



Die dunklen Mächte

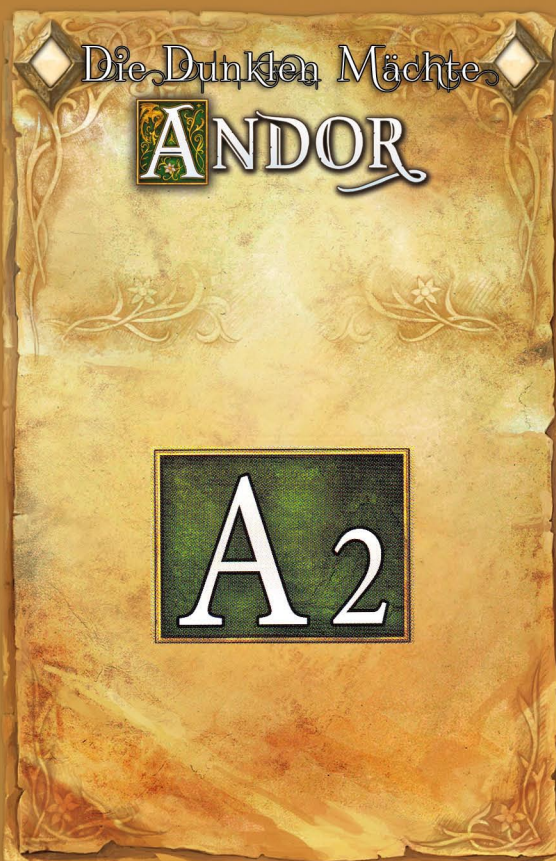
Diese Legende wird auf der Vorderseite des Spielplans gespielt. Führt zunächst die Anweisungen auf der Checkliste aus.

Zudem wird folgendes benötigt:

- 15 gemischte, verdeckte Kreaturenplättchen
- 6 verdeckte, gemischte Runensteine
- 3 verdeckte Heilkräuter
- Sternchenplättchen
- 4 Bauern
- 3 Diamantenplättchen
- die Figuren der dunkle Magier, Prinz Thorald, die Hexe, die Schildzwerge, den Turm

Weitere Vorbereitungen:

- würfelt mit roten **10er** Würfeln und einem **1er** Heldenwürfel die **Positionen** von **5 Runensteinen** und **2 Heilkräutern** aus.
- **erwürfelt** nun **wann Prinz Thorald** ins Spiel kommt und **makiert** die Stelle mit einem Sternchen
- **Deckt** nun **6 Kreaturenplättchen** nacheinander auf und **befolgt** deren Anweisungen
- **5 weitere** werden auf die Legendeneiste gelegt und durch **würfeln** ermittelt an welcher Stelle sie liegen. Legt **1 weiteres** an den Buchstaben „J“.
- **Stellt** nun zusätzlich **Gors** auf die Felder 23, 25, 33, 47, 52 und einen **Skral** auf Feld 71 **weiter auf A2**

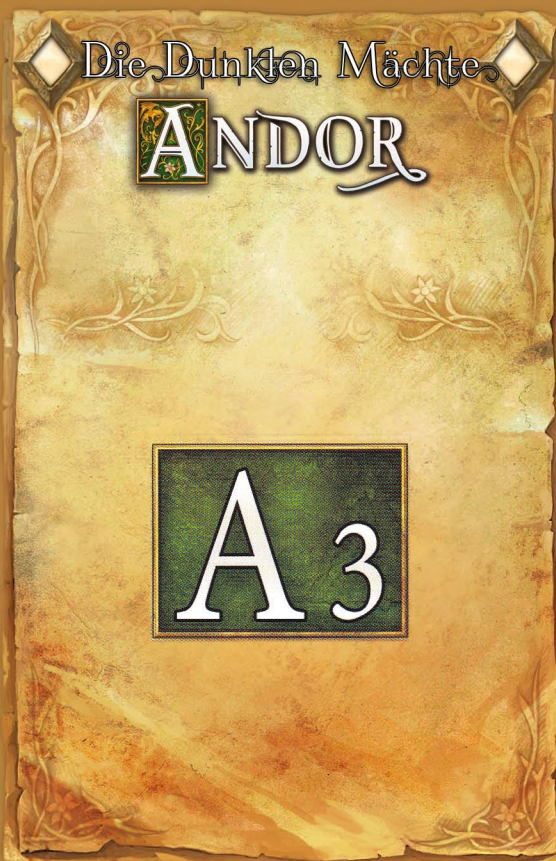


- Alle Helden, sowie der dunkle Magier starten auf dem Feld ihrer Rangzahl entsprechend
- Der Held mit dem höchsten Rang beginnt
- Jeder Held startet mit 3 SP und 7 WP
- die Gruppe erhält 11 Gold, 3 SP und 3 beliebige Gegenstände (ausser dem Trank der Hexe) aus dem Vorrat

Allgemeine Regeln

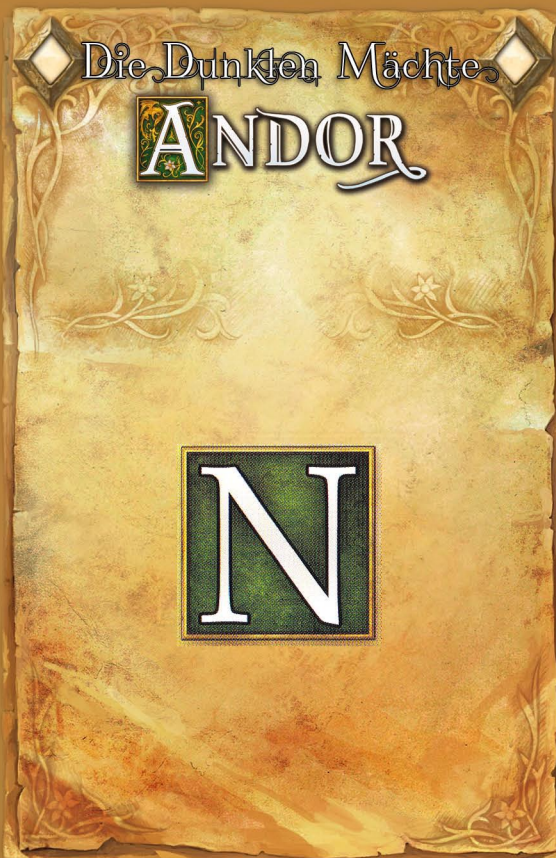
- Der Erzähler wird **nur** bei Sonnenaufgang bewegt, bei einem Sieg über ein Monster werden die Belohnungen gezahlt.
- Der **dunkle Magier** ist stets **zuletzt** an der Reihe und nutzt **zusammen** mit den Helden die **Stundenleiste**.
- Bei **Sonnenaufgang** werden die **Monster nicht** nach **Pfeilrichtung** bewegt. Dem entsprechende **Anweisungen von Karten oder Kreaturenplättchen** werden jedoch **befolgt**.
- Wird ein Held im Kampf **besiegt**, **startet er nicht** auf ein Neues mit 3 Willenspunkten, sondern wird **aus dem Spiel entfernt**.
- Gegen eine Bezahlung von **5 Gold** können die Helden in der **Taverne** einen **Söldner** anheuern. Die Helden bezahlen nun Stärke- und Willenspunkte aus ihrem **eigenen Repertoire**, um die **Startwerte des Söldners** zu bilden. Die **SP** und **WP** können von **einem oder mehreren Helden** zugleich bezahlt werden.

weiter auf A3



- **Gruppenkämpfe** gelten für **Helden und Monster**
 - **Monster dürfen angreifen**, da sie von dem dunklen Magier beherrscht werden und seine Anweisungen ausführen, sobald er am Zug ist
 - Betritt ein **Monster** ein Feld, auf dem sich ein Bauer befindet, wird dieser nicht automatisch zerstört, sondern hat die Möglichkeit zu fliehen. Er ist durch seine geringe Größe sogar im Vorteil und würfelt mit **2 Würfeln 3 Mal** gegen **1 Würfel** des Monsters. Bei 2 Erfolgen wird der Bauer entlang des Pfeils 1 Feld weiter bewegt. Verliert er die Partie, wird er aus dem Spiel genommen. Diese Regel **gilt** allerdings **nicht für den dunklen Magier**, durch sein Auftreten auf dem selben Feld eines Bauern wird dieser sofort aus dem Spiel genommen.

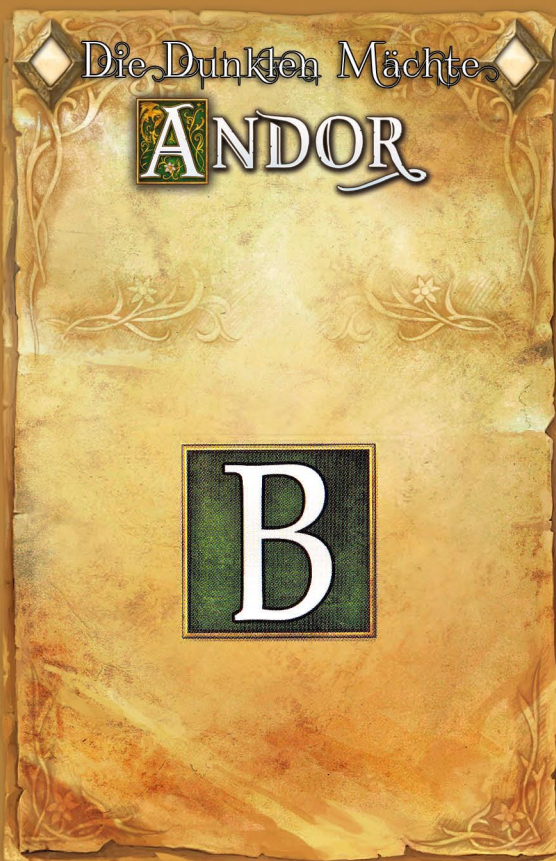
Weiter auf den Karten die schwarzen Magier



Die dunklen Mächte

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt und ...
 ... der Endgegner „der schwarze Magier“ besiegt wurde.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Burg nicht verteidigt oder ...
 ... der Endgegner „der schwarze Magier“ nicht besiegt wurde.



Bauernaufstand

Die Bauern sammeln sich und eilen Euch zur Hilfe. Erwürfelt nun mit einem 10er und einem 1er die Position der 4 Bauern.

Thoralds Flucht

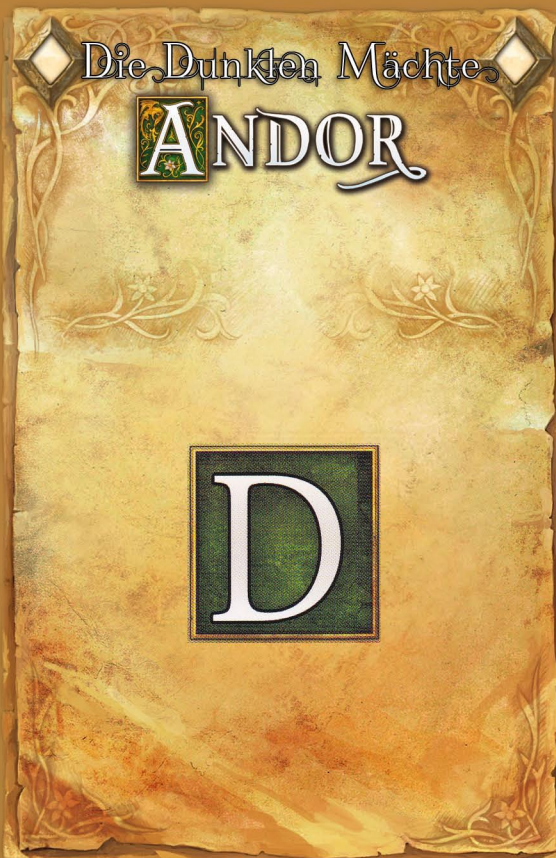
Würfelt nun mit einem Heldenwürfel, ob Thorald wie gewohnt 4 Buchstaben lang bleibt, oder früher flieht. Makiert euch die Stelle mit einem Sternchen und ggf. einem Gegenstand.

•• Der starke Willen der Helden
Thorald geht 1 Buchstaben später, an stelle der 4. Der Wille der Helden ist dennoch stark genug zum Kämpfen und wird daher bei Allen auf 12 erhöht.

••• Der Schild
Thorald geht nach 2 Buchstaben, hinterlässt allerdings sein Schild für einen der Helden. Legt es auf das Feld auf dem Thorald stand

••• Vertrieben
Thorald geht nach 3 Buchstaben und wird von einem Gor verdrängt. Stellt einen Gor nach Verlassen Thoralds, und legt einen Trinkschlauch hinzu

•••• Wie gehabt
Thorald geht wie gewohnt nach 4 Buchstaben.

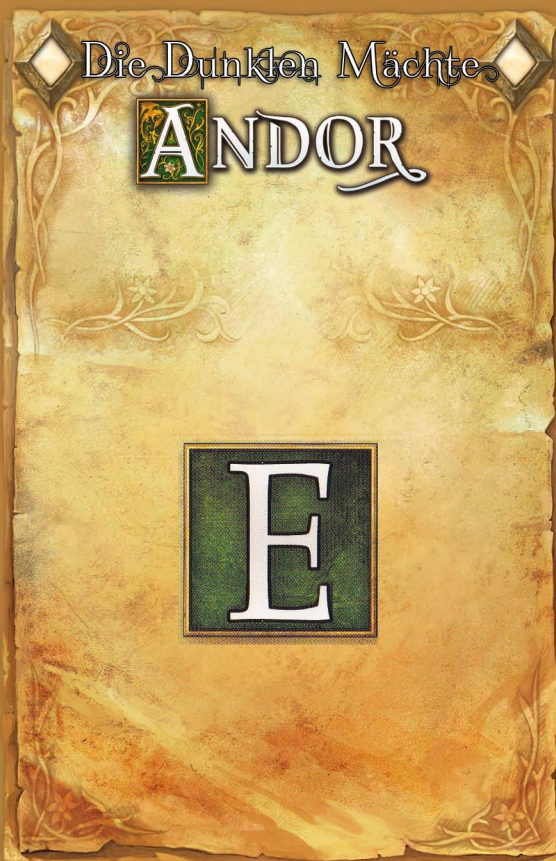


Der Wehrturm

Stellt nun den Turm auf Feld 17. Ein Held, der auf diesem Feld steht, kann auf den Turm gesetzt werden und hat dort 2 SP zusätzlich. Mehr als ein Held ist nicht möglich. Diese Option gilt auch für Monster, nicht aber für den schwarzen Magier.

Ein Held mit einem Bogen, der auf dem Turm steht, kann von dort auch Kreaturen in angrenzenden Feldern bekämpfen. Auch dann zählen die 2 SP.

Opfert der Magier 3 WP, kann er den Turm zerstören. Dafür muss er sich auf dem selbigen Feld befinden und zusätzlich 2h abziehen.



Diamantenrausch

Erwürfelt nun die Positionen der 3 verdeckten Diamanten.

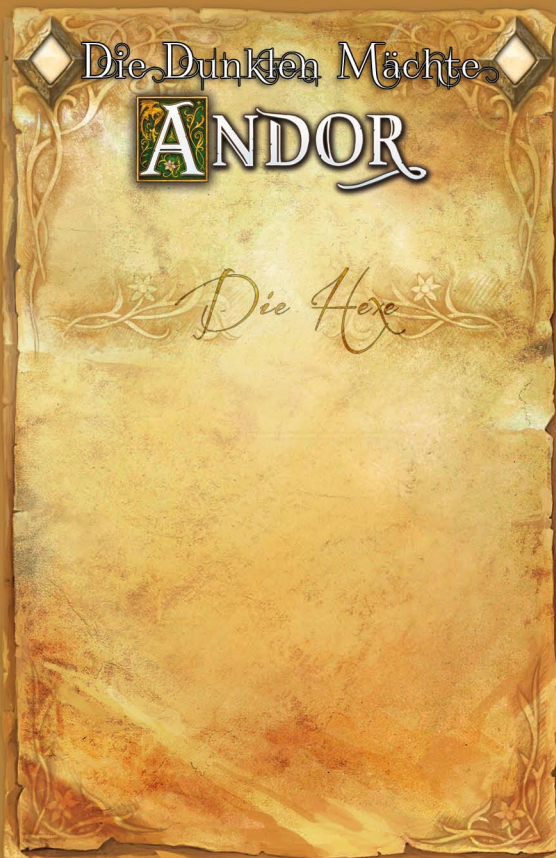
Diamanten dienen den Helden als Luxusgut, auf den Feldern der Händler können sie in einem Kurs von 2:1 gegen Gold getauscht werden. In der Mine erhält der Zwerg einen Freundschaftskurs von 1:1. Der jeweilige Wert wird der Rückseite des Plättchens entnommen.

Der schwarze Magier ist ebenso befugt, seine Diamanten zu horten und auch zu tauschen. Auf seiner Heimat auf dem Feld 61 darf er den Wert der Diamanten 2:1 in WP eintauschen

Zwergenalarm

Stellt jetzt die Zwerge auf die Mine. Sie haben die selben Eigenschaften wie Thorald, bleiben aber bis zum Feld „N“. Allerdings folgen ihnen fiese Kreaturen, die nur auftauchen, sollte man ihre Gunst in Anspruch nehmen.

Falls die Schildzwerge euch helfen, stellt Wardraks auf die Felder 36 und 52, einen Troll auf das Feld 27 und Skrale auf die Felder 10 und 12.



Die dunklen Mächte

Die Kontrolle der Hexe

Die Hexe dient dem schwarzen Magier wie Thorald den Helden, sobald sie unter seiner Kontrolle steht, hat aber +2 SP.

Sie kann genauso für 1h Bezahlung 4 Felder bewegt werden.

Nach Ablauf des Tages schwindet der Zauber, alle Monster die sich dann noch auf dem gleichen Feld wie die Hexe befinden, verlieren je 1WP. Danach bewegt sich die Hexe entlang der Pfeile 5 Feld weiter und bleibt wie gewohnt stehen um ihren Trank zu verkaufen.

Während der Kontrolle ist es den Helden nicht möglich, den Trank der Hexe zu kaufen.

Schwarzer Magier

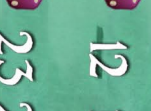
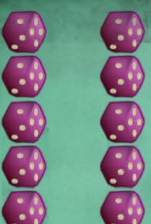
Rang 61

Sonderfähigkeit: Der böse Magier kann auf seine Kosten Monster kontrollieren, bewegen und mit ihnen angreifen. Zudem kann er Brunnen zerstören, Heilkräuter vergiften, die Hexe verzaubern, Händlerörter verwüsten und Brücken zerstören. Er ist für die Helden immer nur bei Sonnenaufgang sichtbar.

Alle Einzelheiten bitte der Karte entnehmen.

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33									



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33

Schwarze Magierin

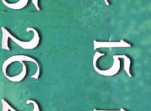
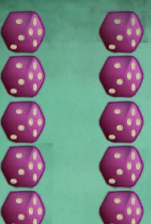
Rang 61

Sonderfähigkeit: Die böse Magierin kann auf ihre Kosten Monster kontrollieren, bewegen und mit ihnen angreifen. Zudem kann sie Brunnen zerstören, Heilkräuter vergiften, die Hexe verzaubern, Händlerörter verwüsten und Brücken zerstören. Sie ist für die Helden immer nur bei Sonnenaufgang sichtbar.

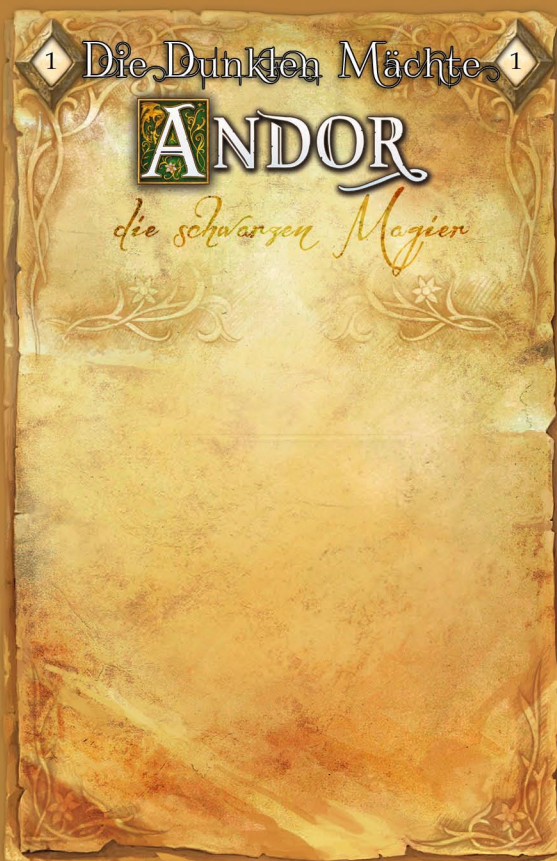
Stärkepunkte

Alle Einzelheiten bitte der Karte entnehmen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33									



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16-17 18 19 20 21-22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33



Die schwarzen Magier

Der **schwarze Magier** wird von einem Spieler kontrolliert und verkörpert das **Ziel der Legende** und somit den **Endgegner**.

Er verwendet, genau wie die Helden, die Stundenleiste, und kommt immer zuletzt an die Reihe.

Der Magier **zeigt** seine Figur **nur** bei **Sonnenanfang** auf dem Spielfeld, es sei denn, er überquert die Brücken zu der **linken Seite des Spielfelds**, auf der sich die Burg befindet.

Für die Helden ist die Nutzung seiner Stunden auf der Stundenleiste stets sichtbar.

Die Felder, die der Magier verdeckt betritt, werden zur Kontrolle auf einer Tabelle notiert.

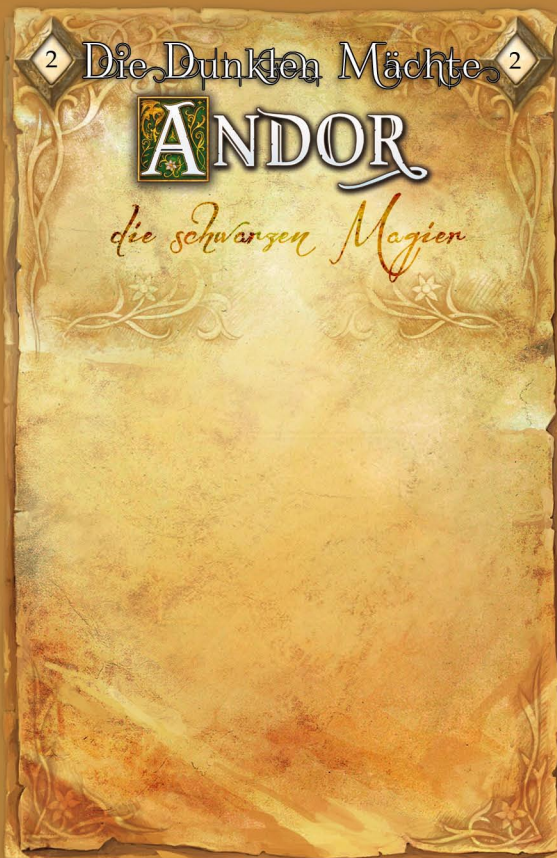
Betreten die **Helden ein Feld**, auf dem sich der **dunkle Magier verdeckt** befindet, muss er sich kurz für die Helden **zeigen**.

Betritt der Magier die Burg, werden augenblicklich **alle** noch **freien** (Bauern)**Schilder** zerstört.

Der **dunkle Magier startet** auf dem **Feld 61**, entsprechend seiner Rangzahl. Er hat zu Anfang bei **2 Spielern 5 Stärkepunkte**, bei **3 Spielern 8 Stärkepunkte** und bei **4 Spielern 11 Stärkepunkte**.

Seine **Willenspunkte** betragen **28**.

Sobald der **Erzähler ein Feld weiter** geht, erhält der **dunkle Magier + 2SP**, er wird also jeden Tag etwas stärker.



Er bewegt sich nicht nach Pfeilrichtung, sondern frei, gemäss des Wunsches dessen Spielers.

Gruppenkampf

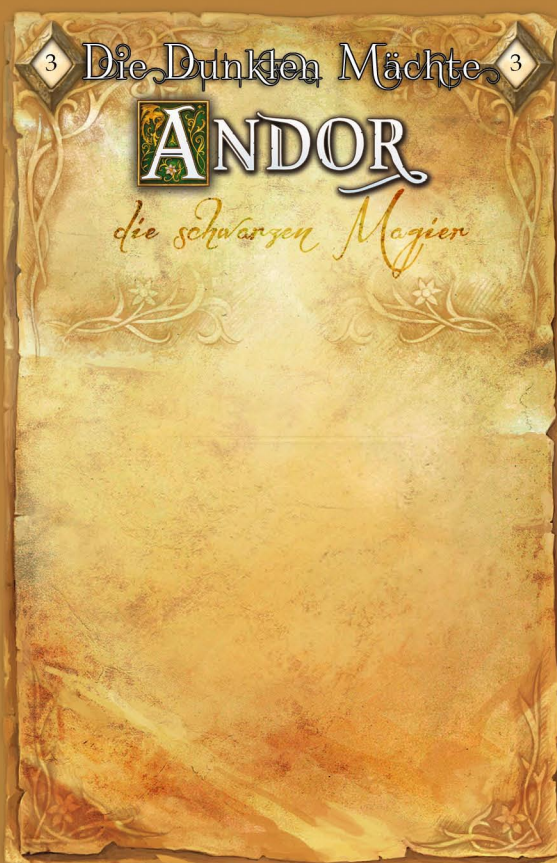
Monster werden durch den schwarzen Magier kontrolliert und frei bewegt. So wie sie, darf auch er mit ihnen auf einem Feld stehen und die **Vorteile** des **Gruppenkampfes** nutzen. Die gemeinsamen **Stärkepunkte** hierzu werden bei dem Kampf **addiert**, den **Schaden** erhalten jedoch **alle Kreaturen** sowie der **Magier** in der vollen Höhe.

Laufen: 1 Feld kostet **1h** auf der Stundenleiste, der Magier darf jedoch **keine Überstunden** machen.

Kämpfen/Monster: Wie bei dem Magier, kostet ihn das **Bewegen 1h pro Feld**, er und die **Monster** dürfen allerdings nie mehr als jeweils **2 Felder pro Tag** laufen. Wie bei den Helden gelten die Aktionen separat. Der Magier kann **sich und die Monster in einer Runde zugleich bewegen**, muss aber **1 Runde warten, um Helden anzugreifen**.

Bei einem **gewonnenen Kampf** erhält das Monster **1 dauerhaften WP**, bei **Gruppenkämpfen** bleibt es bei **1 WP**, welches das **Monster mit dem niedrigsten WP** Wert erhält. Besiegte Monster werden vom Spielfeld entfernt, der Erzähler bleibt stehen, aber Belohnungen werden ausgezahlt.

Opfert der Magier ein **Monster**, welches ein **Händlerdorf** betritt, wird dieses **verwüstet** und ist für den **restlichen Tag unbrauchbar**. Der Magier bezahlt pro angreifendes Monster **1h**, oder/plus **1h** für seine Figur.



Runensteine: Genauso wie die Helden darf der Magier Runensteine sammeln und nutzen. Bei 3 Unterschiedlichen erhält er 2 schwarze Würfel.

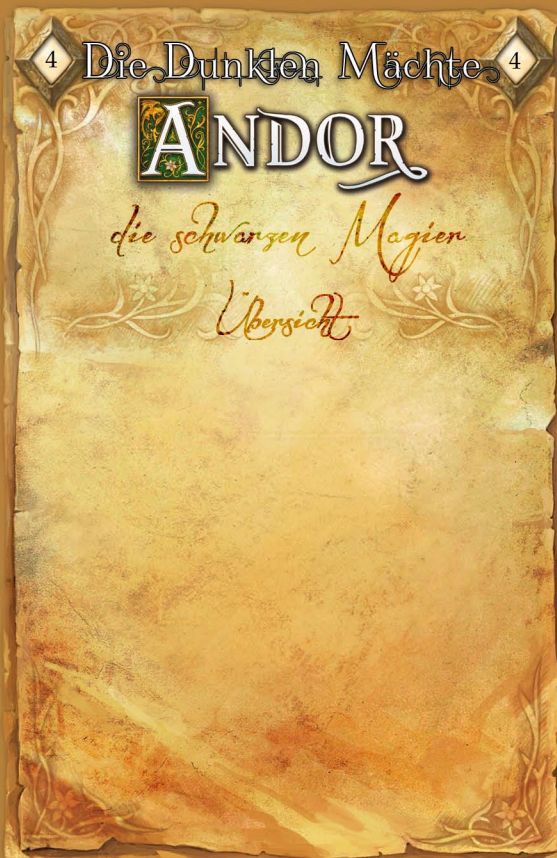
Brunnen: Um Brunnen zu verseuchen, muss der Magier auf dem Brunnenfeld stehen. Er darf erst in der nächsten Runde 3h bezahlen, um den Brunnen bis Sonnenaufgang zu verseuchen.

Heilkräuter: Steht der Magier auf dem gleichen Feld, kann er Heilkräuter vergiften. Dazu würfelt er mit 1 Würfel, daraus ergeben sich die zu bezahlenden Stundenkosten. Die HK sind trotzdem für die Helden nutzbar, verursachen zunächst jedoch 1WP/h Schaden, in Höhe des Wertes des Heilkrautes.

Brücke zerstören: Steht der Magier auf einem angrenzenden Feld einer Brücke, kann er diese für den aktuellen Tag zerstören. Hierfür bezahlt er 2h und 2 WP.

Hexe kontrollieren: Für diese Aktion bezahlt der Magier 2 WP und würfelt mit 5 Würfeln hintereinander. Die Hexe kontert mit 3 Würfeln und muss bei 2 Würfeln unterliegen, damit der Magier sie kontrollieren kann. Da der Magier 2 Würfel mehr besitzt, darf er seine 3 höchsten verwenden. Ist das Unterfangen erfolgreich, wird die Karte „die Hexe“ aufgedeckt.

Der dunkle Magier darf keine Nebelplättchen aufdecken oder aktivieren. Seine Monster können keine Gegenstände mit sich führen oder aktivieren.



Übersicht schwarzer Magier

Laufen: 1h pro Feld (max. 2)

Monster bewegen: 1h pro Feld (max. jeweils 2)

Angreifen: 1h pro Monster plus 1h für Magier
* wird er (oder ein Monster) angegriffen, bezahlt er Nichts

Runensteine: bei 3 unterschiedlichen, 2 schwarze Würfel

Brunnen: selbes Feld, Kosten 3h, hält bis Sonnenaufgang

Heilkräuter: selbes Feld, 1 Mal würfeln --> **Kosten in h**

Brücke: angrenzendes Feld, 2h plus 2 SP, hält bis Sonnenaufgang

Hexe: 2 WP plus 5 Würfel von Magier gegen 3 Würfel der Hexe, muss 2 höhere haben, hält bis Sonnenaufgang, **gibt +2SP** und kostet **1h für 4 Felder**

Wehrturm: selbes Feld, kostet 3WP zum zerstören

Diamanten: Tauschkurs 2:1 für WP auf Feld 61

