

Helden und Bewegung:

- Beide Figuren eines Helden haben dieselben Gegenstände, dieselben Stärke- und Willenspunkte, dasselbe Gold und denselben Zeitstein. Die Heldentafel zählt also für beide Figuren gleichzeitig. Wenn also eine Figur z.B. einen Trank der Hexe kauft, kann die andere ihn im nächsten Zug verwenden, ohne ihn mit einem Falken holen zu müssen.
- In jedem Zug muss sich der Spieler entscheiden, welche seiner Figuren er bewegt und setzt den Zeitstein entsprechend vor.

Kampf gegen Kreaturen:

- Der Kampf gegen Kreaturen funktioniert genauso, wie immer (auch gemeinsam).
- Es dürfen auch zwei Figuren desselben Helden zusammen kämpfen (auch mit anderen zusammen): Pro Kampfrunde wird der Zeitstein zwei Stunden weitergeschoben. Die Stärkepunkte zählen doppelt und der Spieler darf zwei Mal würfeln.
- Die Belohnung wird unter allen beteiligten Spielern aufgeteilt. Wenn sie sich nicht einigen können, gibt es keine Belohnung (Es kann auch nur ein Teil genommen werden).

Kampf gegen Helden:

- Ein Spieler kann einen Helden angreifen, wenn eine seiner eigenen Figuren auf demselben Feld steht, wie eine des anderen Spielers (Der Bogenschütze darf auch von einem benachbarten Feld angreifen).
- Der Angreifer muss seinen Zeitstein eine Stunde vorsetzen. Die weiteren Kampfrunden sind kostenlos.
- Der Kampf verläuft genauso, wie der gegen Kreaturen.
- Gegen einen Helden darf nur eine Figur kämpfen (Nicht zu zweit oder mit Prinz Thorald). Alles außer das Gift darf in einem Heldenkampf verwendet werden.
- Ende des Kampfes:
 - 1.: Wenn ein Held keine Willenspunkte mehr hat, wird die Figur, die verloren hat vom Spielplan genommen und der Spieler erhält 3 Willenspunkte. Der Gewinner darf sich einen beliebigen Gegenstand des anderen Spielers oder das gesamte Gold des anderen Spielers nehmen.
 - 2.: Ein Spieler darf vor jeder Kampfrunde aufgeben. Die Figur wird vom Spielplan genommen. Der Angreifer erhält keine Belohnung.
- Wenn ein Spieler keine Figur mehr auf dem Spielplan hat, hat er verloren und sein Zeitstein wird von der Zeitleiste genommen. Hat nur noch ein Spieler Figuren auf dem Spielplan, wird der Erzähler auf Feld N der Legendenleiste gesetzt.
- Wenn zwei verschiedene Figuren auf demselben Feld stehen, darf die eine das Feld nur verlassen, wenn die andere sie nicht im nächsten Zug angreifen will. Sie muss trotzdem ihren Zug ausführen.
- Auch Helden, deren Zeitstein bereits auf dem Sonnenaufgangfeld liegt, dürfen angegriffen werden (Sie dürfen natürlich trotzdem am Kampf teilnehmen).
- *Tipp: Nicht zu früh andere Helden angreifen, da auch die Burg verteidigt werden muss.*

Weitere Regeln:

- Ereigniskarten zählen nur für den Spieler, nicht für die Figur (z.B. Karte Nr. 8: Wenn beide Figuren im Wald sind, verliert der Spieler nur 1 Stärkepunkt).
- Wenn die Ereigniskarten leer sind, werden sie neu gemischt. Das Schild zählt nur für den, der es verwendet hat (außer bei Ereigniskarte Nr. 4).
- Der Held, der die Hexe findet, erhält den Trank nicht, kauft ihn aber für 1 Gold weniger.