



• Führt die Checkliste aus
 Legt neben dem Spielplan bereit:

- Der Handelszweig Garz (aus Legende 5, ihr zieht eine der beiden Karten)
- Den Turmmagier (Seefahrer-Legenden)
- Den Unbekannten Krieger (Seefahrer-Legenden)
- 1 Gift
- 5 Runensteine
- 3 Heilkräuter

Weitere Vorbereitungen:

- Würfelt mit einem Roten (10 er) und einem Heldenwürfel (1 er) Würfel die Position von Garz (der Figur) mit einem, wenn das Feld mit Garz betreten wird, lest die gezogene Karte vor



- Erwürfelt mit einem Roten (10 er) und einem Heldenwürfel (1 er) die Positionen von 5 Runensteinen und von 2 Heilkräutern
- Stellt einen Gor auf Feld 9, einen Skral auf Feld 33 und einen Wadrak auf Feld 84
- Jeder Held würfelt mit seinem Heldenwürfel und addiert 30 dazu und stellt seine Figur auf entsprechendes Feld
- Legt Sternchen auf B, D, K, M
- Nehmt eins der Kreaturenplättchen mit dem Wadrak heraus

Aufgabe:

1. Besiegt den Wadrak
2. Legt 2 Runensteine auf Feld 84 ab
3. Besiegt den unbekanntem Krieger

Jeder Held startet mit 4 Stärkepunkten und 2 Gold

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Viel Glück!



- Stellt Gors auf 62, 57, 71, 18 und 41
- Stellt einen der drei Turmzauberer auf Feld 45 wo er auch bei Sonnenaufgang bleibt

Heldenaufgabe:

Ein Held muss auf dem Feld 45 sein bevor der Erzähler das Feld C erreicht: Erreicht ihr in, so deckt die Karte „Der Zauber“ auf.



„Magier: *Ihr seid also gekommen um meine Hilfe anzunehmen?*“

Ein Held: *Ja!*

Magier: *Ok, aber es gibt nur einen kleinen Haken, denn ihr müsst den Drachen noch mal besiegen.“*

- Stellt den Drachen auf Feld 28
- Er hat bei
 - 2 Spielern 20
 - 3 Spielern 30
 - 4 Spielern 40
 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte.
- Er ist bei einem Willenspunkt besiegt, lest dann die Karte „der Drache“ vor.



„Man sah einen Riesigen, Dunklen Schemen am Horizont“

- Stellt einen Skral auf Feld 9
- Legt 2 Gold auf Feld 0
- Zerstört die Brücke zwischen Feld 38 und 39
- Deckt bei
 - 2 Spielern 4
 - 3 Spielern 5
 - 4 Spielern 6Kreaturenplättchen auf



„Ein Riesiger Krieger stand plötzlich am Strand“

- Stellt den unbekanntem Krieger (Aus den Seefahrerlegenden) auf Feld 9
- Der unbekanntem Krieger hat
 - Bei 2 Spielern 60 Stärkepunkte und 15 Willenspunkte
 - Bei 3 Spielern 70 Stärkepunkte und 15 Willenspunkte
 - Bei 4 Spielern 80 Stärkepunkte

und 15 Willenspunkte und würfelt immer mit 2 Schwarzen Würfeln. Besiegt ihr in so wird der Erzähler auf das N Plättchen gesetzt. Er bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.



- Jeder Held erhält 1 Stärkepunkt
- Bedeckt die Handelssymbole bei den Feldern 18, 57, 71 und bei Garz mit einem X



Die Legende nahm ein Gutes Ende, wenn alle Aufgaben erfüllt wurden

„Der Prinz dankte den Helden“

Tipp: kauft mehr Stärkepunkte

„Mist“, rief der Prinz

Die Legende nahm ein Böses ende, wenn nicht alle Aufgaben erfüllt worden sind.



„Der Drache sprach: „ihr habt mich schon wieder besiegt, so will ich mich anstellen lassen und die Kreaturen Fressen ohne das der Erzähler weiter geht und ihr kriegt aber auch keine Belohnung!“

- Ihr könnt den Drachen für eine Stunde 4 Felder weit bewegen. Er ist ein weiterer Held mit 4 Stärkepunkten und einem schwarzen Würfel.
- Gegen den End-Gegner hat er 30 Stärkepunkte

