



Um Inara ranken sich etliche Mythen. Sie gilt als Schutzpatronin der Wälder von Andor und versucht seit jeher das natürliche Gleichgewicht zwischen Gut und Böse zu wahren. Angeblich durchstreift sie die Lande bereits seit grauer Vorzeit, fernab von jeglicher Zivilisation.

### Sonderfähigkeit

Inara nutzt neben ihren Stärkepunkten auch Magiepunkte als Quelle ihrer Macht.

Nach einem Kampf kann Inara einer toten Kreatur die magische Essenz entziehen und wahlweise 1 Magiepunkt statt der regulären Belohnung erhalten. Alle anderen am Kampf beteiligten Helden gehen dann leer aus.

Inara kann bei der Hexe oder Garz für 1 Gold 1 Magiepunkt generieren (maximal 3 pro Tag).

Inara kann beim Händler für 2 Gold 1 Magiepunkt generieren.

Inara kann beim Händler für 3 Gold 1 Magiepunkt und zusätzlich 1 Stärkepunkt generieren.

Inara kann 4 einzigartige und mächtige Zaubersprüche wirken (siehe Heldenkarte 2 & Zauberkarten).



Alle Zauber besitzen eine Abklingzeit. In dieser Zeit ist ein erneutes Wirken desselben Zaubers nicht möglich. Nach dem Wirken eines Zaubers wird das jeweilige Zauberplättchen sofort (je nach Abklingzeit) entsprechend viele Felder vor den Erzähler gelegt. Sobald der Erzähler das Feld mit dem Zauberplättchen erreicht, ist der Zauber wieder einsatzbereit. Beispiel: Bei einer Abklingzeit von 2 wird das Zauberplättchen auf das Feld C gelegt, wenn sich der Erzähler momentan auf Feld A befindet. Pro Kampf kann immer nur 1 Angriffszauber und 1 Heilzauber gewirkt werden.

Inara kann ihre Willenspunkte durch das Wirken eines Zaubers nicht auf Null bringen. Ausnahme: „Die letzte Kompensation“. In diesem Fall scheidet Inara aus der laufenden Legende aus.

Inara startet immer mit 1 Stärke und 1 Magiepunkt auf dem Feld, das ihrer Rangzahl entspricht (Ausnahme: abweichende Legendenregel).

Zusätzlich zu ihren weißen Heldenwürfeln nutzt Inara einen blauen Holzstein zur Markierung ihrer Magiepunkte und 1-2 blaue Heldenwürfel für das Wirken ihrer Zauber.