

CONLOR

Farbenhexe der Temm, Rang 3

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Conlor beginnt die Legende als **Conlor-Weiß** mit **weißem Material: 1 Stärkestein und 1 Willensscheibe** (auf beliebigen Leisten), **1 Zeitstein, 1 Heldenfigur und 3 Würfel**. Conlor-Weiß kann sich als freie Handlungsmöglichkeit **dreiteilen**: Ersetze alles weiße Material durch rotes, blaues und grünes. **Conlor-Rot, Conlor-Blau und Conlor-Grün** sind verschiedene Heldinnen mit eigenen Stärke- und Willenspunkten und -leisten, Zeitsteinen, Heldenfiguren, Würfeln und Ablagefeldern. Sie sind direkt nacheinander in dieser Reihenfolge am Zug (dann, wenn Conlor-Weiß am Zug wäre). Nach ihren drei Zügen wird jeweils ein Heldenwürfel geworfen. Bei einer 1 vereinen sich die Conlors wieder: Ersetze alles Material einer von dir gewählten Conlor mit höchstem Zeitstein durch das weiße Material und nimm alles Material der anderen Conlors aus dem Spiel (lege Gegenstände o.ä. zuvor auf ihren Feldern ab).

An jedem Kampf kann höchstens 1 Conlor teilnehmen.

Stärkepunkte														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
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
0	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

Conlor-Weiß kann alle Ablagefelder dieser Heldentafel nutzen. Conlor-Rot, Conlor-Blau und Conlor-Grün können nur Ablagefelder ihrer Farbe nutzen, insbesondere nicht das große und das Helm-Ablagefeld. Legt große Gegenstände oder Helme auf Conlors Feld ab, wenn Conlor-Weiß sich dreiteilt.

Auch wenn durch Conlors Verdreifachung die Anzahl Helden technisch gesehen erhöht wird, zählen die Conlors für heldenanzahlabhängige Aufgaben, Endgegner-Stärke und dergleichen weiterhin als nur eine Heldin.

Wenn die drei Conlors sich wieder zu Conlor-Weiß vereinen, gelten ihren Tag beendete Conlors als „höchste Zeitsteine“, ansonsten die auf den höchsten Stunden.

Probleme:

Allgemein: neutrale Zeitsteine, Heldenfigur wechseln gilt nicht als Feld betreten
StSch: Wolfsfreund

DRidN: Es kann höchstens 1 Conlor an Bord sein; an Bord kann sich Conlor-Weiß nicht dreiteilen. Durch Vereinigung können Gegenstände ins Meer fallen.

DIH: Feuerschild-WP-Kappe

AG: WP-Kappe durch Casamatuc

DZ: Einhorn, Würfelverlust und WP-Kappe durch Shan