



In den dunkelsten Winkeln des Wachsamens Waldes erwachte ein uralter Zeitformer! Lange hatte er geschlafen, doch nun würde er erneut Chaos und Schrecken verbreiten!

- Stellt den **Zeitformer** auf **Feld 60**.
- Ab jetzt wird bei jedem Sonnenaufgang, wenn die Ereignis-karte gezogen wird, mit einem Heldenwürfel die neue Position des Zeitformers ausgewürfelt, indem man an den Würfelwert eine 0 anhängt. Markiert die Karte im Sonnenaufgangsfeld dazu mit dem Markierungsring.
- Ein Held, der zu Beginn des Tages auf der selben Flussseite wie der Zeitformer steht, muss mit seinem Heldenwürfel auswürfeln, mit welcher Stunde er den Tag beginnt. Auch wer den Einflussbereich (also die Flussseite) des Zeitformers betritt, muss würfeln und seinen Zeitstein auf die entsprechende Stunde stellen. Wer den Einflussbereich des Zeitformers verlässt, beendet sofort seinen Tag.
- Der Zeitformer kann mit Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen. Bauern werden von ihm geschlagen.

Aufgabe:

Die Helden müssen den Zeitformer besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

► **Werte des Zeitformers:**

12 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Stärkepunkte (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40



Die drei Flussseiten:

- Rietland: 0 bis 36 sowie 38
- Graues Gebirge und Umland: 37, 39 bis 46, 61 sowie 64 bis 84
- Wachsender Wald: Feld 47 bis 60 sowie 62 und 63

Bewegung des Zeitformers:

Der Zeitformer springt je nach Würfelwert zu Tagesbeginn zwischen den Feldern 10, 20, 30, 40, 50 und 60. Die Bewegung kann durch den Sternenschild verhindert werden, indem man ein rotes X auf das Kartensymbol des Sonnenaufgangsfeldes legt. Der zeitkrümmende Effekt wird dadurch **nicht** aufgehoben.

Die Zeitkrümmung - Beispiele:

Der Zeitformer steht bei Tagesbeginn auf Feld 60. Ein Held, der auf Feld 57 steht, muss mit dem Heldenwürfel würfeln. Würfelt er beispielsweise eine fünf, beginnt er seinen Tag auf der fünften Stunde. (Ausnahme: Der Zauberer darf seine Heldenfähigkeit einsetzen.)

Möchte dieser Held den Wachsenden Wald verlassen, beendet er seinen Tag auf dem ersten Feld, das außerhalb des Einflussbereiches des Zeitformers liegt (16, 46, 61 oder 64). Betritt ein anderer Held im Tagesverlauf den Wachsenden Wald, kann er seinen Tag durch den Würfelwurf gegebenenfalls verlängern.

Wichtig: Startspieler bleibt der Held, dessen Spielstein bei Sonnenaufgang auf dem Hahn lag.





In den dunkelsten Winkeln des Wachsamens Waldes erwachte ein uralter Zeitformer! Lange hatte er geschlafen, doch nun würde er erneut Chaos und Schrecken verbreiten!

- Stellt den **Zeitformer** auf **Feld 60**.
- Ab jetzt wird bei jedem Sonnenaufgang, wenn die Ereignis-karte gezogen wird, mit einem Heldenwürfel die neue Position des Zeitformers ausgewürfelt, indem man an den Würfelwert eine 0 anhängt. Markiert die Karte im Sonnenaufgangsfeld dazu mit dem Markierungsring.
- Ein Held, der zu Beginn des Tages auf der selben Flussseite wie der Zeitformer steht, muss mit seinem Heldenwürfel auswürfeln, mit welcher Stunde er den Tag beginnt. Auch wer den Einflussbereich (also die Flussseite) des Zeitformers betritt, muss würfeln und seinen Zeitstein auf die entsprechende Stunde stellen. Wer den Einflussbereich des Zeitformers verlässt, beendet sofort seinen Tag.
- Der Zeitformer kann mit Kreaturen auf dem gleichen Feld stehen. Bauern werden von ihm geschlagen.

Aufgabe:

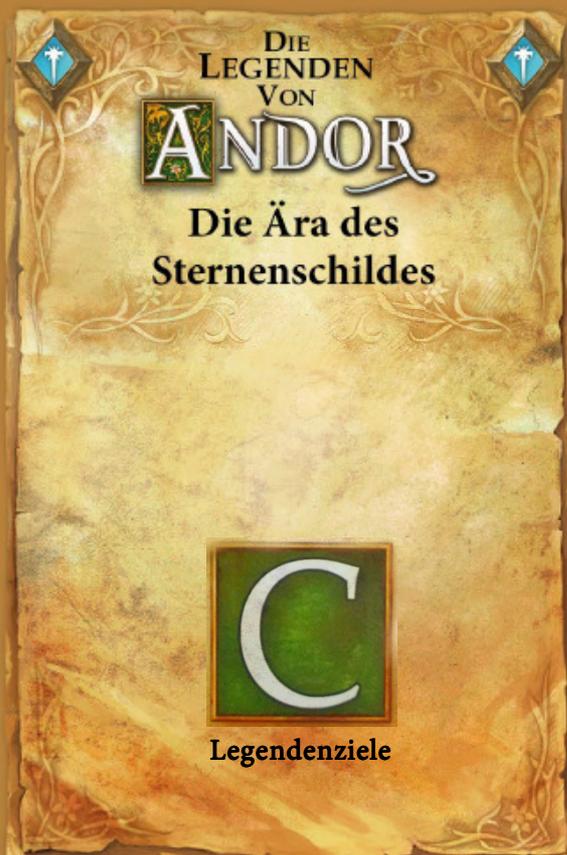
Die Helden müssen den Zeitformer besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

► **Werte des Zeitformers:**

12 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert). Besitzt er keine 7 Willenspunkte mehr, hat er nur noch 1 schwarzen Würfel.

Stärkepunkte (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40



- Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Position von 2 **verdeckten Heilkräutern**.

Ein weiterer Skral wurde gesichtet!

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel.

Lest anschließend die Auswirkung vor:

 Stellt einen Skral auf Feld 15.

 Stellt einen Skral auf Feld 18.

 Stellt einen Skral auf Feld 36.

Doch die eigentliche Bedrohung offenbarte sich erst jetzt!

Der Held würfelt mit je einem roten und schwarzen Würfel. Die Würfelzahl zeigt an, **welche der 7 Karten „Bedrohung“** die Helden bewältigen müssen. Zeigt der schwarze Würfel eine 8, kommt der Zeitformer ins Spiel. Ansonsten gilt der rote Würfel.

Lest aber erst diese Karte zu Ende vor.

Legendenziele:

1. Die **Burg** verteidigen und...
2. die **Fürstenaufgabe** erfüllen und...
3. die **Bedrohung** abwehren.

Wichtig: Wenn die **Bedrohung abgewehrt** wurde, wird der **Erzähler sofort auf Feld „N“ versetzt**.

Lest jetzt die erwürfelte Bedrohung laut vor.