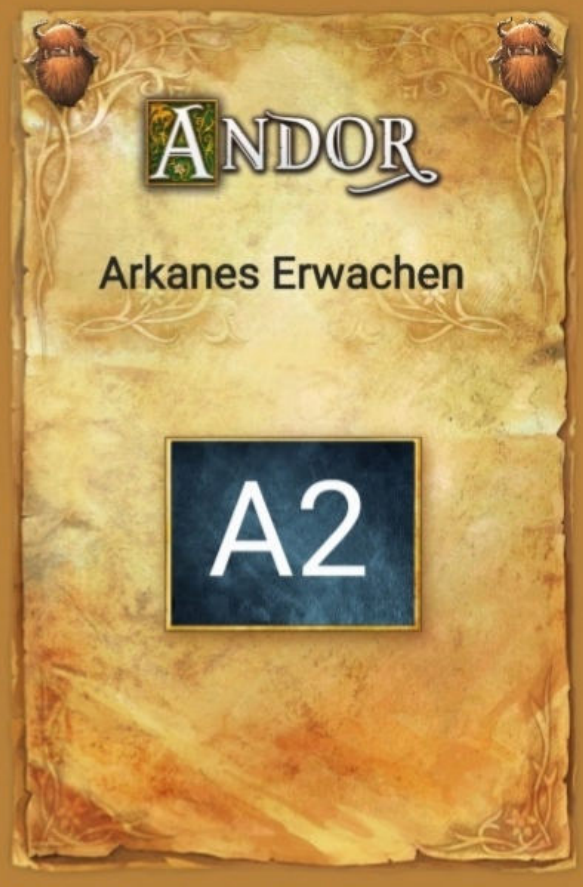
ANDOR



Das blaue Portal flackerte. Mit hektischem Ton befahl Orweyn den Helden und den Überlebenden des Steppenvolkes sich zu beeilen. Hinter ihnen konnte man Tranuk, das riesige Büffelmonster wütend brüllen hören. Einer nach dem anderen verschwand in dem magischen Gebilde...nur einer einer nicht:
Raash saß ungeduldig auf seinem Büffel, welcher gerade genüßlich einen Grashalm nach dem anderen fraß. Sein wütender Artgenosse schien ihn nicht im geringsten zu beängstigen.
„Na los!"
Doch der haarige Gefährte rührte sich nicht.
„Wo bleibst du!!!"
Orweyn hatte sich noch einmal umgedreht doch das Portal brach nun endgültig in sich zusammen. Raash hatte keine Zeit sich lange über seinen Büffel aufzuregen, da nun Tranuk in Sichtweite war. So schnell sie konnten verließen er und sein Büffel das Zeltlager. Sie mussten sich etwas einfallen lassen.
Diese Legende spielt auf der **Spielplanseite**, die den See zeigt.

Lese weiter auf Legendenkarte A2 ->

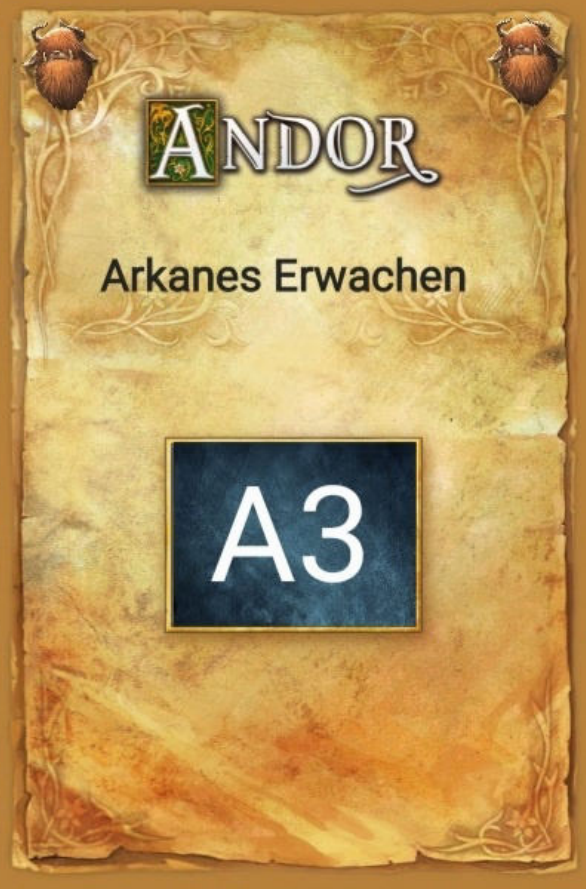


- Lege die 2 **Brunnenplättchen** mit ihrer farbigen Seite nach oben auf die Brunnenfelder (Sechsecke)
- Sortiere aus den **Nebelplättchen** die 4 heraus die eine Ereignisskarte zeigen.
Mische den Rest und lege die Nebelplättchen auf die Felder 410, 411, 417, 418, 423, 432, 435, 436, 445, 446, 448 und 449.
- Lege **Sternchen** auf die **Buchstaben B, E, G und N**
- Mische alle **9 Sporneplättchen** und lege sie mit der„Spinnenseite" nach oben neben den Spielplan bereit.
- Lege außerdem folgendes Material bereit:

- 4 **Hoffnungssteine**
- 1 **Ruinengeist**
- 2 **Kräuter**
- 3 Plättchen **Feuerzauber**
- Die Figur **Orweyn**
- Die Figur **Büffelmonster**
- Die Figur **Muttersporne**
- 1 Figur **Wachtroll**
- Die Figur **Avid**, der Heiler
- 3 **Artefakt-Teile**
- Die Figur fahrende **Händlerin**
- 5 **Holzstämme**

Lese weiter auf Legendenkarte A3 ->

ANDOR

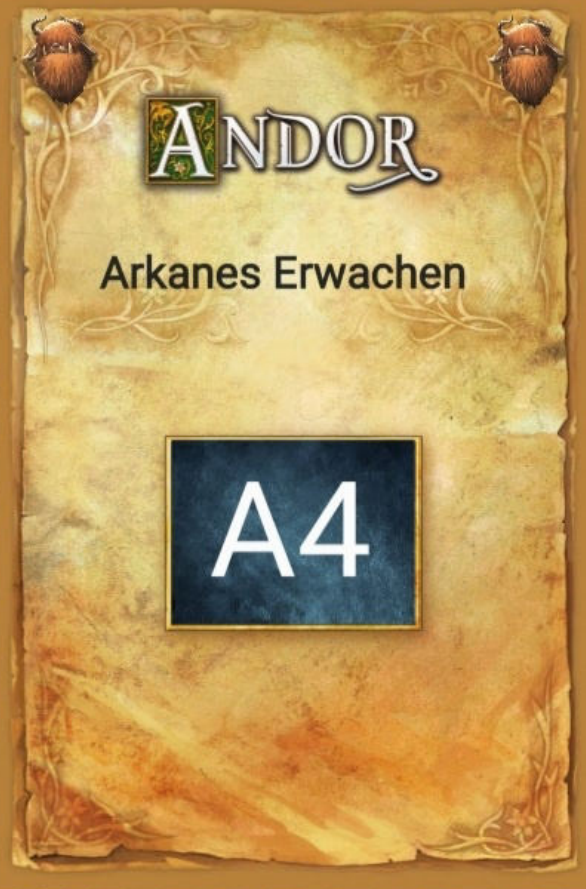


• Nimm dir Raashs **Heldentafel** mit der dazugehörigen **Heldenfigur** und die 2 **Holzscheiben** (lege 1 davon auf das Sonnenaufgang-Feld), 1 **Holzstein** und seine **Würfel.**
• Lege den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte auf die **Kreaturenanzeige.**
• Stelle de **Erzähler** auf den **Buchstaben A** der Legendenleiste.
• Lege 1 **Iquarplättchen** mit der **Schildseite** nach oben auf Feld 425 zur Anzeige für 2 Spieler.
Sobald die fünfte Kreatur den Greifenfels erreicht ist die Legende verloren und der Erzähler wird auf den Buchstaben N der Legendenleiste gestellt.

Aufgabe 1:
Verteidige den Greifenfels.

Noch vor drei Tagen hatte Raash etwas von einem Greifen im Süden gehört.
• Lege den **Greifen (Falken)** auf Feld 442 und die übrigen **Gegenstände auf die Ausrüstungstafel**.

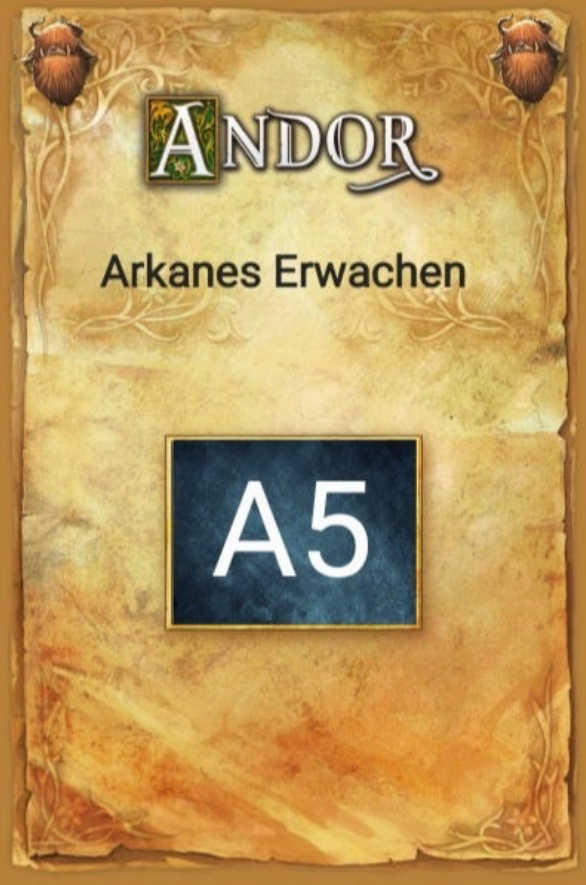
Lese weiter auf Legendenkarte A4 ->



Sonderregel:
Wenn du Feld 442 betrittst darfst du den **Falken auf** die **benutzte Seite** drehen, **würfelst** mit einem roten Würfel, **addierst diesen Wert zu 442** und **stellst** deine **Figur auf das Feld** mit der entsprechenden Feldzahl.
Die **ursprüngliche Funktion des Falken** ist **nicht** mehr **verfügbar.**
Tranuk kochte vor Wut.
Stelle deine Figur auf Feld 405 und die Figur Büffelmonster auf Feld 401.
Lege 1 **Sternchen** über die **4te Stunde** auf der Tagesleiste.
Sonderregel:
Immer wenn du mit deinem Zeitstein die 4te Stunde **erreichst** oder **überschreitest,** musst du nach deiner Aktion mit dem **großen grauen Würfel würfeln und Tranuk entsprechend viele Felder in deine Richtung bewegen.**
1. Er wählt immer den **kürzesten Weg** zu dir.
2. Bei 2 gleichlangen Wegen wählt er den, bei dem er auf dem Feld mit der höheren Feldzahl landet.

Lese weiter auf Legendenkarte A5 ->

ANDOR

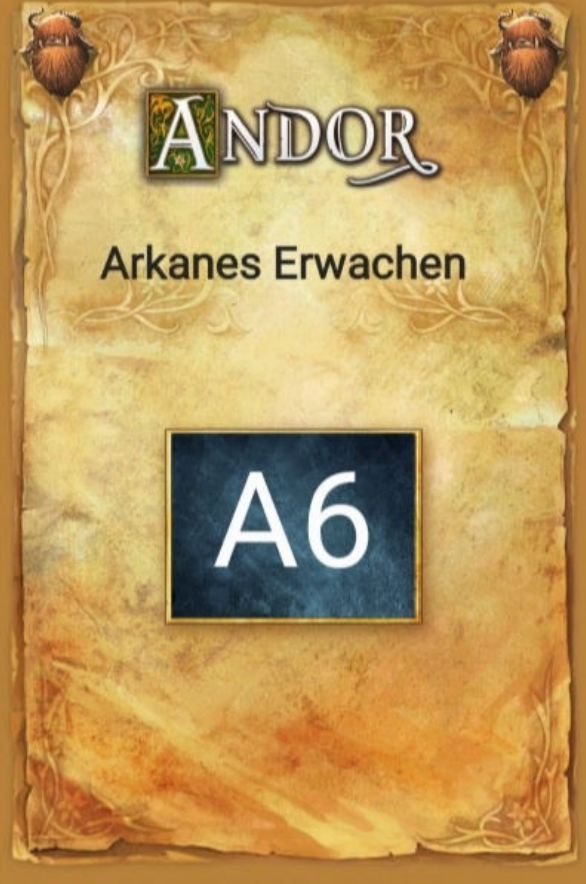


3. Alle Plättchen und anderen Figuren (außer deiner) auf dem Feld auf dem er landet werden 1 Feld entlang des Pfeils verschoben.
4. Kreaturen überspringen Tranuks Feld.
5. Erreicht er dein Feld, betrittst oder überquerst du sein Feld ist die Legende sofort verloren und der Erzähler wird auf den Buchstaben N der Legendenleiste gestellt.

Trotz der heran nahenden Katastrophe konnte Raash in der Ferne eine muntere Paldori ausmachen die ein gutes Geschäft suchte.
Stelle die die Figur Paldorihändlerin (Fahrende Händlerin) auf Feld 431.
Bei ihr können **Stärkepunkte und Gegenstände von der Ausrüstungstafel für je 2 Gold gekauft werden.**

Nebelplättchen:
Die Effekte auf den Nebelplättchen **bleiben unverändert.** Du kannst sie auf der Karte A5 der Legende „Hinter den Flammen" nachlesen.
Tipp: Der Ruinengeist wird noch wichtig werden, es lohnt sich also nach ihm zu suchen.

Lese weiter auf Legendenkarte A6 ->

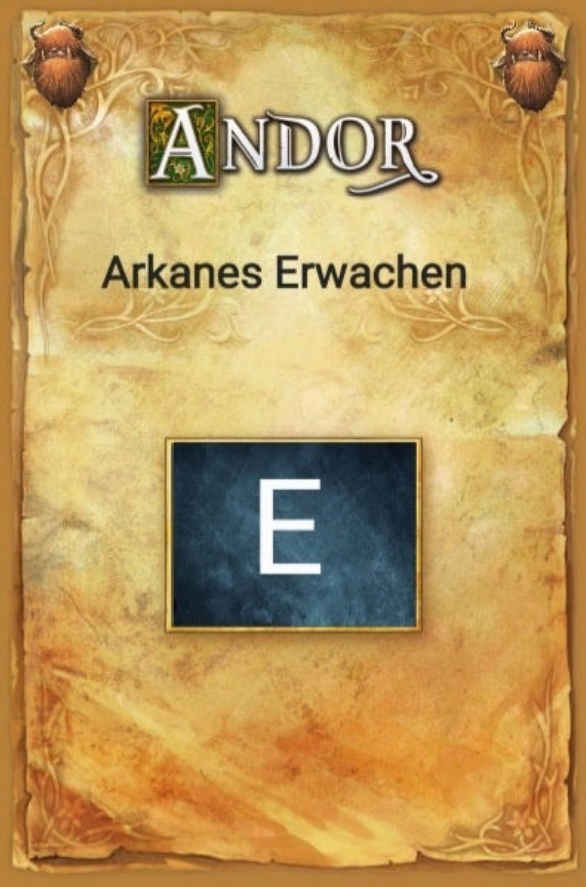


Die Kreaturen hatten schnell mitbekommen das die Helden von Andor nicht mehr vor Ort wahren und wollten nun den letzten Wiederstand vernichten. Aber manche von ihnen waren Raash gänzlich unbekannt.
Stelle...
...Gors auf die Felder 402 und 434
...Gorlots auf die Felder 433 und 443
...Kreideskrale auf die Felder 423 und 437
...Trolle auf die Felder 410 und 438

Gorlots:
Werden Sie nicht in der ersten Kampfrunde besiegt laufen sie 1 Feld entlang des Pfeils und haben wieder volle Willenspunkte.

Raash und sein Büffel sahen sich noch ein letztes Mal nach Tranuk um und flüchteten dann in die weite Steppe, um hoffentlich Orweyn zu finden und damit einen Weg den anderen Helden nachfolgen zu können
Du startest mit **4 Stärkepunkten, 7 Willenspunkten und 4 Gold.**
Du beginnst!

ANDOR



Weitere Kreaturen erschienen am Horizont. Sie mussten unbemerkt bei der Flucht des Steppenvolkes auf diese Seite des Portals gekommen sein, ehe dieses in sich zusammenfiel. Ihr Ziel war die endgültige Kontrolle des Steppenlandes und des Greifenfelsens. Ohne die anderen Helden würde es schwer werden sie aufzuhalten...
Stelle ein **Gorlot** auf Feld 448 und einen **Kreideskral** auf Feld 446.

Generelle Einsatzregel für Kreaturen: Steht auf dem Feld bereits eine Kreatur wird diese neue Kreatur auf das nächste Feld in Pfeilrichtung gestellt.

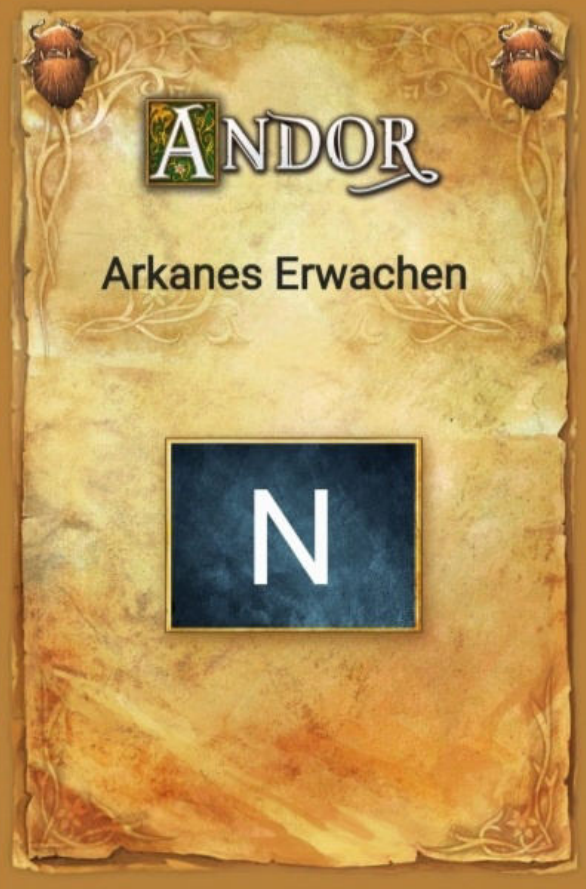
Noch war Raashs Arbeit in diesem Land noch nicht beendet.
Ziehe 1 zufällige Karte „Steppenlandmission" und lese sie dir durch.



Die Ankunft der neuen Kreaturen stärkte auch die Entschlossenheit altbekannter Feinde des Landes. Sie planten ihren Ansturm.
Stelle einen **Gor** auf Feld 435 und einen **Troll** auf Feld 433.

Raash und sein Begleiter mussten ihre Anstrengungen noch ein letztes Mal erhöhen!
Ziehe 1 zufällige Karte „Steppenlandmission" und lese sie dir durch.

ANDOR

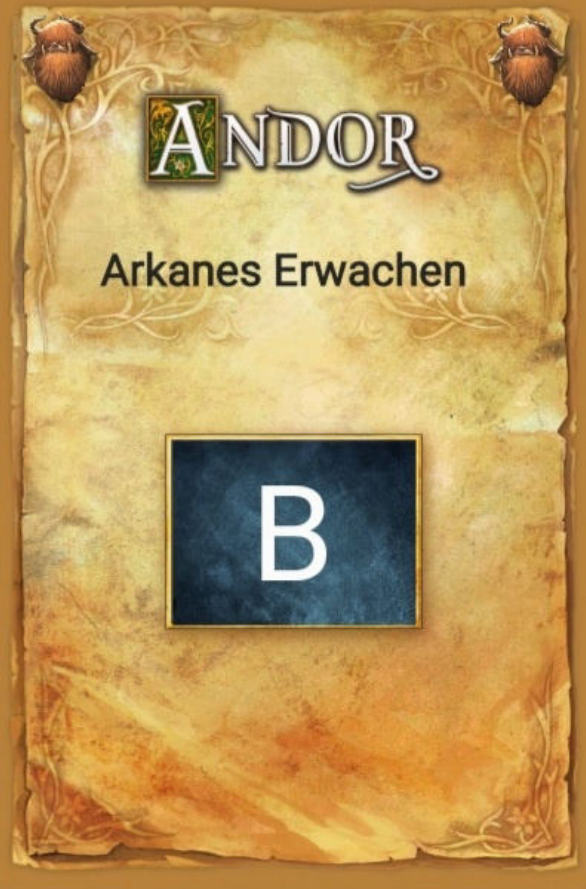


Die Legende nahm ein Gutes Ende, wenn...
...du den Greifenfelsen erfolgreich verteidigt...
...du Tranuk überwältigt hast und...
...jetzt auf Feld 404 stehst.

Das neue Portal züngelte als Raash mit seinem Büffel hindurchtrat. Mit einem letzten Blick in das Land der Steppe dankte er dem arkanen Troll für seine tapfere Hilfe, dann ritt er ins Ungewisse, bereit seinen Freunden beizustehen und ohne es zu wissen direkt auf eine riesige Gefahr zu.

Vielen Dank an Michael Menzel für das Erschaffen von Raash, dem besten Steppenreiter von Andor

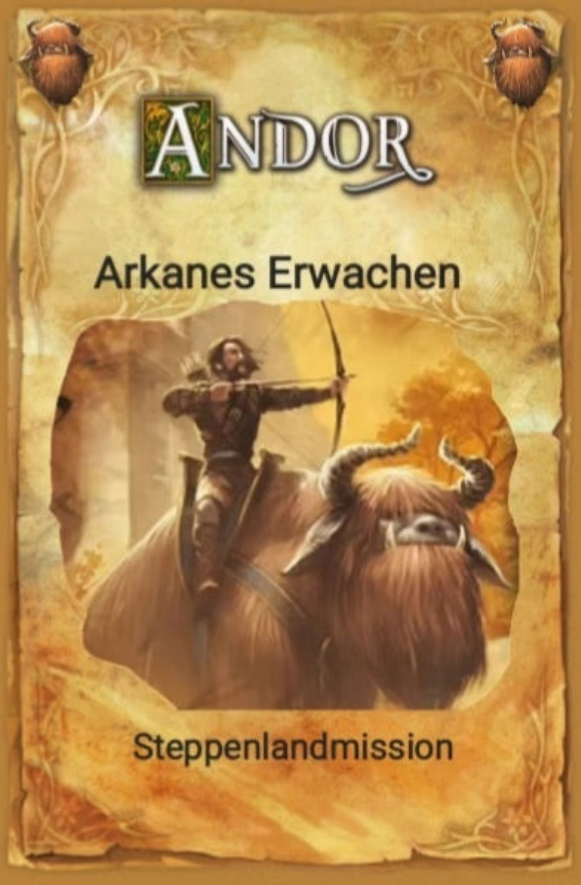
Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...
...du den Greifenfelsen nicht erfolgreich verteidigen konntest...
...du Tranuk nicht überwältigen konntest...
...du jetzt nicht auf Feld 404 stehst.
Hinter sich hörte Raash Tranuks Gebrüll, er würde es erneut mit ihm aufnehmen und dieses Mal einen anderen Troll erwecken müssen.



Es war so wie Raash es vermutet hatte: Orweyns geisterhafte Gestalt war neben ihm aufgetaucht und seine strenge Stimme war bis in den letzten Winkel des Steppenlandes zu hören.
Stelle die Figur Orweyn auf dein Feld.
Nachdem er sich etwas beruhigt hatte sprach er: „Das hat man davon, sich mit so unzuverlässigem Personal herumschlagen zu müssen!!! Es wird ewig dauern bis ich ein neues Portal machen kann! Es sei denn...."
Wieder einmal lächelte er verstohlen. „Es sei denn du hilfst mir! Besorge mir 3 Artefakte Büffelreiter, wenn du hier lebend wegwillst..."

Stelle einen **Gor** auf Feld 447.
Entferne Orweyns Figur.

Verdutzt sahen sich Raash und sein Büffel um. Wo sollten sie drei Artefakte herbekommen? Vielleicht konnten Sie und die Bewohner des Landes sich gegenseitig helfen
Ziehe 1 zufällige Karte „Steppenlandmissionen" und lese sie dir durch.

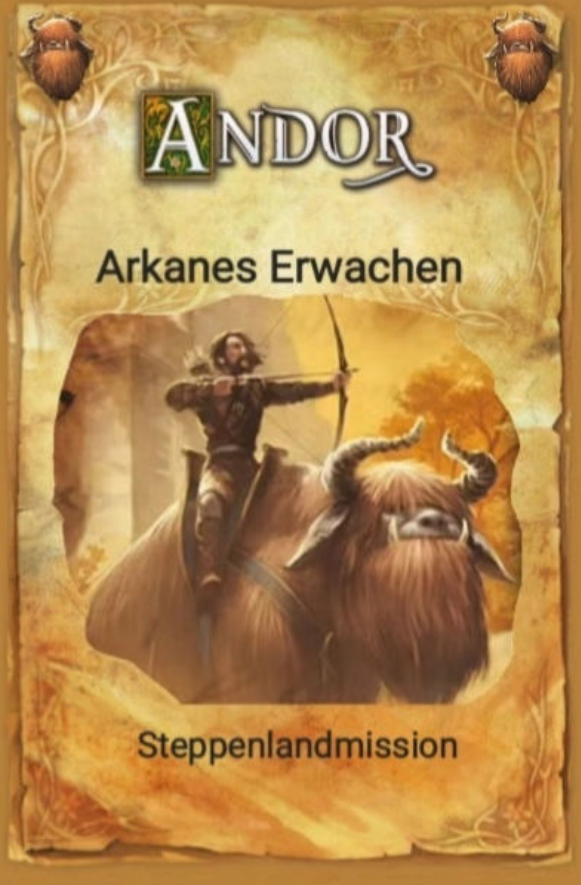


In der Ferne sah Raash eine Gestalt. Es war Avid, sein Freund aus der Kindheit der den Angriff auf die Pfahlbausiedlung überlebt hatte. Do scheinbar war ihm seine Ausrüstung gestohlen worden.



-Stelle die Figur Avid auf Feld 415.
-Wirf einen roten Würfel und...
...addiere 400 zum Ergebniss. Lege 1 Fernrohr auf das entsprechende Feld.
....addiere 410 zum Ergebniss. Lege 1 Trinkschlauch auf das entsprechende Feld.
....addiere 420 zum Ergebniss. Lege 1 Bogen auf das entsprechende Feld.
...addiere 430 zum Ergebniss. Lege 1 Wurfmesser auf das entsprechende Feld.

Aufgabe: Du musst 1 Fernrohr, 1 vollen Trinkschlauch, 1 Wurfmesser und 1 Bogen auf Avids Feld ablegen (Diese und Avid selber kommen dann aus dem Spiel), dann darfst du 1 Artefakt-Teil auf das Sonnenaufgang-Feld legen.
Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**".

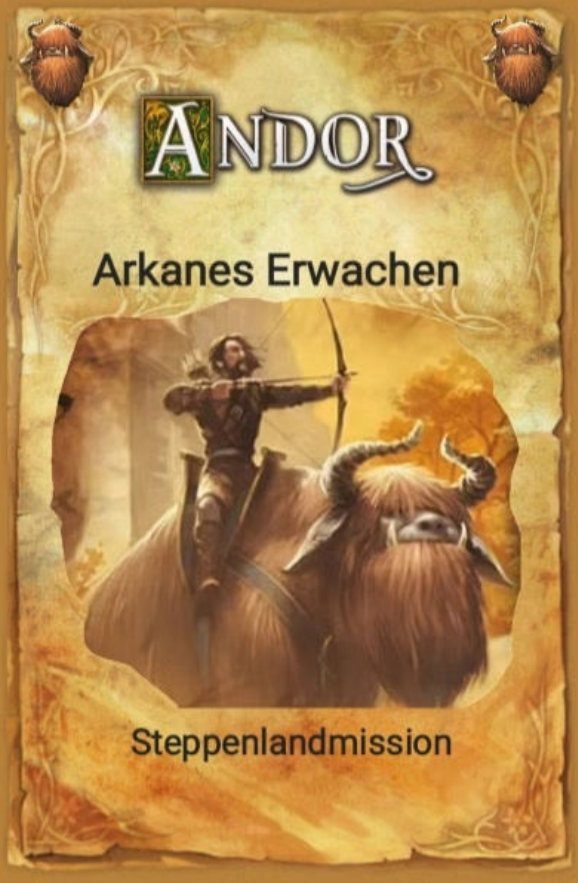


Ein großer klumpiger Troll baute sich vor dem Greifenfels auf.
-Stelle 1 Wächtertroll auf Feld 421 (steht dort bereits eine Kreatur wird diese entgegen der Pfeile auf das nächste, freie Feld bewegt).
Dieser Wachtroll bewegt sich nicht, aber er wird von anderen Kreaturen übersprungen.
Er kann ganz normal angegriffen werden und besitzt **14 Stärkepunkte** und **1 Willenspunkt**.
Er würfelt mit **zwei roten Würfeln**.
Aufgabe: Besiege den Wachtroll.
Wenn er besiegt ist, darfst du 1 Relikt-Artefakt auf das Sonnenaufgang-Feld legen.

Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**".



ANDOR



Beim Anblick der niederzerschmetterten Zeltstadt in der Ferne fasste Raash einen Entschluss: Er würde den Überlebenden helfen, ihr Lager und damit ihre Zuflucht wieder aufzubauen.

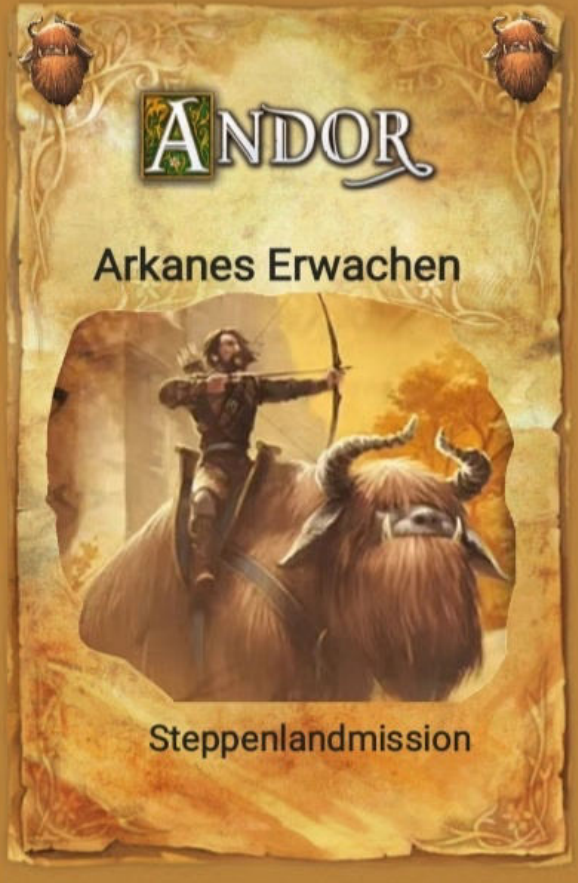
-Lege den Holzstamm mit dem Wert 6 auf Feld 416,
-die beiden Stämme mit dem Wert 4 auf die Felder 415 und 443
-und die Stämme mit dem Wert 2 auf die Felder 405 und 412.

Aufgabe: Lege Holzstämme mit einem Gesamtwert von 10 oder höher auf Feld 401 ab, dann darfst du 1 Artefakt-Teil auf das Sonnenaufgang-Feld legen.

Hinweis: Die besonderen Regeln zu den Holzstämmen findest du auf Seite 6 des Begleitheftes.



Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**".



Noch vor dem Angriff der Skrale auf die Zeltstadt, hatte Raash von mächtigen Drachenschuppen gehört, die in der Dunkelheit leuchteten.
Wenn er lange genug durch die Nacht reiten würde, könnte er sie vielleicht finden und mit ihrer Kraft Orweyn helfen, ein neues Portal aufzubauen.

-Lege die 4 **Drachenschuppen** (Hoffnungssteine) verdeckt über die **10te Stunde der Tagesleiste**.

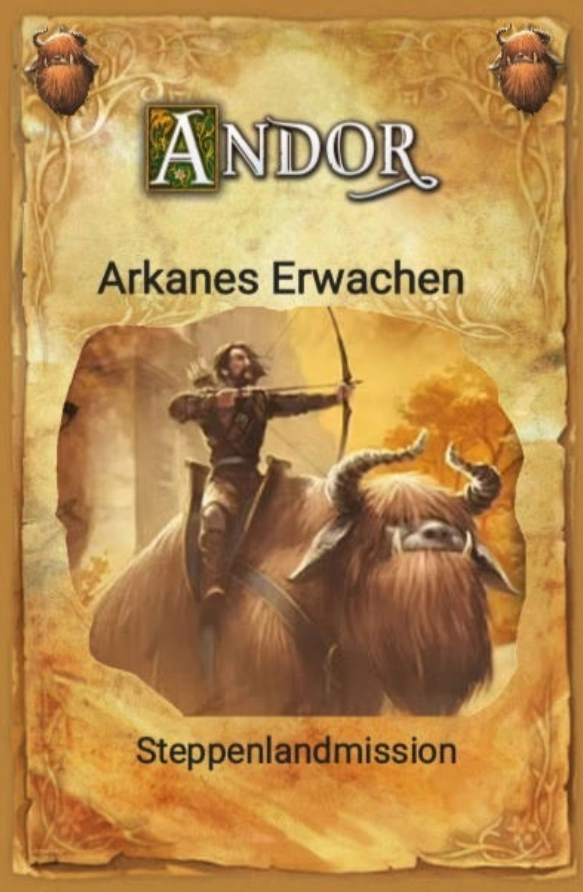
Immer wenn du deinen **Tag** auf der 10ten Stunde **beendest** erhälst du 1 der verdeckten Hoffnungssteine. Du darfst die Effekte der Hoffnungssteine nutzen (außer den Effekt eine Ereignisskarte abzuwehren, bewege stattdessen Tranuk um 1 Feld).

Aufgabe: Entferne alle Drachenschuppen von der Tagesleiste, dann darfst du 1 Artefakt-Teil auf das Sonnenaufgang-Feld legen.



Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**".

ANDOR



Die Bezwingerin des Feuers war fort, doch ihre Magischen Flammen züngelten immer noch in so manchem Strauch im Land der drei Brüder. Raash kamen sie sehr gelegen...

-Lege je 1 der Feuerplättchen auf die Felder 418, 427 und 434 mit der -2 Willenspunkt-Seite nach oben.

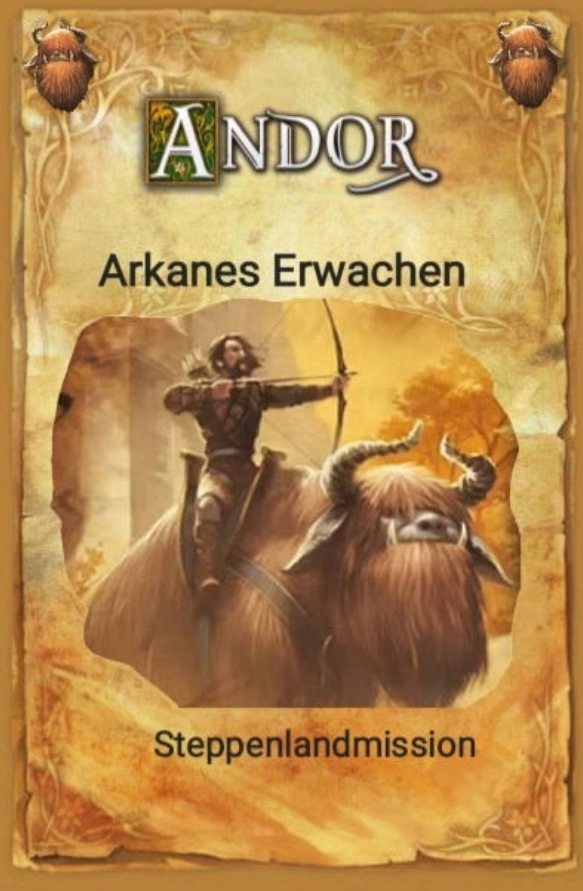
Stehst du auf einem Feld mit einem Feuerzauber darfst du 2 Willenspunkte abgeben um das Plättchen auf die andere Seite zu drehen.

Aufgabe: Drehe alle Feuerzauberplättchen auf die andere Seite, dann darfst du 1 Artefakt-Teil auf das Sonnenaufgang-Feld legen.

Achtung: In der Nacht werden alle umgedrehten Feuerzauberplättchen wieder auf die -2 Willenspunkt-Seite gedreht



Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**"



Es war kein Geheimniss, dass das Land der drei Brüder seit dem Ende der ewigen Kälte ein großes Problem mit Sporne-Nestern hatte, doch Raash kamen sie gerade ganz gelegen, denn Sporne-Nester beherbergten immer einen Schatz...

-Lege 3 verdeckte Sporneplättchen auf Feld 437 und stelle die Muttersporne dazu.

Sie hat **1 Willenspunkt** und besitzt **für jedes Sporneplättchen auf Ihrem Feld 5 Stärkepunkte** und würfelt mit dem **großen schwarzen Würfel**.

Lege 1 Sternchen über das Brunnensymbol des Sonnenaufgang-Feldes. Jedesmal wenn die Brunnen aufgefrischt werden, musst du 1 weiteres verdecktes Sporneplättchen auf Feld 437 legen.

Aufgabe: Besiege die Muttersporne, dann darfst du 1 Artefakt-Teil auf das Sonnenaufgang-Feld legen.

Hinweis: Du kannst die normalen Sporne nach den üblichen Regeln angreifen.



Sobald alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deinem Tableau ist lies „**Arkanes Erwachen**".

ANDOR

ANDOR

Arkanes Erwachen



Arkanes Erwachen

Decke diese Karte auf, wenn alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deiner Heldentafel ist

Als Raash die drei Steintafeln zusammensetze begannen sie zu zittern und bläulich zu leuchten. Der Ruinengeist der noch eben in Raashs Tasche gewesen war fuhr in sie hinein. Die Steintafeln hörten auf sich zu bewegen. Plötzlich brach der Boden auf dem sie gelegen hatten auf und ein winziger Zwergtroll reckte sein Köpfchen dem Himmel entgegen. Er sah sich um und grummelte: „Was willst du Riese? Warum rufst du mich?". „Ich brauche deine Hilfe. Ohne dich komm ich an Tranuk nicht vorbei um zu Orweyns Portal zu gelangen". „Orweyn? Klingt als hätte er viel Geld! Ich helfe dir".



Stelle den **Zwergtroll** auf **dein Feld**. Du darfst ihn **für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen**. Steht er im **Kampf** auf dem Feld mit dem Gegner kannst du **1 Gold** pro Kampfrunde **abgeben,** um deinen **Kampfwert um 3 zu erhöhen** und **nachdem** du die **Kreatur besiegt** hast erhalte **+2 Gold.**

Lese weiter auf Legendenkarte „Die Flucht" ->

ANDOR

Arkanes Erwachen



Arkanes Erwachen

Decke diese Karte auf, wenn alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deiner Heldentafel ist.

Als Raash die drei Steintafeln zusammensetze begannen sie zu zittern und bläulich zu leuchten. Der Ruinengeist der noch eben in Raashs Tasche gewesen war, fuhr in sie hinein. Die Steintafeln hörten auf sich zu bewegen. Plötzlich brach der Boden, auf dem sie gelegen hatten auf und ein dunkler Schattentroll reckte sein Haupt dem Himmel entgegen. Er sah sich um. Mit leiser Stimme sprach er: „Was willst du Knirps? Warum rufst du mich?". „Ich brauche deine Hilfe. Ohne dich komm ich an Tranuk nicht vorbei um zu Orweyns Portal zu gelangen". „Orweyn? Mit dem hab ich noch ne Rechnung offen! Ich helfe dir".



Stelle den **Schattentroll** auf **dein Feld**. Du darfst ihn **für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen**. Steht er im **Kampf** auf dem Feld mit dem Gegner kannst du, **statt** zu **würfeln**, deine **aktuelle Stunde auf der Tagesleiste zu** deinem **Stärkepunktwert addieren.**

Lese weiter auf Legendenkarte „Die Flucht" ->

ANDOR

ANDOR

Arkanes Erwachen



Arkanes Erwachen

Decke diese Karte auf, wenn alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deiner Heldentafel ist.

Als Raash die drei Steintafeln zusammensetze begannen sie zu zittern und bläulich zu leuchten. Der Ruinengeist der noch eben in Raashs Tasche gewesen war, fuhr in sie hinein. Die Steintafeln hörten auf sich zu bewegen. Plötzlich brach der Boden, auf dem sie gelegen hatten auf und ein belaubter Waldtroll reckte seine Blätter dem Himmel entgegen. Er sah sich um. Dann säuselte er: „Was willst du Fleischling? Warum rufst du mich?".
„Ich brauche deine Hilfe. Ohne dich komme ich an Tranuk nicht vorbei um zu Orweyns Portal zu gelangen".
„Das Land ist in Gefahr?! Ich helfe dir".



Stelle den **Waldtroll** auf **dein Feld**. Du darfst ihn **für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen**. Steht auf dem **Feld mit** einer **Kreatur, wird diese in der Nacht nicht entlang sondern entgegen des Pfeils bewegt** (Sollte auf diesem Feld bereits eine Kreatur stehen, wird die neue Kreatur erneut entgegen des Pfeils bewegt).

Lese weiter auf Legendenkarte „Die Flucht" ->

ANDOR

Arkanes Erwachen



Arkanes Erwachen

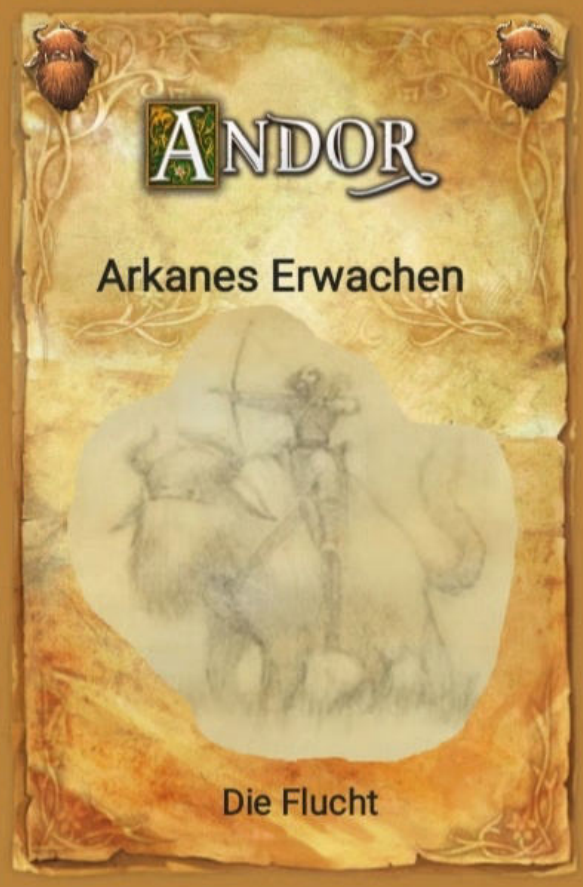
Decke diese Karte auf, wenn alle 3 Artefakt-Teile auf dem Sonnenaufgang-Feld liegen und der Ruinengeist auf deiner Heldentafel ist.

Als Raash die drei Steintafeln zusammensetze begannen sie zu zittern und bläulich zu leuchten. Der Ruinengeist der noch eben in Raashs Tasche gewesen war, fuhr in sie hinein. Die Steintafeln hörten auf sich zu bewegen. Plötzlich brach der Boden, auf dem sie gelegen hatten auf und ein uralter Felsentroll reckte seine monströsen Pranken dem Himmel entgegen. Er sah sich um. Dann brummte er: „Was willst du Weichei? Warum rufst du mich?".
„Ich brauche deine Hilfe. Ohne dich komme ich an Tranuk nicht vorbei um zu Orweyns Portal zu gelangen".
„Orweyn? Kenn ich nicht, aber ich helfe dir".



Stelle den **Felsentroll** auf **dein Feld**. Du darfst ihn **für eine Stunde bis zu vier Felder weit bewegen**. Steht er im Kampf auf dem **Feld mit** dem Gegner, darfst du 1 **Willenspunkt abgeben, um** statt mit deinen Würfeln **mit dem großen schwarzen Würfel zu würfeln.**

Lese weiter auf Legendenkarte „Die Flucht" ->



Vor Raash erschien Orweyns weiße Gestalt. „Es ist mir in meiner unendlichen Weisheit gelungen das Portal wieder aufzubauen. Allerdings musst du um dort hinzugelangen an Tranuk vorbei. Er würde dir folgen und so das gesamte Steppenvolk erneut bedrohen. Deswegen musst du ihn außer Gefecht setzen. Der Troll wird dir dabei helfen!"

Lege das **Portal** (Sternchen) auf Feld 404.
Neue Regel: Steht der **arkane Troll auf dem Feld mit Tranuk**, kannst du diesen von einem **angrenzenden Feld aus angreifen**.
Tranuk hat 0 Stärkepunkte,
20 Willenspunkte, und würfelt mit dem großen schwarzen Würfel.
Wurde er besiegt, lege ihn hin. Er kann sich nicht mehr bewegen.

Legendenziel:
Setze Tranuk außer Gefecht und laufe auf Feld 404, sobald das geschehen ist stelle den Erzähler auf N.



Natürlich war Raadhs Gefährte nicht nur irgendein Steppenbüffel, es war Mamouro, ein liebenswürdiger Fellball der alles tat um Raash zu beschützen.

Diese Spielvariante erleichtert die Solo-Legende „Arkanes Erwachen" und kann nur in dieser Legende verwendet werden.

Lege 1 rotes X neben deinem Tableau bereit.

Von nun an kannst du pro Tag eine(!) **Mamouro-Aktion** verwenden. Lege dazu das X auf die Zeichnung von Mamouro auf deinem Tableau. Bei Sonnenaufgang darfst du, wenn die Brunnen aufgefrischt werden, das rote X wieder entfernen.

Die Mamouro-Aktionen:
- Laufe 1 Feld
- Erhalte 1 Willenspunkt
-Erhalte in 1 Kampfrunde 1 temporären Stärkepunkt