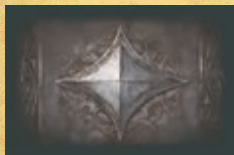


DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Freund und Feind
(Norden)**



Die weißen Ereigniskarten

Legt die 17 weißen Ereigniskarten und 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.

Legt 1 Gold vor das Windkartensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Vor jedem Sonnenaufgang und jedes Mal, nachdem ein Held ein Nebel- oder Schneeplättchen „Gold“ aktiviert hat, wird eine weiße Ereigniskarte aufgedeckt und vorgelesen. Nehmt beim Vorlesen der Ereigniskarten die folgenden Ersetzungen vor:

- 2. **Skrall** → Nerax
- 3. **Gold oder Willenspunkte** → Gold oder Willenspunkte oder Ruhm; **beides** → zwei von drei
- 4. Feld **72** → Feld 100 (*In Hadria: Feld 135*)
- 7. **Burg** → Schiff (*In der Spielvariante „Grenolin der Barde“ zählt stattdessen das Feld, auf dem sich Grenolin befindet.*)
- 9. **Troll** → Meerestroll; Feld **80** → Feld 90; **im Spiel** → an Land
- 10. Feld **18** → Feld 109 (*In Hadria: Feld 148*)
- 11. Feld **71** → Feld 91 (*In Hadria: Feld 144*)
- 12. **50** → 105 (*In Hadria: 135*)
- 13. Feld **0** → Schiff (Kajüte oder Heldentafel eines Helden an Bord)
- 14. **50** → 105 (*In Hadria: 135*)
- 15. Feld **71** → Feld 91 (*In Hadria: Feld 144*)
- 16. **20** → 102 (*In Hadria: 132*)

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

**Freund und Feind
(Norden)**



Die Fluggors

Stellt zu Beginn der Legende 1 Fluggor auf das Sonnenaufgang-Feld. Stellt einen weiteren Fluggor auf den Buchstaben W der Legendenleiste. Erreicht der Erzähler den Buchstaben W, wird der Fluggor ebenfalls auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt. Das hat Vorrang vor Plättchen und Legendenkarten.

Legt 1 Gold vor das Windkartensymbol auf dem Sonnenaufgang-Feld. Vor jedem Sonnenaufgang und jedes Mal, nachdem ein Held ein Nebel- oder Schneeplättchen „Gold“ aktiviert hat, werden die Fluggors versetzt. Und zwar zu den Meereskreaturen, die am weitesten von der Küste entfernt stehen (bei mehreren gleich weit entfernten Meereskreaturen zu denen bei den höchsten römischen Zahlen). Wenn eine Kreatur, bei der ein Fluggor steht, bei Sonnenaufgang bewegt würde, wird sie stattdessen von dem Fluggor bewegt. (Die Kreaturen bei der niedrigsten römischen Zahl bewegen sich zuerst.) Dazu würfelt ihr mit einem schwarzen Würfel und folgt der gestrichelten Linie und den Pfeilen bis zum letzten Meeresfeld vor der Küste. Das ist das Feld, auf das die Kreatur versetzt wird. Ist das Feld besetzt, wird die Kreatur entlang des Pfeils auf das angrenzende Landfeld weitergesetzt. Anschließend wird der Fluggor sofort wieder auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt. Fluggors haben die gleichen Kampfwerte und Würfel und bringen die gleiche Belohnung wie Gors.

Sonderfall 1: Sollten keine Meereskreaturen weiter als 1 Feld von der Küste entfernt stehen, bleiben die Fluggors auf dem Sonnenaufgang-Feld stehen.

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