



Brut und Hella, das sind eine freundliche ambulante Händlerin und ihr Trollfreund.

Stellt **Brut und Hella** zu Beginn des Spiels auf Feld **65**. Sie bewegen sich durch Ereigniskarten und interagieren mit Kreaturen so wie der Trunkene Troll aus „Neue Helden“, nur dass zur Nummer der Ereigniskarte stets 40 addiert wird. *Beispiel: Ereigniskarte 13 + 40 = Feld 53 usw.*

Brut, der Troll, sagt, dass es höflich ist, etwas zu kaufen. Brut, der Troll, mag unhöfliche Leute nicht.

Sobald sich ein oder mehrere Helden mit Brut und Hella auf einem Feld befinden, müssen sie zwischen den Optionen „Kaufen“ und „Kämpfen“ wählen. Lest danach eine neue Ereigniskarte vor und führt die Bewegung aus.

1. Kaufen

Die Helden können beliebig viel von Brut und Hella kaufen:

- 1 Stärkepunkt für 4 Gold
- 1 angeschlagener Schild für 2 Gold
- 1 halbvoller Trinkschlauch für 2 Gold
- 1 Stück altbackenes Brot für 1 Gold

Das altbackene Brot hat keinen Einfluss auf das Spiel, außer dass die Helden Gold für den Kauf abgegeben haben.

Anstatt etwas zu kaufen, können die Helden 1 Gegenstand abgeben und auf diese Karte legen, der fortan ebenfalls für 2 Gold von Brut und Hella gekauft werden kann.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Kampf gegen Brut“.



2. Kämpfen

Möchten die Helden weder etwas kaufen, noch einen Gegenstand abgeben, können sie in ihrem Zug nur noch die Aktion „(gegen Brut) Kämpfen“ wählen. Gemeinsam kämpfen ist möglich.

Brut hat die gleichen Werte wie ein gewöhnlicher Troll. Nach dem Sieg über Brut gibt es jedoch keine Belohnung und der Erzähler wird nicht vorgesetzt.

Du willst schließlich nicht, dass in deiner Legende festgehalten wird, wie du eine alte Dame und ihren freundlichen alten Troll angegriffen hast.

Der Kampf endet, wenn ...

- ... Brut besiegt ist,
- ... die Helden nach einer Kampfrunde beschließen, doch noch die Option „Kaufen“ zu wählen,
- ... ein Held aus dem Kampf ausgeschieden ist oder
- ... die Helden 2 Kampfunden gekämpft haben und weder Gold noch Gegenstände auf ihren Heldentafeln tragen.

Vergesst nicht, nach einem Kauf oder Kampf eine Ereigniskarte vorzulesen und Brut und Hella zu bewegen!

Sonderfall: Sollte durch die Kartennummer + 40 einmal eine ungültige Feldzahl entstehen, werden Brut und Hella auf ihrem Feld hingelegt und interagieren nicht mit den Helden, bis sie das nächste Mal bewegt wurden.