



人魚(ニクシー)のイリヤは恋焦がれていた。夜明けをいつも、愛しい勇者とともに迎えたいのだ。

その伝説開始時、赤い怪物ダイスを1個振り、出目に対応する海上マスにイリヤ・コマを配置します。次に《想い人》を決めるために、勇者ワッペン1つをランダムに公開します。それ以降、夜明けになるたび、《想い人》がイリヤのいるマスもしくは隣接マスに留まっているなら、二人は《逢瀬》を重ねたことになり、《想い人》は贈り物を受け取ります。そうでない場合、イリヤの愛は《拒絶》されたことになり、パーティは1栄誉を失います。

夜明けゾーンの風勢カードのアイコン上に、リングマーカーを配置します。それ以降、夜明けになるたび、新たな風勢カードをめくる前に赤い怪物ダイスを1個振り、次のように処理します。

a) イリヤが《想い人》と《逢瀬》を重ねていた場合：

《想い人》である勇者は、出目にしたがって次のものを受け取ります：

(出目1・2) = (2ゴールド) (出目3・4) = (攻撃力+1) (出目5・6) = (+1栄誉)

その後、出目に対応する海上マスに、イリヤ・コマを移動させます。

b) イリヤの愛が《拒絶》された場合：

パーティは即座に1栄誉を失います。さらに出目に対応する海上マスにイリヤ・コマを移動させ、勇者ワッペンのうち1つをランダムに公開し、新たに《想い人》を決め直します。イリヤの恋心は、別の勇者へと向くわけです。

注意：この際、同じ勇者が再び選ばれることもありえます。彼女はその勇者に対する未練を捨てきれなかったということです。)



勇者たちは、水平線にかかる暗雲を長いこと見てきた。それでも北方の自然の力は予測しがたいものであった。計算外の悪天候の到来によって、アルデバラン号は誰の手にも届かないところまで流されてしまった。船はどんどん遠ざかり、いったいどこまで行ってしまうのか予想もつかなかった。

彼らがすべての望みを失いつつあったとき、大きな波が冷たい灰色の水面を走り、アルデバラン号を岸边へと押し戻したのだ。

勇者1人は赤い怪物ダイスを1個振り、出目に対応する海上マスに船コマを配置します。

このカードは、ダニーのアイディアに基づいてLG・ミヨルニルが仕上げたもので、作者ミヒャエル・メンツェルによって公式ルールとして採用されています。