

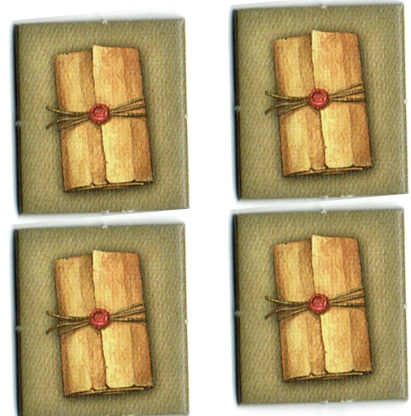
# Der Anführer der Wachtrolle

Fanlegende von  
Drukil und Brogg.

*Erst neulich hatten die Helden Krahd zerstört und sich auf einen friedlichen Heimweg gehofft, als sie bemerkten, dass ihnen die Wachtrolle gefolgt waren! Sie wollten Rache, Rache für das Blut der gefallenen Wachtrolle und die entronnenen Sklaven! Sie würden sich nicht aufhalten lassen bis die Helden oder sie tot waren! Ihr Anführer war Mächtig, und er kam nicht allein... Würden die Helden ihn bezwingen können?*



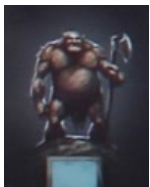
2 Pergamente (Vorder- und rückseite)



2 4er Hölzer (Vorder- und rückseite)

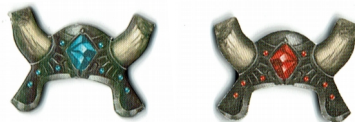


Benötigtes Material: **Graues Gebirge, Grundspiel**



Wachrollmarker

Knochenhelm



## Anführer der Wachtrolle



Quellen









## Legende

### 18

Der Anführer der Wachtrolle

a1

**Diese Legende besteht aus 16 Karten:**  
a1, a2, a3, c, e1, e2, g, n, Streit mit den Argren, das Pergament, Versöhnung, Gildas Antwort, 4 Karten, Der Anführer der Wachtrolle

*Die Helden waren zurück aus Krahd. Sie hatten Borghorn zerstört und die Wachtrolle vertrieben. Doch diese hatten sich um ihren neuen Anführer geschart.*

Führt zuerst die **Anweisungen** auf der **Checkliste „Graues Gebirge“** aus. Anschließend legt ihr folgendes Material aus **der Letzten Hoffnung neben dem Spielplan bereit:**

- das Lager, 5 Wachtrolle, die Hoffnungskarten aller beteiligten Helden, Radan, den Schatten, die Reitgraskrone
- Aus der ersten Seite des PDFs:
- zwei 4er Holzstämme, den Knochenhelm, die drei Quellen, zwei Pergamente.
- den Anführer der Wachtrolle, den Wach trollmarker,

#### Weitere Vorbereitung:

- stellt den Tross auf Feld 212
- stellt alle Helden zum Tross
- legt die Brücke zwischen die Felder 208 und 209
- legt Sternchen auf c, e, g und n der Legendenleiste
- erwürfelt, mit einem Kreaturenwürfel (10er) und einem Heldenwürfel (1er), die Position von den alten Waffen
- erwürfelt auf die selbe Weise die Position von einem Sternkraut

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a2.**





## Legende

### 18

Der Anführer der Wachtrolle

a2

- legt die Bewegungsplättchen auf die 4 Stunde der Tagesleiste
- legt Holz im Wert von 2 auf Feld 227.
- legt Holz im Wert von 4 auf die Felder 235, 256, 246 und 220.
- stellt Wagers auf die Felder 227, 261, 270.
- stellt Bergskräle auf die Felder 256, 235, 268 und 264.
- stellt Bergtrolle auf die Felder 246 und 269.
- stellt Skelete auf die Felder 208 und 266.

*Die Helden hatten viele Sklaven von den Krahdern gerettet und der Tross war zum bersten voll viele Handwerker boten sich an, den Tross zu erweitern, doch dafür brauchten sie viel Holz.*

#### Aufgabe 1:

Die Helden müssen Holz im wert von..

- ... bei 2 Helden 4...
- ... bei 3 Helden 6...
- ... bei 4 Helden 8...
- ... auf den Tross legen

Holz trägt man links von seinem Holzstein, es kann nur getragen werden, wenn man genug Platz links vom Holzstein hat. Es können **nicht** mehrere Hölzer übereinander getragen werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a2.**





Die Kreaturen, die auf dem Holz stehen bewegen sich nicht. Bevor das Holz eingesammelt werden kann, müssen sie besiegt werden.

#### Legendenziel:

- Der Tross muss auf Feld 208 stehen bevor der Erzähler N erreicht.
- Den **Tross verteidigen**,
- **Holz** auf den Tross legen.

Ein Held der mit dem **Trosswagen** auf dem **selben Feld** steht kann ihn mit sich **mitbewegen**. Je nach Spieleranzahl kostet es unterschiedlich viele Stunden:  
 bei **2 Helden** = **1 Stunde pro Feld**  
 bei **3 Helden** = **2 Stunde pro Feld**  
 bei **4 Helden** = **3 Stunde pro Feld**  
 der Tross kann nur auf der Zwergenstraße (Felderzahlen mit unterstrichen) bewegt werden. Kreaturen die "überfahren" werden, werden auf die goldenen Schilde gestellt.  
 Steht der **Tross** auf Feld **208** wird er gegen das **Lager ausgetauscht** (goldene Schilde/... gelten dann für das Lager).

Die Helden starten mit jeweils 2 Stärkepunkten. Zusätzliche Ausrüstung: eine Apfelnuss, ein Ferhrohr, Kapuze, **zwei** der Schilde Sturmschild, Bruderschild und Feuerschild. Der größte Held beginnt.



*Die Wachtrolle waren da! Im Lager würden die Wachtrolle zu großen Schaden anrichten! Das durfte nicht geschehen.*

Stellt Wachtrolle auf die Felder 246.  
 Stellt Bergskralle auf die Felder 254 und 255.  
 Legt den Wachtroll-Marker vor das Ereigniskarten Symbol, immer am Sonnenaufgang wenn der Marker drankommt, laufen die Wachtrolle 1 Feld entlang der Pfeile.  
 Wachtrolle überspringen Kreaturen und werden übersprungen.  
 Wenn ein Wachtroll den Tross erreicht ist die Legende sofort verloren.  
 Die Wachtrolle haben **12 Stärkepunkte** und **8 Willenspunkte** und **3 rote Würfel**, ab 7 Willenspunkten nur noch 2.  
 Als **Belohnung** gibt es **2 Stärkepunkte** oder **8 Willenspunkte**.

Wachtrolle zählen auf Ereignisskarten/... als normalen Kreaturen.

*Einer der Helden hatte wieder aus versehen einen Argren beleidigt, die Argren nahmen so etwas als eine Kriegserklärung auf!*

**Lest** sobald der nächste Argre aktiviert wird die Karte **Streit mit den Argren** vor.





*Immer mehr Kreaturen strömten Richtung Lager, sollten sie die Brücke abreisen um die Kreaturen aufzuhalten?*

Ab jetzt **kann** ein beliebiger Hheld der mindestens 4 Stärkepunkte und 10 Willenspunkte hat die Brücke abreisen. Das kostet zwei Stunden. Nehmt dann die Brücke aus dem Spiel. Steht zu diesem Zeitpunkt eine Kreatur auf der Brücke kommt sie aus dem Spiel. Die Felder 208 und 209 sind dann nicht mehr benachbart.

Die Wachtrolle laufen dann bis Feld 209 normal, dann auf 268, 267 und 249. Kreaturen bleiben vor der Schlucht stehen.

**Lest jetzt auf der Legendenkarte e2 weiter.**



Wenn ihr schwer spielen wollt dann lest auf dem roten teil weiter wenn ihr leicht spielen wollt auf dem blauen.

*Weitere Wachtrolle waren im Süden gesichtet worden. Doch nicht alle Helden waren hoffnungsvoll, einer von ihnen dachte ans Aufgeben.*

**Stellt Wachtrolle** auf die Felder **244** und **262**.

Zieht ein Heldenwappen der Held dessen Wappen gezogen wurde, kann seine zweite Sonderfähigkeit nicht mehr nutzen bis er auf 14 Willenspunkte ist. Stellt bei 3 Spielern 1, bei 4 Spielern 2 Skelette auf das Sonnenaufgangsfeld. Sie werden wie üblich am Sonnenaufgang erwürfelt.

*Weitere Wachtrolle waren im Süden gesichtet worden. Wut durchströmte einen der Helden, er würde nicht aufgeben.*

**Stellt Wachtrolle** auf die Felder **244** und **262**.

Zieht ein Heldenwappen, der Held dessen Wappen gezogen wurde liest seine **Hoffnungskarte** vor. Sollte der Zwerg seine Hoffnungsfähigkeit bekommen, wird Radan auf das Feld des Zwerges gestellt, Thorn wird mit seiner Hoffnungsfähigkeit von Skeletten ignoriert (auch ohne Bauer)







**Legende**  
**18**  
Der Anführer der  
Wachtrolle



*Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...*  
...der Tross verteidigt wurde.  
...die Aufgaben erfüllt wurden.  
...der Anführer der Wachtrolle besiegt wurde.

*Trotz ihrem Sieg über den Anführer der Wachtrolle wahr es ihnen nicht leicht den Tross über die Berge zu bringen, den Tross der Andori war noch immer überfüllt, es würde schwer werden über die Berge zu bringen da die Kreaturen noch immer da waren.*

**Erfinder: Drukil und Brogg**

*Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...*  
...der Tross nicht verteidigt wurde  
... nicht genug Holz zum Tross gebracht wurde.  
...der Anführer der Wachtrolle nicht besiegt wurde.  
Die Helden wurden von der Übermacht verlagert und der Tross zerstört. Die Kreaturen bevölkerten das graue Gebirge und zerstörten das Leben in den Bergen.





**Legende**  
**18**  
Der Anführer der  
Wachtrolle



*Weitere Wachtrolle kamen! Unter ihnen auch ihr Anführer.*

Stellt Wachtrolle auf die Felder 261 und 264. Stellt den Anführer der Wachtrolle auf Feld 212. Stellt Wagors auf die Felder 246 und 251 und Bergskralle auf 238 und 250.

Legt den Markierungsring auf den Buchstaben j. Sobald der Erzähler den Buchstaben erreicht wird der Markierungsring um den Erzähler gestülpt und der Anführer der Wachtrolle bewegt sich dann, immer wenn der Erzähler sich bewegt ein Feld entlang der Pfeile. Der Anführer der Wachtrolle überspringt Wachtrolle und wird von Wachtrollen und Kreaturen übersprungen. Läuft er auf ein Feld mit einer Kreatur (außer einem Wachtroll) kommt sie aus dem Spiel.

**Legendenziel:** Den Tross verteidigen, den Tross auf Feld 208 bringen, Holz auf den Tross legen und den Wachrollenführer besiegen.

*Die Helden hatten keine Ahnung, wie sie den Anführer der Wachtrolle besiegen sollten, sie beschlossen einen Falken zur Taverne zu schicken.*

Ein Held muss mit einem Falken auf Feld 201 stehen. Der Falke wird 3 Buchstaben weiter auf der Legendenleiste gelegt.

Wenn der Erzähler den Falken erreicht erhält der Held der den Falken abgeschickt hat den Falken. Lest dann die Karte „Gildas Antwort“ laut vor.







**Legende**  
**18**  
Der Anführer der  
Wachtrolle



**Streit mit den  
Argren**

*Der Held begegnete einem der Argren und lächelte ihm freundlich an, doch der Argre erwiderte sein Lächeln nicht, sondern gugte den Helden grimmig an und sagte: „Wir haben kaum noch Vorräte, wir haben zu viel an euch verschenkt, aber wenn ihr wirklich unsere Hilfe braucht dann bringt uns das Pergament aus dem Spornurm.“ Damit drehte sich der Argren um und ging.*

Der Held der den Argre aufgedeckt hat verliert einen Stärkekpunkt. Erhalt aber **keinen** Gegenstand von der Ausrüstungstafel! Sollte er nur einen Stärkekpunkt haben passiert nichts.

Legt jetzt das Pergament auf Feld 247.  
Die Helden verlieren ab jetzt immer wenn sie einen Argre aktivieren 1 Stärkekpunkte bekommen aber **nichts!**

Ihr habt jetzt zwei Möglichkeiten:  
A) Ihr bringt das Pergament auf Feld 236.  
Sobald ihr das gemacht habt, lest dann die Karte *Versöhnung* vor, Ihr verliert dadurch keinen Stärkekpunkt mehr, wenn ihr einen Argre aktiviert  
B) Die Helden behalten das Pergament und nutzen es für sich.  
Lest dann sobald ihr das Pergament habt auf der Karte das Pergament weiter.





**Legende**  
**18**  
Der Anführer der  
Wachtrolle



**Versöhnung**

*Einer der Helden brachte den Argren das Pergament. Er wurde freundlich von ihnen aufgenommen und sie versöhnten sich wieder.*

Legt den Knochenhelm jetzt auf Feld 236. Er kann wie ein Helm aufgenommen werden.

**Knochenhelm:** Legt den Helm zuerst mit der blauen Seite nach oben auf die Heldentafel. Nach der ersten erfolgreichen Kampfrunde **erhält** der Held 2 Stärkekpunkte. Danach wird der Helm umgedreht und bleibt bis zum Ende der Legende auf der roten Seite nach oben liegen. Der Held erhält dann nach jeder erfolgreichen Kampfrunde 2 Willenspunkte.

*„Das ist zum Dank dafür, das euch unsere Freundschaft wichtig ist.“ Sagte die Argrenälteste. „Einst kamen Männer über die Berge, sie nannten sich Tulguri, Als dank für unser Essen gaben sie uns den Helm. Doch wir kämpfen nie und können ihn nicht Gebrauchen. Setzt ihn für die Gerechtigkeit ein.“*





*Auf dem Pergament stand, wo unentdeckte Quellen waren. Alle mit interessanten Eigenschaften*

Mischt die Quellen und legt je eine auf Feld 240, 259 und auf das Sonnenaufgangsfeld.

Deckt die Quellen auf. Jeden Sonnenaufgang (bevor die Quellen aufgefrischt werden) werden alle 6 Quellen gemischt und neu verteilt, wobei eine übrig bleibt. Erst danach werden alle Quellen auf die Vorderseite gedreht.



*In einem Lied heißt es:*

*Wen Krahd dem Untergang geweiht, das Ende aller Zeit naht, den ER wird sich erheben der einst solange unterdrückt, den Krahdern diene.*

*Trolle seiner Art, sind Wesen ohn' Verstand, ohne Sinn folgen sie dem Durst nach Blut. Ihr Herr aber ist Mächtig und treibt sie Willenlos an. Er ist mächtig doch zugleich schwach, den keine seiner Wunden heilt. Doch wer ihm eine Wunde Schlägt ist ein Held!*

*Was das bedeutet, kann ich nicht sagen, aber es scheint, dass euch der Wach troll eine große Herausforderung sein wird. Wahrscheinlich werdet ihr mehrmals anfangen müssen.*

Der Wachrollanführer hat folgende Stärkekpunkte:

Bei 2 Spielern 15 Stärkekpunkte

Bei 3 Spielern 25 Stärkekpunkte

Bei 4 Spielern 35 Stärkekpunkte

Außerdem hat er **immer** 2 graue Würfel. Und 4 Karten *Der Anführer der Wachtrolle*. Lest in einer gewonnenen Kampf runde Gegen den Anführer der Wachtrolle die blaue Seite der obersten Karte Der Anführer der Wachtrolle laut vor, bei einer verlorenen oder bei Gleichstand, die rote Seite. Die Helden verlieren wie üblich Willenspunkte bei einer verlorenen Kampf runde. Er ist besiegt, wenn er keine Karten mehr hat. Versetzt den Erzähler den auf n.







**Legende**  
**18**  
Der Anführer der Wachtrolle



Anführer der Wachtrolle

Die Helden schlugen den Anführer der Wachtrolle zurück, doch ihre Waffen wurden stumpf!

Die Heldengruppe verliert:  
...bei 2 Helden 1  
...bei 3 Helden 2  
...bei 4 Helden 3 Stärkepunkte.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.

Die Heldengruppe erhält jetzt 5 Willenspunkte.  
Blitzschnell parierte der Anführer der Wachtrolle die Attacke und höhnte: „Flieht solange ihr kommt. Doch die Helden blieben standhaft.“





**Legende**  
**18**  
Der Anführer der Wachtrolle



Anführer der Wachtrolle

Mit einem zerschmetterndem Hieb griffen die Helden an, da fasste sich einer an den Kopf und rief: „Der Knochenhelm ist kaputt!“

Der Knochenhelm kommt jetzt aus dem Spiel, ist er nicht im Spiel passiert nichts.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.

Plötzlich, in all dem Getöse glomm der Knochenhelm blau auf.  
Der Knochenhelm wird jetzt auf die blaue Seite gedreht, ist er nicht im Spiel passiert nichts.





In all dem getummelt bemerkten sie eine kleine gebückte Person die ihnen einen Handel aufzwang.

Ein Held **muss** jetzt 2 Stärkepunkte gegen einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (nicht Trank der Hexe, nicht Sternkraut) tauschen.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



In all dem getummelt bemerkten sie eine kleine gebückte Person die ihnen einen Handel anbot.  
Ein Held kann jetzt einen Gegenstand gegen 2 Stärkepunkte tauschen.  
Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.



Die Helden stießen den Anführer der Wachtrolle zurück. Als dieser sich plötzlich nach vorne warf.

In der nächsten Kampfrunde hat die Heldengruppe einen Würfel weniger. Dafür hat der Wachtröll einen grauen Würfel mehr. Sollte es keine weitere Kampfrunde mehr geben, passiert nichts.

Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.



Der Anführer der Wachtrolle stieß die Helden zurück. Als die Helden sich plötzlich nach vorne warfen.  
In der nächsten Kampfrunde hat der Wachtröll einen Würfel weniger. Dafür haben die Helden einen mehr, ihr entscheidet wer. Sollte es keine weitere Kampfrunde mehr geben, passiert nichts.  
Diese Karte kommt wieder unter den Stapel.