



Eine düstere Gestalt war nach Andor gekommen. Wo sie ging, hinterließ sie Furcht und Dunkelheit, und ihre kalte Stimme fraß sich in die Herzen der Andori: „Ich bin Chronos. Meine Zeit ist angebrochen, denn die eure gehört mir.“

Stellt den **Zeitmagier** auf Feld 9 und legt je ein **Geröllplättchen** verdeckt auf die Felder 17, 52, 54, 59, 61, 65, 67 und 69. Der Zeitmagier und die Geröllplättchen dürfen mit allen Figuren und Plättchen auf einem Feld sein. Legt das **N-Plättchen** mit der grünen Seite nach oben auf den Buchstaben N und legt (verdeckt und gemischt) alle 11 **Edelsteine** bereit. Stülpt den **Markierungsring** über den Erzähler. Jedes mal, wenn der Erzähler sich ein Feld weit bewegt, wird der Zeitmagier auf dem schnellsten Weg zwei Felder weit zum nächsten Geröllplättchen bewegt (im Zweifelsfall über die Felder mit der höchsten Feldzahl). Sollten mehrere Geröllplättchen gleich weit entfernt sein, bewegt er sich zu dem auf der niedrigsten Feldzahl. Jedes mal, wenn er ein Geröllplättchen erreicht, kommt es aus dem Spiel und das N-Plättchen wird ein Feld nach unten verschoben. Legt außerdem ein **rotes X** auf die zehnte Stunde der Tagesleiste und das Zeitmagierplättchen auf das Ereigniskartensymbol auf dem Sonnenaufgangsfeld. Jedes mal, wenn das Symbol ausgeführt wird, wird das rote X eine Stunde nach links verschoben. Die Stunde mit dem roten X und alle dahinter dürfen **nicht benutzt** werden. Wenn das rote X das Wolfssymbol erreicht oder das Wolfssymbol auf oder hinter dem roten X erscheint, wird dieses erneut erwürfelt. Lest die Hinweiskarte „Alte Steine“, sobald ein Held auf einem Feld mit einem Geröllplättchen **steht**.



In Andor waren mächtige magische Artefakte vergraben: Zeitsteine aus längst vergangenen Epochen. Sie könnten Chronos Macht schwächen. Doch auch der Zeitmagier suchte nach ihnen...

Ab jetzt werden Geröllplättchen immer aufgedeckt, wenn ein Held auf ihrem Feld oder benachbart dazu steht. Sie können vom selben Feld aus (von Fernkämpfern auch von angrenzenden Feldern) normal bekämpft werden. Besiegte Geröllplättchen kommen nicht aus dem Spiel, sondern werden auf dieser Karte gesammelt. Für jedes besiegte Geröllplättchen haben **alle anderen** Geröllplättchen einen Stärkepunkt pro Held **zusätzlich**. Wenn ein Geröllplättchen besiegt wurde, ziehen die Helden einen Edelstein und decken ihn auf. Ein **blauer Edelstein** kommt aus dem Spiel, dafür wird das **rote X** eine Stunde nach rechts verschoben. Wenn es noch auf der 10. Stunde ist, wird der Edelstein auf das Sonnenaufgangsfeld gelegt und verhindert die nächste Verschiebung des X. Für jeden **grünen Edelstein** hat der Zeitmagier **drei**, für den **roten Edelstein** sogar **vier Willenspunkte weniger**.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Zeitmagier besiegen, ehe der Erzähler das N-Plättchen erreicht.

Jede Kampfrunde gegen den Zeitmagier kostet jeden am Kampf beteiligten Helden **zwei Stunden**. Der Zeitmagier hat **drei schwarze Würfel** (gleiche Werte werden addiert) und **20 Willenspunkte (- Edelsteine)**, die nach jeder Kampfunde wieder aufgefüllt werden. **Stärkepunkte:** 2 Spieler = 10, 3 Spieler = 20, 4 Spieler = 30

Chronos, der Zeitmagier



Zeitmagierplättchen

