Allgemeines: Diese Legende entstand im Rahmen des Fan-Wettbewerbs 2026 „Die Trolle des Fernen Landes“

Zeitliche Einordnung: Die Legende spielt außerhalb des Kanons

Handlung:
Der Urtroll will ein großes Fest für alle Trolle feiern.
Der Zwergtroll freut sich sehr.
Der Urtroll sagt, der Zwergtroll ist kein richtiger Troll und darf nicht mitfeiern.
Der Zwergtroll ist wütend.
Der Urtroll sagt, der Zwergtroll darf mitfeiern, wenn er alle Trolle einladen kann.
Der Zwergtroll macht sich auf, diese Aufgabe so schnell wie möglich zu erledigen!

Benötigtes Spielmaterial: Das Ferne Land, Die Trolle des Fernen Landes, der Urtroll aus Die letzte Hoffnung (kann ersetzt werden)

Optionales Material:

Neue Helden:	Trunkener Troll
Die Reise in den Norden:	Meerestroll
Die letzte Hoffnung:	Troll, Wachtroll
VL II – Düstere Zeiten:	Berserkertroll, Riesentroll, Trollhäuptling
Andor Junior:	Höhlentroll
Die Ewige Kälte:	Felltroll

Die zusätzlichen Trolle benötigen eventuell weiteres Material aus der selben Schachtel.
Das Material ist vorne auf den entsprechenden Karten aufgelistet.
Dort sieht man auch ein Bild der entsprechenden Spielfigur, was die richtige Zuordnung sicher stellen soll.

Schwierigkeitsgrad: Noch nicht getestet

Spieleranzahl: 1

Fan-Legenden-Erfinder: Kar éVarin

Anmerkung:
Diese Legende ist **barrierearm**.

<u>Was bedeutet das konkret?</u>
- Der Hintergrund ist heller, um einen größeren Kontrast zur Schrift zu herzustellen.
- Die Schrift ist in Arial und etwas größer, was eine leichtere Lesbarkeit bietet.
- Storytexte sind nicht kursiv sondern durch ein vorangestelltes „ > “ gekennzeichnet.
- Ich habe mich um eine leichtere Sprache bemüht.

Daraus folgt, dass sich die Legende optisch und lese-atmosphärisch deutlich von anderen Legenden unterscheidet.
Dafür ist sie besser geeignet für Spieler mit Leseschwächen, Sehschwächen und anderen Beeinträchtigungen.

Für die meisten von uns macht es keinen großen Unterschied, für diese Personengruppen ist es (hoffentlich) eine große Erleichterung!

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Zwergtroll



A1

Diese Legende besteht aus 19 Karten:
Zwergtroll: A1 und A2
Urtroll: N
Bis zu 16 Trollkarten

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Zwergtroll



A2

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Urtroll



N

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Baumtroll



Zusätzliches Material:
5 Holzplättchen aus
Das Ferne Land

Regelanpassungen:
- Bei Sonnenaufgang werden Kreaturenbewegungen und Sporne ignoriert! Lege ein rotes X auf das Symbol der Sporne.

- Die Fahrende Händlerin erscheint auf G, H und K entsprechend der Legendenleiste. Du kannst bei ihr Gold und Trinkschläuche kaufen.

- Du kannst Sumpffelder nur auf das Feld verlassen, über das du es betreten hast. Markiere das Feld mit dem Markierungsring.

- Im Kampf gegen Sporne dürfen nach dem Würfeln WP abgegeben werden, um den Kampfwert für jeden WP um 1 zu erhöhen.

Decke jetzt die obersten **drei Trollkarten** auf.
Lese sie nacheinander.

Hast du die Aufgaben **aller Trollkarten** erledigt, hast du die Legende gewonnen.
Erreicht der Erzähler den Urtroll **oder** N, ist die Legende verloren,
Lies in beiden Fällen die Karte **Urtroll / N**.

Du beginnst jetzt die Legende!

Mische die Ereigniskarten und lege sie bereit.
Verteile die Brunnen und die Nebelplättchen.
Lege die Würfel und die Marker für die Kreaturen bereit.
Stelle den Erzähler auf A.
Lege die Karte **Urtroll/N** neben den Buchstaben N.
Deine Heldenfigur ist der **Zwergtroll**.
Nimm dir die Heldentafel und das Material von Grent. **Du hast keine Sonderfähigkeit!**
Du hast zu Beginn 2 SP und 7 WP.
Lege je 1 Sporne auf die Felder 548 und 548.

Lege bereit:
Trinkschläuche - Wurfmesser - Ruinengeist - Sporne - Gold - Kräuter - Fahrende Händlerin - Markierungsring - 5 rote X
Alle vorhandenen Trolle, deren Trollkarten und gegebenenfalls dort aufgeführtes Material.

> Der Urtroll will eine Party mit allen Trollen feiern.
> Der Zwergtroll freut sich sehr.
> Der Urtroll findet, dass der Zwergtroll kein richtiger Troll ist.
> Der Zwergtroll ist wütend.
> Der Urtroll sagt, der Zwergtroll darf mitfeiern, wenn er alle Trolle einladen kann.

Stelle den **Urtroll** auf D.
Mische alle Trollkarten.
Lege sie als Stapel neben den Spielplan.

Lese jetzt weiter auf Legendenkarte A2 →

> Der Baumtroll baut gerne aus Holz.
> Sein eigener Wald ist ihm dafür aber zu schade.

Stelle den **Baumtroll** auf Feld 540, den Fernwald.
Lege alle Holzplättchen auf Feld 535.

Aufgabe:
Bringe Holz im Wert von 10 zum Baumtroll!
Du kannst nur Holz tragen, wenn es links von deinem Stärkestein Platz auf der Stärkeleiste hat.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

– –

Du hast den Baumtroll erfolgreich eingeladen!
> Der Baumtroll baut ein Katapult für kleine Trolle.

Stelle das Katapult zum Baumtroll.

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einmal am Tag**:
Wenn du beim Baumtroll stehst, darfst du dich auf ein anderes Feld versetzen:
Du wählst die Zehnerstelle und würfelst für die Einerstelle.
Lege danach den Baumtroll bis zum nächsten Sonnenaufgang hin

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...
... du Spaß hattest!

> Der Zwergtroll ist richtig stolz darauf, dass er so viele Aufgaben erfüllt hat.
> Der Urtroll lobt den Zwergtroll für seine gute Arbeit.

Wie viele Trolle konntest du einladen?
Wo steht der Erzähler jetzt?

Versuche es gerne erneut. Schaffst du ein besseres Ergebnis?

Du kannst die Schwierigkeit der Legende verändern, indem du den Urtroll zu Beginn auf einen anderen Buchstaben stellst!

Kar éVarin dachte sich diese Legende aus.
Er nahm damit am Wettbewerb 2026 Teil.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...
... du keinen Spaß dabei hattest.
Wenn du Spaß hattest, ließ den blauen Kasten!

Wenn dir die Legende zu schwer war, kannst du den Urtroll zu Beginn der Legende einen Buchstaben weiter stellen.

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Berserkertroll



Zusätzliches Material:
1 Gor aus
Das Ferne Land

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Felltroll



Zusätzliches Material:
2 beliebige Schneeplättchen aus
Die Ewige Kälte

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Felstroll



Zusätzliches Material:
3 Felsplättchen aus
Das Ferne Land

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Höhlentroll



> Dem Felltroll ist es viel zu heiß.

Lege den **Felltroll** auf Feld 522, Ostwacht.
Stelle ihn nur dann auf seinem Feld hin, wenn du Überstunden machst (Stunden 8, 9 und 10).
Lege je ein Schneeplättchen auf die Felder 502 und 503.

Aufgabe:
Bringe dem Felltroll beide Schneeplättchen, während er steht!
Du kannst immer nur ein Schneeplättchen tragen.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Felltroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Für Überstunden musst du keine Willenspunkte mehr abgeben.
Decke die -2 WP an der Tagesleiste mit roten X ab.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Berserkertroll liebt den Kampf!

Stelle den **Berserkertroll** auf Feld 500.
Würfle mit einem roten (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einer) und stelle einen Gor auf das entsprechende Feld.
Besiege den Gor, damit der Berserkertroll sein Feld mit ihm tauscht (ohne Erzählerbewegung oder Belohnung).

Aufgabe:
Besiege den Berserkertroll!
Wähle **vor dem Kampf**, wie stark der Berserkertroll sein soll : Gor, Gorlot oder Kreideskral.
Entsprechend ist die Belohnung.
Der Erzähler bewegt sich nicht.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Berserkertroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Du darfst statt Gold oder WP **auch SP** als Belohnung wählen, auch gemischt.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Höhlentroll kommt aus einer anderen Welt.
> Er kennt sich hier nicht aus.
> Kräuter kennt er aus seiner Heimat.
> Sie geben ihm Sicherheit.

Stelle den **Höhlentroll** auf Feld 599, das Portal auf dem Hextal.

Aufgabe:
Bringe dem Höhlentroll eines der Kräuter aus dem Nebel!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Höhlentroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einaml am Tag:**
Wenn du beim Höhlentroll stehtst, darfst du mit einem Heldenwürfel würfeln.
Du erhälst deinen Würfelwert als +WP.
Bringst du beide Kräuter zum Höhlentroll, darfst du zweimal würfeln und erhälst beide Werte als +WP.
Lege danach den Höhlentroll bis zum nächsten Sonnenaufgang hin.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Felstroll braucht neue Felsen zum Spielen.

Stelle den **Felstroll** auf Feld 529, die Südspitze.
Bestimme je ein Feld für die drei verdeckten Felsplättchen, indem du mit einem Kreaturenwürfel (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einer) würfelst.

Aufgabe:
Bringe mindestens ein Felsplättchen zum Felstroll!
Die Felsplättchen zählen als kleine Gegenstände.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Felstroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Du erhälst für jedes Felsplättchen, das du zum Felstroll bringst, einen Hoffnungsstein:
für das 3er: ein Ereignis abwehren,
für das 4er: +3 WP,
für das 5er: +1 SP.
Du darfst die Hoffnungssteine einlösen, wann du willst, solange sie auf deiner Tafel liegen.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Meerestroll



Zusätzliches Material:
4 Muscheln aus
Die Reise in den Norden

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party



Riesentroll

Zusätzliches Material:
Das Boot aus
Verschollene Legenden - Düstere Zeiten

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Schattentroll



Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Sumpftroll



Zusätzliches Material:
3 Pilze aus
Das Ferne Land

> Selbst die meisten Trolle fürchten sich vor dem Riesentroll.

Stelle den **Riesentroll** auf Feld 566, die Fernebene.

Aufgabe:
Gehe mit 14 WP oder mehr zum Riesentroll!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Riesentroll erfolgreich eingeladen!

Lege das Boot unter Riesentroll.
Das Boot bewegt sich mit dem Riesentroll mit.

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einmal am Tag:**
Lege das Boot so über den Fluss, dass es auf beiden Seiten genau ein Feld berührt.
Du kannst das Boot als Brücke benutzen
Das Boot zählt als eigenes Feld.
Lege das Boot bei Sonnenaufgang wieder unter den Riesentroll.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Meerestroll ist auf der Suche nach wertvollen Muscheln.

Stelle den **Meerestroll** auf Feld 567, an die Küste.
Der Meerstroll kann nur auf Feldern stehen, die an das Meer oder den Fluss grenzen.
Lege die 4 Muscheln verdeckt auf die Felder 521, 528, 533 und 548.

Aufgabe:
Bringe dem Meerestroll Muscheln im Wert von mindestens 3!
Decke die Muscheln auf, wenn du sie aufnimmst.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Meerestroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einmal am Tag:**
Stehst du auf dem Feld des Meerestrolls, kannst du dich mit ihm auf ein beliebiges Feld, das an den Fluss oder das Meer grenzt, versetzen.
Lege danach den Meerestroll bis zum nächsten Sonnenaufgang hin.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Sumpftroll hat Lust auf sein Lieblingsessen.
> Pilze!
> Aber keine giftigen!

Stelle den **Sumpftroll** auf Feld 549, in den Sumpf.
Würfle mit beiden großen Würfeln, addiere deren Werte mit 500 und lege einen Pilz verdeckt auf dieses Feld.
Mache das dreimal.

Aufgabe:
Bringe dem Sumpftroll Pilze. Die Summe der Pilze muss größer als 0 sein.
Decke die Pilze erst auf dem Feld des Sumpftrolls auf!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Sumpftroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Decke die übrigen Pilze auf. Du bekommst deren Werte als +WP (auch den -3 als +3WP).
Alle Pilze kommen aus dem Spiel.

- Du darfst Sumpffelder ab jetzt auf jedes angrenzende Feld verlassen.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Schattentroll fühlt sich allein.
> Er wünscht sich einen sphärischen Freund.

Stelle den **Schattentroll** auf Feld 510, Orons Wacht.

Aufgabe:
Bringe den Ruinengeist zum Schattentroll!
Du darfst den Ruinengeist nur dort ablegen.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Schattentroll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Du darfst beliebig viele **bereits aktivierte** Nebelplättchen mischen und neu auf den Nebelfeldern verteilen, beginne mit der höchsten freien Feldzahl.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

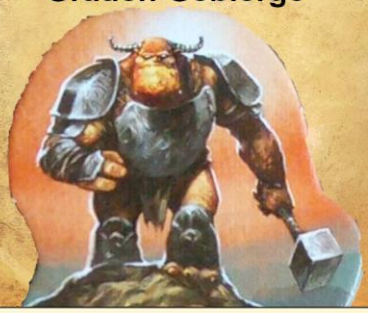
Troll



Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Troll aus dem Grauen Gebierge



Zusätzliches Material:
6 Sternkraut aus
Die letzte Hoffnung

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Trollhäuptling



Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Trollkönig



> Der Troll aus dem Grauen Gebirge sucht Sternenkraut.

Stelle den **Troll aus dem Grauen Gebirge** auf Feld 503, im Nordhoch.
Würfle mit einem roten (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einer) und lege ein Sternkraut auf das entsprechende Feld. Lege die übrigen Sternkräuter auf das Sonnenaufgangsfeld.
Lege **bei Sonnenaufgang** ein Sternkraut zu dem ersten Sternkraut dazu.
Du kannst Sternkraut gegen 1 WP tauschen.

Aufgabe:
Bringe dem Troll aus dem Grauen Gebirge ein Sternkraut!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Troll aus dem Grauen Gebirge erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Du kannst beim Troll aus dem Grauen Gebirge je ein Sternkraut gegen einen Trinkschlauch oder 1 SP tauschen.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Troll sucht Gold auf dem Goldfluss.
> Er findet keines.

Stelle den **Troll** auf Feld 532.
Jetzt und **bei jedem Sonnenaufgang** bewegt sich der Troll auf dem Goldfluss.
Würfle mit einem roten Würfel:
- bei 1, 2, 3: er geht in Richtung Feld 515
- bei 4, 5, 6: er geht in Richtung Feld 558.
Würfle mit dem Heldenwürfel für die Anzahl der Felder.

Aufgabe:
Zahle dem Troll 1 Gold!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Troll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Für eine Stunde nimmt dich der Troll mit auf dem Goldfluss.
Du bestimmst die Richtung.
Würfle mit dem grauen Würfel für die Anzahl der Felder.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Trollkönig beobachtet dich genau!

Stelle den **Trollkönig** auf Feld 508, Kronhort.

Aufgabe:
Stehe auf dem Feld des Trollkönigs und habe mindestens 6 Trolle erfolgreich eingeladen.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Trolkönig erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einmal am Tag:**
Du darfst einen beliebigen Troll um bis zu zwei Felder weit bewegen.
Lege danach den Trollkönig bis zum nächsten Sonnenaufgang hin.

- Decke **ZWEI neue Trollkarten** auf und lese sie.

> Der Trollhäuptling ist gefangen.
> Sporne versperren ihm den Weg.

Stelle den **Trollhäuptling** auf Feld 547, das Trollhorn.
Lege je eine Sporne auf die Felder 513 und 555.
Der Trollhäuptling kann nicht bewegt werden.

Aufgabe:
Besiege beide Sporne!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Trollhäuptling erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Ab jetzt darfst du die Sprungfelder auch mit weniger als 12 WP nutzen.

- Decke **ZWEI neue Trollkarten** auf und lese sie.

Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Trunkener Troll



Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Wachtroll des Fernen Landes



Die Legenden Von Andor

Kleiner Troll, große Party

Wachtroll aus Krahd



Zusätzliches Material:
5 Alte Waffen aus
Die letzte Hoffnung

> Der Trunkene Troll torkelt durch das ganze Land.

Jetzt und bei jedem Sonnenaufgang:
Würfle mit einem roten (Zehner) und einem Heldenwürfle (Einer) und stelle den **Trunkenen Troll** auf das entsprechende Feld.

Aufgabe:
Stelle dich auf das Spiegelfeld des Trunkenen Trolls.
Das Spiegelfeld ist das Feld, bei dem bei der Feldzahl Einer und Zehner vertauscht sind.
Bei Feld 516 ist das Spiegelfeld 561.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Trunkenen Troll erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- **Einmal am Tag:**
Du darfst dein Feld mit dem des Trunkenen Trolls tauschen.
Lege danach den Trunkenen Troll bis zum nächsten Sonnenaufgang hin.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Auch der Wachtroll glaubt nicht, dass du stark wie ein Troll bist.

Stelle den **Wachtroll des Fernen Landes** auf Feld 523, Sturmtrutz.

Aufgabe:
Gewinne eine Würfelprobe gegen den Wachtroll des Fernen Landes.
Für eine Stunde kannst du gegen ihn Kämpfen.
Der Wachtroll hat 0SP und würfelt mit 3 roten Würfeln, Päsche werden addiert.
Du musst seinen Kampfwert einmal **übertreffen**.

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Wachtroll des Fernen Landes erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Stelle die Fahrende Händlerin dauerhaft zum Wachtroll des Fernen Landes.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.

> Der Wachtroll aus Krahd sucht nach alten Waffen.

Stelle den **Wachtroll aus Krahd** auf Feld 532, die Südwacht.
Bestimme je ein Feld für die fünf verdeckten Alten Waffen, indem du mit einem Kreaturenwürfel (Zehner) und einem Heldenwürfel (Einer) würfelst.

Aufgabe:
Bringe dem Wachtroll aus Krahd den Eisernen Handschuh!

Lese erst weiter, wenn die Aufgabe erfüllt ist!

Du hast den Wachtroll aus Krahd erfolgreich eingeladen!

Belohnung:
- Rücke den **Urtroll** einen Buchstaben weiter.

- Die anderen alten Waffen können im Kampf genutzt werden oder beim Wachtroll aus Krahd eingetauscht werden:
Für das Messer und die Axt darfst du deinen Zeitstein auf das Sonnenaufgangsfeld legen.
Für das ganze Schwert darfst du den Erzähler ein Feld zurück bewegen.

- Decke **eine neue Trollkarte** auf und lese sie.