

Liebe Andori,

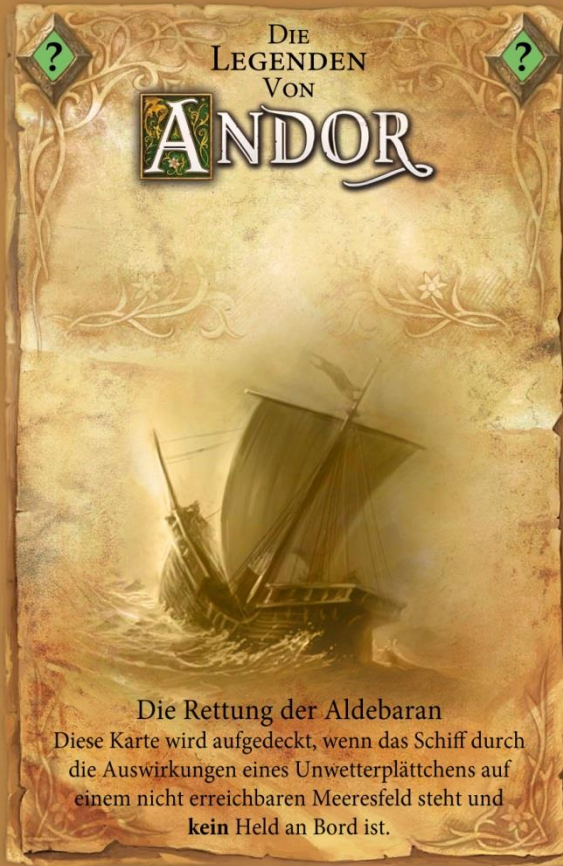
in seltenen Fällen kann es bei der „Reise in den Norden“ vorkommen, dass aufgrund der Auswirkungen eines Unwetterplättchens das Schiff auf ein Meeresfeld versetzt wird, das nicht von einem Landfeld aus erreicht werden kann. Ist dann kein Held an Bord, kann die Legende verloren werden, und die Helden müssen hilflos zuschauen.

Da dies von Michael Menzel so nicht beabsichtigt war, wurde die offizielle Spielregel festgelegt, dass in einem wie oben beschriebenen Fall mit einem roten Würfel gewürfelt und das Schiff auf das entsprechende Feld versetzt wird (vgl. Auswirkung Sturm).

Für alle, die diese Regelung auch gern in ihr Spiel integrieren wollen, habe ich die folgende Legendenkarte gestaltet.

LG, Mjölñir ☺

PS: Druckt bitte nur die für Euch passenden Seiten (Faltkarte oder Duplexdruck) aus.



Die Helden hatten die dunklen Wolken am Horizont schon lange gesehen, aber die Naturgewalten des Nordens waren unberechenbar. Früher als erwartet, brach das Unwetter über sie herein, und keiner der Helden hatte die Aldebaran noch erreichen können. Nun war das Schiff abgetrieben worden, und die Helden wussten nicht, wie sie ihr Ziel jetzt noch erreichen sollten.

Doch in dem Moment, da alle Hoffnung verloren schien, wogte eine riesige Welle über das eisgraue Wasser und spülte die Aldebaran zurück an den Strand.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel und versetzt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen roten Würfel.

Diese Karte entstand nach einer Idee von Dani. Der hier beschriebene Umgang mit dem "verlorenen" Schiff wurde im offiziellen Forum "Die Taverne von Andor" von Michael Menzel als Spielregel bestätigt.



DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Die Rettung der Aldebaran
 Diese Karte wird aufgedeckt, wenn das Schiff durch
 die Auswirkungen eines Unwetterplättchens auf
 einem nicht erreichbaren Meeresfeld steht und
kein Held an Bord ist.

Die Helden hatten die dunklen Wolken am Horizont schon lange gesehen, aber die Naturgewalten des Nordens waren unberechenbar. Früher als erwartet, brach das Unwetter über sie herein, und keiner der Helden hatte die Aldebaran noch erreichen können. Nun war das Schiff abgetrieben worden, und die Helden wussten nicht, wie sie ihr Ziel jetzt noch erreichen sollten.

Doch in dem Moment, da alle Hoffnung verloren schien, wogte eine riesige Welle über das eisgraue Wasser und spülte die Aldebaran zurück an den Strand.

Ein Held würfelt mit einem roten Würfel und versetzt das Schiff auf das Meeresfeld mit dem zugehörigen roten Würfel.

Diese Karte entstand nach einer Idee von Dani.
Der hier beschriebene Umgang mit dem "verlorenen" Schiff wurde im offiziellen Forum "Die Taverne von Andor" von Michael Menzel als Spielregel bestätigt.