



Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Wichtig: In dieser Legende werden die silbernen Ereigniskarten verwendet. Sortiert zuvor die Karten mit den Nummern 2 und 11 aus.

Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

- Die Hexe, Prinz Thorald, 4 Bauernplättchen, das Gift und die zweite Figur eurer Helden.
- Verdeckt und gemischt: 6 Runensteine, 3 Heilkräuter, 3 Pergamente (Werte 7, 8 und 10), die Schicksalskarten mit den Nummern 1, 2, 5, 7 und 9 und 10 Kreaturenplättchen (Die mit dem Heilkraut, den Willenspunkten und die, bei denen sich Kreaturen bewegen, aussortieren)

Nach dem Sieg über den Drachen prahlten die Helden in ganz Andor mit ihren Erfolgen. Deshalb zerstritten sie sich darüber, wer wohl der beste von ihnen sei und wollten gegeneinander kämpfen, um das herauszufinden. Doch gleichzeitig mussten sie noch die Burg beschützen...

- Erwürfelt die Positionen von 6 Runensteinen, 3 Heilkräutern und dem Gift.
- Legt Bauernplättchen auf die Felder 24, 28 und 49.
- Würfelt mit einem Heldenwürfel. Wenn der Erzähler des Feld mit dieser Würfelzahl erreicht, wird Prinz Thorald auf die Taverne gestellt. Legt 4 Felder weiter ein rotes X auf die Legendenleiste. Dort kommt Prinz Thorald aus dem Spiel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



- Führt nacheinander 4 Kreaturenplättchen aus.
- Legt je ein Kreaturenplättchen an die Buchstaben B, D und F der Legendenleiste.
- Jeder Spieler erhält eine Schicksalskarte und liest sie laut vor.
- Jeder Spieler stellt eine seiner Figuren auf das Feld das seiner Rangzahl entspricht und erwürfelt, auf welches Feld seine zweite Figur kommt.

Ausrüstung:

Jeder Spieler startet mit 2 Stärkepunkten und 3 Gold.

Legendenziel:

Die Legende nahm für einen Spieler ein gutes Ende, wenn...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde...

...und der Spieler sein Schicksal erfüllt hat...

...und der Spieler als einziger die meisten Figuren auf dem Spielplan hat.

Wichtig:

Lest erst die PDF "Regel", bevor ihr die Legende beginnt.

- Wer als erstes eine 6 würfelt, beginnt.

