





DIE 3 TROLLE



Diese Karte wird aufgedeckt, sobald 1 Held von den Trollen gefangen wurde und 1 anderer Held bei Reka auf dem gleichen Feld steht.


"Seid begrüßt", sagte Reka zu dem Helden. "Es tut mir leid, um euren Freund. Ich weiß, von einem Lichtzauber, der euch helfen könnte. Richtig ausgesprochen verwandelt er sie in Stein. Falsch ausgesprochen, lockt er Kreaturen aus ihren Verstecken."

Erwürfelt die Position von einem Lichtplättchen, indem ihr mit einem Heldenwürfel würfelt und 20 dazurechnet. Sobald ein Held, das Lichtplättchen aufammelt, wird ein Kreaturenplättchen aufgedeckt und ausgeführt.


Das Lichtplättchen muss auf das Feld der Trolle gebracht werden. Der Held muss dann den Zauber sprechen. Dafür muss er mit einem Heldenwürfel würfeln. Das kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste. Bei einer 5 oder 6 gelingt der Zauber und die drei Trolle verwandeln sich in Stein. Tauscht die rote Halterungen der Trolle gegen graue aus. Sie bewegen sie bei Sonnenaufgang nicht mehr, werden aber weiter von Kreaturen übersprungen. Lest die Legendenkarte "Befreit".

Wird keine 5 oder 6 gewürfelt, wird der Zauber falsch ausgesprochen und es wird sofort ein Kreaturenplättchen ausgeführt. Der Zauber darf sooft hintereinander gesprochen werden, bis er gelingt. Es braucht jedesmal 1 Stunde und wenn er misslingt, wird jedesmal 1 Kreaturenplättchen aufgedeckt bis alle 15 ausgeführt wurden.





DIE 3 TROLLE



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn
- die **Juwelen** wieder **zur Burg** gebracht worden sind.

Die Juwelen waren zurückgebracht worden. König Brandur wusste, dass es bald Zeit sein würde, Thorald zu seinem Nachfolger zu ernennen. Er hoffte, dass der Prinz noch erkennen würde, was mehr Wert ist als Juwelen: Heldenmut, Freundschaft und Treue.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn
 - die **Juwelen** nicht **zur Burg** gebracht worden sind.
 - die **Burg** **eingenommen** wurde
 Die Juwelen waren verloren. Die Trolle fühlten sich dadurch unbesiegbar und führten weiter ihre Streifzüge durch. Angestachelt durch die Freizügigkeit der Trolle, machten sich andere Kreaturen auf, bis die Burg eingenommen und Anor verloren war.



ANDOR

DIE 3 TROLLE

A1

Für das benötigte Material und eine Übersicht über die Legenenkarten, lest zuerst die Karte "Material."

Es war ein normaler Regierungstag, als ein Mann, verletzt und die Kleider zerrissen, in den Thronsaal stürmte. Sofort rannte ihm König Brandur entgegen. "Sie haben schon wieder zugeschlagen", ächzte der Mann. "Die Trolle!" "Nicht schon wieder!", stöhnte der König. Schon seit einigen Monaten wurden immer wieder Reisende von einer Bande Trolle überfallen. Es waren drei Trolle, die die Reisenden überfielen, sie verspeisten und alles raubten. "Die Kutsche", sagte der Mann und verlor sein Bewusstsein. Der König wurde blass.

In der Kutsche war eine Kiste mit Juwelen, die der König für die Krone von Prinz Thorald bestellt hatte.

Aber die Trolle verschwanden immer wieder nach den Überfällen und waren nirgends zu finden. -> **lest weiter auf Legendenkarte A2**



ANDOR

DIE 3 TROLLE

A2

"Es wird Zeit, dass wir das nicht mehr länger auf uns sitzen lassen", sagte Branian, der oberste Berater des Königs. "Wir müssen diese Trolle aufspüren und holen, was uns gehört. Ich weiß genau, wen wir schicken werden. Ich lasse die Raben mit den Nachrichten fliegen..."

Wenige Stunden später erreichte die Nachricht die Helden. "Es wird Zeit, ein paar Gors auszuquetschen. Die wissen sicher mehr", dachten die Helden bei sich.

Führt zuerst die Checkliste aus, dann würfelt die Position von 5 Gors mit 1 Heldenwürfel aus: Erster Gor 10+ Würfelergebnis, zweiter Gor 20+ Würfelergebnis, usw.

Die Gruppe bekommt 4 Gold und 4 Stärkepunkte. (Jeder Held auf jeden Fall 1 Stärkepunkt). Jeder Held wird auf das Feld entsprechend seiner Rangzahl gestellt. **Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.**

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen. Außerdem müssen sie herausfinden, bevor der Erzähler "N" auf der Leiste erreicht, wo sich die Trolle versteckt haben. Dazu müssen sie 1 Gor im Kampf so besiegen, dass er genau 1 Willenspunkt übrig hat. Dann können sie ihm ein Geständnis abringen. (siehe Karte:Geständnis) Sind alle Gors (inklusive der Gors im Nebel) ohne Geständnis getötet worden, gilt die Legene als verloren.





DIE 3 TROLLE

Material

Diese Legende besteht aus den
Legenden-karten A1,A2, N, Geständnis
1+2, Diebstahl erfolgreich 1+2,
Diebstahl misslückt, Befreit, Rekas
Hilfe, **Material**

Legt folgendes Material bereit:

Aus dem Grundspiel

- 5 beliebige Edelsteine
- alle Kreaturenplättchen, verdeckt und gemischt
- ein rotes X

Aus dem Sternenschild

- ein Lichtplättchen (stattdessen kann auch ein Sternchen aus dem Grundspiel genommen werden)

Aus die letzte Hoffnung

- ein Gefangenenplättchen (stattdessen kann auch ein normals Bauernplättchen aus dem Grundspiel genommen werden)





DIE 3 TROLLE

Geständnis
1

Lest diese Karte, wenn 1 Gor nach einer Kampfrunde genau 1 Willenspunkt übrig hat.

"Ich gestehe! Ich gestehe!", rief der geschwächte Gor, als die Helden drohten, ihn langsam zu töten.

Würfelt mit einem Würfel und rechnet +40 dazu. Stellt 3 Trolle auf das Feld, das dabei herauskommt. Legt 5 Edelsteine mit auf das Feld. Die Trolle bewegen sich nicht bei Sonnenaufgang.

"Er hat gestanden, lasst ihn laufen. Also du miese Kreatur lauf weit weg und lass dich nicht wieder blicken."

Der Gor gibt keine Belohnung und bewegt den Erzähler auch nicht. Würfelt mit einem Würfel und rechnet +60 dazu.

Stell auf das Feld den Gor, der gestanden hat und markiert ihn mit einem Sternchen. Er hat im weiteren Spiel auch nur 1 Willenspunkt.

"Ob es so schlau war, ihn laufen zu lassen? Hoffentlich schlägt er keinen Alarm..."

Zieht sofort zwei Kreaturenplättchen und führt sie aus.

->lest weiter auf Legendenkarte Geständnis 2





DIE 3 TROLLE

Geständnis
2

Jetzt, wo die Helden den Standort der Trolle wussten, berieten sie ihr weiteres Vorgehen. Sie mussten probieren, die Edelsteine unauffällig zu stehlen.

Um die Edelsteine unauffällig zu stehlen muss ein Held auf dem Feld der Trolle stehen. Für den Diebstahl würfelt er mit einem Heldenwürfel, wenn er einen schwarzen Würfel würfeln darf, dann auch diesen. Wenn er eine 6 würfelt, ist der Diebstahl erfolgreich. Lest dann die Karte "Diebstahl erfolgreich". Würfelt man keine 6 dann lest die Karte "Diebstahl misslückt". Der Diebstahlversuch kostet 1 Stunde auf der Tagesleiste.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen. Außerdem müssen sie versuchen die Edelsteine der Trolle zu stehlen.





DIE 3 TROLLE

Diebstahl
erfolgreich
1

Lest diese Karte, wenn
der Diebstahl der
Edelsteine bei den
Trollen erfolgreich war.

Unbemerkt schaffte es der Held sich an die Trolle heranzupirschen. Er sah die Edelsteine aus einer Tasche herausblitzen und nutzte die Gelegenheit. Blitzschnell schnappte er sich die Steine und machte sich, dass er davon kam.

Stellt den Held, der den Diebstahl gemeistert hat auf ein beliebiges benachbartes Feld und legt die 5 Edelsteine auf sein Heldentableau.

Außer Reichweite hörte der Held ein wütendes Gebrüll. Die Trolle hatten den Diebstahl bemerkt. "Hoffentlich haben andere Kreaturen das Gebrüll nicht gehört", dachte der Held bei sich. Leider wurden die Befürchtungen des Helden wahr.

Deckt nacheinander 5 Kreaturenplättchen auf und führt sie jeweils aus. Die 3 Trolle werden dadurch nicht betroffen.

Die Trolle reihten sich in den Angriff auf die Burg ein, um Rache üben zu können.

**-> lest weiter auf Legendenkarte
Diebstahl erfolgreich 2**





DIE 3 TROLLE

Diebstahl
erfolgreich
2

Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Trolle nach den normalen Regeln auf die freien Felder entlang des Pfeils.

Der Held stöhnte: "Diese Klunker sind viel zu schwer!" Aber sie müssen unbedingt zur Burg zurückgebracht werden.

Der Held, der die Edelsteine trägt, braucht 2 Stunden, um 1 Feld weit zu laufen. Außerdem darf der Falke die Edelsteine nicht tragen, weil sie zu schwer sind.

Die Kreaturen würden bestimmt alles versuchen, wieder an die Steine zu kommen.

Betritt der Held mit den Edelsteinen ein Feld mit einer Kreatur, gilt die Legende als verloren.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen. Die Edelsteine müssen zur Burg gebracht werden, bevor der Erzähler "N" erreicht.





DIE 3 TROLLE

Diebstahl misslückt

Lest diese Karte, wenn
der Diebstahl der
Edelsteine bei den
Trollen misslückt ist.

Leise pirschte der Held sich an die Trolle an, doch dann trat er auf einen Zweig, der laut knackte. Sofort drehten sich die Trolle um: "Unser Sonntagsbraten ist gerettet."

Stellt die Heldenfigur neben den Spielplan und tauscht sie gegen ein Gefangenenplättchen aus. Legt ein rotes X sechs Buchstaben weiter auf der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler den Buchstaben, ist Sonntag und die Trolle bereiten den Held zu einem Eintopf zu. Die Legende ist verloren.

Ein Rabe sah, was geschehen war und gab sofort dem Rest der Gruppe Bescheid. "Schafft ihr die Trolle zu besiegen. Vielleicht mit Rekas Hilfe?"

Der gefangene Held muss jetzt eine Stunde warten oder schlafen gehen bis er befreit wurde. Der Rest der Heldengruppe muss die Trolle besiegen, um ihn zu befreien. Die 3 Trolle haben zusammen 28 Stärkekpunkte und 24 Willenspunkte.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen. Die Helden müssen ihren Freund befreien. Dazu können sie die Trolle direkt angreifen oder Reka um Rat fragen. Haben sie die Trolle besiegt, lest die Karte "Befreit". Wenn ein Held auf dem Feld von Reka steht, lest die Karte "Rekas Hilfe."





DIE 3 TROLLE

Befreit

Sie konnten es kaum glauben, aber die Trolle waren besiegt.

Die Gruppe erhält die Belohnung, als hätten sie einen Troll besiegt.

Schnell wurde der gefangene Held aus seinem Käfig befreit. "Zum Glück ist noch Samstag, morgen hätten sie mich gefressen! Jetzt müssen wir aber schnell die Steine zurückbringen. Aber ich sage euch, diese Klunker sind viel zu schwer! Aber Achtung, die Kreaturen werden alle versuchen, sie uns wieder abzuluchsen"

Der Held, der die Edelsteine trägt, braucht 2 Stunden, um 1 Feld weit zu laufen. Außerdem darf der Falke die Edelsteine nicht tragen, weil sie zu schwer sind. Betritt der Held mit den Edelsteinen ein Feld, auf dem eine Kreaturen steht, gilt die Legende als verloren.

Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen. Die Edelsteine müssen zur Burg gebracht werden, bevor der Erzähler "N" erreicht.