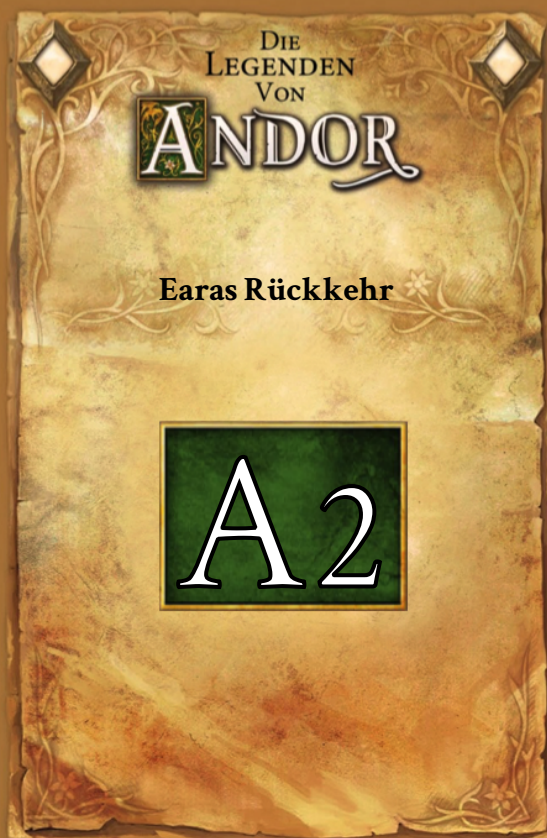


Diese Legende spielt auf dem Andor- und dem Nord-Spielplan.

Es ist eine Solo-Legende für Eara, die während des Kartenspiels "Chada und Thorn" spielt und eine alternative Geschichte erzählt, wie Eara und Merrik zurück nach Andor kommen.

- Lege die beiden Spielpläne so nebeneinander, dass sie zusammenpassen.
- Lege Earas Heldentafel bereit, zusammen mit dem Würfel, den zwei Holzscheiben und dem Holzstein.
- Stelle alle Kreaturen neben dem Spielplan bereit.
- Lege die 5 weißen, zwei rote, 1 schwarzen und den Feuerwürfel bereit.
- Lege den weißen Holzstein und die weiße Holzscheibe auf die Kreaturanzeige.
- Stelle den Erzähler auf Feld A der Legendenleiste.
- Stelle den Barden auf Feld 12 der Ruhmeshalle.
- Lege die Figuren Merrik, Garz, Warx, Kram, Schildzwerg und je eine Figur Silberzwerg und Taren bereit.
- Lege 2 Trinkschläuche und ein Schild bereit. Nur diese Gegenstände und Stärkekpunkte können bei den Händlern gekauft werden.
- Lege den Kompass, ein Fernrohr, das Taren-Symbol, das Flammenschwert und gemischt die 3 Heilkräuter bereit.

Lies weiter auf Legendenkarte A2 ->



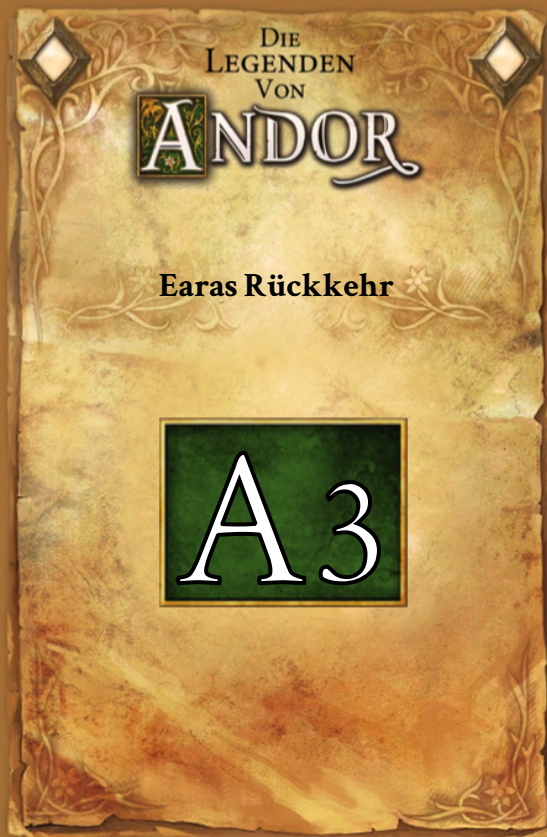
- Lege die Schiffstafel bereit, sodass alle Ausbauten mit dem Goldmünzen-Symbol nach oben zeigen.
- Lege alle Sternchen, roten X und das Gold bereit.
- Lege die Start-Windkarte auf die Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld.
- Mische die übrigen Windkarten und legt sie neben dem Spielplan bereit.
- Mische die Nord-Nebelplättchen und lege sie auf die Nebelfelder auf dem Nord-Spielplan.
- Lege die 4 Brunnen mit der farbigen Seite nach oben auf die Felder 45, 59, 101 und 109.
- Erwürfele die Positionen von 3 Heilkräutern.
- Lege Sternchen auf die Felder B, E und Z.
- Stelle das Holzschiff auf das Feld mit dem schwarzen Würfel mit der Zahl 6.

Während Chada und Thorn in einen Sturm gerieten, war Eara noch in Hadria geblieben und hatte darauf gewartet, dass es Merrik wieder besser ging. Als er wieder völlig genesen war, bekamen sie von den Zauberern ein Schiff, mit dem sie nach Andor zurückfahren konnten.

- Stelle Eara und Merrik auf die Schiffstafel.

Das Flammenschwert hatte Eara bei sich, doch es wurde immer schwächer. Den Sturmschild hatten Chada und Thorn mitgenommen, doch die Zauberer hatten ihr einen nützlichen Zauber beigebracht.

Lies weiter auf Legendenkarte A3 ->



Eara erhält das Flammenschwert. Es kann in einem ganzen Kampf eingesetzt werden, dann kommt es aus dem Spiel.

Es darf nicht gegen Warx verwendet werden.

Mit einer Seite eines Schilden kann Eara die ganze Sturmkarte abwehren, das Schiff wird dadurch also nicht versetzt.

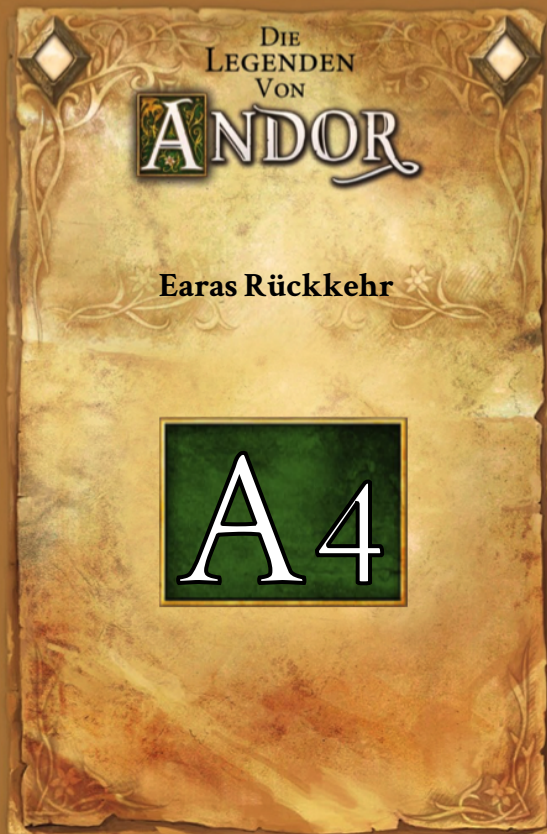
Es waren viele Kreaturen aufgetaucht, seit Eara das letzte Mal hier war. "Mit der Hilfe der Taren und Silberzwerge werden wir die Kreaturen bestimmt leichter bezwingen können", sagte Merrik.

- Stelle die Silberzwerge auf Feld 91 und die Taren auf Feld 114. Eara kann sie, genau wie Merrik, einfach mit ihrer Figur mitbewegen.

Sobald sie das erste Mal auf dem Feld der Taren steht, legt sie das Taren-Symbol über den Stein auf ihrer Stärkepunkteleiste. Stehen die Taren zusammen mit ihr auf einem Feld oder auf dem Schiff, zählen sie im Kampf so viele Stärkepunkte wie das Symbol anzeigt. Ihr Wert ändert sich nicht.

Stehen die Silberzwerge zusammen mit ihr auf einem Feld oder auf dem Schiff, darf Eara im Kampf zusätzlich zu ihrem Würfel mit dem schwarzen Würfel würfeln. Der schwarze Würfel darf nicht umgedreht werden. Mit Merrik an Bord kann sie Klippenfelder überqueren.

Lies weiter auf Legendenkarte A4 ->



- Stelle je einen Arrog auf I und II, je einen Meerestroll auf III und IV, und auf jedes Feld mit rotem Würfelsymbol einen Nerax.

Legt ein X auf das Nerax-Symbol auf dem Sonnenaufgangfeld. Die Nerax bewegen sich nicht. Dafür zieht jeder Nerax, der bei Sonnenaufgang auf den Spielplan steht, 1 Ruhm ab. Wenn 5 Neraxe besiegt wurden, taucht der König der Nerax auf. Lies dann die Karte "Warx".

Aufgaben:

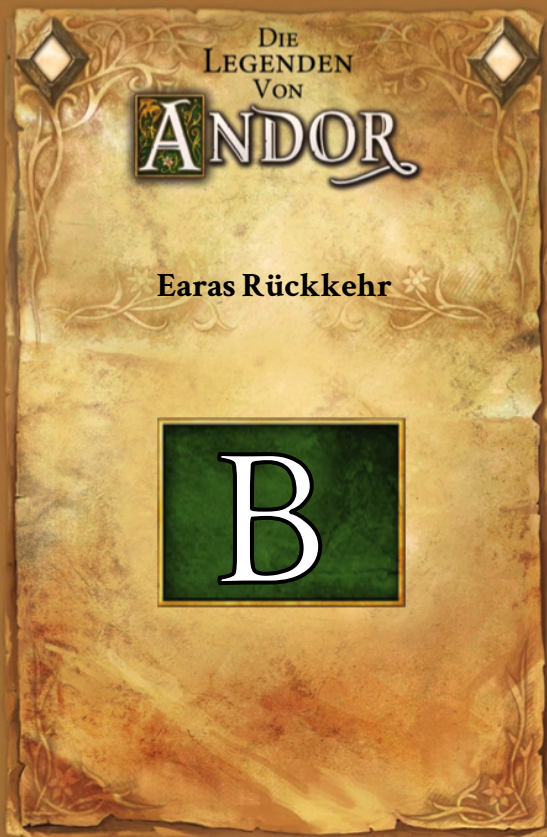
1. Warx muss gefunden werden, bevor der Erzähler P erreicht.
 2. Warx muss besiegt werden, bevor der Erzähler R erreicht.
-

Wenn eine Kreatur besiegt wurde, wird sie auf Feld 80 gestellt und der Erzähler geht sofort ein Feld weiter. Wird Garz aufgedeckt, wird nicht gewürfelt. Es zählen die Werte für zwei Spieler. Es wird eine beliebige Zeitleiste genutzt. Bei Sonnenaufgang werden die Symbole auf dem Nord-Spielplan ausgeführt.

Ausrüstung:

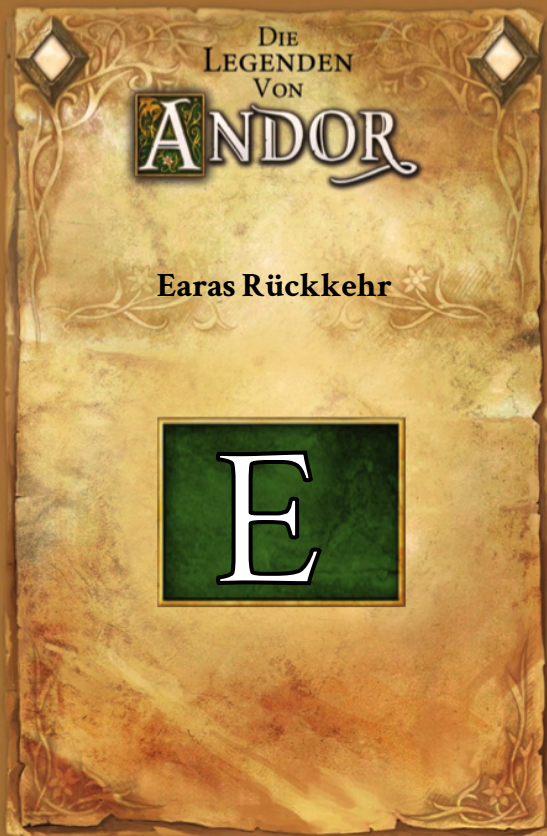
Eara startet mit 5 Stärkepunkten und 2 Gold. Außerdem erhält sie den Kompass und das Fernrohr.

Eara beginnt jetzt!

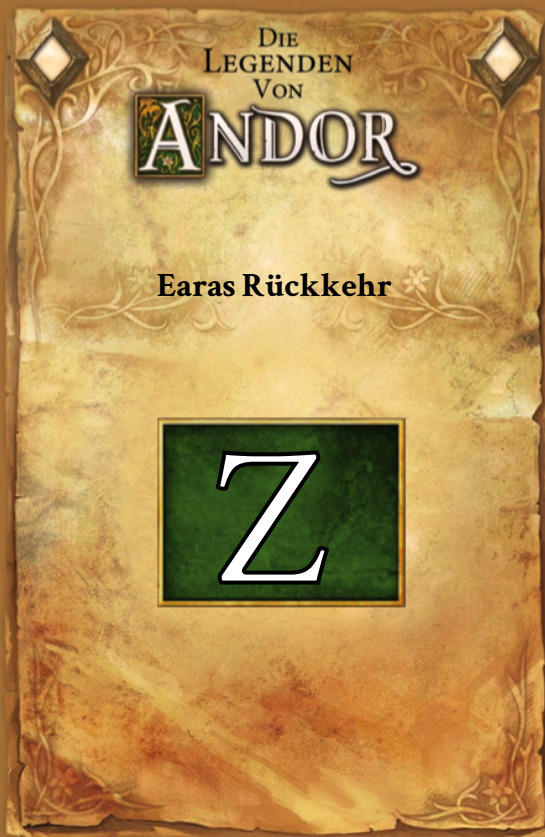


Es tauchten neue Kreaturen auf.

- Stelle einen Meerestroll auf I und einen Arrog auf IV.
- Earas erhält 2 Willenspunkte.



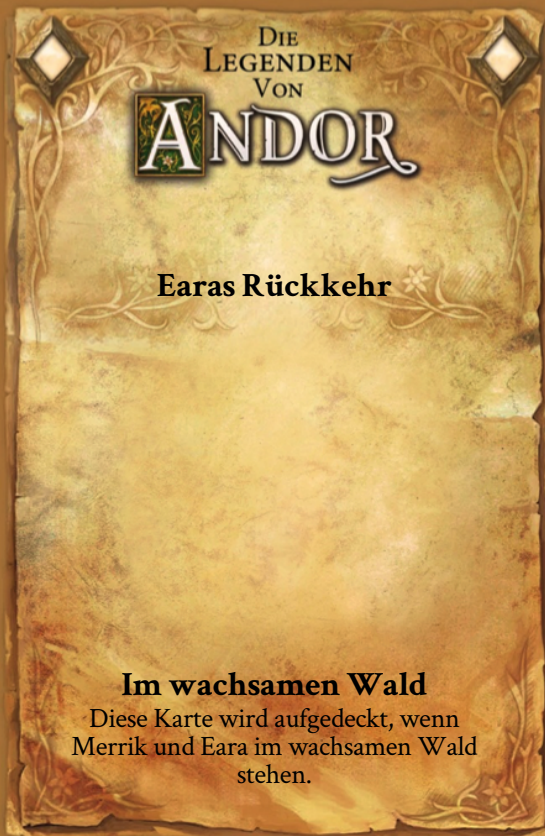
- Stelle einen Arrog auf I und Meerestrolche auf III und IV.
- Besiegte Nerax bringen jetzt immer 2 Willenspunkte und 1 Ruhm als Belohnung.
- Für alle anderen Kreaturen gibt es nur noch die halbe Belohnung.
- Auch Kreaturen in einer Hauptstadt ziehen ab jetzt nur noch 1 Ruhm ab.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn Kram und Eara jetzt auf Feld 71 stehen.

Eara, Kram und Merrik erzählten sich viel über ihre Abenteuer. Doch sie wussten, dass sie bald ins graue Gebirge aufbrechen mussten. Merrik wollte mit ihnen kommen. Doch wo waren Chada und Thorn?

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn Kram und Eara jetzt nicht auf Feld 71 stehen.



Die Legende ist verloren, wenn der Erzähler schon T erreicht hat.

Endlich war es geschafft! Eara war wieder in Andor! Sie musste so schnell wie möglich zu Kram!

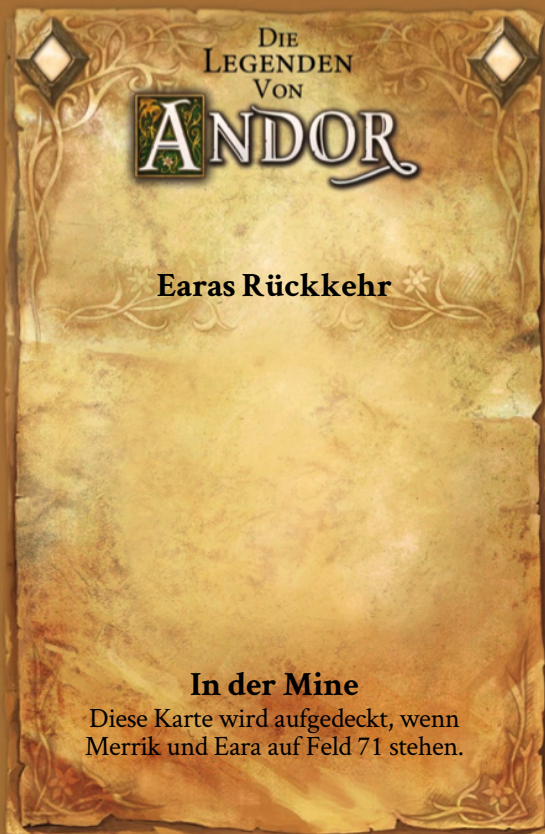
Aufgabe:

Bevor der Erzähler U erreicht, müssen Merrik und Eara auf Feld 71 stehen.

Wenn das geschehen ist, lies weiter auf der Karte "**In der Mine**".

Im wachsamem Wald

Diese Karte wird aufgedeckt, wenn Merrik und Eara im wachsamem Wald stehen.



Die Legende ist verloren, wenn der Erzähler schon U erreicht hat.

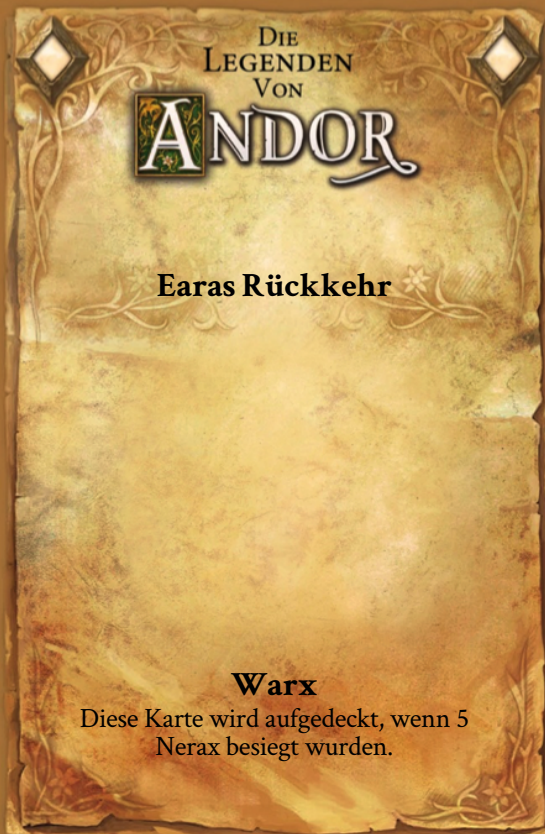
Nun waren sie in der Mine. Doch dort waren nur wenige Schildzwerge, die ihnen sagten, dass Kram von einer Gruppe Gors verschleppt worden sei. "Wir müssen ihn retten!", rief Eara.

- Stellt die Schildzwerge auf Feld 71. Sie können für eine Stunde auf der Tagesleiste 4 Felder bewegt werden und zählen im Kampf 4 Stärkepunkte.
- Stellt Kram und 3 Gors auf Feld 17. Wenn die Gors besiegt wurden, kann Kram mit Earas Figur mitbewegt werden.
Für diese Gors gibt es keine Belohnung.

Legendenziel:

Wenn der Erzähler Z erreicht, müssen Kram und Eara auf Feld 71 stehen.

Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld Z der Legendenleiste versetzt.



Die Legende ist verloren, wenn der Erzähler schon P erreicht hat.

Warx war nicht umsonst König der Nerax, denn er war der Größte und Stärkste.

- Tausche den letzten Nerax gegen Warx aus.

Kampfwerte:

Warx hat 6 Willenspunkte und 18 Stärkepunkte. Er würfelt mit 3 weißen Würfeln und bewegt sich nicht. Er zieht kein Ruhm ab und der Erzähler geht für ihn nicht weiter. Es gibt keine Belohnung.

Aufgabe:

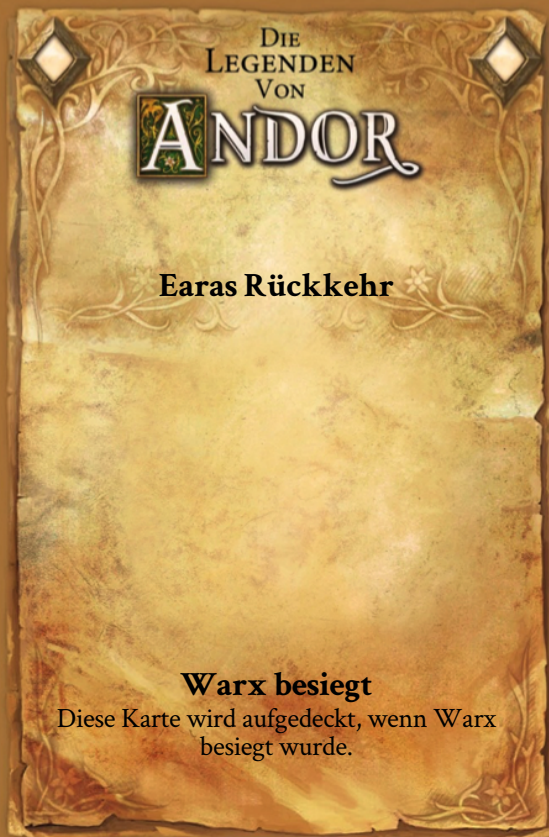
Warx muss besiegt werden, bevor der Erzähler R erreicht.

Wenn das geschehen ist, lies auf der Karte "**Warx besiegt**" weiter.

Lies die Karte, bevor der Erzähler weitergeht.

Information:

Wenn Warx besiegt wurde, werden alle übrigen Kreaturen vom Spielplan genommen.



Die Legende ist verloren, wenn der Erzähler schon R erreicht hat.

Eara hatte es geschafft! Warx war besiegt!

- Nehme jetzt alle übrigen Kreaturen vom Spielplan.

Aufgabe:

Bevor der Erzähler T erreicht, müssen die Silberzwerge und Taren in einer beliebigen Hauptstadt und Merrik und Eara im wachsamem Wald sein.

Wenn das geschehen ist, lies weiter auf der Karte "**Im wachsamem Wald**"