



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...  
 ...die Burg verteidigt wurde und...  
 ...die drei Skrale besiegt wurden und...  
 ...der Händler auf Feld 57/71 ist.

*Die Helden hatten das Land Andor wieder einmal gerettet.*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
 ...die Burg nicht verteidigt wurde oder...  
 ...die drei Skrale nicht besiegt wurden oder...  
 ...der Händler nicht auf Feld 57/71 ist.



*Um es den Helden schwerer zu machen, zerstörten die Kreaturen zwei Brücken.*

- Legt je ein „X“ auf die Hängebrücke und die Steinbrücke.
- Bei 2 Helden: stellt Prinz Thorald auf Feld 72 und die Schildzwerge auf Feld 71.
- Bei 3 Helden: stellt Prinz Thorald auf Feld 72.
- Stellt den Dunklen Magier und das vierte Bauernplättchen (=Händler) auf Feld 81 (Wenn der Erzähler das Feld J schon erreicht hat, auf Feld 70). Der dunkle Magier muss besiegt werden, dann kann der Händler wie ein Bauer mitgenommen werden.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel:  
 1,2,3: Der Händler muss auf Feld 57 gebracht werden.  
 4,5,6: Der Händler muss auf Feld 71 gebracht werden.

Legendenziel:

- Die Legende ist gewonnen, wenn...  
 ...die Burg verteidigt wurde und...  
 ...die drei Skrale besiegt wurden und...  
 ...der Händler auf Feld 57/71 ist.

- Stärkepunkte: 2 Helden 6; 3 und 4 Helden 10
- Willenspunkte: 20
- 1 schwarzer Würfel
- Varkur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.