

SELA

Es ist, wie es ist...

Als der Kampf der Zauberer des Feuers mit den Zauberern des Turms begann, an dem die Helden von Andor maßgeblichen Anteil hatten, drangen die Auswirkungen der magischen Eruptionen bis weit hinauf in den Norden, in die hohen Berge des ewigen Eises. Dort merkte auch Sela, die Schneezauberin, in ihrem prunkvollen Palast vor den Augen der Menschen und Kreaturen verborgen, dass eine neue Zeit anbrach. Eine Zeit, in der sie ihre Vergangenheit zurücklassen musste und hinausgehen, herabsteigen von den ewigen, eisigen Gipfeln des Nordens, um den Menschen beizustehen in ihren lächerlichen Versuchen, die Magie und Zauberei zu verstehen oder gar zu beherrschen.

Sela hatte lange Jahre, Jahrzehnte, die Magie studiert, hier oben, wo die Luft klar und eisig kalt war. Hier, wo Wasser nur in einem Aggregatzustand vorkam, dem des ewigen Eises. Und hier, wo sich das Feuer verschiedenfarbig im Himmel widerspiegelte, gefroren in den eiskalten Luftschichten. Hier, wo der Felsen kalt und gefroren war, von Schnee bedeckt, schroff und unwirtlich, wo Leben keinen Platz zum Leben hatte. Hier war Selas Reich, ihr Refugium, ihr Elfenbeinturm. Ein Ort, wo sie ohne Ablenkung studieren konnte, die reine Magie. Glasklar. Eisklar.

Verflucht? Oder mit der Macht geboren?

Sela dachte zurück, an die Zeit, als sie geboren wurde. Damals, als noch der Seekönig Varatan herrschte, und der Kampf mit den Mächten des Meeres im Mittelpunkt seiner Ziele stand. Damals schon, als die Zauberer von Hadria noch eins waren in ihrem Bestreben, immer mächtigere Artefakte zu schaffen, um sich Erde, Wasser, Feuer und Luft untertan zu machen. Wie töricht! Wie unglaublich naiv und töricht!

Selas Gesicht verzog sich zu einer Grimasse. In diesem Umfeld geboren entwickelte sie schon sehr früh ein außerordentlich mächtiges magisches Potential. Ihre Zauber gelangen ihr, ohne dass sie sie studieren hatte müssen, ohne dass sie sich den Mächten unterwerfen musste. Aber wie auch alles, so hatte auch dieses ihre Schattenseite. So sehr ihre Kraft Gutes tun konnte, so zerstörerisch war ihr Potential, wenn sie Angst oder gar Panik bekam. Und so lernte sie schnell, wie man sich als Außenseiterin fühlte, denn jeder mied sie, der einmal mitangesehen hatte, wie sich ihre Macht Wege bahnte und Leben bedrohen konnte.

Und so zog Sela schließlich fort, fort aus Hadria, fort von den Zauberern, fort von den Menschen. Hinauf, immer weiter und weiter in den Norden, immer weiter in die Berge hinauf. Dort gelang ihr ein Meisterwerk: Ihr Palast! Der Palast der Schneezauberin!

Eine Welt am Abgrund

Und jetzt, jetzt erkannte Sela, dass sie nicht für immer und ewig hier oben bleiben konnte, in ihrer Welt aus Felsen, Eis und Schnee. Es gab noch eine Welt außerhalb ihrer Welt und diese Welt schickte sich an, die Magie aus den Gefügen zu hebeln, ohne zu merken, dass sie damit die Welt in den Abgrund führen würde. Sela war keine große Wahrsagerin, aber sie kannte die Geschichte um die Dunkle Magie, um die Riesen aus dem Süden und ihre nekromantische Hexerei und dem Verderben um Varatans Erbe.

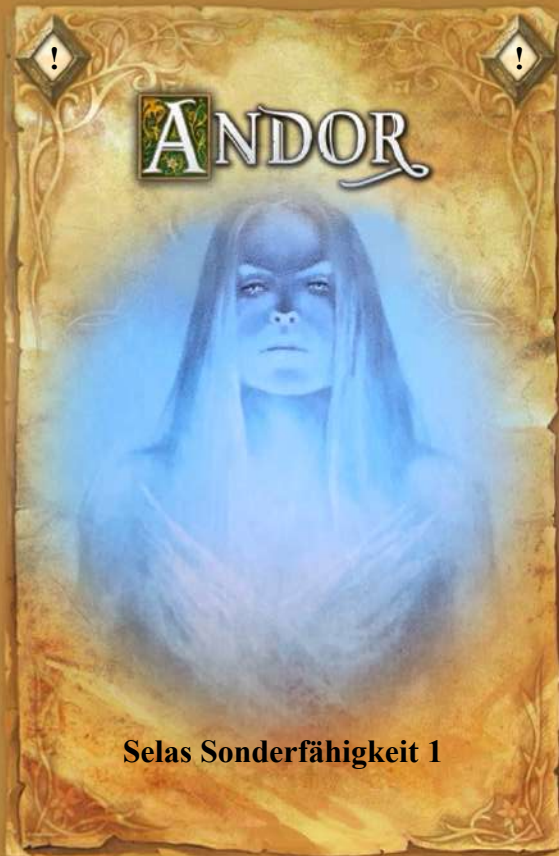
Und weil sie fürchten musste, wenn die Welt im Abgrund versinken würde, dass dann auch ihre kleine Welt nicht unbehelligt bleiben würde, stieg sie herab von den höchsten Gipfeln der nördlichen Berge, und traf die Helden von Andor, die Zauberer des Feuers und die Zauberer des Turmes, als sie sich gerade sprichwörtlich die Köpfe einschlagen wollten. Und da sie wusste, dass man diese Hitzköpfe am Besten mit etwas Eis schnell abkühlen konnte, sodass sie einem zuhörten, schickte sie eine Welle von Eis und Schnee zwischen die Meerenge zwischen Hadria und der Festung von Yra. Und so schnell, wie das Feuer erlosch, die Luft gefror, das Wasser erstarrte, so schnell war auch der Kampf der Zauberer zu Ende.

Und Sela stieg herab aus der eisigen Schlucht und wirbelte zwischen die Zauberer und Kämpfer. „Hört mir zu, Menschen aus Hadria und aus Andor! Eure Wut und euer Antrieb mag grenzenlos sein, aber diese eine Welt gehört uns allen, und sie steht knapp vor dem Abgrund. Wenn ihr so weitermacht, werdet ihr den letzten Schritt vorwärts machen – und nichts und niemand wird mehr über sein, um eure Legenden weiterzuschreiben. Darum höret meinen Rat. Beendet eure törichten Kämpfe, vereinigt eure Kräfte! Eure Feinde sind nicht die, die ihr meint. Eure Feinde sind die, die euch im Hintergrund lenken und euch steuern, ohne dass ihr es merkt. Darum stehet zusammen, und rettet Hadria – denn danach könnt ihr, Helden von Andor, auch eure Welt retten. So aber, wenn Hadria fällt, fällt auch Andor!“

Und Selas Worte, und vor allem ihre Zauber, waren so eindrucksvoll, dass die Helden von Andor, die Zauberer von Yra und die Zauberer von Nordgard aufhörten, sich gegenseitig aufzureiben, und stattdessen versuchten sie das erste Mal seit langer, langer Zeit, wieder einmal miteinander zu handeln und sich gegenseitig helfend beizustehen.

Und so gelang es ihnen nicht nur, gemeinsam das böse Wesen Qurun zu besiegen, sondern auch, den Fluch von Narkon zu nehmen und die Bauern von Andor aus den Klauen der Krahdar zu befreien.

Und eine der Legenden besagt, dass Sela auch später den Helden von Andor mit ihrer Zauberkraft noch helfen sollte, da sie deren Mut beeindruckte. Aber seht selbst...



Schneezauber kann Sela auf sich, einen anderen Helden, ein(e) Kreatur/Skelett (keine Endgegner!) oder ein Feld wirken, der/die/das **maximal ein Feld von ihr entfernt** ist. Manche Zauber sind **kumulativ** (k).

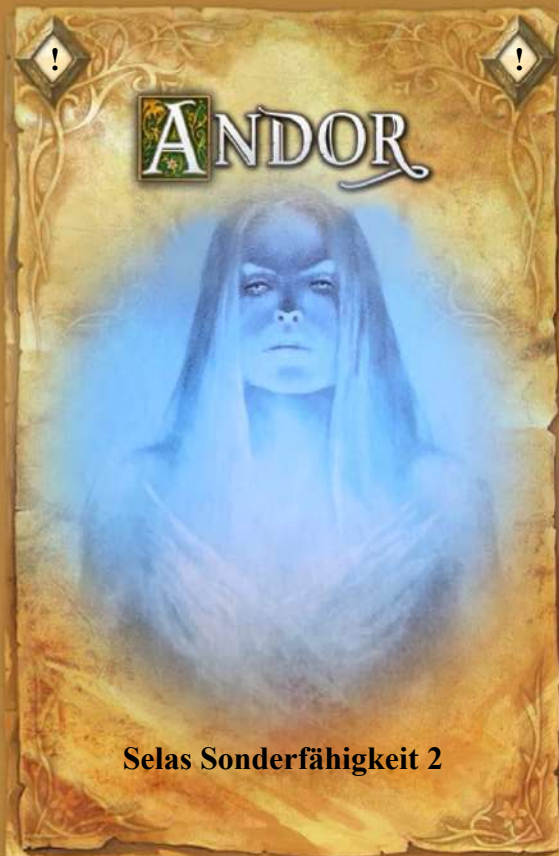
Sela zieht zu Tagesbeginn immer aus dem Haufen aller nicht gebrauchten/abgelegten Schneeplättchen nach. Sie kann ihre Schneezauber **jederzeit** als freie Aktion einsetzen.

Sie kann ein Schneeplättchen für den nächsten Tag aufheben, wenn sie es nicht verwendet hat, zieht dann aber ein Plättchen weniger nach als sie eigentlich dürfte.

In Andor Teil III „Die letzte Hoffnung“ zieht Sela als **zweite Sonderfähigkeit** jeweils jeden Tag ein Schneeplättchen mehr als im Grundspiel.

Sela beginnt den Tag immer erst auf der **2. Stunde** der Tagesleiste, die letzte Überstunde der Tagesleiste ist ihr immer verwehrt. Sie kann auch nicht durch das Hadrische Stundenglas auf die erste Stunde kommen, sondern bestenfalls auf die 2. Stunde.

Eis (k): Eis auf Helden/Kreatur/Skelett bewirkt, dass diese Figur pro Eis ein Feld entlang der Pfeile/Alten Zwergenstrasse Richtung Lager/Trosswagen weiterrutscht. Eisplättchen auf einem Feld wirken gleich, bleiben liegen und werden erst am Ende des Tages entfernt. Auf dem Meer ist jedes Eis ein Feld, das betreten werden kann und bis zum Tagesende als Landfeld gilt.



Ewiges Feuer: Auf Feld. Jeder Held, der zu diesem Zeitpunkt dort steht, kann einmal mit dem Winterwürfel würfeln und seine WP um diesen Wert erhöhen.

Feuerholz (k): Die WP jedes Helden auf dem Feld werden auf das 4-fache der eingesetzten Holzplättchen erhöht.

Gold (k): In DIH 1x Apfelnüsse, sonst 1 Gold.

Portal: Kann Sela nur auf sich zaubern. Sie kann dann sich und ihre Gegenstände bis zu 3 Felder (auch über Fluss, Meer oder Schluchten) versetzen. Begleiter oder Bauern bleiben zurück.

Ruhm: Im Norden 1 Ruhm, im Süden 1 Sternkraut, sonst 1 Gold.

Stärkepunkt: Zählt bis zum Ende des Tages als 1 zusätzlichen Stärkepunkt für den Zielhelden.

Winterwürfel: Setzt Sela diesen Zauber ein, würfelt sie vor dem Kampf (auch gegen Endgegner) mit dem Winterwürfel. Der Wert wird jede Runde zum Kampfwert addiert, aber alle Helden auf dem Feld (außer Sela) verlieren sofort ebenso viele WP, außer sie schützten sich zum Kampfbeginn mit einer Schildseite.

Der Winterwürfel kann nicht mit dem Trank der Hexe verdoppelt werden.

WP-Verlust (k): Auf ein(e) Kreatur/Skelett gezaubert verliert diese(s) bis zum Tagesende die WP des/der Plättchen. Sinkt es/sie **dadurch** auf 0, kommt es/sie aus dem Spiel, ohne eine Belohnung oder eine Erzählerbewegung auszulösen.





SELA

Schneezauberin aus Hadria, Rang 144 (im Grundspiel 44)

Sonderfähigkeit: Sela Zeitstein überspringt die **erste Stunde und letzte Überstunde**. Sela zieht verdeckt jeden Sonnenaufgang **Schneeplättchen abhängig von ihren WP**. Diese kann sie jederzeit als ihre **Zauber** einsetzen. Am Ende des Tages verfallen alle Schneeplättchen bis auf max. eines, das sie für den nächsten Tag aufheben kann (dann zieht sie am nächsten Tag eines weniger).

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



Ihr könnt die Figur „Siantari“ aus „Verschollene Legenden – Alte Geister“ als Sela Heldenfigur verwenden.

Sela benötigt die **Schneeplättchen** aus „Die Reise in den Norden“. Falls die Legende ebenfalls Schneeplättchen verwendet, so hat diese Vorrang und Sela zieht aus den übrigen Schneeplättchen. Erfahrt mehr zu Sela's Sonderfähigkeit und der Funktionsweise der Schneezauber auf den **Karten** „Sela's Sonderfähigkeit 1“ und „Sela's Sonderfähigkeit 2“.



Im **Spiel zu 5. oder 6.** verwendet Sela immer ihren eigenen Zeitstein, für die restlichen Helden bleiben nur 3 schwarze Zeitsteine über. Sela kann **keinen** schwarzen Zeitstein benutzen, die Helden dafür ihren weißen nicht.

Welche Felder gelten (nur für den Portalzauber) als benachbart?

Im **Norden** kann Sela sich mit dem Portalzauber auch über **Meeresfelder** bewegen, aber nicht auf einem solchen enden.

In der **Mine** gibt es **keinerlei** Anpassungen.

Im **Andor**, im **Grauen Gebirge** und in **Krahd** gelten nur für den Portalzauber auch über den Fluss und über Schluchten verbundene Felder als angrenzend. Falls ihr eine genaue Angabe sucht, welche Sprünge für Selas Portalzauber erlaubt sind, könnt ihr diese Karten verwenden. Wenn es euch lieber ist, könnt ihr aber auch einfach intuitiv vorgehen.

