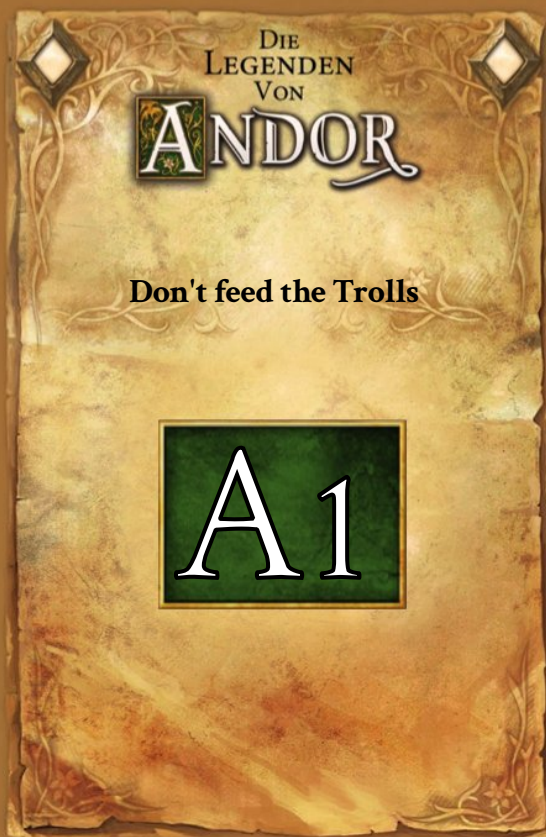
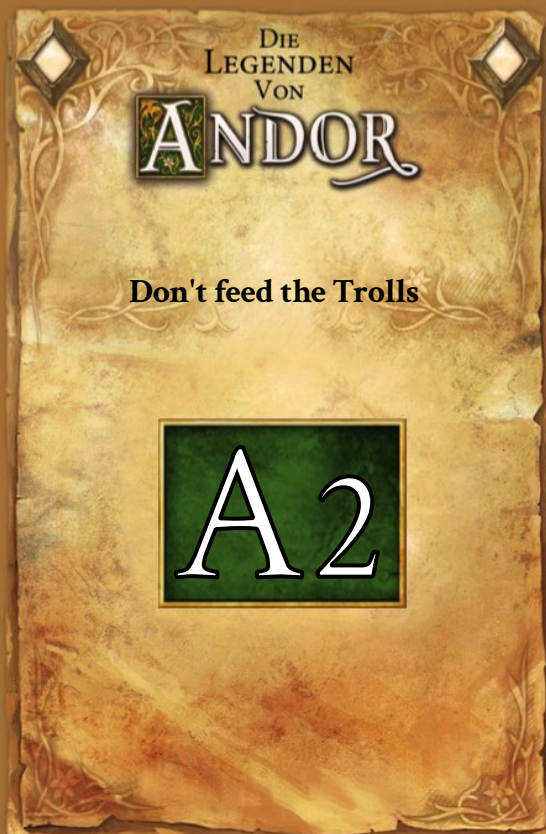




Es war einer jener ungemütlichen Abende in Andor. Draußen peitschte der Regen gegen die Fenster der kleinen Taverne, in deren Inneren ein gemütliches Feuer prasselte. Gilda, die Wirtin, stand am Tresen und schenkte Met und Ziegenmilch aus, während auf dem Feuer ein Eintopf vor sich hin köchelte und einen verführerischen Duft verströmte. Die Gäste, unter ihnen ein kleiner Bär mit einem Butterbrot und ein Troll, der der Katze, die sich schlafend auf dem warmen Schoß eines Feurädämonen zusammengerollt hat, gerade mal bis zur Schulter ging und unfassbar plüschig wirkte hatten es sich gemütlich gemacht und lauschten den Worten eines alten Geschichtenerzählers aus einem fernen Land. Eine Geschichte aus einem Fernen Land über Entbehrungen, Geister, Helden und hungrige Trolle...

Vorbereitung:

- Legt den Spielplan mit der Seite „Der große See“ in die Tischmitte
- Führt die **Checkliste** aus bis auf folgende Punkte:
 - o Mischt die **Ereigniskarten** und legt sie über die Kreaturen auf dem Sonnenaufgangsfeld, so dass der Brunnen noch zu sehen ist
 - o Mischt die 16 **Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die 16 Felder rund um den großen See Ava
 - o Die Turmkarten werden nicht benötigt
- Legt Sternchan auf die Buchstaben **A, F, K** und **N**
- Mischt alle 9 **Sporneplättchen** und legt sie mit der „Spinnenseite“ nach oben neben dem Spielplan bereit



- Stellt den **Erzähler** auf Buchstaben A der Legendenleiste

Der Herbst stand vor der Tür im Land der Steppenkrieger und die Vorräte begannen knapp zu werden. Jäger und Sammler, begleitet von mutigen Steppenkriegern durchstreiften die goldfarbenen Steppen des Landes um die Vorräte des Steppenvolkes aufzustocken. Doch nicht nur die Menschen waren auf der Suche nach Nahrung.

- Stellt **Kreaturen** auf die folgenden Felder:
 - o Gors: **414, 417** und **435**
 - o Gorlots: **428** und **438**
 - o Skrale: **433** und **443**
 - o Kreideskral: **448**
 - o Troll: **447**

Dieses Jahr hingegen war es anders. Neben den gewöhnlichen Kreaturen tauchten auch immer wieder kleine Trolle auf, die hinter den Menschen her waren und versuchten, die erbeuteten Vorräte zu stehlen. Diese Zwergtrolle wurden mit der Zeit ganz schön lästig.

Stellt **Zwergtrolle** auf die Felder **423, 434** und **451**:

Legt ein **Sternchen** auf die **4. Stunde** der Zeitleiste.



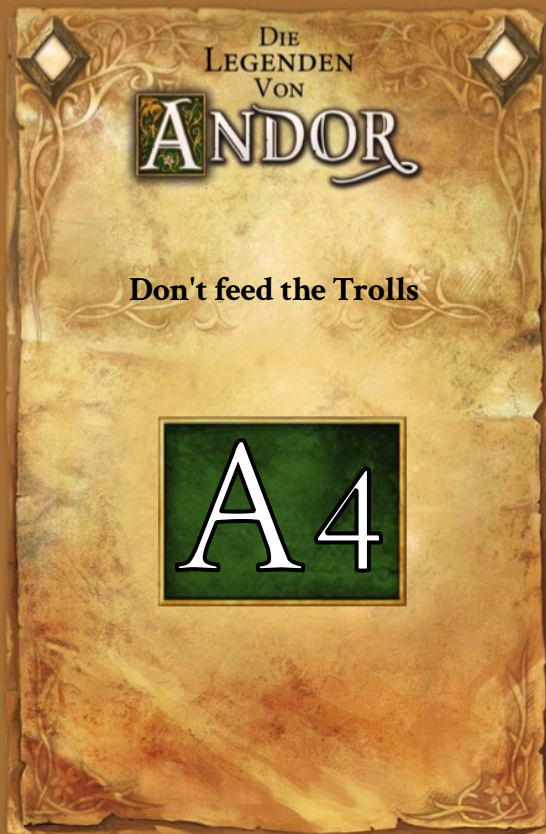
- Immer wenn der Zeitstein die vierte Stunde verlässt bewegen sich die Zwergtrolle zum nächsten Helden, der maximal 3 Felder entfernt ist.
- Sollten mehrere Helden gleich weit entfernt stehen bewegen sich die Zwergtrolle zu dem Helden mit Pilzen oder Kräutern, wenn dies nicht der Fall ist zum Held auf der kleineren Feldzahl
- Ein Zwergtroll ohne einen Helden in Sichtweite bewegt sich 3 Felder Richtung Greifenfels (425)
- Zwergtrolle können NICHT das Schiff benutzen um in die Mitte des Sees zu kommen.
- Es können mehr wie ein Zwergtroll auf einem Feld stehen. Sie bewegen sich dann als Gruppe gemeinsam.
- Ein Zwergtroll auf dem selben Feld wie ein Held bewegt sich nicht mehr.
- Ein Held auf einem Feld mit einem Zwergtroll kann die Aktion „Laufen“ nicht mehr ausführen.

Kampfwerte der Zwergtrolle:

9 Willenspunkte und 7 Stärkekpunkte, Sie nutzen die **roten Würfel**.

Die Zwergtrolle können entweder **besiegt** (mit Erzählerbewegung) oder **verscheucht** (ohne Erzählerbewegung) werden.

Werden die Zwergtrolle besiegt erhalten die Helden entweder 2 Gold oder 3 Willenspunkte.

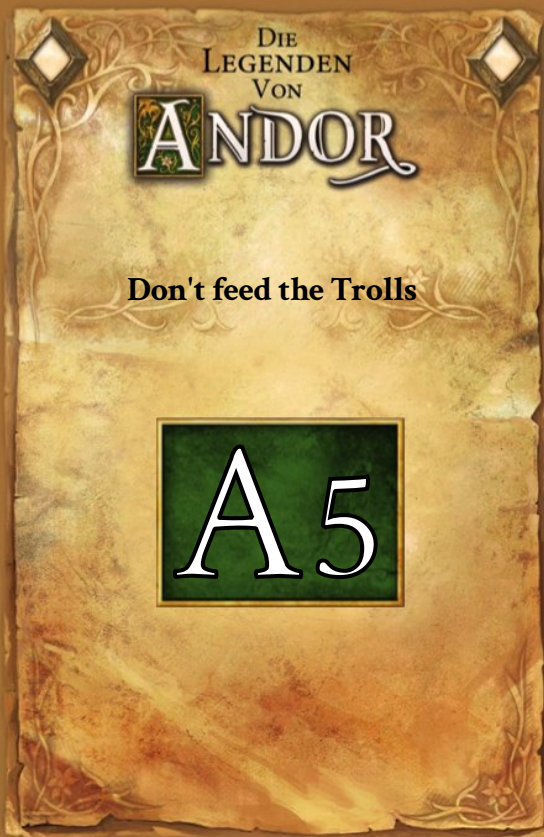


Werden die Zwergtrolle nur verscheucht werden sie vor dem Brunnenauffrischen wieder eingewürfelt. Legt dazu ein Sternchen oberhalb des Brunnensymbols.

Die Zwergtrolle schienen es auf die Vorräte abgesehen zu haben.

Wird der Kampf gegen einen Zwergtroll abgebrochen und der Held ist im Besitz von Kräutern oder Pilzen stiehlt der Zwergtroll eines der Plättchen und wird sofort 3 Felder in Richtung Feld 450 versetzt. Dieser Zwergtroll bewegt sich zum selben Zeitpunkt wie alle anderen, allerdings 3 Felder in Richtung 450, solange er im Besitz des Plättchens ist.

Erreicht der Zwergtroll Feld 450 wird das Plättchen dort abgelegt und ist für die Helden nicht mehr erreichbar. Der Zwergtroll kann durch die Helden angegriffen werden und ihm auf den Weg zu 450 das Plättchen abgenommen werden, in dem er besiegt oder verscheucht wird.



Um der Plage Herr zu werden wurden die Helden beauftragt, die Kreaturen in Schach zu halten und der Ursache der nervigen Zwergtrolle auf den Grund zu gehen.

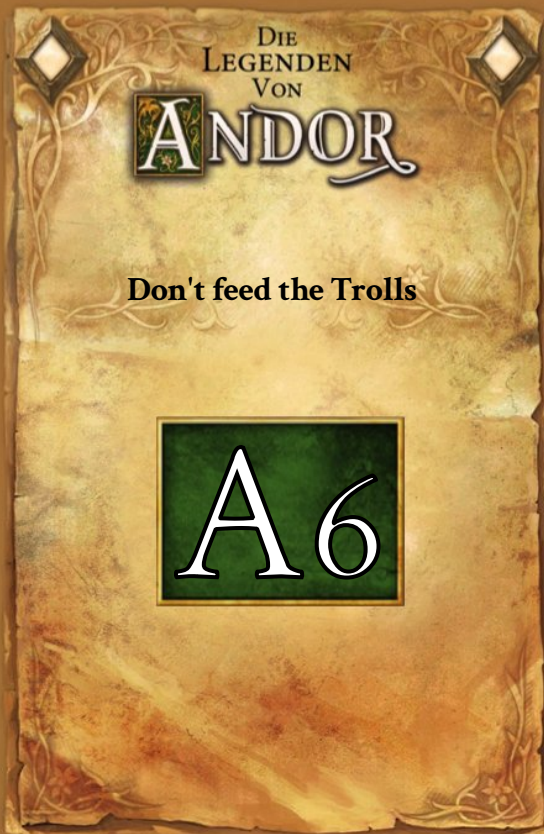
Stellt die Helden auf folgende Felder:

- Bergkrieger: 422
- Steppenreiter: 448
- Bezwinger des Feuers: 403
- Heilerin: 413

Jeder Held beginnt mit 7 **Willenspunkten** und 2 **Stärkepunkten**. Zudem werden 5 **Gold** und ein **Trinkschlauch** auf die Gruppe verteilt.

Aufgabe:

- Verteidigt den Greifenfels (425)
 - Legt mindestens 1 Pilz auf den Greifenfels (425) ab
 - Bei F muss mindestens 1 Held am Greifenfels (425) stehen
-



Ergänzungen:

Sporne: Bei Sonnenaufgang wird beim Brunnenauffrischen auf jedes Feld mit einer Sporne eine weitere dazu gelegt.

Wird eine Sporne besiegt kommt sie aus dem Spiel. Gibt es keine mehr im Vorrat, gibt es keine mehr und sie werden nicht wieder aufgefüllt. Die Muttersporne kommt NICHT ins Spiel.



Die Legende nahm ein böses Ende, wenn:

- Der Greifenfels (425) nicht verteidigt wurde.
- Nicht mindestens 1 Pilz auf Feld 425 liegt.
- Kein Held auf am Greifenfels (425) steht.

Lest ansonsten hier weiter:

Der Held wurde vom Steppelvolk begrüßt und ihm ein Platz am Feuer angeboten. Müde lies sich der Held dort nieder. Der Kampf gegen die Kreaturen und die Zwergtrolle entpuppte sich als ein Kampf gegen Windmühlen. Eine ältere Frau kam zu dem Helden und bot ihm ein Becher Wasser an. „Du siehst müde aus. Doch wir waren nicht ganz untätig. Einer unserer Späher berichtete uns, dass er evtl. etwas über die Zwergtrolle herausgefunden hat. Außerdem könnten unsere Brüder und Schwestern in der Zeltstadt und in der Seestadt noch weitere Informationen haben. Vielleicht kannst du bei ihnen etwas finden, was euch im Kampf gegen die Zwergtrolle unterstützt.“

Legt **Sternchen** auf die Felder: **427, 401** und **453**. Lest dann die entsprechenden Karten „**Der Späher**“, „**Die Große Zeltstadt**“ und „**Die Pfahlbausiedlung**“ vor, wenn einer der Helden das entsprechende Feld erreicht.



Aufgabe:

- Alle drei Orte müssen erreicht sein, bevor der Erzähler den Buchstaben K auf der Legendenleiste erreicht.
- Verteidigt den Greifenfels (425)

Dankbar nahm der Held den Becher an. „Ich danke euch für eure Hilfe und werde mich sofort auf den Weg machen. Die Zwergtrolle sind nicht weniger geworden in den letzten Stunden.“ Mit diesen Worten rappelte sich der Held auf und schickte sich an, zu gehen.

Stellt **Zwergtrolle** auf die Felder **430, 405** und **444**.



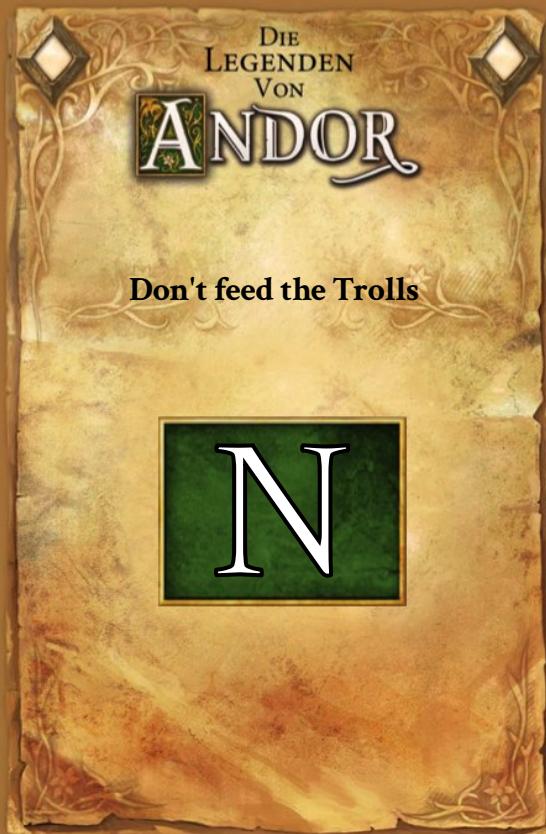
Die Legende nahm ein böses Ende, wenn:

- Der Greifenfels (425) nicht verteidigt wurde.
- Die Karte: „Der Schattentroll“ noch nicht vorgelesen wurde.

Lest dann hier weiter. Ansonsten ignoriert diese Karte.

Es wurden zu viele. Immer mehr der hungrigen Zwergtrolle machten sich in der Steppe breit. Bald konnte man keinen Schritt mehr vor einen anderen setzen ohne auf eine dieser nervigen Kreaturen zu stoßen. Selbst die anderen Kreaturen machten inzwischen einen großen Bogen um sie und wurden immer weniger.

Genauso wie dir vorhandenen Vorräte. Dies würde ein langer und harter Winter werden...



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn:

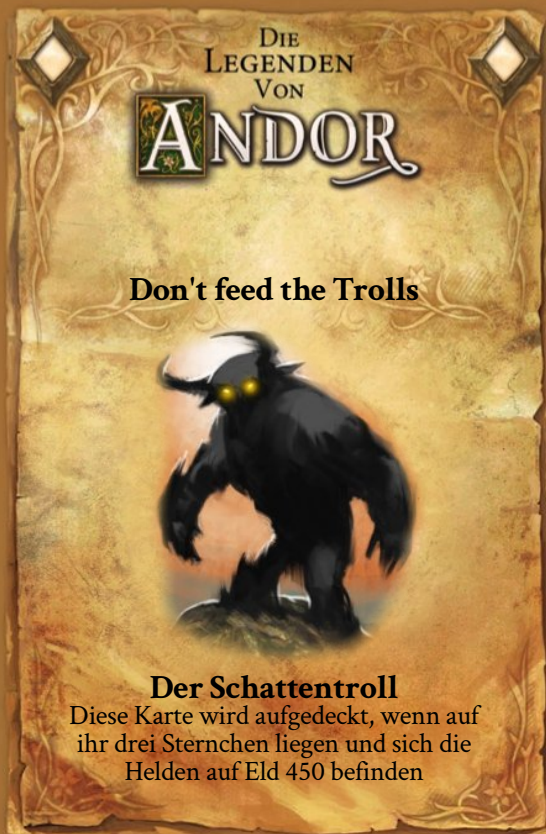
- Der Greifenfels (425) verteidigt wurde
- Der Schattentroll besiegt wurde

„und wie ging die Geschichte aus?“ schallte es aus dem Schankraum wie ein leises Echo. Der Geschichtenerzähler fuhr fort: „nun, es wurde eine Wand aus Feuer um den Kampfplatz errichtet und Wächter abgestellt, um eine weitere Plage an Zwergtrollen zu verhindern. Seitdem lebt das Steppenvolk in relativer Ruhe.“

„und wie ging die Geschichte aus?“ schallte es aus dem Schankraum wie ein leises Echo. Der Geschichtenerzähler fuhr fort: „nun, dadurch dass der Schattentroll nicht vertrieben werden konnte nahm auch die Zahl der Zwergtrolle nicht ab. Irgendwann waren es so viele, dass das Steppenvolk seine Heimat verlassen musste.“

- Der Schattentroll nicht besiegt wurde
- Der Greifenfels (425) nicht verteidigt wurde

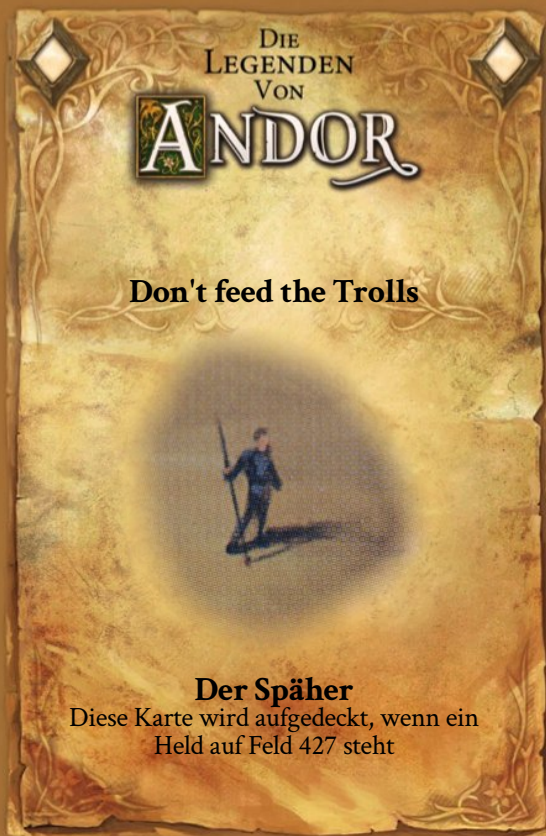
Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn:



Dunkler Nebel waberte an der Stelle, an der sich vor Jahren der Knochenturm befand. Mehrere der Zwergtrolle scharten sich im Kreis um den Nebel herum, in dem sich langsam eine feste Gestalt materialisierte. Ein Wesen aus der Vergangenheit, gekommen um Chaos über die Welt zu bringen. Ein Schattentroll. Sein Zweck? Angst, Schrecken und Chaos zu verbreiten...

Lest auf den Karten „Der Späher“, „Die Pfahlbausiedlung“ und „Die große Zeltstadt“ um die Werte und Besonderheiten des Kampfs gegen den Schattentroll zu erfahren.

Versetzt **nach dem Kampf** den Erzähler auf den **Buchstaben N** der Legendenleiste.



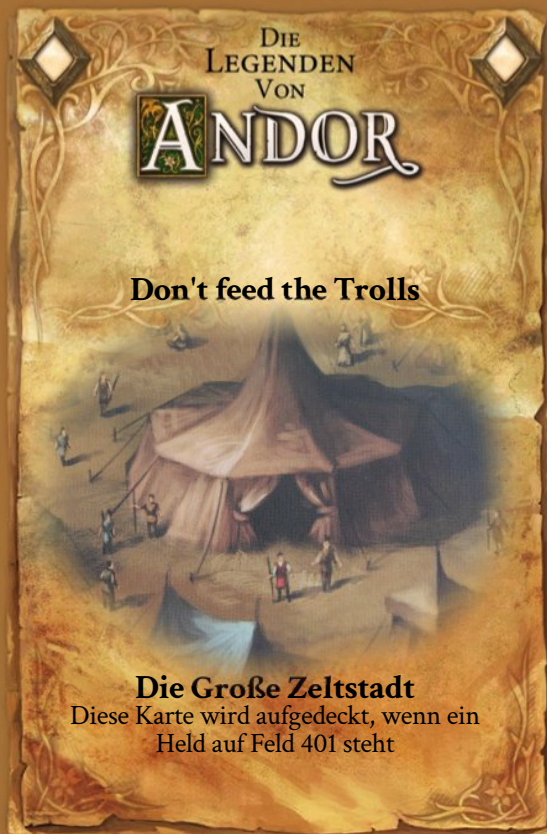
Lest diese Karte vor, wenn ein Held auf **Feld 427** steht. Lege dann das **Sternchen** auf die Karte: „Der Schattentroll“

„Ich bin den Zwergtrollen gefolgt. Sie haben das Futter weggetragen.“ Den Späher schüttelte es. „Es war schrecklich. Groß. Bullig. Wie ein Schatten! Ein Troll aus Schatten!“ Dem Helden fröstelte. Ein Schattentroll. Bisher hatte er das immer für eine Sagengestalt gehalten. Doch konnte es sein, dass es sich hier tatsächlich um einen handeln könnte? Falls dem so wäre, dann mussten Sie sich etwas einfallen lassen gegen dieses Wesen.

Der Schattentroll kämpft mit **2 schwarzen Würfeln** (in der letzten WP-Zeile nur noch einen) (Würfel zweimal werfen, gleiche Würfelwerte werden addiert), hat **15 Willenspunkte** und

bei 2 Helden **20** Stärkepunkte
bei 3 Helden **30** Stärkepunkte
bei 4 Helden **40** Stärkepunkte.

Lest die Karte „**Der Schattentroll**“, wenn sich auf ihr drei Sternchen befinden und ihr auf dem in der Karte „Die Pfahlbausiedlung“ angegebenen Feld steht.



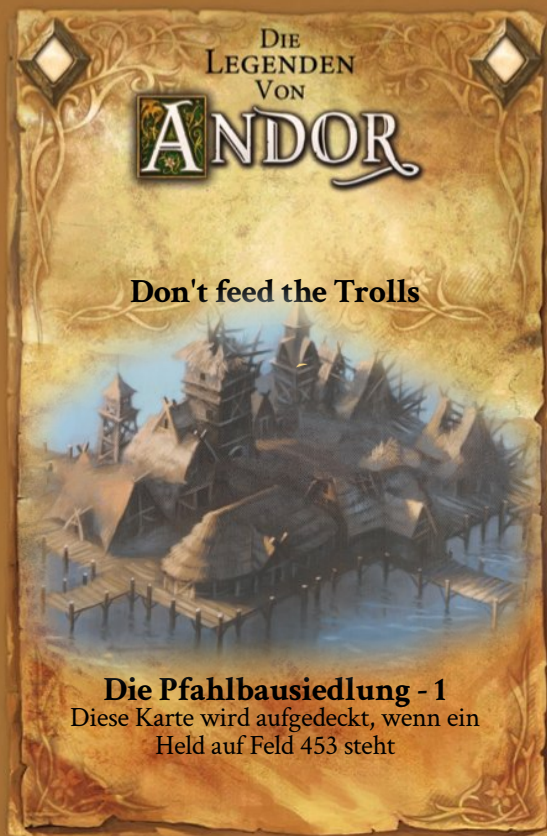
Lest diese Karte vor, wenn ein Held auf **Feld 401** steht. Lege dann das **Sternchen** auf die Karte: „Der Schattentroll“

Es herrschte einiges an Aufruhr, als der Held in der großen Zeltstadt ankam. Einige Zwergtrolle haben versucht sich an einem Späher vorbei zu schleichen und wurde von diesem in einem hohen Bogen hinausgekickt. Dem vorbeisegelnden Zwergtroll hinterherblickend blieb der Held vor dem Späher stehen.

„Sie scheinen euch ganz schön zuzusetzen...“ „Allerdings. Wobei es weniger werden. Wir haben gesehen, wie sie erbeutete Vorräte zu den Überresten des alten Knochenturms gebracht haben. Was auch immer dort lauert scheint stärker zu werden je mehr es bekommt.“

Für jedes auf Feld 450 abgelegte Kraut oder Pilz erhält der Schattentroll 2 zusätzliche Stärkekpunkte.

Lest die Karte „**Der Schattentroll**“, wenn sich auf ihr drei Sternchen befinden und ihr auf dem in der Karte „Die Pfahlbausiedlung“ angegebenen Feld steht.



Lest diese Karte vor, wenn ein Held auf **Feld 453** steht. Lege dann das **Sternchen** auf die Karte: „Der Schattentroll“

Ein wenig grünlich um die Nase erreichte der Held den Steg der Pfahlbausiedlung. Der Wind hatte die Überfahrt nicht gerade zu einer gemütlichen Angelegenheit gemacht. Doch der Held hatte keine Zeit um seekrank zu sein. Sein Kontakt wäre wohl ein Späher im südwestlichen Teil der Stadt. Nach einer kurzen Suche fand er ihn auch. „Am gegenüberliegenden Ufer gehen komische Dinge vor sich. Ich habe gesehen, wie sich Dinge in den Überresten des alten Knochenturms regen. Ein Schatten, groß wie ein Troll. Und einige kleinere Gestalten. Keine Gors. Eher so Trolle im Miniformat.“

Der Held knirschte mit den Zähnen. Noch mehr von diesen nervigen Zwergtrollen.

Und ein Schattentroll? Was hatte das zu bedeuten?

Stellt den **Schattentroll** auf **Feld 450** und würfelt mit einem **roten Kreaturenwürfel**. Stellt dann **Zwergtrolle** in Höhe des Würfelwurfs zu dem Schattentroll.

Jeder Zwergtroll addiert **3 Stärkekpunkte** zu der Gesamtstärke des Schattentrolls.

Die Zwergtrolle bilden eine Einheit. Für jeden Willenspunkt Schaden wird ein Zwergtroll aus dem Spiel entfernt.

Die Stärkekpunkte des Schattentrolls sinken somit mit jedem verschwundenen Zwergtroll.

Lest jetzt weiter auf der Karte "**Die Pfahlbausiedlung - 2**"



Wichtig:

Der Troll kann erst angegriffen werden, wenn die Karte „Der Schattentroll“ aufgedeckt wurde!

Lest die Karte „Der Schattentroll“, wenn sich auf ihr drei Sternchen befinden und ihr auf Feld 450 steht.