

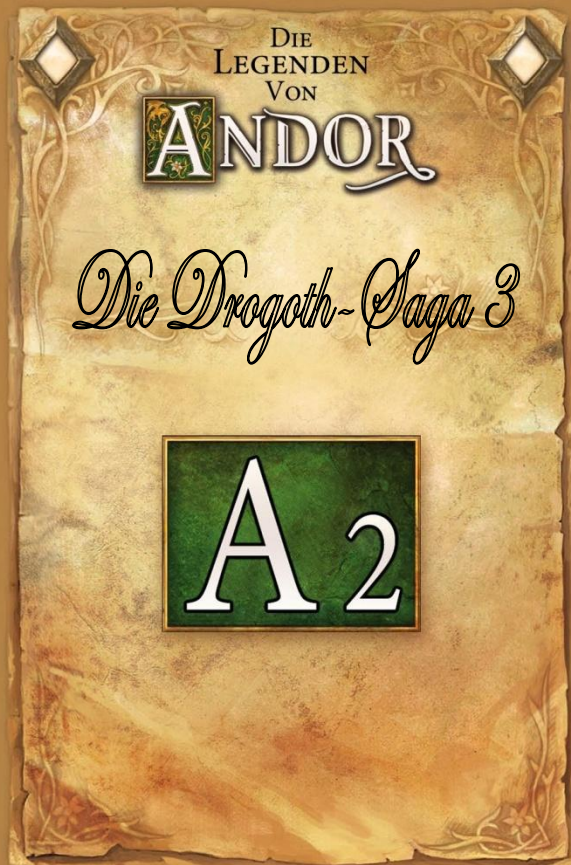
Dies ist der 3. Teil der Drogoth-Saga. Solltet ihr die ersten beiden Teile noch nicht gespielt haben, so tut dies zunächst.

Wie alle Legenden dieser Reihe, kann sie nur mit 4 Helden gespielt werden. Eara, Chada und Thorn müssen darunter vertreten sein. Lest ggf. den Prolog zur Legendenreihe erneut. Stattet Eara und Chada mit den Gegenständen aus, die Sie in den beiden vorherigen Legenden erhalten haben („Chadas Belohnung“ aus Legende 1 und „der mächtige Stab“ aus Legende 2).

(Folgender Text entstammt der Karte N2 der letzten Legende):

„Die Alte Hexe Reka also“, sagte ein alter Mann. „Sie hat uns und dem alten König Brandur schon geholfen, als wir vor Tarok geflohen sind. Ich war damals noch recht jung, doch ich erinnere mich. Sie hat auch über die Zeit davor berichtet, was in Andor passiert ist und wie sie einst mit den Bewahrern des Baumes der Lieder den ältesten Feind dieses Landes vertrieb: Drogoth!“

→ Lest weiter auf A2



In dem Moment, wo er das sagte, donnerte es draußen und ein lautes Dröhnen war zu hören. Draußen vor der Taverne war jemand. Und er war nicht leise!“

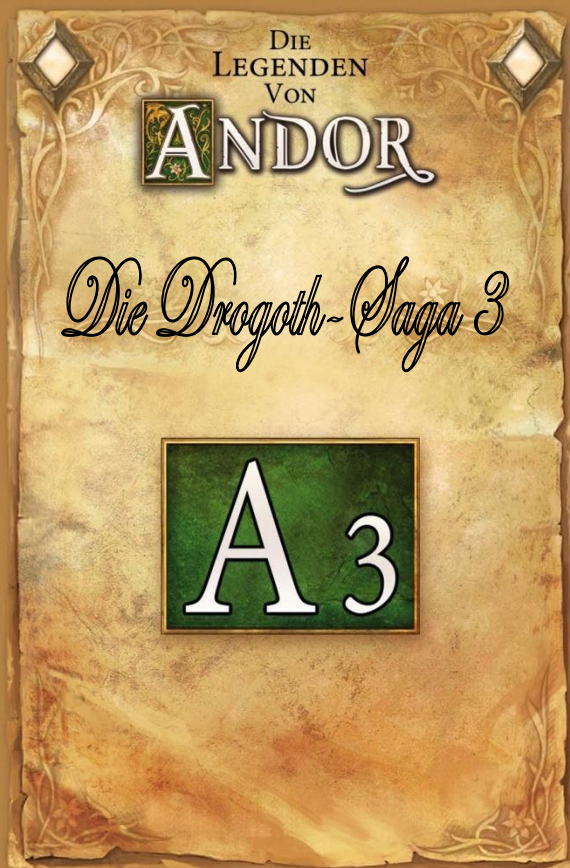
Die Helden sprangen auf und rannten zur Tür um zu sehen, was diesen Krach verursacht hatte. Die Sonne ging schon wieder auf und mit den ersten Sonnenstrahlen kam auch die Ursache des Lärms: Es war der Namensgeber der Taverne persönlich: Der Trunkene Troll – und er sah nicht glücklich aus!

Führt zunächst die Anweisungen auf der **Checkliste** aus. Nur der **Nebel** wird später ausgelegt. Nehmt zudem den **Brunnen** auf Feld 5 vom Spielplan.

Legt für diese Legende folgendes Spielmaterial bereit:

- Die Legendenkarten dieser Legende
- Die **6 Runensteine**, die **3 Heilkräuter**, die **Hexe**, die **4 Bauernplättchen**, ein **Pergament** (die Zahl ist egal), den **6er-Edelstein**.
- Die **15 Kreaturenplättchen**

→ Lest weitere auf A3



- Den **Trunkenen Troll** (wenn ihr die Erweiterung „neue Helden“ nicht besitzt, nehmt einen normalen Troll und stattet ihn mit dem schwarzen Standfuss des Magier Varkur aus, damit ihr ihn von normalen Trollen unterscheiden könnt.)
- Den **Markierungsring** (sofern ihr die Sternenschild-Erweiterung oder „Die Reise in den Norden“ besitzt)
- Das **N-Plättchen**

Legt das **N-Plättchen** auf das Feld J der Legendenleiste.

Erwürfelt die Position von 5 der 6 **Runensteine**.

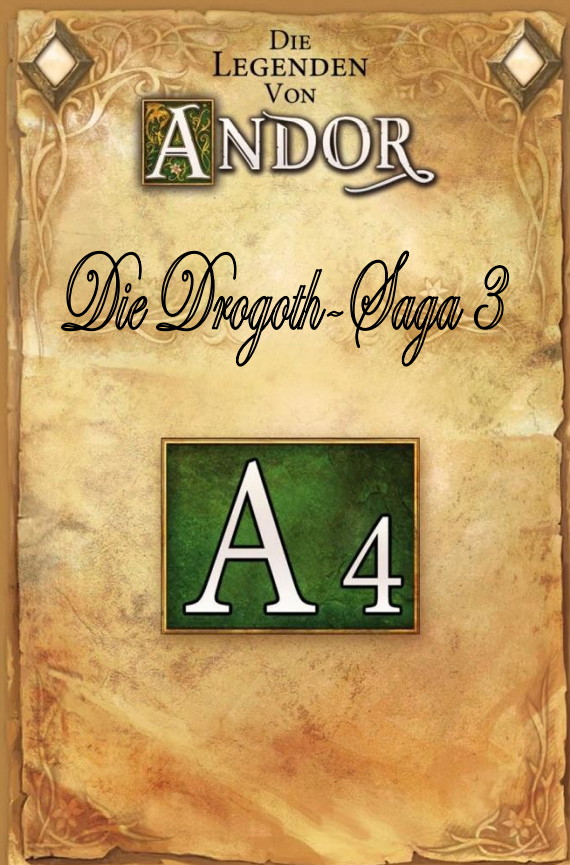
Legt Sternchen auf die Felder D und H der Legendenleiste sowie auf das N-Plättchen.

Legt je ein **Bauernplättchen** auf die Felder 24, 28, 40 und 64.

Sortiert aus den **Kreaturenplättchen** die folgenden aus:

Die 3 Plättchen, die Kreaturen bewegen, beide Plättchen mit den Wardraks und das Plättchen mit dem Heilkraut. Legt diese in die Schachtel, sie werden nicht weiter benötigt.

→ **Lest weiter auf A4**



Mischt die übrigen 9 **Kreaturenplättchen** und führt 3 von ihnen sofort aus.

Stellt desweiteren

je einen **Gor** auf Feld 27, 30, 46 und 59 und einen **Troll** auf Feld 55.

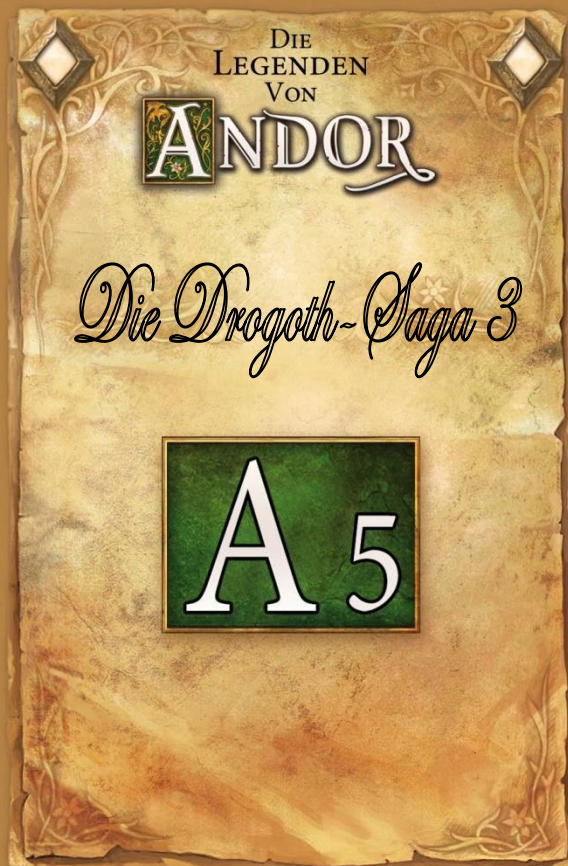
Legt von den 6 verbliebenen **Kreaturenplättchen** je eines an die Buchstaben B, C, E, F, G und I der Legendenleiste. Sie werden ausgeführt, sobald der Erzähler dieses Feld erreicht.

Frühmorgendliche Nebelschwaden hingen über den Ländereien von Andor. Und so manches Geheimnis versteckte sich dahinter.

Legt die **Nebelplättchen** auf folgende Felder: 3/10/19/20; 28/29/30/34; 39/42/43; 47/48/53/51

Sobald ihr das **Nebelplättchen** mit dem **Trinkschlauch** aktiviert, lest die Karte „Eine neue Quelle“ vor. Sobald ihr die **Hexe** im Nebel entdeckt, lest die Karte „der Kräutergarten“ vor.

→ **Lest weiter auf A5**



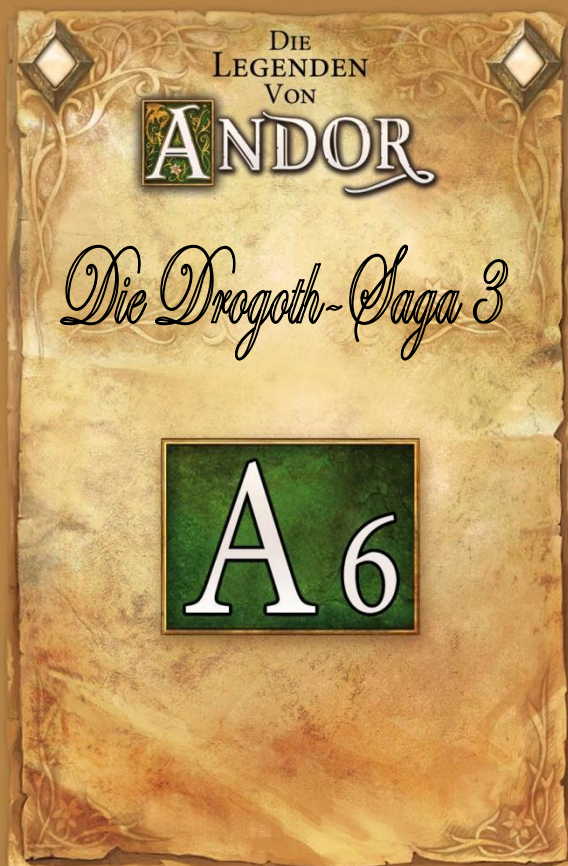
Stellt **alle Helden** sowie den **Trunkenen Troll** auf die **Taverne** (Feld 72).

„Diesen Gesichtsausdruck kenne ich.“ sprach der alte Mann erneut und deutete auf den Trunkenen Troll „Er war schon einmal so wütend. Damals wurde er von irgendwem mächtig geärgert und der Troll sann nach Rache. Ich kann mich nur nicht mehr erinnern, wer es war... Waren es Bewohner des Baumes der Lieder? Die Zwerge? Oder Menschen aus der Burg? Es ist leider zu lange her...“

Legt alle 8 Karten „**Der Weg des Trunkenen Trolls**“ bereit. Sie werden euch im Laufe des Spiels den Weg des Trolls nennen.

Bevor ihr eine Karte aufdeckt, verdeckt die gesamte Karte mit einer weiteren (bereits benutzten) Legendenkarte, damit ihr nicht alles auf einmal lesen könnt. Schiebt die benutzte Karte immer nur soweit runter wie nötig, um das nächste Feld zu erfahren auf das sich der Trunkene Troll bewegen wird. (Ihr kennt also das nächste Feld aber keines der anderen).

→ Lest weiter auf A6

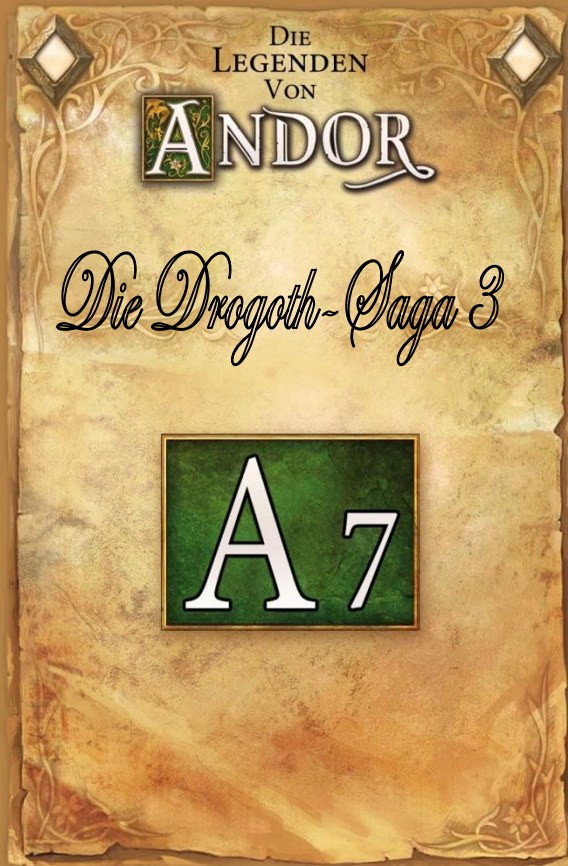


Auf den Karten „**Der Weg des Trunkenen Trolls**“ befindet sich jeweils eine Tabelle mit 3 Spalten an Zahlen. Euch wird immer vorgegeben, welche der Spalten ihr zu befolgen habt. Legt einen Stern oben an die Spalte, damit ihr nicht vergesst, welche die richtige ist!

Wenn der **Trunkene Troll** auf das letzte Feld einer Zahlenspalte zieht, würfelt mit einem **Heldenwürfel** und entnimmt der Tabelle am Ende der Karte, welche Karte „**Der Weg des Trunkenen Trolls**“ euch den weiteren Weg nennt.

Der **Trunkene Troll** bewegt sich **nach jeder Kampfrunde, in der er angegriffen wurde** und direkt **VOR jeder Erzähler-Bewegung** einen Schritt weiter. Stülpt den Markierungsring über die Erzählerfigur, damit ihr das nicht vergesst. Will sich der **Trunkene Troll** auf ein Feld bewegen, welches bereits von einer Kreatur besetzt ist, so wird er auf das nächste Feld auf seinem Weg gesetzt. Die Pfeile sind für die Bewegung des Trolls uninteressant.

→ Lest nun weiter auf A7



In der Nacht bewegt sich der Trunkene Troll nicht mit den anderen Trollen, sondern direkt vor dem Erzähler. Andere Kreaturen überspringen den Trunkenen Troll nach den üblichen Regeln.

Der **Trunkene Troll** besitzt eine Stärke von 20. Markiert dies mit einem Stern auf der Stärke-Leiste. Markiert ebenfalls die 20 Willenspunkte des Trunkenen Trolls mit einem Stern. Nach Kämpfen regeneriert sich dieser Troll NICHT!

Er würfelt immer mit 3 roten Würfeln. Gleiche Werte werden addiert (wie üblich).

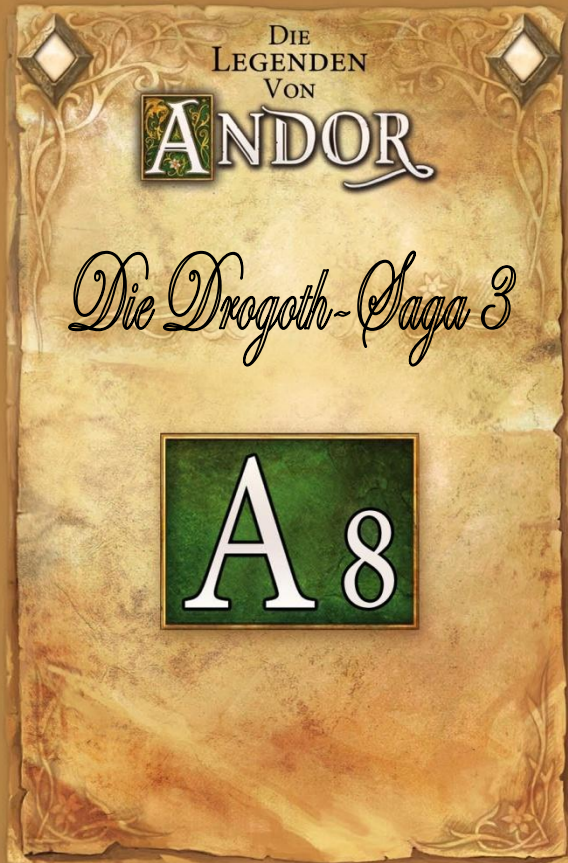
Wenn der Troll eine Kampfunde verliert, werden ihm lediglich 10% (aufgerundet) der Differenz der Stärkepunkte an Willenspunkten abgezogen.

(Beispiel: Der Troll kommt mit seinen Würfeln auf 28 Stärkepunkte, die Heldengruppe auf 41.

Differenz: 13. Ein Zehntel davon sind 1,3 – Aufgerundet: 2 WP).

Wenn der **Trunkene Troll** besiegt wurde, wird der **Erzähler** sofort auf das **N-Feld** vorgesetzt.

→ Lest weiter auf A8



Würfelt nun mit einem Heldenwürfel um zu erfahren, welche Route der Trunkene Troll zunächst einschlagen wird:

Bei einer...

... 1: „Der Weg des Trunkenen Trolls 1“, Spalte I

... 2: „Der Weg des Trunkenen Trolls 2“, Spalte II

... 3: „Der Weg des Trunkenen Trolls 3“, Spalte III

... 4: „Der Weg des Trunkenen Trolls 4“, Spalte II

... 5: „Der Weg des Trunkenen Trolls 5“, Spalte I

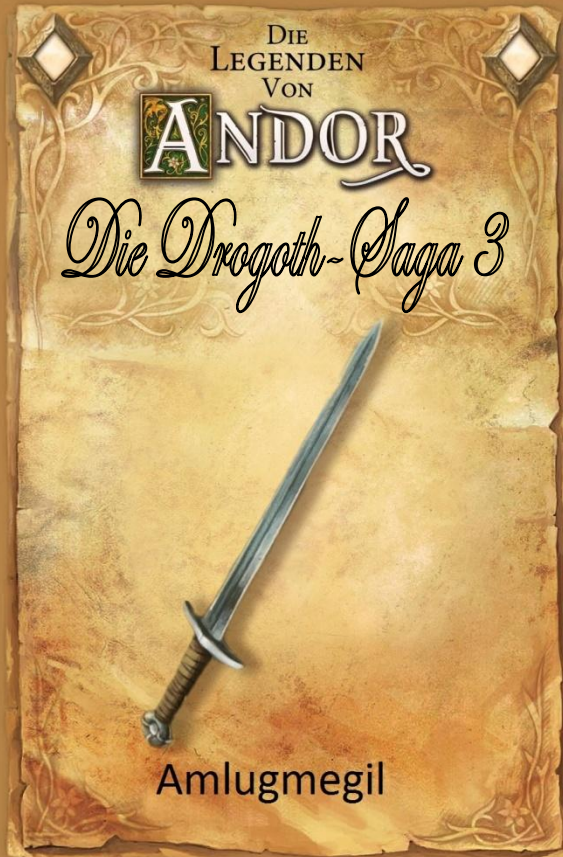
... 6: „Der Weg des Trunkenen Trolls 6“, Spalte III

Hinweis: Der Trunkene Troll schlägt keine Bauern! Bauernplättchen dürfen sich also mit dem Trunkenen Troll auf einem Feld befinden.

Als die Helden nach Osten blickten, sahen sie nicht nur die aufgehende Sonne, sondern auch einen Falken mit einem Brief im Schnabel. Er flog direkt auf Thorn zu und übergab die Nachricht.

„Ich muss schnell zur Mine“ sagte er zu den umstehenden „Die Zwerge wollen mit mir Reden und es scheint dringend zu sein“.

→ Lest weiter auf A9



Dies ist das Schwert mit dem Brandur einst Tarok in die Flucht schlug. Ich, Melkart, habe es für dich, Thorn, neu geschmiedet. Benutze es um Frieden über Andor zu bringen.

Wenn **Thorn** an einem Kampf beteiligt ist und die Heldengruppe **Stärker** ist, als der Gegner, so werden dem Gegner zusätzliche **Willenspunkte** abgezogen:

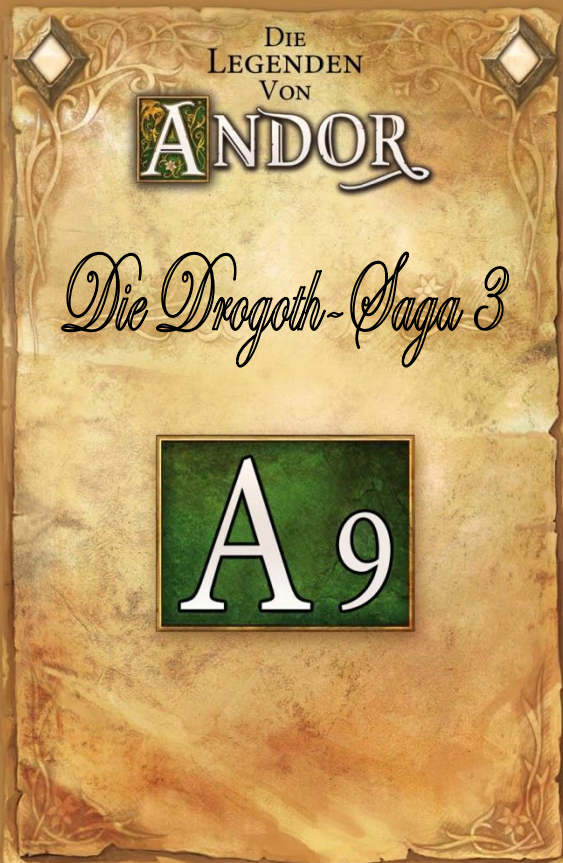
Gor: 1 zusätzlicher WP

Skral: 2 zusätzliche WP

Wardrak/Troll/Endgegner: 3 zusätzliche WP

Amlugmegil ist auch gegen den **Trunkenen Troll** einsetzbar!

Thorn behält diese Karte auch für kommende Legenden dieser Reihe.



Deckt die Karte „**Altes Pergament**“ auf, sobald **Thorn** die **Mine der Schildzwerge** (Feld 71) erreicht. Legt einen Stern zur Erinnerung darauf.

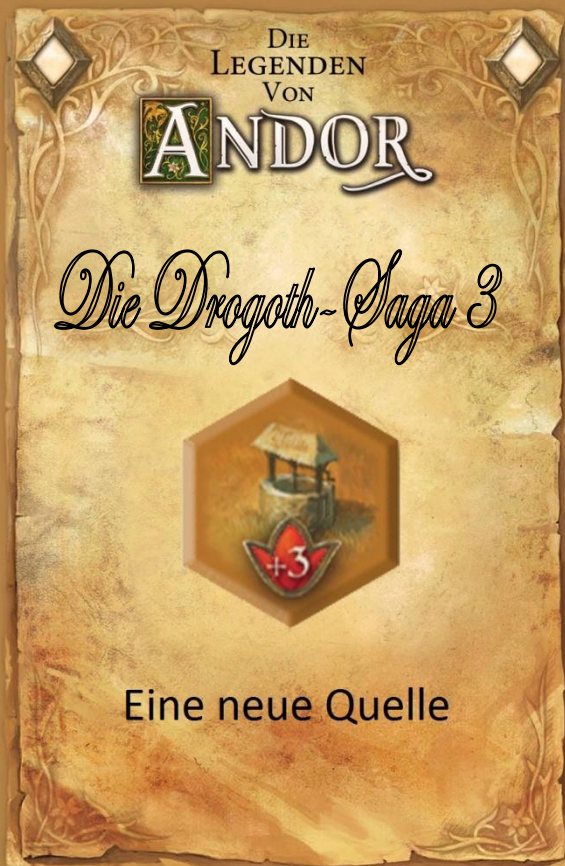
Legendenziele:

- Der **Trunkene Troll** muss besiegt werden, bevor er sein Ziel erreicht und bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht hat.
- Der Krieger muss die Mine vor der 2. Nacht erreicht haben.

Thorn startet mit **3 Stärkekpunkten**, jeder andere Held mit 2.

Zudem erhält die Heldengruppe: einen **Falken**, einen **benutzen Schild** (Rückseite), **3 Stärkekpunkte** und **5 Gold**.

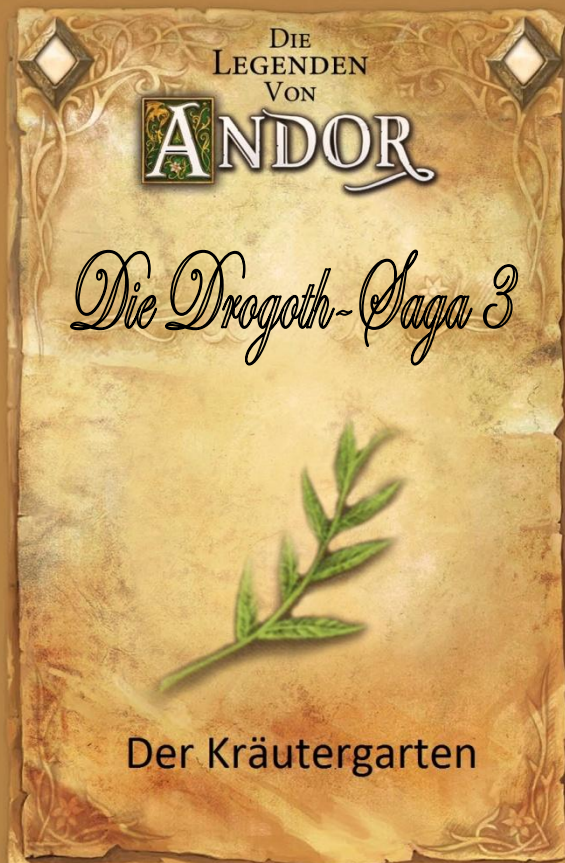
Der Held, der nach Thorn an der Reihe ist, beginnt die Partie.



Eine neue Quelle

Der Held entdeckte eine bisher unbekannte Quelle und schöpfte neue Energie und neuen Mut.

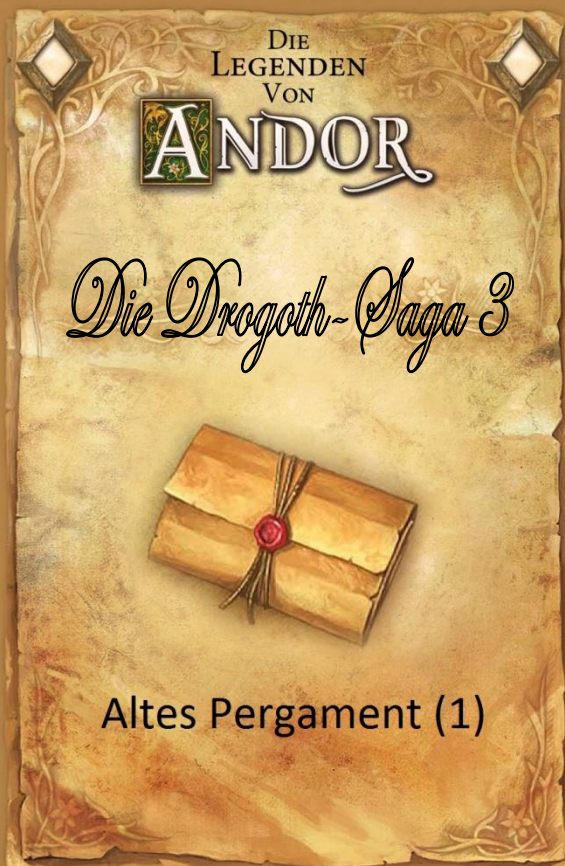
Der Held, der das Nebelplättchen mit dem Trinkschlauch aufgedeckt hat, erhält nun **2 Trinkschläuche** (statt einem). Zudem wird das nicht benutzte **Brunnenplättchen** aufgefrischt auf dieses Feldgelegt. Es bleibt die gesamte Legende über nun hier liegen und funktioniert wie alle anderen Brunnen auch.



Der Kräutergarten

Dort im Nebel hatte einer der Helden die Hexe gefunden. Aufgeregt kam Sie schon auf den Helden zugeeilt. Diesmal konnte sie nicht helfen – sie selbst brauchte die Hilfe der Helden! Ihre magischen Kräuter waren ihr ausgegangen und sie konnte keinen Hexentrank brauen. Doch glücklicherweise hatte sie im wachsamem Wald einen Garten angelegt.

Die **Hexen-Figur** wird auf das Feld, auf dem sie gefunden wurde, **gelegt** (nicht gestellt). Legt verdeckt je ein **Heilkraut** auf die Felder 58, 59 und 60. Sobald ein Held ein Heilkraut zur Hexe gebracht hat, erhält der Held im Austausch dafür einen **Hexentrank**. Ab diesem Zeitpunkt kann bei der Hexe der Trank nach den üblichen Regeln gekauft werden.

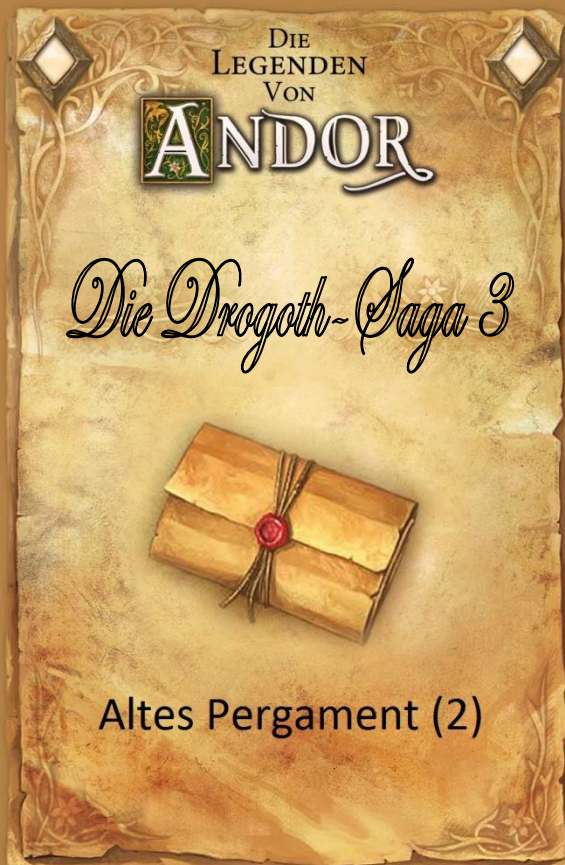


Ohne Umschweife fing die Wache der Zwerge an auf Thorn einzureden: „Wir haben ein altes Pergament gefunden, welches die Abbildung eines alten Schwertes zeigt. Doch können wir die Schrift nicht entziffern, da diese Sprache schon seit langem nicht mehr in den Länderrein Andors gesprochen wird. Fürst Hallgard vermutete, dass es sich um eine mächtige Waffe handelt, mit der man Andor besser beschützen könne – deswegen haben wir nach euch, Thorn, Fürst von Andor, gerufen. Nehmt dieses Pergament und findet jemanden, der es übersetzen kann.“

Thorn erhält ein **Pergament**.

„Wer es übersetzen kann, fragt ihr? Ich weiß es nicht... Vielleicht hat König Thorald oder ein anderer Gelehrter der Burg diese Schrift gelernt. Oder die Bewahrer des Baumes der Lieder. Oder vielleicht lebt sogar noch einer der Menschen von damals? Dann werdet ihr ihn bestimmt in einer geselligen Runde in der Taverne Treffen.“

→ Lest weiter auf „Altes Pergament (2)“



Deckt die Karte „**In der Burg**“ auf, sobald ein Held mit dem Pergament auf der Burg steht.

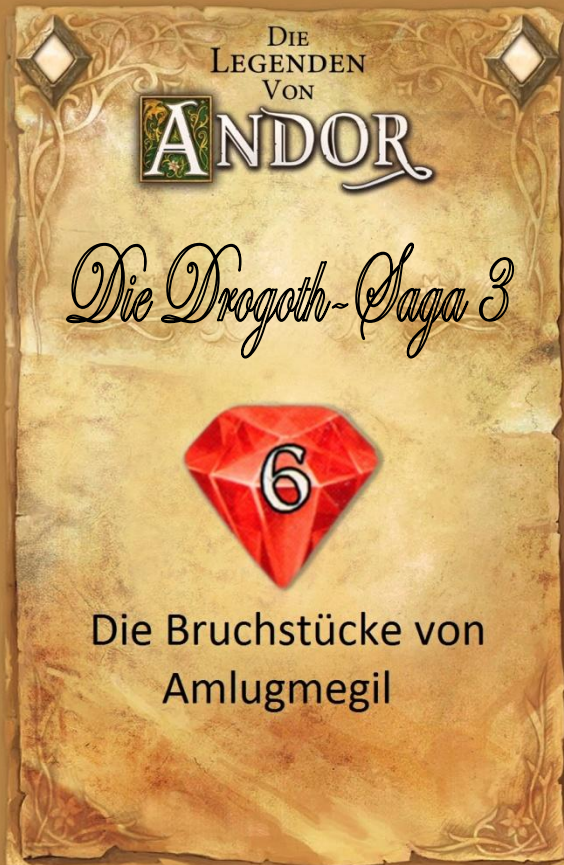
Deckt die Karte „**In der Taverne**“ auf, sobald ein Held mit dem Pergament auf der Taverne steht.

Deckt die Karte „**Am Baum der Lieder**“ auf, sobald ein Held mit dem Pergament auf am Baum der Lieder steht.

Aufgabe: Das Pergament muss übersetzt worden sein bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht.



Der Held betrat die kühle Burg und König Thorald betrachtete das Pergament und gab es auch an seine Berater weiter. Doch keiner konnte es entziffern. Lediglich einer der Gelehrten meinte die Wörter „Schwert“, „Kampf“ und „Tarok“ entziffern zu können. Doch diese Information reichte dem Helden nicht. Die Suchen ging also weiter...



„Wahrlich, dies sind die Bruchstücke von Amlugmegil. Oder besser gesagt ‚Drachenschwert‘, wenn man es in der heutigen Sprache ausdrücken will. Ich werde das Schwert sofort neu schmieden, damit ihr es mit euch tragen könnt und Andor damit beschützen könnt. Es sollte jedem Feind furcht einflößen!“

Nehmt den **Rubin** aus dem Spiel.

Thorn darf nun die Karte „Amlugmegil“ aufdecken und vorlesen. Dies ist der Gegenstand, den er in dieser und auch in den noch kommenden Legenden dieser Reihe benutzen darf.