze der Tulgori



Die Kraft des
roten Mondes



Der tulgorische
Hüter der Zeit



Der Takuri-
Spiegel

4 Kartographen



Vorder-
seite



Rückseiten

4 Kartographie-Marker



Schlange

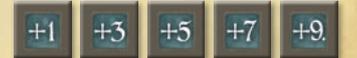


1x

4 Stundenplättchen



5 Stärkepunkteplättchen



8 Baumstämme



2x

6x

Feuer- plättchen



4x

Erd- plättchen



3x

Willenspunkte- plättchen



4x

3 Quellen



Vorderseiten

Rückseite

Hallgard

Tulgori

Boord

Garah

Hadda

Gilda

Zor

3 Spielplanüberleger

Großes Plättchen
„Lager der Tulgori“
(Feld 18)



Kleines Plättchen
„Feld 73“



Großes Plättchen
„Feld 37“

2

5 Mera-Steine



Vorderseiten

Rückseite

Sand der Temm



2x

Werkzeuge



4x

3 Schätze der Tulgori



Die Kraft des
roten Mondes



Der tulgorische
Hüter der Zeit



Der Takuri-
Spiegel

4 Kartographen



Vorder-
seite



Rückseiten

4 Kartographie-Marker



Schlange



1x

4 Stundenplättchen



5 Stärkepunkteplättchen



8 Baumstämme



2x

6x

Feuer- plättchen



4x

Erd- plättchen



3x

Willenspunkte- plättchen



4x

3 Quellen



Vorderseiten

Rückseite

Hallgard

Tulgori

Boord

Garah

Hadda

Gilda

Zor

3 Spielplanüberleger

Großes Plättchen
„Lager der Tulgori“
(Feld 18)



Kleines Plättchen
„Feld 73“



Großes Plättchen
„Feld 37“

2

5 Mera-Steine



Vorderseiten

Rückseite

Sand der Temm



2x

Werkzeuge



4x

3 Schätze der Tulgori



Die Kraft des
roten Mondes



Der tulgorische
Hüter der Zeit



Der Takuri-
Spiegel

4 Kartographen



Vorder-
seite



Rückseiten

4 Kartographie-Marker



Schlange

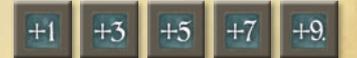


1x

4 Stundenplättchen



5 Stärkepunkteplättchen



8 Baumstämme



2x

6x

Feuer- plättchen



4x

Erd- plättchen



3x

Willenspunkte- plättchen



Wichtige Stichworte zum Nachschlagen und Erklärung von Sonderfällen

Die Arbaks

- Ein Held darf das Feld eines stehenden Arbaks **nicht** betreten.
- Betritt ein Held ein **benachbartes** Feld, **muss** er seine Bewegung **beenden** und verliert sofort 3 Willenspunkte. Ein Held darf sich durch das Betreten eines solchen Feldes nicht auf 0 Willenspunkte bringen. Ein Held darf 1 Schildseite einsetzen, um den Willenspunktverlust abzuwehren. Besitzt der Held eine Rietgrasblüte, darf er sie abgeben und verliert dann ebenfalls keine Willenspunkte. Betritt ein Held ein Feld, das sich benachbart zu 2 Arbaks befindet, verliert er für **jeden** der angrenzenden Arbaks 3 Willenspunkte.
- **Steht** ein Held auf einem Feld, das zu einem Arbak benachbart ist oder **verlässt** es, verliert er keine Willenspunkte.
- Steht ein Held auf dem Feld eines liegenden Arbaks, wenn der Arbak wieder aufgestellt wird, **muss** der Held sofort eine Rietgrasblüte abgeben. Kann der Held das nicht, scheidet er aus dem Spiel aus. Seine Ausrüstung und sein Gold werden auf dem Feld abgelegt, auf dem der Held zuletzt stand.
Wichtig: Auch wenn dadurch ein Held weniger zur Gruppe gehört, muss dasselbe Legendenziel erfüllt werden, wie vor dem Ausscheiden des Helden.
- Kreaturen überspringen die Arbaks **nicht**. Eine Kreatur, die auf demselben Feld oder benachbart zu einem Arbak steht, hat zu Beginn eines Kampfes 3 Willenspunkte weniger. Im Gegensatz zu den Helden verlieren Kreaturen die Willenspunkte jedoch nicht dauerhaft. Sobald eine Kreatur außer „Reichweite“ eines Arbaks steht, hat sie wieder ihre üblichen Werte.
- Liegende Arbaks werden bei Sonnenaufgang wieder aufgestellt, sobald ihr Symbol an die Reihe kommt (das kleine Plättchen auf dem rechten Wardrak-Symbol).

Rietgrasblüten

- **Steht** ein Held auf dem Feld einer Rietgrasblüte, kann er sie einsammeln.
- Ein Held, der eine Rietgrasblüte besitzt und ein Feld betritt, das zu einem Arbak benachbart ist, darf die Blüte einsetzen, um den Arbak zu besänftigen. Er verliert dann durch das Betreten des Feldes **keine** Willenspunkte.
- Ein mit Hilfe einer Rietgrasblüte besänftigter Arbak wird sofort **hingelegt** und bleibt bis zum Ende des Tages liegen.
- Der Held **erhält** für das Besänftigen des Arbaks 1 Stärkepunkt. Ein Held darf eine Blüte auch dann einsetzen, wenn er den Stärkepunkt nicht nehmen kann oder will.
- Ein Held darf auf den Einsatz der Blüte verzichten und stattdessen die Willenspunkte abgeben. Ein Held darf auch dann eine Rietgrasblüte abgeben, wenn er bereits auf einem Nachbarfeld steht.
Beispiel: Eara läuft auf das Feld 23, das benachbart zum Arbak auf Feld 24 ist. Obwohl sie eine Rietgrasblüte besitzt, möchte sie den Arbak nicht besänftigen, da ihr Zeitstein bereits auf Stunde 7 liegt. Sie gibt stattdessen 3 Willenspunkte ab. Nach dem folgenden Sonnenaufgang setzt Eara die Blüte ein, um den Arbak zu besänftigen.
- Ein Held, der mehrere Blüten besitzt, gibt immer nur eine Blüte ab, um einen Arbak zu besänftigen.
- Steht ein Held auf einem Feld, das benachbart zu mehreren Arbaks ist, kann er mit 1 Blüte immer nur 1 Arbak besänftigen. Der Held entscheidet, welcher Arbak hingelegt wird. Besitzt der Held mehrere Blüten, darf er auch mehrere Arbaks besänftigen.

Die Tulgori

- Ein Held kann die Tulgori einfach mit seiner Figur mitbewegen. Das ist auch im Vorbeigehen möglich und kostet den Helden keine zusätzlichen Stunden.
- Die Tulgori können mit Kreaturen, Arbaks, Maasavi und Endgegnern auf demselben Feld stehen.
- Stehen die Tulgori bei einem Kampf auf dem Feld eines am Kampf beteiligten Helden, zählen sie für den Kampfwert der Gruppe 2 zusätzliche Stärkepunkte. In der Mine können die Tulgori auch beim Beseitigen von Geröll helfen.

Meres, der Hexer aus Andor

- Ein Held kann Meres für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. Das ist auch mehrmals pro Zug möglich (also für 2 Stunden Meres bis zu 8 Felder bewegen).
- Meres kann mit Kreaturen, Arbaks, Maasavi und Endgegnern auf demselben Feld stehen oder diese Felder passieren.
- Meres kann in der Mine nicht über die Brücke gehen, solange diese nicht repariert wurde. Er kann auch keine Felder mit Geröll passieren. Meres aktiviert keine Ereigniskarten „Geheimer See“. Er ist auch nicht von Feuerstößen betroffen.

Das Werkzeug

- Die Werkzeug-Plättchen werden auf die kleinen Ablagefelder der Heldentafel gelegt.
- Ein Falke kann Werkzeug transportieren.

Die Holzstämme

- Beim Einwürfeln dürfen nicht mehr als 3 Holzstämme auf einem Feld liegen.
- Im Vorbeigehen kann ein Stamm nicht eingesammelt werden.
- Die Stämme werden so auf die **Stärkepunkteleiste** der Heldentafel gelegt, dass sie **links** neben den Holzstein passen, der die Stärkepunkte anzeigt.
Beispiel: Um einen **2er-Stamm** tragen zu können, benötigt der Held **mindestens 3 Stärkepunkte**.
- Ein Held darf mehrere Stämme auf einmal tragen, wenn alle diese Stämme **nebeneinander** links neben den Holzstein passen.
- Wenn ein Held, der einen Stamm trägt, einen Stärkepunkt verliert und der Stamm nun nicht mehr links neben den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste passt, muss der Holzstamm auf dem Feld abgelegt werden, auf dem der Held gerade steht. Dort kann er später von demselben oder einem anderen Helden mit ausreichend vielen Stärkepunkten eingesammelt werden.
- Der Falke kann **keine** Holzstämme transportieren.

Die Gegenstände der Tulgori

- Ein Held, der auf einem Feld mit Tulgori-Symbol steht, kann für je 2 Gold Stärkepunkte und die Gegenstände der Karte „Tulgorischer Handel“ kaufen.
- Die Tulgori-Figur muss nicht auf dem Händlerfeld stehen, wenn ein Held einkauft.
- Auf einem Feld mit Tulgori-Symbol können nur **tulgorische** Gegenstände gekauft werden. In den Legenden 1 und 2 erhalten die Helden also auf Feld 18 und in Legende 3 auf Feld 28 **keine** Gegenstände der Andor-Ausrüstungstafel.
- Bei den andorischen Händlern (Felder 57, 71 und auf der Spielplanrückseite Feld 65) können keine Gegenstände der Tulgori gekauft werden.
- Die tulgorischen Gegenstände können von einem Falken transportiert werden.
- **Der Knochenhelm:**
Der Helm wird so auf die Kopfablage der Heldentafel gelegt, dass die Seite mit dem blauen Stein zu sehen ist. Sobald der Held, der den Helm trägt, eine **Kampfrunde** gewonnen hat (bzw. in einem gemeinsamen Kampf daran beteiligt war), erhält er 2 Stärkepunkte und verschiebt den Holzstein auf seiner Stärkepunkteleiste entsprechend. Diese zusätzlichen Stärkepunkte hat er nun dauerhaft. Danach dreht der Held den Helm sofort auf die Seite, die den roten Stein zeigt. Von nun an erhält ein Held, der den Knochenhelm trägt, nach jeder gewonnenen Kampfrunde 2 Willenspunkte. Wird der Knochenhelm weitergegeben, wird er **nicht** umgedreht. Mit Hilfe des Knochenhelms kann in einer Legende also nur **einmal 1 Held** 2 Stärkepunkte erhalten.
Der Knochenhelm bringt dem Träger beim Beseitigen von Geröll **keinen** Vorteil. Er darf im Kampf gegen Maasavi oder Endgegner eingesetzt werden.
- **Der Sand der Temm:**
Nach dem Kauf wird der Sand auf ein kleines Ablagefeld der Heldentafel gelegt. Der Sand kann in einer Kampfrunde **nach** der Reaktion des Gegners eingesetzt werden, um 1 gegnerischen Würfel auf die gegenüberliegende Seite zu drehen. In einer Kampfrunde darf immer nur 1 Seite des Plättchens eingesetzt werden. Es ist erlaubt, in einer Kampfrunde 2 Plättchen „Sand der Temm“ zu nutzen und jeweils 1 Seite einzusetzen. Nach dem ersten Einsatz wird das Plättchen auf die Rückseite gedreht. Nach dem zweiten Einsatz wird es auf die Karte „Tulgorischer Handel“ zurückgelegt. Der „Sand der Temm“ darf auch gegen Maasavi und Endgegner eingesetzt werden. Alle Würfelauswirkungen (z. B. „Rekas Hexenkunst“ in Legende 2 oder die Bewegung der Maasavi) werden immer erst **nach** dem Einsatz eines „Sand der Temm“ ausgeführt.

Die Edelsteine

- Die Zahlen auf den Edelsteinen stellen ihren Wert in Gold dar und können bei den Händlern zum Kauf von Stärkepunkten und Gegenständen ausgegeben werden. Auch die tulgorischen Gegenstände können mit Edelsteinen bezahlt werden. Kaufen die Helden einen Trank der Hexe, dürfen dafür keine Edelsteine verwendet werden.
- In der ersten Legende „Die Spur des Drachen“ dürfen die Edelsteine auch genutzt werden, um die Tulgori für ihre Hilfe zu bezahlen oder Werkzeug zu kaufen.
- Ein Held darf einen Edelstein auf jedem begehbaren Feld, auf dem er **steht**, ablegen. Liegt der Edelstein benachbart zu einer Kreatur, läuft sie bei Sonnenaufgang **nicht** entlang des Pfeils (bzw. auf das Feld mit dem „Lager der Tulgori“), sondern auf das Feld des Edelsteins. Der Edelstein kommt danach sofort aus dem Spiel.
Wichtig: Die Reihenfolge, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, wird auf jeden Fall beibehalten!
- Endgegner und Maasavi können **nicht** mittels Edelsteinen abgelenkt werden. In Legende 2 „Der Hexer aus Andor“ ist es auch nicht möglich, mit Hilfe eines Edelsteins eine Kreatur von Shron wegzulocken, wenn sie bereits auf dessen Feld steht.
- Die Regeln zu den Edelsteinen in der Mine können im Abschnitt „Minenanleitung“ auf Seite 7 nachgelesen werden.

Die Mera-Steine

- Ein vom Floß genommener Mera-Stein **muss** auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt werden. Das gilt auch für die beiden Steine, die den Wert „0“ haben.
- Wird an demselben Tag ein weiterer Mera-Stein vom Floß genommen, ist es nicht erlaubt, den Stein vom Sonnenaufgang-Feld gegen den neuen Mera-Stein zu tauschen, auch wenn der neue Stein vielleicht einen höheren Wert hat.
- Ein Held, der durch das Aufdecken eines weiteren Mera-Steins Willenspunkte abgeben muss, darf sich dadurch nicht auf 0 Willenspunkte bringen.
- Jeder Mera-Stein kann nur **1 x pro Tag** genutzt werden. Es dürfen mehrere Steine auf einmal in einer Kampfrunde eingesetzt werden.
- Mera-Steine dürfen auch beim Beseitigen von Geröll eingesetzt werden, um den Kampfwert des Helden zu erhöhen.
- Mera-Steine neben der Kreaturanzeige erhöhen den Kampfwert von Kreaturen, Maasavi und Endgegnern.

Rekas Schlange

- Rekas Schlange ist ein großer Gegenstand und wird auf das entsprechende Ablagefeld der Heldentafel gelegt.
- Ein Held, der seine Würfel auf einmal wirft, darf die Werte von **2 beliebigen** Würfeln addieren. Diese Würfelwerte müssen nicht gleich sein.
- Ein Held, der seine Würfel nacheinander werfen muss, addiert die beiden **zuletzt** geworfenen Würfel.
- Gehört Eara zur Gruppe, darf sie vor dem Einsatz der Schlange einen Würfel drehen.
- Die Schlange darf in jeder Kampfrunde eingesetzt werden. Es ist nicht erlaubt, sie während einer **Kampfunde** an einen anderen Helden weiterzugeben.
- Die Schlange kann **nicht** mit dem Trank der Hexe oder dem Helm (von der Andor-Ausrüstungstafel) kombiniert werden.

Die Schätze der Tulgori

Die Schätze der Tulgori können in jeder Legende nur 1 x eingesetzt werden und kommen nach dem Einsatz aus dem Spiel. Beim „tulgorischen Hüter der Zeit“ darf jede Seite 1 x genutzt werden. Die Nutzung eines Schatzes ist eine freie Handlungsmöglichkeit. Ein Held kann einen Schatz nur einsetzen, solange er seinen Tag noch nicht beendet hat.

Die Kraft des roten Mondes

- Das Plättchen **muss 2 benachbarte** Symbole abdecken. Es ist nicht erlaubt, nur 1 Symbol abzudecken.
- Abgedeckte Symbole und **alle** damit verbundenen Aktionen werden bei Sonnenaufgang **nicht** ausgeführt.
***Beispiel 1:** „Die Kraft des roten Mondes“ wurde auf die Symbole „Ereigniskarte“ und „Gor“ gelegt. Auf dem Ereigniskarten-Symbol liegt ein Markierungsring, der anzeigt, dass der Endgegner bewegt werden soll. Bei Sonnenaufgang wird nun keine Ereigniskarte vorgelesen, der Endgegner wird nicht bewegt und alle Gors bleiben stehen.*
- ***Beispiel 2:** Das Plättchen liegt auf den Symbolen „Gor“ und „Skral“. In einem vorangegangenen Zug hat ein Held Meres' Hilfe genutzt und 1 Skral auf dem Spielplan hingelegt. Bei Sonnenaufgang werden nun alle Gors und Skrale nicht bewegt und auch der liegende Skral wird nicht aufgestellt.*
- Bevor der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn des Sonnenaufgang-Feldes liegt, seine erste Aktion ausführt, wird „Die Kraft des roten Mondes“ von den abgedeckten Symbolen genommen und kommt aus dem Spiel.

Der Takuri-Spiegel

- Der Spiegel darf auch eingesetzt werden, um den Platz mit einer liegenden Kreatur zu tauschen oder mit einem Helden, der seinen Tag bereits beendet hat.
- Wird durch den Platztausch eine Kreatur auf ein Feld versetzt, auf dem bereits eine Kreatur steht oder liegt, rückt immer die **versetzte** Kreatur entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld (auch dann, wenn eine liegende Kreatur versetzt wurde).
- Wird eine Kreatur direkt auf die Burg versetzt, muss sie auf einen **freien** goldenen Schild gestellt werden. Wird eine Kreatur auf das Lager der Tulgori (Feld 18) versetzt, ist die Legende verloren, unabhängig davon, ob die Kreatur steht oder liegt.
- Der Spiegel darf **nicht** eingesetzt werden, um den Platz des Helden oder einer Kreatur auf seinem Feld mit dem eines Maasavi, eines Endgegners, einer Kreatur auf dem Feld des Endgegners oder einer Kreatur auf einem goldenen Schild der Burg zu tauschen.
- Steht ein Held auf dem Feld eines Maasavi, darf er den Spiegel einsetzen, um das Feld zu verlassen, ohne gegen den Maasavi zu kämpfen.
- Wird ein Held in der Mine auf Feld 11 versetzt, muss er eine Ereigniskarte „Geheimer See“ aufdecken und vorlesen.

Der tulgorische Hüter der Zeit

- Erhält ein Held das Plättchen, wird es so auf ein kleines Ablagefeld seiner Heldentafel gelegt, dass die „5“ zu sehen ist.
- Wird „Der tulgorische Hüter der Zeit“ von einem Helden an einen anderen weitergegeben oder auf dem Spielplan abgelegt, wird das Plättchen dabei nicht umgedreht.
- Der „Hüter der Zeit“ darf von einem Helden, der seinen Tag noch nicht beendet hat, **jederzeit** eingesetzt werden, auch während seines Zuges.
***Beispiel 1:** Der Held läuft 4 Felder weit und rückt seinen Zeitstein dafür von Stunde 3 auf Stunde 7. Dann setzt er die erste Seite des „Hüters“ ein und versetzt seinen Zeitstein zurück auf Stunde 5. Nun läuft der Held weitere 2 Felder und rückt erneut seinen Zeitstein auf Stunde 7. Er setzt sofort die zweite Seite des „Hüters“ ein und versetzt seinen Zeitstein auf Stunde 4. Danach läuft der Held weitere 3 Felder. Anschließend beendet der Held seinen Zug, und der nächste Held ist an der Reihe.*
- Der Held muss nicht beide Seiten des Plättchens an einem Tag einsetzen.
- Der Einsatz des „Hüters der Zeit“ während des Spielzugs beendet oder unterbricht den Zug des Helden nicht.
***Beispiel 2:** Der Weg des Helden führt über ein Feld, auf dem eine Rietgrasblüte liegt. Da der Held während seines Zuges und der Aktion „Laufen“ nur seinen Zeitstein mit Hilfe des „Hüters der Zeit“ versetzt, kann er die Blüte nicht aufnehmen. Dazu müsste er seinen Zug beenden und auf dem entsprechenden Feld stehenbleiben.*
- Liegen in Legende 2 „Der Hexer aus Andor“ Kartographie-Marker auf der Tagesleiste, wird durch das **Zurücksetzen** des Zeitsteins **kein** Marker entfernt.
***Beispiel 3:** Auf Stunde 6 liegen die Kartographie-Marker. Der Held entfernt beim ersten Vorrücken seines Zeitsteins 1 davon. Als er beim Einsatz des „Hüters der Zeit“ seinen Zeitstein zum ersten Mal versetzt und auf Stunde 5 legt, wird kein Marker entfernt. Danach jedoch rückt der Zeitstein des Helden erneut auf Stunde 7 vor. Da er nun durch das **Vorrücken** des Zeitsteins wieder die 6. Stunde überquert, darf er erneut einen Kartographie-Marker von der Tagesleiste nehmen.*

Minenanleitung

Die Edelsteine

- Die Edelsteine haben in der Mine nicht die Ablenkungsfunktion, die im Abschnitt „Die Edelsteine“ auf Seite 5 beschrieben wird.
- Sobald ein Held einen Edelstein **einsammelt**, werden die „Feuerstöße“ ausgeführt.
- Befindet sich eine Kreatur auf einem Feld, auf dem ein Edelstein liegt, kommt dieser sofort aus dem Spiel.

Die Feuerstöße

- Bei einem Feuerstoß würfelt ein Held nacheinander mit drei roten Würfeln und legt sie auf die Ablagefelder vor die Felder 10, 20 und 30.
- Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so vielen Feldern, wie die gewürfelte Zahl angibt. Ein Held auf einem der betroffenen Felder verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Der Einsatz eines Schildes schützt ihn vor dem Schaden.
- Kreaturen sind von einem Feuerstoß nicht betroffen.
- Feuerstöße werden an Geröll gestoppt.
- Ein Feuerstoß wird immer ausgelöst, wenn ein Held einen Edelstein **einsammelt** und bei jedem Sonnenaufgang (siehe Feuersymbol).

Der Geheime See (Feld 11)

- Ein Held, der den Geheimen See betritt, **muss** seine Bewegung dort beenden und sofort die oberste Ereigniskarte „Geheimer See“ vorlesen.

Das Geröll

- Weder Helden noch Kreaturen können ein Feld mit **Geröllplättchen** betreten oder passieren.
- Ein Held kann Geröll von einem angrenzenden Feld aus entfernen. Das gilt als Aktion „Kämpfen“. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.
- Um Geröll zu entfernen, muss der Kampfwert des Helden mindestens so groß sein, wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mehrere Plättchen können auf einmal entfernt werden, wenn der Kampfwert mindestens der Summe dieser Plättchen entspricht.
- Helden können auch gemeinsam Geröll entfernen.
- Entferntes Geröll kommt aus dem Spiel.

Besondere Regelanpassungen für Ereigniskarten

Sonderfall goldene Ereigniskarte Nr. 1 und Ereigniskarte „Geheimer See“ Nr. 6:

Hier ist nur die Andor-Ausrüstungstafel gemeint. Es dürfen **keine** Gegenstände von der Karte „Tulgorischer Handel“ genommen werden.

Die 3 Legenden – Hinweise und Sonderfälle

Beachtet für die Legenden 1 und 2 die Hinweise zum Aussortieren von goldenen Ereigniskarten auf der **Checkliste Die verschollenen Legenden „Alte Geister“**.

In den Legenden 1 und 2 darf **keine** Kreatur das „Lager der Tulgori“ (Feld 18) betreten.

Andernfalls ist die Legende sofort verloren. In Legende 3 gilt das Feld 28 nicht als „Lager der Tulgori“.

Legende 1 – „Die Spur des Drachen“

- Ein zerstörter Bauernhof kann nur dann repariert werden, wenn **alle** geforderten Gegenstände auf dem entsprechenden Feld liegen.
- Es darf mehr Holz als erforderlich auf einem Bauernhof abgelegt werden.
- Nach der Reparatur eines Bauernhofes kommen Holz, Werkzeug, Edelsteine und das Feuerplättchen aus dem Spiel, Gold wird in den Vorrat zurückgelegt.
- Ein Gehöft kann auch dann repariert werden, wenn dort noch kein Bauernplättchen liegt. Das Legendenziel ist jedoch erst erfüllt, wenn zu jedem reparierten Gehöft 1 Bauernplättchen gebracht wurde.
- Betritt eine Kreatur die Burg, sind die Bauern **nicht** geschlagen. Die Kreatur wird wie gewohnt auf einen freien goldenen Schild gestellt.
- **Karte „F“ (Version Schweres Holz):** Die Willenspunkte müssen nur **1 x** beim ersten Aufnehmen des Stammes abgegeben werden. Verliert ein Held einen Stärkepunkt, sodass er den Stamm ablegen muss, gibt der Held keine Willenspunkte ab. Nimmt dieser oder ein anderer Held den Stamm in einem späteren Spielzug wieder auf, müssen ebenfalls keine Willenspunkte abgegeben werden.
- **Karte „F“ (Version Brunnen):** Stehen mehrere Helden auf dem Brunnenfeld, ist es nicht erlaubt, dass einer der Helden die Willenspunkte des Brunnens und ein anderer die zusätzlichen Punkte nimmt.
- **Bewegung der Arbaks:** Werden bei Sonnenaufgang die **stehenden** Arbaks bewegt, beginnt immer der Arbak auf der kleinsten Feldzahl. Jeder Arbak wird 2 Felder weit vorgerückt. Es werden keine Felder, Kreaturen oder Helden übersprungen. Steht auf einem dieser Felder ein Held, muss der Held eine Rietgrasblüte abgeben. Dann wird der Arbak sofort hingelegt (auch dann, wenn er erst 1 Feld weit vorgerückt ist). Besitzt der Held keine Rietgrasblüte, scheidet er aus dem Spiel aus. Betritt der Arbak ein Feld, auf dem eine Blüte liegt, kommt die Blüte aus dem Spiel. Der Arbak wird nicht hingelegt.

Legende 2 – „Der Hexer aus Andor“

- Ein Zeitstein muss die **Kartographie-Marker** auf der Tagesleiste beim **Vorrücken** überqueren oder verlassen, damit ein Marker entfernt werden darf. Liegt der Zeitstein eines Helden genau auf der Stunde, auf der die Kartographie-Marker liegen und beendet der Held seinen Tag, gilt das Zurücklegen des Zeitsteins auf das Sonnenaufgang-Feld nicht als „Verlassen“ der Stunde, und es darf kein Marker entfernt werden.
- Der Kampf gegen Shron, Siantari, Skuvar und die Maasavi verläuft nach denselben Regeln wie gegen Kreaturen. Wird der Kampf beendet, ohne dass der Gegner besiegt wurde, erholt er sich und hat beim nächsten Angriff wieder seine Startwerte.
- **Shron:**
 - Shron ignoriert **liegende** Kreaturen. Das Feld einer liegenden Kreatur wird bei seiner Bewegung wie ein leeres Feld behandelt.
 - Ob Shron eine Kreatur erreichen kann, richtet sich nach dem **kürzesten** Weg, also dem, für den Shron die **wenigsten** Schritte benötigt. Sind mehrere Kreaturen für Shron erreichbar, geht er zu der Kreatur, die ihm am nächsten steht.
 - Stehen mehrere Kreaturen gleich weit von Shron entfernt, geht er zu der Kreatur auf der höchsten Feldzahl.
Beispiel: Shron steht zusammen mit 1 Troll auf Feld 63. Auf Feld 45 steht 1 Gor, auf Feld 65 steht 1 Troll. Beide Kreaturen sind für Shron erreichbar und gleich weit von ihm entfernt. Shron bewegt sich zum Troll auf Feld 65, da dieser auf der höheren Feldzahl steht.
 - Nach dem Sieg über eine Kreatur entscheiden die Helden, ob Shron bewegt werden soll. Die Helden erhalten wie gewohnt die Belohnung für die besiegte Kreatur, und auch der Erzähler rückt vorwärts, unabhängig davon ob Shron bewegt wurde oder nicht.

• Siantari:

- Felder mit Eis-Plättchen können nicht überquert werden. Ein Held muss **beim Betreten** des Feldes die Bedingung des Eis-Plättchens erfüllen können. Andernfalls darf er das Feld nicht betreten.
- Verdeckte Eis-Plättchen dürfen **nicht** mit Hilfe eines Fernrohrs oder durch die Sonderfähigkeit eines Helden aufgedeckt werden.

• Skuvar und die Maasavi:

- **Kämpft** ein Held gegen einen Maasavi, darf der Held wie im Kampf gegen Kreaturen alle Gegenstände einsetzen, die seinen Kampfwert erhöhen (z. B. Heilkraut). Trägt der Held den Knochenhelm, erhält er nach dem Sieg über einen Maasavi die Stärke- bzw. Willenspunkte.
- Setzt ein Held im Kampf gegen eine Kreatur einen „Sand der Temm“ ein, gilt für die Bewegung der Maasavi der Würfelwert **nach** dem Drehen des roten Würfels.
- Ein Maasavi wird nach dem Kampf gegen eine Kreatur 1 Feld weit in Pfeilrichtung bewegt, wenn **mindestens** 1 der roten Würfel, die für die Kreatur im Kampf geworfen wurden, auf dem Maasavi abgebildet ist.
Beispiel: Die Helden kämpfen gegen einen Skral. Die roten Würfel des Skrals zeigen 2 und 5. Auf den Feldern 10 und 31 liegt je 1 Maasavi, auf dem eine 2 bzw. eine 5 abgebildet ist. Beide Maasavi bewegen sich genau 1 Feld weit. Dass der Maasavi auf Feld 31 sowohl die 2 als auch die 5 zeigt, hat darauf keinen Einfluss. Auch er bewegt sich nur 1 Feld weit.
- Mera-Steine neben der Kreaturenanzeige erhöhen auch den Kampfwert der Maasavi.
- Es dürfen beliebig viele Maasavi auf einem Feld des Spielplans oder auf einem Buchstaben der Legendenleiste liegen.
- Skuvar betritt die Burg, sobald der dunkle Markierungsring und der Erzähler aufeinandertreffen. Der dunkle Markierungsring kann **ausschließlich** dadurch bewegt werden, dass die Helden einen Maasavi bekämpfen, solange der Erzähler auf einem Buchstaben mit Erdplättchen steht.

• Das Floß:

- Das Floß bewegt sich immer 1 Feld entlang des **linken** Flussufers.
- Ein Held kann einen Mera-Stein auch nur dann vom Floß nehmen, wenn er selbst auf der **linken** Flussseite steht. Befindet sich das Floß an einer der beiden Brücken, muss der Held dennoch am linken Flussufer stehen, um einen Stein vom Floß nehmen zu können.

• Meres' Hexerkunst:

- Es werden Kreaturen auf die Legendenleiste „vor den Erzähler“ gestellt. Dabei ist immer der in Bewegungsrichtung des Erzählers nächste Buchstabe gemeint. Steht der Erzähler also z. B. auf „C“, wird die Kreatur auf „D“ gestellt.
- In dieser Legende kann es vorkommen, dass mehrere Figuren oder Gegenstände an einem Buchstaben liegen und ins Spiel gebracht werden. Dabei ist keine besondere Reihenfolge zu beachten.
Beispiel: Neben dem Buchstaben „D“ steht Meres. Außerdem liegt ein Sternchen auf „D“, und es steht 1 Gor darauf, der durch eine Karte „Meres' Hexerkunst“ auf die Legendenleiste gestellt wurde. Auf den weiteren Ablauf des Spiels hat es keinen Einfluss, ob nun zuerst der Gor eingewürfelt oder die Legendenkarte vorgelesen wird.

- Werden mehrere Kreaturen aufgestellt bzw. eingewürfelt, muss dabei unbedingt die Reihenfolge, in der die Kreaturen **auf der Karte genannt werden**, beachtet werden.
- Kreaturen werden beim Einwürfeln nicht auf die Burg (Feld 0) oder das Lager der Tulgori (Feld 18) gestellt. Würfelt für diese Kreaturen noch einmal, auch dann, wenn es in der Burg noch freie goldene Schilde gibt.

Beispiel 1: Die Position eines Gors soll mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) bestimmt werden. Die Würfel zeigen 2 und 4. Auf Feld 24 steht bereits eine Kreatur, und so wird der Gor entlang des Pfeils auf das nächste Feld gestellt. Da die Felder 21 und 4 aber ebenfalls von Kreaturen besetzt sind, würde der neue Gor in die Burg rücken. Obwohl in der Burg noch 1 goldener Schild frei ist, wird für den Gor die Position noch einmal neu erwürfelt.

Beispiel 2: Die Würfel zeigen 3 und 6. Auf Feld 36 steht bereits eine Kreatur. Angrenzend zu Feld 18 bewegen sich Kreaturen nicht in Richtung der Pfeile, sondern auf das Lager der Tulgori. Die neue Kreatur würde also nicht auf Feld 16 rücken, sondern auf Feld 18 – und die Legende wäre verloren. Auch für diese Kreatur wird die Position noch einmal neu erwürfelt.

• Meres' Hilfe (Karte „D“):

- Eara / Liphardus dürfen ihre Sonderfähigkeit **nicht** auf den schwarzen Würfel anwenden. Der Würfel kann auch nicht mit Hilfe eines „Sand der Temm“ gedreht werden.

• Rekas Hexerkunst:

- Zeigt Meres' schwarzer Würfel eine 12, wird anstelle des höchsten roten Würfels der nächstkleinere gewertet. Zeigen 2 Würfel den gleichen höchsten Wert, wird 1 davon nicht gewertet.

Legende 3 – „Die steinernen Drei“

- Das Feld 28 gilt **nicht** als „Lager der Tulgori“. Kreaturen bewegen sich in Pfeilrichtung und rücken nicht auf Feld 28. Das Tulgori-Symbol bleibt die gesamte Legende über auf Feld 28 liegen, auch wenn die Tulgori von diesem Feld wegbewegt werden.
- Für die **Quelle** auf Feld 37 gelten dieselben Regeln wie für Brunnen. Steht ein Held auf Feld 37, wird die Quelle ebenso wie ein Brunnen bei Sonnenaufgang **nicht** aufgefrischt.
- Helden-Sonderfähigkeiten, die sich auf Brunnen beziehen, gelten **nicht** für die Quelle (z. B. erhält Thorn an der Quelle keine zusätzlichen Willenspunkte).
- Nutzen die Helden **Meres' Hilfe**, 1 x pro Tag 1 Kreatur an der Bewegung zu hindern, dürfen Eara / Liphardus ihre Sonderfähigkeit **nicht** auf den schwarzen Würfel anwenden. Der Würfel kann auch nicht mit einem „Sand der Temm“ gedreht werden.
- Der Held, der als Erster die reparierte Brücke überquert, erhält den **Casamatuc** und legt ihn auf seiner Heldentafel auf dem Bereich ab, auf den auch Gold gelegt wird.
- Ein Held kann den Casamatuc einsetzen, solange er seinen Tag noch nicht beendet hat.
- Sobald eine oder mehrere **Statuen** im Spiel sind, wird bei jedem Sonnenaufgang das jeweils oberste Plättchen von der Statuen-Karte auf den Spielplan gelegt. Stehen mehrere Statuen auf dem Spielplan, wird also von jeder Statuen-Karte je 1 Plättchen ausgelegt.
- Ist Meres am Kampf gegen eine Statue beteiligt, würfelt die Statue mit 1 roten Würfel weniger. Diesen Würfel erhält ein Held der Gruppe für die Dauer des Kampfes. Der rote Würfel zählt wie ein zusätzlicher eigener Würfel. Auf diese Weise können auch Eara / Liphardus 2 Würfel zur Verfügung haben.
Beispiel: *Kram hat 6 Willenspunkte und hat so im Kampf nur 1 seiner Würfel zur Verfügung. Da Meres am Kampf gegen die Statue beteiligt ist, entscheidet die Gruppe, dass Kram den roten Würfel bekommt. Kram kann nun im Kampf 2 Würfel einsetzen. Diese würfelt er wie üblich auf einmal. Zeigen beide Würfel denselben Wert und trägt Kram einen Helm (von der Andor-Ausrüstungstafel), darf er die beiden Werte addieren.*
- War der Kampf erfolgreich, kommt die Karte der besiegten Statue zusammen mit allen noch darauf liegenden Plättchen aus dem Spiel, die Statue wird auf Feld 80 gelegt und der Erzähler rückt 1 Feld vorwärts. War Meres am Kampf gegen diese Statue beteiligt (und nur dann!), werden auch die Plättchen **vom Spielplan** entfernt, die durch **diese** Statue ausgelegt wurden.
Wichtig: War Meres nicht am Kampf beteiligt, bleiben die Plättchen bis zum Ende der Legende auf dem Spielplan liegen.
- Wird durch das Vorrücken des Erzählers nach dem Kampf gegen eine Statue eine Legendenkarte aktiviert, haben die Karten „Meres' Zweifel“ und „Die Entscheidung des Hexers“ immer Vorrang und werden zuerst vorgelesen.

Die Verschollenen Legenden für 5–6 Helden

Mit den Ergänzungen „Neue Helden“ bzw. „Dunkle Helden“ könnt ihr alle Legenden auch mit 5 oder 6 Helden erleben. Es gelten die aus den Ergänzungen „Neue Helden“ und „Dunkle Helden“ bekannten Regeln. Zusätzlich gelten folgende Besonderheiten:

- Maasavi haben bei 5 Helden 5 und bei 6 Helden 6 Stärkepunkte.
- Wenn ihr mit dem „Schwarzen Herold“ spielt, unterstützt dieser nur die Endgegner in Legende 2 (Shron, Siantari und Skuvar) und die 3 Statuen in Legende 3.
- Spielt ihr mit dem „Trunkenen Troll“, hat dieser keinen Einfluss auf Maasavi und Endgegner. Das gilt insbesondere für Shron (Legende 2). Der Trunkene Troll darf also ausnahmsweise mit den Kreaturen in Shrons Gruppe auf einem Feld stehen.

Für die „Neuen Helden“ gelten zusätzlich diese Regeländerungen:

Kheela / Kheelan:

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

Fenn / Fennah:

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

Bragor / Rhega:

Ist in Legende 1 die Karte „F“ (Version Brunnen) im Spiel, darf Bragor seine Sonderfähigkeit **nicht** auf die zusätzlichen Willenspunkte anwenden. An der Quelle in Legende 3 kann Bragor seine Sonderfähigkeit **nicht** einsetzen.

Arbon / Talvora:

Die Sonderfähigkeit, den Stärkepunkteanzeiger zu verschieben, kann nicht gegen Maasavi und Endgegner eingesetzt werden.

Für die „Dunklen Helden“ gelten zusätzlich diese Regeländerungen:

Darh / Darhen:

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

Drukil / Drukia:

Für Drukil / Drukia gelten neben den bekannten Regeln der Karte „Hautwandler in Bärengestalt“ folgende zusätzliche Regelergänzungen:

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

Forn / Forr:

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

Leander / Leane:

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

Hinweis:

Spielt ihr mit Helden aus beiden Ergänzungen, entscheidet selbst, ob ihr zur Anpassung der Kreaturenstärke die Kreaturenleisten („Neue Helden“) oder den schwarzen Augenwürfel („Dunkle Helden“) verwendet.