

Der Trunkene Troll warf dem Helden ein großes Metfass entgegen, drehte sich um und lief los.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

••• Der Held sprang über das ihm entgegen rollende Fass und bekam den Arm des Trolls zu fassen. Als der Troll den zornigen Blick des Helden sah, schrumpfte er auf Zwergengröße zusammen, schaute schuldbewusst zu Boden und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

••• Das Fass fiel dem Helden direkt vor die Füße, sodass er stolperte und der Länge nach hinfiel. Das einzige, was er noch sah, war ein großer Trollfuß, der in einem Gebüsch verschwand.

Versetzt den Troll auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl (jedoch **nicht** auf die Taverne) und legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Sollten nicht mehr genügend Skrale im Vorrat sein, nehmt die fehlenden Skrale von Feld 80.

Die Skrale bewegen sich wie üblich bei Sonnenaufgang. Erreicht einer der 3 Skrale die Burg (Feld 0), ist die Legende sofort verloren. Für den Sieg über einen Skral gibt es **keine** Belohnung, und der Erzähler wird **nicht** vorgerückt.

Jeder Skral hat **15 Willenspunkte** und eine **Grundstärke von 8 Stärkepunkten**. Je Held eurer Gruppe erhält jeder Skral zusätzlich **2 Stärkepunkte** hinzu.

Jeder Skral **beginnt** den Kampf mit **3 roten** Würfeln.

Gilda war in ganz Andor beliebt, und als die Zwerge von den Racheplänen der 3 Skrale hörten, boten sie ihre Hilfe an.

Legt 2 verschieden farbige Edelsteine auf die Mine (Feld 71). Dort können sie von einem Held eingesammelt werden. Die Edelsteine haben **keinen** Goldwert.

Wenn ein Edelstein benachbart zu einer Kreatur liegt, läuft sie bei Sonnenaufgang nicht entlang des Pfeils, sondern auf das Feld mit dem Edelstein. Der Edelstein kommt dann sofort aus dem Spiel. Liegen beide Edelsteine benachbart, zieht die Kreatur zu dem wertvolleren.

Wichtig:

Die Reihenfolge, in der sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen, wird auf jeden Fall beibehalten!

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Legendenziele". ➔

Der Trunkene Troll legte seinen Kopf auf die Schulter des überraschten Helden, blies ihm seinen übel riechenden Atem ins Gesicht und lallte: "Hassu Met för mis?"

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

••• "Aber sicher", sagte der Held. Er ging zu seinem Pferd, zog einen Wasserschlauch hervor und reichte ihn dem Troll. Dieser nahm einen Schluck. "Pfui!", schrie er und spuckte dem Helden das Wasser entgegen. "Is garkein Met", lallte er mit wütendem Blick. Dem Helden blieb nichts Anderes übrig, als eilig etwas Met zu besorgen.

Der Zeitstein des Helden wird um **1 Stunde** vorgerückt. Erreicht der Held dadurch den Überstundenbereich, darf er entscheiden, ob er die Willenspunkte abgeben will oder seinen Tag beendet. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück und zieht eine neue Karte (sofern der Held seinen Tag nicht beendet hat).

••• Glücklicherweise besaß der Held noch einen Schlauch Met, den er von Gilda bekommen hatte. Er reichte ihn dem Troll. Dieser nahm einen großen Schluck, grinste zufrieden und wirkte plötzlich sehr nüchtern. Er setzte sich ins Gras und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

Der Trunkene Troll machte plötzlich einen Satz nach vorn und warf dem Helden seinen dicken, fleischbepackten Körper entgegen.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

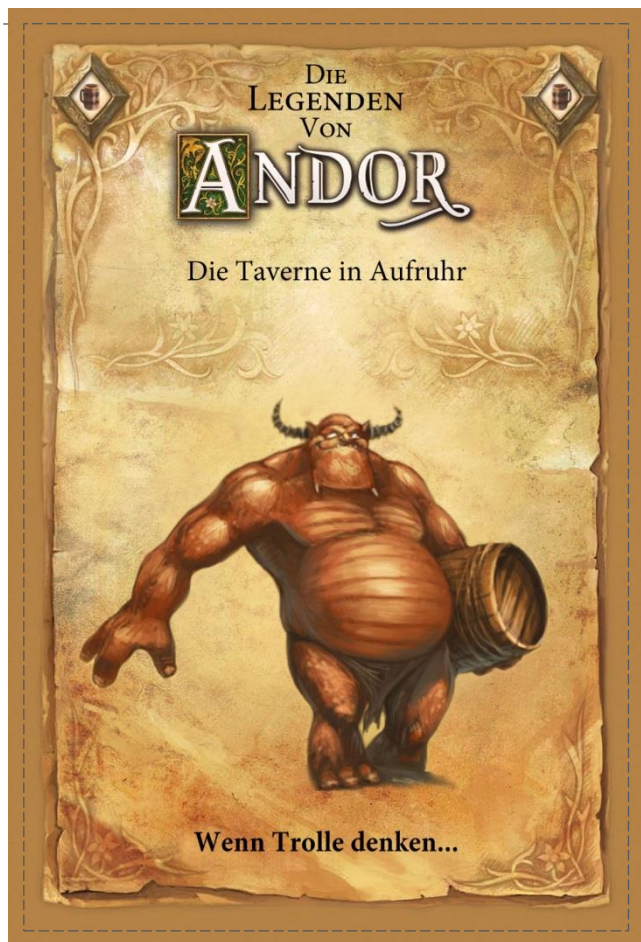
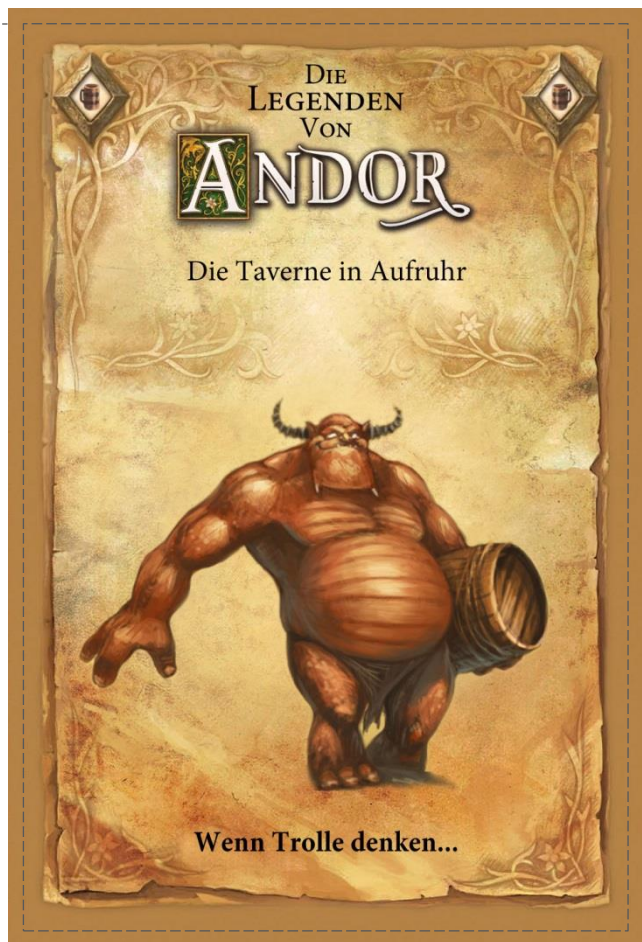
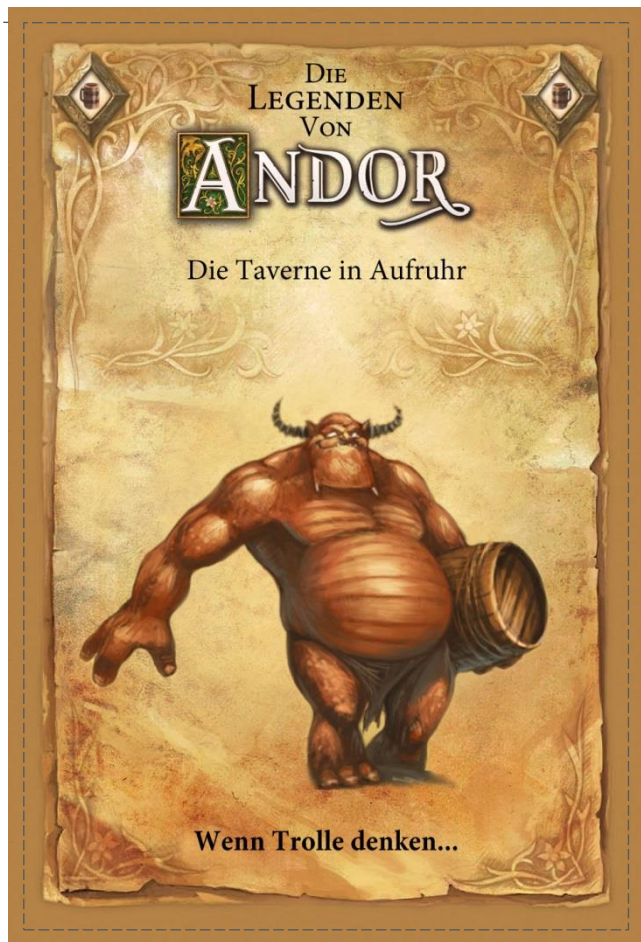
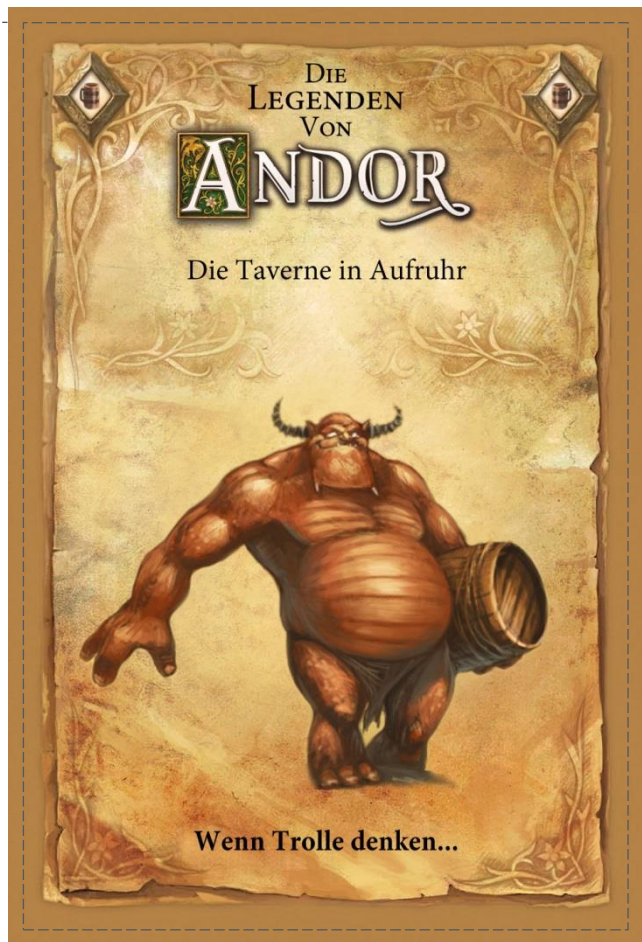
••• Leichtfüßig wich der Held der heran stürzenden Körpermasse aus. Der Trunkene Troll stürmte an ihm vorbei, bis ein Baum seinen Lauf abrupt stoppte. Ernüchtert schaute der Troll auf und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

••• Von der Wucht des unerwarteten Zusammenstoßes getroffen, fiel der Held rückwärts zu Boden und blieb benommen liegen.

Der Held **verliert 2 Willenspunkte**. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück und zieht eine neue Karte.



Der Trunkene Troll stürmte auf die Helden zu. "Hilf uns, Doro!", riefen die Helden. Da erschien Doro und warf dem Troll ihren Riesenkartenstapel vor die Füße.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

☐☐☐☐ Leider war der Kartenstapel schon zusammen-
geschrumpft, und nur noch eine einzige Karte war übrig.
Der Trunkene Troll bemerkte nicht einmal, dass Doro
etwas nach ihm geworfen hatte und verschwand.
Versetzt den Troll auf das angrenzende Feld mit der
höchsten Feldzahl (jedoch **nicht** auf die Taverne) und
nehmt diese Karte **aus dem Spiel**. Ein Held muss den
Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

☐☐☐☐☐☐ Der Troll stolperte über den Berg von Karten,
der sich vor ihm auftürmte. Er schaute auf und sah direkt
in Doros wütendes Gesicht. "Wegen dir musste ich 1000
Karten gestalten - und **alles ohne Met!**", schrie Doro den
Troll an. "Sofort sagst du mir, wer dich zu den Missetaten
angestiftet hat, sonst hole ich Mjölñir zu Hilfe!"
Angst spiegelte sich auf dem Gesicht des Trunkenen Troll,
und kleinlaut begann er zu erzählen.
Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem
Spiel.
Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➡

Einen Gedanken zu fassen, war offenbar zu viel Anstrengung
für den Trunkenen Troll, denn noch bevor er etwas tun
konnte, fiel er wie ein Stein um und blieb regungslos liegen.
Der Held versuchte, ihn wach zu rütteln.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die
Auswirkung vor:

☐☐☐☐ Alle Versuche, dem Trunkenen Troll wieder
etwas Leben einzuhauchen, scheiterten.
Führt die Auswirkungen der **zuletzt** aufgedeckten
Ereigniskarte noch einmal aus. Der Trunkene Troll wird
nicht versetzt. Die Gruppe kann die Auswirkungen der
Ereigniskarte nur mit **1 Gold** abwehren, nicht jedoch mit
einem Schild. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück
und zieht eine neue Karte.

☐☐☐☐☐☐ Ein Eimer Wasser holte den Troll aus seiner
Starre. Er schüttelte sich und sah den Helden an. Dann
begann er zu erzählen.
Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem
Spiel.
Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➡

Der Trunkene Troll trat einen Schritt vor und sagte mit über-
raschend klarer Stimme: "Wir messen unsere Kräfte in einem
Spiel. Gewinnst du, rede ich mit dir. Wenn nicht, lässt du
mich gehen." Der Held dachte kurz nach und nickte dann.

Das Armdrücken

Der Trunkene Troll stellte ein großes Fass in die Mitte
und setzte sich. Dann stützte er seinen dicken Arm auf
das Fass und sagte: "Mal sehen, wie stark du bist."
Der Trunkene Troll hat **4 Stärke- und 6 Willenspunkte**
und würfelt mit **2 roten** Würfeln. Gleiche Würfelwerte
werden addiert. Das Armdrücken gilt als **Aktion Kämp-**
fen und kostet pro Runde **1 Stunde** auf der Tagesleiste.
Der Held darf Heilkräuter und Tränke der Hexe ein-
setzen. Er darf jederzeit aufgeben; dann hat er jedoch
verloren. Sobald der Trunkene Troll keine Willenspunk-
te mehr hat, hat der Held gewonnen.

Unterliegt der Held oder gibt auf, ist sein Zug beendet. Der
Trunkene Troll wird auf das angrenzende Feld mit der
höchsten Feldzahl versetzt (jedoch **nicht** auf die Taverne).
Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss
den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Unterliegt der Trunkene Troll, kommen alle Karten
"Wenn Trolle denken..." aus dem Spiel und die Karte
"Dunkle Absichten" wird aufgedeckt.

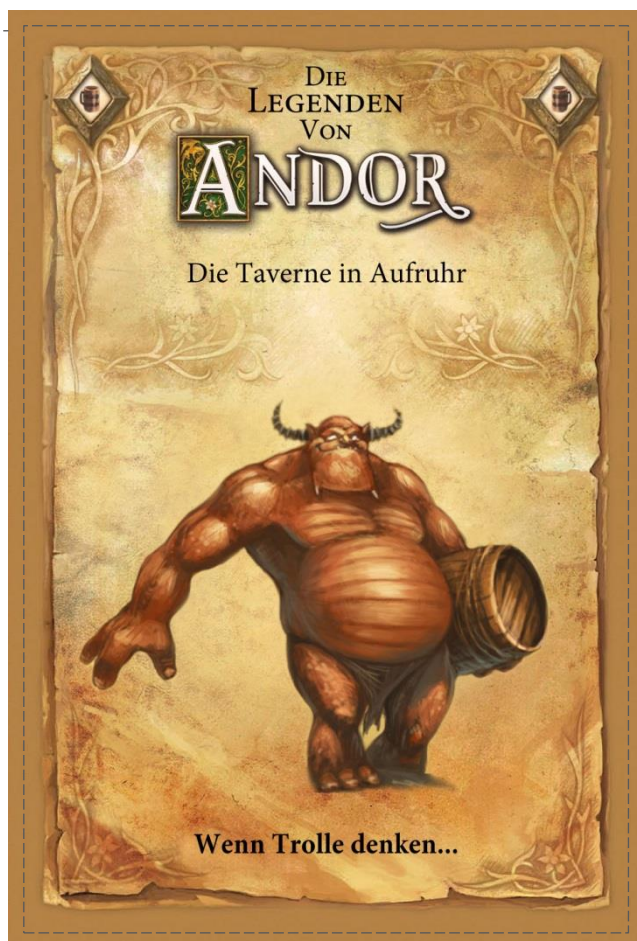
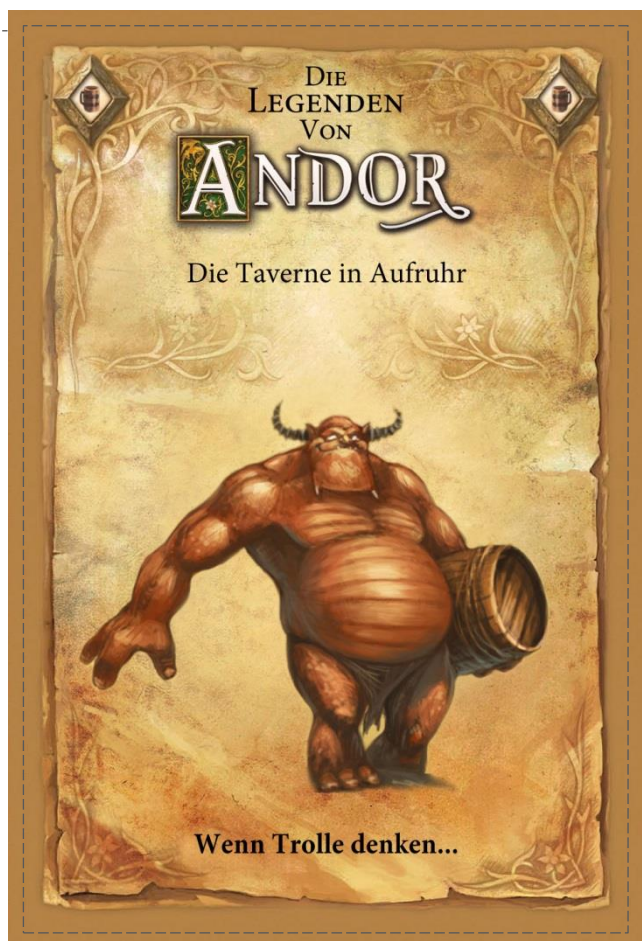
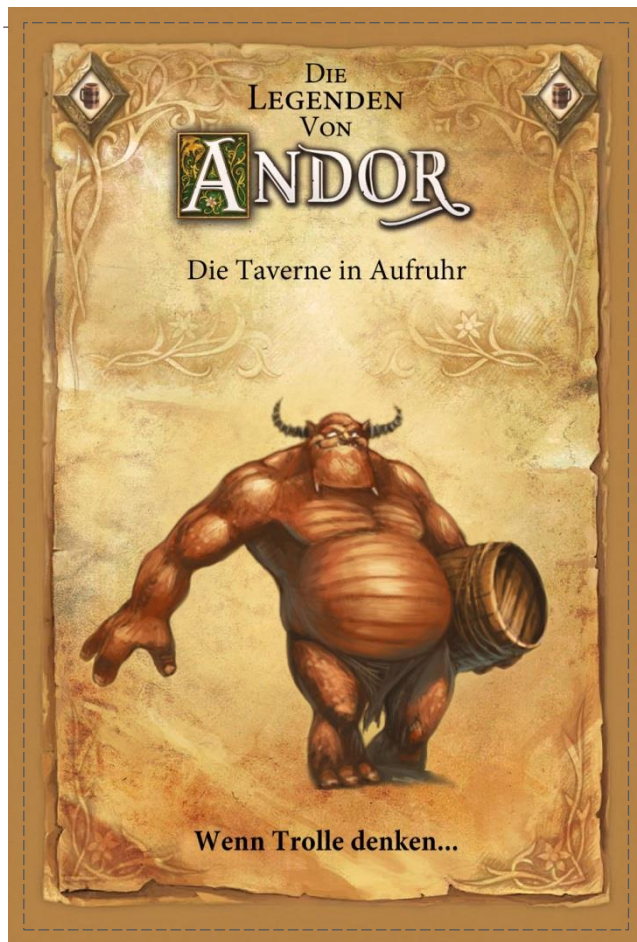
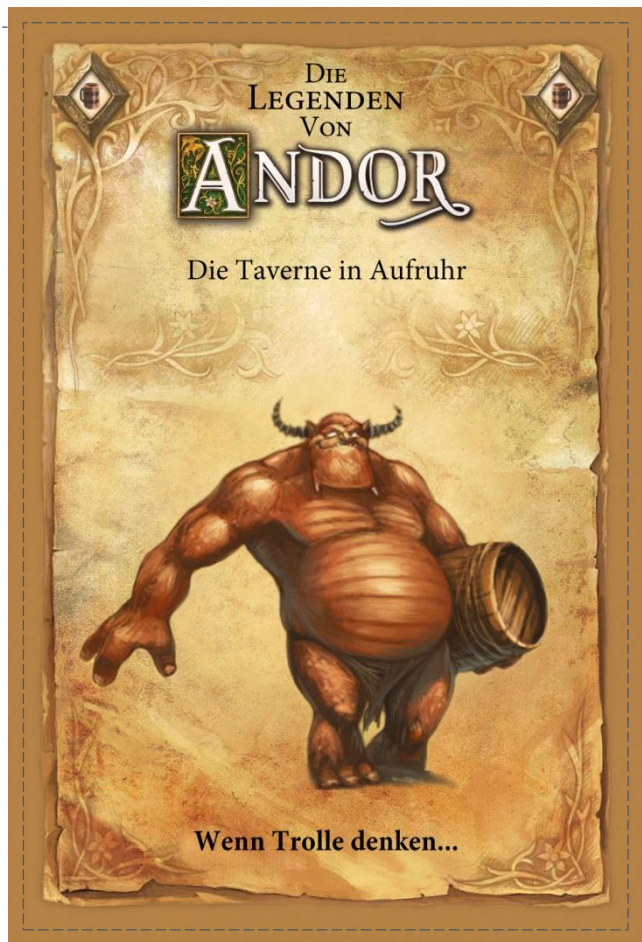
Der Trunkene Troll trat einen Schritt vor und sagte mit über-
raschend klarer Stimme: "Wir messen unsere Kräfte in einem
Spiel. Gewinnst du, rede ich mit dir. Wenn nicht, lässt du
mich gehen." Der Held dachte kurz nach und nickte dann.

Das Wetttrinken

"Wer zuerst ein Fass Met leert, hat gewonnen", sagte der
Trunkene Troll und grinste breit. "Du darfst sogar die
Fässer aussuchen. Aber nimm zwei gleich große."
Der Trunkene Troll hat 10 Willenspunkte, der Held ent-
sprechend der Markierung auf seiner Heldentafel. Beide
würfeln **über höchstens 3 Runden** jeweils abwechselnd
mit 3 roten Würfeln. Das Würfeln kostet **keine** Stunden
auf der Tagesleiste. Gleiche Würfelwerte werden addiert
und das Würfelergebnis zu den Willenspunkten hinzu-
gezählt. Wer die höhere Summe hat, gewinnt die Runde.
Wer zuerst 2 Runden gewonnen hat, gewinnt das
Wetttrinken. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Ein
Heilkraut darf vor dem Trinkspiel eingesetzt werden.

Unterliegt der Held, ist sein Zug beendet. Der Trunkene
Troll wird auf das angrenzende Feld mit der **höchsten**
Feldzahl versetzt (jedoch **nicht** auf die Taverne). Legt diese
Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll
erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Unterliegt der Trunkene Troll, kommen alle Karten
"Wenn Trolle denken..." aus dem Spiel und die Karte
"Dunkle Absichten" wird aufgedeckt.



Der Trunkene Troll stieß einen wütenden Schrei aus. Er hob sein massiges Bein und versuchte, nach dem Helden zu treten.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

•• Der Troll traf den Helden, und der Tritt war so kräftig, dass der Held rückwärts stolperte und hinfiel. Der Held wird auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt. Sein Zug endet. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

•• Wegen seiner Trunkenheit geriet der Troll ins Wanken und streifte den Helden nur mit seiner Fußspitze. Der Tritt war aber noch immer stark genug, sodass der Held einen Sturz nur mit Mühe vermeiden konnte. Der Held **verliert 3 Willenspunkte**. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück und zieht eine neue Karte.

•• Der Troll trat mit einem gewaltigen Schwung nach dem Helden, verfehlte ihn jedoch und wurde von der Wucht seines Trittes selbst umgeworfen. "Du bist viel zu betrunken, um dich uns entgegen zu stellen", rief der Held zornig. Der Troll schluckte, schaute mit einem Mal nachdenklich und begann zu erzählen. Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel. Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

Der Trunkene Troll trat einen Schritt näher und lallte mit schwerer Stimme: "Ich habe nur noch in einem meiner Fässer Met. Die anderen sind alle schon leer. Sag mir, welches Fass noch voll ist, und ich werde dir sagen, was ich weiß."

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

••• Der Held zeigte auf das kleinste Fass: "Da ist dein letzter Met drin." Der Trunkene Troll schaute kurz verärgert, aber dann setzte er sich und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

••• Der Held zeigte auf das größte Fass: "Da ist dein letzter Met drin." Der Trunkene Troll begann zu lachen, nahm das Fass und zerdrückte es mit einer Hand. Nicht ein Tropfen Met war mehr darin. "Auf bald", sagte der Troll, drehte sich um und verschwand. Addiert 10 zur aktuellen Feldzahl des Trunkenen Troll. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Troll versetzt wird. Der Zug des Helden endet. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Der Trunkene Troll drehte sich um und rannte davon. Der Held folgte ihm, doch der Troll war trotz seiner Trunkenheit noch stark und hatte schnell einen Vorsprung. Der Held musste sich anstrengen, die Spur des Trolls nicht zu verlieren.

Lest die je nach Anzahl der Stärkekpunkte für den Helden zutreffende Auswirkung vor:

Der Held hat weniger als 10 Stärkekpunkte.

Der Held rutschte einen Abhang hinunter und blieb im schlammigen Ufer eines Baches stecken. Er sah noch, wie ein großer Fuß zwischen den Bäumen verschwand. Dann hatte er den Troll aus den Augen verloren.

Addiert die Anzahl der Stärkekpunkte des Helden zur aktuellen Feldzahl des Trunkenen Troll. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Troll versetzt wird. Der Zug des Helden endet. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Der Held hat mindestens 10 Stärkekpunkte.

Der Trunkene Troll floh ins Unterholz, doch er war nicht schnell genug. Als der Held ihn eingeholt hatte und mit wütendem Blick ansah, setzte sich der Troll und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

Der Trunkene Troll riss einen Baum in der Nähe aus und warf ihn nach dem Helden. Der Held bot seinen ganzen Willen auf, um dem Baum auszuweichen.

Lest die je nach Anzahl der Willenspunkte für den Helden zutreffende Auswirkung vor:

Der Held hat weniger als 12 Willenspunkte.

Der Held versuchte, dem Stamm auszuweichen, und beinahe wäre es ihm gelungen. Aber ein dicker Ast des Baumes klemmte seinen Fuß ein, und als er sich endlich befreit hatte, war der Trunkene Troll verschwunden.

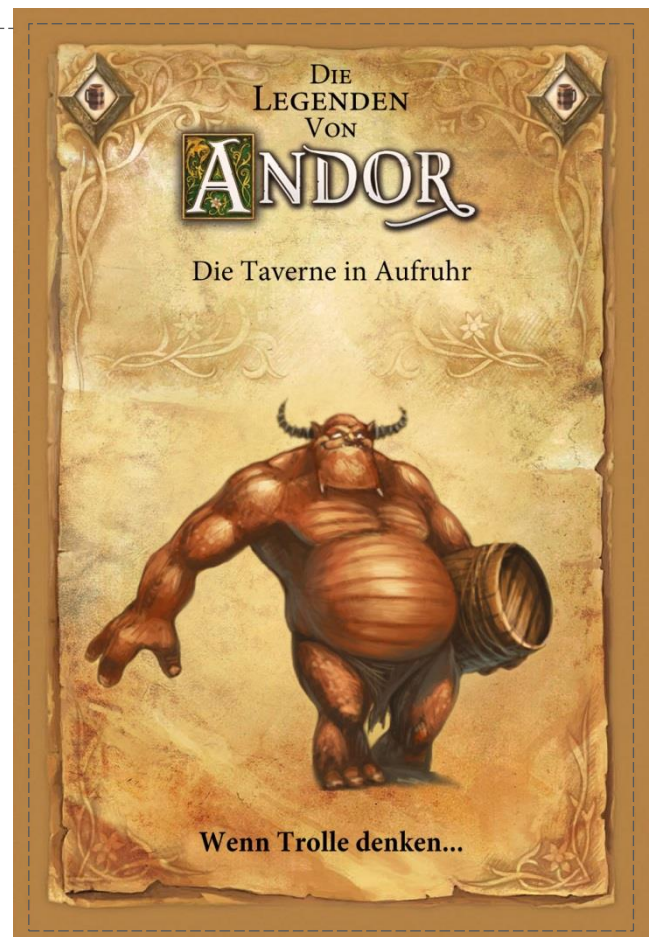
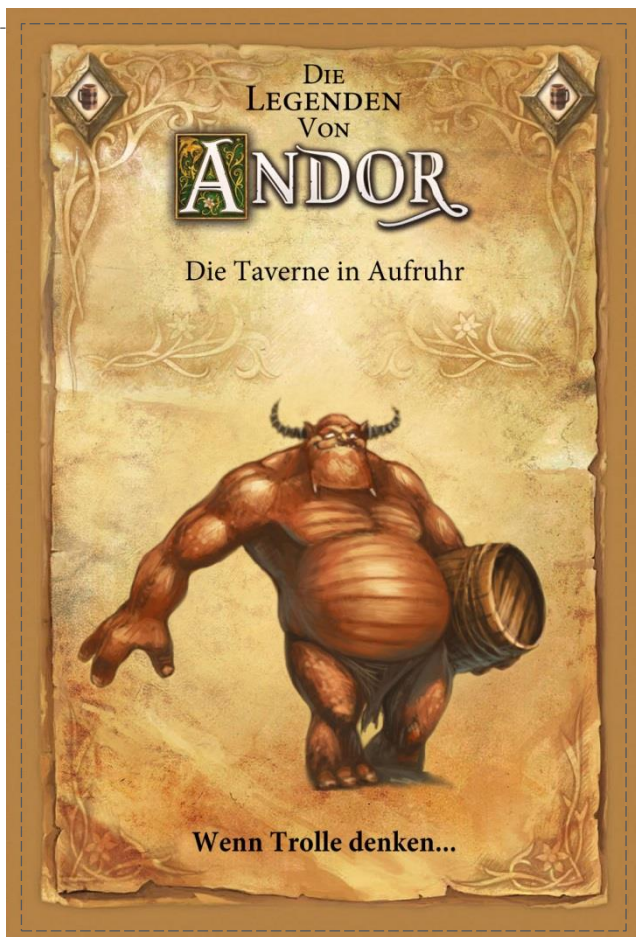
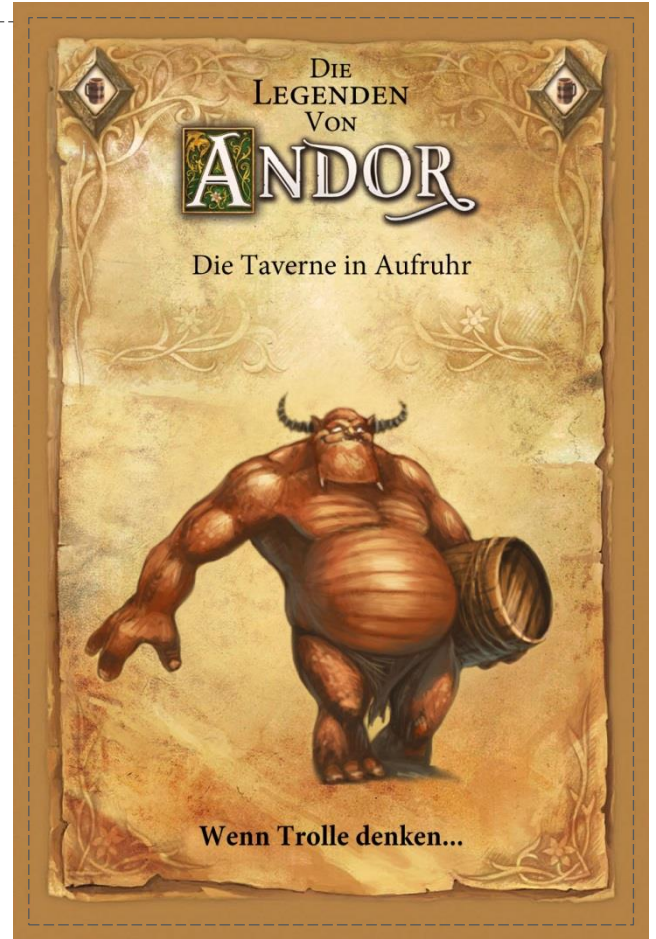
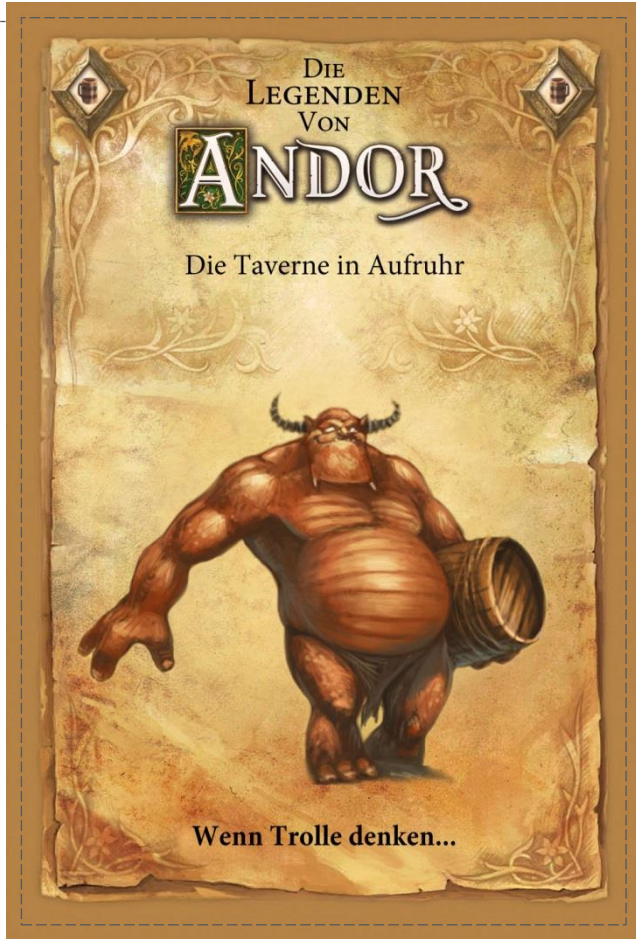
Addiert die Anzahl der Willenspunkte des Helden zur aktuellen Feldzahl des Trunkenen Troll. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Troll versetzt wird. Der Zug des Helden endet. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Der Held hat mindestens 12 Willenspunkte.

Der Held wich dem Baumstamm gerade noch aus. Auf dem Gesicht des Trolls zeigte sich plötzliches Entsetzen über seinen Angriff. Er eilte zu dem Helden und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔



Der Trunkene Troll stieß einen wütenden Schrei aus und rannte auf den Helden zu.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

•• Der Troll hatte den Helden überrascht und konnte ihm einen kräftigen Schlag versetzen. Dann tor-kelte er wieder davon.

Der Held muss seinen Tag **sofort** beenden. Versetzt den Troll auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl (jedoch **nicht** auf die Taverne). Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

•• Der plötzliche Angriff überraschte den Helden. Nur im allerletzten Moment konnte er dem Troll ausweichen und sich ihm erneut entgegen stellen. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück und zieht eine neue Karte.

•• Der Held stellte dem heranstürmenden Troll ein Bein. Dieser landete nach einer Pirouette auf seinem mas-sigen Hinterteil und schaute den grimmig dreinblicken-den Helden bedröppelt an. Der Troll schüttelte sich kurz, setzte sich auf und begann zu erzählen. Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel. Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

Der Trunkene Troll war überraschend flink, warf ein Metfass nach dem Helden und wollte fliehen.

Lest die je nach Anzahl der Willens- und Stärkepunkte für den Helden zutreffende Auswirkung vor:

Der Held hat weniger Willens- als Stärkepunkte.

Das Metfass traf den Helden am Kopf. Er fiel der Länge nach um, und als er sich benommen aufsetzte, war der Trunkene Troll verschwunden.

Der Held würfelt mit 1 schwarzen Würfel und addiert den Würfelwert zur aktuellen Feldzahl des Trunkenen Troll. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das der Troll versetzt wird.

Der Zug des Helden endet. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Der Held hat mindestens so viele Willens- wie Stärkepunkte.

Der Trunkene Troll merkte zu spät, dass er sein letztes Metfass weggeworfen hatte. Der Held war dem Fass aus-gewichen und schaute den Troll zornig an. Da besann sich der Troll eines Besseren und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔

Der Trunkene Troll warf ein großes Metfass nach dem Helden. Dieser konnte gerade noch ausweichen, aber das Fass zersprang vor seinen Füßen, und augenblicklich stand der Held knöcheltief im Schlamm.

Er war von oben bis unten mit Met vollgespritzt, und der Troll hatte sich eilig aus dem Staub gemacht. Jetzt musste sich der Held erst einmal von Schlamm und Met befreien und hoffte, dass er diesen fürchterlichen Gestank auch irgendwann wieder loswerden würde.

Versetzt den Troll auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl (jedoch **nicht** auf die Taverne). Der Zug des Helden endet.

Ist der Held das nächste Mal am Zug, **muss** er passen. Das kostet ihn 1 Stunde auf der Tagesleiste. Erreicht der Held dadurch den Überstundenbereich, darf er entscheiden, ob er passen und die Willenspunkte abgeben will oder seinen Tag beendet.

Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

Der Trunkene Troll grunzte und blickte auf seine geliebten Metfässer. Er stützte sich auf einem kleinen Felsen ab und setzte plötzlich mit einer ausladenden Drehung zur Flucht an.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

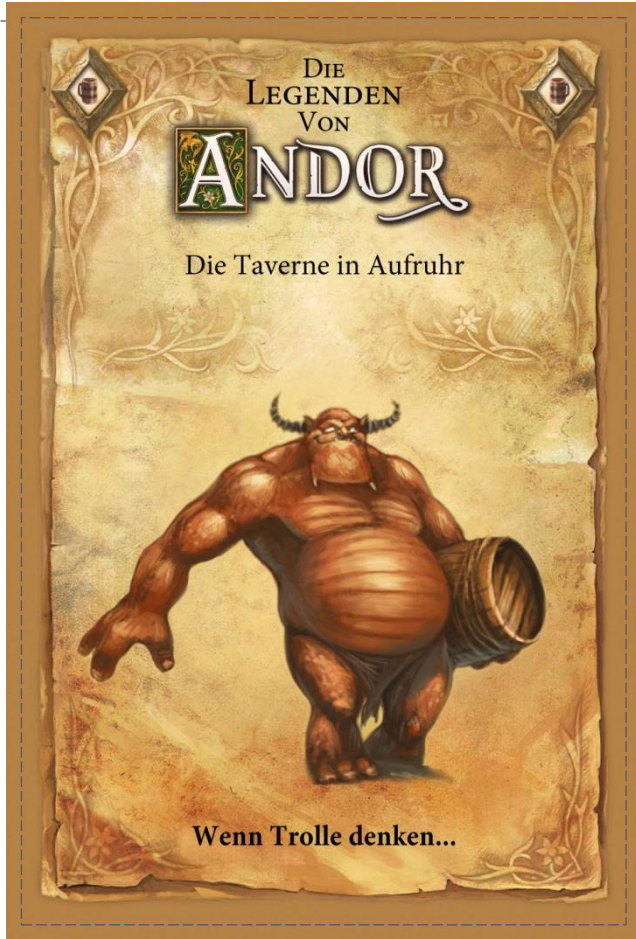
•• Der Held nahm ein leeres Metfass und schleuderte es dem Troll hinterher. Leider ohne Erfolg.

Der Zug des Helden endet. Versetzt den Troll auf das angrenzende Feld mit der **höchsten** Feldzahl (jedoch **nicht** auf die Taverne). Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 und H2).

•• Beherzt griff der Held eines der kleineren Met-fässer, zielte kurz und warf es dem Troll zwischen die Beine. Der Troll strauchelte und fiel ins nächste Gebüsch. Als der Held näher kam, jammerte der Trunkene Troll und begann zu erzählen.

Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. ➔



Überraschend schnell ließ der Trunkene Troll die Metzfässer fallen, griff einen mächtigen Felsbrocken und schleuderte ihn dem Helden entgegen.

Der Held würfelt mit einem Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:



Der Held wich dem Felsbrocken aus und setzte dem fliehenden Troll nach. Er bekam ihn am Fuß zu fassen, und der Troll fiel der Länge nach hin. Als er das zornige Gesicht des Helden sah, begann er zu erzählen. Alle Karten "Wenn Trolle denken..." kommen aus dem Spiel.

Deckt jetzt die Karte "Dunkle Absichten" auf. →




Der Held konnte gerade noch einen Schritt zurückweichen, bevor der Felsbrocken vor seinen Füßen aufschlug und in zwei immer noch mächtige Stücke zerbarst. Im aufgewirbelten Staub sah er gerade noch den Troll in der Ferne verschwinden.

Addiert 10 zur aktuellen Feldzahl des Trunkenen Troll. Die Summe ergibt das Feld, auf das der Troll versetzt wird. Legt diese Karte **unter** den Stapel zurück. Ein Held muss den Troll erneut erreichen (siehe Karten H1 / H2). Legt auf das Feld des Helden **2 Geröllplättchen** und deckt sie auf. Der Held darf das Feld erst verlassen, wenn das Geröll beseitigt wurde (von ihm selbst oder auch von Helden auf angrenzenden Feldern). Es gelten die Regeln des Begleithefts für das Entfernen von Geröll.







Die Helden der Taverne

Legt diese Karte mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan. Erreicht der Erzähler den angegebenen Buchstaben, erhaltet ihr die Unterstützung des entsprechenden Helden. Die Anweisungen dieser Karte werden immer **zuletzt** ausgeführt.



Der furchtlose Antigor unterstützt alle Helden.

Stellt 1 Gor auf die Burg und markiert ihn mit 1 Sternchen. Er zählt nicht als Kreatur. Für 1 Stunde kann der Gor bis zu 4 Felder weit bewegt werden und unterstützt die Helden im Kampf mit 2 Stärkepunkten. Erreicht der Erzähler den Buchstaben "E", wird das Sternchen entfernt, und der Antigor wird wieder zu einem gewöhnlichen Gor.



Ent handelt mit ganz besonderem Met.

Jeder Held bekommt 1 Met (Trinkschlauch) kostenlos und legt ihn auf seiner Heldentafel auf den Bereich, auf den auch Gold gelegt wird. Der Met kann nicht weitergegeben werden und muss noch an diesem Tag verbraucht werden. Andernfalls verdirbt der Met und wird ungenutzt abgegeben.



*Mit magischen Flügeln erreicht **Horus68** jeden noch so weit entfernten Ort.*

Jeder Held kann jetzt jeweils 1 (nicht verdeckten) kleinen Gegenstand oder Gold von einem beliebigen Feld auf seine Heldentafel legen oder 1 Held darf beliebig viele kleine Gegenstände oder Gold mit einem anderen Helden tauschen.



MarkusW rechnet auch mit der letzten Kreatur ab.

In jeder Kampfrunde darf jeweils 1 der am Kampf beteiligten Helden 1 seiner Würfel auf die gegenüberliegende Seite drehen oder noch einmal werfen. Der Held muss sich direkt nach seinem Würfelwurf entscheiden.

Diese Karte entstand nach einer Idee von Horus68.







Die Helden der Taverne

Legt diese Karte mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan. Erreicht der Erzähler den angegebenen Buchstaben, erhaltet ihr die Unterstützung des entsprechenden Helden. Die Anweisungen dieser Karte werden immer **zuletzt** ausgeführt.



Doro herrscht über alle Karten.

Wählt aus den Ereigniskarten 5 Karten aus, nehmt sie aus dem Spiel und mischt den Stapel, oder seht euch die obersten 5 Karten des Ereigniskartenstapels an und legt sie in beliebiger Reihenfolge wieder auf den Stapel zurück.



Ein Gecko hilft freundlichen Menschen in der Not und vertilgt lästige Kreaturen.

Die Gruppe erhält das Giftplättchen. Das Gift kann zweimal im Kampf nach dem Würfelwurf und vor der Reaktion der Kreatur (kein Endgegner) eingesetzt werden. Unterliegt die Kreatur, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte. Der Erzähler geht kein Feld weiter, und es gibt keine Belohnung.



Lucy-von-Andor verleiht Ruhe und Gelassenheit zu jeder Zeit.

An diesem Tag kosten Überstunden keine Willenspunkte. Eine Ereigniskarte, die das verhindern würde, bleibt ohne Wirkung.



Mjöltnir erzählt Geschichten von Heldenmut und Stärke.

Jeder Held darf jetzt einmal 1 beliebigen Gegenstand gegen 1 Stärkepunkt tauschen oder 1 Held darf sich 1 Trank der Hexe von der Ausrüstungstafel nehmen, wenn er 5 Willenspunkte abgibt.

Diese Karte entstand nach einer Idee von Horus68.