

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



**Vorbereitungen 1**  
Deckt diese Karte auf, bevor ihr mit dem Spieldaufbau beginnt.

Dies ist der dritte Teil der Kampagne um die **Feinde von Andor** und schließt inhaltlich an die Geschehnisse in den ersten beiden Teilen ("Schattenjagd" und "Schwarze Blitze") an.

Die Legende wird auf der **Vorderseite** des Spielplans ("Graues Gebirge") gespielt und benötigt lediglich das Spiel „**Die letzte Hoffnung**“.

**Hinweis:** Für die „Neuen Helden“ gibt es Karten mit speziellen Sonderfähigkeiten, die ihnen ab dieser Legende zur Verfügung stehen. Wenn ein Spieler die Kampagne mit einem dieser Helden begonnen hat, so kann er ihn daher weiterverwenden. In diesem Fall wird zusätzlich die Erweiterung „**Die Reise in den Norden**“ benötigt.

Führt die Anweisungen auf der unten stehenden **Checkliste** aus:

- Jeder Spieler spielt mit **der Figur** weiter, die er bereits in den ersten beiden Teilen der Kampagne ausgewählt hat. Er erhält die dazugehörige **Heldenfigur** und in der Farbe des Helden **2 Holzscheiben**, **1 Holzstein** und die **Würfel**. Jeder Spieler legt eine seiner **Holzscheiben** auf das **Sonnenaufgang-Feld**.
- Jeder Spieler markiert auf seiner Heldentafel seine Startwerte: Der **Holzstein** kommt auf **1 Stärkepunkt**, die **zweite Holzscheibe** auf **7 Willenspunkte**.
- Der **Krieger** erhält zusätzlich den **weißen Holzstein** und legt ihn auf die **3 seiner Stärkepunkteanzeige**.
- Der **Bogenschütze** erhält den Gegenstand **Kessel**.
- Der **Zauberer** erhält die **3 Zauberbücher** und legt sie mit der geschlossenen Seite nach oben auf die **speziellen Ablagefelder** auf seiner Heldentafel.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorbereitungen 2“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



**Vorbereitungen 2**  
Diese Karte wird nach der Karte „Vorbereitungen 1“ aufgedeckt.

- Legt **verdeckt** die **Heldenwappen** in den Farben der Helden bereit (für die „Neuen Helden“ aus der Erweiterung „Reise in den Norden“), die am Spiel teilnehmen.
- Legt **alle Würfel** bereit und neben die Kreaturenanzeige den **roten Holzstein** für die Stärkepunkte und die **rote Holzscheibe** für die Willenspunkte der Kreaturen.
- Stellt alle **Wargors**, **Bergskrale** und **Trolle** bereit.
- Stellt die Figuren **Tuavahr** und **Undavahr** (Krahder) und von den „Feinden von Andor“ den **Greim** neben den Spielplan.
- Legt **alle Sternchen** und die **roten X** bereit.
- Mischt die **22 Nebelplättchen** und legt sie verdeckt auf die Nebelfelder (Kreise).
- Legt **alle Holzstämme** bereit.
- Legt **6 Bauernplättchen**, die **3 Quellenplättchen**, die **Brücke**, den **roten Markierungsring** und die **12 Höhlenplättchen** neben den Spielplan.
- Legt die **Ausrüstungstafel** neben das Spielfeld und verteilt **alle Gegenstände** auf der Tafel.
- Legt alle „**Alten Waffen**“ und die **4 Edelsteine** bereit.
- Stellt den **Trosswagen** und das **Lager** neben den Spielplan.
- Legt die Karte „**Die Goldenen Schilde**“ bereit.
- Stellt den **Erzähler** auf den **Buchstaben „a“** der Legendenleiste.
- Sortiert die **Legendenkarten** nach dem Alphabet, so dass die Karten **a1**, **a2** usw. oben liegen und als unterste Karte die Legendenkarte **n2**. Alle anderen **Legendenkarten ohne Buchstaben** werden neben den Spielplan gelegt.
- Legt **Sternchen** auf die **Buchstaben b, c, f, i und n**.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Vorgeschichte 1“.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



### Vorgeschichte 1

Diese Karte wird nach der Karte  
„Vorbereitungen 2“ aufgedeckt.

Bevor die Helden sich auf die Reise in den Süden begeben konnten, mussten sie warten, bis die Aldebaran wieder seetüchtig gemacht worden war. Die Baumeister des Wintermarktes versicherten ihnen zwar, dass es nicht mehr lange dauern dürfte, trotzdem wurden die Helden immer unruhiger, da sie wussten, dass sie keine Zeit verlieren durften. Die letzte der Drei Schwestern hielt sich weit entfernt im Grauen Gebirge auf, und niemand konnte sagen, was in der Zwischenzeit dort alles vorgefallen war.

Einzig Earra nutzte die zur Verfügung stehende Zeit, um bei den Zauberern des Turms ihre Fähigkeiten zu verbessern. Und während die übrigen Helden alles für ihre erneute Seereise vorbereiteten, lernte sie von den Zauberern einige neue Zaubersprüche, die ihnen in der Zukunft bestimmt von Nutzen sein würden.

Nachdem die Aldebaran schließlich ausreichend genug repariert worden war, verloren die Helden keine Zeit mehr, verabschiedeten sich von den Bewohnern Hadrias und stachen in See.

Nach einer langen Reise erreichten sie schließlich wieder die Nordküste des Rietlandes. Ihre Ankunft schien bereits angekündigt worden zu sein, denn eine Abordnung aus der Rietburg empfing sie, kaum dass sie die Aldebaran verlassen hatten. Die Helden wurden zur Burg gebracht, wo König Thorald sie begrüßte und ihnen Dank für die Rettung des Nordens und den Sieg über die zweite der Dunklen Schwestern aussprach.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorgeschichte 2“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



### Vorgeschichte 2

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 1“  
aufgedeckt.

Als besonderen Dank schenkte der König dem Anführer der Helden (jedenfalls schien er davon auszugehen, dass Thorn diese Stellung innehatte) ein Pferd aus seinen Stallungen, das dieser sich selbst aussuchen durfte.

Thorn schaute sich um und sein Blick fiel sogleich auf ein prächtiges, weißes Ross mit glänzender Mähne.

„Sein Name ist Ambra!“ sagte Thorald. „Er ist von edler Herkunft und ein treuer Gefährte!“

Der Krieger und das Pferd fühlten sich gleich zueinander hingezogen, und als Thorn aufstieg, merkten die Umstehenden, dass beide wie füreinander geschaffen zu sein schienen.

Kurz nach Verlassen der Rietburg begegneten die Helden der Hexe Reka. Sie begleitete sie auf dem Weg nach Süden für eine Weile und lehrte Chada einiges über Kräuter und Heilmittel. Vor allem brachte sie ihr bei, wie sie ihren mächtigen Hexentrank brauen konnte, der für sie in der nächsten Zeit wertvoller denn je sein würde. Zum Abschied überließ sie der Bogenschützin sogar einen ihrer Kessel.

Auch bei den Schildzwerge legten sie einen kurzen Halt ein, um ihren Proviant für die bevorstehende Reise ins Graue Gebirge aufzustocken. Kram nutzte die Gelegenheit, um seine Kampfkünste mit Angehörigen seines Volkes zu trainieren. Es dauerte nicht lange, da spürte er die Kraft, die ihm die kühle Höhlenluft und die natürlichen Höhlen von Cavern verliehen. Er war ein Tiefzwerge durch und durch, der die dunklen Gänge und Stollen liebte, und hier fühlte er sich am wohlsten.

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte  
„Vorgeschichte 3“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



### Vorgeschichte 3

Diese Karte wird nach der Karte „Vorgeschichte 2“ aufgedeckt.

Schließlich kam der Zeitpunkt, wo die Helden das Rietland verlassen mussten. Ein weiteres Mal reisten sie in den Süden, um gegen eine Bedrohung zu kämpfen, von der sie zum jetzigen Zeitpunkt nur wenig wussten.

Was alles hatte sich im Grauen Gebirge ereignet, während sie im fernen Hadria die Dunkle Schwester bekämpft und besiegt hatten? Und was erwartete sie diesmal? War es der Dritten Schwester gelungen, den Gegenstand ihrer Macht zu finden? Hatte sie sich darauf vorbereitet, dass die Helden nun kommen würden? Liefen sie vielleicht in eine Falle?

Die Gruppe stand an den Hängen des Grauen Gebirges und schaute hinauf auf die fernen, schneebedeckten Gipfel. Das Land vor ihnen wirkte rau und unwirtlich, genauso wie sie es in Erinnerung hatten. Und doch gab es Leben dort, freundlich und feindlich gesinntes, dem sie schon bald gegenüberstehen würden.

Ein letztes Mal schauten die Helden zurück auf das vertraute Land hinter ihnen, auf die fernen Landmarken wie der mächtigen Rietburg und dem Baum der Lieder im Norden. Dann richteten sie den Blick schließlich wieder hinein in die vor ihnen liegenden Berge und begannen mit dem Aufstieg...

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a1. →

DIE  
LEGENDEN  
VON

# ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen



Dieser Teil der Kampagne besteht aus den Legendenkarten:  
a1, a2, b1, b2, b3, b4, b5, b6, c, f, i, n1, n2.

Vorbereitungen 1&2, Vorgeschichte 1-3, Ein Tross aus Hilfsgütern 1-3, In letzter Sekunde, Im Lager, Angriff des Greims, Kampf mit dem Greim 1&2, In der Winterburg, Der Schatz in der Höhle, Der Trophäensammler, Der Schrecken im Nebel, Das Nest des Greims, Sprudelnde Quellen, Sonderfähigkeit Arbon/Talvora, Sonderfähigkeit Bragor/Rhega, Sonderfähigkeit Fenn/Fennah, Sonderfähigkeit Kheela/Kheelan

**Hinweis:** Sollte ein Spieler einen der „Neuen Helden“ verwenden, so erhält er die dazugehörige Karte mit dessen **Sonderfähigkeit**, die er von Beginn an einsetzen kann.

**Weitere Vorbereitungen:**

Sortiert die **Ereigniskarten** mit den Nummern 239, 241 und 242 aus und legt sie in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben das Sonnenaufgang-Feld.

Legt ein **rotes X** auf das Zeichen der **Skelette** auf dem Sonnenaufgang-Feld. In dieser Legende tauchen **keine** Skelette auf.

Stellt **alle Helden** auf das Feld **218** und legt ein **ungepflücktes Sternkraut** auf das Feld **236**.

Die Helden waren noch nicht sehr weit ins Graue Gebirge vorgedrungen, als sie mit einem Mal Hilferufe vernahmen. Schnell eilten sie darauf zu und entdeckten hinter einem riesigen Felsen einen einzelnen Bergskral, der eine kleine, grünliche Gestalt - einen Bergbewohner - bedrohte und kurz davor stand, ihn mit einem scharfen Säbel zu erschlagen. Die Helden zögerten nicht und versuchten den Agren zu retten.

Stellt einen **Bergskral** auf das Feld **215** und legt ein aufgedecktes Höhlenplättchen, das einen **Agren** zeigt, dazu.

**Aufgabe** (Legendenziel): Die Helden müssen den Agren vor dem Bergskral retten, bevor der Erzähler den Buchstaben „b“ auf der Legendenleiste erreicht.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte a2. →

DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen

a2

Nach einem Sieg über den Bergskral erhalten die Helden die übliche Belohnung (1 Stärkepunkt oder 6 Willenspunkte) und der Erzähler wird auf der Legendenleiste ein Feld weiter gesetzt.

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**. Die Heldengruppe erhält **zusätzliche Stärkepunkte** je nach Spieleranzahl: Bei **2 Spielern 4**, bei **3 Spielern 3** und bei **4 Spielern 2 Stärkepunkte**, die die Helden unter sich aufteilen können. Außerdem erhält die Gruppe das **Fernrohr**, den **Sturmschild** und **1x Apfelnüsse**.

Deckt nun eines der **Heldenwappen** auf. Der so ermittelte Spieler legt seinen Zeitstein auf den Hahn auf dem Sonnenaufgang-Feld, um zu zeigen, dass er den Tag beginnt.



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

Fan-Legende

## Die Feinde von Andor Dunkle Schwingen

b1

**Wenn der Bergskral auf Feld 215 jetzt noch nicht besiegt wurde, dann ist die Legende sofort verloren.**

*Nachdem der Bergskral zu Boden gegangen war, tauchten weitere Agren zwischen den Felsen auf. Einer von ihnen, die Helden erkannten in ihm Jorn wieder, dem sie mehrmals bei ihrem letzten Abenteuer im Grauen Gebirge begegnet waren, half seinem Gefährten auf und wandte sich dann den Helden zu. „Vielen Dank, dass ihr Guron gerettet habt! Ohne euch wäre er verloren gewesen. Die Bergskrale sind in den letzten Tagen immer unberechenbarer geworden. Ständig tauchen sie fast überall in den Bergen auf und greifen uns an, so als würden sie auf Geheiß von irgendjemandem handeln. Aber was führt euch hierher?“*

*„Wir sind auf der Suche nach einer der Drei Dunklen Schwestern“, antwortete einer der Helden, „einer mächtigen Hexe, die einstmals auf der Insel Hadria weit oben im Norden gelebt hat und besiegt wurde, aber nun aus der Unterwelt zurückgekehrt ist, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Sie ist auf der Suche nach einem besonderen Gegenstand, an den sie ihre Macht gebunden hat. Habt ihr sie gesehen?“*

*„Nein, tut mir leid! Darüber weiss ich nichts! Wir haben mit den Bewohnern des Gebirges ohnehin schon genug Schwierigkeiten, wie ihr gesehen habt, da achten wir nicht so sehr auf andere Gefahren, die uns im Moment auch nicht unmittelbar betreffen würden. Denn als wären die üblichen Kreaturen nicht schon schlimm genug, ist nun...“*

*„Der Greim! Der Greim ist wieder da! Ihr müsst uns helfen! Bitte!“ schrie einer der Agren aufgeregt und Jorn fasste ihn an den Schultern, um ihn zu beruhigen.*

*„Was ist der Greim?“ fragte einer der Helden stirnrunzelnd.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b2.**





„Der Greim ist ein geflügeltes Scheusal, einem Drachen sehr ähnlich, das hier vor langer Zeit schon einmal sein Anwesen trieb“, antwortete Jorn. „Dass er jetzt wieder aufgetaucht ist, wo ihr berichtet, dass diese Dunkle Schwester hier ist, kann kein Zufall sein. Wahrscheinlich hat sie ihn gerufen... oder aber ihre Anwesenheit hat ihn hergelockt.“

Er greift uns immerzu an, und nun macht er sogar Jagd auf die Andori hier in den Bergen.“

„Welche Andori?“ wollte ein anderer Held wissen.

„Im Süden nahe des Bauwerks, das ihr Winterburg nennt, haben ein paar eurer Landsleute, die mit euch damals hierhergereist waren, ein befestigtes Lager errichtet. Sie helfen uns dabei, uns gegen die Kreaturen zu verteidigen. Aber seitdem der Greim hier ist, wird dies schwieriger und schwieriger, und nun gehen uns und auch ihnen langsam die Vorräte aus, da wir nur selten dazu kommen, etwas Essbares aufzutreiben.“

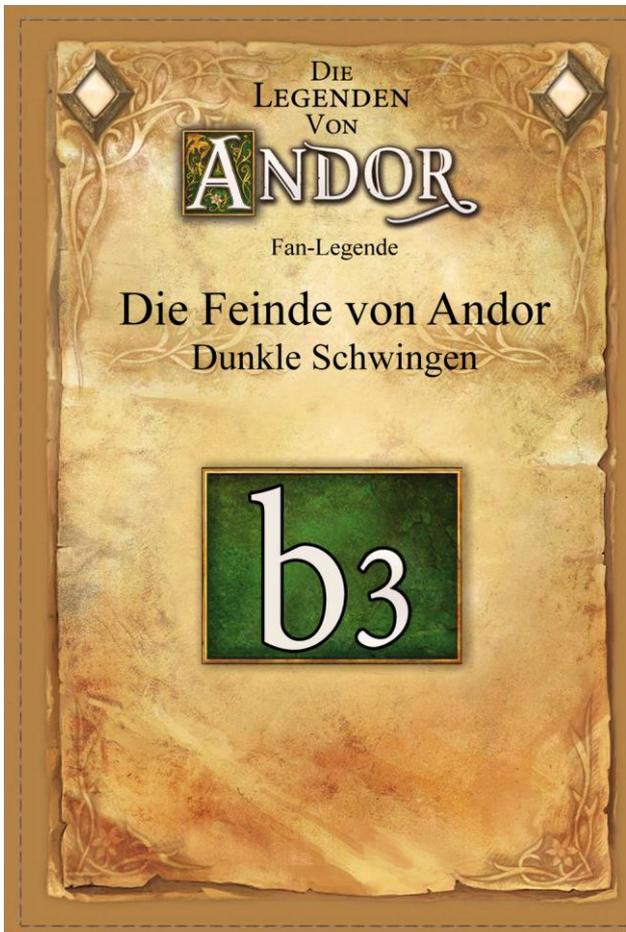
Vor kurzem hörten wir, dass ein paar der Andori aus dem Land im Norden mit einem Trosswagen unterwegs sind, um den Bewohnern des Lagers Vorräte zu bringen. Der Wagen befindet sich irgendwo in den Bergen und ist nun der Gefahr des Greims ausgesetzt. Ihr solltet ihn schnell suchen und finden. Vielleicht könnt ihr ihn vor den angreifenden Kreaturen beschützen.“

Stellt den **Trosswagen** auf das Feld **203** und das **Lager** auf das Feld **210**.

Legt die Karte „Die Goldenen Schilde“ aufgedeckt neben das Lager.

Sobald ein Held auf dem Feld 203 steht, wird die Legendenkarte „Ein Tross aus Hilfsgütern 1“ aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b3.** →



Die Helden schauten sich an. Sie alle dachten in diesem Moment das Gleiche: „Eigentlich haben wir dafür keine Zeit! Die Dunkle Schwester ist unser vorrangiges Ziel und nur wegen ihr sind wir auch hergekommen.“

Dann aber meinte einer von ihnen zu den Übrigen. „Na ja... andererseits... wenn die Agren und die Andori unsere Hilfe benötigen, dann können wir sie nicht im Stich lassen.“

„Ich danke euch!“ sagte Jorn zu ihnen. „Aber ihr solltet zunächst etwas wissen: Wenn ihr uns von dem Greim befreien wollt, dann benötigt ihr ein Schwert aus Alter Zeit. Die Zwerge, die hier einst gelebt haben, schmiedeten mächtige Waffen, die sogar durch die schuppige Haut eines Drachen dringen konnten. Und ein solches Schwert gibt es noch hier im Gebirge. Leider ist es in zwei Teile zerbrochen. Wir wissen nicht genau, wo es verborgen ist. Aber einige von uns Agren haben sich in der Zwischenzeit etwas umgehört.“

Eine dieser alten Zwergenwaffen liegt weit im Süden in der Winterburg. Eine andere Waffe hat sich einer der Höhlenwichte bei einem Angriff auf einen umherziehenden Reisenden geschnappt, der sie kurz vorher gefunden hatte. Und eine dritte soll im alten Königsturm versteckt sein. Leider befindet sich dort auch das Nest des Greims, und um die Waffe zu erhalten, müsstet ihr dieses aufsuchen und den Greim höchstwahrscheinlich auch bekämpfen. Dann haben wir gehört, dass im Osten ein Kraher durch das Gebirge schleicht, der mit Vorliebe Trophäen aus seinen Kämpfen sammelt. Er hat zahlreiche Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände bei sich und vielleicht ist auch eine der Alten Waffen darunter. Bei welcher von all diesen Waffen es sich um das Schwert handelt, wissen wir nicht. Und mehr können wir euch nicht darüber sagen.“

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b4.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen



Um den Greim zu besiegen müssen die „Alten Waffen“ gefunden werden. Nur mit dem „Schwertgriff“ und der „Schwertklinge“ kann er getötet werden.

- Legt eine der „Alten Waffen“ verdeckt auf das Feld **268**. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „In der Winterburg“ aufgedeckt und vorgelesen.
- Legt eine der „Alten Waffen“ verdeckt auf das Feld **236** und stellt die **Figur Tuavahr** dazu. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Der Trophäensammler“ aufgedeckt und vorgelesen.
- Legt eine der „Alten Waffen“ verdeckt auf das Feld **248**. Wenn ein Held dieses Feld betritt, wird die Legendenkarte „Das Nest des Greims“ aufgedeckt und vorgelesen.
- Eine der „Alten Waffen“ ist im Höhlensystem verschwunden. Sobald ein Held ein Höhlenplättchen, das einen **Höhlenwicht** zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird die Legendenkarte „Der Schatz in der Höhle“ aufgedeckt und vorgelesen.
- Eine der „Alten Waffen“ verbirgt sich im Nebel. Wenn ein Held ein Nebelplättchen, das einen **Wargor** zeigt, aufdeckt und aktiviert, wird die Legendenkarte „Der Schrecken im Nebel“ aufgedeckt und vorgelesen.

*„Eins noch, bevor ihr aufbrecht“, sagte Jorn zu den Helden. „Der Greim scheint zu wissen, wie wertvoll das Wasser hier im Gebirge ist. Daher hat er zwei der Quellen mit Hilfe von Steinschlägen verschüttet, und die dritte wird auch nicht mehr lange sprudeln. Mit jedem Mal, wo einer von uns zu ihr geht, um von ihr zu trinken, wird sie schwächer und schwächer. Wir werden versuchen, sie alle wieder zum Fließen zu bringen, aber das kann eine Weile dauern.“*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b5.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen



Legt die **3 Quellenplättchen** als aufgedeckten Stapel auf das Feld **229** und sortiert sie mit abnehmender Zahl, so dass oben das Quellenplättchen liegt, das 4 Willenspunkte anzeigt und unten das Plättchen mit der Zahl 2.

Jedes Mal, wenn ein Held von dieser Quelle trinkt, wird sie von Mal zu Mal schwächer, bis sie schließlich völlig versiegt ist. Nach Benutzung wird das oberste Plättchen entfernt und neben den Spielplan gelegt.

Deckt das **Quellensymbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem roten X ab. Solange das X dort liegt, werden die Quellen bei Sonnenaufgang **nicht** aufgefrischt.

*Hinweis:* Kheelas Wassergeist kann zunächst nur bei der Quelle auf Feld 229 eingesetzt werden. Den zusätzlichen Stärkepunkt gibt es bei jedem der Plättchen. Wenn die Quelle lediglich aufgefrischt werden soll, dann wird ein Plättchen mit einem höheren Wert auf den Stapel gelegt. (Auf das 3er-Plättchen zum Beispiel wird dann das 4er-Plättchen gelegt.) Ist die Quelle vollständig versiegt (also das letzte Plättchen entfernt), kann die Quelle vorerst nicht mehr aufgefrischt werden.

Nehmt das Höhlenplättchen, das einen Agren zeigt, vom Feld 215 und legt es auf den **Buchstaben „k“** auf der Legendenleiste. Wenn der Erzähler diesen Buchstaben erreicht, wird die Legendenkarte „Sprudelnde Quellen“ aufgedeckt und vorgelesen.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte b6.** →

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen

b6

Mischt die übrigen **Höhlenplättchen** und verteilt sechs von ihnen auf die Höhlenfelder. Legt den Rest als Vorrat neben den Spielplan.

**Legendenziele:**

Einer der Helden muss auf dem Feld des Trosswagens (Feld 203) stehen, bevor der Erzähler den Buchstaben „c“ auf der Legendenleiste erreicht.

Die Helden müssen den Greim besiegen. Dazu müssen sie die „Schwertklinge“ und den „Schwertgriff“ finden, bevor der Erzähler den Buchstaben „n“ auf der Legendenleiste erreicht.

Als Dank für die Rettung des Agren erhalten die Helden **einen beliebigen Gegenstand** von der Ausrüstungstafel (nicht den Trank der Hexe und nicht das Sternkraut).

*Hinweis:* Helden, die auf dem Feld des Lagers stehen, müssen bei Sonnenaufgang **keinen Proviant** abgeben.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen

C

*Wilde Kreaturen erschienen zwischen den Hängen der Berge und näherten sich mit schaurigem Geschrei. Sie alle gierten nach dem Fleisch der Menschen.*

Stell **Wargors** auf die Felder **213** und **218** und einen **Bergskral** auf das Feld **232**.

**Wichtig:** Kreaturen auf der Zwergenstraße (Feldzahlen mit Unterstrich) bewegen sich entweder in Richtung des Lagers oder des Trosswagens, je nachdem, welches der beiden näher liegt. Liegen beide gleiche viele Felder entfernt, bewegen sich die Kreaturen zuerst in Richtung Trosswagen.

*„Seht! Was ist denn das?“ rief einer der Andori und deutete in den Himmel. Der Held schaute hinauf. Ein geflügeltes, drachenähnliches Wesen mit dunklen, zerfetzten Schwingen tauchte zwischen den Berggipfeln auf und bewegte sich auf den Trosswagen zu. Ohne dass er ihn bislang zu Gesicht bekommen hatte, wusste der Held, dass dies nur der gefürchtete Greim sein konnte, der Schrecken der Bergbewohner. Und er war nur ihretwegen gekommen.*

**Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Angriff des Greims“.**



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen



*Weitere Kreaturen tauchten zwischen den Hängen auf.  
Im Süden erschien ein mächtiger Krahder, der eine kleine  
Schar Trolle anführte.*

Stellt einen **Wargor** auf das Feld **253** und einen **Bergskral** auf das Feld **251**. Stellt außerdem zwei **Trolle** auf die Felder **242** und **243** und die **Figur Undavahr** auf das Feld **241**.

Legt ein Sternchen über das Symbol für die Höhlen auf dem Sonnenaufgang-Feld. Jedes Mal, wenn die Höhlenplättchen aufgefüllt werden (sollten), wird Undavahr ein Feld entlang der Pfeile bewegt. Undavahr kann nicht mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Dementsprechend überspringt er andere Kreaturen oder wird von ihnen übersprungen.

Erreicht Undavahr die Zwergenstraße, bewegt er sich entweder in Richtung des Lagers oder des Trosswagens, je nachdem, was davon näher ist. Erreicht Undavahr den Trosswagen, wird wie bei den üblichen Kreaturen ein Bauernplättchen vom Tross entfernt. Betritt Undavahr das Lager, wird seine Figur auf einen der goldenen Schilde gestellt, sofern noch ein Schild auf der Karte frei ist.

Undavahr kann wie Kreaturen mit Edelsteinen von seinem Weg abgelenkt werden. Der Zauberer kann den „Lichtzauber“ auf den Krahder anwenden, genauso wie der Fährtensucher dies mit seinem Messer tun kann, um für ihn eine Falle zu bauen. Der Bewahrer kann seine Spezialfähigkeit bei Undavahr **nicht** anwenden.

Undavahr besitzt **14 Stärkepunkte** und **12 Willenspunkte** und würfelt **immer mit 3 roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Nach einem Sieg über Undavahr erhalten die Helden als Belohnung wahlweise entweder **8 Willenspunkte** oder **2 Stärkepunkte**. Undavahr wird anschließend auf das Feld 200 gestellt und der Erzähler geht ein Feld weiter auf der Legendenseite.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen



*Eine Horde Bergskrale erschien im Süden nahe der Winterburg.  
Auch sie waren erpicht darauf, das Lager der Menschen zu  
erstürmen.*

Stellt **Bergskrale** auf die Felder **262, 263, 264** und **266** und einen **Troll** auf das Feld **267**.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen

n1

Die Legende nahm ein **gutes** Ende, wenn ...  
... der Trosswagen das Lager mit mindestens  
1 Bauernplättchen erreicht hat ...  
... und das Lager verteidigt ...  
... und der Greim besiegt wurde.

*Der letzte tödliche Hieb traf den Greim, der mit einem ohrenbetäubenden Kreischen in die tiefe Schlucht hinabstürzte. Die Helden konnten seinen Sturz nur einen kurzen Moment verfolgen, dann war er außer Sicht. Sie hofften, dass dieses Kapitel des Grauen Gebirges damit ein endgültiges Ende gefunden hatte.*

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte n2.**

Die Legende nahm ein **böses** Ende, wenn ...  
... die Helden es nicht geschafft haben, den Greim zu  
besiegen ...  
... oder das Lager nicht verteidigt wurde ...  
... oder der Trosswagen das Lager nicht erreicht hatte.  
Der Greim schwang sich hinauf in die Lüfte, sein majestätischer Körper glänzte in der Sonne. Dann ging er in einen letzten Sturzflug über und fiel über den Tross und das Lager her. Er verwüstete alles, tötete die Andori und sorgte dafür, dass sich kein Bergbewohner im Grauen Gebirge jemals wieder sicher fühlen durfte...

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

Fan-Legende

Die Feinde von Andor  
Dunkle Schwingen

n2

Einige der Agren traten an die Helden heran, als diese den Königsturm, den Ort ihres Sieges, verließen, und großer Jubel brandete ihnen entgegen. Die Bergbewohner waren sichtlich erleichtert und hier und dort sogar überglücklich, dass sie sich von dem Greim, ihrem Alptraum und einer ewigen Bedrohung, befreit hatten.

Grone, der Älteste der Agren, überreichte ihnen als Dank ein besonderes Geschenk: einen Beutel mit dicken braunen Körnern, „Saatgut!“, wie er es nannte, den sie tief in den Wäldern des Gebirges gefunden und seit vielen Jahren als Notvorrat aufbewahrt hatten. Die Helden sollten aber erst später herausfinden, was es mit diesem Geschenk auf sich hatte.

Dann verabschiedeten sie sich von den Bergbewohnern und machten sich auf den Weitermarsch nach Krahd.

Die letzte der Dunklen Schwestern wartete immer noch auf sie, und mit Sicherheit hatte sie sich ausreichend genug darauf vorbereitet, den Helden in einem letzten Gefecht gegenüber zu stehen.

Diese Kampagne wird nun mit der Legende „Totenfeuer“ fortgesetzt.