

Spielvorbereitung:

- Die Legende wird entsprechend ihrer A-Karten aufgebaut.

Spielablauf:

Die Spieler führen reihum eine Aktion mit ihrem Helden durch. Die Helden haben 7 Stunden Zeit und können bis zu 3 Überstunden machen, die jeweils 2 Willenskraft kosten.

- **Laufen:** Der Spieler bewegt seinen Helden um so viele Felder wie er möchte und setzt seinen Zeitstein, pro Feld 1 Stunde vor. (Nebelplättchen müssen ausgeführt werden.)
- **Helfer bewegen:** In einigen Abenteuern können Helfer um bis zu 4 Felder bewegt werden. Der Zeitstein des Helden wird eine Stunde vorge setzt.
- **Kämpfen:** Der Spieler kann eine Kreatur bekämpfen, die auf seinem Feld (bei Bogen Nachbarfeld) steht. Er kann auch Mitspieler auf dem Feld einladen mit zu kämpfen.
 - Jeder kämpfende Spieler setzt seinen Zeitstein 1 Stunde vor.
 - Die Spieler werden ihre Kampfwürfel (der höchste zählt) und addieren ihre Stärkepunkte. Weiterhin können sie ihre Kampfkraft durch Waffen (Helm), Tränke (Trank der Hexe), Kräuter und andere Utensilien verbessern.
 - Dann werden die Würfel der Kreatur geworfen. Der höchste Würfel zählt. (Mehrere Würfel mit höchster, gleicher Zahl werden addiert.) Dazu werden die Stärkepunkte der Kreatur addiert.
 - Ist die Kampfkraft der Helden größer, verliert die Kreatur Willenspunkte entsprechend der Differenz, sonst jeder Held (Schutz durch Schild).
 - Stirbt die Kreatur (Willenskraft sinkt auf 0), erhaltend die Helden eine Belohnung (Gold / Willenspunkte) und der Erzähler wird ein Feld vorge setzt.
 - Wird ein Held bewusstlos (Willenspunkte = 0), endet für diesen der Kampf, er verliert einen Stärkepunkt und erhält wieder 3 Willenspunkte.
 - Ist eine Kreatur nach einer Kampf runde nicht besiegt, können die Helden weiterkämpfen und setzen ihre Zeitsteine wieder um eine Stunde vor.

Neben den Aktionen, gibt es noch freie Aktionen die keine Zeit kosten, dazu führen die Spieler kostenlose Aktionen auf ihrem Spielfeld aus:

- **Brunnen leer trinken** (Der Spieler erhält 4 Willenskraft)
- **Gold / Gegenstände einsammeln, ablegen** oder an Held auf demselben Feld **geben**
- **bei Händler einkaufen**

Spielende:

Eine Legende wurde gewonnen, wenn die Spieler alle Legendenziele erfüllen konnten. Erreichen zu viele Kreaturen die Burg (sprich alle Schilde sind belegt) oder ein anderes Legendenziel kann nicht mehr erfüllt werden, haben die Spieler die Legende verloren.