



Schon länger sorgte der betrunkene Troll für mehr oder weniger amüsante Geschichten. Aber in letzter Zeit neigte er dazu, zu randalieren. Es war so schlimm, dass die Andori die Helden um Hilfe bitten mussten.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus.

Legt zusätzlich folgenden Material bereit:

- die Hexe, die 15 Kreaturplättchen, den Gegenstand Gift, ein Pergament (Zahl egal), die Heilkräuter und 3 schwarze Würfel
- Legt die Geröllplättchen bereit.
- Nehmt aus der "Neue Helden"-Kiste den betrunkenen Troll

Jeder Spieler würfelt mit einem Heldenwürfel und stellt folgende Kreaturen bereit:

- bei 1 oder 2: ein Gor
- bei 3 oder 4 ein Skral
- bei 5 : ein Troll
- bei 6 ein Wardrak

Zuerst werden die Gors verteilt. Der Spieler mit der kleinsten Rangzahl beginnt. Die Feldnummern werden mit einem roten(10er Stelle) und einem Heldenwürfel (Einerstelle) ermittelt. Als nächstes ebenso die Skrale. Sollte eine Kreatur auf einem Feld landen, auf dem schon eine andere steht, so wird sie entlang der Pfeile weiter gerückt. Lest weiter auf →**A2**.



Für Trolle würfelt einen Heldenwürfel und addiert 40, für Wadraks ein Heldenwürfel plus 50. Mit folgender Einschränkung:

- bei zwei Spielern nur höchstens ein Troll und ein Wadrak
- ab drei Spielern höchstens zwei Trolle und ein Wadrak

Mischt die 15 Kreaturenplättchen und lest **drei** davon vor. Führt die Anweisung aus (wenn möglich). Ignoriert dabei die Wadrakplättchen, falls schon einer im Spiel ist. Erwürfelt für drei weitere Kreaturenplättchen die Position auf der Legendenleiste (Bei denen werden Wadrakplättchen nicht ignoriert).

Setzt jetzt den betrunkenen Troll auf die Taverne.

Legt ein Pergament auf den Baum der Lieder.

Die Helden starten in der Taverne mit Stärke 2. Jeder bekommt 2 Gold, insgesamt sind es mindestens 5 Gold.

„Ja seht ihr“ sagte die Wirtin der Taverne „wenn ihr den betrunkenen Troll fangen wollt, müsst ihr ihn ködern. Tja, und das klappt nur mit einem Fass vom richtigen Kräuterbier! Das Rezept dafür wird im Baum der Lieder verwahrt. Nunja,“ sie sieht euch abschätzig an „Da braucht's aber ein paar dickere Muskeln, um ein trollgroßes Fass zu schleppen.“

Lest weiter auf →**A3**.



Aufgaben:

- Ein Held muss mindestens Stärke 6 erreichen
- Rezept im Baum der Lieder holen
- Die Burg verteidigen

Auf allen Feldern (außer dem Tavernenstartfeld) hinterläßt der betrunkene Troll ein zufälliges Geröllplättchen. Diese Felder können nicht mehr betreten werden, bis das Geröll von einem Nachbarfeld aus abgebaut ist. Sollte eine Kreatur auf das Feld ziehen müssen, überspringt sie es stattdessen entlang der Pfeile.

Legt das Geröllplättchen mit der Zahl 5 auf Feld 70.

Erreicht der betrunkene Troll Feld 16, so randaliert er zusätzlich die Brücke und ein rotes X wird auf diese gelegt. Sie ist nun unpassierbar und die Felder 16 und 48 sind nicht mehr benachbart.

Legt Sternchen auf B, D, F, H sowie die Felder 57 und 84.

Hinweis: Entweder bastelt ihr euch ein Bierfassplättchen, oder ihr nutzt den Giftrank. Beachtet, dass das Fass aber den Platz eines großen Gegenstandes belegt.

Ihr dürft wählen, wer beginnt.

Lest jetzt die → **Sonderregeln**



Als der Marktbetreiber hörte, dass der betrunkene Troll wieder aufgetaucht sei, bekam er schreckliche Angst. Er schloss den Markt und versteckte sich bei seiner Schwester im südlichen Wald.

- Legt jetzt ein männliches und ein weibliches Bauernplättchen auf Feld 24.
- Legt ein rotes X auf Feld 18. Der Markt bleibt bis auf Weiteres geschlossen.

Aufgabe:

- Das männliche Bauernplättchen muss auf Feld 18 gebracht werden, dann wird es mit dem roten X aus dem Spiel entfernt. Der Markt ist nun wieder offen.
- Das Bauernmädchen kann normal zur Burg eskortiert werden.



Und wie der Troll so allein sein Fass leer trank, kam ihm die Idee einen Saufkumpan zu holen.

Stellt einen Troll auf Feld 72.

Dem Mann der Bäuerin wurde es nun auch zu gefährlich. Er beschloss seiner Frau in die Burg zu folgen.

Legt ein männliches Bauernplättchen auf Feld 24

Aufgabe: Bringt den Bauern in die Burg.



Dem betrunkenen Troll wurde schlecht. Er wollte Wasser trinken, stattdessen fiel ihm sein Essen aus dem Mund.

Stellt den Troll auf Feld 45 und dreht das Brunnenplättchen auf die graue Seite. Legt ein X und eine Geröllmarke darauf. Legt ein weiteres X auf H. Wenn der Legendenerzähler H erreicht, verschwindet das X vom Brunnen.

Wichtig: Der Brunnen darf erst wieder gedreht werden, wenn auch das Geröllplättchen entfernt wurde. Das Geröllplättchen darf erst entfernt werden, wenn das X entfernt wurde.



Der Troll schien dieser Tage in Geberlaune zu sein. Er besuchte die Zwerge und gab ihnen reichlich von seinem Met. Sie tranken so viel, dass sie ihre Aufgaben vernachlässigten. Der Händler brauchte ganze zwei Tage zum Ausnüchtern und um das Chaos in seinem Laden zu beseitigen.

Stellt den betrunkenen Troll auf Feld 71. Legt ein rotes X auf Feld 71 und ein rotes X auf K. Erreicht der Legendenerzähler K, so wird das X von 71 wieder entfernt.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
 ... die Burg erfolgreich verteidigt wurde.
 ... der betrunkene Troll gefangen wurde.

Endlich war der Troll gefangen worden. Für seine Randalierungen musste er nicht nur im Kerker drei Tage ausnüchtern, nein er musste auch beim Wiederaufbau helfen. Anschließend wurde er in graue Gebirge geschickt und dort frei gelassen.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
 ... die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.
 ... der betrunkene Troll nicht gefangen wurde.
 Leider war es den Helden nicht gelungen, den Troll einzufangen. Er richtete noch einige Verwüstung an, bevor er sich ins graue Gebirge zurück zog.



Die Zwerge nahmen die Zutaten an und versprachen ein Kräftiges Bier daraus zu brauen. „Das dauert aber ein paar Wochen, bis das Bier reif ist.“ Als sie die enttäuschten Gesichter sahen, guckten sich die Zwerge an, und der Älteste sagte: „Naja, ist ja nicht das erste und einzige kräftige Kräuterbier, das wir brauen. Ihr könnt stattdessen eines aus dem Vorrat haben.“ Die Zwerge rollten ein riesiges Fass heran.

Legt jetzt das Bierfass auf Feld 71. Es zählt als großer Gegenstand und wird an Stelle eines Schildes getragen. Dies darf nur ein Held, der mindestens **Stärke 6** hat!

Aufgabe: bringt das Fass zur Taverne (Feld 72) und legt es dort ab. Beim nächsten Sonnenaufgang erscheint der betrunkene Troll in der Taverne und geht auch nicht wieder weg. Von nun an ist er normal als Troll angreifbar.

Der betrunkene Troll ist ziemlich wütend geworden, als die Helden versuchten, ihn gefangen zu nehmen. Er torkelte und schrie und kämpfte auf unberechenbare Weise

Der Troll hat **pro Spieler +2** auf seine Stärke.

Aufgabe: Besiegt den Troll im Kampf und nehmt ihn so gefangen

Sobald der Troll besiegt wurde, wird der Erzähler auf den Buchstaben N der Legendenleiste gestellt.



„Ein Kräuterbierrezept? Für einen Troll? Hmmm ... Moment ... Ah ja, da haben wir eines. Oh, das kann aber kein Mensch brauen. Na nun guckt nicht so niedergeschlagen, die Zwerge können es. Gebt ihnen die Zutaten und dieses Rezept hier.“

Aufgabe:

- Findet die Hexe
- Die Helden können bei der Hexe das Kräuterelixier (Giftmarke) für 2 Gold kaufen.
- Sammelt ein Heilkraut. Die Position würfelt ihr jetzt mit einem roten (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (Einerstelle) aus.
- Findet in der Knochengrube (Feld 84) einen roten Edelstein
- Bringt alle Zutaten und das Pergament zu den Zwergen (Feld 71)



Was für ein langer und harter Aufstieg im Gebirge. Der Held musste sich äußerst anstrengen, die Aufgabe zu erfüllen. Doch nun hatte er es geschafft und die Götter belohnten seine Tat reichlich. Und nach einigem Suchen fand der Held auch den ersehnten roten Stein. Und schließlich ließ sich ein junger Falke auf seiner Schulter nieder und ward sehr zutraulich.

Der Held, der als erster Feld 84 betritt erhält:

- Einen roten Edelstein
- 1 Stärkepunkt
- 2 Willenspunkte
- 1 Falken



Trunkener Troll:

- Der Trunkene Troll folgt allen Regeln aus „Neue Helden“.
- Zusätzlich hinterlässt er auf jedem Feld, welches er betritt, ein Geröllplättchen.
- Betritt er Feld 16, so wird die Brücke zerstört und ein rotes Kreuz auf sie gelegt. Sie bleibt dann unpassierbar und die Felder 16 und 48 sind nicht mehr benachbart.
- Folgt ansonsten den Anweisungen auf den Legendenkarten.

Geröll:

- Felder mit Geröllplättchen dürfen nicht betreten werden
- Das Geröll kann von benachbarten Feldern aus nach den üblichen Regeln beseitigt werden
- Geröll blockiert Funktionen wie Händler, Bauern, Brunnen etc. bis es beseitigt wurde