

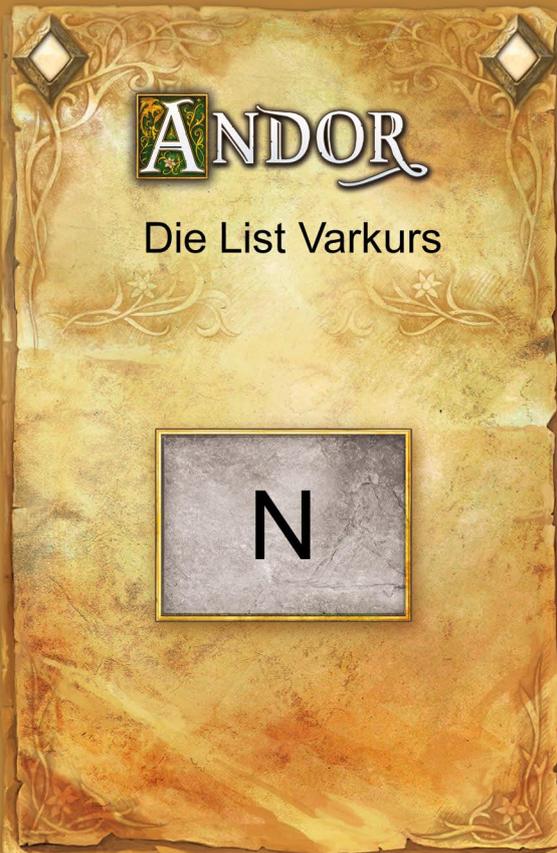
Am Ende der nächsten Nacht (oder sofort jetzt, wenn diese Karte durch das Vorrücken des Erzählers am Ende der ersten Nacht aufgedeckt wird) bewegen sich die verbliebenen Gors unter der Marktbrücke hindurch in den nächsten Flussabschnitt und verwandeln sich in Skrale. Doch damit nicht genug. Varkur hat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

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

Bei 2 Spielern: auf 30 Stärkepunkte

Bei 3 Spielern: auf 40 Stärkepunkte

Bei 4 Spielern: auf 44 Stärkepunkte



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 Vor-rücken des Erzählers am Ende der Nacht aufgedeckt wird) bewegen sich die verbli-ebenen Skrale unter der Taubrücke 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 Stärkepunkte des Zauberers nach der Verwandlung der Kreaturen neu. Ver-schiebt das Sternchen:

Bei 2 Spielern: auf 20 Stärkepunkte  
 Bei 3 Spielern: auf 30 Stärkepunkte  
 Bei 4 Spielern: auf 40 Stärkepunkte



In der übernächsten Nacht geschieht das Unfassbare, aber schon längst von allen Erwartete. Alle überlebenden Trolle und der Zauberer 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 Reihen-folge). 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 Stärkepunkte.

Markiert die Stärkepunkte des Zauberers neu, sobald er an Land ist. Verschiebt das Sternchen:

Bei 2 Spielern: auf 14 Stärkepunkte  
 Bei 3 Spielern: auf 20 Stärkepunkte  
 Bei 4 Spielern: auf 30 Stärkepunkte

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