



Steht ein Held **jetzt** auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll und hat **nicht** die geforderte Anzahl Stärkepunkte, wird **der Held** sofort auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt.

Wird der Trunkene Troll im weiteren Spielverlauf **auf ein Feld versetzt**, auf dem ein Held steht, der **nicht** die geforderte Anzahl Stärkepunkte hat, wird **der Held** ebenfalls auf das angrenzende Feld mit der **kleinsten** Feldzahl versetzt.

Steht jetzt ein Held auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll oder wird der Troll auf ein Feld mit einem Helden versetzt, und hat der Held **ausreichend viele** Stärkepunkte **und** hat der Held seinen Tag noch **nicht** beendet, wird **sofort** die Karte "Die Standpauke" vorgelesen. Stehen mehrere Helden auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll, dürfen die Stärkepunkte der Helden **nicht** addiert werden. Helden, die **nicht genügend** Stärkepunkte besitzen, werden versetzt. Stehen mehrere Helden mit ausreichend vielen Stärkepunkten auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll, ist nur der Held mit dem **höchsten** Rang von den Auswirkungen der Karten "Die Standpauke" und "Wenn Trolle denken..." betroffen.

### Wichtig:

Steht der Trunkene Troll auf einem Feld mit einem Nebelplättchen, und ein Held mit ausreichend vielen Stärkepunkten betritt dieses Feld, wird das Nebelplättchen erst **nach** dem Aufdecken der Karte "Die Standpauke" und dem Ausführen **aller** Anweisungen aktiviert.

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn der Leitwolf **jetzt nicht** gezähmt ist.  
Wurde der Leitwolf gezähmt, lest jetzt weiter (unabhängig davon, ob der Wolf bereits zur Taverne gebracht wurde).

*Die Helden hatten den Wolf gezähmt, und der Trunkene Troll war mit seinen Metfässern davon getorkelt.  
"Ich kann mir noch immer nicht vorstellen, dass der Troll einfach nur übermütig war und deshalb die Taverne so zugerichtet hat", sagte einer der Helden. "Gilda hat jede Woche frischen Met, und noch nie hat er sie angegriffen. Irgend etwas stimmt da nicht. Wir sollten ihn suchen und mal ein ernstes Wort mit ihm reden."*

### Aufgabe:

Ein Held muss den Trunkenen Troll aufsuchen. Sobald der Held seinen Zug auf dem Feld mit dem Troll beendet, wird die Karte "Die Standpauke" aufgedeckt.

### Wichtig:

Ein Held darf das Feld mit dem Trunkenen Troll nur betreten, wenn die Anzahl seiner Stärkepunkte **mindestens** der Quersumme der Feldzahl des Trolls entspricht.

**Beispiel:** Der Trunkene Troll steht auf Feld 29. Der Held benötigt mindestens 11 Stärkepunkte, um das Feld betreten zu dürfen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte H2. ➔

*Hinter drei hohen Buchen in einer kleinen Höhle hauste der alte Gor. Er war von rauen Schuppen bedeckt, der Rücken moosbewachsen. Als er die Helden erblickte, flammten seine Augen vor Zorn auf, und er stürzte sich voller Grimm auf sie.*

Stellt **1 Gor** auf Feld **52** und markiert ihn mit einem Sternchen. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Legt **5 verdeckte** Lichtplättchen zu dem Gor. Der Gor muss besiegt werden, um die Lichtplättchen **aufdecken** zu können. Der Gor hat die üblichen Willenspunkte und Würfel, jedoch so viele Stärkepunkte wie die Helden, die ihn angreifen, **zusammen**.

Wurde der Gor besiegt, werden die Lichtplättchen aufgedeckt. Die Summe der Plättchen bestimmt die Zahl des Feldes, auf dem der Schlüssel versteckt ist. Legt den Schlüssel auf das entsprechende Feld. Dort kann er von einem Helden eingesammelt werden.

Ein Held, der den Schlüssel trägt, kann von Feld 65 aus den Verlassenen Turm auf Feld 83 erreichen und den Trinkschlauch mit dem heilenden Wasser holen.

Für den Sieg über den alten Gor erhaltet ihr **keine** Belohnung, und der Erzähler wird **nicht** vorgerückt. Der Gor wird hingelegt und das Sternchen entfernt. Werden beim nächsten Sonnenaufgang die Gors bewegt, wird der Gor auf Feld 52 aufgestellt und bewegt sich bei jedem weiteren Sonnenaufgang wie gewohnt entlang der Pfeile.

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

...die Heldenaufgabe erfüllt wurde, und...  
...die Taverne repariert wurde, und...  
...der Trunkene Troll in der Taverne (Feld 72) steht, und...  
...der Endgegner "Dunkle Absichten" besiegt wurde, und...  
...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Ein lautes Poltern schreckte Gilda hoch. Als sie aufsaß, erblickte sie die Helden, die lachend in Richtung Tresen gingen.  
"Was ist los Gilda? Du siehst so zerzaust aus. Hast du geschlafen?" riefen die Helden.

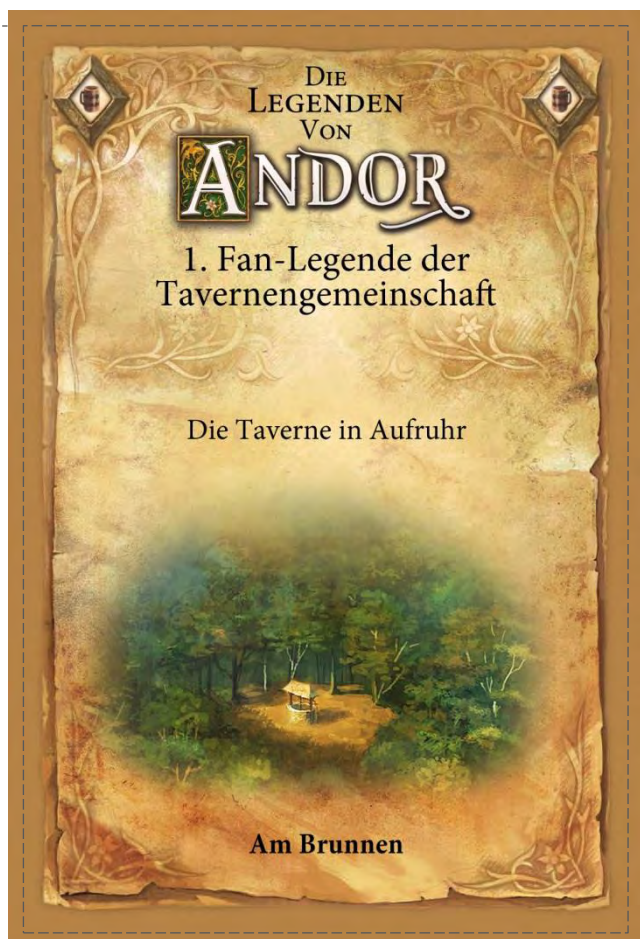
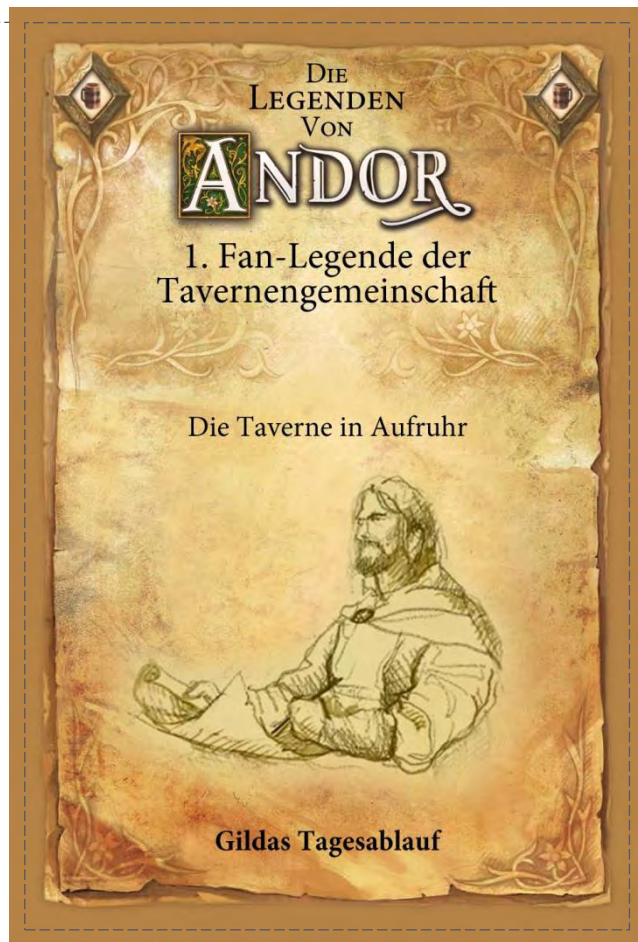
Verwirrt sah Gilda sich um. Der Trunkene Troll lehnte am Fenster und schnarchte laut.

"Ja", meinte sie nachdenklich. "Ja, ich habe wohl geschlafen. Und ich hatte einen sehr merkwürdigen Traum..."

Die Fan-Legende "Die Taverne in Aufruhr" entstand von Mai bis September 2014 als Gemeinschaftsprojekt der Andor-Fans des offiziellen Forums "Die Taverne von Andor"

Die Helden saßen niedergeschlagen vor den Trümmern der Taverne. Sie hatten alles versucht und waren dennoch gescheitert. Und auch der Trunkene Troll war traurig und noch immer mitgenommen von den Ereignissen der letzten Tage. Wo sollte er nun seinen Met herbeikommen?  
...die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde.  
oder...  
...der Endgegner der Karte "Dunkle Absichten" nicht besiegt wurde, oder...  
...die Taverne nicht repariert wurde, oder...  
...die Heldenaufgabe nicht erfüllt wurde, oder...  
Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn...







## Die richtige Liste finden

Würfelt mit einem Heldenwürfel und addiert **40** zum Würfelwert. Die Summe ergibt das Feld, auf das **1 verdecktes Pergament** gelegt wird. Stellt **1 Gor** dazu. Der Gor muss besiegt werden, um das Pergament **aufdecken** zu können. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Ihr erhaltet die übliche Belohnung, und der Erzähler wird vorgerückt.

## Magische Lichter sammeln

Addiert den Wert des Pergamentes zu seiner Feldzahl. Die Summe ergibt die Zahl des Feldes, auf das **1 verdecktes Lichtplättchen** gelegt wird. Steht ein Held auf diesem Feld, wird das Plättchen aufgedeckt und sein Wert von der aktuellen Feldzahl abgezogen. Die Differenz ergibt die Zahl des Feldes, auf das das nächste verdeckte Lichtplättchen gelegt wird. Sollte das Ergebnis 25 betragen, wird das Plättchen auf Feld 26 gelegt. Die Gruppe muss Lichtplättchen **mindestens** mit einem Gesamtwert bei **2 Helden = 20**, bei **3 Helden = 30** und ab **4 Helden = 40** sammeln. Die Summe der gesammelten Plättchen und des Pergaments ergibt die Zahl des Feldes, auf das **1 beliebiges Heilkraut** gelegt wird. Dort kann es von einem Helden eingesammelt werden.

## Bewohner der Rietburg unterstützen

### Aufgabe:

Die Helden müssen die Burg verteidigen.

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt.

*Nebelgors sind kleine und listige Geschöpfe, doch wenn man ihnen genug Gold anbietet, kann man sie für eine kurze Zeit für sich gewinnen.*

Sobald ein Gor im Nebel gefunden und aufgestellt wurde, markiert ihn mit einem Sternchen. Der Gor bewegt sich bei Sonnenaufgang **nicht**.

Bringt dem Nebelgor so viel Gold wie Helden zur Gruppe gehören, damit er euch begleitet.

Ein Held kann dann den Gor bei seiner eigenen Bewegung mit sich führen. Ein Schritt kostet den Helden mit dem Gor **2 Stunden** auf der Tagesleiste. Der Nebelgor kann immer nur **mit** einem Helden gehen, **nie allein**.

Der Nebelgor ignoriert andere Kreaturen und überspringt sie nicht, solange er sich in Begleitung des Helden befindet. Andere Kreaturen, die auf das Feld mit dem Nebelgor ziehen würden, werden in Pfeilrichtung 1 Feld weitergerückt.

Der Held darf mit dem Nebelgor **nicht** die Burg (Feld 0) betreten.

**Hinweis:** Das Gold, das dem Nebelgor gebracht wurde, wird danach vom Spielplan entfernt.

*Die Abenddämmerung zog bereits herauf, als die Helden voller Zuversicht zur Taverne zurückkehrten. Aber Gilda sah sie noch immer verwirrt an.*

*Die Helden überlegten, wie sie der Wirtin noch helfen konnten, als ganz in der Nähe Wölfe begannen zu heulen und zu knurren. Offenbar hatten sie den Trunkenen Troll gefunden, der noch immer irgendwo im Südlichen Wald seinen Rausch ausschweif.*

*Gilda schaute in die Richtung, aus der das Heulen kam, und einer der Helden sagte: "Vor einigen Tagen sah ich Gilda mit einem großen Wolf mit dunklem Fell. Sie schien sehr vertraut mit ihm zu sein, fast so, als seien sie Freunde. Wenn wir den Wolf zähmen könnten und zu ihr bringen, kann sie sich vielleicht an ihn erinnern und daran, wer sie ist."*

Nehmt alles Gold und alle Gegenstände, die durch die Heldenaufgaben ins Spiel gebracht wurden, vom Spielplan.

Stellt den **Leitwolf** auf das Feld **24** und die beiden anderen **Wölfe** auf die Felder **26** und **31**. Legt das **Wolfssymbol** auf den **Buchstaben "F"** der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler "F", verlässt der Wolf auf der **höchsten** Feldzahl das Rudel und wird **aus dem Spiel** genommen. Versetzt das Wolfssymbol auf "G". Wenn der Erzähler "G" erreicht, verlässt der nächste Wolf auf der höchsten Feldzahl das Rudel, und das Wolfssymbol wird auf "H" versetzt. Wird auf diese Weise der Leitwolf entfernt, ist die Legende **sofort** verloren.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Zurück in der Taverne 2".**



*Der Held sah sich vorsichtig um, als er ein Rascheln hörte. Plötzlich wusste er, was Reka gemeint hatte, als sie sagte, man müsse beim Pflücken des Krauts vorsichtig sein. Im Unterholz streiften zwei Gors umher...*

*Es sah danach aus, dass der Held auf seinem schnellen Rückweg zur Taverne über die Taubücke diesen Gors begegnen würde. Hatten sie etwa auch Interesse an dem magischen Kraut?*

Stellt **je 1 Gor** auf die Felder **48** und **51** und markiert sie mit einem Sternchen. Bei Sonnenaufgang bewegen sich die Gors ganz normal weiter in Pfeilrichtung.

### Wichtig:

Sollte der Held, der das Heilkraut bzw. den Trinkschlauch bei sich trägt, ein Feld betreten, auf dem einer der beiden markierten Gors steht, **muss** er seine Bewegung beenden und in **seinem nächsten Zug** den Gor in der **ersten** Kampf- runde besiegen. Andere Helden dürfen ihn im Kampf unterstützen. Wird der Gor **nicht** in 1 Kampf- runde besiegt, nimmt er das Heilkraut und den Trinkschlauch an sich, und die Legende ist **sofort** verloren.

Sobald das Heilkraut und der Trinkschlauch auf Feld 72 abgelegt wurden, werden die Sternchenmarkierungen der Gors entfernt und die Karte „Zurück in der Taverne 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

Das Heilkraut und der Trinkschlauch werden danach vom Spielplan genommen.





DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



Zurück in der Taverne 2  
Diese Karte wird nach der Karte "Zurück in der Taverne 1" aufgedeckt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



Gilda erinnert sich 1  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Leitwolf auf Feld 72 steht.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



Gilda erinnert sich 2  
Diese Karte wird nach der Karte "Gilda erinnert sich 1" aufgedeckt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



Gilda erinnert sich 3  
Diese Karte wird nach der Karte "Gilda erinnert sich 2" aufgedeckt.



Der Wolf schnupperte an Gilda und leckte ihre Hand. Da wurde der Blick der Wirtin langsam klarer, und sie begann den Wolf zu kraulen. Erstaunt sahen die Helden, dass Gilda noch viel vertrauter mit dem Wolf zu sein schien, als sie bislang dachten.

“Vor vielen Jahren, als er noch ein Welp war”, begann Gilda zu erzählen, “war der Wolf in einer Falle gefangen. Ich habe ihn befreit und seine Wunden versorgt. Seitdem sind wir Freunde, und manchmal sieht er noch nach mir.”

“Gilda scheint ihre Erinnerung zurück zu gewinnen”, sagte einer der Helden.

Die Wirtin schaute sich um und entdeckte das Durcheinander in der Taverne.

“Der Trunkene Troll trampelte in meine Taverne”, nickte sie. “Er hatte es wohl auf meinen frischen Met abgesehen und... und...” Sie hielt inne. “Nun seid Ihr bei mir, aber was ist geschehen, seit der Troll hier war?”

Die Helden erzählten Gilda, wie verwirrt sie sie gefunden und welche Anstrengungen sie unternommen hatten, ihr zu helfen, und dass es am Ende der Wolf gewesen war, der ihre Erinnerung zurückgebracht hatte.

“Der Trunkene Troll kommt oft hier vorbei, doch nie hat er sich herein gewagt oder versucht, meine Vorräte zu stehlen”, sagte Gilda.

“Etwas daran ist seltsam”, sagte einer der Helden. Gilda schüttelte den Kopf und stand auf.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
“Gilda erinnert sich 2”.



## Aufgabe:

Die Helden müssen den Leitwolf zähmen **und** zu Gilda **bringen**. Der Leitwolf geht nur **mit dem Wolfsfreund** zur Taverne. Das kostet den Helden **keine** zusätzlichen Stunden auf der Tagesleiste. Sobald der Leitwolf auf Feld 72 steht, wird die Karte “Gilda erinnert sich 1” vorgelesen.

Solange der Leitwolf nicht zu Gilda gebracht wurde, unterstützen die Wölfe die Helden **nicht** im Kampf.

Der Leitwolf kann nach den üblichen Regeln der Karte “Der Wolfskampf” gezähmt werden. Der Held, der den Leitwolf gezähmt hat, erhält das Wolfssymbol auf seine Heldentafel und markiert die Wolfsstärke für den Rest des Spiels. **Nachdem** der Leitwolf die Taverne erreicht hat, kann der Wolfsfreund für **1 Stunde** auf der Tagesleiste **einen Wolf bis zu 4 Felder** weit bewegen. Andere Helden können für **1 Stunde** auf der Tagesleiste **einen Wolf 2 Felder** weit bewegen.

Sobald der Leitwolf **gezähmt** wurde, beginnt der Trunkene Troll zu torkeln. Der Troll wird aufgestellt und ein Sternchen auf den Ereigniskartenstapel gelegt. Immer wenn eine Ereigniskarte vorgelesen wird, wird der Trunkene Troll auf die Feldzahl versetzt, die der Zahl auf der Ereigniskarte entspricht. Der Trunkene Troll ignoriert Helden und Wölfe. Kreaturen, die auf dem Feld stehen, auf das der Trunkene Troll versetzt wird oder auf das Feld mit dem Troll ziehen würden, werden in Richtung der Pfeile um 1 Feld weiter gerückt.

Legt je **1 Holzstamm Wert 2** auf die Felder **24** und **31**. Erwürfelt die Positionen von **3 weiteren Holzstämmen**, indem ihr jeweils mit einem roten Würfel würfelt und **50** zu dem Ergebnis addiert. Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Stamm steht, kann er ihn einsammeln. Die Stämme werden auf die Stärkepunteleiste der Heldentafel gelegt, sodass sie **links** neben den Holzstein passen, der die Stärkepunte anzeigt. Ein Held kann mehrere Stämme gleichzeitig tragen, wenn sie **nebeneinander** auf seine Heldentafel passen.

Legt je nach Heldenanzahl **Geröllplättchen auf Feld 67**: bei 2 Helden = 2, bei 3 Helden = 3 und ab 4 Helden = 4 Geröllplättchen. Deckt die Plättchen **sofort** auf.

Ein Held, der **auf Feld 66** steht, kann ein Geröllplättchen entfernen. Das gilt als **Aktion Kämpfen**. Dazu muss sein Kampfwert mindestens so groß sein wie die Zahl auf dem Geröllplättchen. Mit einem Kampfwert, der der Summe aus mehreren Plättchen entspricht, können mehrere Plättchen auf einmal entfernt werden. Jeder Versuch, Geröll zu entfernen, kostet den Helden 1 Stunde auf der Tagesleiste. Ein entferntes Geröllplättchen kann der Held auf ein **freies kleines** Ablagefeld seiner Heldentafel legen. Ein Held kann also bis zu 3 Geröllplättchen gleichzeitig tragen.

Der Held kann Geröllplättchen an einen anderen Helden, der in demselben Feld steht, weitergeben. Geröllplättchen können **nicht** von einem Falken transportiert werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
“Gilda erinnert sich 4”.



“Lasst uns jetzt erst einmal wieder etwas Ordnung machen. Ihr könntet mir bei den Reparaturen zur Hand gehen, und irgendwo hier müssen auch noch zwei der Gaben sein, die Ihr von den Andori erhalten habt. Ihr hattet sie bei Eurem letzten Besuch hier zurückgelassen.”

Der Held, der am Zug ist, würfelt mit 1 Heldenwürfel und liest die Auswirkung vor:

• Die Helden erhalten die **Andorische Flöte** und den **Hornfalke**.

• Die Helden erhalten die **Andorische Flöte** und die **Fackel von Cavern**.

• Die Helden erhalten die **Andorische Flöte** und das **Hadrische Stundenglas**.

• Die Helden erhalten den **Hornfalke** und die **Fackel von Cavern**.

• Die Helden erhalten den **Hornfalke** und das **Hadrische Stundenglas**.

• Die Helden erhalten die **Fackel von Cavern** und das **Hadrische Stundenglas**.

Die beiden Gaben der Andori werden auf **Feld 72** gelegt. Dort können sie von einem Helden aufgenommen werden.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte**  
“Gilda erinnert sich 3”.







DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



**Gilda erinnert sich 4**  
Diese Karte wird nach der Karte "Gilda erinnert sich 3" aufgedeckt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



**Der erste Met**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die Taverne repariert ist.




DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



**Die Standpauke**  
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ein Held mit ausreichend vielen Stärkepunkten auf dem Feld mit dem Trunkenen Troll steht.



DIE  
LEGENDEN  
VON

## ANDOR

1. Fan-Legende der  
Tavernengemeinschaft

Die Taverne in Aufruhr



**Legendenziele**  
Diese Karte wird erst aufgedeckt, wenn ihr durch die Anweisungen einer anderen Legendenkarte dazu aufgefordert werdet.



Die Taverne war repariert. Nichts war mehr vom Überfall des Trunkenen Troll zu sehen, und Gilda meinte, seit Großvater Erloth hätte die Taverne nicht mehr so gestrahlt wie jetzt.

„Ich danke Euch“, sagte sie und reichte den Helden einen Krug. „Der erste Met soll für Euch sein und Euch stärken.“

Der Held, der jetzt auf Feld 72 steht, erhält 2 Stärke- oder 5 Willenspunkte. Stehen mehrere Helden auf Feld 72, bestimmt die Gruppe, welcher Held die Punkte erhalten soll.

Die Helden wandten sich zum Aufbruch. „Nehmt noch etwas Met für den Weg mit“, sagte Gilda.

Die Gruppe erhält **1 Trinkschlauch**.

„Und seht, dass Ihr nicht immer etwas hier zurück lasst. Ich habe schon genug damit zu tun, auf meine eigenen Sachen aufzupassen.“

Ein Held, der jetzt auf Feld 72 steht, erhält den **Sternenschild**. Die Funktion des Sternenschildes könnt ihr auf der Karte „Sternenlicht“ nachlesen.

Ein Held kann ein abgebautes Geröllplättchen jederzeit von seiner Heldentafel nehmen und auf einem beliebigen Feld ablegen. Ein anderer Held darf es dort aufnehmen und auf ein freies kleines Ablagefeld seiner Heldentafel legen, um es weiter zu transportieren.

### Aufgabe:

Die Helden müssen **Baumstämme im Gesamtwert von 8** und je nach Spieleranzahl Steine (Geröllplättchen) für die Reparatur zur Taverne bringen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ der Legendenleiste erreicht:

bei 2 Helden = 2 Geröllplättchen

bei 3 Helden = 3 Geröllplättchen

ab 4 Helden = 4 Geröllplättchen

Sobald die geforderte Anzahl Baumstämme und Steine auf Feld 72 liegt, wird die Karte „Der erste Met“ vorgelesen.

„Und nun eilt Euch, oder glaubt Ihr, Holz und Steine tragen sich von selbst hierher, um die Taverne zu reparieren?“

Gilda schien wieder ganz die resolute Wirtin zu sein, die die Helden kannten, und eilig machten sie sich auf den Weg.

Der Trunkene Troll schaute traurig und schuldbewusst drein. „Kopfhoch“, sagte einer der Helden und hatte sogar etwas Mitleid mit dem Troll. „Die Schäden an der Taverne sind gar nicht so schlimm wie wir dachten, und Gilda geht es auch wieder gut. Am besten ist es, wenn du zu ihr gehst und dich entschuldigst. Vielleicht bekommst du sogar einen Krug Met von ihr.“

Der Trunkene Troll strahlte und machte sich sofort auf den Weg.

Entfernt das Sternchen vom Ereigniskartenstapel. Der Trunkene Troll torkelt **ab sofort nicht** mehr.

### Aufgabe:

Der Trunkene Troll muss zur Taverne gelangen, bevor der Erzähler den Buchstaben „N“ der Legendenleiste erreicht hat. Ein Held kann für **1 Stunde** auf der Tagesleiste den Trunkenen Troll **bis zu 4 Felder** weit bewegen.

### Legendenziel:

Die Legende ist gewonnen, wenn der Erzähler den Buchstaben „N“ auf der Legendenleiste erreicht hat und...

...die Heldenaufgabe erfüllt wurde, und...

...die Taverne repariert wurde, und...

...der Trunkene Troll in der Taverne (Feld 72) steht, und...

...der Endgegner der Karte „Dunkle Absichten“ besiegt wurde, und...

...die Burg erfolgreich verteidigt wurde.

Der Held hatte den Trunkenen Troll erreicht, der sich noch immer kaum auf den Beinen halten konnte.

„Was ist dir in den Sinn gekommen, die Taverne so zu verwüsten?!“, polterte der Held mit zornigem Blick.

Der Troll schaute den Helden mit glasigen Augen an und versuchte zu antworten, brachte aber nur ein Gurren zustande.

„Du hast Gilda verletzt, und wenn wir nicht gewesen wären, hätten die Wölfe dich wahrscheinlich gefressen, während du im Wald deinen Rausch ausschlafen wolltest. Aber wenn ich dich jetzt so sehe, hätten wir eher Mitleid mit den Wölfen haben sollen.“

Der Troll gurrete noch einmal.

„Die Taverne sieht aus, als wäre ein Sturm hindurch gefegt“, schimpfte der Held weiter, obwohl er das Gefühl hatte, dass der Trunkene Troll ihm nicht wirklich folgen konnte. „Du hast dich doch noch nie an Gildas Met zu schaffen gemacht. Was ist nur in dich gefahren?!“

Einen Augenblick lang war es still.

„Oder hat dich jemand dazu angestiftet?“, fragte der Held.

Der Troll hob den Kopf, gurrete und fasste in seinem kleinen Hirn einen Entschluss.

**Deckt nun die oberste Karte „Wenn Trolle denken...“ auf.**