



Am Ende der nächsten Nacht (oder sofort jetzt, wenn diese Karte durch das Vorrücken des Erzählers am Ende der ersten Nacht aufgedeckt wird) bewegen sich die verbliebenen Gors unter der Marktbrücke hindurch in den nächsten Flussabschnitt und verwandeln sich in Skrale. Doch damit nicht genug. Varkur hat mit seiner Macht noch einen weiteren Skral erschaffen. Dies jedoch hat seine Zauberkraft verringert.

Markiert die Stärkekpunkte des Zauberers nach der Verwandlung der Kreaturen neu. Verschiebt das Sternchen:

Bei 2 Spielern: auf 30 Stärkekpunkte

Bei 3 Spielern: auf 40 Stärkekpunkte

Bei 4 Spielern: auf 44 Stärkekpunkte



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn ...
... die Burg erfolgreich verteidigt wurde
und ...
... der Dunkle Magier besiegt wurde.

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde
oder ...
... der Dunkle Magier nicht besiegt wurde.



Am Ende der nächsten Nacht (aber nicht mehr sofort, falls diese Karte durch das Vorücken des Erzählers am Ende der Nacht aufgedeckt wird) bewegen sich die verbliebenen Skrale unter der Taubücke hindurch zur Mündung zum hadrischen Meer. Doch die Verwandlung der Kreaturen ist noch immer nicht abgeschlossen. Aus den Skralen werden durch den Zauber Varkurs nun Trolle. Doch auch das reicht Varkur noch nicht. Varkur hat mit seiner Macht noch einen weiteren Troll erschaffen. Dies jedoch hat erneut seine Zauberkraft verringert. Markiert die Stärkekpunkte des Zaubersers nach der Verwandlung der Kreaturen neu. Verschiebt das Sternchen:

Bei 2 Spielern: auf 20 Stärkekpunkte

Bei 3 Spielern: auf 30 Stärkekpunkte

Bei 4 Spielern: auf 40 Stärkekpunkte



In der übernächsten Nacht geschieht das Unfassbare, aber schon längst von allen Erwartete. Alle überlebenden Trolle und der Zauberser Varkur (falls er noch lebt) gehen bei Sidra, der Küste Andors, an Land. Der erste Troll betritt Andor bei Feld 15, die weiteren Trolle (sofern sie noch leben) folgen auf den Feldern 9, 8, 11 und 12 (in dieser Reihenfolge). Eventuell bleiben Felder leer, falls Kreaturen im Wasser vorher besiegt wurden. Varkur geht bei Feld 13 an Land und verliert – erschöpft durch die Reise über den Fluss Narne – erneut Stärkekpunkte.

Markiert die Stärkekpunkte des Zaubersers neu, sobald er an Land ist. Verschiebt das Sternchen:

Bei 2 Spielern: auf 14 Stärkekpunkte

Bei 3 Spielern: auf 20 Stärkekpunkte

Bei 4 Spielern: auf 30 Stärkekpunkte

Der Troll auf Feld 15 hat zusätzlich für jeden Helden im Spiel 2 Stärkekpunkte mehr.