



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

## Freibeuter

Gegenstände

**Die Schatzkarte:** Nach einem Kampf, an dem der Freibeuter beteiligt war, kann er, anstelle der Belohnung von mindestens 1 Gold, auf 2 Gold/Willenspunkte/Ruhm verzichten, darf danach jedoch ein zufälliges Schatzplättchen ziehen und erhält die abgebildete Belohnung.

**Der Anker:** Wenn der Freibeuter den Anker an Bord benutzt, wird das Schiff bei einem Sturm nicht versetzt. Alle anderen Auswirkungen des Sturms werden wie üblich ausgeführt.

**Der Enterhaken:** An Bord kann der Freibeuter, als freie Handlungsmöglichkeit, die Aldebaran bis zu zwei Meeresfelder an eine Kreatur heranziehen. Danach muss das Schiff auf oder neben dem Feld der Kreatur stehen. Außerdem muss der nächste Held an Bord den Angriff gegen diese Kreatur einleiten. Die Kreatur besitzt in diesem Kampf 2 Willenspunkt weniger.

**Die messerscharfe Hakenhand:** Wenn der Freibeuter in Besitz der Hakenhand ist, darf er auf der Aldebaran alle Würfel gleichzeitig werfen. Eine Kombination mit Helm ist möglich. Steht der Freibeuter auf der Achter-Ballista, dürfen zwei beliebige Würfel addiert werden. Die Achter-Ballista kann jedoch nicht mit dem Helm kombiniert werden.

**Das Piratenfernrohr:** Vor seiner Aktion kann der Freibeuter ein Plättchen, das bis zu 2 Felder entfernt liegt, aufdecken.



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

## Freibeuter

Klippenfelder

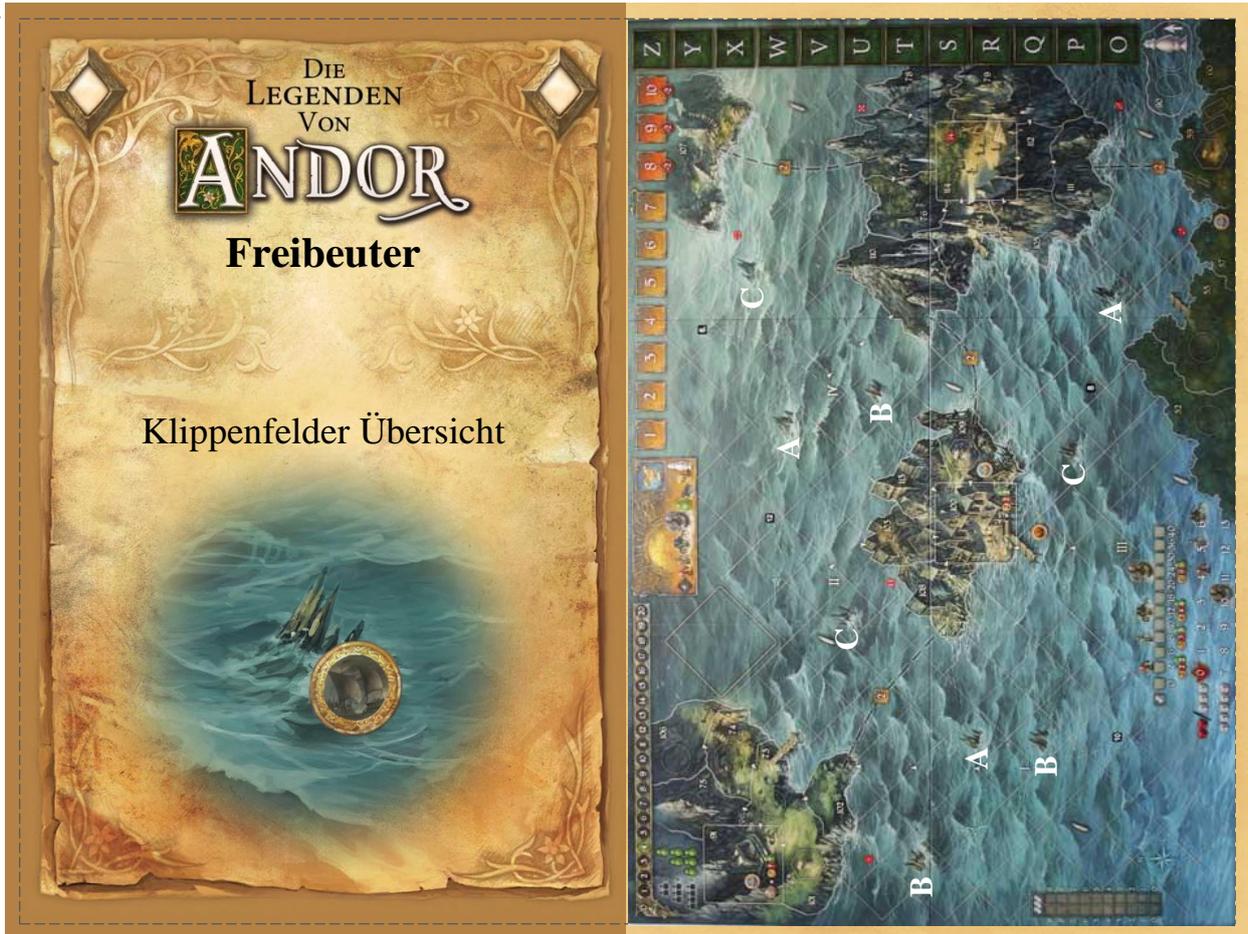
Würfel zu Spielbeginn mit einem Heldenwürfel und lege die Klippenmarker auf die erwürfelten Klippenfelder.

**1 1** A: **Falkenkralle, Adlerschnabel, Hirschhuf** (nordöstlich angrenzend an Meeresfeld I, nordwestlich angrenzend an Meeresfeld IV, nördlich angrenzend an den Steg von Feld 55)

**1 1 1** B: **Echsenfinger, Wolfstätze, Rattenzahn** (südlich angrenzend an Meeresfeld IV, südöstlich angrenzend an Meeresfeld I, 3 Felder nordwestlich von Meeresfeld I)

**1 1 1** C: **Nixenschwanz, Skralklaue, Drachenpranke** (südwestlich angrenzend an Meeresfeld II, südlich von Feld 109, südwestlich von Feld 107)

Steht die Aldebaran mit dem Freibeuter auf oder benachbart zu einer dieser Klippen, darf er seinen aktuellen Gegenstand gegen einen anderen tauschen. Ein erneuter Tausch ist erst wieder möglich, nachdem sich die Aldebaran mindestens einmal bewegt hat. Pro Kampf kann immer nur einer dieser Gegenstände verwendet werden.



Der Ausdruck dieser 3. Karte ist optional, zur einfacheren Platzierung der Klippenfelder