



Gerüchte gingen um, dass einer der Händler vom dunklen Magier Varkur entführt wurde. Doch welcher war es?

- Stellt einen Gor auf Feld 42, einen Skral auf Feld 43 und einen Troll auf Feld 23.

Aufgabe:

- Bei 2 Spielern: Würfelt mit einem Heldenwürfel. 1,2,3: Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld 18, der andere auf Feld 57. 4,5,6: Ein Held muss auf Feld 18, der andere auf Feld 71.
- Bei 3 Spielern: Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld 18, ein Held auf Feld 57 und ein Held auf Feld 71.
- Bei 4 Spielern: Ein Held muss im Laufe des Spiels auf Feld 0, ein Held auf Feld 18, ein Held auf Feld 57 und ein Held auf Feld 71.

Alle Helden müssen zur selben Zeit auf den jeweiligen Feldern stehen. Wenn dies der Fall ist und mindestens zwei der drei Skrale besiegt wurden, lest die Karte „Der entführte Händler“ vor.



Die Kreaturen erfuhren, dass die Helden die Händler befreien wollten. Deshalb kamen neue Kreaturen, die die Burg stürzen wollten.

- Stellt Gors auf die Felder 24 und 50, einen Troll auf Feld 36 und einen Wardrak auf Feld 51.

- Bei 2 Spielern: Würfelt mit einem Heldenwürfel: 1,2,3: Die Helden erhalten insgesamt 3 Stärkepunkte; 4,5,6: Ein beliebiger Gor wird vom Spielplan genommen (Nicht, wenn er schon in der Burg ist).
- Bei 3 Spielern: Die Helden erhalten insgesamt 2 Stärkepunkte.
- Bei 4 Spielern: Die Helden erhalten insgesamt 1 Stärkepunkt. Stellt einen Gor auf Feld 9.