



Flaps, der freundliche Flederfuchs, folgte den Helden zurück nach Andor. Für die einen oder anderen Leckerlis und Streicheleinheiten unterstützte das rotnasige Wesen nur allzu gerne seine neu gefundenen Gefährten. Keine Gefahr aus dem Schatten gruselte ihn, denn seine scharfen gelben Augen vermochten Ärgernisse durch den dicksten Nebel hindurch zu erspähen.

Stellt Flaps zu Beginn der Legende zum Helden auf dem Feld mit der höchsten Feldzahl.

Das Schiff in Teil II zählt dabei als Feldzahl 0.

Jeder Held kann die neue **Aktion „Flaps bewegen“** wählen und Flaps für 1 Stunde auf ein beliebiges Landfeld auf dem Spielplan versetzen.

In Teil II darf er auch auf das Schiff versetzt werden.

Flaps deckt **alle** durch ein Fernrohr aufdeckbare Plättchen auf seinem Feld auf.

Aktiviert werden sie dadurch nicht.

Jeder Gegner auf Flaps' Feld wirft in der **ersten** Kampfrunde jedes Kampfes **1 Würfel weniger**.

Das gilt auch gegen Endgegner.

Vom Schiff hilft er auch gegen angrenzende Gegner.