

CHADA & THORN

Die Feuermooore

von Mjöltnir

Die Feuermooore

“Endlich!”, atmete Thorn auf. “Ich hatte schon befürchtet, dieser düstere Wald würde uns niemals gehen lassen.”

Chada schaute ihn erstaunt an, und plötzlich bemerkten beide, dass sie wieder sprechen konnten. Der dunkle Schatten der Bäume, der ihnen die Stimme geraubt hatte, konnte ihnen nun offenbar nichts mehr anhaben.

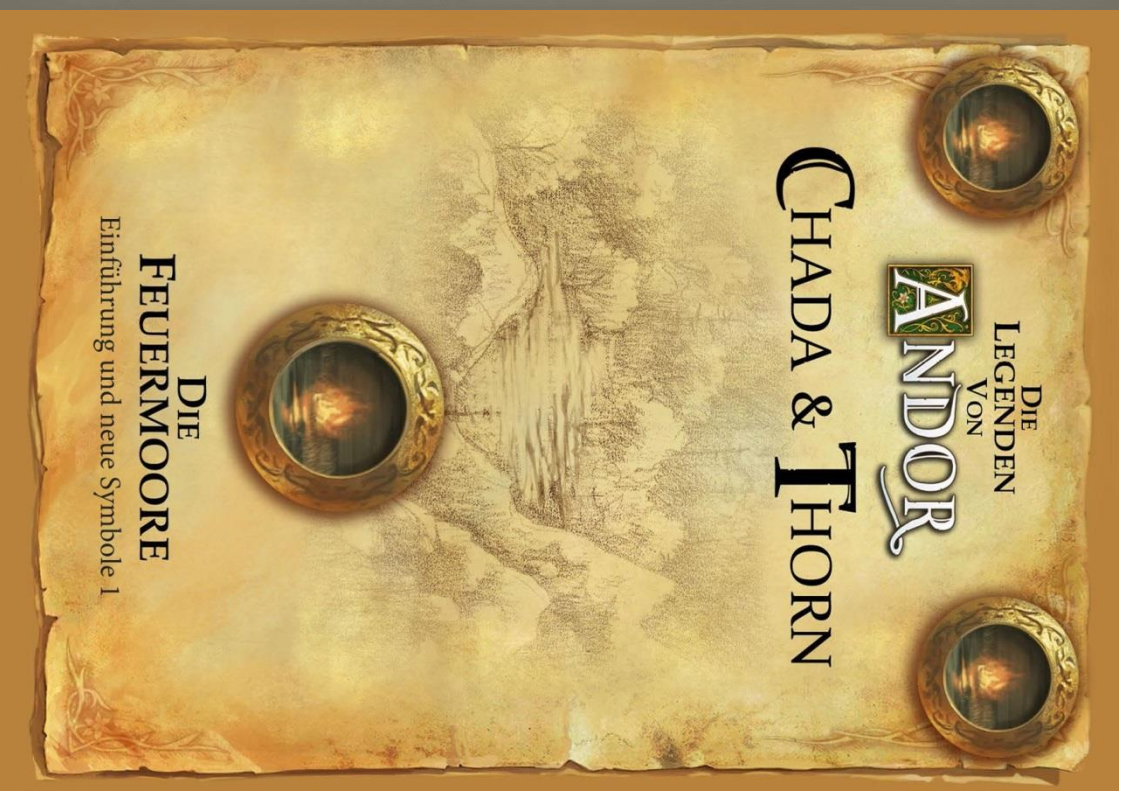
In der Ferne sah Thorn noch immer die Spitze des Silberbergs, doch es schien ihm, als wären sie ihrem Ziel in den letzten Stunden kein Stück näher gekommen.

Ein Aufschrei Chadass riss ihn unvermittelt aus seinen Gedanken, und als Thorn ihr zur Seite sprang, sah er, dass sie knietief in trübem Morast versunken war. Vor ihnen breitete sich eine endlos scheinende Wasserfläche aus, die nur hier und da von Gras und Felsen durchbrochen wurde.

Thorn half Chada, sich zu befreien, und als beide erschöpft endlich wieder festen Boden unter den Füßen hatten, waren sie so durchnässt, dass Chada an ihr erstes gemeinsames Abenteuer denken musste. Damals war ihnen die Kälte genauso in alle Glieder gekrochen, als sie in strömendem Regen zusammen durch hüfthohes Rietgras zum Alten Wehrturm gekrochen waren, um auszuspähen, wie viele Wachen der Dunkle Magier auf der Burg postiert hatte.

Andor... Chada schien es, als wäre diese Zeit eine Ewigkeit her.

“Sieh!”, sagte Thorn und zeigte auf das trügerisch glitzernde Wasser vor ihnen. Überall züngelten kleine Flammen empor.



“Feuermooore”, sagte Chada. “Ich habe einmal in alten Pergamenten davon gelesen. Ich hatte nicht gedacht, dass es sie wirklich gibt.”

“Wir müssen vorsichtig sein”, sagte Thorn als sie sich wieder auf den Weg machten.

Kurz darauf fanden sie einen alten Bärenschädel, und es gelang ihnen, das Feuer des Moores darin zu bewahren und mit sich zu tragen.



Ein Held, der auf einem Feld mit Feuersymbol stehenbleibt oder einen Weg mit Feuersymbol überquert, erhält 1 Feuerplättchen.

Die Helden können nicht mehr als 3 Feuerplättchen einsammeln. Feuerplättchen dürfen wie Willenspunkte zwischen den Spielern weitergegeben werden, solange die Helden auf benachbarten Feldern stehen.

Wichtig: Ihr habt in diesem Abenteuer nur die Feuerplättchen zur Verfügung, die ihr auf eurem Weg einsammelt!

Zur Erinnerung: Hat ein Held schon sein Zielfeld erreicht, muss er 1 Feuerplättchen abgeben, wenn er am Zug ist.



Stinner kann ebenfalls bis zu 3 Feuer sammeln. Steht der Fluch benachbart zu Stinner, darfst du 1 Feuerplättchen abgeben und den Fluch 1 Feld zurücksetzen.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

CHADA & THORN



DIE
FEUERMOOORE

Einführung und neue Symbole 2

DIE FEUERMOORE - Start-Etappe
Legt 4 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.



DIE FEUERMOORE - Zwischen-Etappe
Legt 3 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.

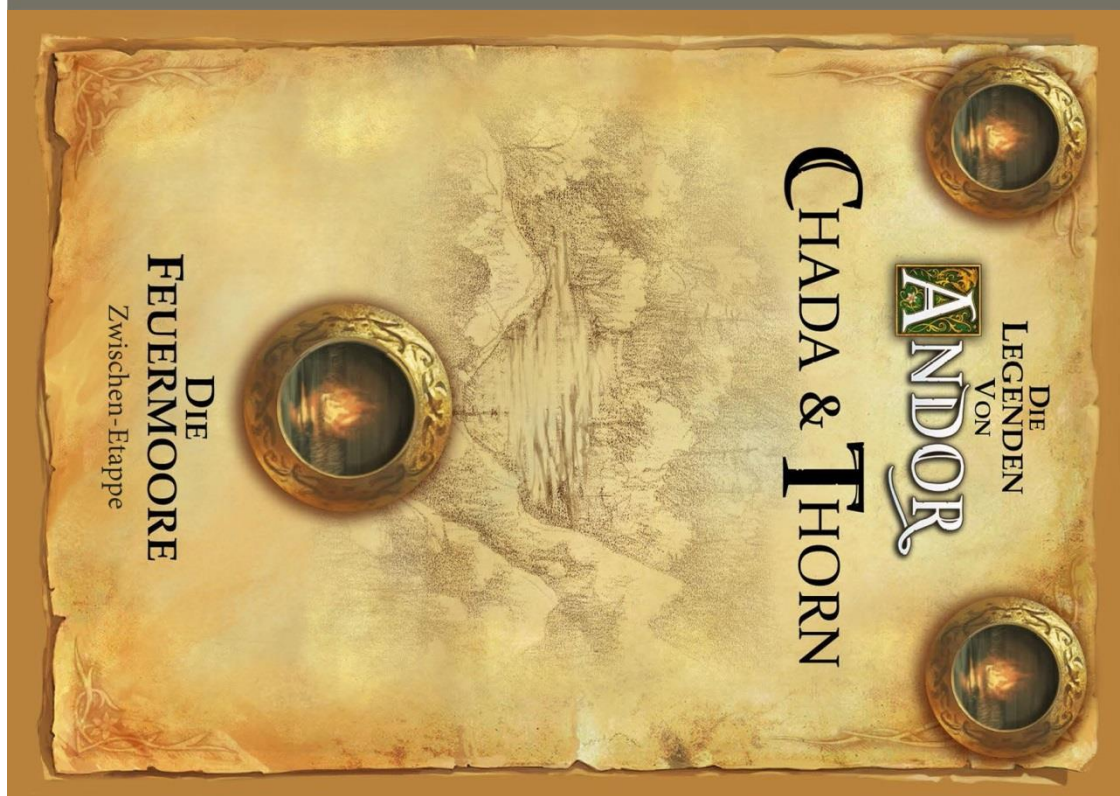
Author: Mjölñir



DIE FEUERMOORE - Zwischen-Etappe
 Legt 2 Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.



Autor: Mjölhir



DIE FEUERMOORE - Ziel-Etappe

Legt **2** Nebelkarten oberhalb dieser Karte bereit.

