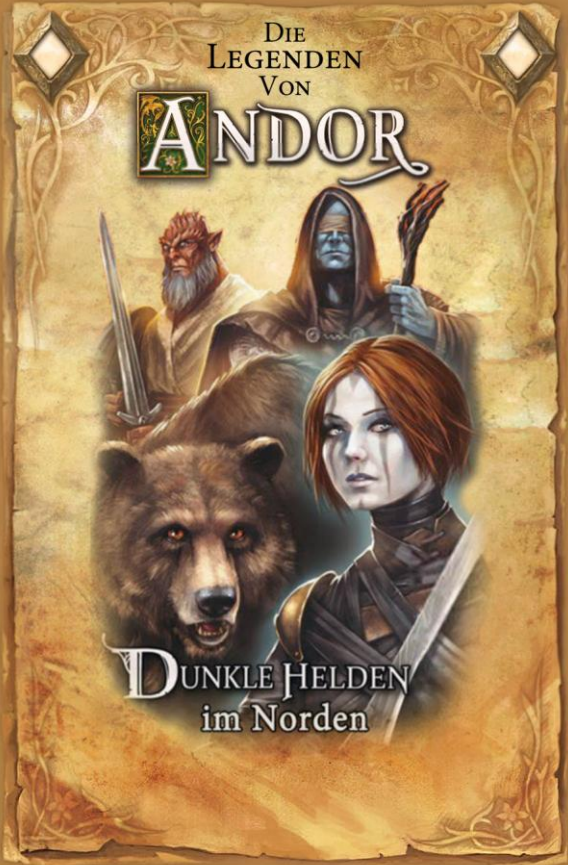




Die Regelanpassungen zu den „Dunklen Helden“ für die große Erweiterung „Die Reise in den Norden“ auf Basis von Taptas Karten, jedoch auf eine Karte reduziert.



DIE LEGENDEN VON ANDOR

DUNKLE HELDEN im Norden

Beschwörer:

Der Knochen-Golem wird zusammen mit einem roten X **neben** Feld 90 gelegt. Wird der Golem beschworen, wird **das X** statt der wiederbelebten Kreatur auf Feld 90 gelegt.

Ein Gor wird mit **2 weißen Würfeln** eingewürfelt und der Golem dazu gestellt.

Eine **Meereskreatur** wird mit **1 schwarzen Würfel** eingewürfelt und auf das entsprechende Meeresfeld entlang der gestrichelten Linie gestellt. Der Golem kommt auf das erste Landfeld entlang der Pfeile.

Der Knochen-Golem **kann das Schiff betreten**.

Halbskral:

Der Halbskral kann **keine** Willenspunkte für **Schiffbewegungen** verwenden. **Befindet er sich an Bord**, wird das Schiff ggf. von Meereskreaturen übersprungen.

Hautwandler:

Waldfelder im **Norden**: 52-60, 76, 77 und 114.
Waldfelder auf **Hadria**: 147 und 152
Die Legende ist **sofort verloren**, sollte er sich im **Reinen Instikt** auf dem Schiff befinden.

Seher:

Auf der **Achterballista** darf er seinen obersten zwei Würfel addieren. Hat er nur noch einen Würfel auf der Leiste, kann er die Ballista **nicht** nutzen.
Klaut er mit dem **Streifenmarder** einen Würfel, darf er diesen **nicht** selbst verwenden.