



Schlimme Kunde erreichte die Helden von Andor. Die zurückgekehrten Zwerge im Süden werden von den Geistern der Krahder angegriffen. Sofort eilten sie wieder in den Süden.

Führt zuerst die Anweisungen auf der **Checkliste „Graues Gebirge“** mit einer Abweichung aus: **Sortiert die Argen aus Höhlenplättchen aus.** (im Nebel bleiben sie aber erhalten)

Erwürfelt mit einem roten und einem Heldenwürfel die Position von **einem Sternkraut, den alten Waffen und allen Holzstämmen.**

Stellt den **Trosswagen** und die Heldenfiguren auf Feld **201.**

Legt Sternchen auf die Felder **b,e,h** und **n** der Legendenleiste

Stellt folgendes Material neben dem Spielplan bereit: **alle Krahder, die Figur Schildzwerge, die Figur Prinz bzw. König Thorhald und ein Schild aus dem ersten Teil.**

WICHTIG: IN DIESER LEGENDE WIRD DER ERZÄHLER ERST NACH ZWEI BESIEGTEN KREATUREN UM EIN FELD NACH VORNE VERSCHOBEN!

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2



Die Zwerge berichteten, dass sich die Geister der Krahder in der Winterburg verschanzten.

Aufgaben:

- Zerstört die Winterburg bevor der Erzähler h erreicht.
- Bewegt den Trosswagen auf Feld 208 (Dazu müsst ihr die Brücke wieder aufbauen)
- Verteidigt den Trosswagen

Werte der Winterburg :

Bei 2 Spielern **20 Stärkepunkte**, bei 3 Spielern **30 Stärkepunkte**, bei 4 Spieler **40 Stärkepunkte**
 Würfel: **Keine!**

Kampf gegen die Winterburg:

Ihr müsst den Wert der Winterburg **nur einmal** übertreffen. Dann wird die Karte „**Winterburg zerstört**“ vorgelesen. Dort erfahrt ihr euer Legendenziel.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3



Um die **Brücke zu bauen** müsst ihr Holzstämme auf **Feld 205** ablegen:

Bei 2 Spielern **zwei 2er**, bei 3 Spielern ein **4er und ein 2er**, bei 4 Spielern **zwei 4er und ein 2er**.

Sobald alle Stämme auf Feld 205 liegen, wird die Brücke **sofort** hingelegt

Den **Trosswagen** bewegt ihr wie immer. (Also ein Held, der auf dem Feld des Trosswagens steht, kann ihn für **3 Stunden 1 Feld bewegen**)

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Zusätzlich erhält die Gruppe **3 Stärkepunkte**, **2 mal Apfelnüsse**, **das Fernrohr** und **den Sturmschild**.

Stellt Wargors auf die Felder: **218, 233, 235**

Stellt Bergskrale auf die Felder: **217, 220**
und einen Troll auf das Feld **237**

Der Held mit dem höchsten Rang beginnt!



Brüllend vor Wut rannten immer mehr Kreaturen auf die Helden los.

- Stellt **Bergskrale** auf die Felder **223 und 236**
- Einen **Troll** auf Feld **222**.



Plötzlich hörten die Helden das Knacken von Knochen in den Wäldern. Die Skelette kamen.

- Stellt 2 Skelette auf Feld 246
- Legt jetzt die Bewegungsplättchen auf die 4. Stunde.

Die Schildzwerge hatten sich von den ersten Angriffen erholt und sind bereit für den Kampf.

- Stellt die Schildzwerge auf Feld 240.

Sie können von jedem Held für je eine Stunde bis zu 4 Felder bewegt werden (auch über Sprungfelder).



Stellt Wargors auf die Felder 254 und 241
Stellt Bergskrale auf die Felder 243 und 255

Nur für 3+ Spieler:

Der König in Person kommt um die Helden zu unterstützen.

Nur für 3+ Spieler:
Prinz bzw. König Thorhald der Dritte (ein Nachfahre von Thorald) kommt jetzt auf Feld **201**. Er wird so wie **die Schildzwerge** eingesetzt.



Corion der Hexenmeister: (Grün)

Corions Werte:

Bei zwei Spielern **14 Stärkepunkte** bei drei Spielern **20 Stärkepunkte** und bei 4 Spielern **26 Stärkepunkte**.

- **6 Willenspunkte**
- **Drei rote Würfel**

Belohnung:

so viele Stärkepunkte, wie ihr **Kampfrunden** gebraucht habt, um ihn zu besiegen.

Kampf gegen Corion:

Wen Corion Willenspunkte verliert, verlieren die Helden **die Hälfte der Willenspunkte**, und Corion erhält **diese** zusätzlich.

Stellt **jetzt alle Krahder** auf Feld 268

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte „Die Krahder 2“.



Tuavahr der Kriegsherr (Blau)

Tuavahrs Werte:

Bei 2 Spielern **20 Stärkepunkte** bei drei Spielern **30 Stärkepunkte** bei vier Spielern 36.

- **20 Willenspunkte**
- **2 rote Würfel**

Belohnung:

4 Stärkepunkte oder **10 Willenspunkte**

Besonderheit:

Tuavahr lässt sein Heer auf euch los, sobald er geschlagen ist.

Sobald Tuavahr besiegt ist, wird die Position von **drei Skeletten** erwürfelt. (Wie wenn sie **wieder auferstehen würden**)

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "Die Krahder 3 "



Undavahr der Prinz (Gelb)

Undavahrs Werte :

Bei zwei Spielern **14 Stärkepunkte** bei drei Spielern **24 Stärkepunkte** bei vier Spielern **34 Stärkepunkte**.

- **2 Graue Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert)
- **15 Willenspunkte**

Belohnung:

ein **normales Schild** eine zufällige **alte Waffe** und ein **Trank der Hexe**.

Kampf gegen **Undavahr:**

Wenn er zwei **gleiche Würfelwerte** hat, fällt jeder Held auf 3 Willenspunkte.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Die Krahder 4“.



Gonhar der König (Rot)

Gonhars Werte:

Bei zwei Spielern **20 Stärkepunkte** bei drei Spielern **30 Stärkepunkte** bei vier Spielern **40 Stärkepunkte**.

- **10 Willenspunkte**
- **Drei rote Würfel**

Belohnung: ihr dürft **einen** beliebigen anderen Krahder aus dem Spiel heraus nehmen. (Für diesen Krahder bekommt ihr **keine Belohnung**)

Besonderheit:

Für jede Kampfrunde, die ihr braucht, um ihn zu besiegen, bewegt sich **jeder Krahder** außer **Gonhar** ein Feld entlang des **Pfeiles**.

Die Krahder laufen **zuerst zu dem Sprungfeld (267) und nutzen es**. Erst dann gehen sie entlang der Pfeile.

Lest jetzt weiter auf der legendenkarte "die Krahder 5"

Durch Bewegungsplättchen bewegen sich die Krahder



Kraeder können mit **Edelsteinen** abgelenkt werden.

Durch **Bewegungsplättchen** bewegen sich die Kraeder nicht.

Für besiegte Kraeder bewegt sich der **Erzähler** auch.



Krachend stürzte die alte Zwergenfestung in sich zusammen. Staub hüllte sich um die Helden. Langsam konnte man wieder sehen. Die Helden erschraken, denn durch sie hindurch flogen die Geister Corions, Undarvahr's, Tuavahr's und Gonhars. Die Kraeder hatten sie doch vor langer Zeit besiegt, doch nun waren sie zurück.

Jeder Held sinkt jetzt auf drei Willenspunkte

Legendenziele:

Der **Trosswagen** muss auf Feld 208 gestellt werden bevor der Erzähler **n** erreicht.

Der **Trosswagen** muss verteidigt werden

Alle Geister der Kraeder **müssen** besiegt werden bevor der Erzähler **n** erreicht

Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf **n** versetzt.

Kraeder bewegen sich bei **Sonnenaufgang** vor allen anderen Kreaturen **ein Feld** entlang der Pfeile, es können **mehrere Kraeder und Kreaturen** auf einem Feld stehen. Wenn **ein Kraeder** den Tross erreicht, ist die **Legende verloren**.

Kraeder nutzen Sprungfelder.

Lest jetzt weiter auf der Legendenkarte "die Kraeder".