

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**  
Spielvariante

Die drei großen Trolle



Anleitung

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**  
Spielvariante

Die drei großen Trolle



Etwas Großes nähert sich...

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**  
Spielvariante

Die drei großen Trolle



Etwas Großes nähert sich...

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**  
Spielvariante

Die drei großen Trolle



Etwas Großes nähert sich...

*Der Riesentroll war neben dem Urtroll der wahrscheinlich größte Troll, den die Welt hervorgebracht hatte. Er konnte gewaltige Felsbrocken stemmen und Bäume entwurzeln. Seine Schritte erschütterten den Boden und kündigten eine grausame Verwüstung an.*

Stellt den **Riesentroll** auf das Feld, auf das der Troll hätte gestellt werden müssen.

Der Riesentroll hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll.  
Darüber hinaus hat er **20 Stärkepunkte** und **20 Willenspunkte**.



*Zwischen den vielen Kreaturen hatten sich drei gefürchtete Trolle hervor getan. Sie waren sowohl von den Andori, als auch von ihren eigenen Artgenossen gefürchtet. Sie führten die Kreaturen an und trieben sie zur Raserei.*

Immer wenn ein **Troll** aufgestellt werden müsste, wird stattdessen eine zufällige Karte „**Etwas Großes nähert sich...**“ aufgedeckt.

**Wichtig:** Davon sind Trolle ausgenommen, die zu einer Aufgabe oder einer Legende gehören. Wird einer der großen Trolle besiegt, kommt er auf Feld **80**, der **Erzähler** bewegt sich und die Gruppe enthält die folgende Belohnung:

- Im Grundspiel bzw. in den Erweiterungen für das Grundspiel **8 Gold/Willenspunkte** (Gold und Willenspunkte dürfen wie bei anderen Kreaturen aufgeteilt werden)
- In „Die letzte Hoffnung“ **14 Willenspunkte oder 3 Stärkepunkte**

Dies ist eine Spielvariante für alle Legenden, in denen Trolle vorkommen.  
Sie kann nicht in den Legenden „Fremde Heimat“ oder „Der Marsch der Trolle“ verwendet werden.  
Autor: Legolas Grünblatt



*Auch wenn Trolle nicht grade für ihre Intelligenz oder ihr Verständnis für die taktische Kriegstreiberei bekannt waren, gab es einen unter ihnen, der als fähiger Anführer den Willen der Kreaturen stärkte. Dieser Trollhäuptling ritt auf einem gewaltigen Wardrak und kündigte sein Kommen mit einem tiefen Ton an, indem er in sein Kriegshorn, angeblich ein abgebrochenes Horn des sagenumwobenen Urtrolls, blies.*

Stellt den **Trollhäuptling** und den **Leitwardrak** als zusammengesteckte Figur auf das Feld, auf das der Troll hätte gestellt werden müssen.

Der Trollhäuptling hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll.  
Darüber hinaus verstärkt er alle Kreaturen, die auf demselben Feld oder angrenzend stehen. Diese erhalten **Willenspunkte** in Höhe der **Zehnerstelle** des Feldes, auf dem sie sich befinden.  
Trollhäuptling und Leitwardrak gelten als eine Kreatur. Um diese zu besiegen, muss erst der Leitwardrak besiegt werden. Dies funktioniert wie der Kampf gegen gewöhnliche Wardraks.  
Sobald er besiegt ist, entfernt ihn vom Spielplan. Es gibt **keine Belohnung** und der Erzähler bewegt sich **nicht**. Stellt danach den Trollhäuptling direkt mit einem roten Standfuß auf das Feld.



*Ein gewaltiger Troll stürmte brüllend voran. Er trieb Kreaturen vor sich her und schwang eine gewaltige Axt. In seinen Augen war eine ungeheure Zerstörungswut zu erkennen. Blutvergießen war das Einzige, was diesen Berserker zu befriedigen schien.*

Stellt den **Berserkertroll** auf das Feld, auf das der Troll hätte gestellt werden müssen.

Der Berserkertroll hat dieselben Grundfunktionen wie ein gewöhnlicher Troll.  
Darüber hinaus verliert er in einer Kampfrunde **maximal 6 Willenspunkte**. Sollte die Differenz zur Kampfstärke der Helden größer sein, verfällt der überschüssige Willenspunkte-Verlust.  
Der Berserkertroll erhält zudem die Menge an Willenspunkten, die ihm in einer Kampfrunde abgezogen werden, in der nächsten Kampfrunde als Stärkepunkte **hinzu**. Dies bezieht sich stets nur auf die **direkt vorangegangene Kampfrunde**.

