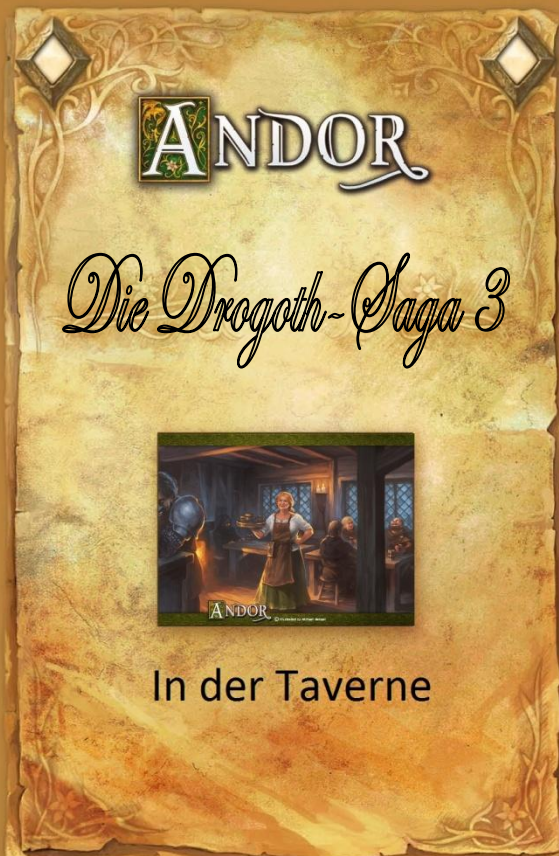


Melkart empfing den Helden und sah sich das Pergament genau an: „Diese Schrift habe ich schon seit langem nicht mehr gesehen. Es ist die Sprache jener Menschen, die damals über durch die Berge in dieses Land kamen. Doch mit König Brandur ist der letzte Mann jenes Volkes gestorben. Doch ich vermag euch zu helfen. Gebt mir ein wenig Zeit!“

Versetze den **Zeitstein** des Helden, der das Pergament zum Baum der Lieder gebracht hat um eine Stunde vor und nehmt das **Pergament** aus dem Spiel. (Sollte sich der Zeitstein dadurch in den Überstundenbereich bewegen, so verliert der Held 2 Willenspunkte. Steht er schon auf Stunde 10, so geschieht nichts.)

Lest nun die Karte „**Die Übersetzung**“ vor.



„Nein, tut mir leid“ sagte der alte Mann. Auch er war nicht in der Lage die alte Schrift zu übersetzen. „Ich habe diese Sprache als kleiner Bub gehört und gesprochen, doch als ich das lesen lernte, benutzte man schon die heutige andorische Sprache. Wenn du willst erzähle ich dir davon. Ich gebe dir auch gerne ein Getränk aus.“

Der Held hat nun die Möglichkeit seinen **Zeitstein** auf der Tagesleiste um einen Schritt vorzusetzen und dafür einen **Trinkschlauch** zu erhalten.



Nach einiger Zeit kam Melkart zurück und erzählte, was auf dem Pergament steht: „Es ist hier wirklich von einem mächtigen Schwert die Rede, wie die Zwerge es schon vermutet hatten. Und zwar von dem Schwert, mit dem Brandur einst Tarok in die Schranken wies. Bei diesem Kampf ist es allerdings zerbrochen und der Rubin, der im Heft eingelassen war, wurde sogar gestohlen. Man vermutet er wurde in die Knochengrube gebracht. In diesem Schriftstück, welches von Brandur selbst ist, hat er aufgeschrieben, wo sich die Bruchstücke in der Burg befinden und wie man es wieder zusammen setzt, sofern man den Rubin gefunden hat.“

„Wir haben doch vor kurzem erst einen Rubin aus der Knochengrube einem Wardrak abgenommen. Ist dies vielleicht der gesuchte Stein?“ fragte der Held.
„Das ist für wahr sehr wahrscheinlich. Geht zur Burg und bringt mir die Bruchstücke sowie den Rubin. Und wenn es der Richtige ist, so werde ich euch helfen können und die Klinge, die zerbrochen ward, wird neu geschmiedet.“

→ Lest weiter auf „Die Übersetzung (2)“



Legt den **Rubin** auf die **Burg**. Ein Held kann ihn einsammeln und in sein Inventar legen.

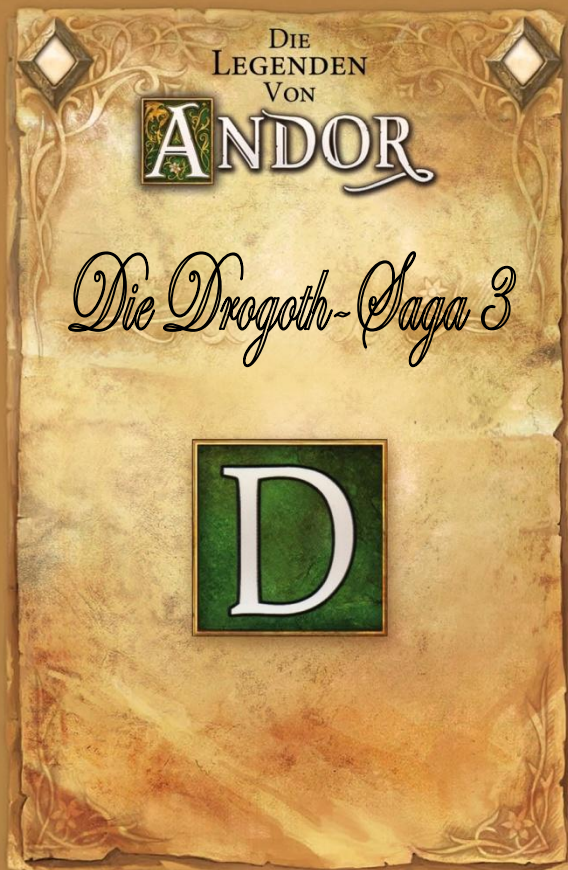
Aufgabe: Thorn muss mit dem **Rubin** auf dem **Baum der Lieder** (Feld 57) stehen bevor der Erzähler das N-Plättchen erreicht. Sobald dies der Fall ist, lest die Karte „**Die Bruchstücke von Amlugmegil**“ vor.

„Die Kreaturen werden mitbekommen haben, dass ihr den Rubin aus der sicheren Rietburg wieder heraus holt und versuchen ihn euch ab zu nehmen.“

Stellt **Wardraks** auf die Felder 55 und 65.

Der **Rubin** darf niemals (auch nicht im vorbei gehen) mit einem **Skral**, **Troll** oder **Wardrak** auf einem Feld sein. (Gors und auch der Trunkene Troll sind in Ordnung). Sollte dies der Fall sein, kommt der Rubin aus dem Spiel und die Legende ist sofort verloren. Der **Rubin** darf nicht mit einem Falken transportiert werden!

Wenn die Helden einen der **Wardraks** besiegen, so wandert das N-Plättchen um 2 Felder auf der Legendenleiste nach oben, bevor die Helden ihre Belohnung erhalten und der Erzähler läuft.

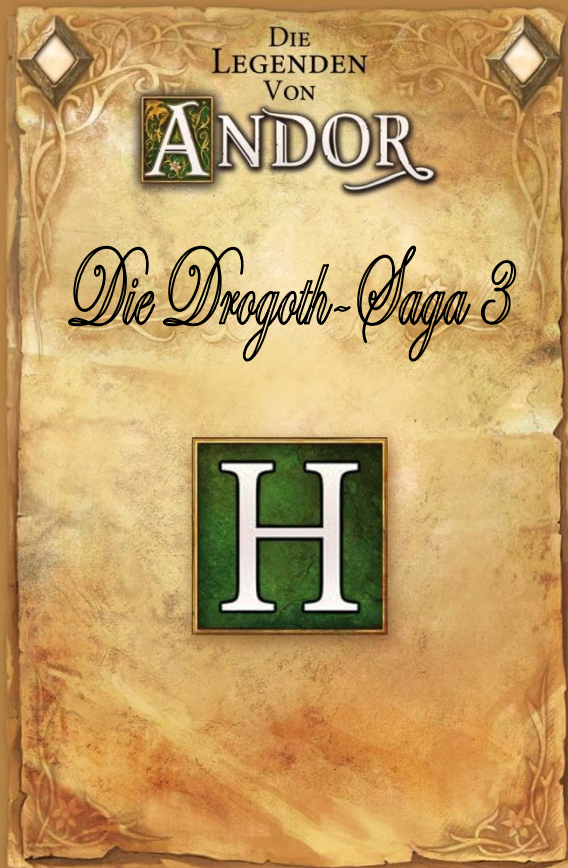


Der Trunkene Troll irrte weiter durch Andor und jetzt hatte er sich auch noch verlaufen! Das machte ihn rasend. Er gönnte sich einen weiteren Schluck aus dem Metfass und rannte einfach weiter.

Der **Trunkene Troll** bewegt sich einen Schritt entlang seines Weges. Legt den Stern für seine Stärkepunkt nun auf die 30. Seine Willenspunkte bleiben unverändert.

Die Kreaturen des Feindes wollten die Verwirrung nutzen, die durch die Raserei des Trunkenen Trolls entstand und unternahmen einen weiteren Versuch die Burg zu erobern.

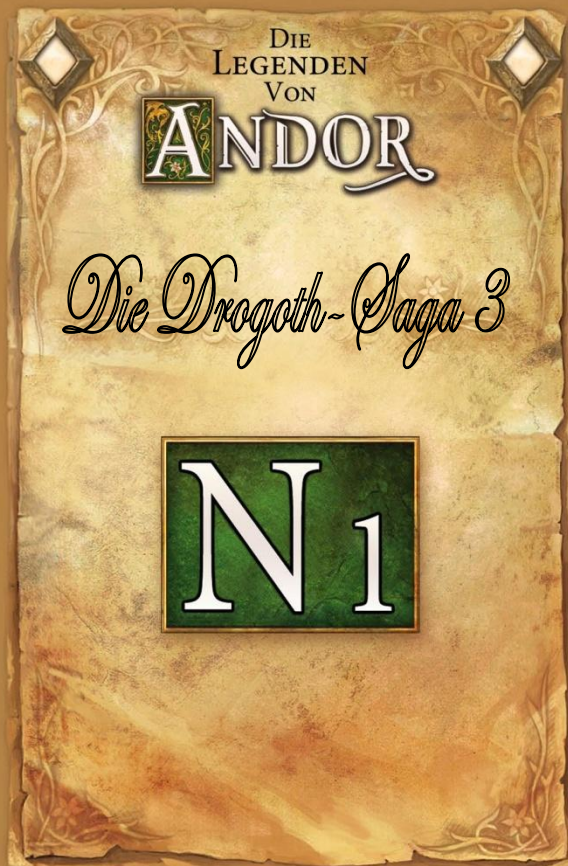
Stellt **Gors** auf die Felder 33, 37, 47 und 61



Nun war dem Trunkenen Troll auch noch der Met ausgegangen! Er war wütend und entschlossen wie nie – niemand würde ihn aufhalten!

Erhöht die Stärkepunkte des Trunkenen Trolls nun auf 40. Seine Willenspunkte bleiben unverändert.

Stellt zudem einen **Skrall** auf Feld 56.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn:

- die Burg verteidigt wurde.
 - der Trunkene Troll nicht am Ende seines Weges angekommen ist.
 - der Trunkene Troll besiegt wurde.
- und
- die Karte Amlugmegil vorgelesen wurde.

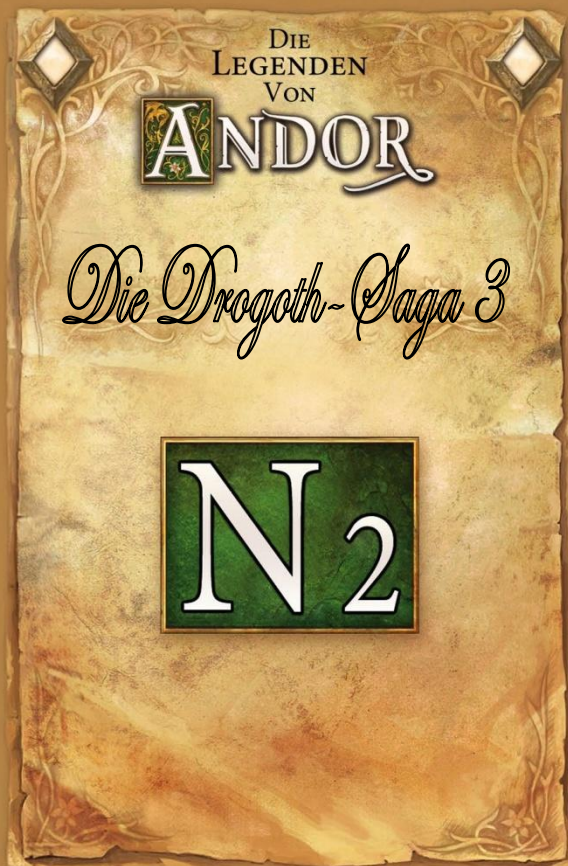
→ **Lest weiter auf N2**

Die Legende nahm ein Böses Ende, wenn:

- Die Burg nicht verteidigt wurde.
 - Der Trunkene Troll nicht besiegt wurde.
- oder
- Die Karte „Amlugmegil“ nicht vorgelesen wurde.

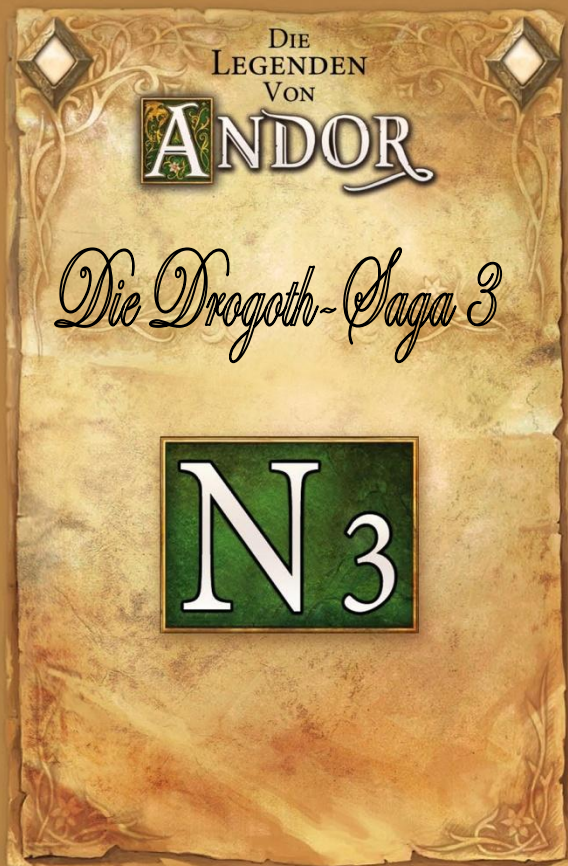
Tipps für's nächste Mal:

Versucht unbedingt die Wardraks zu besiegen, sie bringen euch viel zusätzliche Zeit. Mit Earas mächtigem Stab ist dies auch nicht so schwer. Greift den Trunkenen Troll erst an, wenn Thorn sein neues Schwert hat. Dies macht es deutlich einfacher ihn zu besiegen.

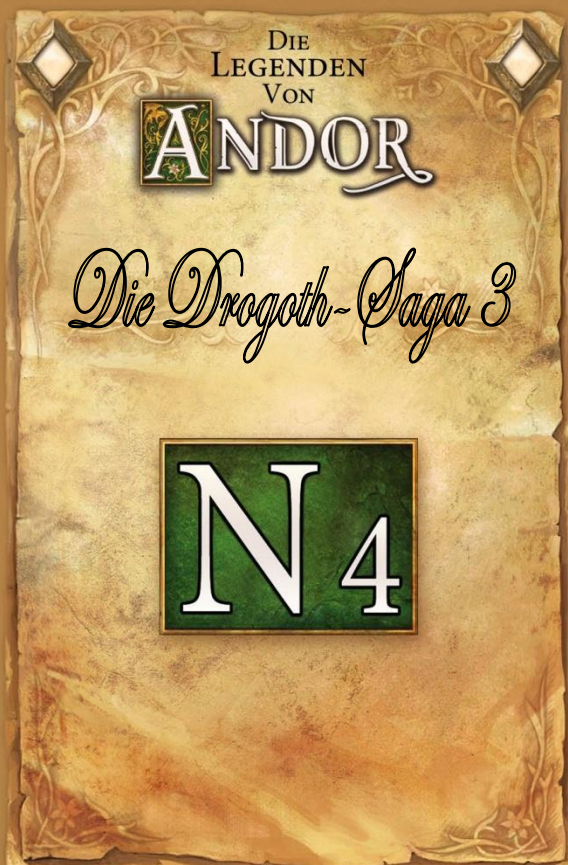


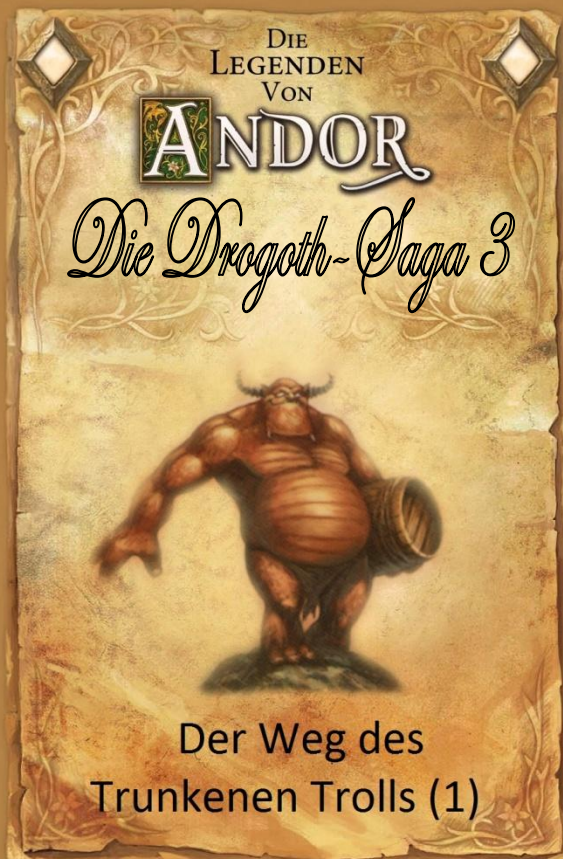
Der Trunkene Troll hatte sich beruhigt und ist eingeschlafen. Nachdem er seinen Rausch ausgeschlafen hatte, erzählte er den Helden seine Geschichte: „Tut mir leid“ brummte er „Ich war bei den Schildzwerge und habe mir ein neues Fass Met besorgt. Und natürlich habe ich deren Auswahl erst mal gründlich probiert. Da ich häufiger vorbei komme, haben sie mich kurz in ihrer Mine alleine gelassen und dann hat mich irgendetwas aus dem Schatten heraus angegriffen. Ich habe nicht gesehen, was es war, doch ich hab mich ordentlich verbrannt. Ich hab mir dann ein Fass geschnäpft und bin dahin gerannt, wo ich dachte, dass es her kommt und letztendlich durch ganz Andor gerannt.“ „Dann ist es also wahr“ sagte der alte Mann aus der Taverne, der zusammen mit vielen Schaulustigen gekommen war, während der Trunkene Troll geschlafen hatte. „Das muss Drogoth gewesen sein! Ich bin mir sicher. Drogoth ist einer der gefährlichsten Drachen, die je gelebt haben. Selbst als Drachen und Zwerge noch befreundet waren, hatte er schon die Seiten gewechselt!“

→ **Lest weiter auf N3**



„Die Drachen und Zwerge von einst hatten ihn zusammen mit den Bewahrern des Baumes der Lieder und der Hexe Reka eigentlich besiegt und eingesperrt. Doch anscheinend hat er sich erholt und ist aus dem Zwergengefängnis ausgebrochen! Helden von Andor, beschützt und bitte vor diesem Ungeheuer. Geht zu den Zwergen und zu den Bewahrern des Baumes der Lieder. Sie werden euch weiter helfen können. Bitte beschützt Andor!“ Und noch bevor er zu Ende gesprochen hatte, brachen die Helden auf um in der Mine und am Baum der Lieder mehr Informationen zu erhalten.





I	II	III
23	16	38
24	48	16
25	53	48
31	54	47
33	56	46
	63	64
	61	65

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte I benutzt habt:

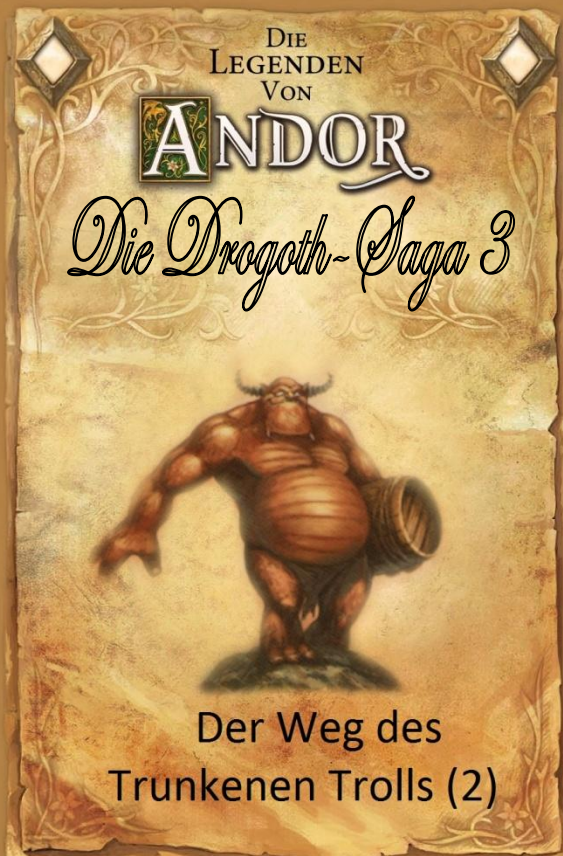
1-3: Karte 5, Spalte III 4-6: Karte 3, Spalte II

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte II benutzt habt:

1-3: Karte 5, Spalte II 4-6: Karte 6, Spalte II

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte III benutzt habt:

1-3: Karte 7, Spalte I 4-6: Karte 7, Spalte II



I	II	III
42	29	16
44	30	38
46	34	39
47	35	43
48	33	45
16		64
17		61

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr Spalte I benutzt habt: Karte 8

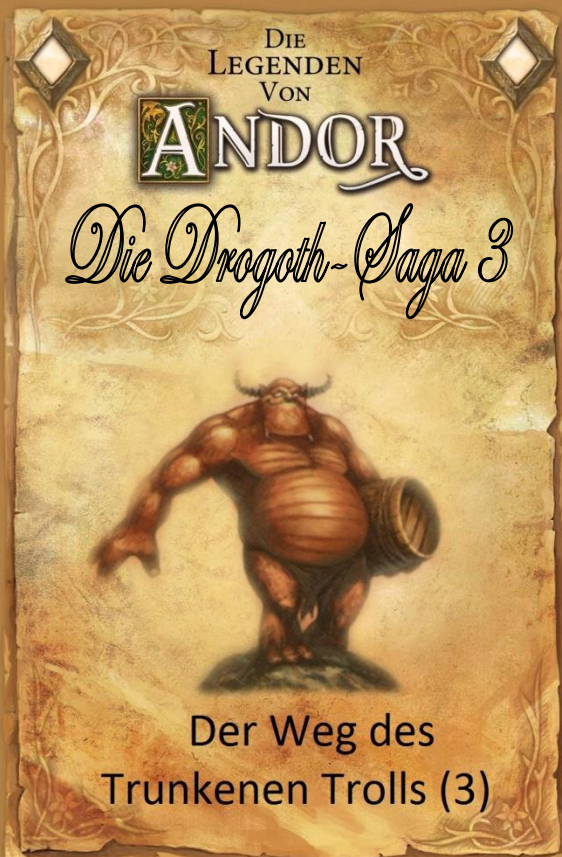
Bei 1: Spalte I, Bei 2: Spalte II, Bei 3-6: Spalte III

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte II benutzt habt:

1-3: Karte 5, Spalte III 4-6: Karte 3, Spalte II

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte III benutzt habt:

1-3: Karte 5, Spalte II 4-6: Karte 6, Spalte II



I	II	III
16	35	34
36	23	30
38	19	29
39	18	28
43	36	38
45	38	
65	39	

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte I benutzt habt:

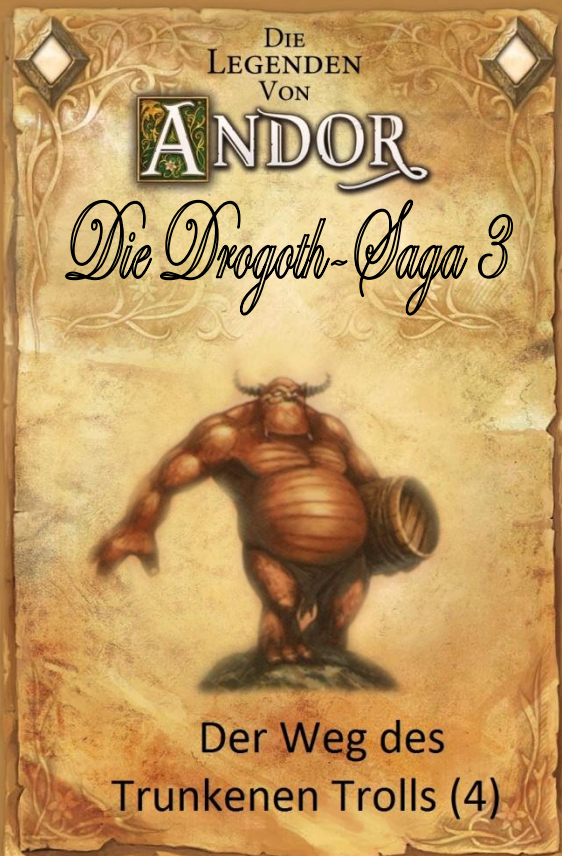
1-3: Karte 7, Spalte I 4-6: Karte 7, Spalte II

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte II benutzt habt:

1-3: Karte 1, Spalte III 4-6: Karte 2, Spalte I

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte III benutzt habt:

1-3: Karte 6, Spalte I 4-6: Karte 1, Spalte II



I	II	III
16	28	16
48	18	13
47	36	6
46	16	14
44	38	18
42		36
39		17

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte I benutzt habt:

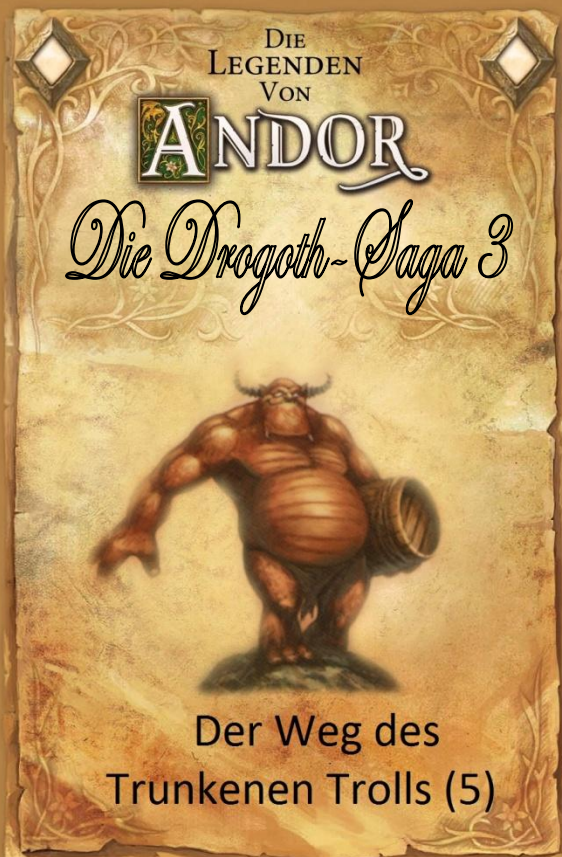
1-3: Karte 1, Spalte III 4-6: Karte 2, Spalte I

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte II benutzt habt:

1-3: Karte 6, Spalte I 4-6: Karte 1, Spalte II

Wenn ihr Spalte III benutzt habt: Karte 8

Bei 1: Spalte I, Bei 2: Spalte II, Bei 3-6: Spalte III



I	II	III
18	63	30
14	56	29
2	54	28
6	47	38
13	46	32
	45	16
	65	48

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte I benutzt habt:

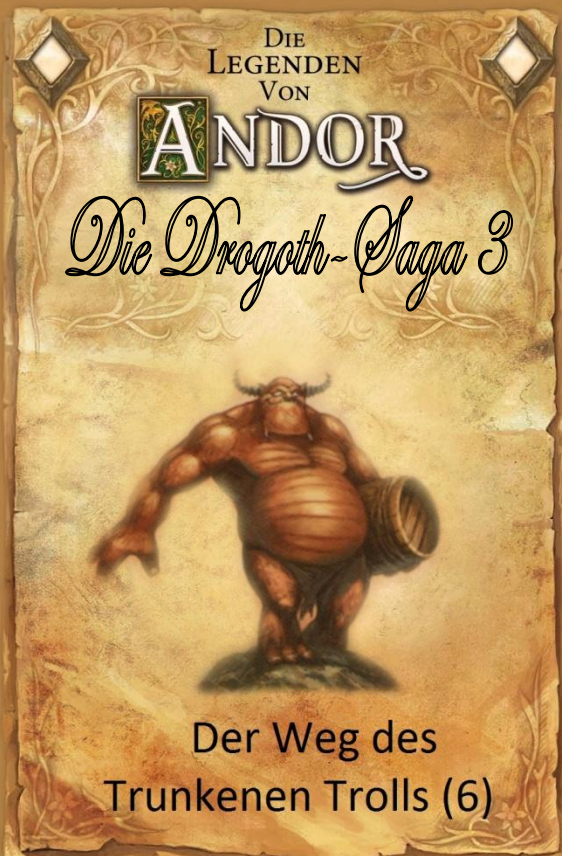
1-3: Karte 4, Spalte I 4-6: Karte 2, Spalte III

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte II benutzt habt:

1-3: Karte 7, Spalte I 4-6: Karte 7, Spalte II

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte III benutzt habt:

1-3: Karte 3, Spalte I 4-6: Karte 4, Spalte III



I	II	III
39	64	19
42	45	10
43	43	14
44	39	17
46	38	13
47	36	
48	17	

Würfel mit einem Heldenwürfel und nimm die entsprechende Karte „Der Weg des Trunkenen Trolls“ und die angegebene Spalte.

Wenn ihr auf dieser Karte Spalte I benutzt habt:

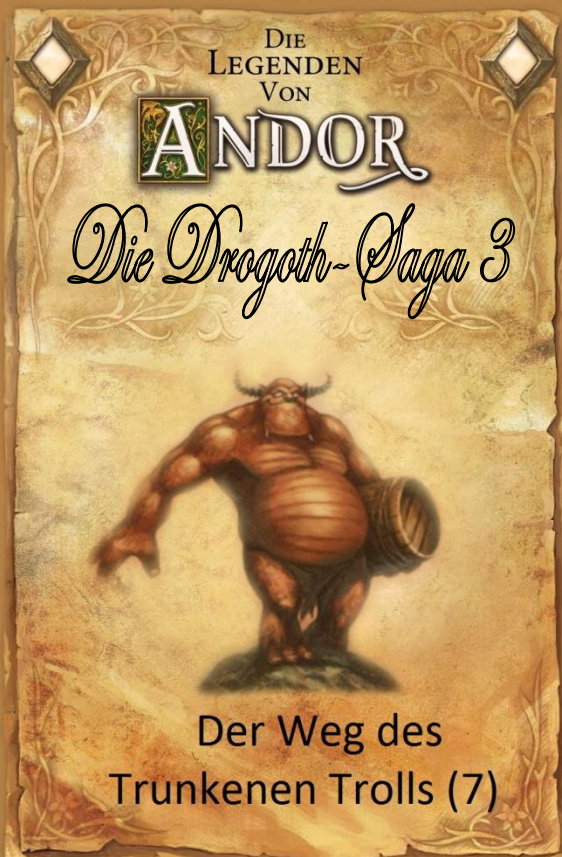
1-3: Karte 3, Spalte I 4-6: Karte 4, Spalte III

Wenn ihr Spalte II benutzt habt: Karte 8

Bei 1: Spalte I, Bei 2: Spalte II, Bei 3-6: Spalte III

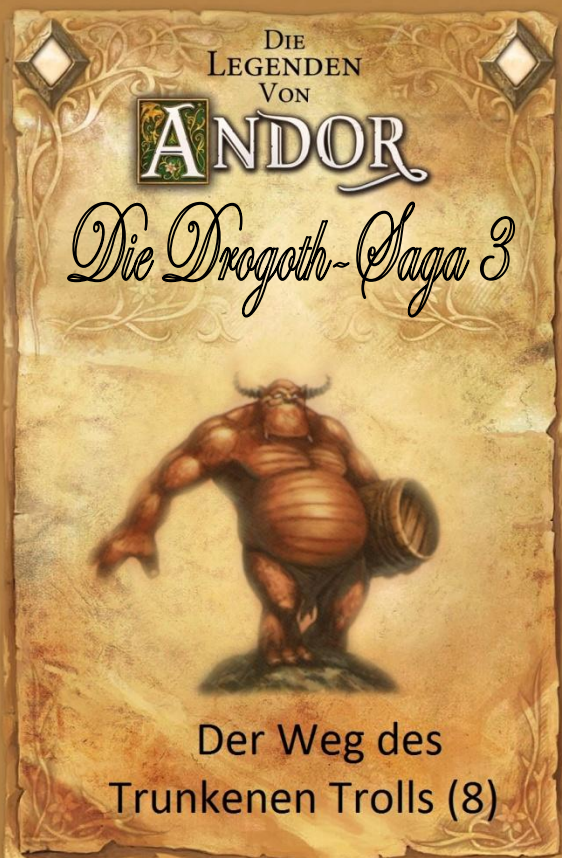
Wenn ihr auf dieser Karte Spalte III benutzt habt:

1-3: Karte 4, Spalte I 4-6: Karte 2, Spalte III



I	II
64	45
46	46
44	47
43	54
71	57

Wenn der Trunkene Troll nun die Mine der Schildzwerge oder den Baum der Lieder erreicht hat, ist die Legende verloren.
Stellt den Erzähler auf das N-Plättchen.



I	II	III
16	36	18
48	38	19
53	39	20
54	43	4
57	71	0

Wenn der Trunkene Troll nun die Mine der Schildzwerge, die Burg oder den Baum der Lieder erreicht hat, ist die Legende verloren.
Stellt den Erzähler auf das N-Plättchen.