



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.