

## Einleitung und Kurzanleitung:

*Eines Tages, nach erbrachtem Tagwerk, ließ ich es mir in der Taverne von Andor bei einem heißen Met und leckerer Narne-Forelle mit Apfelnussalat gut gehen.*

*Während ich so dasaß, tauchte Gerwin der Barde auf und fing an eine Ballade über eine heldenhafte Zauberin zu erzählen.*

*Ob diese Geschichte nun wahr, überliefert oder nur der Kurzweil gedacht war, weiß ich nicht zu sagen.*

*Sie ging wie folgt...*

*„Qurun ward besiegt und somit Varkur der dunkle Magier.*

*Doch die Freude war't nicht lang.*

*Denn den Helden ward durch eine Botschaft aus Andor bang.*

*Chada, Thorn und andere Helden, welche die Abenteuer im Norden bestritten machten sich auf ihren Weg zurück. - Eara aber blieb in Hadria.*

*Die Ordensmeister der Zauberer des Turmes und der Zauberer des Feuers baten Eara um Hilfe.*

*Obwohl die beiden Orden durch das Geschehene bemerkten, dass die Zwietracht zwischen ihnen mehr schadete als nutzte, war das Vertrauen immer noch nicht vollständig hergestellt.*

*Aus diesem Grund wandten sie sich an Eara, da sie als neutrale Zauberin angesehen wurde.*

*Der Auftrag welcher Eara nun zugetragen wurde würde alles von ihr abverlangen.*

*Warx, der König der Nerax zeugte mit Kenvilar, der heimtückischen, einen Sohn. Doch der Spross dieser Beziehung würde das Gleichgewicht der Drei Mächte des Meeres empfindlich stören.*

*Kirr, der „Zauberer der Zeit“ erfuhr hiervon und beschloss, auf eigene Faust, diese Gefahr zu bannen.*

*So entführte er den Sohn Kenvilar' s und Warx in die hadrische Unterwelt wo er für immer bleiben und keinen Schaden anrichten konnte.*

*Nun aber hatte Kenvilar von diesem Verrat erfahren.*

*Irja, die Nixe, deren Liebe zu Kirr nicht erwidert wurde erzählte Kenvilar von den Taten Kirr' s.*

*Entzürnt ob des Frevels sandte sie Warx zu den Zauberern und stellte ein Ultimatum zu welchem ihr Sohn aus der Verbannung zurück kehren sollte.*

*Hier nun begann das Abenteuer von Eara, welches sie für immer verändern sollte ...“*

*Nach diesen ersten Zeilen seiner Ballade begab sich Gerwin an den Tresen um sich an Gildas Met gütlich zu tun.*

*Wenn Ihr die Legende zum ersten mal spielt, so lest auf der nächsten Seite wie der Spielplan aufgebaut und welches Spielmaterial benötigt wird.*

*Lest dann die Legendenkarte O (ab hier ist Gerwins Pause vorbei und es kann losgehen).*

## Benötigtes Spielmaterial:

### **A) Spielmaterial aus dem Grundspiel:**

- Heldin Eara: Spielfigur, Zeitstein, Willenspunkt- und Stärkepunkt-Marker, Heldentableau, Würfel
- 1x roter Willenspunktmarker
- 2x roter Würfel
- 2x schwarzer Würfel
- 1x 4er Heilkraut
- 6x Pergament
- 1x Trinkschlauch
- 1x Brunnenblättchen
- 1x Bauernblättchen
- 5x rotes Kreuz
- 6x Sternchen
- 1x Figur Vakur
- 2x Figur Gor
- 1x Erzählerfigur

### **B) Spielmaterial aus „Der Sternenschild“**

- 1x Feuerblättchen
- 1x Figur Krahder
- 7x Lichtblättchen
- 1x Schlüsselblättchen
- 1x die Turmspitze
- 1x Stundenglas (Sanduhr)

### **C) Spielmaterial aus „Die Reise in den Norden“**

- 1x Figur Kirr
- 1x Figur Torven (Magier des Turmes mit dem Stab)
- 1x Figur Nerax
- 1x Figur Unbekannter Krieger
- 3x Nebelblättchen (1x -2 WP / 1x -3 WP / 1x +1 SP)
- 1x grüner Winterwürfel
- 1x schwarzer Edelstein
- 1x Flammenschwert Varlion und roten Feuerwürfel
- 1x diebischen Mader
- 1x Varatans Helm der Macht
- 1x schwarzer Zeitstein
- 1x Figur Vision
- 2x Eisenblättchen
- 1x Tarenmaske

Fortsetzung auf Seite 3

#### D) Spielmaterial aus Andor III (Die letzte Hoffnung)

- 3x Figur Skelett
- 1x Figur Schatten

#### Aufbau des Spielplans:

Legt die Spielplanteile, wie hier dargestellt, vor Euch aus:



Die drei verdeckten Spielplanteile stellen Eara's Prüfungen dar. Vor jedem Spiel werden diese Karten gemischt und verdeckt ausgelegt. Sie werden erst umgedreht, wenn eine Legendenkarte dazu auffordert. Ihr könnt als Erinnerungstütze je ein rotes Sternchen auf die verdeckten Karten legen.

Gespielt wird immer von „oben nach unten“ und „links nach rechts“ (siehe Pfeile).

Es gibt außerdem eine „Statistikkarte“. Diese enthält u.a. die Stundenleiste, Kreaturenwerte usw. Diese Karte könnt Ihr nach Belieben neben dem Spielfeld platzieren.



## Benötigte Legendenkarten:

- Sortiert zuerst die Legendenkarte mit den Buchstaben O bis U heraus und bildet daraus einen Stapel
- Ein Stapel aus den Karten „Kirr's Hinweise“ 1-3
- Ein Stapel „Die Präsenz“ 1-2
- Die Karte „Tiefer in die Unterwelt“
- Die Karte „Ereigniskarte“ (diese wird ausschließlich für das Gebiet „Unterwelt“ benötigt)
- Prüfung des Willens, bestehend aus:
  - „Prüfung des Willens“ 1-4
  - „Prüfung des Willens - Feuerprobe“ 1-3
  - „Prüfung des Willens - Feuerprobe bestanden“
  - „Prüfung des Willens - Portalzauber“
  - „Prüfung des Willens - Portalzauber bestanden“
- Ein Stapel aus „Prüfung des Kampfgeistes“ 1-5
- Prüfung der Gesinnung, bestehend aus:
  - „Prüfung der Gesinnung“ 1-4
  - „Lichtblättchen-Legendenkarten“ 3x
  - „Rotes Sternchen - Legendenkarten“ 2x
- Ein Stapel aus „Das Gefängnis“ 1-5