



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkekpunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Willenspunkte

DER TOLLE TROLL

Barde der Kreaturen Rang 6

Sonderfähigkeit: Der Tolle Troll startet **immer** mit 12 (bzw. 14) **Willenspunkten** und kann **keine** dazu erhalten. Er darf **gleiche** Würfelwerte addieren.

Kreaturen, die benachbart zum Tollen Troll **stehen**, bewegen sich nicht entlang der Pfeile, sondern **auf sein Feld**.

Sollte bei einer Legendenkarte ein Ereignis ausgewürfelt werden, darf der Tolle Troll **einmal pro Legende** bestimmen, welches Ereignis eintritt. Dann erhalten **alle** Kreaturen **+2 Stärkekpunkte** (keine Endgegner).



Erläuterungen zur SF:

1. Im Grundspiel und "Die Reise in den Norden" startet der Tolle Trolle mit 12 WP, in "Die letzte Hoffnung" mit 14 WP. Sollten die Helden mit weniger als 7 WP starten, startet er auch mit entsprechend weniger.
(Beispiel: Startwert 3 WP => der Troll startet mit 4 WP weniger)
2. Nur Kreaturen, die benachbart zu ihm stehen, bewegen sich auf sein Feld. Sollte dieses bereits besetzt sein, ziehen sie von seinem Feld aus entlang der Pfeile weiter. Bei Wardraks und Wargors zählen auch die Felder, auf denen sie nach ihrer ersten Bewegung stehen. Es ist also möglich, dass diese zweimal angelockt werden. Diese Fähigkeit gilt nicht, wenn er auf dem Schiff steht (RidN). Kreaturen ignorieren Sprungfelder (DIH).
3. Nur wenn ein Ereignis auf einer Legendenkarte ausgewürfelt werden soll (idR. an hellen Kästen mit Würfelsymbol erkennbar), darf er, statt zu würfeln, entscheiden, welches der Ereignisse ausgelöst wird. Dann werden sofort alle Kreaturen um 2 SP stärker. Falls vorhanden empfiehlt es sich, die entsprechende Kreaturenleiste (5 Helden) auf den Spielplan zu legen.