

Es empfiehlt sich die Helden des Grundspiel oder die zu nehmen.

Zusätzliche Vorbereitungen: Legt das Gift bereit und sortiert einen Gor aus den Nebelplättchen aus. Führt jetzt die Anweisungen auf der Checkliste aus. Legt außerdem die Karten „Tunnelsystem“ und „Geheimer Turm“ bereit und legt die Drachenflügel auf Feld 84. Legt die Kreaturenplättchen, Runensteine und Heilkräuter bereit. Deckt das Willenspunktesymbol bei der 8 Stunde mit einem rotem X ab. Legt jeweils 4 verdeckte Geröllplättchen unter die 9 -und 10 Stunde (siehe Karte :Neue Aktionen /Regeln)

Die Drachenflügel können von einem Helden aufgenommen werden. Mit ihnen kann ein Held 2 Felder pro Stunde gehen und auch den Fluss überqueren. Der Trinkschlauch kann weiterhin pro Seite nur eine Stunde einsparen.

Erwürfelt die Position aller sechs Runensteine mit 2 schwarzen Würfeln.

Die Würfel werden addiert und die Runensteine auf das so ermittelte Feld gelegt. Es darf immer nur ein Stein auf einem Feld liegen.

Stellt Gors auf die Felder 39 und 51

Startposition der Helden: Sie werden entsprechend ihres Ranges aufgestellt. Ihre Partner (männlicher und weiblicher Held derselben Farbe) kommen auf das Feld, das dabei heraus kommt, wenn man die Ziffern vertauscht, z. B.: Chada auf Feld 25, Pasco auf Feld 52. Bei Kram, Bait und allen Helden mit einstelliger Zahl wird die Zahl mit sich selbst multipliziert. Zum Beispiel wird Kram auf Feld 7 gestellt, Bait auf Feld 49, bei gleichstelligen zahlen ,wie die Zahl 11, wird die Zahl verdoppelt. Lest jetzt weiter auf A2->

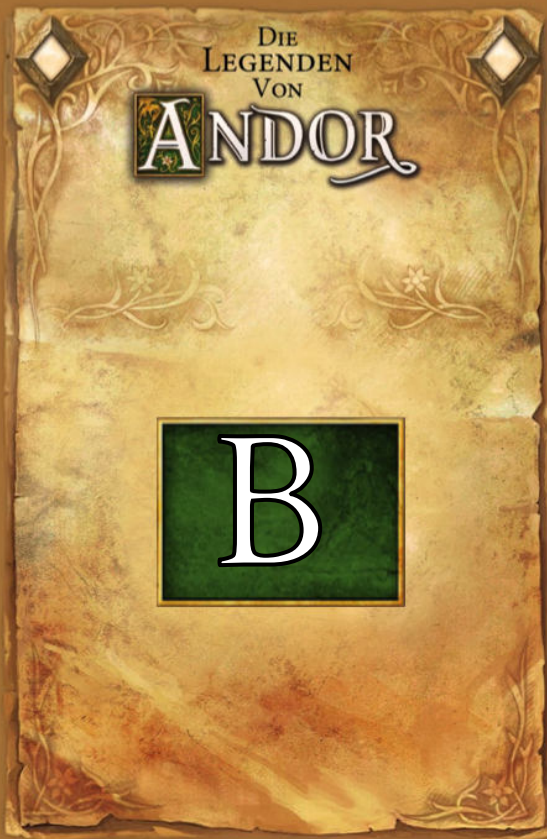


Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Position der Karte „Neue Entdeckungen“ und legt sie an die entsprechende Stelle der Legenden leiste.

Würfelt erneut mit einem Heldenwürfel und lest anschließend die folgenden Auswirkungen.

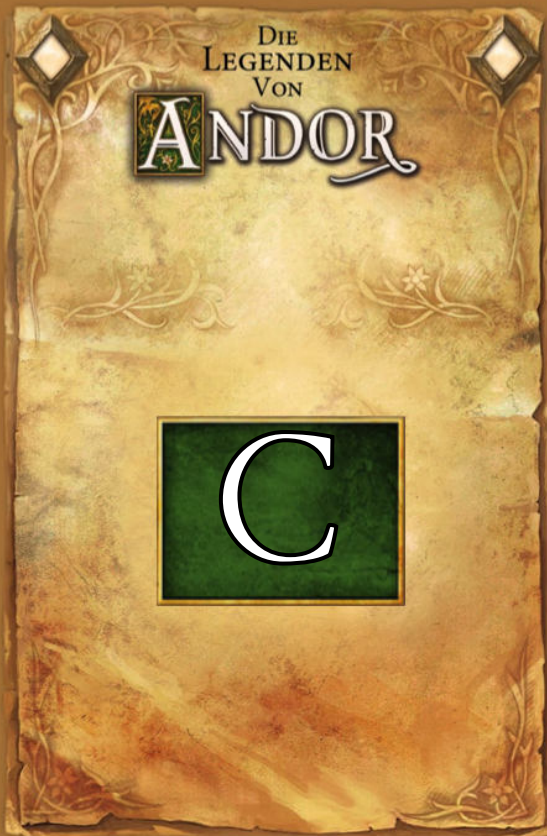
Bei einer 1, 3 und 5 nehmt die Karte „Tunnelsystem“ aus dem Spiel, bei der ihr auf Feld 17 gehen müsst. Bei einer 2, 4 und 6 nehmt die Karte „Tunnelsystem“ aus dem Spiel, bei der ihr auf Feld 15 gehen müsst. Sortiert jetzt die Kreaturenplättchen aus, wo Wardracks und das Heilkraut ins Spiel kommen, und ebenfalls die Karte, „1 Gor auf Feld 43 ,1 Skral auf Feld 42.“ Würfelt mit den zwei schwarzen Würfeln und addiert sie. Auf das so ermittelte Feld wird ein Kreaturenplättchen gelegt. Wiederholt das so lange, bis alle 11 Kreaturenplättchen verteilt sind (immer nur eines pro Feld). Diese werden aktiviert sobald eine Heldenfigur auf dem Feld steht bzw. seinen Zug hier beendet.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



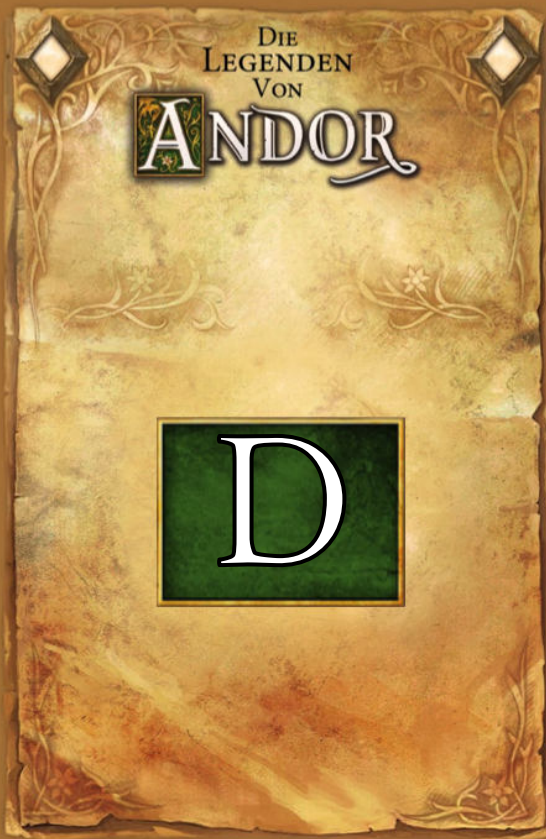
Stellt Gors auf 13, 17

Der König hatte Briefe an sehr geschätzte Bauern geschickt. Doch die Falken hatten sie den falschen Personen gebracht. Legt das Pergament mit der Zahl 17 auf das Feld 71 gelegt, 10 auf 01, 7 auf 49, 8 auf 64, 14 auf 41 und das Pergament mit der Nummer 11 wird auf Feld 22 gelegt. Aufgabe: Bringt die Pergamente auf das Feld, das ihre Ziffer trägt. Von jetzt an könnt ihr auch eure Zweite Heldenfigur bewegen, sie benutzen beide die selbe Heldentafel können also auch Gegenstände benutzen.



Aufgabe 1: Ein Held muss auf Feld 15 oder 17 gehen je nachdem welche Karte noch im Spiel ist.

Aufgabe 2: Verteidigt die Rietburg
Dunkle Wolken zogen auf und Prinz Thorald und die Schildzwerge brachen zu einem Spähzug auf.
Stellt jetzt die Figur „Dunkler Magier, auf Feld J der Legendenleiste



Skrale auf die Felder 39, 51

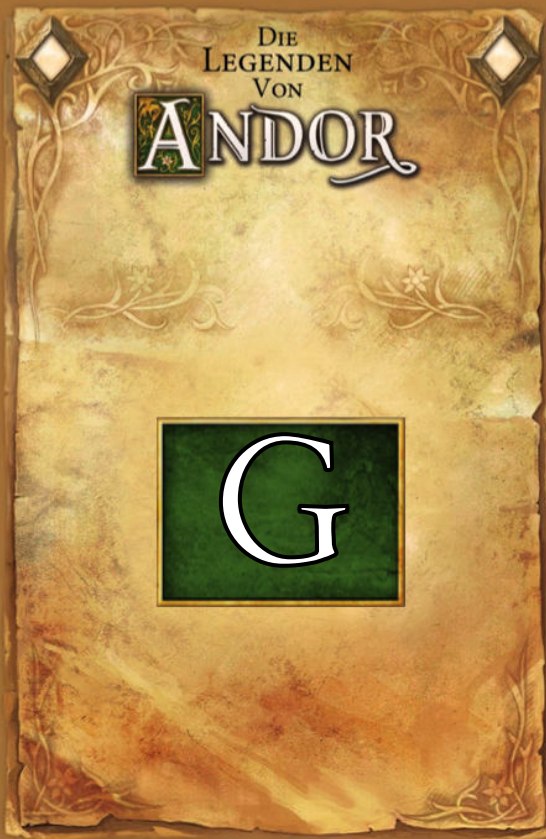
Einer einfachen Bauernfamilie war es gelungen, das Heilkraut anzupflanzen. Legt alle Heilkräuter auf Feld 64. Ihr könnt eins für je ein Gold erwerben.

Wenn ihr jeweils ein Heilkraut auf die Felder 35, 55 und 5 bringt könnt ihr zusätzlich zum Effekt der Brunnen eure Trinkschläuche umsonst auffüllen. Die Heilkräuter kommen nach dem Abliefern aus dem Spiel.



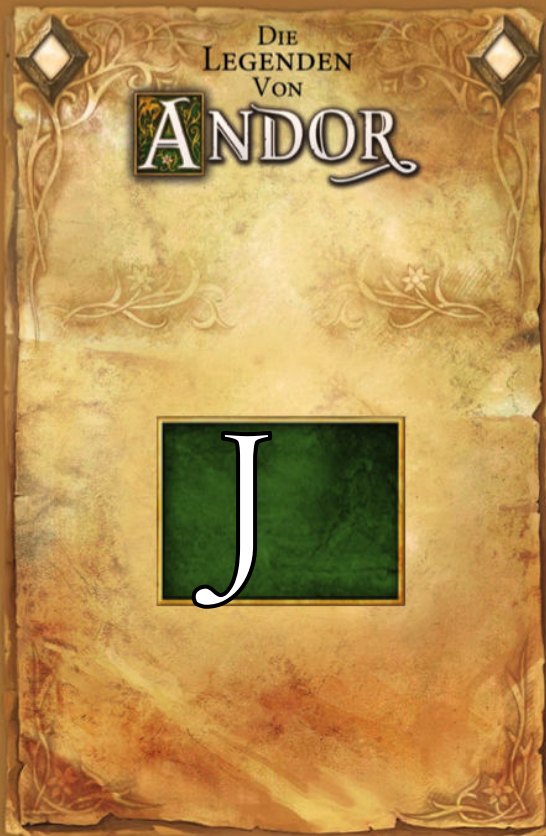
Ein Troll auf Feld 71.

Die Bewohner Andors unterstützten die Helden. Mischt jetzt die silbernen Ereigniskarten in die goldenen. Zum leichter Spielen könnt ihr stattdessen die weißen Ereigniskarten aus der Bonus Box rein mischen .



Ein Troll auf Feld

45 Die Händler verkauften vieles, unter anderem besondere steine die die Kraft haben die Zeit zu verlangsamen.. Ihr könnt jetzt bei Händlern Roteisen - oder Merasteine für je ein Gold kaufen, sobald ihr 4 Steine habt könnt ihr einen Turm bauen ,diesen stellt ihr zwischen zwei Buchstaben auf der Legendenleiste .Der Erzähler braucht eine Bewegung zum erklimmen des Turms und eine zum hinabsteigen.



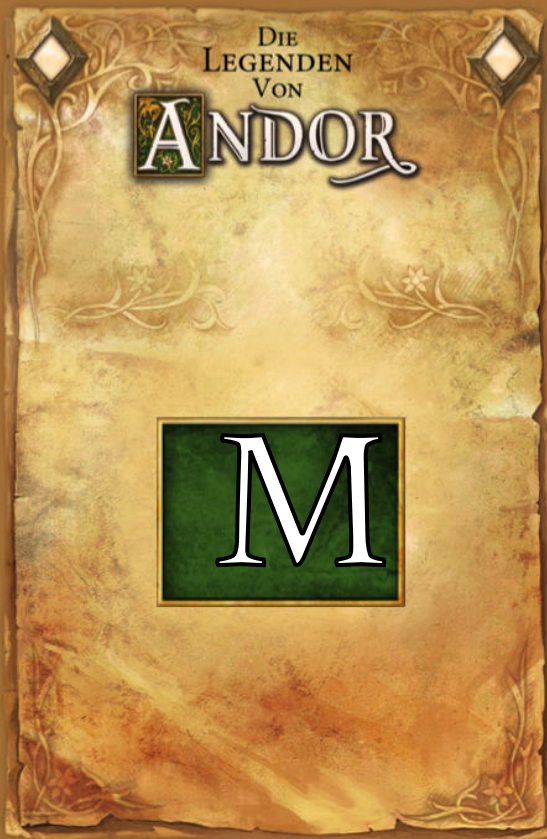
Wardraks auf Feld 81, 60 Die Schildzwerge und Prinz Thorald kehrten von ihrem Spähzug zurück und berichteten Varkur im Osten gesehen zuhaben.Stellt die Schildzwerge auf das Feld wo der Held mit dem niedrigstem Rang steht ,Prinz Thorald auf das Feld wo der Held mit dem höchstem Rang steht.Ihr könnt sie jetzt von nun an gewohnt benutzen .

Legendenziele: Die Rietburg verteidigen

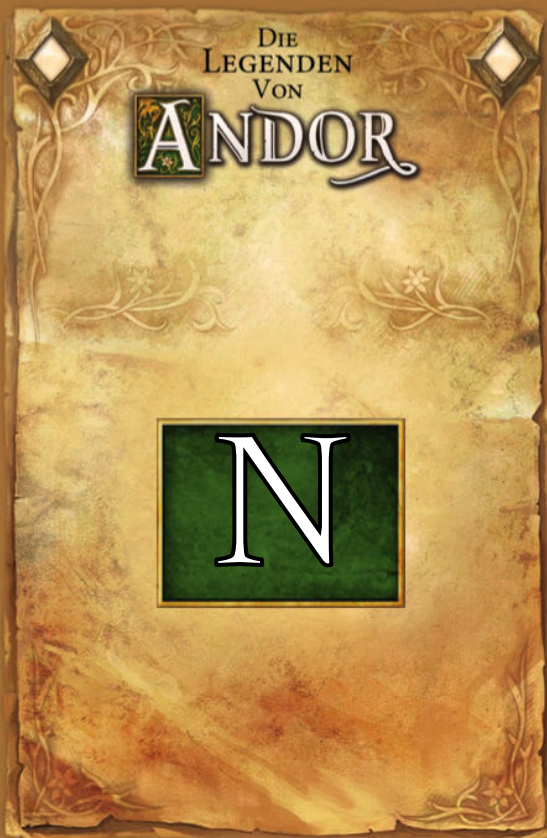
Varkur besiegen und mit Reka zusammenbringen.

Bösewicht:Varkur, Stärkekpunkte: 65 (2), 75 (3), 85 (4).

Pro Paar verliert er 5 Stärkekpunkte. Würfel: Schwarzer Würfel. Legt das Gift neben ihn. Bei jeder gewonnenen Kampfrunde wird das Plättchen umgedreht, und ein Paar wird getrennt nach dem das Gift zwei mal genutzt wurde kommt es aus dem Spiel. Das Paar wird dann jeweils auf Feld 31 und 13 gestellt dies ist ein sonder fall hier können ausnahmsweise mehrere Kreaturen auf einem Feld stehn hier können sich Keine neuen Paare bilden. Ihr müsst ihn bis M besiegt haben, sonst ist die Legende sofort verloren.Stellt jetzt die Figur „Dunkler Magier,„auf Feld 60



Da lag er da: Varkur war wieder besiegt. Doch die Helden hatten Mitleid und wollten auch ihm Gnade gewähren. Von nun an könnt ihr Varkur mit eurer Figur mitbewegen. Doch ein Held, der Varkur bewegt und Drachenflügel hat, muss wie gewohnt eine Stunde pro Feld gehen. Euer Ziel ist die Hexe Reka. Dafür könnt ihr den Liebestrank (Trank der Hexe) nicht verwenden.



Die Legende ist gewonnen wenn...
 ... die Rietburg verteidigt und
 ... Varkur besiegt und mit Reka zusammen ist und
 ... alle Aufgaben erfüllt wurden.

Die Legende ist verloren wenn...
 ... die Rietburg nicht verteidigt wurde oder
 ... Varkur nicht besiegt und mit Reka zusammen ist
 oder
 ... nicht alle Aufgaben erfüllt wurden.



Die Helden entdeckten, dass die Runensteine auch wenn sie nur zu zweit sind sehr stark . waren. Von nun an könnt ihr zwei gleiche Runensteine verwenden.

Zudem gilt Folgendes:

Wenn der Bogenschütze die grünen Runensteine hat, darf er zwei schwarze Würfel werfen (gleichzeitig).

Wenn der Zwerg die gelben Runensteine hat, darf er einen schwarzen Würfel werfen und bei jedem Händler Stärke für ein Gold erwerben.

Wenn der Wolskrieger die gelben Runensteine hat darf er sich entscheiden ob er die einer -oder die zehnerstelle seines feldes als Stärkepunkte nimmt

Wenn der Krieger die blauen Runensteine hat, wird der Brunnen, aus dem er trinkt, direkt wieder aufgefrischt Dieser Fähigkeit darf er pro Brunnen nur einmal am Tag verwenden.

Wenn die Wassermagierin die Blauen Runensteine hat darf sie Gegenstände mit nehmen Bauer jedoch nicht

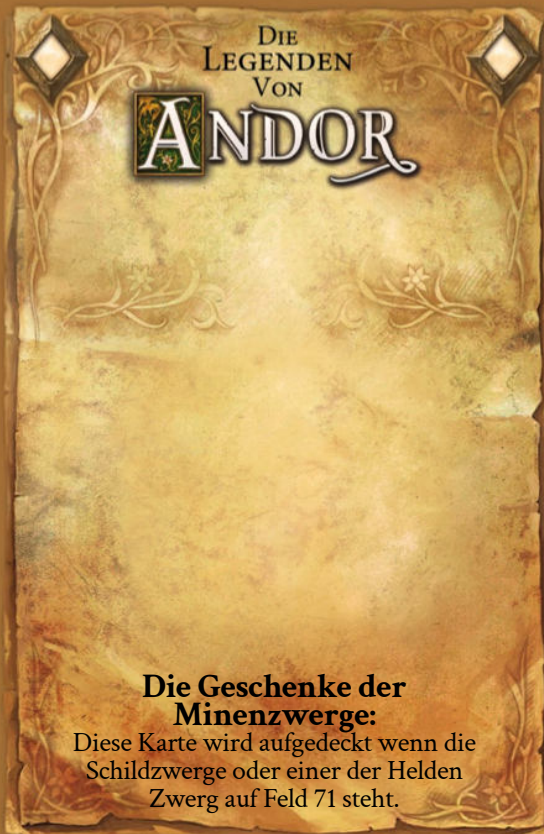
Wenn der Zauberer drei verschiedene Runensteine hat, darf er Zusätzlich die Würfel von Kreaturen umdrehen.

Wenn Kirr die Runensteine hat darf er jeden Tag die Position von Koraph neu bestimmen

Wenn der Dunkle Magier drei verschiedene Runensteine hat, darf er Zusätzlich die Würfel von Helden umdrehen.

Alle Helden dürfen zwei gleiche oder drei unterschiedliche Runensteine verwenden, um einen schwarzen Würfel zu werfen. Aber die Extra-Fähigkeit wird nur freigeschaltet, wenn ihr die passenden Runensteine hat. Alle Kreaturen bewegen sich einen Schritt entlang des Pfeils. Für jedes neue Paar verliert die

Heldengruppe einen Stärkepunkt.

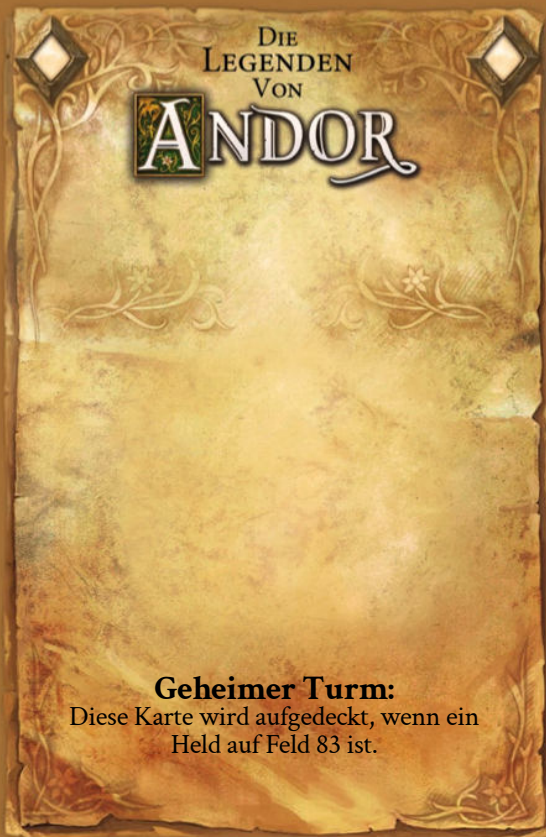


Die Zwerge standen da ,sie wussten noch von der ungeheuren Macht Varkurs und wollten die Helden so gut es ging unterstützen.

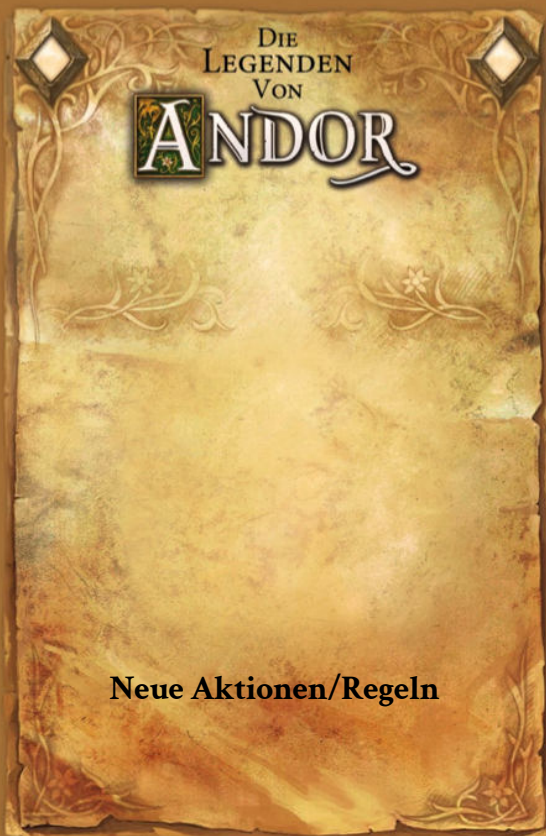
Legt alle grünen Edelsteine (Smaragde) auf Feld 2 der Zeitleiste, legt alle blauen Edelsteine (Saphire) auf Feld 4 der Zeitleiste, legt den roten Edelsteine (Rubin) auf Feld 6 der Zeitleiste. Immer wenn ein Zeitstein dieses Feld erreicht, wird er ins Spiel gebracht. Erwürfelt mit schwarzen Würfeln die Position des Edelsteins mit 2 schwarzen Würfeln

Die Würfel werden addiert und der Edelstein auf das so ermittelte Feld gelegt.

Sie können wie gewohnt als Gold benutzt werden und jetzt neu zu der Aktion Trank brauen genutzt werden



Es war sehr staubig hier. Regale waren mit Flaschen und Totenköpfen belegt. Auf dem Tisch standen zwei Flaschen; die eine enthielt eine schwarze, die andere, die fast leer war, eine pinke Flüssigkeit. Chemiekolben und vieles mehr lagen ebenfalls herum. Legt einen angefangenen Trank der Hexe auf Feld 83. Mit diesem Trank der Hexe könnt ihr einmal in der Legende zwei Verliebte auf dasselbe Feld stellen.



Plättchen hinlegen: Ihr könnt ein beliebiges der sieben großen Plättchen für zwei Stunden auf ein beliebiges Feld legen.

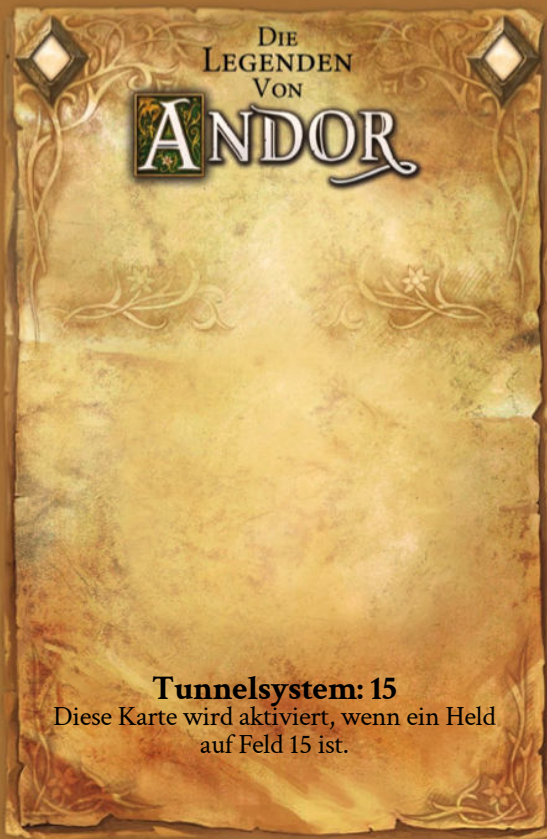
Trank brauen: wenn ihr einen Edelstein habt und im Wachsam Wald auf einem Nebelfeld seid könnt ihr die Aktion Trank brauen ausüben. Dazu müsst ihr euren Edelstein und ein Heilkraut abgeben und erhaltet...
 ...bei einem Smaragd einen halben Trank der Hexe
 ...bei einem Saphir einen ganzen Trank der Hexe
 ...bei einem Rubin einen ganzen und einen halben Trank der Hexe

Schicksal: ziehe eine Schicksalskarte, wenn du dein Schicksal erfüllt hast addiere die Zahl unten links zu deinen Stärkepunkten. (1-10)

Bauer rufen : Für 3 Stunden auf der Zeitleiste kannst du einen Bauern auf ein Feld mit Bauernhaus legen.

9 -und 10 Stunde: wenn du diese Überstunde benutzen willst ,decke das oberste Geröllplättchen auf, deine Stärkepunkte müssen mindesten diesen Wert haben oder Zahle den Wert in Willenspunkten

Neue Aktionen/Regeln



Tief in den Gemäuern des zerfallenen Gebäudes fanden die Helden einen Saal mit drei beschrifteten Gängen: Einer führte zur Rietburg, die beiden anderen zum westlichen und östlichen Wachturm. Die Helden entschieden sich für den Weg zur Rietburg und waren erstaunt, als sie eine Falltür öffneten und im Weinkeller des Königs Brandur ankamen. Sie stiegen aus und sahen zwei Falltüren vor sich. Sie führten zum westlichen und östlichen Wachturm. Auch diese probierten sie aus und kamen am Ende wieder im nordwestlichen Wachturm an. Von nun an könnt ihr die Geheimgänge zwischen den Feldern 0, 15, 17 und 83 für je eine Stunde auf der Zeitleiste benutzen. Jeder Held erhält jetzt 6 Willenspunkte.