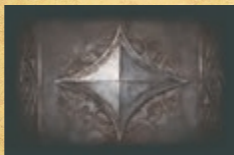


DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Freund und Feind
(Legenden 11–16)**



Die weißen Ereigniskarten

Legt anstelle der bronzenen die 17 weißen Ereigniskarten auf das Ereigniskarten-Feld. Legt folgende 10 Gegenstände neben dem Spielplan bereit: 2 x Humpen, 2 x Messer, 2 x Brot, Schleifstein, Kampfaxt, Zwergenseil, Rucksack. Diese Gegenstände kommen durch die weißen Ereigniskarten ins Spiel.

Nehmt beim Vorlesen der Ereigniskarten die folgenden Ersetzungen vor:

- 2. **Gor** → Wargor; **Skr**al → Bergskral
- 3. **Gold** → Stärkepunkte
- 4. Feld 72 → Feld 245
- 7. **Burg** → Lager/Trosswagen
- 9. **Gor** → Wargor; Feld **80** → Feld 200 (*Der Umtausch ist freiwillig! Ihr dürft auch den Troll stehen lassen.*)
- 10. → Legt den Rucksack auf die Ausrüstungstafel. Ein Held, der als nächstes ein Agren-Nebelplättchen aktiviert, erhält zusätzlich den Rucksack.
- 11. → Legt das Zwergenseil auf die Ausrüstungstafel. Ein Held, der ein Agren-Höhlenplättchen aktiviert, kann stattdessen das Zwergenseil erhalten. Nur der Zwerg erhält das Seil zusätzlich.
- 13. **Burg** / Feld **0** → Lager/Trosswagen
- 15. → Legt einen Humpen auf das Sonnenaufgang-Feld. Ein Held, der bei Sonnenaufgang auf einem Höhlenfeld steht, darf den Humpen aufdecken. Er kann den angegebenen Wert an Proviant (statt 1 x Proviant) abgeben. Dann erhält er ebensoviele Stärkepunkte und der Humpen kommt aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Freund und Feind
(Legenden 11–16)**



Die Fluggors

Stellt 1 Fluggor zu Beginn der Legende auf das Feld 248.

Stellt einen weiteren Fluggor auf den Buchstaben j der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler den Buchstaben j, wird der Fluggor auf das Feld 248 gestellt. Das hat Vorrang vor Plättchen und Legendenkarten.

Jedes Mal, wenn eine Ereigniskarte aktiviert wird (Sonnenanfgang oder Nebelplättchen), werden vorher die Fluggors versetzt. Und zwar zu den Kreaturen, die auf den höchsten Feldzahlen stehen. Wenn eine Kreatur, bei der ein Fluggor steht, bei Sonnenanfgang bewegt würde, wird sie stattdessen von dem Fluggor bewegt. Dazu würfelt ihr mit einem roten Würfel und addiert 210. Das ergibt die Feldzahl, auf die die Kreatur versetzt wird. Ist das Feld besetzt, wird die Kreatur entlang des Pfeils oder der alten Zwergenstraße auf das nächste freie Feld versetzt. (Sollte es aufgrund einer Schlucht kein nächstes freies Feld geben, so würfelt erneut.) Der Fluggor wird anschließend sofort wieder auf das Feld 248 gestellt. Fluggors haben die gleichen Kampfwerte und Würfel und bringen die gleiche Belohnung wie Wargors.

Sonderfall: Sollten nur noch Kreaturen auf den Feldern 201–219 stehen oder von keinem dieser Felder ein Weg über Pfeile oder die alte Zwergenstraße zum Lager/Trosswagen führen, bleiben die Fluggors auf dem Feld 248 stehen.

Sonderfall 2: Ein Fluggor bewegt nie Kreaturen, die zu Aufgaben oder einem Legendenziel gehören.