

CHADA & THORN

DIE
WESTKLIPPEN
VON FUSSSSOHLE

Die Westklippen

Laut schlugen die Wellen gegen die Brandung. Chada und Thorn hatten nun wieder das Westufer Narkons erreicht. Nervös blickte Thorn in Richtung der Wellen. Leam, der Schiffsbrüchige hatte ihnen Einiges über diesen Teil Narkons erzählt. In letzter Zeit sollten hier wohl häufiger Arrogs oder schlimmere Kreaturen gesichtet worden sein. Die Erinnerung an seine Kämpfe gegen Arrogs im hadrischen Meer, bereitete Thorn Sorgen. Nur knapp unterlagen die Arrogs ihnen jedes Mal. Jeder Kampf war immer ein Risiko gewesen - und damals waren sie zu viert, auf einem gut gerüsteten Schiff und in einem deutlich besseren Zustand als jetzt. Doch Thorn wusste auch, dass es keinen anderen Weg gab. Mit dem Rietland könnte in der Zwischenzeit wer weiß was geschehen sein! Chada, welche neben ihm plötzlich aufsprang, riss ihn aus seinen Gedanken. In der Ferne hörte er ein Donnern. Er drehte sich um und folgte Chada. Nun war Eile geboten!



Dieser Weg darf nur von Stinner betreten werden. Sollte von einem Feld ein Weg abgehen, welcher nur von Stinner und einer welcher nur von Thorn betreten werden darf, so ist es Stinner nicht, wie sonst auch möglich Thorns Weg zu betreten.



Ein Held darf hier nur stehenbleiben oder über einen Weg mit diesem Symbol ziehen, wenn er zu Beginn seines Zuges in seiner aktiven Reihe keine Nebelkarten hat.




VON FUSSSSOHLE



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR



CHADA & THORN

DIE WESTKLIPPEN

VON FUSSSSOHLE



Bleibt ein Held auf diesem Feld stehen, so wird, wenn er eine Gegnerkarte besiegen will, der Stärkewert der Gegnerkarte um 2 erhöht. Dies gilt für den Rest des Aufenthaltes auf diesem Feld für jede Gegnerkarte. Sollte ein Held eine Gegnerkarte eines Helden auf einem benachbarten Feld besiegen wollen, so erhöht sich der Stärkewert der Gegnerkarte nur um 2, wenn der Held, der die Gegnerkarte in seinen Reihen hat, auf diesem Feld steht.

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

Ein Held darf hier nur stehenbleiben oder über einen Weg mit diesem Symbol ziehen, wenn er zu Beginn seines Zuges 2 oder mehr Willenspunkte besitzt.

Der Held, der hier stehenbleibt, legt die Karte „Oktohans Arm“ mit dieser Seite nach oben vor die Heldenkarte in der aktiven Reihe. Sollte es sich bei diesem Held um Stinner handeln, dann wird die Karte mit der Seite verwendet, die nur einen Stärkewert von 8 hat. Sobald die Karte besiegt ist, kommt sie aus dem Spiel und wird nicht auf die andere Seite gedreht.

Wichtig: Solange ein Held diese Karte in einer seiner Reihen hat, darf er sich nicht bewegen. Kann er nichts anderes tun außer sich zu bewegen, ist das Spiel verloren.








DIE LEGENDEN VON

ANDOR

CHADA & THORN

DIE WESTKLIPPEN

Einführung und neue Symbole 2

VON FUSSSSOHLE

CHADA & THORN

DIE
WESTKLIPPEN
VON FUSSSSOHL

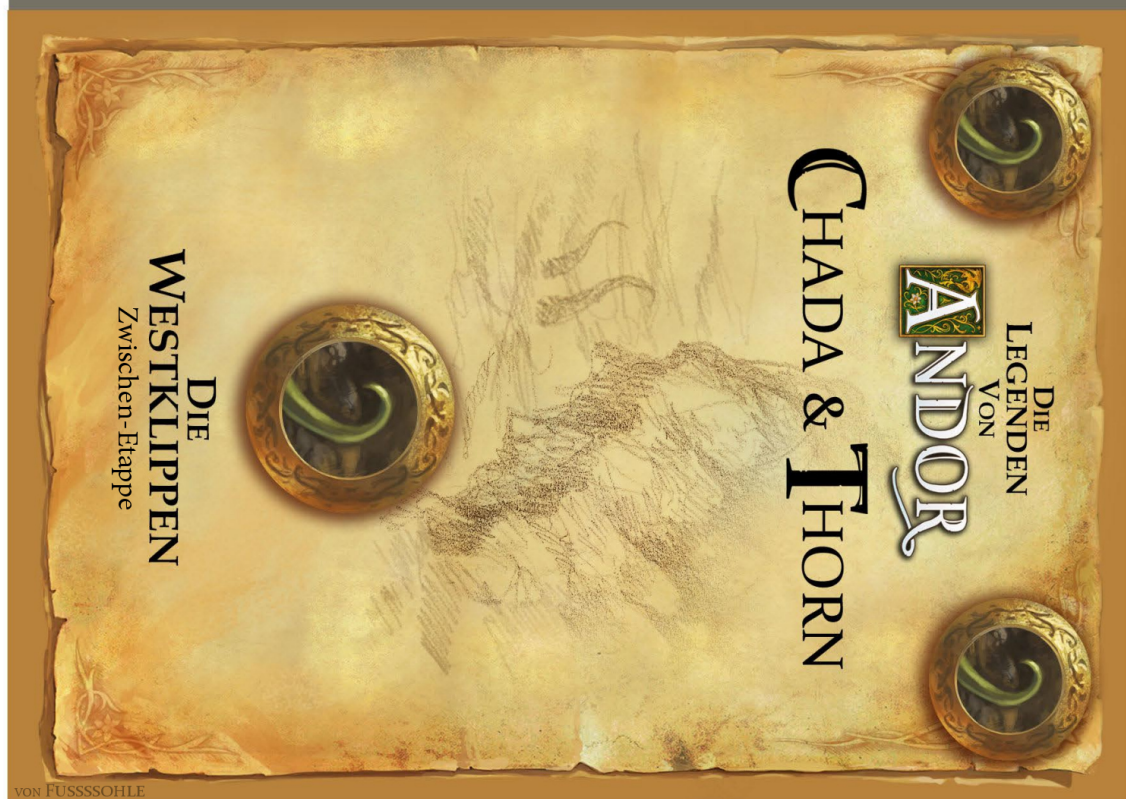
DIE WESTKLIPPEN - Start-Etappe
Legt **5** Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.



CHADA & THORN

DIE
WESTKLIPPEN
VON FUSSSSOHLE

DIE WESTKLIPPEN - Zwischen-Etappe
Legt 4 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.



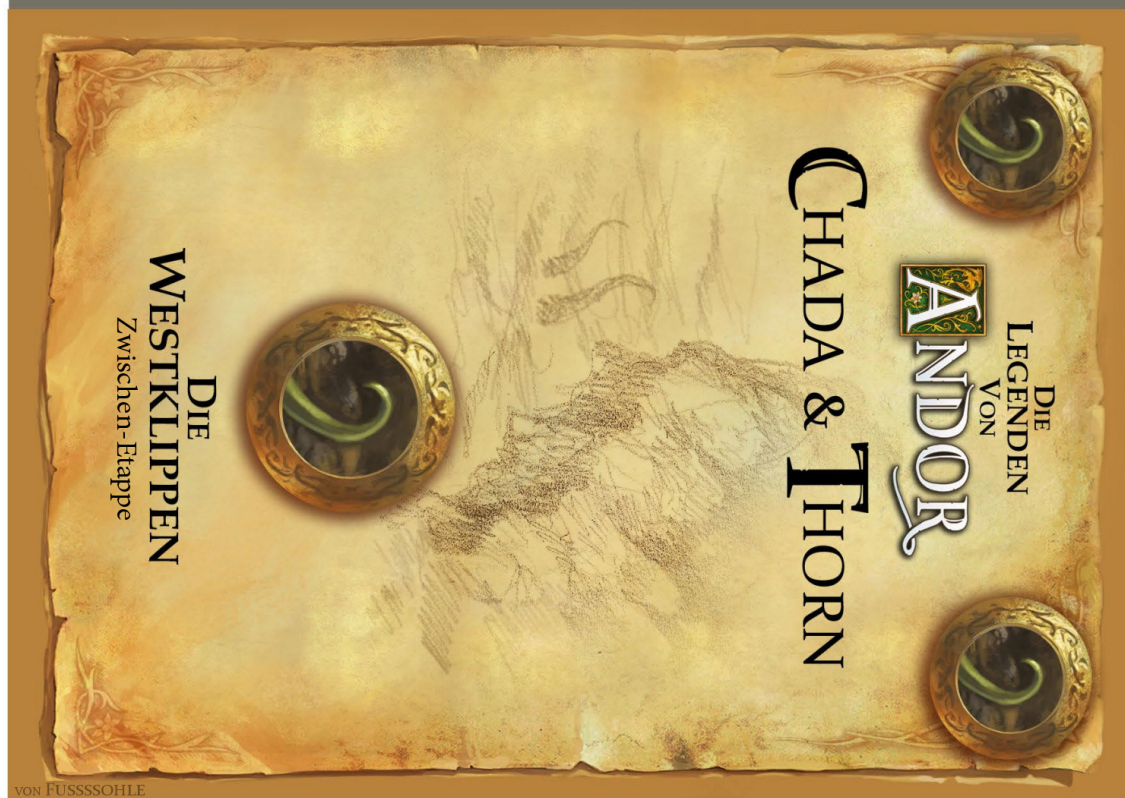
VON FUSSSSOHLE

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

CHADA & THORN

DIE
WESTKLIPPEN
VON FUSSSSOHLE

DIE WESTKLIPPEN - Zwischen-Etappe
Legt 4 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit,
außerdem die Sonderkarte „Oktohans Arm“.



CHADA & THORN
DIE
WESTKLIPPEN
VON FUSSSSOHL

DIE WESTKLIPPEN - Ziel-Etappe
Legt **3** Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.

