



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
**Earas Rückkehr**

O1

Diese Legende besteht aus 7 Karten:  
O1, O2, O3, P, R, Z, Warx

Diese Legende spielt auf 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 zurück nach Andor kommt.

Führe die Anweisungen auf der **Checkliste "Nord-Spielplan"** mit folgenden Änderungen aus:

- Du musst als **Heldin Eara** wählen.
- Das Heldenwappen und der Streifenmarder werden **nicht** benötigt.
- Stelle den **Barden auf Feld 6** der Ruhmeshalle.
- Von den Gegenständen werden nur **Trinkschläuche, Schilde** und ein **Fernrohr** benötigt.
- Es kommen **keine Wracks** ins Spiel.
- Von den Figuren mit grauen Standfüßen werden nur **Garz, 1x Silberzwerge** und **1x Taren** gebraucht.

Weitere Vorbereitungen:

- Lege den **Markierungsring**, das **Taren-Symbol** und die **Figur "Warx"** bereit.
- Lege **Sternchen** auf die Buchstaben **P, R und Z** der Legendenleiste.
- Decke das **Wrack-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld mit einem **roten X** ab.
- Erwürfle mit zwei weißen Würfeln die Positionen von **3 Heilkräutern**.
- Stelle das **Schiff** auf das Meeresfeld mit der **schwarzen 6**.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte O2. →



DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**  
**Earas Rückkehr**

O2

*Während Chada und Thorn in einen Sturm geraten und auf der Insel Narkon gestrandet waren, war Eara noch in Hadria geblieben und hatte den Zauberern des Turms und des Feuers dabei geholfen, einen Eremiten zu finden, der den Eingang zur Hadrischen Unterwelt kannte. Doch Eara war bewusst gewesen, dass sie bald nach Andor würde zurückkehren müssen. Daher hatte sie die Zauberer um ein Schiff gebeten, mit dem sie nach Andor zurückfahren konnte.*

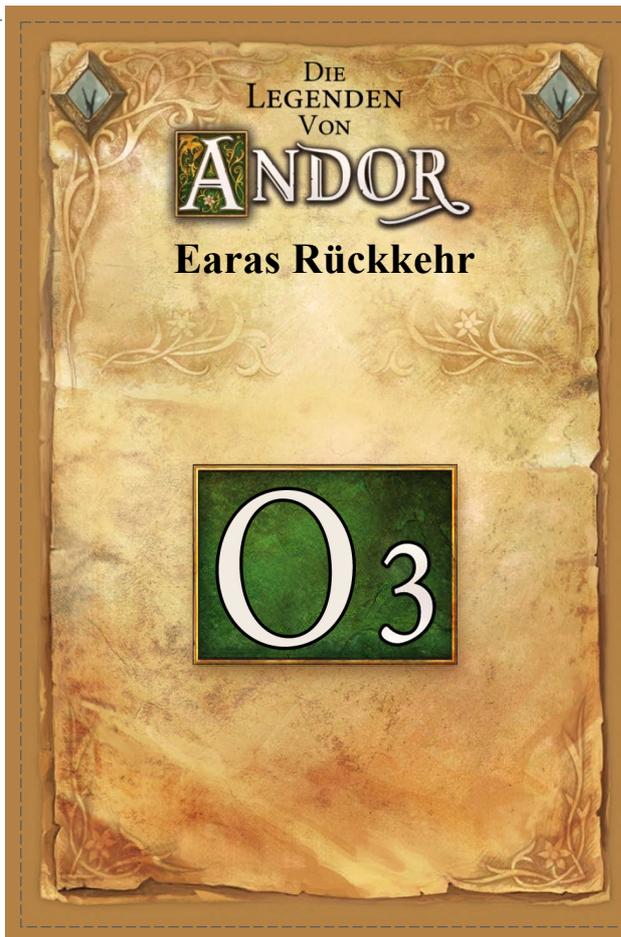
- Stelle **Earas Heldenfigur** auf die **Schiffstafel**.

*Es waren viele Kreaturen aufgetaucht, seitdem die Helden das Nordmeer in Richtung Hadria durchquert hatten. "Mit der Hilfe der Taren und Silberzwerge werde ich die Kreaturen bestimmt leichter bezwingen können", dachte sich Eara.*

- Stelle **Meerestrolche auf III und IV** und **Arrogs auf I und II**.
- Stelle die **Silberzwerge auf Feld 91** und die **Taren auf Feld 114**. Eara kann sie mit ihrer Figur mitbewegen.

Sobald Eara das erste Mal auf **Feld 114** steht, legt sie das **Taren-Symbol** über den Holzstein auf ihrer **Stärkepunkteleiste**. Stehen die **Taren** zusammen mit ihr auf einem Feld oder auf dem Schiff, **unterstützen** sie Eara im Kampf mit so vielen Stärkepunkten, wie das Symbol anzeigt. Der Wert ändert sich **nicht**, wenn Earas Stärkepunkte sich ändern.

Lies jetzt weiter auf Legendenkarte O3. →



Stehen die **Silberzwerge** zusammen mit ihr auf einem Feld oder auf dem Schiff, darf Eara im Kampf einen **großen schwarzen Würfel** anstatt ihres Heldenwürfels benutzen. Mit dem Ausbau "Achter-Ballista" darf sie sogar beide Würfel in beliebiger Reihenfolge werfen und addieren. Sie darf dabei einen der beiden Würfel drehen. Außerdem können die **Silberzwerge oder Taren** auf den Ausbau "**Bug-Figur**" gestellt werden. So kann Eara im Kampf beide Ausbauten gleichzeitig verwenden.

*Den Sturmschild hatten Chada und Thorn mitgenommen. Eara hatte in Hadria aber einige nützliche Zauber gelernt, mit denen sie Gegenstände verstärken konnte.*

Mit einer Seite des **Schildes** kann eine **gesamte Sturmkarte** abgewehrt werden, das Schiff wird dann also nicht versetzt. Wenn Eara auf dem Schiff ist, kann sie **Heilkräuter auch zum Segeln** verwenden. Das Schiff kann dann maximal so viele Felder in eine Richtung bewegt werden, wie der Wert anzeigt.

Es zählen die Werte für **2 Spieler** (auch bei Ausbauten). Bei Händlern können außer Stärkepunkten nur Schilde und Trinkschläuche gekauft werden. Wird Garz aktiviert, erhält Eara einen Trinkschlauch (anstatt zu würfeln).

---

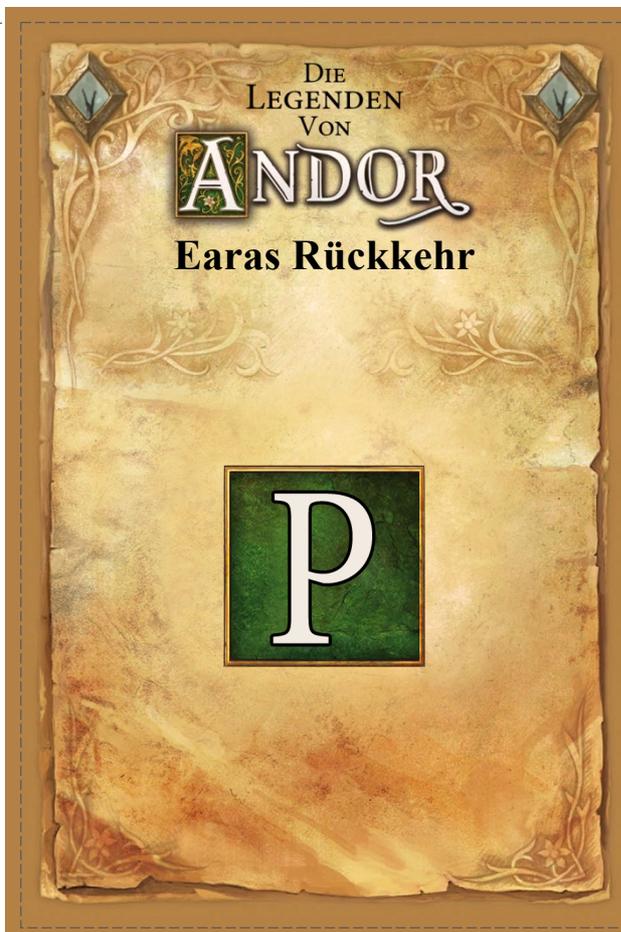
**Aufgabe:**

Der Barde darf **nicht auf 0 Ruhm** sinken.

---

**Ausrüstung:**

Eara startet mit **6 Stärkepunkten**. Außerdem erhält sie **3 Gold**, den **Kompass**, das **Fernrohr** und einen **Schild**.  
**Los geht's!**



*Es tauchten weitere Kreaturen auf.*

- Stelle einen **Meerestroll auf I** und einen **Arrog auf IV**.

*Von den Bewohnern der Nebelinseln erfuhr Eara, dass ungewöhnlich viele Nerax im Nordmeer ihr Unwesen trieben. Sie wurden von ihrem König dazu angetrieben, an den Küsten Schaden anzurichten. Eara musste den König der Nerax ausfindig machen und ihn besiegen, damit die Völker des Nordens wieder in Frieden leben konnten.*

- Stelle auf jedes Meeresfeld mit **rotem Würfel** einen **Nerax**.
- Lege den **Markierungsring** über das **Nerax-Symbol** auf dem Sonnenaufgang-Feld. Die Nerax bewegen sich bei Sonnenaufgang **nicht**. Dafür wird aber für jeden Nerax auf dem Spielplan **1 Ruhm** abgezogen (außer für einen Nerax auf Feld 90).

---

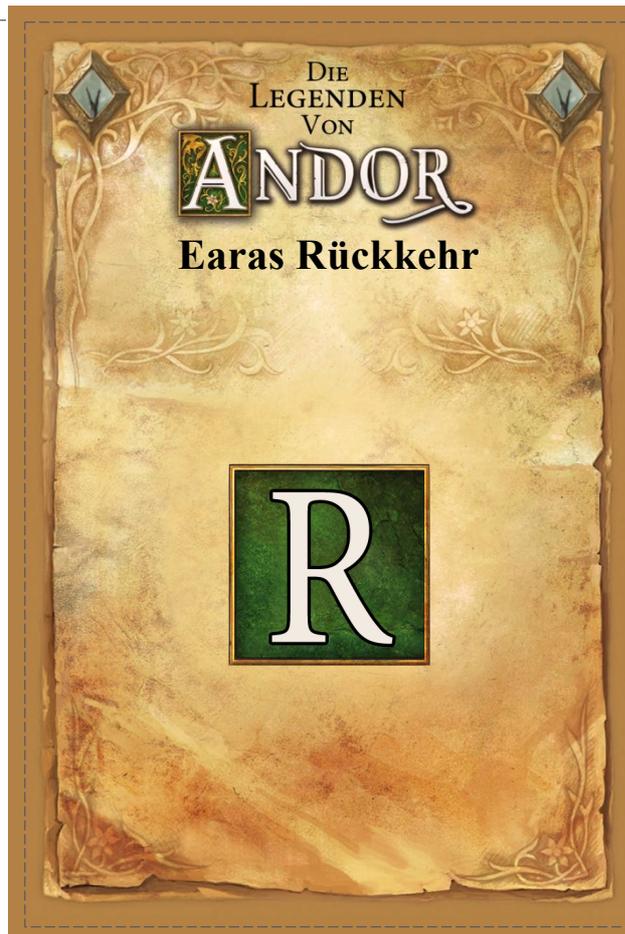
**Aufgabe:**

Besiege **5 der 6 Nerax**.

Lies dann weiter auf der Karte "**Warx**".

---

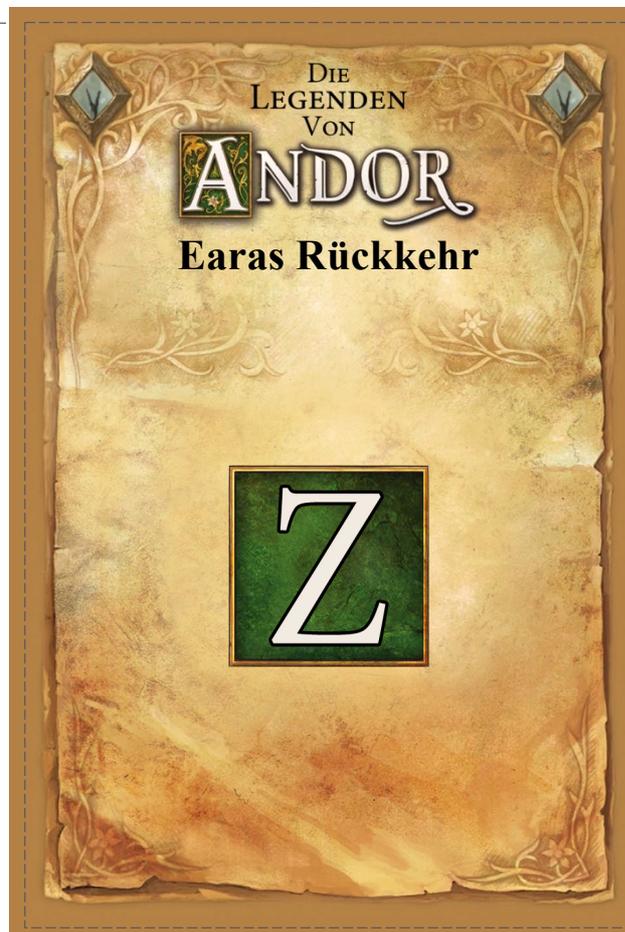




*Der Ansturm der Kreaturen wollte gar nicht mehr aufhören.*

- Stelle **Meerestrolche** auf **III** und **IV** und einen **Arrog** auf **I**.
- Earas erhält den **Nixenstaub**. Er kann nicht gegen Warx verwendet werden. Falls sie sich auf dem Schiff befindet und nicht genug Platz hat (auch nicht in der Kajüte), kann sie entweder ein Heilkraut für Willenspunkte verwenden oder muss einen beliebigen kleinen Gegenstand (auch Nixenstaub möglich) abwerfen.

*Erinnerung:  
Wenn 5 der 6 Nerax besiegt wurden, wird die Karte "Warx" gelesen.*



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...  
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist und ...  
... Warx besiegt wurde und ...  
... Earas sich jetzt im Wachsamem Wald befindet.

*Earas hatte es mit der Hilfe der Silberzwerge und der Taren geschafft, Warx zu besiegen und die Nebelinseln von einem großen Übel zu befreien! Sie hatte den Wachsamem Wald erreicht und machte sich sogleich auf den Weg nach Cavern, um dort Kram zu treffen, dem sie von den Abenteuern im Norden und von Qurun berichten musste. Von Kram würde sie erfahren, was während ihrer Abwesenheit alles in Andor geschehen war. Sie hoffte, dass Chada und Thorn bereits angekommen waren, da sie unbedingt ihr weiteres Vorgehen besprechen mussten. Wenn Varkur in Hadria die Wahrheit gesagt hatte, sah es zwar nicht gut aus, aber hoffentlich würde sich trotzdem noch alles zum Guten wenden...*

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...  
... der Barde auf **0 Ruhm** gesunken ist oder ...  
... Warx **nicht** besiegt wurde oder ...  
... Earas sich jetzt **nicht** im Wachsamem Wald befindet.

DIE  
LEGENDEN  
VON  
**ANDOR**

## Earas Rückkehr



**Warx**

Diese Karte wird gelesen, wenn  
**5 der 6 Nerax** besiegt wurden.

*Eara hatte schon viele Nerax besiegt, den König jedoch noch nicht gefunden. Der einzig übrige Nerax tauchte nun vollständig aus dem Meer aus und offenbarte seine wahre Größe. Es war Warx, der König der Nerax, der sich Eara zum Kampf stellen wollte. Er war jedoch nicht umsonst der König, denn er war der größte und stärkste Nerax, den es je gegeben hatte.*

- Ersetze den **letzten Nerax** durch **Warx**.
- Entferne den Markierungsring vom Sonnenaufgangsfeld.

Warx zieht bei Sonnenaufgang keinen Ruhm ab. Wird er besiegt, kommt er nicht auf Feld 90, sondern aus dem Spiel. Es gibt keine Belohnung.

**Wichtig:**

Wenn Warx besiegt wurde, werden **alle Kreaturen** vom Spielplan entfernt.

Warx hat **24 Stärkepunkte** und **10 Willenspunkte**. Er würfelt mit den **weißen Würfeln** (gleiche Werte werden addiert).

---

**Legendenziel:**

**Warx** muss **besiegt** werden. Wenn Eara das geschafft hat, muss sie den **Wachsamen Wald erreichen**, bevor der Erzähler Z erreicht.

Wenn Warx besiegt wurde und Eara den Wachsamen Wald betritt, wird der Erzähler auf **Z** versetzt.

---