

Worum geht es – wie wird gespielt?

Die Helden versuchen, das Steppenvolk vor bösen Kreaturen zu schützen und zusätzliche Aufgaben zu erfüllen. Das Spiel wird in 7 Legenden gespielt. Für jede Legende gibt es einen Satz Legendenkarten.

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, beginnt ihr mit der **Losspiel-Anleitung zur Legende 1**. Damit startet ihr schnell und einfach in euer erstes Spiel. Weitere Regeln kommen nach und nach während des Abenteuers ins Spiel.

Mehr müsst ihr für die Legende 1 gar nicht wissen. Daher legt jetzt dieses Begleitheft in die Schachtel zurück und fangt gleich mit Seite 1 der Losspiel-Anleitung an.

Spannende Abenteuer warten schon auch euch!

Wie geht es weiter nach Legende 1?

Habt ihr die erste Legende bereits erfolgreich bestanden und wollt zur zweiten Legende (oder später zu weiteren Legenden) übergehen, braucht ihr die zur jeweiligen Legende gehörenden Legendenkarten.

Sollte für diese Legende weiteres Spielmaterial benötigt werden, steht das auf der jeweiligen Karte. Und wenn neue Regeln eingeführt werden, steht das ebenfalls auf den Legendenkarten. Tauchen während des Spiels Fragen auf, findet ihr die Erklärung dazu unter dem entsprechenden Stichwort in diesem Begleitheft.

Da hier alle Besonderheiten und Regeln stehen, die auf den verschiedenen Legendenkarten verteilt sind, werden die Losspiel-Anleitung und die Legendenkarten aus früheren Legenden nicht mehr gebraucht. Ihr könnt während des Spiels Erklärungen oder Details einfach nachschlagen. Auch wenn ihr das Spiel längere Zeit nicht gespielt habt, findet ihr auf der Karte „Checkliste“ und im Begleitheft alles Notwendige.

Für Legende 1 wird das Begleitheft **nicht** benötigt.

Für die Legenden 3 bis 6 benötigt ihr außerdem die Karte **Checkliste**.

Checkliste
für die Legenden 3 bis 6

- Jeder Spieler wählt eine **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und erhält in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**.
- Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt **alle Kreaturen** neben dem Spielplan bereit.
- Legt **3 rote**, **1 grauen** und **1 schwarzen Würfel** bereit.
- Legt den **roten Holzstein** für die Stärkekpunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte auf die **Kreaturenanzeige**.
- Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie neben das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Legt das **Gold**, die **Sternchen** und die **roten X** neben den Spielplan.
- Mischt die **16 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die **Nebelfelder** (Kreise).
- Legt die **4 Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die **Brunnenfelder** (Sechsecke).

Bitte wenden. →

- Verteile alle **Gegenstände** auf der **Ausrüstungstafel**.
- Stelle den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** der **Legendenleiste**.
- Sortiere die **Legendenkarten** der gewünschten Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“. Gibt es Legendenkarten ohne Buchstaben, legt ihr sie neben dem Spielplan bereit.
- Legt 1 der 4 **Turmkarten** verdeckt auf Feld 532. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.
- Erwürfelt jetzt die Positionen der 3 verdeckten **Pilzplättchen** und der 4 verdeckten **Hoffungssteine**, indem ihr mit einem roten Würfel und einem Heldenwürfel würfelt. Der rote Würfel gibt die 10er Stelle an, der Heldenwürfel die 1er Stelle der gesuchten Feldzahl. Addiert zu diesem Ergebnis 500.
Beispiel: Roter Würfel 5, Heldenwürfel 6 = Feld 556
- Legt alle übrigen Plättchen neben dem Spielplan bereit.
- Sollte Tenaya (Teyan) im Spiel sein, erhält sie ihre 3 Feuerzauber und legt sie mit der „-2“ Seite nach oben auf ihre Heldentafel.

Auf der Checkliste wird erklärt, welche Vorbereitungen vor jedem Spiel zu treffen sind.

Danach wird einfach die Legendenkarte A1 der neuen Legende vorgelesen.

Überblick über den Spielverlauf

(Wird in Legende 1 nicht benötigt!)

- Gespielt wird in Tagen. Jeder Tag hat 7 normale Stunden und es können bis zu 3 Überstunden gemacht werden.
- Ein Held, der am Zug ist, wählt die Aktion „Laufen“ oder „Kämpfen“. Beim Laufen zählt jedes Feld 1 Stunde, beim Kämpfen zählt jede Kampfrunde 1 Stunde. Diese Stunden werden mit dem Zeitstein auf der Tagesleiste abgetragen. Ein Held kann in seinem Spielzug so viele Stunden verbrauchen, wie er möchte. Lläuft er z. B. 4 Felder weiter, kostet ihn das 4 Stunden. Führt er einen Kampf gegen eine Kreatur durch, der 3 Runden dauert, kostet ihn das 3 Stunden.
- Nach der Aktion des Helden ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe und wählt ebenfalls eine der beiden Aktionen und kann dafür beliebig viele Stunden verbrauchen.
- Waren alle Helden einmal an der Reihe und der erste Held ist erneut am Zug, kann er wieder eine der beiden Aktionen wählen und verbraucht so viele Stunden, wie er benötigt. Die Helden sind so oft an der Reihe, bis sie ihre Stunden und evtl. Überstunden verbraucht haben oder sie vorzeitig ihren Tag beenden wollen.
- Ein Held kann bis zu 3 „Überstunden“ machen. Jede Überstunde kostet ihn 2 Willenspunkte.
- Es ist normal, dass ein Held seinen Tag bereits beendet hat und die anderen noch weiterspielen, da sie noch Stunden übrig haben. Kommt ein Held an die Reihe und will seinen Tag beenden, setzt er seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er der Erste an diesem Tag, setzt er ihn auf das Feld mit dem Hahn, zum Zeichen, dass er den neuen Tag beginnen wird.
- Haben alle Helden ihren Tag beendet, werden die Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt (siehe Seite 5 „Das Sonnenaufgang-Feld“). Das letzte Symbol zeigt die Erzählerfigur. An dieser Stelle geht der Erzähler 1 Feld auf der Legendenleiste weiter.
- Die Spieler müssen darauf achten, ob der Erzähler dadurch evtl. eine Legendenkarte auslöst, die sie vorlesen und befolgen müssen.
- Am neuen Tag haben alle Helden wieder 7 Stunden plus bis zu 3 Überstunden zur Verfügung.
- **Wichtig:** Der Erzähler bewegt sich außer bei jedem Sonnenaufgang immer auch dann, wenn eine Kreatur besiegt wurde.
- Wenn eine Kreatur die Höhlen der Grehon betritt, wird sie sofort auf einen daneben abgebildeten Schild gestellt. Die Legende ist vorzeitig verloren, wenn es für eine Kreatur dort keinen freien Schild mehr gibt. Wie viele Schilde es gibt, hängt von der Anzahl der Helden ab.
Beispiel: Bei vier Helden darf nur 1 Kreatur in die Höhlen der Grehon gelassen werden (siehe Abbildung neben dem Feld 425).
- Die Verteidigung der Höhlen der Grehon ist auf der Spielplanseite, die den See zeigt, immer Aufgabe der Helden.
- Zusätzlich müssen die Helden das jeweilige Legendenziel erreichen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht. Sonst haben alle gemeinsam verloren.

Die Heldentafel

Jeder Held wählt zu Beginn des Spiels seinen Helden und das Spielmaterial in seiner Farbe (Würfel, Holzscheibe, Holzstein). Die Anzahl der Würfel ist nicht bei allen Helden gleich. Die Heldentafel zeigt den Helden mit seiner **Sonderfähigkeit** und verschiedenen Anzeige- und Ablagefeldern. Außer im Bereich für Pilze, Kräuter und Gold kann auf jedes Ablagefeld nur 1 Plättchen gelegt werden.

Mit seinem Holzstein zeigt jeder Held an, wie viele Punkte er beim Kämpfen addieren darf. Zu Beginn hat jeder Held **1 Stärkepunkt**. Mit einer seiner beiden Holzscheiben zeigt jeder Held an, mit wie vielen Würfeln er jeweils kämpfen darf (links von den **Willenspunkten** steht die Würfelanzahl). Die Helden starten **immer** mit je 7 Willenspunkten. *Tenaya z. B. kann bei 5 Willenspunkten mit 2 Würfeln kämpfen. Verliert sie einen Willenspunkt und rutscht damit in die erste Zeile, steht ihr nur noch 1 Würfel zur Verfügung.*

Oben rechts steht der **Rang** eines Helden. Tenaya hat mit 60 den höchsten Rang und Avida mit 24 den niedrigsten.

Die Aktionen der Helden

Ein Held, der am Zug ist, kann zwischen 2 Möglichkeiten wählen:

Laufen oder Kämpfen

Jede dieser Aktionen kostet Zeit auf der Tagesleiste. Kämpfen kostet je Kampfrunde 1 Stunde, Laufen kostet 1 Stunde pro Spielplanfeld.

***Hinweis:** Außer diesen Aktionen hat ein Held verschiedene freie Handlungsmöglichkeiten, die er auch durchführen kann, wenn er nicht am Zug ist und die ihn keine Zeit auf der Tagesleiste kosten (siehe Seite 4).*

Die Aktion „Laufen“

Ein Held kann in seinem Zug beliebig viele Felder weit laufen, so lange er noch genug Stunden auf der Tagesleiste hat. **Jedes Feld**, das der Held betritt, kostet ihn **1 Stunde auf der Tagesleiste**. Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden 1 Feld auf der Tagesleiste weitergesetzt. Die Pfeile zwischen den Feldern spielen für die Bewegung der Helden keine Rolle.

Ein Spieler darf Felder, auf denen ein Nebelplättchen liegt, passieren, ohne es zu aktivieren. Beendet er aber seine Bewegung auf einem solchen Feld, wird das Nebelplättchen aktiviert und sofort ausgeführt.

***Beispiel für einen Spielzug „Laufen“:** Die Heilerin läuft von Feld 558 auf Feld 546, auf dem ein Nebelplättchen liegt. Da sie 2 Felder gelaufen ist, wird ihr Zeitstein 2 Stunden auf der Tagesleiste weitergesetzt. Sie muss sofort das Nebelplättchen aufdecken und ausführen. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Held an der Reihe.*

***Hinweise:** Der Fluss kann nicht betreten werden. Er kann über die Brücken überquert werden. Die Brücken sind keine Felder und werden beim Laufen nicht mitgezählt. Außerdem kann ein Held den Fluss über den steilen Felsen (Feld 547) überwinden (s. Seite 7).*

Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Helden aufhalten.

Die Aktion „Kämpfen“

Ablauf eines Kampfes

Ein Held, der sich auf einem Feld mit einer Kreatur befindet, kann diese Kreatur angreifen. Sollte der Held in diesem Zug auf das Feld gelaufen sein, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Zuvor sind erst noch alle anderen Helden im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Der Angriff des Helden:

1. In jeder Kampfrunde wird der Zeitstein des Helden auf der Tagesleiste 1 Feld weitergesetzt.
2. Der Held würfelt immer als Erster mit allen Würfeln, die ihm zur Verfügung stehen (steht auf der Heldentafel links neben seinen aktuellen Willenspunkten).
3. Von diesen **Würfeln zählt nur der höchste**. Anschließend addiert der Held seine **Stärkepunkte**. Das ergibt seinen **Kampfwert**.

***Beispiel für die Ermittlung des Kampfwertes:** Die Heilerin hat 9 Willenspunkte und würfelt daher mit 2 Würfeln: 5 und 3. Zu ihrem höchsten Würfelwert addiert sie ihre aktuellen Stärkepunkte von 5. Das ergibt ihren Kampfwert von 10. Außerdem bekommt sie aufgrund ihrer Sonderfähigkeit den nicht gewählten Würfelwert 3 zu ihren Willenspunkten hinzu. Damit hat sie nun 12 Willenspunkte.*

Die Reaktion der Kreatur:

1. Vor dem Kampf werden auf der Kreaturenanzeige des Spielplans die Stärke- und Willenspunkte der Kreatur markiert. Dann würfelt der linke Nachbar des Kämpfers mit allen zur Verfügung stehenden Würfeln für die Kreatur (siehe Kreaturenanzeige links neben den aktuellen Willenspunkten). Die meisten Kreaturen würfeln mit roten Würfeln, Schwarze Ritter und Sumpftrolche mit dem schwarzen Würfel.
2. Auch für die Kreatur gilt das höchste Würfelergebnis. Nur bei den Kreaturen werden gleiche Werte immer addiert, wenn sich dadurch ein höherer Würfelwert ergibt.
3. Anschließend werden zum höchsten Würfelwert der Kreatur ihre Stärkepunkte addiert. Dies ergibt ihren Kampfwert.

Die **Differenz** zwischen den beiden Kampfwerten wird der **unterlegenen Seite von ihren Willenspunkten abgezogen**.

Bei Gleichstand geschieht nichts.

Sollte die Kreatur noch Willenspunkte haben und ebenso der Held, geht der Kampf sofort mit der nächsten Kampfrunde weiter. Es sei denn der Held hat keine Stunde mehr auf der Tagesleiste übrig oder er bricht den Kampf freiwillig ab.

Das Ende des Kampfes

Hat die Kreatur keine Willenspunkte mehr, hat der Held den Kampf gewonnen. Er erhält als Belohnung sofort Gold und/oder Willenspunkte. Wie hoch die Belohnung ist, steht auf der Kreaturenanzeige unter den Stärkepunkten der besiegten Kreatur. **Die besiegte Kreatur wird auf das Feld 400 bzw. 500 gelegt, wodurch der Erzähler sofort 1 Feld weitergeht!** Sollte der Held keine Willenspunkte mehr haben, hat er den Kampf verloren. Er verliert 1 Stärkepunkt, sofern er noch mehr als einen hat. Außerdem erhält er sofort 3 Willenspunkte. Der im Uhrzeigersinn nächste Held ist am Zug.

Endet der Kampf ohne Gewinner, erholt sich die Kreatur wieder. Beim nächsten Angriff hat sie wieder ihre üblichen Startwerte (siehe Kreaturenanzeige).

Gemeinsam kämpfen

- Stehen mehrere Helden mit einer Kreatur auf einem Feld, können sie gemeinsam kämpfen.
- Der Held, der am Zug ist, lädt die anderen Helden zum Kampf ein. Die Zeitsteine aller am Kampf beteiligten Helden werden 1 Stunde weitergeschoben.
- Der gemeinsame Kampfwert wird ermittelt, indem zunächst alle am Kampf beteiligten Helden ihre Stärkepunkte addieren.
- Anschließend würfelt der einladende Held und nach ihm reihum alle übrigen beteiligten Helden und ermitteln jeweils ihren höchsten Würfelwert. Diese Würfelwerte werden zu den gemeinsamen Stärkepunkten addiert und ergeben so den gemeinsamen Kampfwert der Helden.

- Ist der **gemeinsame Kampfwert der Helden** niedriger als der Kampfwert der Kreatur, **verliert jeder** dieser Helden die Differenz an Willenspunkten. Gewinnen die Helden, teilen sie die Belohnung untereinander auf.
- Nach dem Ende des Kampfes ist anschließend der Held im Uhrzeigersinn an der Reihe, der links von dem Helden sitzt, der ursprünglich zum Kampf eingeladen hatte. Es ist erlaubt, **am Ende einer Kampf- runde** einen Gegenstand einem mitkämpfenden Helden zu übergeben (wenn beide auf demselben Feld stehen).
- Ein Held oder mehrere Helden können sich nach einer Kampf- runde entscheiden, aus dem laufenden Kampf auszusteigen (dann können sie nicht mehr in den aktuellen Kampf eingreifen, sparen aber Stunden). Das kann auch der Held sein, der eingeladen hatte. Solange noch ein Held weiterkämpft, geht der Kampf weiter. Die nächste Kampf- runde beginnt von den beteiligten Helden der Held links vom einladenden Helden.
- Sollte ein Held aus dem gemeinsamen Kampf ausscheiden, weil er nicht mehr genug Willenspunkte oder Stunden auf der Tagesleiste hat, dürfen die anderen beteiligten Helden weiterkämpfen. Ein Held, der aus dem Kampf ausscheidet, weil er 0 Willenspunkte hat, verliert 1 Stärkepunkt und erhält 3 Willenspunkte. In den laufenden Kampf kann er jedoch nicht erneut eingreifen.
- **Wichtig:** Die Belohnung für einen gewonnenen Kampf wird nur unter den Helden verteilt, die auch in der letzten Kampf- runde dabei waren.

Beispiel für einen gemeinsamen Kampf:

Der Bergkrieger steht auf einem Feld mit einem Gorlot und ist am Zug. Er lädt den Steppenreiter, der sich auf demselben Feld befindet, ein. Jeder der beiden setzt seinen Zeitstein auf der Tagesleiste 1 Feld weiter. Zunächst addieren sie ihre Stärkepunkte. Gemeinsam kommen sie auf 11 Stärkepunkte. Dann würfeln die Helden reihum. Der Bergkrieger hat eingeladen und beginnt. Er würfelt mit einem Würfel: 3. Aufgrund seiner Sonderfähigkeit zählt die 3 für ihn als 6.

Der Steppenreiter hat 11 Willenspunkte und würfelt daher mit bis zu drei Würfeln. Diese würfelt er jeweils einzeln. Zunächst eine 2, dann eine 5. Damit ist er zufrieden und wirft den dritten Würfel nicht mehr. Somit haben die Helden einen gemeinsamen Kampfwert von 22. Der Gorlot würfelt mit 2 roten Würfeln zweimal eine 4. Da er gleiche Werte addiert, hat er eine 8 plus 4 Stärkepunkte. Das ergibt einen Kampfwert von 12. Die Differenz zwischen seinem Kampfwert und dem der Helden ist 10. Das heißt, der Gorlot verliert 10 Willenspunkte und ist damit sofort besiegt. Die Helden teilen die Belohnung von 3 Willenspunkten oder 3 Gold oder einer Kombination daraus unter sich auf: Beide erhalten 1 Willenspunkt, der Bergkrieger nimmt sich zusätzlich 1 Gold.

Passen

Will ein Held weder „Laufen“ noch „Kämpfen“, kann er „passen“. Auch das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Hinweis: Statt zu laufen, kämpfen oder passen kann ein Held in manchen Legenden die Aktion „Flaps bewegen“ wählen, wenn diese Figur in der Legende enthalten ist.

Die freien Handlungsmöglichkeiten

Die folgenden Handlungen kosten **keine** Stunden auf der Tagesleiste. Sie können jederzeit ausgeführt werden – auch dann, wenn der Held nicht am Zug ist. Das geht jedoch nicht, wenn sein Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgang- Feld liegt.

Die freien Handlungsmöglichkeiten eines Helden sind:

- Gegenstände von einem Feld einsammeln oder dort ablegen
- Gegenstände mit anderen Helden, die auf demselben Feld stehen, tauschen
- Gegenstände benutzen
- Gegenstände bei einem Händler bzw. der Fahrenden Händlerin kaufen

Die Kreaturen

Kreaturen aktivieren keine Plättchen und lösen auch keine Kämpfe aus. Normalerweise können ihre Felder betreten und passiert werden.

Die Bewegung der Kreaturen auf der Spielplanseite mit dem See

Bei jedem Sonnenaufgang bewegen sich die Kreaturen auf die Höhlen der Grehon bzw. auf das Steppenvolk zu. Es beginnt immer der Gor, der auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht. Auf der Spielplanseite, die den Fluss zeigt, bestimmt die Reihenfolge die Rückseite der jeweils oben liegenden Ereigniskarte (s. u.). Eine Kreatur zieht auf das angrenzende Feld, auf das der kleine Pfeil zeigt. Auf jedem Feld darf nur eine Kreatur stehen. Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitergesetzt. Nach den Gors werden alle Gorlots und danach die anderen Kreaturen nach denselben Regeln bewegt (in der Reihenfolge, in der sie auf dem Sonnenaufgang- Feld abgebildet sind). Auch wenn eine Kreatur neu auf den Plan kommt und das Zielfeld besetzt ist, wird sie entlang des Pfeils auf das angrenzende Feld weitergesetzt.

Die Bewegung der Kreaturen auf der Spielplanseite mit dem Fluss

Im fernen Land wird die Reihenfolge und evtl. Häufigkeit, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, durch die Rückseite der aktuellen Ereigniskarte bestimmt. Diese ändert sich, sobald ein Ereignis ausgelöst und die oberste Karte vom Ereigniskartenstapel ausgeführt wurde.

Die Bewegung der Kreaturen erfolgt wie auf der Spielplanseite mit dem See beschrieben.

Wichtig: Sobald sich eine Kreatur auf dem „Pfad“ befindet (s. Seite 7), bewegt sie sich fortan immer in Richtung des Steppenvolks.

Hinweis: Sollte beim Aufstellen neuer Kreaturen der seltene Fall eintreten, dass eine Kreatur nicht mehr verfügbar ist, dürft ihr sie von Feld 400 bzw. 500 nehmen.

Die Stärke der Kreaturen

Auf der Kreaturenanzeige auf dem Spielplan ist für jede Kreatur angegeben, wie viele Stärke- und wie viele Willenspunkte sie hat. Wenn es zu einem Kampf kommt, werden mit dem roten Holzstein die Stärkepunkte angezeigt. Mit der roten Holzscheibe werden ihre Willenspunkte markiert. Links in der Zeile ist zu sehen, mit wie vielen und mit welchen Würfeln die Kreatur kämpft. Ein Gorlot hat z. B. 4 Stärke- und 5 Willenspunkte und benutzt im Kampf 2 rote Würfel.

Hinweis: Die meisten Kreaturen benutzen rote Würfel.

Unter den Stärkepunkten ist angegeben, welche Belohnung die Helden fürs Besiegen der Kreatur jeweils erhalten. Für einen Gorlot erhalten sie 3 Gold **oder** 3 Willenspunkte oder eine beliebige Kombination daraus.

Besonderheiten:

Solange ein Troll mindestens 7 Willenspunkte hat, benutzt er im Kampf 3 rote Würfel. Besitzt er weniger als 7 Willenspunkte, hat er nur noch 2 rote Würfel zur Verfügung. Alle gleichen Würfelwerte werden addiert. Der Troll wählt aber immer den höchsten Wert, egal ob dieser durch mehrere gleiche Würfelwerte oder durch einen hohen einzelnen Würfelwert erreicht wird. **Beispiel:** Der Troll würfelt 3, 3, 5. Dann ist sein höchster Würfelwert die 6, den er zu seiner Stärke von 14 addiert.

Die Tagesleiste

„Laufen“, „Kämpfen“ oder „Passen“ kostet die Helden Stunden auf der Tagesleiste und werden dort mit den Zeitsteinen (Holzscheiben in Spielerfarben) markiert.

Für jede verbrauchte Stunde wird der Zeitstein des Helden ein Feld auf der Tagesleiste weitersetzt.

Jeder Held hat pro Tag 7 Stunden zur Verfügung. Es sei denn, er macht „Überstunden“. Hat ein Held seine Stunden verbraucht, sind nur noch die anderen Helden an der Reihe, bis auch sie ihre Stunden verbraucht haben. Ein Held, der an die Reihe kommt und seinen Tag beenden will (das kann auch schon vor der 7. Stunde sein), legt seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld. Ist er an diesem Tag der erste Held, legt er seinen Zeitstein auf den „Hahn“ zum Zeichen, dass er den nächsten Tag als Erster beginnen wird. Bevor der neue Tag beginnt, müssen auch alle anderen Helden ihren Tag beendet haben und ihre Zeitsteine müssen auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen. Dann werden alle Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld nacheinander ausgeführt. Erst danach beginnt der Held, dessen Zeitstein auf dem Hahn liegt, den neuen Tag.

Die Überstunden

Ein Held kann sich dazu entschließen, mehr als nur 7 Stunden an einem Tag zu verbrauchen. Er kann bis zu 3 zusätzliche „Überstunden“ machen. Jede Überstunde kostet ihn allerdings 2 Willenspunkte. Dafür setzt er seine Holzscheibe auf seiner Heldentafel entsprechend viele Felder zurück. Ein Held darf sich nie durch Überstunden auf 0 Willenspunkte bringen.

Das Sonnenaufgang-Feld auf der Spielplanseite mit dem See

1.– 5. Alle Kreaturen in der abgebildeten Reihenfolge bewegen

Es beginnen immer die Gors, dann folgen die Gorlots, Skrale, Kreideskrale und zuletzt die Trolle. Innerhalb jeder Kreaturenart beginnt immer die Kreatur, die auf dem Feld mit der kleinsten Zahl steht.

Wichtig: Auf jedem Feld darf **nur eine Kreatur** stehen. Sollte das Feld, auf das eine Kreatur ziehen will, durch eine andere Kreatur bereits besetzt sein, wird sie sofort vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils auf das daran angrenzende Feld weitersetzt.

6. Alle Brunnen „auffrischen“

Die Brunnenplättchen werden auf ihre farbige Vorderseite gedreht. **Wichtig:** Sollte sich auf dem Feld mit einem Brunnen jedoch ein **Held** befinden, wird dieser Brunnen nicht aufgefrischt. Das Plättchen bleibt unverändert liegen.

7. Sollte die Heldin Tenaya (Teyan) im Spiel sein, dreht sie ihre benutzten Feuerzauber wieder auf die Vorderseite.

8. Der Erzähler geht auf der Legendenleiste einen Buchstaben weiter.

Außer für jede besiegte Kreatur bewegt sich der Erzähler immer bei jedem Sonnenaufgang. Wenn der Erzähler ein Buchstabenfeld erreicht, auf dem ein Sternchen liegt, wird die zugehörige Legendenkarte laut vorgelesen. **Hinweis:** Für manche Buchstaben gibt es keine Legendenkarte.

Erreicht der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste, endet das Spiel.

Das Sonnenaufgang-Feld auf der Spielplanseite mit dem Fluss

1. Oberste Ereigniskarte vorlesen und ausführen

Nachdem alle Kreaturen entsprechend der Rückseite der obersten Ereigniskarte bewegt wurden, wird diese Ereigniskarte aufgedeckt, vorgelesen und ausgeführt.

2. Sporne hinzufügen

Auf jedes **Feld**, auf dem sich eine oder mehrere Sporne befinden, wird ein weiteres Sporneplättchen dazugelegt. Ist der Vorrat leer, wird die Figur „Mutterspore“ auf den Plan gesetzt (s. Seite 7 „Die Mutterspore“).

3. Alle Brunnen auffrischen (siehe oben)

4. Sollte die Heldin Tenaya (Teyan) im Spiel sein, dreht sie ihre benutzten Feuerzauber wieder auf die Vorderseite.

5. Der Erzähler geht auf der Legendenleiste einen Buchstaben weiter.

Die Legendenleiste

Der Erzähler startet in jeder Legende auf dem Buchstaben „A“ der Legendenleiste. Eine Legende beginnt immer mit dem Vorlesen der Karte A1. In den Legenden 3 bis 6 wird zuvor noch die große Karte „Checkliste“ vorgelesen und ausgeführt. Durch die Legendenkarten erfahren die Helden das Legendenziel und die Geschichte wird erzählt.

Die Gegenstände

Die Benutzung der Gegenstände ist eine der „freien Handlungsmöglichkeiten“ der Helden und kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.

Der Trinkschlauch

Wenn sich ein Held für die Aktion „Laufen“ entscheidet, kann er sich mit jeder Seite des Trinkschlauchs 1 Feld weit bewegen, ohne dass er seinen Zeitstein auf der Tagesleiste versetzen muss. Nach dem ersten Einsatz wird das Plättchen auf die halb volle Rückseite gedreht. Nach dem zweiten Einsatz wird es auf die Ausrüstungstafel zurückgelegt. Der Held kann beide Seite des Trinkschlauchs in einem Zug einsetzen oder auch mehrere Trinkschläuche auf einmal.

Das Fernrohr

Das Fernrohr kann nur eingesetzt werden, während sein Besitzer auf einem Feld **steht**. Im Vorbeigehen ist das nicht möglich. Ein Held darf alle Plättchen (außer Sporne, Pilze, Felsen, Azturia) aufdecken, die zu seinem Standort benachbart sind. Aktiviert werden diese Plättchen dadurch nicht. Das geht auch, wenn der Held nicht am Zug ist. Der Held kann ein Plättchen mit dem Fernrohr aufdecken, muss es aber nicht. Befinden sich mehrere Plättchen auf einem Feld, kann der Held eines bzw. einige aufdecken und andere verdeckt liegen lassen.

Der Falke

Beliebig viele kleine Gegenstände (dazu gehören auch die Artefakt-Teile und die Greifenkrone), Gold, Kräuter oder Pilze können auf einmal zwischen zwei Helden getauscht werden, auch wenn sie nicht auf demselben Feld stehen. Einer der beiden Helden muss der Besitzer des Falken sein. Große Gegenstände (z. B. die Schattenklinge) können so nicht getauscht werden. Der Falke kann nur einmal pro Tag eingesetzt werden. Danach wird das Plättchen auf seine Rückseite und bei Sonnenaufgang wieder auf seine Vorderseite gedreht.

Während einer Kampfrunde kann der Falke **nicht** eingesetzt werden.

Wurfmesser

In jeder Kampfrunde darf der Held 1 bereits gewürfelten Würfel **erneut würfeln**; auch wenn er mit dem Bogen angegriffen hat. Beim Bogen muss er dann aber diesen zuletzt gewürfelten Würfel wählen.

Bogen

Ein Held darf einen Gegner auf **benachbarten Feldern** angreifen. Er muss alle seine **Würfel einzeln nacheinander** werfen und entscheiden, wann er mit dem Würfeln aufhört. **Nur der letzte Würfel zählt.**

Schattenklinge

Ein Held, der vor einem Kampf die Schattenklinge einsetzt, muss **1 Stärkepunkt abgeben** und das Plättchen auf die Rückseite drehen. Wenn dieser Kampf gewonnen wird, geht **der Erzähler dafür nicht weiter und es gibt keine Belohnung**. Wurde dieser Kampf verloren, bleibt die Schattenklinge, wie sie ist, auf der Heldentafel liegen. Ihre besondere Kraft wurde dann „verschwendet“. Will ein Held die Schattenklinge ein zweites Mal einsetzen, muss er vor dem Kampf **7 Willenspunkte abgeben**. Nach diesem Kampf kommt die Schattenklinge aus dem Spiel.

Die Greifenkrone

Der Träger der Greifenkrone darf 1 x pro Kampfrunde, direkt nach dem Wurf, seinen eigenen oder den Würfel eines mitkämpfenden Helden auf die gegenüberliegende Seite drehen.

Beispiel: Ein mitkämpfender Held würfelt eine 2. Der Held mit der Greifenkrone dreht dessen Würfel auf die gegenüberliegende Seite und macht daraus eine 5.

Pilze

Wenn ein Held auf dem Feld eines Pilzplättchens steht, kann er es, ohne es aufzudecken(!), auf seine Heldentafel legen. Erst wenn er es aufdeckt, erhält oder verliert er den darauf abgebildeten Wert an Willenspunkten. Er darf ein nicht aufgedecktes Pilzplättchen auch einem anderen Helden, der mit ihm auf demselben Feld steht, übergeben oder es mit dem Falken verschicken. Die Pilzplättchen haben die Werte: +2, +4 und -3.

Hoffungssteine

Jeder Hoffungsstein hat eine andere Fähigkeit, die ein Held 1 x einsetzen kann. Danach geht der Stein aus dem Spiel.

- **1 Stärkepunkt:** Der Held erhält 1 Stärkepunkt.
- **Stärkepunktemarker** einer **normalen (!)** Kreatur auf das Feld links davon **verschieben**. Das gilt für die Dauer des gesamten Kampfes. Die Belohnung passt sich entsprechend an. Sollte der Kampf verloren gehen, oder die Helden ihn vorzeitig abbrechen, kommt der Hoffungsstein aus dem Spiel.
- **3 Willenspunkte:** Der Held erhält 3 Willenspunkte. Setzt ein Held diesen Stein ein, wenn weitere Helden auf seinem Feld stehen, erhalten auch sie jeweils die 3 Willenspunkte.
- **Böses Ereignis** abwehren. Der Text der Ereigniskarte wird dann einfach ignoriert und die Karte kommt aus dem Spiel.

Die Holzstämme

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Holzstamm steht, kann er den Stamm einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunkteleiste der Heldentafel gelegt – und zwar so, dass sie links neben den Holzsteinen passen, der die Stärkepunkte anzeigt. **Beispiel:** Um einen 2er-Stamm tragen zu können, benötigt der Held mindestens 3 Stärkepunkte. Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn alle diese Stämme links neben den Holzsteinen auf seiner Stärkepunkteleiste passen.

Die Nebelplättchen

Wenn ein Held ein Feld mit einem Nebelplättchen nur passiert, geschieht nichts. **Beendet** ein Held jedoch seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, muss er das Plättchen aufdecken und dadurch aktivieren. Je nach Abbildung passiert Folgendes: Er erhält 1 Stärkepunkt oder 2 Willenspunkte oder 1 Gold oder 1 Trinkschlauch oder 1 Wurfmesser. Oder er muss die oberste Ereigniskarte ausführen.

Außer diesen Nebelplättchen, die sich selbst erklären, gibt es noch einige besondere Nebelplättchen:

Ruinengeist: Der Held muss ein Plättchen „Ruinengeist“ auf eines seiner kleinen Ablagefelder legen. Bis zum Ende dieser Legende kann er dort keinen anderen Gegenstand ablegen.

Kräuter: Der Held erhält ein Kräuterplättchen und legt es auf den Bereich seiner Heldentafel, auf dem er auch Gold sammelt. Wenn er es benutzt, erhält er 1 Willenspunkt. Benutzt er 2 Kräuterplättchen gleichzeitig, erhält er 5 Willenspunkte.

Sporne: Ein Sporneplättchen wird aus dem Vorrat auf **dieses** Feld gelegt. Der Held, der dort steht, kann die Aktion „Laufen“ nicht wählen, solange die Sporne nicht besiegt ist.

Nach der Aktivierung eines Nebelplättchens kommt es aus dem Spiel. Benutzt ein Held ein **Fernrohr**, darf er alle Nebelplättchen auf allen Feldern aufdecken, die an das Feld angrenzen, auf dem er steht. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht. Diese Nebelplättchen bleiben dann so lange offen liegen, bis ein Held seine Bewegung dort beendet. Erst dann werden sie aktiviert. **Hinweis:** Felder, die durch den Fluss getrennt sind, gelten nicht als angrenzend.

Der Händler und die Fahrende Händlerin

Steht ein Held auf einem Feld mit einem Händlersymbol oder auf dem die Figur „Fahrende Händlerin“ steht, kann er für je 2 Gold 1 Stärkepunkt und ab Legende 2 die Gegenstände, die auf der Ausrüstungstafel liegen, kaufen. Das ist eine freie Handlungsmöglichkeit und kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Im Vorbeigehen geht das jedoch nicht.

Flaps, der Flederfuchs

Ein Held kann in seinem Zug anstelle von „Kämpfen“ oder „Laufen“ die Aktion „**Flaps bewegen**“ wählen. Dann darf er ihn auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan versetzen. Das kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Flaps hat 2 Fähigkeiten:

1. Er kann das Plättchen auf seinem Feld aufdecken (außer Sporne, Felsen, Aztura). Aktiviert wird es dadurch aber nicht. **Achtung:** Sollte Flaps das **Pilzplättchen** „-3“ aufdecken, kommt er für diese Legende aus dem Spiel!
2. Steht er mit einem Helden auf dem Feld eines Gegners, stiehlt er dem Gegner in der **ersten Kampfrunde** 1 Würfel, sodass dieser mit einem Würfel weniger würfelt. **Wichtig:** Der Gegner hat aber immer mindestens 1 Würfel. **Hinweis für erfahrene Andor-Spieler:** Diese Regel weicht von der aus dem Spiel „Die ewige Kälte“ ab.

Die Sporne

Sporne gelten nicht als Kreaturen. Das bedeutet: Kreaturen ignorieren Sporne und umgekehrt. Sie dürfen sich zusammen auf einem Feld befinden. Auch Aztura-Plättchen werden von den Spornen ignoriert. Wenn ein Held das Feld einer Sporne betritt, muss er anhalten und kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr nutzen, bevor die Sporne besiegt wurde. Eine Kampfrunde kostet eine Stunde auf der Tagesleiste. Jede Sporne hat **5 Stärkepunkte** und würfelt mit dem **grauen Würfel**. Beides zusammen ergibt ihren Kampfwert. Um sie zu besiegen, muss ein Held diesen Wert **einmal** übertreffen. Bei Gleichstand oder wenn der Held unterliegt, geschieht nichts. Die Belohnung findet ihr auf der Rückseite des Plättchens. Für besiegte Sporne geht der Erzähler **nicht** weiter.

Sie kommen aus dem Spiel, **nicht zurück in den Vorrat!**

Sollten sich weitere Sporne auf diesem Feld befinden, darf der Held direkt die nächste angreifen. Jede Kampfrunde kostet eine Stunde auf der Tagesleiste.

Sonderfall: Sollte ein Held durch ein Beben von seinem Feld versetzt werden, geschieht das auch, wenn er auf dem Feld mit einer Sporne steht.

Bei Sonnenaufgang wird beim Sporne-Symbol auf jedes **Feld**, auf dem sich eine oder mehrere Sporne befinden, eine weitere dazugelegt.

Achtung: Wenn eine weitere Sporne auf dem Spielplan platziert werden soll und keine mehr im Vorrat vorhanden ist, wird stattdessen die Muttersporne auf das Sporne-Nest gestellt, das am nächsten zum Steppenvolk liegt.

Die Muttersporne

Die Muttersporne gilt wie die normalen Sporne nicht als Kreatur, d. h. sie ignoriert Kreaturen und umgekehrt. Sie kann nicht besiegt werden. Ereigniskarten oder Nebelplättchen mit Spornen darauf werden ignoriert, sobald die Muttersporne im Spiel ist.

Bei Sonnenaufgang werden keine Sporneplättchen mehr hinzugelegt, sondern die Muttersporne läuft 3 Felder auf kürzestem Weg in Richtung des Steppenvolks. Erreicht sie das Steppenvolk ist die Legende verloren. Die Muttersporne kann nicht auf Schilde gestellt werden. Sollten auf dem Weg zum Steppenvolk mehrere Felder gleich weit entfernt sein, wählt die Muttersporne immer das Feld mit der höheren Feldzahl. Sie muss bei den Sumpffeldern (548 und 549) nicht anhalten. Das Portalfeld (599) hat keinen Einfluss auf sie. Sie nutzt, wenn es der kürzere Weg ist, den steilen Felsen (Feld 547).

Die Sumpffelder

Wenn ein Held eines der beiden **Sumpffelder (548 oder 549)** betritt, endet seine Bewegung. Erst wenn er wieder am Zug ist, darf er weiterlaufen. Diese Regel gilt für alle Legenden.

Die Geister

Auf dem Feld, auf dem ein Geist steht oder auf einem der angrenzenden Felder, kann ein Held seine Sonderfähigkeit nicht nutzen.

Hinweis: Beim Helden „*Steppenreiter*“ wird nur die Fähigkeit blockiert, mit der er andere Helden mitbewegen kann. Er kann nach wie vor mit dem Bogen kämpfen.

Die Schwarzen Ritter

Stülpt den Markierungsring über den Erzähler. Jedes Mal, wenn sich der Erzähler bewegt, bewegt sich auch der Schwarze Ritter. Er bewegt sich bis zu 3 Felder in Richtung des Helden, dessen farbige Perle auf der Rückseite der oberen Ereigniskarte am weitesten oben steht. (Sollte der Held dieser Farbe nicht im Spiel sein, gilt die Farbe, die als nächstes darunter abgebildet ist). Andere Helden ignoriert der Schwarze Ritter.

Hinweis 1: Wenn der Weg kürzer ist, wählt der Schwarze Ritter den Weg über den steilen Felsen (Feld 547).

Hinweis 2: Der Schwarze Ritter muss auf den Sumpffeldern (548 und 549) nicht anhalten. Das Portalfeld (599) hat keinen Einfluss auf ihn.

Hinweis 3: Sollten auf dem Weg zu dem gesuchten Helden mehrere Felder gleich weit entfernt sein, wählt der Schwarze Ritter immer dasjenige mit der höheren Feldzahl.

Der gesuchte Held kann gefahrlos das Feld des Schwarzen Ritters betreten und passieren. Nur wenn der Schwarze Ritter durch den Erzähler aktiviert wird und sich jetzt auf dem Feld des gesuchten Helden befindet, verliert der Held 1 Stärkepunkt. Sollte ein Schwarzer Ritter bereits auf dem Feld des gesuchten Helden stehen und durch den Erzähler erneut bewegt werden, bleibt er auf dem Feld stehen und zieht dem Helden **erneut** einen Stärkepunkt ab.

Sonderfall in Legende 3: Sollte ein Held einen Holzstamm tragen und durch den Stärkepunktverlust nicht mehr stark genug sein, wird der Stamm einfach auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held aktuell befindet.

Vom Schwarzen Ritter überwältigt

Wenn der Schwarze Ritter einem Helden einen Stärkepunkt nehmen möchte, dieser aber nur noch einen hat, verliert der Held seinen Stärkepunkt nicht. Stattdessen muss er seine Figur hinlegen, seinen Zeitstein von der Tagesleiste nehmen und auf den Buchstaben der Legendenleiste legen, der sich 2 Buchstaben weiter befindet, als der Erzähler aktuell steht. Erst wenn der Erzähler den Zeitstein erreicht, darf der Held seine Figur wieder aufstellen und den Zeitstein auf den Hahn des Sonnenaufgang-Feldes legen. Bis dahin kann er keine Aktionen ausführen.

Steiler Felsen (Feld 547)

Sollte ein Held auf Feld 547 „gestrandet“ sein, weil er nach dem Sprung auf den steilen Felsen unter 12 Willenspunkte gefallen ist (z. B. durch Überstunden oder ein Ereignis), darf er auch ohne die erforderlichen Willenspunkte von Feld 547 auf Feld 555 oder 513 springen.

Wachtroll in der Höhle (Legende 6)

Jedes Mal, wenn ein Held seine Bewegung auf einem Feld in der Höhle beendet, wird geprüft, ob die Wachtrolle ihn gehört haben. Dazu würfelt der Held mit dem grauen Würfel. Entspricht das Ergebnis einer Würfelzahl, die auf seinem aktuellen Feld abgebildet ist, bewegen sich beide Wachtrolle auf kürzestem Weg jeweils 1 Feld in Richtung des Helden, der das Geräusch verursacht hat. Wenn ein Wachtroll auf dem Weg zu diesem Helden das Feld eines anderen Helden betritt, bleibt der Wachtroll bei diesem anderen Helden stehen.

Besonderheiten der Helden

Raash / Raashana

Wenn der Held Raash einen anderen Helden über den steilen Felsen (Feld 547) mitnimmt oder über den See, braucht nur **er** die erforderlichen Willenspunkte zu besitzen.

Nimmt Raash einen anderen Helden mit und beendet seine Bewegung auf einem Feld, auf dem es etwas einzusammeln oder zu bekommen gibt, können die Helden entscheiden, wer was erhält.

Beispiel: Raash bewegt einen anderen Helden mit und beendet seine Bewegung auf einem Feld mit einem Brunnen. Die Spieler dürfen entscheiden, wer die Willenspunkte durch den Brunnen bekommt.

Um einen anderen Helden mitzubewegen, braucht Raash nicht anhalten. Das geht im Vorbeigehen. Er kann auch einen Helden mitbewegen, dessen Zeitstein sich bereits auf dem Sonnenaufgang-Feld befindet.

Grent / Grea

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

Tenaya / Teyan

Ein Held, der von Tenaya durch das Leuchtfeuer bewegt wird, kann nicht das Steppenvolk mitbewegen.

Steht ein Held auf dem Feld mit einer Sporne, kann er nicht durch Tenayas Leuchtfeuer bewegt werden.

Avida / Avid

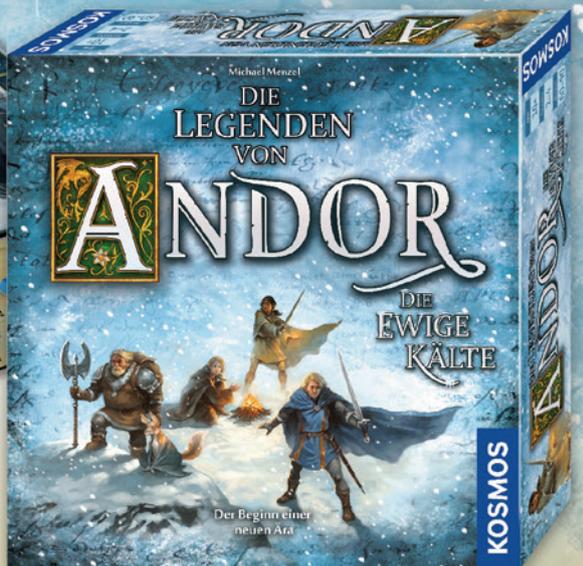
Beim gemeinsam Kämpfen darf Avida, falls sie mit dem nicht für den Kampf genutzten Würfel Willenspunkte hinzubekommt, diese auf die mitkämpfenden Helden verteilen. Weil das sofort geschieht, kann das u. U. schon in der *aktuellen Kampfrunde* die Willenspunkte und damit die Würfelanzahl der mitkämpfenden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

DIE LEGENDEN VON

ANDOR

Erlebt den Beginn der neuen
Ära im Land der Steppe.

DIE EWIGE KÄLTE



Der Autor und Illustrator:

Michael Menzel wurde 1975 geboren und lebt mit seiner Familie am Niederrhein. Seine große Leidenschaft für das Zeichnen begleitet ihn seit frühester Kindheit. Der Einstieg in die Spiele-Illustration glückte ihm im Jahr 2004 mit einem Spiel für den Kosmos Verlag. Seither gestaltet er für verschiedene Verlage sowohl Kinder- als auch Familienspiele. Das Spiel „Die Legenden von Andor“ ist sein Erstlingswerk als Autor. Es wurde 2013 zum „Kennerspiel des Jahres“ gewählt und gewann zahlreiche weitere Preise im In- und Ausland.

2021 folgte mit „Die Abenteuer des Robin Hood“ ein weiteres besonderes kooperatives Spiel, das zum „Spiel des Jahres“ nominiert wurde. Und 2023 ist mit seinem originellen Familienspiel „Drachenhüter“ sein erstes Spiel erschienen, das nicht kooperativ ist. „Das ferne Land“ führt wieder zurück nach Andor und setzt die mit „Die ewige Kälte“ begonnene neue Ära fort.

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und an der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

Ein besonderer Dank geht an „Butterbrotbär“ aus dem Andor-Forum, der für unseren geflügelten Freund die Bezeichnung Flederfuchs eronnen hat und an „Bergfeld“, der den Steppenbüffel auf dem Raash reitet, Mamoru (der Beschützer) taufte.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke
Grafik: Michaela Kienle/Fine Tuning
Technische Produktentwicklung: Carsten Engel
Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA

Art.-Nr: 68 52 56

Erfahrt mehr über die Welt von Andor auf
legenden-von-andor.de

Begleitheft

Spielmaterial



4 Heldentafeln (Auf jeder Tafel ist auf einer Seite eine Heldin und auf der anderen Seite ein Held abgebildet.)

8 Helden:



34 Kreaturen:



11 weitere Figuren:



13 Ausrüstungsgegenstände:



3 Plättchen „Feuerzauber“



2 Iquar / Schildplättchen



Hoffnungs-stein



Sporne-plättchen



5 Holzstämmen



Ruinen-geist



Zeichnung



3 Artefakt-Teile



- 1 doppelseitiger Spielplan
- 51 Kunststoffhalter für die Spielfiguren (31 rote, 6 schwarze, 3 graue, 3 weiße, 2 blaue, 2 grüne, 2 braune, 2 violette)
- 1 Ausrüstungstafel (Rückseite „Kampftafel“)
- 89 Legendenkarten
- 1 Karte „Checkliste“ für die Legenden 3 bis 6
- 15 Würfel (2 blaue, 3 grüne, 4 braune, 1 violetter, 3 rote, 1 großer schwarzer, 1 großer grauer)
- 9 Holzscheiben (2 blaue, 2 grüne, 2 braune, 2 violette, 1 rote)
- 5 Holzsteine (1 blauer, 1 grüner, 1 brauner, 1 violetter, 1 roter)
- 1 Losspiel-Anleitung

33 kleine Karten:



4 große Plättchen



Steppenvolk



16 Plättchen „Gold“



Azturia Kräuter Pilze



Sternchen



Markierungs-ring



rotes X



Brunnen-plättchen



16 Nebelplättchen:

