



### Die Mine

*Chada und Thorn hatten Callem bezwungen und die Mauerberge überquert. Doch beim Abstieg an einem besonders tückischen Felsen war es passiert. Chadas Bogen hatte sich gelöst, war in die Tiefe gestürzt und geborsten. An eine Reparatur war nicht zu denken.*

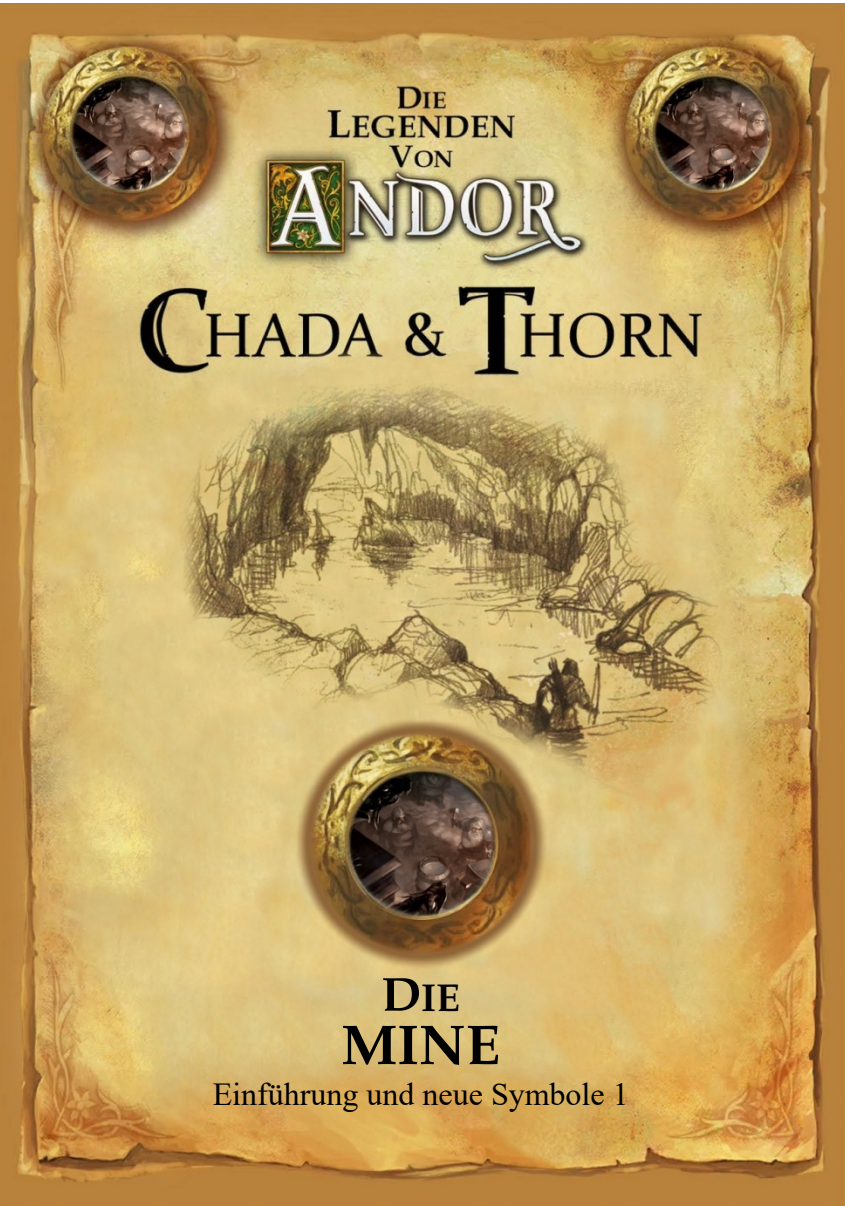
*Ohne Chadas Pfeile würden sie Schwierigkeiten haben mit den Feinden fertig zu werden, die sich ihnen noch in den Weg stellen würden. Sie hatten zwar Orweyns Hammer ... aber auch der Fluch war ihnen noch immer auf den Fersen.*

*Glücklicherweise hatten sie von einem hohen Gipfel aus etwas gesehen, das sie an zwergische Architektur erinnerte. Obwohl sich die beiden nicht sicher sein konnten, machten sie sich auf den Weg. Mit ein wenig Glück würden sie auf hilfsbereite Silberzwerge treffen oder in einem ihrer Stollen auf eine Waffenkammer stoßen und einen neuen Bogen finden. Vielleicht führten die Minen sogar bis nach Silberhall ...*

Dieses Abenteuer wurde für die Helden Chada & Thorn geschrieben und nicht auf Spielbarkeit mit Stinner getestet.

### Wichtig:

In diesem Abenteuer darf Chada Pfeile erst dann benutzen, wenn sie einen neuen Bogen gefunden hat.







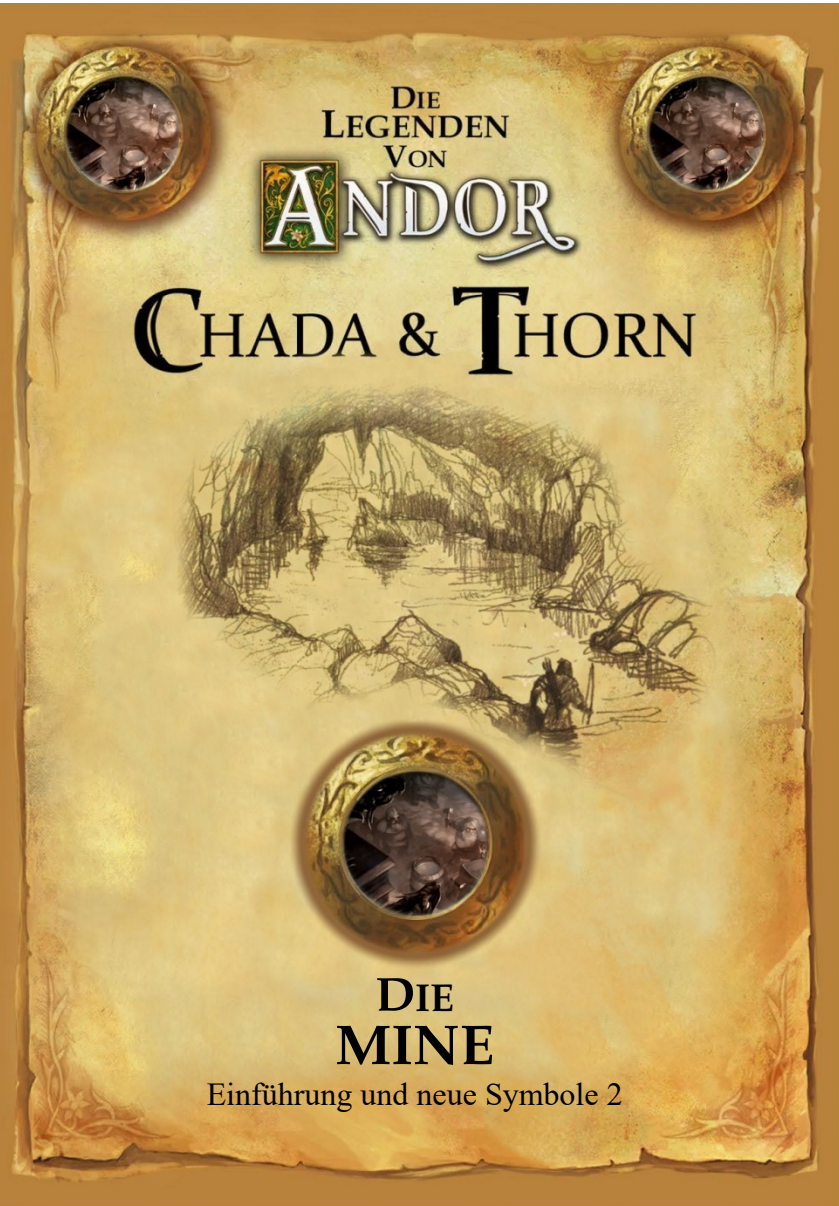
Ein Held der auf diesem Feld stehen bleibt bringt den Felsbrocken auf der Startposition des Fluchs ins Spiel. Befindet er sich bereits im Spiel geschieht nichts.



Sobald der Felsbrocken im Spiel ist, bewegt er sich jedes Mal ein Feld entlang der durchgezogenen Linie, nachdem ein Held eine Karte benutzt hat. Der Felsbrocken deckt keine neuen Karten auf, bewegt sich aber weiter, sobald möglich. Befindet sich der Felsbrocken mit einem Held auf demselben Feld, so ist das Spiel sofort verloren. Der Felsbrocken kann nicht passiert werden und nur von angrenzenden Feldern aus angegriffen werden. Ein gemeinsamer Kampf ist nur dann möglich, wenn beide Helden auf einem Feld angrenzend zum Felsbrocken stehen.



Ein Held darf hier nur stehen bleiben, oder über einen Weg mit diesem Symbol ziehen, wenn er eine Heldenkarte für seinen Zug genutzt hat. Der Held gerät in Brand, wenn er nicht den Sturmschild oben in einer anderen Reihe hat. Der Sturmschild schützt nur seinen Träger und wird dadurch nicht verbraucht. Legt ein Feuersymbol auf die aktuelle Heldenkarte statt sie ans Ende der Reihe zu legen. Diese Reihe kann erst wieder benutzt werden, wenn das Feuer gelöscht ist.







Das Feuer kann durch das Symbol „Feuer löschen“ (schwarzes Feuer Symbol) entfernt werden. Alternativ kann ein Trinkschlauch zum Löschen benutzt werden. In diesem Fall wird der Trinkschlauch in den Vorrat zurück gelegt.



Erst nachdem Chada auf dem Feld mit dem Bogen stehengeblieben ist, darf sie Pfeile verwenden.



Nur Chada bzw. Thorn darf auf diesem Feld stehenbleiben. Ein Überqueren ist für beide möglich.



Ein Held darf diesen Weg nur betreten, wenn **alle** seine Heldenkarten mit ihrer Regenseite nach oben in den Reihen liegen.



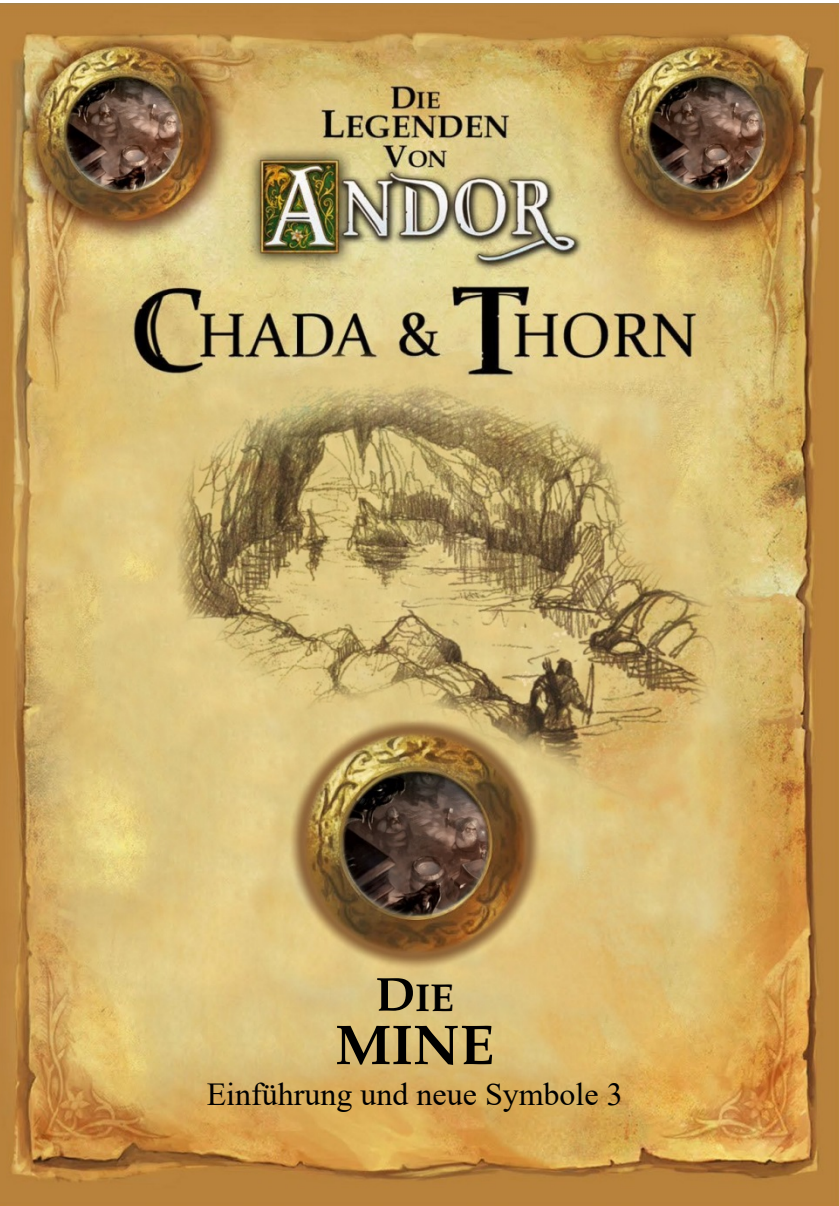
Ein Held der auf diesem Feld stehen bleibt erhält die angegebene Menge Willenspunkte, zusätzliche Schritte für die nächste Bewegung, oder Stärke für einen Kampf solange er auf diesem Feld steht.



Ein Held darf diesen Weg nur betreten, wenn er mindestens die geforderten Willenspunkte besitzt.



Der Arrog bewegt sich sobald ein Held die Ziel-Etappe betreten hat jedes Mal nachdem ein Held eine Karte benutzt hat entlang der grau umrandeten Felder. Erreicht er das letzte Feld bleibt er stehen.



DIE  
LEGENDEN  
VON

ANDOR

CHADA & THORN

DIE  
MINE

Einführung und neue Symbole 3



Befindet sich der Arrog auf einem Feld mit einem Helden, so ist das Spiel sofort verloren. Der Arrog kann nicht passiert und nur von angrenzenden Feldern aus angegriffen werden. Ein gemeinsamer Kampf ist nur dann möglich, wenn beide Helden auf einem angrenzenden Feld stehen.

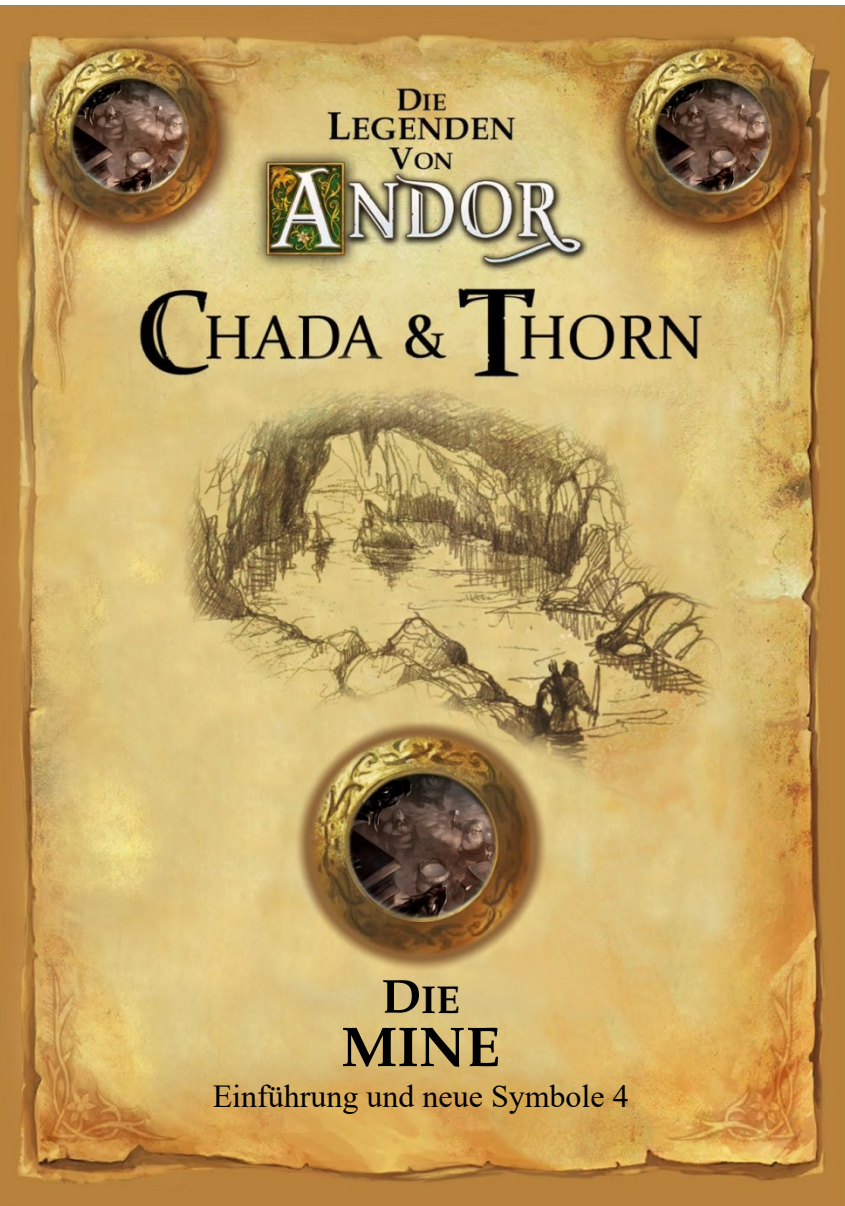
### Erhöhte Schwierigkeit

*Es gibt Gerüchte, dass der Fluch Chada und Thorn dichter auf den Fersen war, als sie bereit sind zuzugeben.*

Wenn ihr auch der Meinung seid, dass es für die beiden Helden wahrscheinlich schwieriger war dem Fluch zu entkommen, dann setzt den **Fluch** jeweils ein Feld vor nachdem der letzte Held eine Karte verlassen hat.

*Es ist allgemein bekannt, dass Chada und Thorn wahrscheinlich alleine unterwegs waren oder sie nur gelegentlich von Freunden unterstützt wurden. Weniger bekannt ist, dass sie nicht immer so vorausschauend waren, wie häufig angenommen.*

Schiebt die Reihen für diese Variante zu **Stapeln** zusammen. Es ist immer nur die oberste Karte sichtbar. Karten die ans Ende der Reihe gelegt werden sollen, werden stattdessen unter den Stapel gelegt.









**DIE MINE - 1. Zwischen-Etappe**  
Legt 2 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.

Autor: Falke

