

Spiel mit 7 oder 8 Spielern

Material:

Grundspiel:	Das N-Plättchen
Neue+ Dunkle Helden:	6 Schwarze Scheiben Die Kreaturen Erhöhung für 6 Spieler
RidN:	Flut- Plättchen
dvL (aG):	Feld 73 als Verbindung zu Feld 83 N-Plättchen für den Baum der Lieder
Bonus-Box:	Schwarzer Herold ohne Wert 2 Fluggors 3 Barbaren-Häuptlinge

Neue Spielregeln:

1. Erwürfelt das Feld der 2/3 (7 Spieler 2, 8 Spieler 3) Barbaren jeweils mit einem roten und einem Heldenwürfel (Rot Zehner, Helden Einer). Sie bewegen sich den Pfeilen entlang; jedes Mal, wenn eine Kreatur besiegt wird. Sie unterstützen Kreaturen im Kampf. Stehen sie auf demselben Feld, oder einem benachbarten zu der kämpfenden Kreatur, verliert jeder Held vor jeder Kampfrunde pro Barbaren, der sich am Kampf beteiligt, die Anzahl an Willenspunkten, die die Kreatur als Belohnung geben würde. Kommen die Barbaren in die Burg, werden ihre Positionen neu erwürfelt. Die Barbaren selber können nicht angegriffen werden.
2. Legt je nach Spielerzahl das Flutplättchen über die entsprechende Stunde (7 Spieler, 7te Stunde; 8 Spieler, 8te Stunde). Jeden Morgen wird das Flutplättchen eine Stunde nach links geschoben. Erreicht ein schwarzer Zeitstein das Flutplättchen, wird der Zeitstein sofort auf die nächste Stunde weitergeschoben (Bsp: Flut ist über der 5ten Stunde, Zeitstein kommt auf die 5te Stunde und wird sofort ohne Aktion auf die 6te Stunde vorverschoben). Ist das Flutplättchen über der ersten Stunde und sollte nach links geschoben werden, kommt es für immer aus dem Spiel. Sollte ein Spieler durch das Flutplättchen auf ein Feld mit einer Überstunde geschoben werden, so muss er sofort die WP zahlen.
3. Die 6 schwarzen Scheiben werden wie die vier für 5-6 Spieler benutzt. Sie sind für alle Spieler verfügbar.
4. Legt das N-Plättchen des Baums der Lieder auf den Baum der Lieder. Legt das normale N-Plättchen auf den Buchstaben N der Legendenleiste. Kreaturen die sich im auf Feldern mit Werten zwischen 50 und 60 (50 und 60 auch) befinden, bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht den Pfeilen nach, sondern auf dem kürzesten Weg zum Baum der Lieder hin. Sollte eine Kreatur den Baum der Lieder erreichen, wird das N-Plättchen nach unten versetzt und die Kreatur kommt aus dem Spiel.
5. Legt die SP-Erhöhung für 6 Spieler über die Kreaturenleiste.
6. Der Schwarze Herold ohne Wert begleitet den Endgegner. Er unterstützt den Endgegner im Kampf. Die WP des Schwarzen Herolds werden mit einem extra WP-Marker markiert. Seine Werte sind: 2 WP pro Spieler, seine Stärke entspricht immer seinem Willen. Vor jedem Kampf würfelt er mit (7 Spieler zwei; 8 Spieler drei) roten Würfeln, das höchste Ergebnis erhält er als Willenspunkte. Dadurch kann kurz vor dem Kampf seine Stärke verändert werden. Übertrifft die Heldengruppe den Endgegner und den Herold, müssen sie immer entscheiden, welcher von beiden die WP verliert. Der Endgegner gilt erst als besiegt, wenn beide keine WP mehr haben.
7. Legt das Feld 73 so auf den Spielplan, dass es die Felder 83 und 65 verbindet. Stellt zu Beginn der Legende die beiden Fluggors auf Feld 83. Ein Held kann sie nur von dort aus bekämpfen, Fernkampf ist gegen Fluggors nicht möglich. Ist ein Fluggor besiegt, gibt er die Belohnung eines normalen Gors und wird nicht auf Feld 80 gelegt. Fluggors bewegen sich jeden Morgen, wenn die Ereigniskarte vorgelesen wird, jedoch nicht in Richtung der Pfeile, sondern wird mit einem schwarzen Würfel gewürfelt und das Würfelergebnis wird von ihrer Feldzahl subtrahiert, die ermittelte Zahl ist ihr neues Feld. Landen sie auf einem Feld mit einem Helden so verliert dieser 3 WP; landen sie auf dem Feld einer Kreatur, so wird diese ein Feld in Pfeilrichtung versetzt; landen sie auf dem Feld eines Bauern, ist dieser Geschlagen. Wenn die Brunnen aufgefrischt werden, werden die Fluggors wieder auf Feld