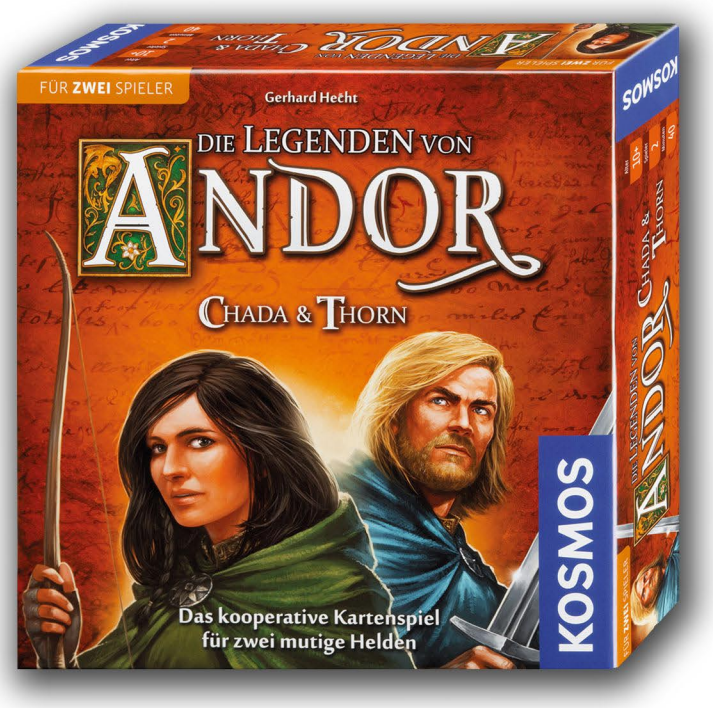


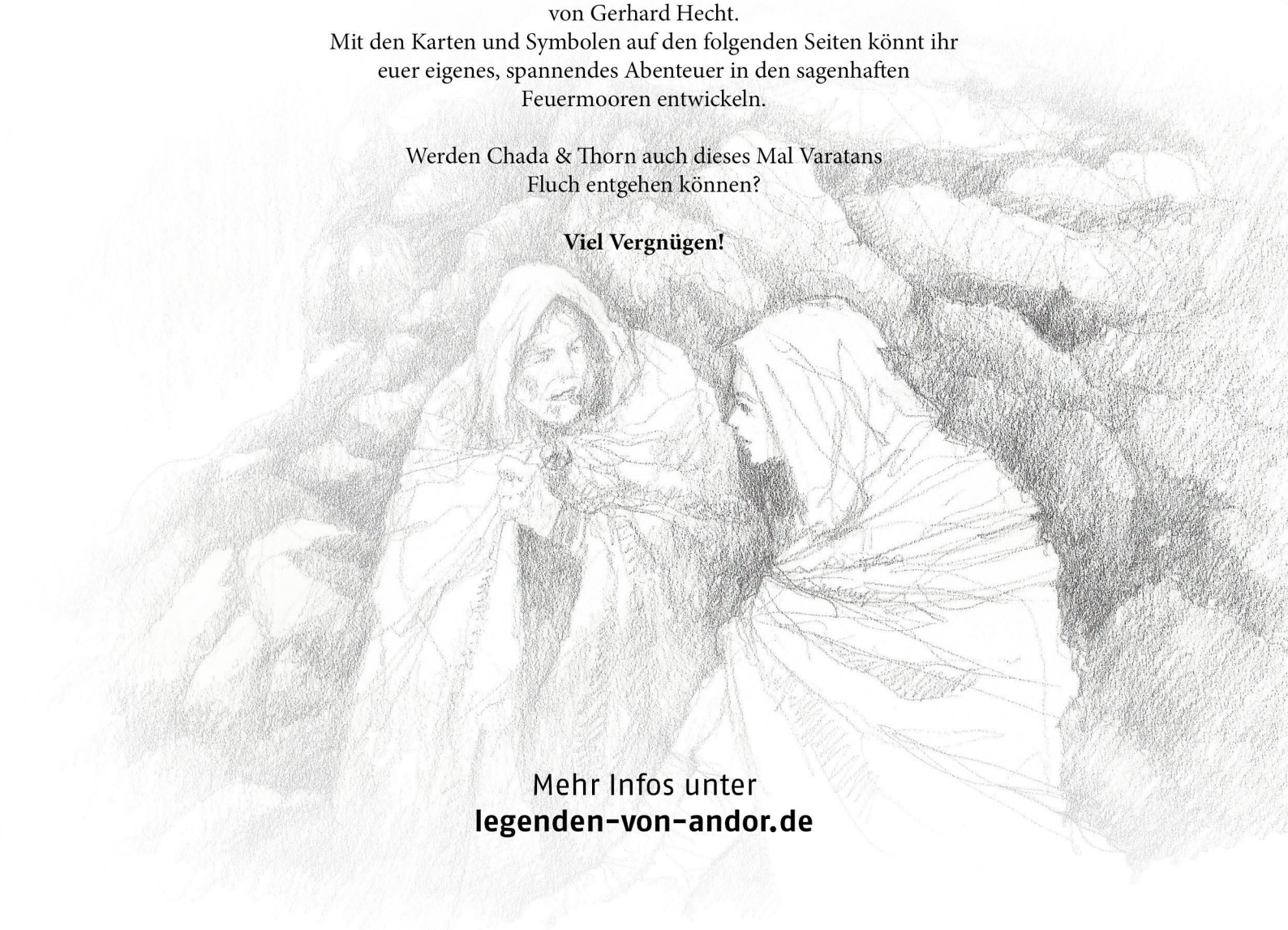
CHADA & THORN

Die Feuermoore

Hier findet ihr das erste Blanko-Abenteuer für das kooperative Kartenspiel **"Die Legenden von Andor - Chada & Thorn"** von Gerhard Hecht.
Mit den Karten und Symbolen auf den folgenden Seiten könnt ihr euer eigenes, spannendes Abenteuer in den sagenhaften Feuermooren entwickeln.

Werden Chada & Thorn auch dieses Mal Varatans Fluch entgehen können?

Viel Vergnügen!



Mehr Infos unter
legenden-von-andor.de

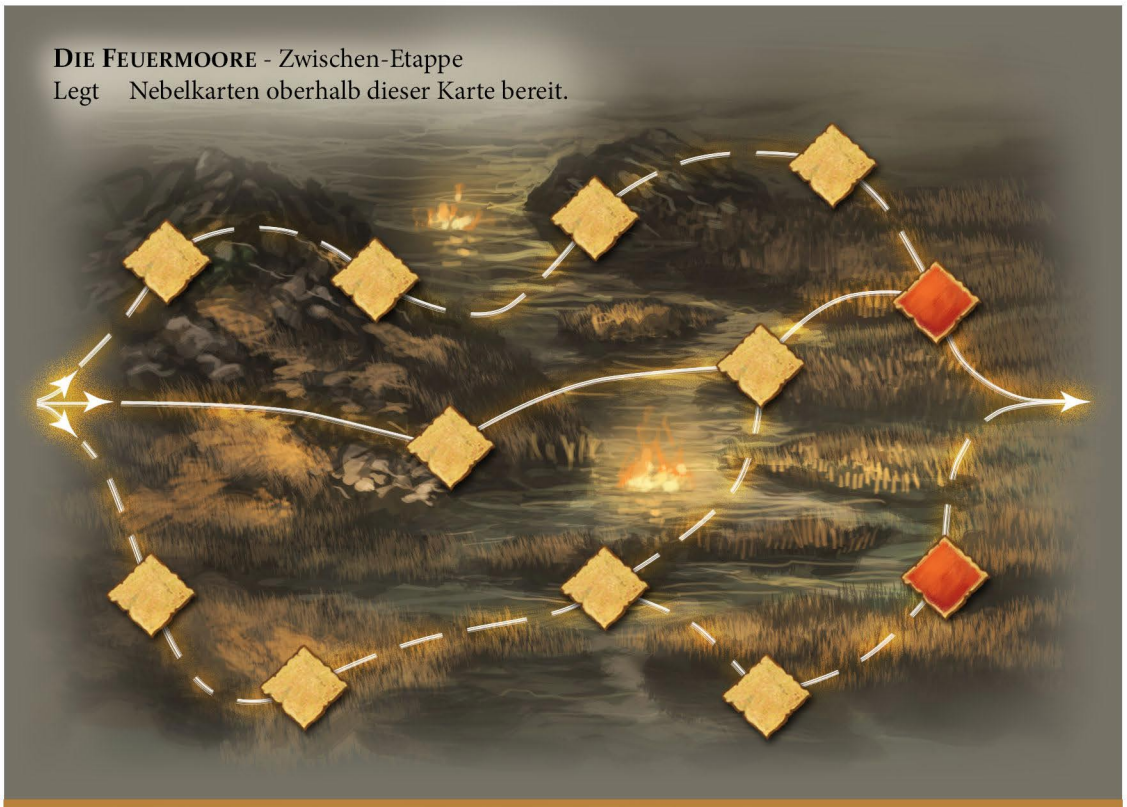
Chada & Thorn

Blanko Abenteuer
Die Feuermoore

Die Legenden Von Andor

Chada & Thorn

Blanko Abenteuer
Die Feuermoore



Die Legenden Von Andor

Chada & Thorn

Blanko Abenteuer
Die Feuermoore

Die Legenden von Andor

Chada & Thorn

Blanko Abenteuer
Die Feuermoore

Die Legenden von Andor

Chada & Thorn

Blanko Abenteuer
Die Feuermoore

Die Legenden Von Andor

Erklärung der Symbole auf den Etappenkarten

Startfelder: Auf diesen Feldern beginnen Chada und Thorn das Abenteuer.

Zielfelder: Um das Abenteuer erfolgreich zu beenden, müssen Chada und Thorn diese Felder erreichen.

Startfeld: Auf diesem Feld beginnt der Fluch.

Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält 1 Willenspunkt.

Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, muss 1 Willenspunkt abgeben.

Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält aus der Auslage eine Ausrüstungskarte „Hadrisches Stundenglas“ und legt sie ans Ende seiner aktiven Reihe.

Ein Held, der hier stehenbleibt, erhält aus der Auslage eine Ausrüstungskarte „Pfeile“ und legt sie ans Ende seiner aktiven Reihe.

Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, muss die oberste bzw. die beiden obersten Nebelkarte(n) vom aktuellen Stapel nehmen und ans Ende seiner aktiven Reihe legen.

Ein Held, der hier stehenbleibt oder über einen Weg mit diesem Symbol zieht, legt die oberste Nebelkarte vom Vorratsstapel auf den aktuellen Stapel.

Ein Held, der hier stehenbleibt, muss den Fluch 1 Feld weiterbewegen.

Ein Held, der hier stehenbleibt, muss 1 seiner Fluchkarten, die noch mit der Text-Rückseite nach oben in einer seiner Reihen ausliegt, auf ihre Vorderseite wenden.

Ein Held, der diesen Weg geht, muss den Fluch so viele Felder auf dem Weg mit der durchgezogenen Linie weiterbewegen, wie Fluchsymbole hier abgebildet sind.

Ein Held, der hier stehenbleibt, setzt den Fluch 1 Feld auf dessen Weg zurück.

Steht der Fluch auf einem dieser Felder, müssen die Helden beim Laufen die abgebildete Schrittzahl zusätzlich aufwenden. Steht der Fluch z. B. auf einem „+1“-Feld, benötigen die Helden für jedes Feld mit der Schrittzahl 1 jetzt 2 Schritte. Steht der Fluch auf dem „+3“-Feld, benötigen die Helden für jedes 1er-Feld jetzt 4 Schritte. Verwendet ein Spieler für die Bewegung die Sonderfähigkeit seines Helden, den Sturmschild oder Merrik, muss er die zusätzlichen Schritte nicht berücksichtigen.

Ein Held darf hier nur stehenbleiben, wenn er zu Beginn seines Zuges einen Stärkewert von 4 oder mehr hat. Es zählt nur die Zahl oben rechts auf der aktiven Heldenkarte, die für die Aktion „Laufen“ verwendet wurde. Der Spieler kann nicht die Stärke eines Helden auf einem benachbarten Feld addieren.

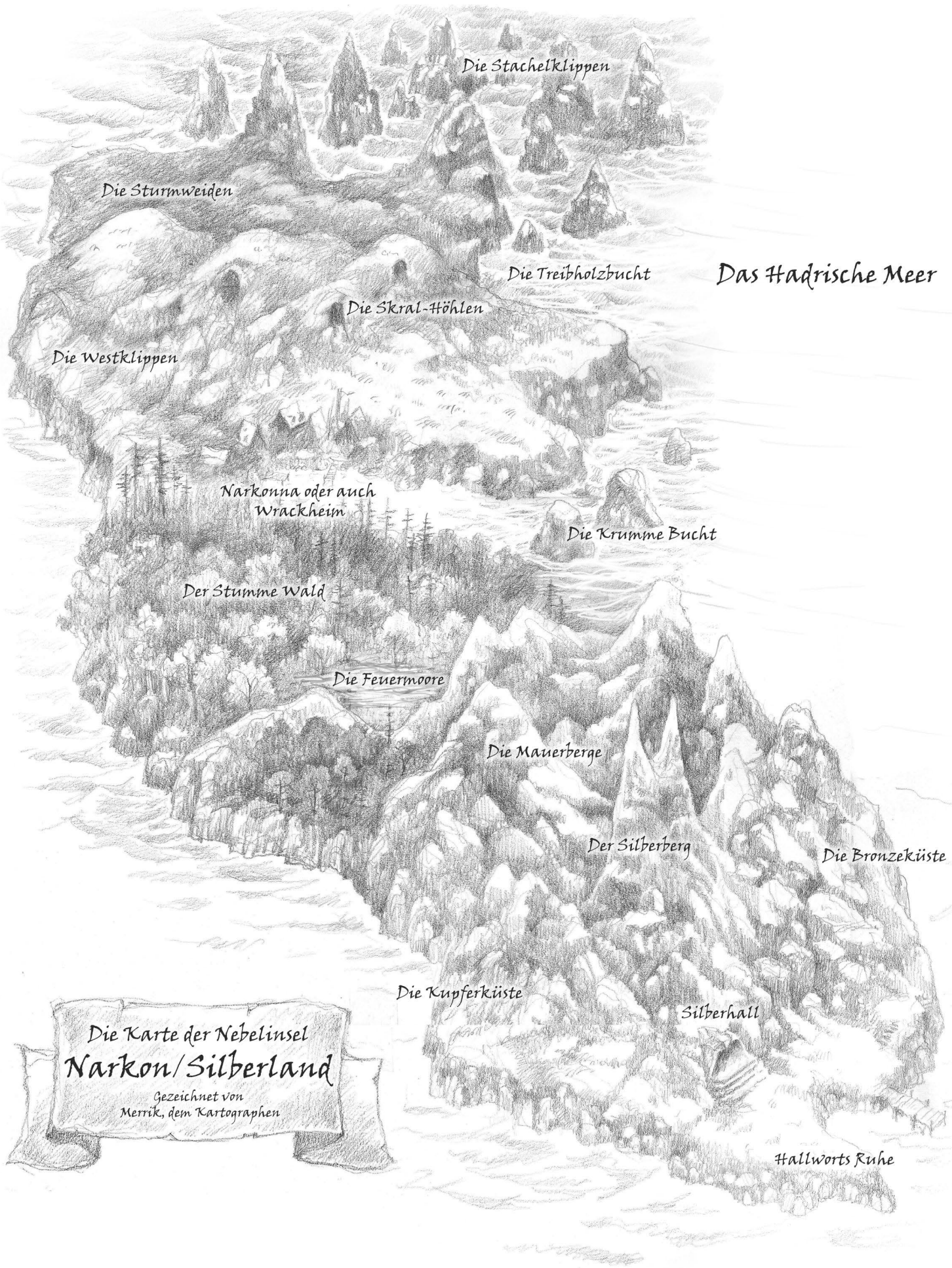
Bleibt ein Held auf einem Feld stehen, auf dem ein Felsen abgebildet ist, muss der **andere** Held 1 Feld auf seinem Weg zurückgehen. Die Anweisungen des Feldes, auf das der Held zurückgeht, und Symbole auf dem Weg werden ignoriert. Sind beim Rückwärtsgehen verschiedene Wege möglich, entscheidet der Held selbst, welchen Weg er zurückgeht. Das darf aber kein Weg sein, den nur der andere Held betreten darf. Sollte der Held beim Rückwärtsgehen auf das Feld mit dem Fluch ziehen, haben die Spieler sofort verloren.

Der Held, der hier stehenbleibt, muss seine aktive Heldenkarte auf die „Regenseite“ wenden. Ist er nicht durch die Aktion „Laufen“ einer seiner vorne liegenden Heldenkarten auf das Feld gezogen (z. B. mit Hilfe eines Trinkschlauchs), wird diese Anweisung ignoriert. Ebenso, wenn die Karte bereits mit der „Regenseite“ nach oben ausliegt.

Dieser Weg darf nur von dem jeweils abgebildeten Helden betreten werden.

Ein Held, bei dem Drukil mit der Bärenseite nach oben in einer Reihe liegt, darf Wege, auf denen ein Bär abgebildet ist, nicht benutzen.

Wenn die Helden Callem nicht endgültig besiegt haben, können sie das Abenteuer nicht gewinnen. Auf dem Streckenabschnitt vor den Zielfeldern dürfen sie ihn nicht in ihren Reihen haben, wenn sie ins Ziel ziehen wollen. Dabei ist es egal, mit welcher Seite die Karte und an welcher Position sie in der Reihe ausliegt.


Die Stachelklippen
Die Sturmweiden
Die Treibholzbucht
Das Hadrische Meer
Die Skral-Höhlen
Die Westklippen
Narkonna oder auch
Wrackheim
Die Krumme Bucht
Der Stumme Wald
Die Feuermoore
Die Mauerberge
Der Silberberg
Die Bronzeküste
Die Kupferküste
Silberhall
Hallworts Ruhe
Die Karte der Nebelinsel
Narkon/Silberland
Gezeichnet von
Merrik, dem Kartographen