

Dieser Pfeil zeigt immer auf das angrenzende Spielplanfeld.



61½

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Willenspunkte

Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

0 1 2 3 4 5 6 7

8 9 10 11 12 13 14 15

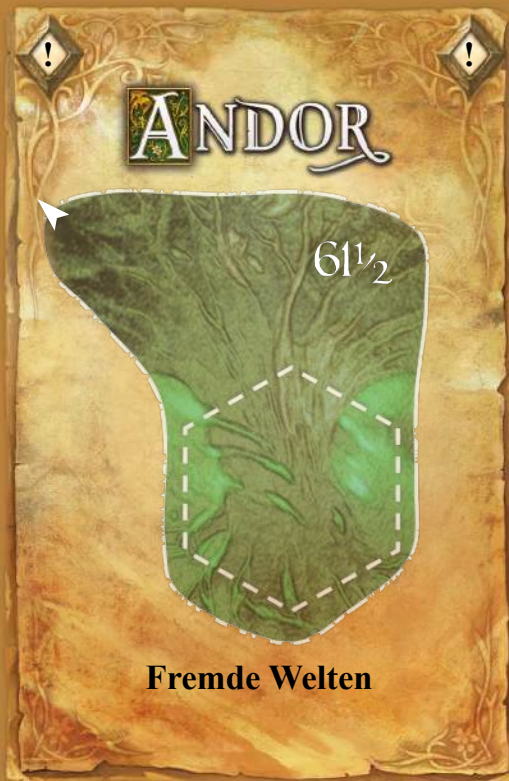
Die Zeichnung wurde von Michael Menzel für Ploris Beitrag „Der Zeitformer“ zum Sternenschild-Wettbewerb 2018 angefertigt (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=20&t=4814>)



Ein grüner Funke funkelte auf der Spitze des Dunklen Tempels. Urplötzlich entfachte er und wuchs auf die Größe eines Gors an. Eine glibbrige Extremität glitt daraus hervor, packte einen umherliegenden Runenstein und verschwand wieder im glühenden Portal. Der Durchgang zur fremden Welt schrumpfte. Dann, auf einmal, hielt er inne. Und vergrößerte sich wieder. Eine graue Masse mit viel zu vielen Gliedmaßen tropfte aus der Öffnung nach Andor. Es fokussierte ein herumliegendes Skelett und begann, seinen Körper zu ordnen. Inmitten der glitschigen grauen Masse formte sich etwas, das an einen Schädel erinnerte. Ein zahnloser Mund öffnete sich und knurrte in einer längst vergessenen Sprache: „Na, wo ist es denn hier gelandet? Dieser Ort schwirrt nur so von magischen Stürmen. Das macht es neugierig. Sehr neugierig.“ Während Dri'Chalb mit zwei Armen das Portal ergriff und auf handliche Größe zusammenpresste, rutschten aus seinem Rücken zwei weitere Arme hervor, die neugierig die verrosteten Artefakte auf der Spitze des Dunklen Tempels abtasteten. Es hielt inne, als es den Boden vibrieren spürte. Jemand war in seiner Nähe! Auf vier Gliedmaßen hopste Dri'Chalb die Treppe ins Innere des Turms herunter und verbarg sich hinter einem Mauerrest. Gehörlos, wie es war, merkte es kaum, welchen Lärm es dadurch veranstaltete. Ein Glück, dass die Person, die es fand, ein heilkräutsuchender Held von Andor war und keine garstige Kreatur.

Holzstämmen o.ä. darf Dri'Chalb links seines Stärkepunkte-Holzsteins hinlegen, sowie auf der gesamten oberen Stärkeleiste, wenn sein Holzstein sich in der unteren Zeile befindet.

In der Bonus-Legende „Die Eskorte des Königs“ kann König Brandur Feld 61½ nicht betreten.



Das neue Feld 61½ gilt immer als Waldfeld und ist immer angrenzend zu genau einem anderen Feld:

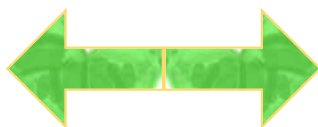
- Üblicherweise ist Feld 61½ angrenzend zu demjenigen Feld/Schiff, auf dem sich Dri'Chalb aktuell befindet.
- Geht das nicht (z.B. weil sich Dri'Chalb selbst auf Feld 61½ befindet), ist Feld 61½ stattdessen angrenzend zu demjenigen Feld, von dem aus Dri'Chalb es zuletzt betrat.
- Geht das auch nicht, ist Feld 61½ stattdessen angrenzend zum betretbaren Spielplanfeld mit der kleinsten Feldzahl.

Läuft Dri'Chalb, während andere Helden auf Feld 61½ stehen, **verlieren diese 2 Willenspunkte pro Schritt** (ausgenommen Betreten/Verlassen von Feld 61½ oder des Schiffs oder Segeln). Würde ein Held so auf 0 Willenspunkte fallen, rutscht seine Figur stattdessen von Feld 61½ aufs angrenzende Feld (vor dem letzten Schritt).

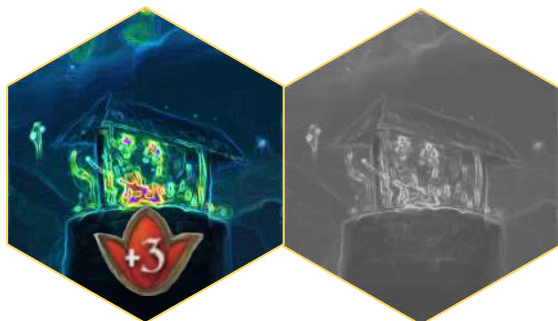
Modi:

- **So ungewöhnlich ist diese Dimension gar nicht.** Kein Effekt. Markiert zu Legendenbeginn diesen Modus.
- **Verlockendes Licht verschollener Gemmen.** Bei Sonnenaufgang bewegt sich eine angrenzende Kreatur auf Feld 61½ (als wäre dort ein 1er-Edelstein). Wenn eine Kreatur auf Feld 61½ steht, so markiert den Startmodus.
- **Geflügelte Händler aus der Feenwelt.** Solange dieser Modus markiert ist, gilt Feld 61½ als Händlerfeld.
- **Heilendes Blut aus dem Baume Krahals.** Legt das zusätzliche Brunnenplättchen mit der farbigen Seite nach oben auf Feld 61½. Entfernt das Brunnenplättchen von Feld 61½, wenn dieser Modus nicht mehr markiert ist.

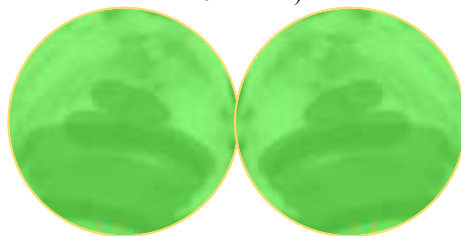
Ihr könnt diese **Markierung** nutzen, um zu markieren, in welchem Modus sich Feld 61½ gerade befindet. Es startet jede Legende im Modus „So ungewöhnlich ist diese Dimension gar nicht“. Dri'Chalb darf jeweils, anstelle 1 Stärkepunkt zu erhalten, die Markierung auf einen beliebigen Modus verschieben. Dann wird der entsprechende Effekt vorgelesen.

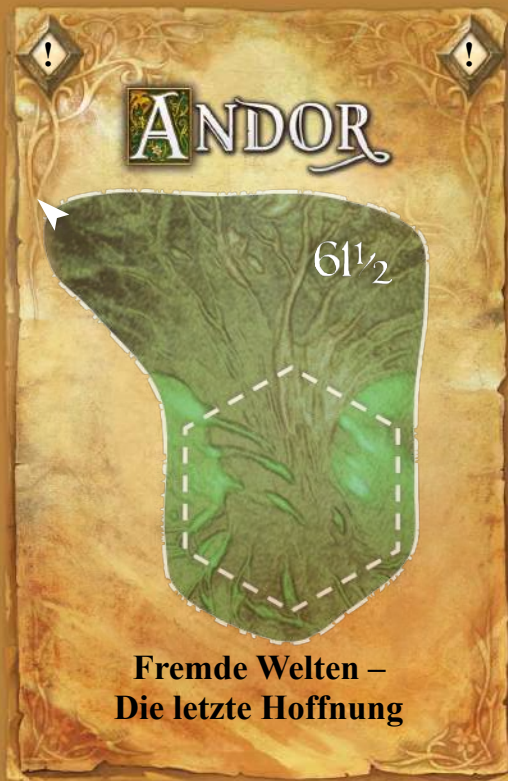


Zusätzliches Brunnen-/Quellenplättchen:



Ihr könnt dieses **Portalplättchen** nutzen, um zu markieren, zu welchem Spielplanfeld Feld 61½ angrenzend ist (z.B. während Dri'Chalb selbst auf Feld 61½ steht):





Das neue Feld 61½ gilt immer als Waldfeld und ist immer angrenzend zu genau einem anderen Feld:

- Üblicherweise ist Feld 61½ angrenzend zu demjenigen Feld, auf dem sich Dri'Chalb aktuell befindet.
- Geht das nicht (z.B. weil sich Dri'Chalb selbst auf Feld 61½ befindet), ist Feld 61½ stattdessen angrenzend zu demjenigen Feld, von dem aus Dri'Chalb es zuletzt betrat.
- Geht das auch nicht, ist Feld 61½ stattdessen angrenzend zum betretbaren Spielplanfeld mit der kleinsten Feldzahl.

Läuft Dri'Chalb, während andere Helden auf Feld 61½ stehen, **verlieren diese 2 Willenspunkte pro Schritt** (auch beim mitbewegt Werden durch Thorn, aber ausgenommen Betreten/Verlassen von Feld 61½). Würde ein Held so auf 0 Willenspunkte fallen, rutscht seine Figur stattdessen von Feld 61½ aufs angrenzende Feld (vor dem letzten Schritt).

Modi:

- **So ungewöhnlich ist diese Dimension gar nicht.** Kein Effekt. Markiert zu Legendenbeginn diesen Modus.
- **Verlockendes Licht verschollener Gemmen.** Bei Sonnenaufgang bewegt sich eine angrenzende Kreatur auf Feld 61½ (als wäre dort ein 1er-Edelstein). Wenn eine Kreatur auf Feld 61½ steht, so markiert den Startmodus.
- **Geflügelte Nüsse aus der Feenwelt:** Solange dieser Modus markiert ist, muss bei Sonnenaufgang bis zu ein auf Feld 61½ stehender Held keine Nahrung abgeben.
- **Heilendes Blut aus dem Baume Krahals.** Legt das zusätzliche Quellenplättchen mit der farbigen Seite nach oben auf Feld 61½. Entfernt das Quellenplättchen von Feld 61½, wenn dieser Modus nicht mehr markiert ist.