

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR



DUNKLE HELDEN
im Norden

Drukil/Drukia

Der Bär überquert Bootsstrecken für jeweils 2 Stunden auf der Tagesleiste. Steht der Bär mit 9 WP oder weniger auf dem Schiff, so ist die Legende sofort verloren. Als Waldfelder gelten auf den Nebelinseln die Felder 52–60, 76, 77 und 114, in Hadria 147 und 152.

Forn/Forr

Fürs Segeln kann Forn keine Willenspunkte abgeben. Ist er an Bord, wird das Schiff von Meereskreaturen übersprungen. Beim Kampf vom Schiff aus muss er seine Würfel nacheinander werfen. Direkt nacheinander gewürfelte gleiche Werte können addiert werden.

Leander/Leane

Beim Einsatz des Streifenmarders darf Leander den geklauten Würfel zusätzlich zu seinem vorbestimmten Heldenwürfel einsetzen (der höhere Wert zählt). Leander kann die Achter-Ballista nur in Kombination mit dem Streifenmarder nutzen.

Darh/Darhen

Wenn Darh durch ihre Sonderfähigkeit eine Kreatur wieder einwürfelt, wird ein rotes X anstelle der Kreatur auf Feld 90 gelegt. Der Erzähler geht erst weiter, wenn beide Plätze auf Feld 90 mit Kreaturen oder roten X besetzt sind (die Kreaturen/rote X werden dann wie üblich entfernt). Auf Landfeldern besiegte Kreaturen werden mit zwei weißen Würfeln eingewürfelt (addiert die Werte zu 100) und der Knochen-Golem zu ihnen gestellt. Auf Meeresfeldern besiegte Kreaturen werden mit einem schwarzen Würfel eingewürfelt, entlang der gestrichelten Linie auf das entsprechende Meeresfeld gestellt und der Knochen-Golem auf das nächste Landfeld entlang der Pfeile gestellt. Der Knochen-Golem kann keine Meeresfelder überqueren, aber Boote nutzen und auf das Schiff bewegt werden.