



**ANDOR**

**Renn, Forn, Renn!**

a1

Diese Legende besteht aus 16 Legendenkarten:  
 a1, a2, a3, a4, a5, b, g1, g2, l1, l2, n,  
 Unterstützung des Hautwandlers 1,  
 Unterstützung des Hautwandlers 2,  
 Unterstützung der Beschwörerin 1,  
 Unterstützung der Beschwörerin 2 und  
 Unterstützung des Sehers.

Diese Legende spielt auf der Seite des Spielplans, die das **Graue Gebirge** zeigt. Führt **nicht** die Anweisungen auf der Checkliste aus.

- Legt Forns Heldentafel, seine Heldenfigur und seine Würfel bereit. Legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld und markiert seine Startwerte: Der Holzstein kommt auf **14 Stärkepunkte**, die zweite Holzscheibe auf **7 Willenspunkte**.
- Legt alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit. Legt die 3 roten Kreaturenwürfel bereit und neben die Kreaturanzeige den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Legt die Figuren **Drukil, Darh, Knochen-Golem und Leander** bereit.
- Legt **Drukils Armreif, den Sturmschild, die alten Waffen „Axt“ und „Schwert“** (Griff und Klinge), **1x Apfelnüsse, 3 Trinkschläuche und 4 Edelsteine** bereit.
- Legt die 2 Feuerplättchen bereit.
- Legt die Holzbrücke und den Trosswagen bereit.
- Legt die Sternchen und den roten Markierungsring bereit.
- Der Ereigniskartenstapel besteht in dieser Legende nur aus einer einzigen Karte: **Ereigniskarte 227** „14 Willenspunkte“. Legt diese Karte verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt ausserdem **Ereigniskarte 224** „Schluchten überspringen“ verdeckt neben dem Spielplan bereit (aktiviert sie aber noch nicht!). Stellt **Leander** auf diese Ereigniskarte.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a2.



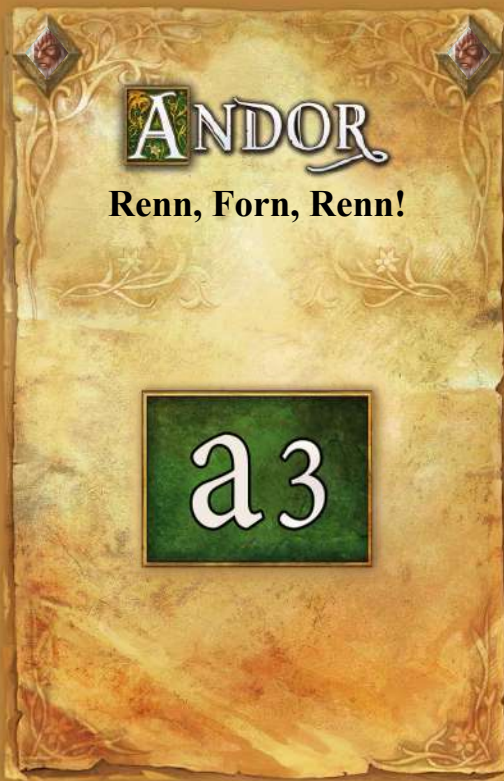
**ANDOR**

**Renn, Forn, Renn!**

a2

- Verteilt die **3 Trinkschläuche** auf der Ausrüstungstafel. Die anderen Ausrüstungsgegenstände werden **nicht** verwendet.
- Die Nebelplättchen werden in dieser Legende **nicht** verwendet.
- Legt die **3 Quellenplättchen** zufällig verteilt mit der farbigen Seite nach oben auf die Quellenfelder (Sechsecke).
- Legt das **4er-Edelstein-Höhlenplättchen** verdeckt auf **Feld 230**. Legt die folgenden 5 Höhlenplättchen verdeckt und zufällig verteilt auf die übrigen Höhlenfelder: **2x Agren, 1x Trinkschlauch, 2er- und 3er-Edelstein**. Die restlichen Höhlenplättchen kommen **nicht** ins Spiel.
- Sortiert die Legendenkarten nach Alphabet, sodass unten „n“ liegt. Legt die fünf Legendenkarten „Unterstützung des Hautwandlers“, „Unterstützung der Beschwörerin“ und „Unterstützung des Sehers“ bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben „a“ der Legendenleiste.
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben „b“, „g“, „l“ und „n“.
- Stellt **Darh** und den **Knochen-Golem** an den Buchstaben „g“.
- Legt den **roten Edelstein** auf den Buchstaben „j“.
- Legt die **Holzbrücke** als Feld 206 zwischen Feld 208 und Feld 209.
- Stellt den **Trosswagen** auf Feld 212.
- Stellt **Wargors** auf **201, 217, 228, 238 und 256**.
- Legt **1x Apfelnüsse** und **1 Trinkschlauch** auf Feld 201.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a3.

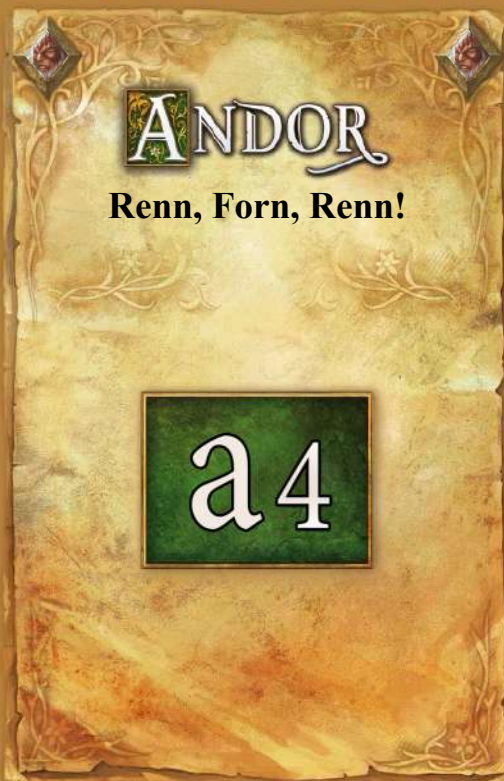


• Legt 1 **Feuerplättchen** auf **Feld 248**. Dort bleibt es bis zum Ende der Legende liegen.

**Zur Erinnerung:** Ein Held, der auf einem Feld mit einem Feuerplättchen steht (passieren ist kein Problem), sinkt auf 3 Willenspunkte und kann in der restlichen Legende nie mehr über 3 Willenspunkte kommen. Kreaturen sinken ebenfalls auf 3 Willenspunkte, wenn sie auf einem Feld mit einem Feuerplättchen stehen, erlangen aber sofort wieder ihre normalen Willenspunktwerte, wenn sie das Feld verlassen haben. Ein Held, der einen der mächtigen Schilde (z. B. den Sturmschild) trägt, kann eine Seite des Schildes einsetzen, um sich vor dem Willenspunktverlust zu schützen.

*Im Tross der Andori herrschte eine ziemlich ausgelassene Stimmung. Die Helden von Andor hatten einen Sieg über den Bleichen König errungen und unzählige Gefangene der Krahder aus den Verliesen der Winterburg befreit. Bald würden sie das Land Krahd erreichen und die Welt endgültig vom Joch der Krahder befreien, waren viele überzeugt. Forn, der Halbskral, beteiligte sich nicht an den Feierlichkeiten. Ihm behagten grosse Gesellschaften ohnehin nicht, und den optimistischen Blick in die Zukunft vieler Andori konnte er nicht teilen. So hatte er sich stattdessen aufgemacht, eines der Feuer, dass die Helden mithilfe des Feuerschildes gelegt hatten, einzudämmen. Einsamkeit und eine Aufgabe, das brauchte er momentan!*

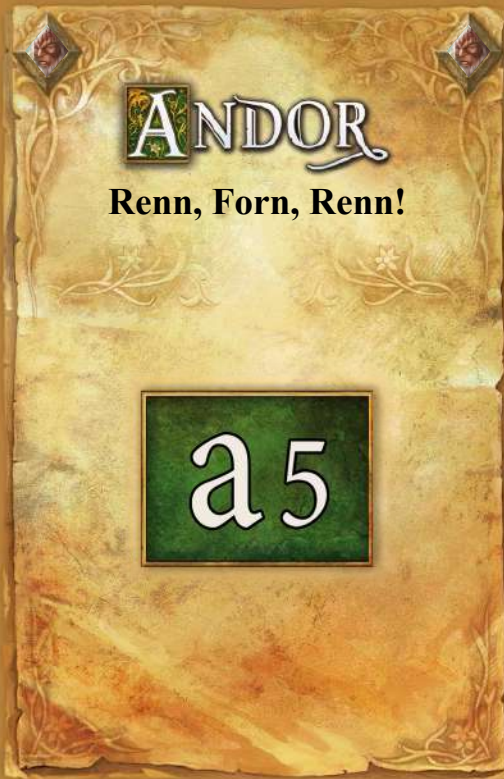
Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a4. →



Forn beginnt die Legende mit **14 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Er erhält den **Sturmschild**, die **alte Waffe „Schwert“** (Griff und Klinge), sowie **1 Trinkschlauch**. Stellt seine Heldenfigur auf **Feld 248**. Forn setzt **jetzt** eine Seite des Sturmschildes ein, um sich vor dem Willenspunktverlust durch das Feuerplättchen zu schützen.

*Doch gleich nachdem Forn den Königsturm betreten hatte, war das Feuer auch schon wieder vergessen. Denn es war ein klarer, nebelfreier Tag und Forn hatte in der klar erkennbaren Ferne eine Horde Trolle erspäht, die sich auf den Tross der Andori zubewegten. Das hatte gerade noch gefehlt! Und die Waffen der Trolle waren von viel höherer Qualität, als die Helden es gewohnt waren. Durch diese Rüstungen zu kommen, würde kein Zuckerschlecken sein. Er musste dringendst von diesem Turm runter! Doch noch zögerte er. Würde er den Sprung in seiner jetzigen Kondition schaffen? Forn zweifelte daran. Feigling, schimpfte er sich. Da wurde Forn abermals abgelenkt: Inmitten der ewigen schwarz-silbrigen Flammen, die an den Wänden dieses alten Gemäuers leckten, regte sich nun eine Gestalt. Eine Kreatur hatte es tatsächlich geschafft, den Königsturm zu erklimmen! Ein Skral! Forn bleckte die Zähne, schützte sich mithilfe des Sturmschildes vor der Glut und näherte sich seinem Blutsverwandten langsam, das alte Schwert in der Hand. Lange würde dieses nicht mehr halten in dieser Hitze. Besser, er nutzte es jetzt, solange es noch zu was taugte.*

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte a5. →



Stellt einen **Bergskral** auf das **Feld 248** (ignoriert Forn's Sonderfähigkeit, aufgrund welcher der Bergskral vielleicht auf ein anderes Feld versetzt werden sollte).

Stellt **Trolle** auf die **Felder 206, 209, 210 und 211**.

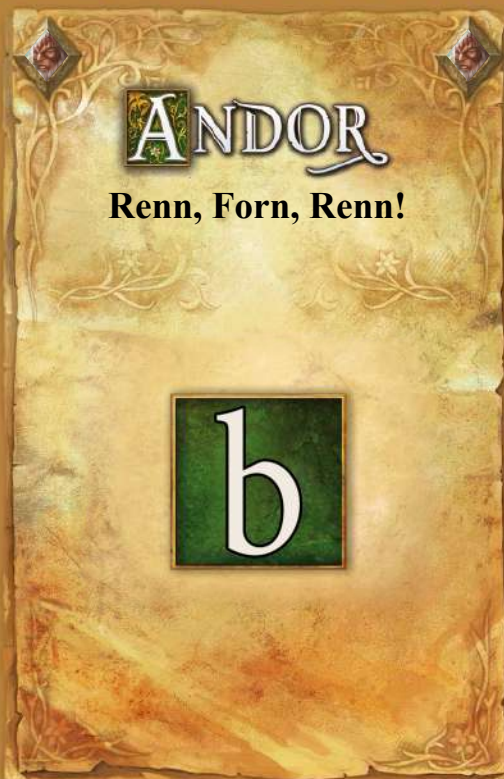
Legt den Markierungsring auf 40 Stärkepunkte auf der Kreaturenanzeige. Trolle haben in dieser Legende 40 statt 14 Stärkepunkte.

**Aufgabe:** Sorgt dafür, dass keiner der Trolle beim **nächsten Sonnenaufgang** den Trosswagen erreicht. In dieser Legende stehen euch **keine goldenen Schilde** zur Verfügung. Erreicht auch nur eine Kreatur den Trosswagen, so ist die Legende verloren (versetzt dann den Erzähler auf den Buchstaben „n“).

**Wenn ihr diese Aufgabe erfüllen konntet und den nächsten Sonnenaufgang überlebt habt, so versetzt den Erzähler nach seiner Sonnenaufgangsbewegung auf den Buchstaben „l“, sofern er dann nicht bereits dort steht.** Legt zur Erinnerung ein Sternchen auf das Erzähler-Symbol auf dem Sonnenaufgang-Feld.

*„Zunächst muss ich einen Weg finden, von diesem Turm runterzukommen. Aber danach wird es nicht leichter werden. Es scheint doch unmöglich, all diese mächtigen Trolle zu besiegen, erst recht ohne die Hilfe der anderen Helden“, bangte Forn, „Vielleicht muss ich mir etwas Geschickteres einfallen lassen.“*

Deckt nun das Höhlenplättchen auf **Feld 230** auf. Forn beginnt.



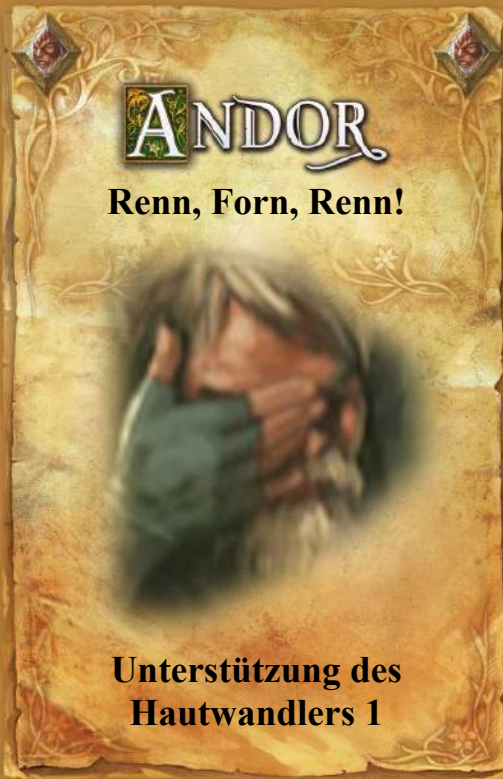
*Forn zog seine Klinge aus den verkohlten Überresten seines Halbwegs-Artigenossen und genoss den Adrenalinschub, den der Kampf ihm gebracht hatte. Jetzt aber nichts wie runter von diesem Turm! Doch kurz bevor er sich mit einem Schluck aus seinem Wasserschlauch stärken konnte, nahm er ein Rascheln im nahen Noswald wahr. Erneut eine Kreatur? Ja, aber nicht nur! Ein Held hatte sich im Noswald verirrt, und hatte offensichtlich den Feuerschild ausgelöst. Schwarz-silbrige Flammen flackerten zwischen den Baumwipfeln hervor. Forn seufzte. Den vorsichtigen Umgang mit diesem Schild würden sie wohl nie lernen. Nun denn, er sollte wohl zunächst dem armen Tropfhier zu Hilfe kommen, ehe er sich um das belagerte Lager kümmerte.*

Legt die **alte Waffe „Axt“** und ein **Feuerplättchen** auf **Feld 256**. Stellt **Drukil** dazu.

Wird der Wargor auf diesem Feld besiegt, so lest die **Karte „Unterstützung des Hautwandlers“** vor. Die Axt kann bereits vorher aufgenommen und genutzt werden.

*„Ich werde viel Zeit brauchen, um diese Trolle zu überlisten“, bedachte Forn, „Da verschwende ich besser keine Zeit beim Gehen. Ich werde rennen, wann immer ich kann. Und wenn ich mal nicht mehr kann, bringt mich hoffentlich eine Erfrischung wieder auf Trab. Die muss ich mir gut rationieren.“ Forn setzte seinen Wasserschlauch an seine Lippen.*

**Zur Erinnerung:** Es können immer höchstens 3 Trinkschläuche gleichzeitig im Spiel sein.




„Ich danke dir, du guter Forn, für deine Hilfe“, sprach Drukil, der Hautwandler, „Ich habe mich beim Einsatz dieses verflixten Schildes ziemlich übel verbrannt. Sag, würde es dir etwas ausmachen, mich mitzunehmen und zurück zu den anderen Andori zu bringen? Aber lass mich ja nicht zur Last werden, tu einfach so, als wäre ich nicht da. Zum Lager kommst du von selbst noch früh genug. Ohne dich würde ich es einfach nicht mehr schaffen, und wir wollen nicht wissen, was geschieht, wenn der Bär bei meinem jetzigen Zustand zum Vorschein kommt. Er tobt jetzt bereits innerlich.“

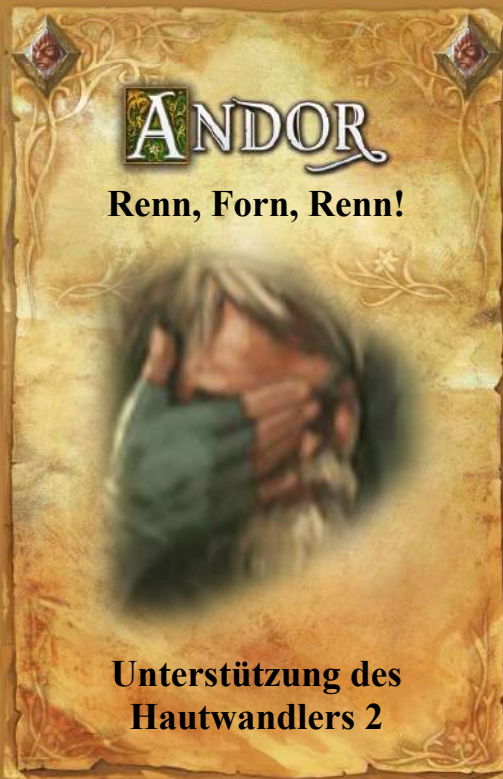
**Aufgabe:** Drukil kann ab jetzt von Forn mitbewegt werden. Wenn der Erzähler den **Buchstaben „I“** erreicht, muss Drukil auf dem Feld mit dem Trosswagen stehen.

„Die alten Waffen kannst du hier zurücklassen, die beschweren dich nur. Und warte, lass mich noch deinen Trinkschlauch auffrischen, ich brauche das Wasser in meinem nicht mehr.“

Forns Trinkschlauch wird wieder auf die **volle Seite** gedreht.

Solltet ihr bereits beide oder noch keine Seite des Trinkschlauchs genutzt haben, so überdenkt eure Strategie nochmals kurz und passt den aktuellen Spielstand an: Forn sollte momentan 14 Willenspunkte, 1 vollen Trinkschlauch und einen Zeitstein auf der zweiten Stunde haben.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Unterstützung des Hautwandlers 2“.** 

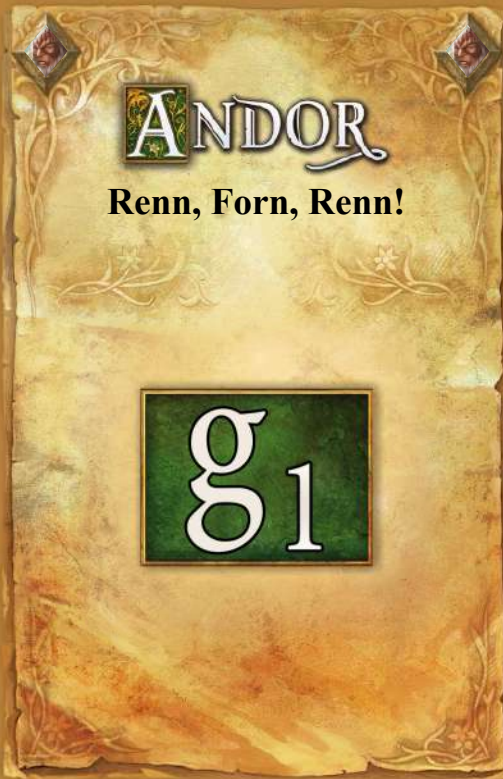


„Schau mal, diesen Armreif hat mir ein Vertreter des Agrenvolkes vermacht. Er hilft mir, meine animalischere Seite etwas zu bändigen. Was meinst du, ob er wohl auch einen Einfluss auf andere Wesen hat?“

Forn erhält nun Drukils Armreif. Dieser kommt auf die Ablage für Nahrung und Edelsteine. Solange Forn den Armreif trägt, werden bei seinen Gegnern **Päusche nicht addiert**.

„Der Reif schmiegt sich ja fast wie angegossen an deinen Arm. Kein Wunder, soll schliesslich ja auch meinem bärigen Ich passen. Sieht nicht übel aus. Damit strahlst du wahrlich Kraft aus. Es wirkt auf mich, als könntest du diese lästigen Wargors nun in bloss einem Schlag erledigen! Ich vertraue darauf, dass du jetzt den richtigen Weg findest. Bei unseren guten Beziehungen zum Agrenvolk sollten wir dir bestimmt eine kleine Stärkung gegen den Durst verschaffen können, wenn wir auf welche treffen. Die Agren sind ja ohnehin sehr freundlich und gastgeberisch. Lass dir aber nicht irgendwelche zusätzlichen Kleidungsstücke aufschwätzen oder dich gar zum Essen einladen. Wir müssen rasch weiterziehen.“

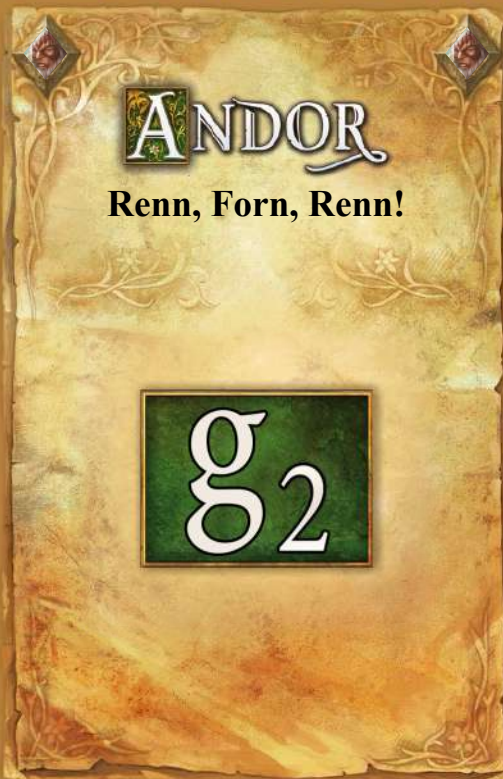




*Böse Kunde: Die Überreste des Bergskrals im Königsturm waren gefunden worden. Offenbar hatten diese Bergskrale vergleichsweise starken Zusammenhalt, denn jetzt waren sie wütend und langten auf Rache! Erst recht, da einer der ihren diesen Mord vollzogen hatte- Sei er noch so eine abscheuliche Mutation, für die Skrale galt Forn immer noch zum Teil als einer ihrer Brüder. Forn seufzte. Für ihn war es klar, dass diese Fehler der Natur ausgelöscht werden mussten. Eine leise Stimme in seinem Hinterkopf fragte sich, ob er sich vielleicht nicht allzu sehr von ihnen zu distanzieren versuchte. Klar, moralisches Denken im Sinne der Menschen, Zwergen und Taren war diesen Kreaturen fremd. Aber gerechtfertigte dies, sie im Schlaf zu überrumpeln und ihrem Dasein ein Ende zu setzen? Forn vertrieb diesen Gedanken. Es war egal, ob es gerechtfertigt war. Er hatte sich zu viel Schuld in den Augen der Skralstämme zukommen lassen. Wenn er den Kreaturen kein Ende bereitete, würden sie früher oder später für das seine sorgen.*

Stellt **Bergskrale** auf die **Felder 227, 250, 259 und 269**.

Lest jetzt weiter auf der **Legendenkarte g2**. →



*Leander, der Seher, hatte von der brenzligen Situation des Trosses erfahren. Kampftechnisch konnte er nicht mehr viel tun, denn bis zum Lager würde er nicht mehr rechtzeitig kommen. Gut, am Lager hing er auch nicht, redete er sich ein, aber ohne die Hilfe der Helden würde er nie an das geheime Wissen der Krahdler kommen können. Und bei einem Überfall solch mächtiger Trolle würden bestimmt einige Helden fallen. Er sandte einen Falken in den Norden. Viel Wissen hatte er bereits mit den Schildzwerge ausgetauscht, da war es doch an der Zeit, eine Gegenleistung zu erbitten. Da er als Begleiter des Fürsten Kram in den Süden gereist war, konnte er wohl erwarten, dass sie ihm auf seine Bitte hin einen Rubin zuschicken lassen würden.*

Legt den **roten Edelstein** zu Leander (auf die verdeckte Ereigniskarte neben dem Spielplan). Erst wenn Forn **alle Höhlen** auf dem Spielplan aktiviert hat, wird die **Karte „Unterstützung des Sehers“** vorgelesen. Markiert als Erinnerung daran die Höhle, die ihr als letztes aufsuchen wollt, mit einem Sternchen.

Lest jetzt weiter auf der Karte **„Unterstützung der Beschwörerin 1“**. →



## ANDOR

**Renn, Forn, Renn!**

**Unterstützung der  
Beschwörerin 1**

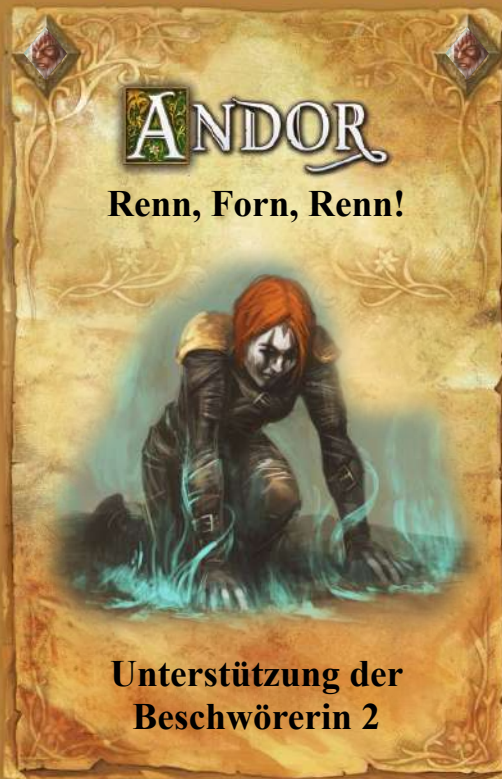
*Darh, die Beschwörerin, hatte sich an diesem Tag bereits stark verausgabt. Von grosser Hilfe konnte sie selbst nicht mehr sein. Als sie nun auf Forn und Drukil traf, war sie aber noch fest entschlossen, gegen den Ansturm der Trollhorde zu helfen.*

*„Forn, ich hätte da noch einen Wasserschlauch, wenn du den willst. Meinen zweiten und meine Nahrung hat leider ein Wargor geklaut. Aber ich komme schon klar. Ich könnte dir stattdessen auch eine Flasche Quellwasser anbieten, wenn dir das mehr behagt.“*

Forn kann sich nun entscheiden: Er erhält jetzt entweder **1 Trinkschlauch** oder **5 Willenspunkte**.

*Darh schloss die Augen, verkrampfte sich und begann, einen Singsang in einer fremden Sprache zu murmeln. Forns Instinkte schrien ihn an, dass dies unnatürlich sei und er schleunigst Schutz suchen sollte. Ein Blick zu Drukil verriet ihm, dass es dem Bären in ihm nicht anders ging. Doch beide blieben stehen. Schon oft hatten sie dies beobachtet, und dennoch war es aufs Neue ein spektakuläres Ereignis. In der Nähe brach der Boden auf, blaue, doch kalte Flammen schossen hervor, und eine gewaltige Knochenhand stiess in die Höhe. Der Knochen-Golem war gerufen worden!*

Lest jetzt weiter auf der Karte „Unterstützung der Beschwörerin 2“.



## ANDOR

**Renn, Forn, Renn!**

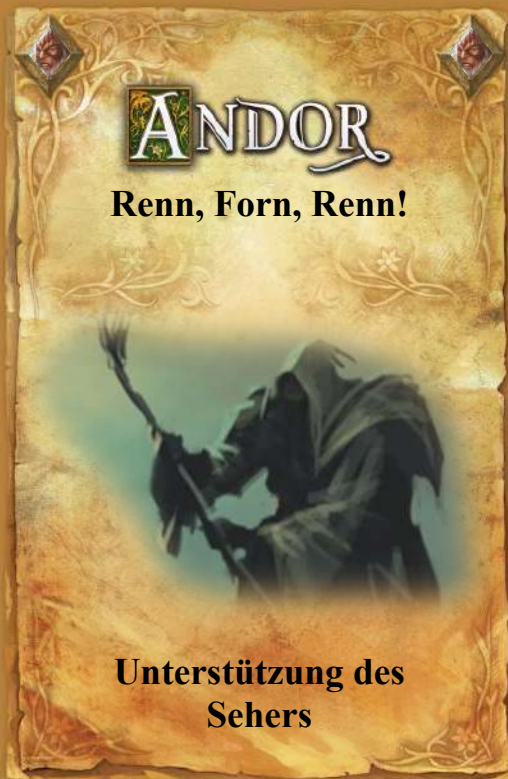
**Unterstützung der  
Beschwörerin 2**

Wählt eine Kreatur auf dem Spielplan aus und stellt den **Knochen-Golem** dazu. Er unterstützt Forn im Kampf gegen eine Kreatur auf seinem Feld mit **6 Stärkepunkten**. Wann immer von jetzt an eine Kreatur auf dem Feld des Knochen-Golems besiegt wird, kann Forn den **Knochen-Golem auf ein anderes Feld mit einer Kreatur versetzen**.

*Forn blickte um sich. Ein Skral hatte sich im Knutwald ein Versteck gesucht, um dann im Schutze der Nacht weiterzuziehen. Der war zu weit weg, auf den konnte er sich nicht fokussieren. Aber vielleicht waren andere gerade in seiner Nähe?*

*Darh fügte hinzu: „Auf deinem weiteren Weg solltest du dir vielleicht mal überlegen, wie du deine Funkelsteine platzieren willst. Die Trolle sind vielleicht berechenbar, aber es gibt immer noch eine ganze Menge davon.“*

**Zur Erinnerung:** Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Kreaturen auf der kleineren Feldzahl zuerst. Sie laufen auf das angrenzende Feld mit dem Edelstein mit der höchsten Zahl darauf (sofern Edelsteine auf angrenzenden Feldern liegen). Der Edelstein kommt dabei aus dem Spiel. Steht eine Kreatur auf einem Feld, auf welchem ein Edelstein liegt, kommt der Edelstein auch aus dem Spiel. Läuft eine Kreatur auf Forns Feld, so wird sie entlang der Pfeile/in Richtung Trosswagen auf das nächste freie Feld versetzt (es sei denn, Forn steht beim Trosswagen).



*Gute Neuigkeiten: Leander, der Seher, hatte einen edlen Edelstein von den Schildzwerge bekommen! Damit sollte Forn endlich bereit sein, alle mächtigen Trolle vom Lager abzulenken.*

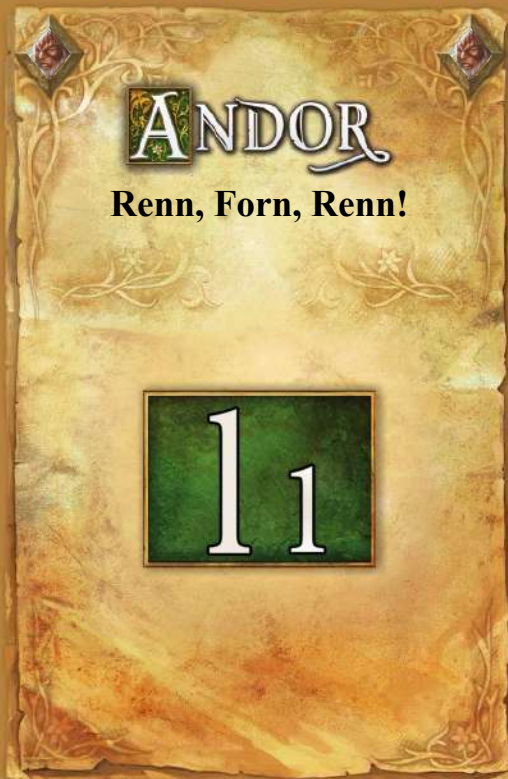
Stellt Leander jetzt auf **Feld 201**.

*„Das soll doch ein Witz sein!“, rief Forn entrüstet. „Immerhin will ich nicht ins Lager gebracht werden“, verteidigte sich Leander. Er hatte halt hoch im Norden auf den Falken der Zwerge gewartet.*

Legt **1 vollen Trinkschlauch** auf das Feld mit dem Trosswagen. Legt **1 halben Trinkschlauch** und den **roten Edelstein** zu Leander. Legt ausserdem die **verdeckte Ereigniskarte 224** neben das Feld 201. Diese wird aktiviert, sobald Forn auf Feld 201 steht.

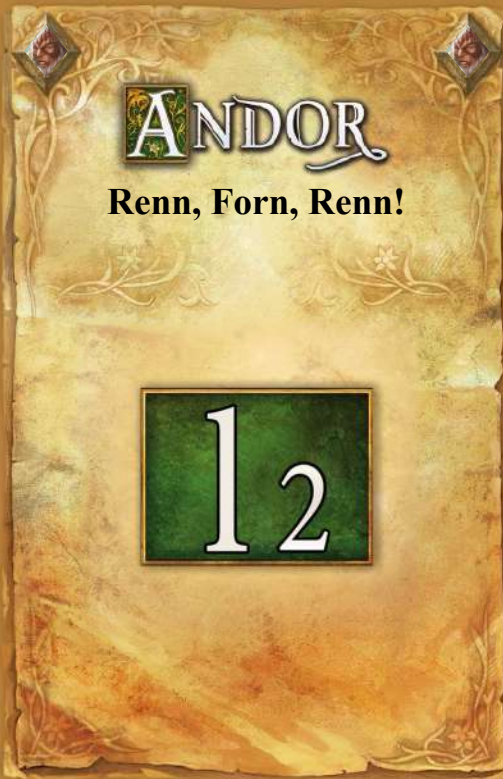
Wenn ihr die Legende ein wenig einfacher spielen wollt, könnt ihr nun 1 halben Trinkschlauch von Forn auf die volle Seite drehen **oder** einen zweiten vollen Trinkschlauch auf das Feld mit dem Trosswagen legen.

*„Bis zu Leander werde ich dich aber nicht mehr begleiten“, rief Drukil, „Du kannst mich einfach bei den Andori abliefern, im Lager werden meine Brandwunden dann gut versorgt werden.“*



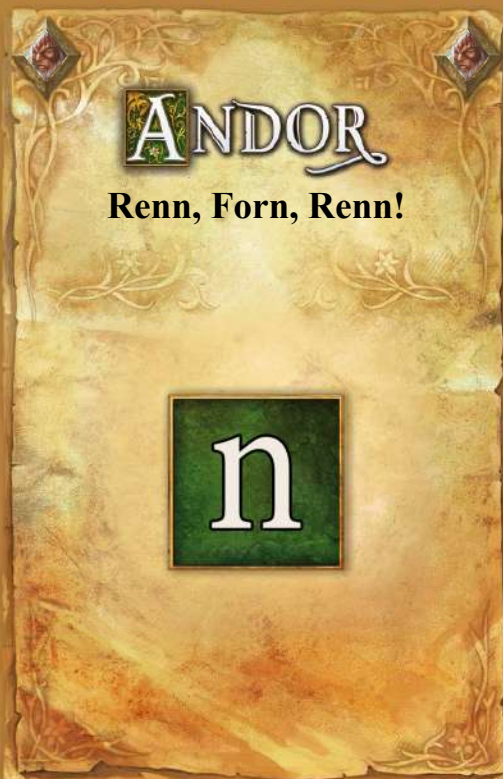
Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn...  
 ... keine Kreatur den Trosswagen betreten hat und...  
 ... Drukil jetzt auf dem Feld mit dem Trosswagen steht.  
**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte 12.** →

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn...  
 ... Drukil jetzt nicht auf dem Feld mit dem Trosswagen steht.  
 Im Morgengrauen konnte man erst das ganze Ausmass der Zerstörung erkennen. Der Trosswagen war umgestürzt, die Pferde verschollen. Die geflohenen Andori trauten sich erst langsam aus den umliegenden Felsenklüften ans Tageslicht. Sie bangten um ihre Liebsten, oftmals nicht wissend, ob diese lebendig oder tot, unverehrt oder verletzt waren. Familien fielen sich in die Arme, wenn sie sich endlich wiedergefunden hatten. Es war ihnen nun klar, dass der Aufzug ins Graue Gebirge keine gute Idee gewesen war. Gegen die Kräder würden sie erst recht nicht mehr aufkommen. In der Mitte der Zerstörung lag Drukil, der Bär. Seine Flanken waren mit grauenhaften Brandmalen übersät. Offenbar hatte er über Nacht seine Menschenhaut abgestreift und war in eine schmerzinduzierte Rage gefallen. Nun lag er still da. Er würde keinen Schaden mehr anrichten. Aber Drukil würde auch nie mehr eine seiner Bärenweisheiten mit der Heldengruppe teilen. Würde niemanden mehr zu einem Weissen auffordern. Würde nie mehr am Lagerfeuer eine seiner heroischen Erzählungen vorragen. Forns allzu menschliche Augen füllten sich langsam mit Tränen.



Der Tross der Andori wurde vom Krähen des Hahns und den ersten Sonnenstrahlen über den Gipfeln des Grauen Gebirges sanft geweckt. Keine Trolle hatten den Tross überfallen. Die Stimmung war aufgeregt, die Helden waren bereit, in den Süden weiterzuziehen und dem Land Krahd zu trotzen. Drukil trat aus seinem Zelt, Kräuter und Salben klebten an all seinen Extremitäten. Er streckte sich ergiebig. Marun, die Zwergin, rannte hinter ihm her und befahl ihm, sich sofort wieder hinzulegen. Forn grinste. Er stand neben dem Tross und beobachtete die Aufbruchsvorbereitungen. Ein wenig stolz fühlte er sich schon, eine Katastrophe abgewendet zu haben. Und das war ein gutes Gefühl. Er brauchte nicht im Rampenlicht zu stehen, um glücklich zu sein. Und er brauchte erst recht nicht durchs Töten in einen Rausch zu kommen, um sich lebendig zu fühlen. Forn atmete tief durch und genoss den Augenblick.

Er war der Schattenskral! Er würde nach Krahd ziehen, und gemeinsam mit den anderen Helden die übrigen Bauern befreien! Und danach... danach könnte er sich vielleicht in einem Wald niederlassen. Kräuter sammeln, Tränke brauen, das Erbe der Hexe Reka antreten. Seine Geschichte würde gut ausgehen. Die Geschichte der Andori würde gut ausgehen. Forn hatte wieder Hoffnung.



### Die Legende nahm ein böses Ende.

Im Morgengrauen konnte man erst das ganze Ausmass der Zerstörung erkennen. Der Trosswagen war umgestürzt, die Pferde verschollen. Die geflohenen Andori trauten sich erst langsam aus den umliegenden Felsenfeldern ans Tageslicht. Sie bangten um ihre Liebsten, oftmals nicht wissend, ob diese lebendig oder tot, unversehrt oder verletzt waren. Familien fielen sich in die Arme, wenn sie sich endlich wiedergefunden hatten. Es war ihnen nun klar, dass der Aufzug ins Graue Gebirge keine gute Idee gewesen war. Gegen die Krahder würden sie erst recht nicht mehr aufkommen. Inmitten der Zerstörung lagen schnarchend die vier mächtigen Trolle, fast unschuldig sahen sie aus, wie sie selig ihren Rausch ausschliessen. Aber unschuldig waren sie wahrlich nicht.