



Weitere Bauern wollten im Lager Schutz suchen.

Erwürfelt mit einem roten Würfel die Position von einem Bauernplättchen, indem ihr 405 zum gewürfelten Wert addiert. Sollte auf diesem Feld eine Kreatur stehen, verstetzt sie entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld.

Der Grund dafür war, dass weitere Kreaturen hervorkamen und ihr Unwesen trieben.

Stellt Gors auf die Felder 428, 426, 434 und 436.
Stellt einen Nerax auf I.

Einer der Helden hatte die Idee, den Tulgori einiges starkes Holz zu bringen, mit dem sie ihr Burgtor sichern könnten. Allerdings benötigten sie dafür das Werkzeug, was Garz verkaufte.

Ab sofort kann ein Held, der einen 2er Holzstamm und ein Werkzeug besitzt für eine Stunde die Aktion **"Barrikade bauen"** wählen. Dann erhält er sich sofort 2 Stärkpunkte und eine Barrikade (Eisen aus "Die Reise in den Norden") nehmen. Das Werkzeug und das Holz kommen dann aus dem Spiel.

In Späteren Legenden dienen Barrikaden dazu, Kreaturen von der Burg der Tulgori fernzuhalten (siehe Begleitheft und folgende Legenden).
Wenn am Ende dieser Legende eine Barrikade besitzt, notiert ihr euch dies. Dann werdet ihr in der nächsten Legende einen netten Bonus bekommen.



Garz, der Handelszwerg hatte die Idee, die Kreaturen in Fässer einzusperren, sodass sie nicht mehr entkommen könnten. Doch für die Fässer verlangte er natürlich einen angemessenen Preis.

Legt einen Edelstein aus Teil 3 auf Feld 416 und ein Fass zu Garz. Er bewegt es mit sich.

Ein Held der bei Garz steht, kann das Fass für diesen Edelstein und 2 Gold kaufen.

Wenn ein Held mit einem Fass eine Kreatur besiegt, kann er das Fass einsetzen. Dann stellt er die Kreatur auf dem Fass auf Feld 80. Der Erzähler geht nicht weiter, es gibt aber trotzdem eine Belohnung.

Stellt einen Meerestroll auf I.



Merrik, der Kartograph war den Helden gefolgt, denn er wollte sich mit den tulgorischen Kartographen austauschen.

Stellt Merrik auf Feld 400. Die Helden können ihn mit ihrer Figur mitbewegen. Auf dem Floß zählt er nicht als Held.

Wenn das Floß mit Merrik an Bord bewegt wird, muss ein beliebiger Held im Floß für jedes Feld 4 Willenspunkte abgeben. Das gilt nicht an Land.

Wenn ihr Merrik zur Burg der Tulgori bringt, wird er euch in der nächsten Legende einen netten Bonus bringen.



Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn...
 ...Das Lager der Helden verteidigt wurde und...
 ...Alle Helden, der Bauer und die Tulgori auf Feld 440 stehen.

Endlich kamen die Helden in der Burg der Tulgori an und wurden zu dem König geführt. Dieser sagte: "Wir baten euch wegen der seltsamen Vorfälle nach Tugor, doch die Sache hat sich schon geklärt. Da fällt mir gerade ein: Ihr werdet bereits von jemandem erwartet!" Der König machte einer seiner Wachen ein zeichen und diese brachte einen in ein graues Gewand gehülltes Gewand in den Raum. Es war: Meeres.

Lest weiter auf Legendenkarte N2.

Die Legende nahm ein Böses Ende, wenn...
 ...Das Lager der Helden nicht verteidigt wurde,
 oder...
 ...Nicht alle Helden, der Bauer und die Tulgori auf Feld 440 stehen.



Jetzt verstanden die Helden, was für die merkwürdigen Vorfälle verantwortlich war. Meeres wollte den Tulgori helfen und damit seine bösen Taten wieder gut machen! Meeres sagte zu den Helden: "Ich kann euch im Kampf gegen die Kreaturen helfen. Gebt ihr mir noch eine zweite Chance?" Die waren sich einig, dass sie ihm noch eine zweite Chance geben wollten und machten sich gleich, zusammen mit ihm auf, die Kreaturen zu besiegen und das Land von dem vielen Regen und Überschwämmungen wieder aufzubauen. Doch im Land gingen Gerüchte um, dass Kreaturen aufgetaucht waren die viel stärker, als ihre Artgenossen waren...

Mehr dazu erfahrt ihr in der nächsten Legende **Die starken vier**.