





Der Mhourl



Mini-Erweiterung um das Spiel in den Legenden 1-5 zu erschweren. Diese Karte wird zu Beginn der entsprechenden Legende vorgelesen

Der Mhourl war ein hinterhältiges Wesen. Während die Helden mit Kämpfen beschäftigt waren, schlich er sich in die Rietburg hinein.

Legt das Plättchen Mhourl auf Feld 0

NICHT AUF EINEN DER GOLDENEN SCHILDER. Mhourl bekommt Sp von den Kreaturen auf dem Spielplan (ähnlich wie in die Befreiung der Rietburg).

Trolle : 4 Sp

Wardracks 3 Sp

Skrale : 2 Sp

Gors : 1 Sp

Mhourl2>>>





Der Mhourl 2



Bsp : Es stehen 5 Gors , 1 Skral , 1 Wardrack und 2 Trolle auf dem Spielplan also hat der Mhourl 18 Stärkepunkte.

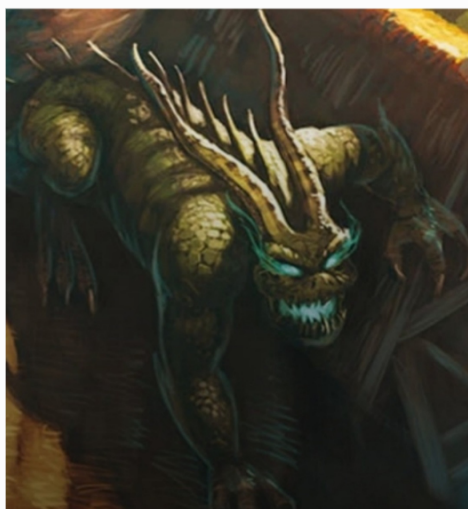
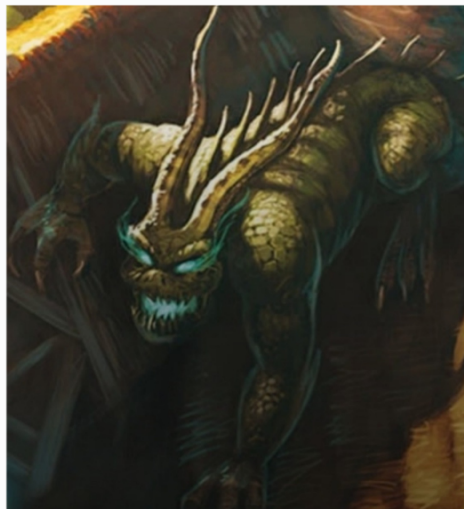
Würfel : 1 großer schwarzer Willenspunkte:10

Besonderheit : Solange Mhourl nicht besiegt ist muss ein Held der auf Feld 0 stehenbleibt oder ess passiert verliert 3 Wp. Ein Schild schützt davor. Andere Figuren ignorieren den Mhourl und umgekehrt.

Bei Sonnenaufgang bewegt sich Mhourl nicht

Belohnung: 3 Gold/Wille

In Legende 4 könnt ihr das Plättchen Mhourl ebenfalls auf Feld 0 legen.



Der Mhoul