



Die Legende ist verloren, wenn ihr nicht...

... alle Bauern befragt habt

.... alle Bauern gerettet habt.

Der Eiserne König erschuf eine monströse Kreatur.

Am nächsten Tag wird der Hraak eingewürfelt. Er bewegt sich wie ein einzelnes Skelett. Wenn er mit einem Helden auf dem gleichen Feld steht, ist die Legende verloren. Er kann nicht besiegt werden.

Stellt das Lager auf Feld 201. Eure Aufgabe wird es jetzt sein, Feld 168 und 201 zu verteidigen. Alle Kreaturen bewegen sich in Richtung dieser Felder. Ihr dürft auf beide Felder einen Helden platzieren. Ihr habt insgesamt 3 goldene Schilder (bei 2 Spielern 4). Für jede Kreatur, die auf einem Schild steht, wird eine der drei Schwestern auf Feld 268 gestellt. Solange sie dort stehen endet die Legende einen Buchstaben früher.

Wenn keine der Schwestern mehr auf Feld 268 steht, geht die Legende in der normalen Reihenfolge weiter.

Jede der Schwestern hat 6 SP und 10 WP.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn,

... alle Bauern befragt wurden

... der eiserne König besiegt wurde

... alle Bauern überlebt haben

... der Hraak keinen erwischt hat

... Brut und Hella besiegt wurden

... Feld 168 und Feld 201 verteidigt wurden

Wenn ihr eine schwerere Variante der Legende haben wollt, erwürfelt mit dem grauen Würfel die Position von dem Greim. Dieser hat 20 SP und 4 WP und muss vor N besiegt werden.

Die Legende nahm ein schlechtes Ende wenn,

... nicht alle Bauern befragt wurden

... der eiserne König nicht besiegt wurde

... einer der Bauern gefressen wurde

... der Hraak jemanden gefressen hat

... Brut und Hella nicht besiegt wurden

... Feld 168 und Feld 201 nicht verteidigt wurden