



Anstatt seiner eigenen Aktionen (laufen oder kämpfen) kann man die Aktion "Prinz bewegen" wählen. Für eine Stunde auf der Tagesleiste kann man den Prinzen bis zu 4 Felder weit bewegen. Der Prinz bringt 4 zusätzliche Stärkekpunkte im Kampf (dafür muss er auf demselben Feld wie die angegriffene Kreatur stehen).



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...

- Burg erfolgreich verteidigt wurde und
- Der Troll besiegt wurde

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...

- Die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde oder
- Der Troll nicht besiegt wurde





### Fan-Legende

Der König des Bösen



Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus.  
Legt folgendes Material neben dem Spielplan bereit:

Ein Pergament

Legt Sternchen auf D,H und N der Legendenleiste

Würfelt die Position von 5 der 6 Runensteine mit einem roten und einem Heldenwürfel aus (roter= Zehner Helden= Einer).

Jeder Held bekommt 4 Stärkepunkte.

Stellt jeden Helden auf das Feld das seiner Rangzahl entspricht.

**Krieg herrschte im Land. König Brandur war verwundet und das Land brauchte mutige Helden.**

Stellt Gors auf die Felder 5,12,15,22 30 und 36.  
Stellt Skrale auf die Felder 11,13,23 und 48.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.

Aufgabe: Die Burg muss verteidigt werden.



### Fan-Legende

Der König des Bösen



**Eine schlechte Nachricht erreichte die Helden**

**"Die Wadraks kommen!"**

Stellt Wadraks auf die Felder 50 und 55.

Der Sohn des Königs Prinz Thorald wollte die Helden unterstützen. Stellt ihn jetzt auf das Feld 72.  
Lest nun die Karte „Der Prinz“ vor.





**Die Späher von König Brandur haben im Wald einen riesigen Troll gesehen.**

Stellt einen Troll auf das Feld 55 und legt ein verdeckt Pergament dazu. Der Troll hat Stärkepunkte im Wert des Pergaments plus

- bei 2 bis 3 Spielern 7.
- bei 4 Spielern 10.

Aufgabe: Der Troll muss besiegt werden bevor der Erzähler das N Plättchen der Legendenleiste erreicht. Wenn der Troll besiegt wurde wird der Erzähler auf das N Plättchen der Legendenleiste gesetzt.

