



LUPEDRO

Der Fremde Reisende, Rang 21

Sonderfähigkeit: Lupedro kostet jedes 4. Feld, das er während eines Spielzuges läuft, keine Stunde auf der Tagesleiste. So kann er z.B. in 7 Stunden 9 Felder laufen. Beim Leeren eines Brunnens kann er **statt Willenspunkten** einen **halb verbrauchten** Trinkschlauch erhalten **oder** einen seiner Trinkschläuche auf die volle Seite drehen.

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	15	16	17	18	19	20



Lupedros / Lupedras größte Stärke ist genau wie bei Thorn / Mairen schon allein die Zahl ihrer Würfel zusammen mit einem Helm. Allerdings haben die Reisenden eine komplett andere Spezialfähigkeit, die sich besonders auszahlt, wenn man viele Felder auf einmal laufen muss. (Siehe Rückseite für wichtige Regelfragen.)

Diese Version der Fremden entstand als Teil meiner eigenen Fan-Heldenreihe. Die anderen Helden lassen sich auch in der Taverne finden:

- Naraven, Gelehrter der Archive, als Ersatz für Chada / Pasco
- Juna, Zauberin des Südens, als Ersatz für Fenn / Fennah
- Torma, der Unbekannte Krieger, als Ersatz für Leander / Leane
- Kirr (mit veränderter Sonderfähigkeit) als Ersatz für Eara / Liphardus
- Orfen (wie in der „Bonus-Box“) als Ersatz für Kram / Bait

- WurstPelle



LUPEDRA

Die Fremde Reisende, Rang 21

Sonderfähigkeit: Lupedra kostet jedes 4. Feld, das sie während eines Spielzuges läuft, keine Stunde auf der Tagesleiste. So kann sie z.B. in 7 Stunden 9 Felder laufen. Beim Leeren eines Brunnens kann sie **statt Willenspunkten** einen **halb verbrauchten** Trinkschlauch erhalten oder einen ihrer Trinkschläuche auf die volle Seite drehen.

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

1

2

3

7

8

9

10

11

12

13

1

2

3

4

14

15

16

17

18

19

20

Lupedro und Lupedra ersetzen den Krieger Thorn und die Kriegerin Maireen. Gespielt werden sie mit den blauen Materialien dieser beiden Helden (Kunststoffhalter, 4 Würfel, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein).

Anmerkungen zur Sonderfähigkeit von Lupedro und Lupedra:

- Lupedro und Lupedra erhalten ihren freien Schritt ...
 - ... wenn sie entsprechend viele Schritte **in einem Spielzug selbst** gelaufen sind,
 - ... **nicht** wenn sie durch andere Helden / Ereignisse versetzt wurden,
 - ... **nicht** wenn sie z.B. einmal 3 Schritte laufen, anhalten und dann noch 1 laufen,
 - ... auch mehrfach, z.B. gibt es bei 8 Schritten 2 mal einen 4. Schritt = 2 freie Schritte.
- Sie können auch anderen Helden an Brunnen einen Trinkschlauch geben / füllen ...
 - ... indem sie die freie Aktion „Tauschen“ entsprechend ausnutzen.