



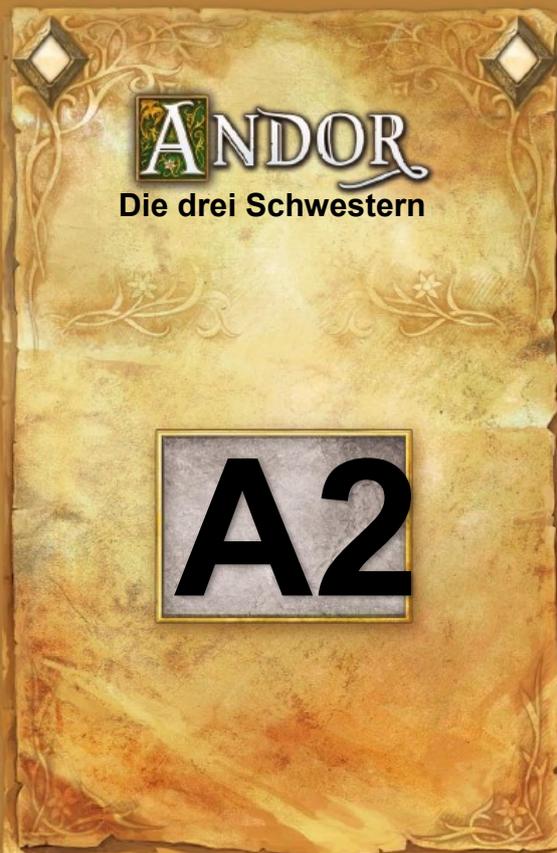
Diese Legende wird auf der **Rückseite** des (Grund-) Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Legt nun zusätzlich folgendes Material bereit:

die Hexe, das „N“-Plättchen, die Figuren „die drei Schwestern“

**verdeckt und gemischt:** 11 silberne Ereigniskarten (sie ersetzen die goldenen Ereigniskarten), 10 Ereigniskarten „Geheimer See“, 8 Geröllplättchen, 11 Edelsteine, 3 Heilkräuter, 6 Runensteine

Sortiert aus den 15 Kreaturenplättchen die drei Plättchen, die Bewegungen von Kreaturen auslösen, heraus und mischt die Übrigen verdeckt.

—> **Lest jetzt die Legendenkarte A2**



Weitere Vorbereitungen:

Legt das „N“-Plättchen mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben „N“ der Legendenleiste.

Legt auf jedes Feld mit einem Diamantsymbol verdeckt einen Edelstein.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 der 6 Runensteine und von 2 Heilkräutern.

Legt auf die Waffenkammer (Feld 27) 1 Helm, 1 Schild, 1 Bogen und 1 Trank der Hexe.

Legt 4 Geröllplättchen auf das Feld 68 und deckt sie auf.

Nehmt 5 Kreaturenplättchen und führt sie sofort aus. Erwürfelt mit einem Heldenwürfel nacheinander, an welche Buchstaben der Legendenleiste 5 weitere Kreaturenplättchen verdeckt werden. Die Plättchen werden erst aufgedeckt, wenn der Erzähler den jeweiligen Buchstaben erreicht.

—> **Lest jetzt die Legendenkarte A3**



**Wichtig:** Es dürfen nie mehr als 2 Plättchen an einem Buchstabenfeld liegen. Sollte das passieren würfelt ihr einfach erneut. Legt die Ereigniskarten „Geheimer See“ neben den Geheimen See.

Stellt einen **Troll** auf die Schatzkammer (Feld 6) und legt **5 Gold** dazu. Wenn die Helden den Troll, besiegen erhalten sie das Gold zusätzlich zur eigentlichen Belohnung.

Stellt eure Helden auf den Waldweg (**Feld 70**).

*Unruhen in den Minen veranlassten die Helden, dort nach dem Rechten zu sehen. Und auch Reka wollte den Helden helfen. Die Hexe muss gefunden werden. Sie verbirgt sich unter einem der Nebelplättchen. Sobald ein Held das Nebelplättchen, das die Hexe zeigt, aktiviert, wird die Karte „Reka“ vorgelesen.*

—> **Lest jetzt die Legendenkarte A4**



**Wichtig:** in dieser Legende wird ein Held dessen Willenspunkte auf 0 sinken, vom Spielplan genommen. Dieser Held ist nicht mehr im Spiel. Seine Edelsteine, sein Gold und seine Ausrüstung werden auf dem Feld abgelegt, auf dem er zuletzt stand.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Gruppe erhält **2 Stärkepunkte** und **5 Gold**.

Der Held mit dem **zweitniedrigsten** Rang beginnt.



*Reka erzählte den Helden von drei Schwestern, die dunkle Magie einsetzten, um Kreaturen in die Mine zu treiben und die Schildzwerge zu quälen.*

Stellt jeweils eine der Schwestern auf die Felder **10**, **20** und **30**. Sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht. Die Schwestern haben folgende Stärkepunkte:

bei 2 Spielern: **6/10/14**

bei 3 Spielern: **10/14/20**

bei 4 Spielern: **14/20/30**

Dabei steht der erste Wert für die erste Schwester, gegen die gekämpft wird, der zweite Wert für die zweite Schwester und der dritte für die letzte. Also nicht zwangsläufig für die Felder 10/20/30.

—> **Lest jetzt die Legendenkarte „Reka 2“**



Die Schwestern haben jeweils **10 Willenspunkte** und würfeln mit zwei schwarzen Würfeln (gleiche Werte werden addiert; sinken die Willenspunkte auf unter 7, haben sie nur noch 1 Würfel).

Würfelt mit einem roten Würfel und legt ein Sternchen auf das entsprechende Feld der Tagesleiste. Immer wenn ein Zeitstein auf dieses Feld kommt, wird ein Feuerstoß ausgeführt (wenn jetzt ein Zeitstein auf dem Feld liegen sollte, passiert nichts).

Sobald eine Schwester besiegt wurde, wird das Feuerstoßsymbol an dem Feld, auf dem sie stand, mit einem roten X abgedeckt. Von dort erfolgt nun kein Feuerstoß mehr. Die Schwester wird vom Feld genommen, es gibt keine Belohnung und der Erzähler geht kein Feld weiter.



**Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...**

...die drei Schwestern besiegt wurden.

*Nun konnten die Schildzwerge endlich wieder in Ruhe leben und die Helden konnten in Rente gehen (oder?)*

...die drei Schwestern nicht besiegt wurden.

**Wenn...**

**Die Legende nahm kein gutes Ende,**



Wollt ihr die Legende leichter/schwerer spielen, setzt den Stärkekupferstein beim Markieren der Stärkekupferpunkte der Schwestern einfach ein Feld nach links/rechts.

Leichter / Schwerer spielen