

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

KARA



Sonderfähigkeit

Sie kam vor langer Zeit mit einem Schiff in das Lande Andor, woher sie kam weiß niemand. Sobald sie an den Strand trat erfroren die Pflanzen unter ihren Füßen und die Narne bekam einen Überzug aus Eis. Schon bald war die magierin mit dem schimmernden Kleid überall verhasst, denn sie sorgte für Kälte im Sommer und im Winter. Sie zog sich immer weiter zurück und lebte davon, dass sie Andori beraubte, es mag nicht zu ihrem äußeren passen, aber so kam es. Sie lebte 5 Jahre von rauben ohne das etwas geschah, doch dann bekam sie Besuch von den Helden von Andor, sie brauchten ihre Hilfe...

Kara kann, wenn sie auf einem Feld steht das am Flussufer liegt das Wasser für 5 Willenspunkte einfrieren, diese Aktion kostet sie eine Stunde. Dadurch wird der Fluss so lange begehbar bis Kara das benachbarte Feld verlässt. Das Überschreiten des Flusses kostet wiederum eine Stunde des Tages. Von dem Fluss aus sind die Felder zu betreten die beim Wegdenken des Flusses an dem Feld, von welchem der Held den Fluss betreten hat, grenzen würden.

