

*Allerdings vergaßen Ulixes und seine Mannen durch die Lotusblütenfrüchte auch ihre Heimat, welche zusammen mit ihrem früheren Leben zu ganz entfernten Erinnerungen verschwamm. Sie wollten fortan nur noch hier bleiben, im Land der Lotosesser, und Lotosfrüchte essen.*

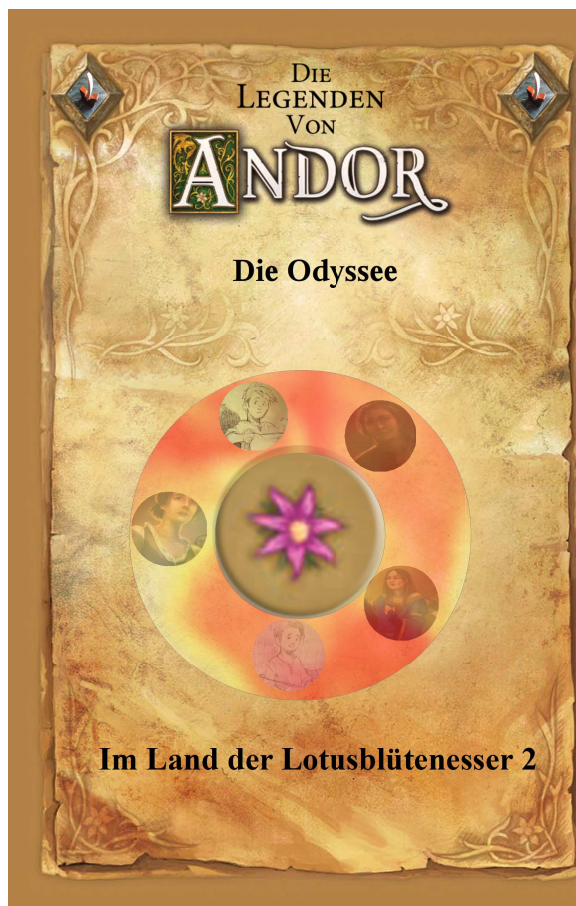
Um sich aus der Trance zu befreien, muss jeder Held eine Willenspunktprobe bestehen.

Solange ein Held die Willenspunktprobe nicht bestanden hat, kann er die Aktion „Laufen“ nicht wählen.

Eine Willenspunktprobe ist eine eigene Aktion. Der Zeitstein wird **vor** der Aktion verschoben und kostet den Helden je Probe 1 Stunde auf der Tagesleiste. Es können beliebig viele Willenspunktproben direkt hintereinander abgelegt werden, solange der Held dafür genügend Stunden auf der Tagesleiste zur Verfügung hat.

Für eine Willenspunktprobe würfelt der Held mit einem Heldenwürfel und einem weißen Kreaturenwürfel und addiert beide Werte. Wenn die Summe der Würfelwerte **nicht** höher ist als seine aktuelle Willenspunktanzahl, hat der Held die Probe bestanden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Im Land der Lotusblütenesser 2“.



Wenn dem Helden die Probe *gelingt*, darf er die Aktion „Laufen“ wieder wählen.

Wenn dem Helden die Probe *misslingt*, bekommt er + 1 Willenspunkt pro misslungener Probe.

#### **Beispiel 1:**

Der Held hat 7 Willenspunkte, er würfelt 3 und 2. Da die Summe der Würfelwerte (5) nicht höher ist als seine aktuelle Willenspunktanzahl, hat der Held die Probe bestanden. Er darf die Aktion „Laufen“ wieder wählen.

#### **Beispiel 2:**

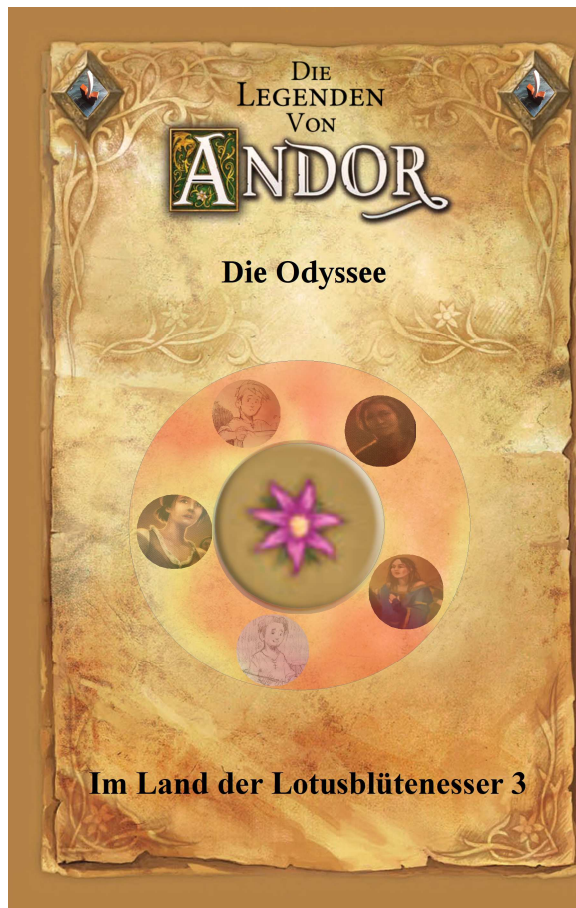
Der Held hat 8 Willenspunkte, er würfelt 4 und 5. Da die Summe der Würfelwerte (9) höher ist als seine aktuelle Willenspunktanzahl, hat er die Probe nicht bestanden. Der Held bekommt + 1 WP.

#### **Beispiel 3:**

Der Held hat 7 Willenspunkte, er würfelt 3 und 4. Da die Summe der Würfelwerte (7) nicht höher ist als seine aktuelle Willenspunktanzahl, hat der Held die Probe bestanden. Er darf die Aktion „Laufen“ wieder wählen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Im Land der Lotusblütenesser 3“.





#### Aufgaben:

1. Jeder Held muss eine Willenspunktprobe bestehen.
2. Alle Helden und der Zimmermann müssen sich an Bord des Schiffes begeben.

**Hinweis:** Sollten die Helden das Feld 55 später noch einmal betreten, müssen sie erneut eine Willenspunktprobe bestehen, um das Feld wieder verlassen zu können. Legt zur Erinnerung das Lotusblütenplättchen auf Feld 55.

#### Zimmermann:

Ein Held kann den Zimmermann einfach mit seiner Figur mitbewegen.

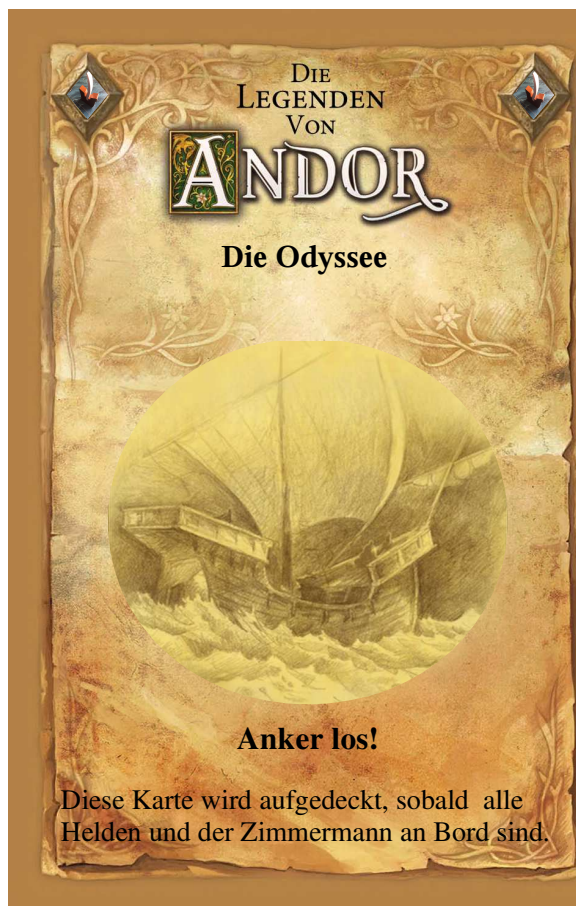
Wenn der Zimmermann an Bord ist, kann er die Bugfigur reparieren.

Hierfür muss ein Held seinen Zeitstein auf der Tagesleiste vorsetzen:

- Bei 2 Helden um 0 Stunden,
- bei 3 Helden um 1 Stunde,
- bei 4 Helden um 2 Stunden.

Dreht dann die Ausbaute „Bugfigur“ so um, dass sie die Seite mit den Würfel-Symbolen zeigt. Die Bugfigur ist jetzt einsatzbereit.

Wenn alle Helden und der Zimmermann an Bord sind, lest weiter auf der Legendenkarte „Anker los!“.



*Das Meer schäumte, als Ulixes und seine Mannen das Schiff betraten. Sie waren gerade erst zu sich aus der Trance gekommen und waren immer noch etwas benommen und verwirrt, denn sie hatten schon lange keinen klaren Kopf mehr gehabt. Aber dies war jetzt egal. Sie hatten es geschafft! Sie würden in See stechen, ihre Kameraden retten und ihre Heimat finden.*

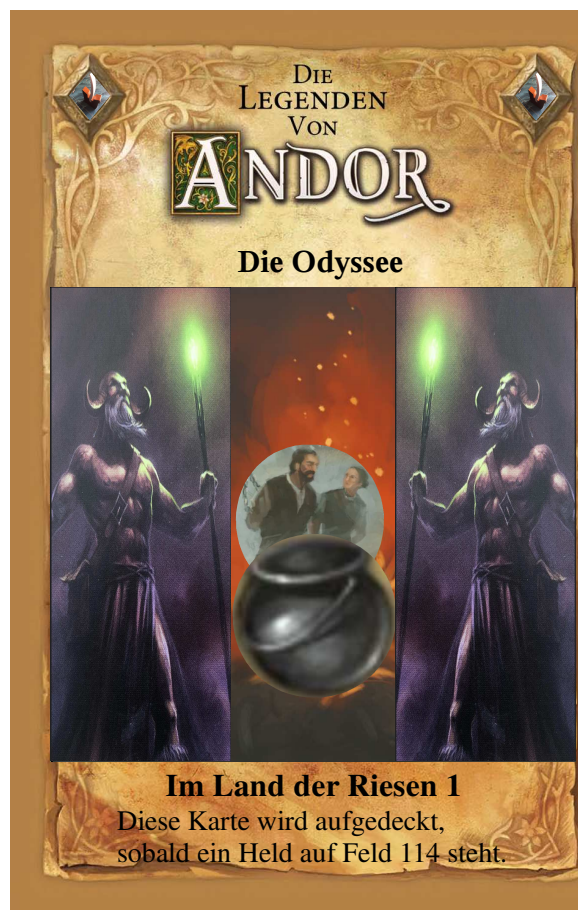
#### Legendenziele:

1. Der Barde darf nicht auf 0 Ruhm sinken.
2. Findet einen Weg in eure Heimat, indem ihr Informationen auf den umliegenden Inseln sammelt.
3. Rettet die übrigen Mannschaftsmitglieder, bevor der erste Held die Insel der Kirke betritt.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Im Land der Riesen 1“, sobald ein Held auf Feld 114 steht.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Zyklopen 1“, sobald ein Held auf Feld 107 steht.



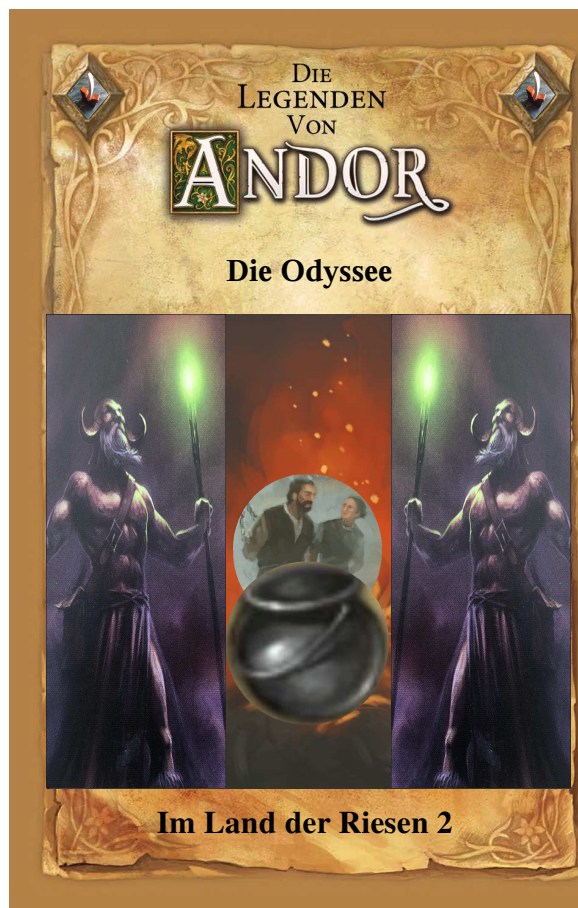


*Ulixes und seine Mannen schlichen sich langsam an das Tal heran. Denn sie wussten, dass sie auf Feindesgebiet waren. Dann lugten sie um den Felsen und sahen dort im Tal ihren Kommandanten und einige der Soldaten, die auf ihrem Schiff mitgefahren waren, gefesselt neben einem Kochtopf. Es gab nur eine Chance, sie zu retten: Sie mussten gegen diese riesigen Schensale kämpfen.*

Stellt die Riesen (Figur Taren) auf Feld 114 und legt die Soldaten (Figur Silberzwerg) sowie den Kommandanten (Bauernplättchen mit blauem Standfuß) hinzu. Um die Soldaten zu befreien, müssen die Riesen besiegt werden. Die **Riesen** haben **8 Willenspunkte** und würfeln immer mit **5 weißen Würfeln** (gleiche Werte werden addiert.). Sie haben so viele **Stärkepunkte** wie der stärkste Held der Gruppe multipliziert mit der Anzahl der Helden, die die Riesen angreifen; dazu werden die Stärkepunkte von Unwetterplättchen addiert.

**Beispiel:** Der stärkste Held der Gruppe hat 4 Stärkepunkte. Drei Helden greifen an und es liegen 2 Unwetterplättchen an der Kreaturenleiste. Die Riesen haben dann  $4 \times 3 = 12 \setminus 12 + 2 = 14$  Stärkepunkte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Im Land der Riesen 2“.

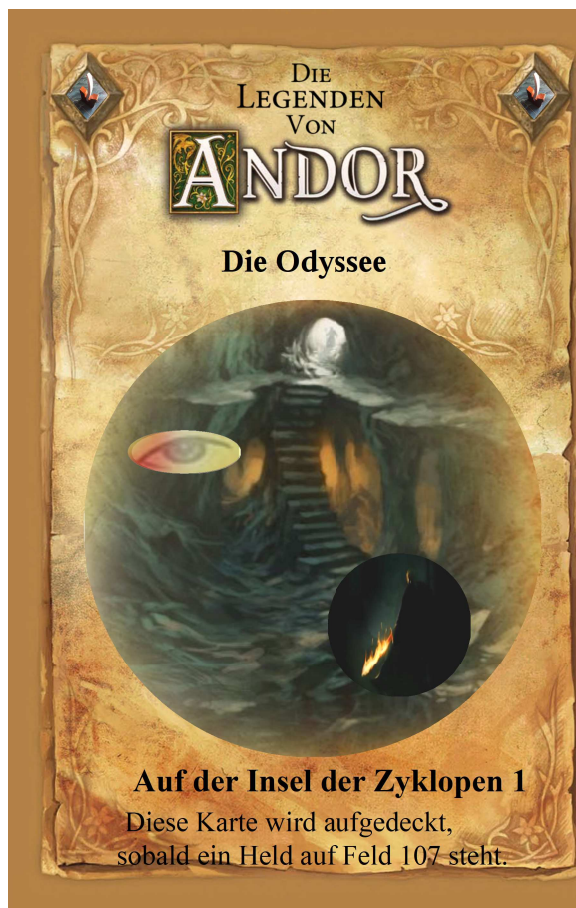


**Besonderheit:** Die Riesen müssen 2 x besiegt werden, bevor sie auf Feld 90 gestellt werden (im Spiel mit 2 Helden 3 x). Legt nach dem ersten Sieg ein Sternchen zur Erinnerung zu den Riesen (bei 2 Helden nach dem 1. und 2. Sieg). Wenn die Riesen auf Feld 90 gestellt werden, kommen die Sternchen zurück in den Vorrat und es werden neue Riesen (Figur Taren) auf Feld 114 gestellt. Für diese gelten die gleichen Regeln. Nach der dritten besiegt Riesen-Figur werden keine neuen Riesen aufgestellt. Nach **jedem** Sieg dürfen alle **am Kampf beteiligte** Helden ihre Willenspunkte **auf 14** erhöhen.

#### **Kommandant / Soldaten:**

Nach dem 1. Sieg über die Riesen werden Kommandant und Soldaten wieder aufgestellt. Ein Held kann den Kommandanten und /oder die Soldaten dann einfach mit seiner Figur mitbewegen. Wenn der Kommandant **und** die Soldaten mit einem Gegner auf demselben Feld stehen (auf dem Schiff auch angrenzend), zählen sie im Kampf 4 zusätzliche Stärkepunkte für den Helden.





*Einer von Ulixes' Mannen betrat die Insel. Er fand eine riesige finstere Höhle, die er langsam betrat. Nach einer Weile fand er ein Schwert, das auf dem Boden lag. Er strich über dessen Klinge, woraufhin diese entflammte und die Finsternis der Höhle erhellte. Da erkannte er urplötzlich eine riesige einäugige Gestalt direkt vor sich, die ihn gierig und zähnefletschend betrachtete. Ein Zyklop!*

Stellt den Zyklopen (Figur Seeriese) auf Feld 107 und legt das Flammenschwert sowie den Waffenschmied (Bauernplättchen mit gelbem Standfuß) hinzu. Um den Waffenschmied zu befreien, muss der Zyklop geblendet werden, d.h. sein Kampfwert muss einmal übertroffen werden und einer der am Kampf beteiligten Helden muss das Flammenschwert gegen den Zyklopen einsetzen. Ein Held, der auf Feld 107 steht, kann das Flammenschwert einfach aufnehmen und es nach den üblichen Regeln einsetzen, jedoch noch nicht von der Insel mitnehmen.

Der **Zyklop** hat folgende Werte:

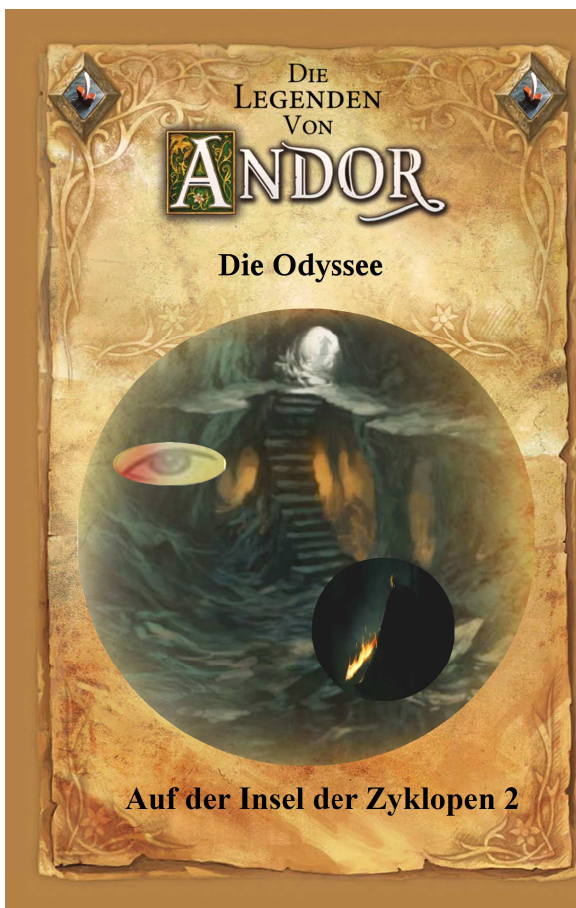
**Stärkepunkte** (je nach Heldenanzahl):

**2 Helden = 12, 3 Helden = 18, 4 Helden = 24**

**2 schwarze Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert.)

Für einen Sieg erhalten die Helden 3 Ruhm.

Lest nach dem Sieg über den Zyklopen weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Zyklopen 2“.



Wenn der Zyklop geblendet wurde, wird er auf Feld 90 gestellt, der Waffenschmied wird wieder aufgestellt und das Flammenschwert kann nun von der Insel mitgenommen werden.

Der Waffenschmied wusste Verschiedenes zu erzählen. Hört weiter auf der Audio-Datei „Der Waffenschmied“, lest dann weiter auf dieser Legendenkarte.

Beim Hinausgehen fiel der Blick des Helden auf einen blitzenden Gegenstand inmitten vielerlei Knochen, zerbrochener Schwerter, Äxte, gespaltenen Schilde und Helme. Der Held hob den Gegenstand auf.

Legt **Varatans Helm der Macht** auf die Heldentafel des Helden, der auf Feld 107 steht. Für den Helm gelten die üblichen Regeln.

**Waffenschmied:**

Ein Held kann den Waffenschmied einfach mit seiner Figur mitbewegen. Wenn der Waffenschmied an Bord ist, kann er die Achter-Ballista reparieren. Hierfür muss ein Held seinen Zeitstein auf der Tagesleiste vorsetzen:

Bei 2 Helden um 0 Stunden,

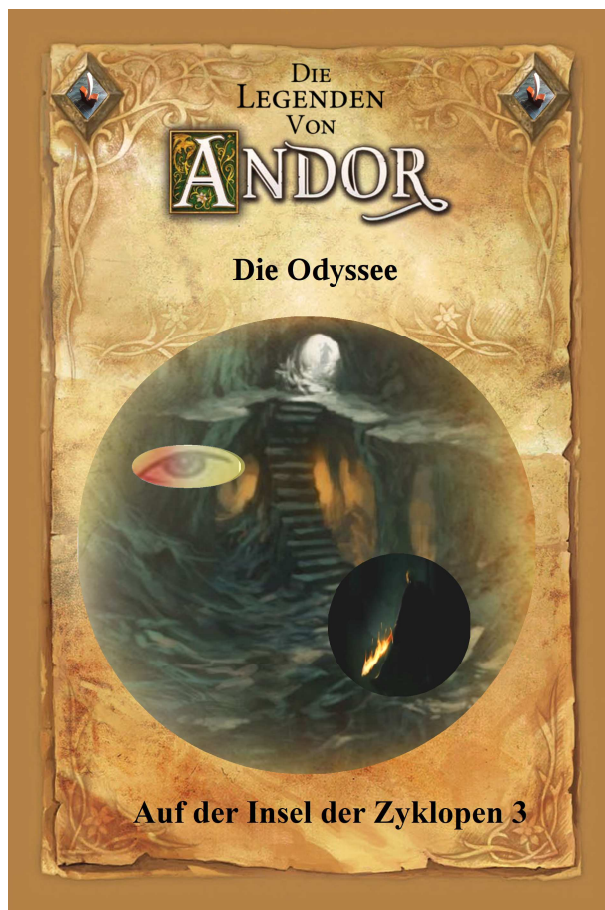
bei 3 Helden um 1 Stunde,

bei 4 Helden um 2 Stunden.

Dreht dann die Ausbaute „Achter-Ballista“ so um, dass sie die Seite mit den Würfel-Symbolen zeigt. Die Achter-Ballista ist jetzt einsatzbereit.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Zyklopen 3“.

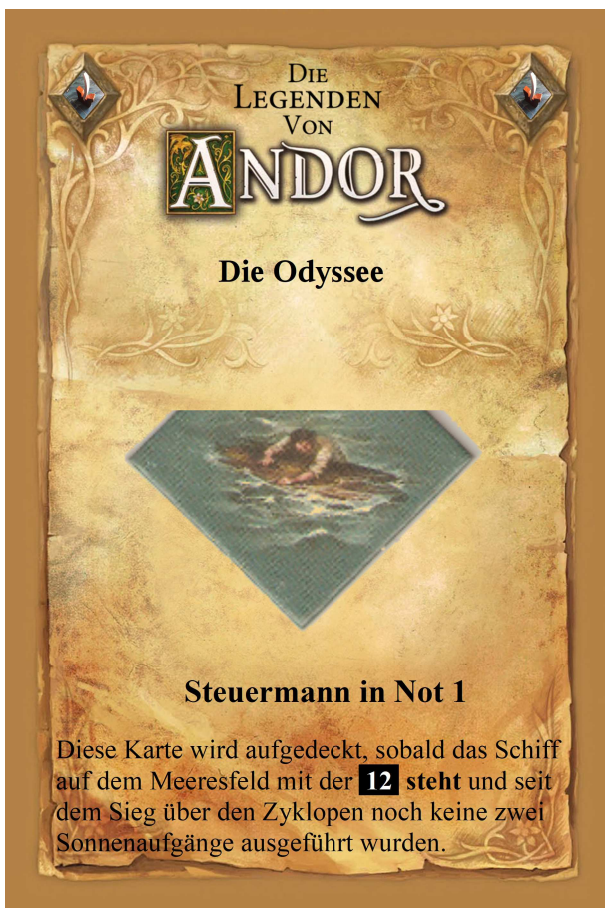




Entfernt das Sternchen von Feld 91. Die Insel kann jetzt betreten werden. Lest weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 1“, sobald ein Held auf einem der Küstenfelder 73 / 101 / 102 steht.

Legt die Kiste (Schatztruhe) und den **Steuermann** (Bauernplättchen mit beigem Standfuß) auf das Meeresfeld mit der **12**. Wenn beim nächsten Sonnenaufgang das Symbol „Wrackplättchen aufdecken und aktivieren“ ausgeführt wird, kommt die Truhe aus dem Spiel. Ohne Hilfsmittel kann der Steuermann sich einen Tag über Wasser halten. Falls er nicht gerettet wurde, bis beim darauffolgenden Sonnenaufgang (dem 2. Sonnenaufgang nach dem Sieg über den Zyklopen) das Symbol „Wrackplättchen aufdecken und aktivieren“ ausgeführt wird, kommt der Steuermann aus dem Spiel und die Legende ist sofort verloren. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf das Symbol „Wrackplättchen aufdecken und aktivieren“ im Sonnenaufgang-Feld.

Lest weiter auf der Legendenkarte „Steuermann in Not 1“, sobald das Schiff auf dem Meeresfeld mit der **12** steht und seit dem Sieg über den Zyklopen noch keine zwei Sonnenaufgänge ausgeführt wurden.



*Ulixes Mannschaft kam mit dem Schiff immer näher und schließlich konnten sie den Steuermann erspähen. Sie segelten schnell zu ihm und nahmen ihn, ganz blass, an Bord.*

Wenn seit dem Sieg über den Zyklopen noch keine zwei Sonnenaufgänge ausgeführt wurden und das Schiff jetzt auf dem Meeresfeld mit der **12** steht, könnt ihr den Steuermann retten, indem ihr ihn einfach an Bord holt. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Nehmt danach die Schatztruhe vom Spielplan (falls noch nicht geschehen) und entfernt den Markierungsring vom Sonnenaufgang-Feld.

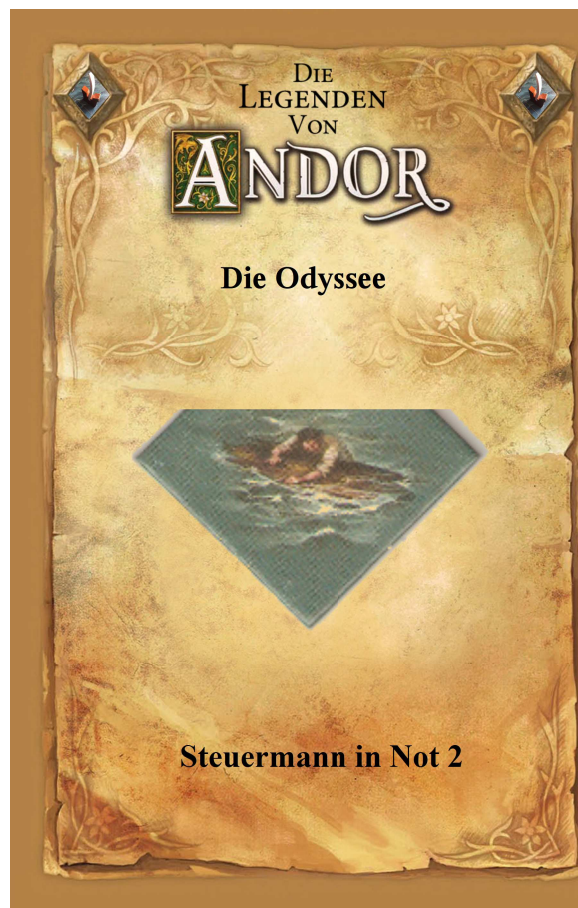
**Nach seiner Rettung** gilt für den **Steuermann**: Ein Held kann den Steuermann einfach mit seiner Figur mitbewegen. Wenn der Steuermann an Bord ist, kann er das Schiff optimal auftakeln. Hierfür muss ein Held seinen Zeitstein auf der Tagesleiste vorsetzen:

Bei 2 Helden um 0 Stunden,  
bei 3 Helden um 1 Stunde,  
bei 4 Helden um 2 Stunden.

Dreht dann die Ausbaute „Zweiter Mast“ so um, dass sie die Seite mit den Würfel-Symbolen zeigt. Der Zweite Mast ist jetzt einsatzbereit.

Lest nach der Rettung des Steuermannes weiter auf der Legendenkarte „Steuermann in Not 2“.

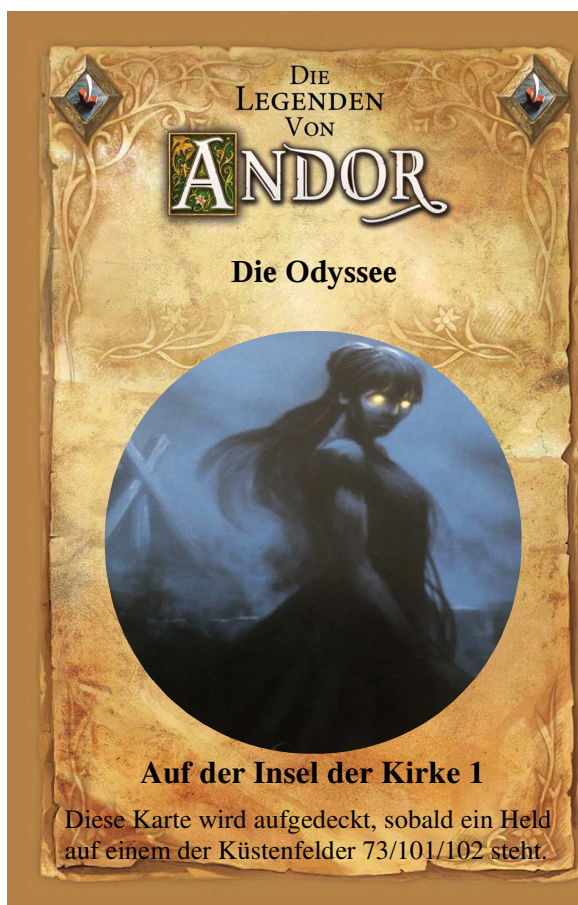




*Plötzlich grölte der Wind, welcher immer stärker und stärker wurde und das Schiff zum Wanken brachte. Er formte sich schließlich zu einem riesenhaften Wesen, das die Augen aufschlug und wütend rief: „Ich bin Aiolos, der Herr der Winde! Ihr habt meinen Sohn, den Zyklopen Polyphem, geblendet! Hierfür werdet ihr büßen!“ Darauf nahm er einen großen Atemzug und blies mit aller Kraft alle Winde, die ihm Untertan waren, gegen das Schiff, welches daraufhin weit über das Meer nach Osten flog. Als sich dann der Sturm später gelegt hatte und sich die Mannschaft in der Nähe des Landes der Riesen wiederfand, entdeckte einer von ihnen bei der Schadensüberprüfung des Schiffes einen Kompass in der Kajüte, was ihnen ein Lächeln in das Gesicht zauberte.*

Stellt Aiolos (Figur Arkteron) auf das Meeresfeld mit dem Schiff. Ein Held würfelt mit einem roten Würfel und versetzt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen roten Würfel. Bei einer 1 oder 6 müsst ihr erneut würfeln. Nehmt dann Aiolos vom Spielplan und legt ihn zurück in den Vorrat.

Legt den Kompass in die Kajüte. Dieser kann nach den üblichen Regeln eingesetzt werden.

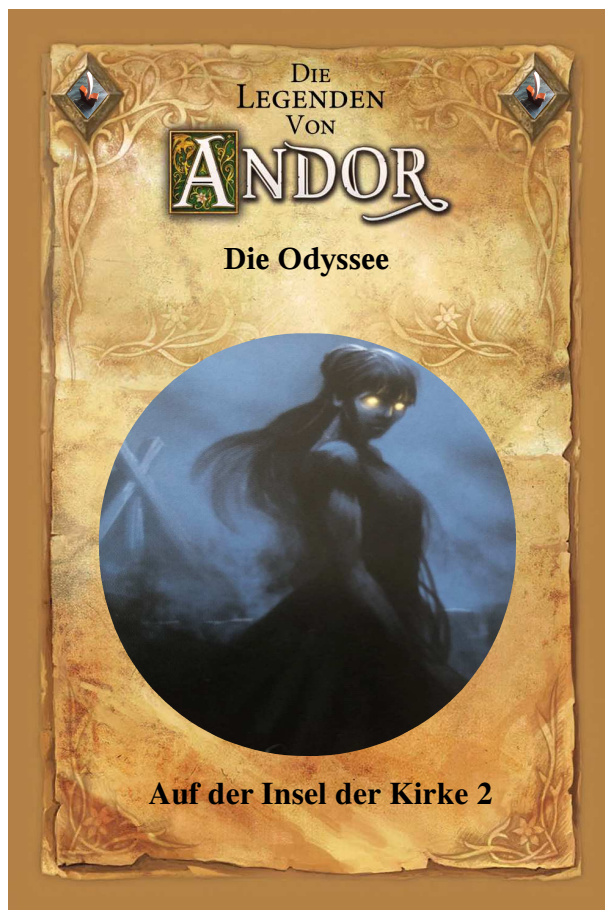


Falls nicht alle Mannschaftsmitglieder gerettet wurden, bevor der erste Held die Insel der Kirke betreten hat, ist die Legende sofort verloren.

*Ulixes und seine Mannschaft gingen von Bord, da sie auf dieser Insel ihre Vorräte auffrischen wollten. Sie waren schon ein kurzes Stück marschiert, als sie jäh von einem alten Mann überrascht wurden, der Ulixes zu sich winkte. Ulixes befahl seinen Mannen weiterzugehen und dem Kommandanten und seinen Soldaten für ausreichend Schutz zu sorgen, während er sich dem alten Mann zuwandte.*

Stellt Merkur (Figur Torven) und den Helden, der als erstes ausgestiegen ist, auf Feld 101 und alle geretteten Mannschaftsmitglieder auf Feld 91. Dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste. Hört nun weiter auf der Audio-Datei „Merkur“, lest danach weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 2“.





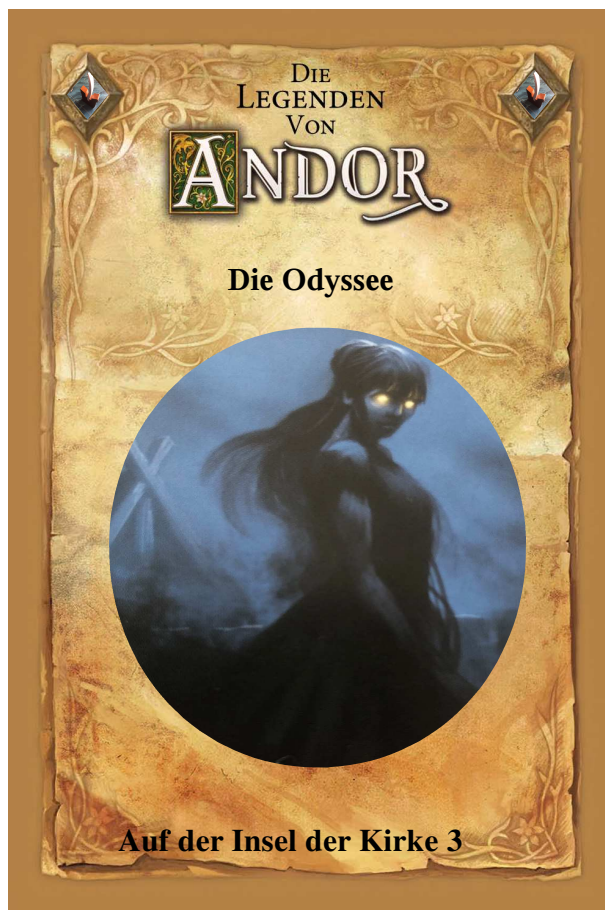
Legt das große Plättchen „Brunnen“ mit der farbigen Seite nach oben **auf** die Anzeige „Ruhmesverlust nach Heldenanzahl“ (oben links auf dem Spielplan, direkt unterhalb der Ruhmeshalle). Dies ist Kirkes Heimatfeld. Ein Held, der das Feld betritt und nicht verwandelt wird, kann den Brunnen leeren. Für das Brunnenplättchen gelten die üblichen Regeln. Stellt Kirke (Figur Reka) auf ihr Heimatfeld und legt alle Mannschaftsmitglieder von Feld 91 dazu. Diese wurden bereits in Schweine verwandelt. Legt je ein Heilkraut auf Feld 107 und 110 und markiert diese jeweils mit einem Sternchen. Dies sind die besonderen Heilkräuter.

#### **Aufgabe:**

Rettet eure Mannschaft, indem ihr Kirke besiegt.

**Hinweis:** Für Kreaturen an Land verlieren die Helden weiterhin Ruhm. Legt bei Bedarf die Legendenkarte „Ruhmesverlust nach Heldenanzahl“ neben das Spielbrett, um den Ruhmesverlust entsprechend eurer Heldenanzahl nachzuschauen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 3“.



#### **Kampf gegen Kirke**

Ein Held muss auf Kirkes Heimatfeld stehen, um sie zu bekämpfen. Nur ein Held, der ein besonderes Heilkraut bei sich trägt, ist gegen Kirkes Verwandlungsauber geschützt und kann ihr Heimatfeld gefahrlos betreten. Sollte ein Held Kirkes Heimatfeld betreten oder auf diesem Feld stehen, ohne ein besonderes Heilkraut zu tragen, wird der Held sofort in ein Schwein verwandelt. Wurden alle Helden in Schweine verwandelt, ist die Legende sofort verloren.

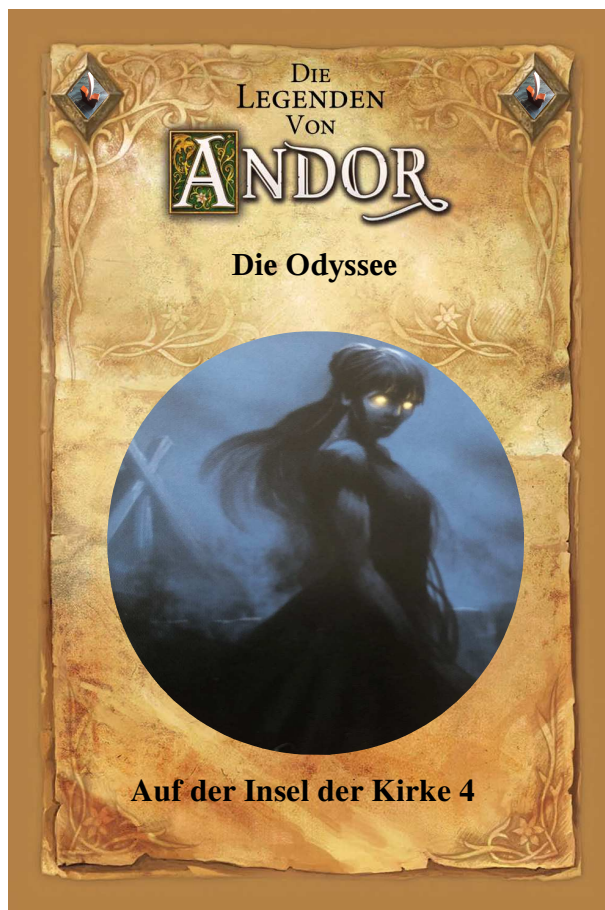
Kirke kann nur mit dem Flammenschwert verletzt werden. Um Kirke zu besiegen, muss ihr Kampfwert einmal übertroffen werden.

Hört weiter auf der Audio-Datei „Kirke 1“, sobald ein Held, der ein besonderes Heilkraut sowie das Flammenschwert trägt, auf Kirkes Heimatfeld steht und sie angreifen will. Lest danach weiter auf dieser Legendenkarte.

**Kirke hat 8 Stärkekpunkte** und kämpft mit **2 roten Würfeln** (gleiche Würfelwerte werden addiert.). Für einen Sieg erhalten die Helden 3 Ruhm. Kirke wird nicht auf Feld 90 gestellt, sie bleibt auf ihrem Heimatfeld stehen.

Lest nach dem Sieg über Kirke weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 4“.





*Mühsam rappelte Kirke sich wieder auf und blickte den Helden erwartungsvoll-ängstlich, aber noch immer mit einer Spur Überheblichkeit an. Der Held warf ihr eines der besonderen Heilkräuter zu.*

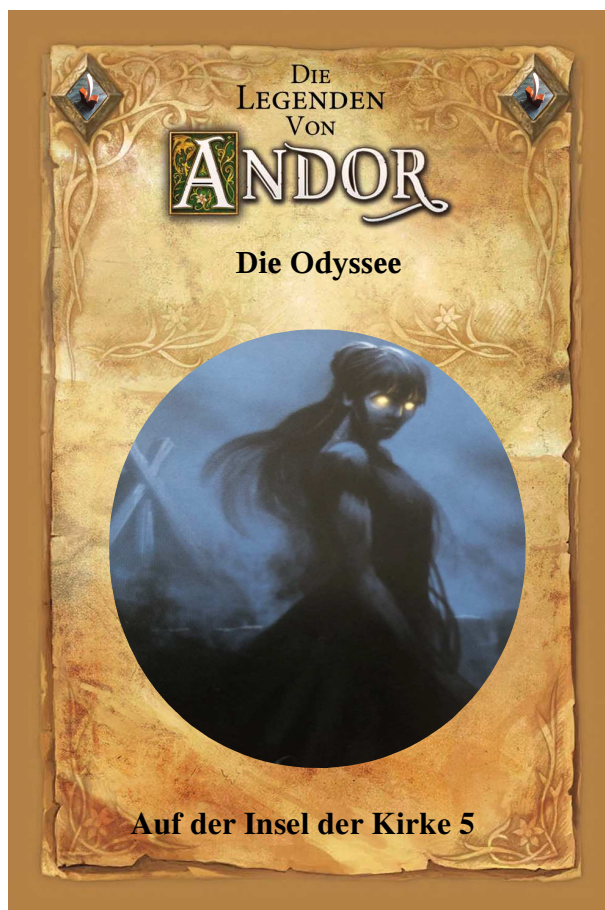
Hört jetzt weiter auf der Audio-Datei „Kirke 2“, lest danach weiter auf dieser Legendenkarte.

Kirke verwandelt die Mannschaft zurück in Menschen, wenn der Held ihr ein besonderes Heilkraut gibt. Das besondere Heilkraut kommt dann aus dem Spiel und die Mannschaftsmitglieder werden wieder aufgestellt. Für diese gelten die bisher beschriebenen Regeln.

Falls die Helden Kirkes Heimatfeld künftig nicht mehr betreten wollen, kann das zweite besondere Heilkraut auch wie ein „normales“ Heilkraut nach den üblichen Regeln genutzt werden.

Legt die Federplättchen verdeckt auf die Felder mit Federsymbol. Die Federplättchen können nach den üblichen Regeln aufgedeckt und aktiviert werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 5“.



#### **Eingang zur Unterwelt**

Im Westen des Spielplans liegen zwischen Kirkes Insel (Silberland) und der „Gemeinsam kämpfen“-Leiste 3 Meeresfelder. Legt die zwei großen Plättchen „Goldfund“ mit der grauen Seite nach oben seitlich aneinander und mit je einer Seite an den linken Spielfeldrand, sodass sich die untere rechte Ecke des oberen Plättchens sowie die obere rechte Ecke des unteren Plättchens ungefähr auf Höhe der westlichen Ecke des mittleren der drei Meeresfelder befinden.

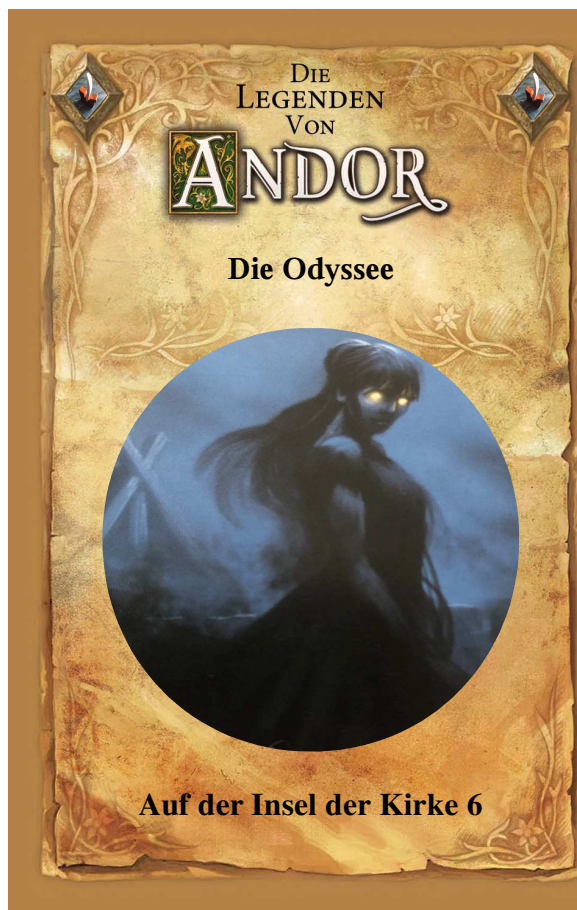
Legt links an die beiden Goldfundplättchen das große Händlerplättchen mit der grauen Seite nach oben an, sodass es die beiden Goldfundplättchen je zur Hälfte berührt.

Diese 3 Plättchen werden von nun an genau wie Landfelder (1 Plättchen = 1 Landfeld) behandelt (Laufen, Passieren, Gegenstände aufnehmen / ablegen usw.). Wenn das Schiff auf einem der 3 o. g. Meeresfelder steht, können die Helden hier nach den üblichen Regeln von Bord und an Bord gehen.

Legt das Portalplättchen auf das Händlerplättchen. Dies ist das Portal zur Unterwelt. Auf dem Feld mit dem Portal müssen die Helden die Gegenstände für das Trankopfer ablegen.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 6“.





### Sirenen

Versetzt das Schiff an den Steg an Feld 73. Helden, die sich auf der Schiffstafel befinden, bleiben darauf stehen. (Sie werden mit dem Schiff mitversetzt; dies kostet keine Stunden auf der Tagesleiste.)

Stellt die drei Sirenen auf folgende Felder:

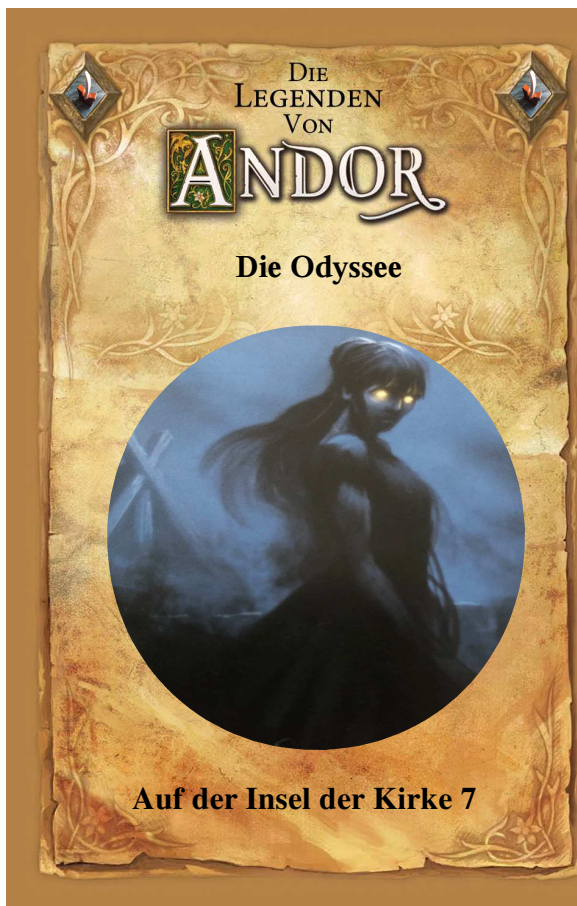
Stellt die 1. Sirene auf das Feld mit der **2** der Bootsverbindung zwischen Kirkes Insel (Silberland) und der mittleren Insel (Werftheim).

Die 2. Sirene wird nordöstlich der römischen **1** auf das Klippenfeld (Falkenkrallen) gestellt.

Stellt die 3. Sirene zwei Felder nördlich der Windrose auf (nordwestlich des Federplättchens).

Mit ihrem Gesang beherrschen die Sirenen das jeweilige Feld, auf dem sie stehen, sowie **alle** angrenzenden Felder und locken Seeleute und Schiffe ins Verderben. Solange die Sirenen auf dem Spielplan stehen, können diese Meeresfelder **nicht** mehr befahren werden, es sei denn, Orpheus, der Sänger, befindet sich auf dem Schiff. Dies gilt auch für Unwetterplättchen. Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Meeresfeld nördlich der 1. Sirene. Solltet ihr für einen Sturm eine 1 würfeln, müsst ihr erneut würfeln. Legt zur Erinnerung den Markierungsring auf die 1 mit dem roten Würfelsymbol.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Auf der Insel der Kirke 7“.



### Orpheus, der Sänger

Stellt den Turm sowie den Unbekannten Krieger auf Feld 107 und legt Orpheus, den Sänger, (Figur Grenolin) dazu. Legt Geröllplättchen mit folgenden Werten auf Feld 107:

Bei 2 Helden: 8, 8, 7, 7,

bei 3 Helden: 8, 8, 7, 7, 5, 5,

bei 4 Helden: 8, 8, 7, 7, 6, 5, 5, 2.

Um Orpheus zu befreien, müsst ihr den Unbekannten Krieger besiegen. Bevor ihr gegen den Unbekannten Krieger kämpfen könnt, müsst ihr erst seinen Verteidigungswall (Geröllplättchen) komplett überwinden. Die Geröllplättchen werden nach den üblichen Regeln entfernt (Kampf).

**Der Unbekannte Krieger** hat folgende Werte:

**Stärkepunkte** (je nach Heldenzahl):

**2 Helden = 10, 3 Helden = 20, 4 Helden = 30**

**Willenspunkte: 7**

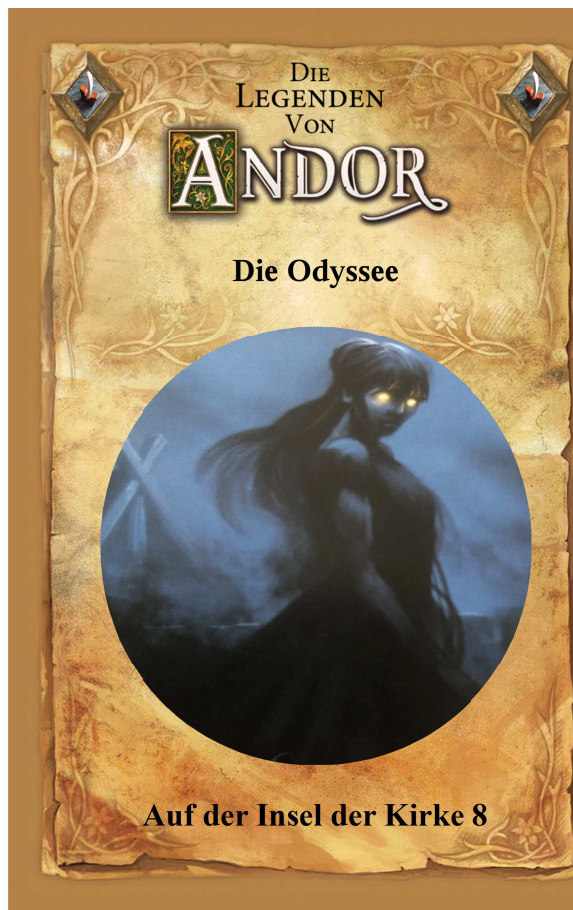
Immer **2 schwarze Würfel**, (gleiche Würfelwerte werden addiert.)

Nach einem Sieg erhalten die Helden 4 Ruhm, der Unbekannte Krieger kommt aus dem Spiel und Orpheus, der Sänger, wird wieder aufgestellt. Ein Held kann Orpheus einfach mit seiner Figur mitbewegen. Wenn Orpheus an Bord ist, können die von den Sirenen beherrschten Meeresfelder gefahrlos passiert werden.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte

„Auf der Insel der Kirke 8“.





### Trankopfer

Erwürfelt mit zwei weißen Würfeln die Positionen folgender Gegenstände für das Trankopfer:

Gruppe 1:

Schafsblut (Hexentrunk), Widderblut (Gift)

Gruppe 2:

Wasser (Trinkschlauch), Wein (Kelch), Milch (Fass)

Gruppe 3:

Gerstenmehl (Nixenstaub), Honig (Honigtopf)

Falls ihr hierbei die mittlere Insel erwürfelt, legt die Gegenstände von Feld 103 auf Feld 59, von Feld 108 auf Feld 57 und von Feld 109 auf Feld 52.

**Hinweis:** Diese Gegenstände dienen **nur** dazu, das Trankopfer zu bereiten. Sie können **nicht** wie üblich eingesetzt werden.

### Aufgaben:

1. Befreit Orpheus, den Sänger, und reist mit diesem in die Unterwelt.
2. Bereitet auf dem Portalfeld in der Unterwelt ein Trankopfer für den Seher Teiresias.

Die Helden müssen eine bestimmte Anzahl an Gegenständen auf dem Portalfeld ablegen:

2 Helden: 3 Gegenstände (1 aus jeder Gruppe),

3 Helden: 5 Gegenstände (mind. 1 aus jeder Gruppe),

4 Helden: alle 7 Gegenstände.

Sobald die geforderte Menge auf dem Portalfeld abgelegt wurde, lest weiter auf der Legendenkarte „In der Unterwelt 1“.

