



UNBEKANNTER KRIEGER

Träger der Hadrischen Fackel Rang 55

Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: Würfelt zu Beginn der Legende die drei Heldenwürfel des unbekannten Kriegers und legt sie zum **Funken**. Der unbekannte Krieger hat **keinen Zeitstein**. Für Aktionen bezahlt er keine Stunden, sondern verschiebt Würfel zwischen Funken, Flamme und Asche. Erfährt mehr dazu auf der **Karte „Hadrische Fackel“**.

Stärkepunkte

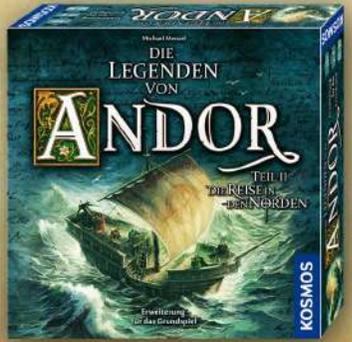
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Willenspunkte

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15

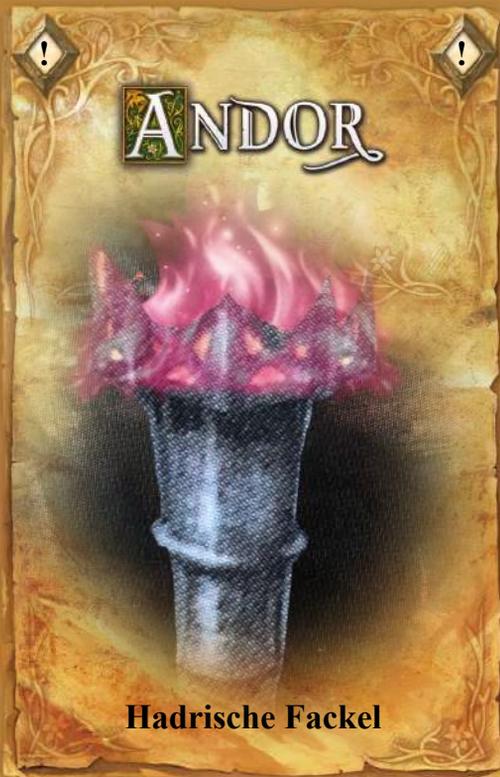


Diese Fan-Heldenidee wurde 2019 in der Taverne von Andor präsentiert (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=4765>).



Der Unbekannte Krieger
 Die Geschichte und Fähigkeit dieses hünenhaften Kriegers ist noch ungewiss, ...
... denn sie liegt in euren Händen!
 Der Unbekannte Krieger ist eine von drei besonderen Figuren, die in der Erweiterung "Die Reise in den Norden" enthalten sind und noch keine "Funktion" haben. Mit dieser Heldentafel könnt ihr den Krieger zu **eurem Helden** machen, den ihr in den Legenden spielen könnt.





Hadrische Fackel

Um eine Aktion (außer „Kämpfen“) zu wählen, **muss** der Krieger genau 1 Würfel **von Funken in die Flamme** verschieben. Beim Laufen darf er dann bis zu so viele Schritte tun, wie der dafür verschobene Würfel anzeigt; bei anderen Aktionen handelt er, als hätte er 1 Stunde ausgegeben. Der Würfel wird dann in der Flamme auf die **gegenüberliegende Seite** gedreht.

Kämpft der Krieger, **darf** er genau 1 Würfel **von der Flamme in die Asche** verschieben und dessen Wert zu seinem Kampfwert addieren. Der Würfel wird dann in der Asche **neu geworfen**.

Bei **Sonnenaufgang** werden alle Würfel **von der Asche zum Funken** verschoben.

Der Krieger kann als **freie Handlungsmöglichkeit** Würfel vom Funken in die Flamme verschieben (auch diese werden auf die gegenüberliegende Seite gedreht) und von der Flamme in die Asche (auch diese werden neu geworfen). Andersrum darf er das auch, das kostet ihn aber je 2 Willenspunkte und der Würfelwert bleibt unverändert.

Nutzt im Spiel mit 5/6 Helden **nur 3 neutrale Zeitsteine**.

Teil II: Bootsstrecken gelten als zwei Schritte. An Bord darf der Krieger zwar nicht konventionell segeln, dafür jeweils anstelle eines Schritts das Schiff auf ein angrenzendes Feld versetzen. In Sturmtal (Feld 114) darf er seine Willenspunkte **nicht** auf 14 erhöhen.

DZ: Als Einhornreiter kann sich der Krieger jeweils anstelle eines Schritts für einen bis-zu-4-Felder-Schritt-mit-Willenspunkte-Abgabe entscheiden. Er kann keine zusätzlichen Würfel im Kampf werten.