



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

  	 0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14
14	15	16	17	18	19	20	

STINNER

Seekrieger aus Werftheim, Rang 9

Sonderfähigkeit: Nur Stinner kann die **neue Aktion „Floß/Boot bauen“** wählen. Dies kostet eine Stunde. Dann darf er **4x 4er-Holzstämmen** von seinem Feld entfernen, um das **Floß** auf eines seiner kleinen Ablagefelder zu legen, oder **1x 6er-, 2x 4er- und 2x 2er-Holzstämmen** von seinem Feld entfernen, um das **Boot** auf sein großes Ablagefeld zu legen.



Die Holzstämmen: Legt zu Beginn der Legende je einen **4er-Holzstamm** auf Feld **22, 23, 24 und 25** und erwürfelt die Positionen von **1x 6er-, 2x 4er- und 2x 2er-Holzstämmen**, indem ihr je einen Heldenwürfel werft und **50** addiert. Es gelten die üblichen Regeln für Holzstämmen, siehe „Die Verschollenen Legenden – Alte Geister“, „Der Sternenschild“, „Die Reise in den Norden“, „Die letzte Hoffnung“ oder im Andorwiki (<https://die-legenden-von-andor.fandom.com/de/wiki/Holzstamm>)

Das Floß: Wenn Stinner angrenzend zum Fluss steht, kann er das Floß von seinem kleinen Ablagefeld in den Fluss legen. Ein Held, der benachbart zum Floß steht (von beiden Flussseiten aus möglich), kann beliebig viele Gegenstände von seiner Heldentafel auf das Floß legen und umgekehrt. Wann immer Stinner's Zeitstein die vierte Stunde erreicht, bewegt sich das Floß ein Feld in Richtung Meer. Dabei zählt die Felderanzahl auf der linken, westlichen Flussseite.

Das Boot: Wenn Stinner angrenzend zum Fluss steht, kann er das Boot von seinem großen Ablagefeld ans Ufer in den Fluss legen. Ab dann kann es wie üblich benutzt werden:
Es hat **Platz für zwei Figuren** (Helden, Bauern, etc.) und kann von einem darauf stehenden Helden **frei entlang des Flusses bewegt** werden, kostet aber **1 Stunde fürs Betreten/Aussteigen**. Für Details siehe das Begleitheft von „Die Verschollenen Legenden – Düstere Zeiten“.
Tipp: Achtet beim Anlegen darauf, mit dem Bug auf das Feld zu zeigen, an dessen Ufer das Boot liegt.