



Stellt den Turm aus dem Grundspiel auf das Klippenfeld links neben dem roten Würfel mit der 4 und stellt ein ewiges Feuer auf den Turm.



*“Nein, Varatans Leuchtturm bei Klippenwacht ist vor langer Zeit eingestürzt und im Meer versunken.” Aber manchmal konnte man, ganz weit am Horizont im Norden, ein schimmerndes violettes Licht entdecken. War es vielleicht eines der ewigen Feuer, die die Zauberer Hadrias erschufen? König Varatan war einst gut mit den Zauberern befreundet. Hatten sie ihm möglicherweise ein ewiges Feuer für diesen Leuchtturm geschenkt? War dies ein gutes Omen unseren Helden den Weg zu weisen?”*

Erwürfel mit einem weißen Würfel die Position der drei übrigen ewigen Feuer und stell sie auf das entsprechende Feld der Legendenleiste:

= P  
 = Q  
 = R  
 = S  
 = T  
 = U

Sollte ein Feld bereits belegt sein, würfelt erneut.

Solange der Erzähler auf einem Feld mit ewigem Feuer steht, gelten folgende Regeländerungen:

1. Beim Aufdecken einer neuen Windkarte darf diese ignoriert und zur Seite gelegt werden (Beispielsweise wenn es eine Sturm-Karte ist). Stattdessen muss eine zweite Windkarte aufgedeckt werden, diese muss verwendet werden, egal ob es eine Sturm-Karte ist oder nicht.
2. Beim Kampf gegen eine Kreatur (Endgegner ausgenommen), darf zuerst für die Kreatur gewürfelt werden. Danach müssen die Helden würfeln. Auf diese Weise kann der Kampf der Stärke des Gegners angepasst werden. Also die Anzahl der Hilfsmittel abgewägt und auch im Nachhinein entschieden werden wie viele Helden im gemeinsamen Kampf kämpfen.