

A

- Stellt Gors auf die Felder 31 und 34.
- Stellt einen Troll auf Feld 30.
- Stellt Prinz Thorald auf die Taverne (Feld 72).
- Legt Kreaturenplättchen auf die Felder 13,14,16,18,19,21,23,28,36,und 38.
- Legt zusätzlich Kreaturenplättchen auf die Tage I,J,K,L und M.
- Legt das „N“- Plättchen auf Feld N der Legendenleiste.
- Stellt alle Helden auf die Burg.
- Er würfelt die Position der 5 der 6 Runensteine.
- Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.
- Die Gruppe erhält 5 Gold und ein Schild.

Immer wenn ein Held, ein Feld mit einem Kreaturenplättchen betritt wird dieses aktiviert. Es sei denn der Held opfert 4 Willenspunkte oder setzt eine Seite eines Schildes ein. Wenn eine Kreatur (außer eine der Schwestern) ein Feld mit einem Kreaturenplättchen betritt, kommt dieses aus dem Spiel. Das „N“-Plättchen wird ein Feld nach unten geschoben. Sollte das „N“-Plättchen ein Kreaturenplättchen überdecken, wird dieses sogleich aktiviert.

Aufgabe: Alle Kreaturenplättchen müssen aus dem Spiel sein, bevor der Erzähler das „N“-Plättchen erreicht.

Sonderegel: Immer wenn ein Kreatur besiegt wird, wird sie auf Feld 80 gestellt. Wenn auf Feld 80 bereits eine Kreatur steht, kommen beiden besiegten Kreaturen aus dem Spiel und der Erzähler geht ein Feld weiter.

C

Stellt Schwestern auf die Felder 37, 61 und 67.

Wenn eine Schwester ein Feld mit einem Helden betritt, verliert dieser 3 Willenspunkte.

Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Schwestern 2 Felder in Richtung des Helden, der ihnen am nächsten ist; sind Helden gleichweit entfernt, die Schwester zum Helden mit der kleinsten Feldzahl.

Die Schwestern haben 0 Stärkepunkte und 3 Willenspunkte. Im Kampf benutzen sie einen schwarzen Würfel.

Wenn man eine Schwester nicht nach der ersten Kampfrunde besiegt, verliert man weitere 3 Willenspunkte.

Wenn man eine Schwester besiegt, hat der Held 2 Möglichkeiten:

- a) Die Schwester wird auf Feld 84 versetzt.
- b) Der Held erhält 1 Stärkepunkt. Die Schwester wird auf Feld 80 gestellt.

Legt ein Sternchen auf den Baum der Lieder (Feld 57). Der Held, der als erster den Baum der Lieder betritt, liest die Karte „Brut und Hella“ laut vor. Dort erfährt ihr Euer Legendenziel.

Brut und Hella

Diese Karte wird aktiviert, sobald der erste Held den Baum der Lieder (Feld 57) betritt.

Stellt Brut und Hella auf den Baum der Lieder. Brut und Hella haben 14 Willenspunkte und folgende Stärkepunkte:

Bei 2 Helden = 20

Bei 3 Helden = 30

Bei 4 Helden = 40

Im Kampf benutzen Brut und Hella 3 schwarze Würfel. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Wenn Brut und Hella 7-13 Willenspunkte haben sie nur noch 2 schwarze Würfel. Bei 1-6 Willenspunkten benutzen sie nur noch 1 schwarzen Würfel. Bei Sonnenaufgang bewegen sich Brut und Hella normal vor allen Kreaturen. Wenn Brut und Hella auf ein Feld mit einer geraden Feldzahl ziehen, bewegen sie sich ein weiteres Feld entlang des Pfeils. Die Belohnung sind 3 Stärkepunkte. Wenn Brut und Hella in die Burg eindringen, ist die Legende sofort verloren.

Beispiel: *Es ist Sonnenaufgang und Brut und Hella stehen auf dem Feld 57. Zuerst bewegen sich Brut und Hella auf das Feld 54. Dadurch das 54 eine gerade Zahl ist, bewegen sich Brut und Hella auf das Feld 47.*

N

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

...Die Burg erfolgreich verteidigt wurde...

...Brut und Hella besiegt worden sind

...und wenn alle Kreaturenplättchen aus dem Spiel genommen wurden.