

Jadda

Licht Magierin aus dem grauen Gebirge, Rang 39

Sonderfähigkeit: Mischt zu Beginn jeder Legende Jaddas blaue Lichtplättchen und legt sie verdeckt und gemischt bereit. Im Kampf zieht Jadda so viele blaue Lichtplättchen, wie neben ihrer Willenspunktanzeige angegeben und entscheidet sich, welchen Wert sie werten will.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Lichtzauber“



Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

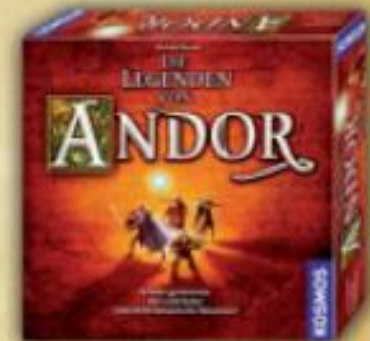
Stärkepunkte

Willenspunkte

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



Ein neuer Blanko-Held für „Die Legenden von Andor“. Ihre Besonderheit besteht darin, dass sie weder einen Namen, eine Farbe, einen Rang noch eine Sonderfähigkeit hat – **noch nicht!** Denn diese Heldin kannst du nach deinen Wünschen gestalten. Wenn du möchtest, schicke deine Fan-Heldin an:
gilda@legenden-von-andor.de
 Dann können wir ihn in der Taverne von Andor, dem offiziellen Forum, zum kostenlosen Download für andere Andor-Fans bereitstellen.



KOSMOS

ANDOR

Jadda die

Lichtmagierin



Lichtzauber

Alle Lichtplättchen, die durch Kämpfe aufgedeckt werden, kommen nach dem Kampf aus dem Spiel. Legt ab jetzt immer zu Beginn jeder Legende das Plättchen „Lichtschein“ über das letzte Symbol des Sonnenaufgangs Feld. Immer, wenn das letzte Symbol auf dem Sonnenaufgangsfeld ausgeführt wird, wird auch das die Aktion „Lichtschein“ ausgeführt. Hierbei werden ALLE blauen Lichtplättchen, auch welche, die durch Kämpfe aus dem Spiel kamen, wieder neu gemischt und stehen der Lichtmagierin wieder zur Verfügung. Der Lichtmagierin stehen also jeden Tag nur begrenzt viele Kampfunden zur Verfügung. Teilt sie euch also gut ein!

Wichtig: Bei dem Symbol „Lichtschein“ passiert noch etwas! Lest dazu die Karte „Heil- Zauber“

ANDOR

Jadda die

Lichtmagierin



Heil- zauber

Jadda hatte in ihren vielen Jahren einige Lichtzauber gelernt und wusste, wie man Helden mit Licht heilen konnte.

Legt die beiden roten Lichtplättchen auf die dafür vorgesehenen Felder rechts und links über Jaddas Kopf. Jadda erhält nun und zu Beginn jeder Legende die neue Aktion „Zaubern“. Diese kann NUR von ihr und nicht von anderen Helden ausgeführt werden. Sie darf diese Aktion auch nicht ausführen, wenn ein anderer Held auf ihrem Feld steht. Wenn Jadda zaubert, darf sie eines ihrer roten Lichtplättchen auf ihr aktuelles Feld legen. Betritt ein weiterer Held, nicht Jadda, das Feld mit einem roten Lichtplättchen, darf er seine Willenspunkte auf die angegebene Anzahl erhöhen. Danach kommt das rote Lichtplättchen aus dem Spiel und wandert wieder auf Jaddas Heldentafel. Immer wenn der „Lichtschein“ ausgeführt wird, wird ein auf dem Spielplan liegendes rotes Lichtplättchen gegen ein verdeckt gezogenes blaues Lichtplättchen getauscht. Seine Fähigkeit bleibt erhalten.

Die Lichtmagierin staunte über ihr neu gewonnenes Wissen und neue Kraft regte sich in ihr.

Du erhältst 1 Stärkepunkt!

Die Lichtmagierin konzentrierte sich auf ihren Stab und rote Funken stiegen auf!

Zweite Sonderfähigkeit:

Ab jetzt und auch zu Beginn jeder hierauf folgenden Legende gelten folgende

Nachteile

NICHT! Heil- Zauber schwächen NICHT mehr ab! (Siehe Karte „Die Heilzauber“).

Außerdem darf die Lichtmagierin ab jetzt auch „Zaubern“, wenn ein anderer Held auf ihrem Feld steht.

Steht. Ein Held auf dem Feld von Jadda,

während sie zaubert, darf er seine

Willenspunkte

Auch sofort erhöhen. Das Lichtplättchen

kehrt danach wie gewohnt wieder zu Jadda zurück.

ANDOR

Legende

11

Das graue Gebirge
Einführungsspiel



Heldenkarte

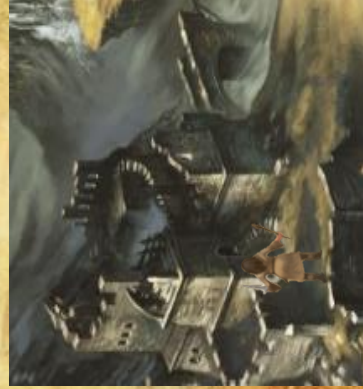
Die Lichtmagierin

Markiert das Wargor- Symbol auf der Kreaturen Anzeige Mit ihrem Heldenwappen. Sie muss einen Wargor ALLEINE besiegen, Dann darf sie diese Karte aufdecken und vorlesen.

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Lichtmagierin

Einst war die Burg hier ein Ort der Macht und des Reichtums gewesen. Doch Jetzt war sie nur noch ein karger trostloser Ort mitten in den kalten klammen des Gebirges.

Erschöpfung:

Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, darfst du nicht mehr auf dem Feld eines anderen Helden „Zaubern“

Genesung:

Decke die Karte „Genesung“ auf und

würfle mit einem großen grauen Würfel.

Lege Dein Heldenwappen auf das

erwürfelte Feld und lies deine

Genesungsaufgabe vor. Hinweis: Es kann

Immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld besetzt ist, würfelst du einfach erneut.

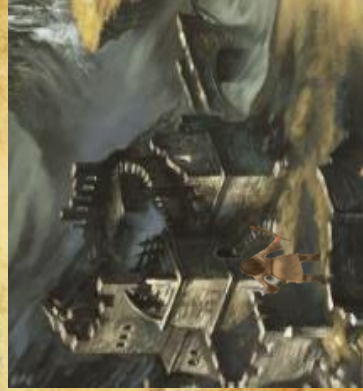
Wichtig: Die Erfüllung der

Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, Kann die Legende gewonnen werden.

ANDOR

Legende

14



Erschöpfung der Lichtmagierin

Die Lichtmagierin fühlte sich allein an den tiefen Abgründen des grauen Gebirges. Selbst ihre Lichtzauber wurden immer schwächer!

Erschöpfung:

Solange du deine Genesungsaufgabe nicht erfüllt hast, schwächen deine Heilzauber ab (siehe Karte „Heilzauber“).

Genesung:

Decke die Karte „Genesung“ auf und würfle mit einem großen grauen Würfel. Lege Dein Heldenwappen auf das erwürfelte Feld und lies deine Genesungsaufgabe vor. *Hinweis: Es kann Immer nur ein Wappen auf einem Feld liegen. Falls das erwürfelte Feld besetzt ist, würfelst du einfach erneut.*

Wichtig: Die Erfüllung der

Genesungsaufgabe ist keine Pflicht, d. h. auch, wenn sie nicht erfüllt wird, Kann die Legende gewonnen werden.

ANDOR

Legende

15



Das Geschenk der
Lichtmagierin

Ich werde ihnen zeigen, wie stark meine Zauber sind! Auf diesen Moment habe ich mein Leben lang hingearbeitet. Mein alter Meister lehrte mich zu zaubern und als er starb machte ich es Mir zur Aufgabe anderen zu helfen

Du musst solange der Erzähler auf k steht auf Feld 219 „zaubern“. Dies MUSS das rote Lichtplättchen mit der 14 sein.

ANDOR

Legende

16



Verlies der Lichtmagierin

Die Lichtmagierin eilte über einen langen Flur und erreichte schließlich eine versiegelte Tür. Sie war mit Eisenketten verschlossen und ließ sich nicht öffnen. Egal wie viel die Lichtmagierin an ihr ruckelte! „Wer mag wohl dahinter sein?“ Fragte sie sich und schaute sich panisch nach einem Schlüssel um. Sie eilte zurück, doch auch hier fand sie keinen Schlüssel. Was sollte sie nur Tun? Verzweifelt sank sie in sich zusammen. Sie war doch eh nur eine kleine Zauberin. Eara! Ja, Eara konnte Zaubern. Sie hatte bei den Zaubernern des Turms im fernen Hadria gelernt und sie: Jadda? Sie hatte bei einem Meister im grauen Gebirge gelernt. Dieser war schon seit einigen Jahren tot und sie war die letzte Lichtmagierin! Eigentlich müsste sie schon längst einen Lehrling haben! Jetzt durfte sie sich nicht aufgeben! Jadda richtete sich wieder auf und schritt langsam wieder zurück zur versiegelten Tür und hob ihren Stab.. Blaue funken stiegen auf und die Ketten barsten in zwei. Langsam öffnete die Lichtmagierin die Tür und blickte in die Augen einer andorischen Familie! „schnell wir müssen verschwinden!“ raunte Jadda der Familie zu.

ANDOR

Legende

17



Hoffnungskarte Lichtmagierin

Diese Karte wird aufgedeckt,
Wenn der Erzähler das Feld mit
dem Licht Heldenwappen
erreicht.

Die Lichtmagierin war auf dem Weg nach Borghorn und immer auf der Hut ja nicht von einem Krahder oder Skelett gesehen zu werden, als ihr es wie ein Geistesblitz einfiel! Sie hatte im Lager ihr Mond Amulett noch liegen! Ihr Meister hatte es ihr geschenkt und ihr eingeschärft es nur dann einzusetzen, wenn es um ein gesamtes Reich ginge! Hier ging es um ein gesamtes Reich: um Andor

Legt den Gegenstand Mond Amulett auf das Lager. Sollte dieses noch nicht im Spiel sein legt das Mond Amulett auf Feld 302. Nur Jadda kann es verwenden. Verwendet sie das Mondamulett, darf sie eine beliebige Figur auf ein beliebiges Feld stellen auf dem sich KEIN Wachtroll, Skelett oder Krahder befindet. Dies geht auch mit Figuren, die sich eigentlich nicht bewegen, jedoch nicht mit Bauern. Nach dem Einsatz kommt das Mond Amulett aus dem Spiel.

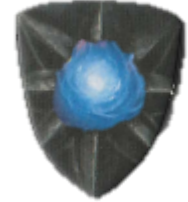


Es war zwei Tage nach dem Sieg über Borghorn und Jadda Rührte gedankenverloren in ihrer Suppe. Sie dachte an ihren Meister und, dass mit ihr der Beruf der Lichtmagier zu Ende gehen würde. Um Sie herum wurde gefeiert. Viele Andori tanzten und Chada saß hoch auf einem Hölzernem Stuhl mit der Rietgras Krone auf dem Kopf. Thorn spielte die andorische Flöte und Eara tanzte mit Kram, auch wenn das sehr lustig aussah, konnte Jadda nicht darüber lachen. Sie fühlte sich schuldig dafür, dass sie keinen Lehrling Gefunden hatte. Um ihm die Kunst des Lichtzauberns beizubringen. Plötzlich trat ein Junge hinter einem Fels hervor und fragte Jadda: „Ich habe dich Beobachtet, wie du Chada vor dem Tot gerettet hast und wie du die Tür in der Winterburg gesprengt hast, wie du die Skelette getötet und Undavahr dingfest gemacht hast. Und ich wollte fragen, ob ich äh, ob ich vielleicht bei dir eine Lehre machen könnte?“

Freudig sprang Jadda auf und willigte ein! Lichtmagier würde es also auch weiterhin geben und Ob der Junge es geschafft hatte, das erfuhren die Helden einige Jahre später, als ein Falke in die Rietburg kam und Chada ein Pergament von Jadda brachte. Doch wo das Pergament heute ist, das muss das Irrlicht Loro noch herausfinden und er wird sich melden, Wenn er es gefunden hat.

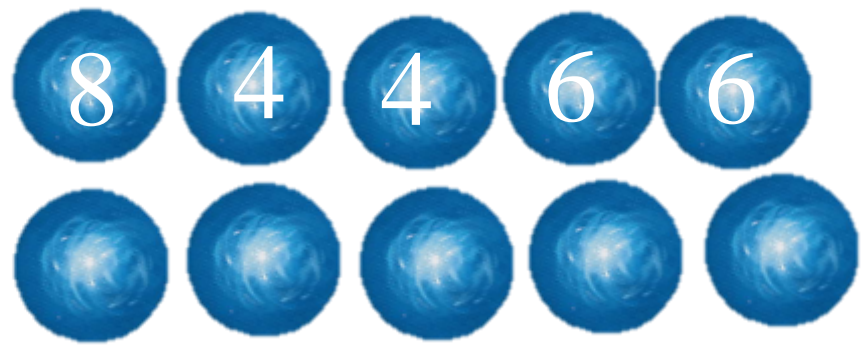


Epilog der Lichtmagierrin
Lest diese Karte nach der eigentliche Karte „Epilog“



Heldenwappen

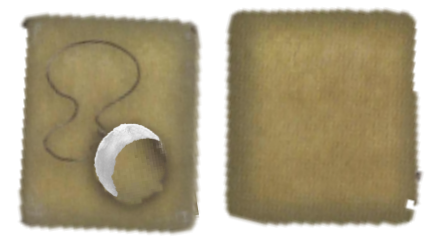
Lichtschein



Lichtplättchen in blau



Lichtplättchen in rot



Mond Amulett