



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine



Stärkekpunkte



Willenspunkte



1

2

3

4

5

6



7

8

9

10

11

12

13



14

15

16

17

18

19

20

Diese Fan-Heldenidee wurde 2019 in der Taverne von Andor diskutiert (<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=4566>).
Vielen Dank an Kar éVarin (damals Boggart), Galaphil, Frodo und Merrik den Bewahrer!



Lyrdia stammte ursprünglich aus Werftheim. Sie hatte schon seit Kindheit Probleme mit ihren Beinen gehabt. In Hadria lehrten die Zauberer des Feuers sie, mithilfe von Zaubern diese Hürde zu überwinden. Inzwischen stellt nicht mehr das Laufen an sich ein Problem dar. Vielmehr kostet das Aufbrechen von einem Ort sie Willensstärke. Denn Lyrdia findet schnell eine Meditationsstelle oder Schönheit in der Natur, die es zu untersuchen gilt. So tut sie sich stets schwer damit, solche zurückzulassen.

Lyrdia muss die 4 Willenspunkte nur 1x pro Aktion Laufen abgeben, **nicht** für jeden Schritt.

Hier findet ihr noch 3 Plättchen zum Markieren der bereits genutzten Zauber, sowie 6 Wärmeplättchen für den Wärmezauber:

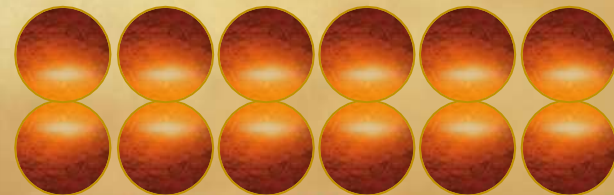
Zauber genutzt

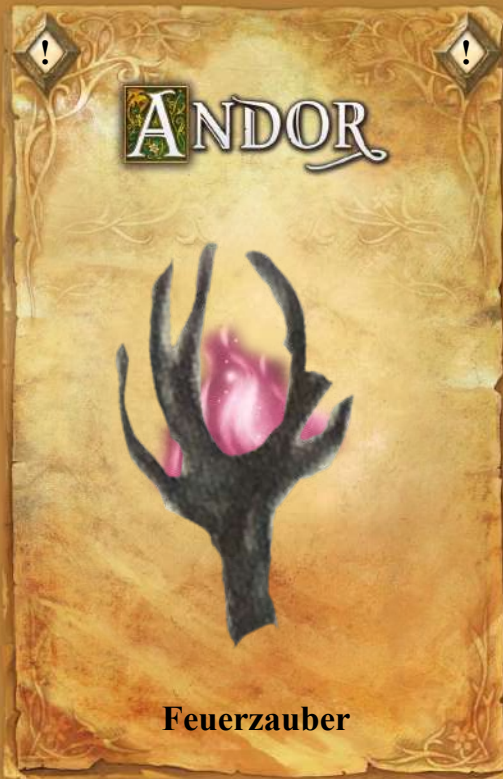


Zauber genutzt



Zauber genutzt





Feuerzauber

Nähre die Glut in dir:

Lyrdia gibt eine beliebige Zahl Stunden aus und erhält bis zu **2 hoch diese Zahl** an Willenspunkten. Für diesen Zauber darf sie keine Überstunden verwenden.

Verbreite Wärme in der Gemeinschaft:

Lyrdia gibt 1 Stunde aus. Jeder Held, der sich aktuell auf ihrem Feld befindet, darf ein Wärmeplättchen auf seine maximale Willenspunktezahl legen. Solange das Wärmeplättchen dort liegt, wird der Held so behandelt, als hätte er maximale Willenspunkte. Erhält ein Held Willenspunkte, verschiebt er wie üblich die Holzscheibe. Verliert ein Held Willenspunkte (oder gibt welche ab), so muss er direkt **vorher** sein Wärmeplättchen entfernen.

Springe mit den Blitzen:

Lyrdia gibt 1 Stunde aus und versetzt ihre Heldenfigur von ihrem aktuellen Feld auf ein **beliebiges anderes Spielplanfeld**. Dazu muss sie die **Differenz der 10er-Stellen** der Felder an Willenspunkten abgeben. Kann sie dies nicht, so darf sie den Zauber nicht ausführen. Bauern oder andere Figuren muss sie dabei zurücklassen. Bis sie das nächste Mal die Aktion Laufen wählt, darf sie Gegner auf **angrenzenden** Feldern bekämpfen. Dabei muss sie ihre Würfel nacheinander werfen. (Für diesen Zauber gilt das Schiff als Feld mit Feldzahl 0)