

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo la versione originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



Traduzione a cura dell'utente:

DooM

Impaginamento a cura dell'utente:

Shooock

Revisione a cura degli utenti:

Doom

Shooock



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

A1

INFO:

Da Dicembre 2012 esiste un regolamento di 8 pagine per "Le Leggende Di Andor". Se è da molto tempo che non giocate, è consigliato avere questo regolamento a portata di mano, per trovare le regole in modo facile e veloce.

Eseguite inizialmente le istruzioni presenti sulla **Lista di Controllo**.

IMPORTANTE: Mescolate 3 contadini (coperti) - 1x Uomo, 2x Donna

In seguito preparate il seguente materiale:

- Prendete la strega, i 15 tasselli creatura, il veleno e 3 dadi neri.
- Posizionate un asterisco **sulle lettere D, H ed N**.
- Posizionate le carte "Il Vecchio Narr" e "Nella Miniera" accanto al tabellone.
- Posizionare un **Gor** nelle regioni **10, 20, 39, 43, 48** ed uno **Skraal** nella **45**.
- Mettete un tassello creatura sulle lettere da B ad H, aggiungendone una seconda sulle lettere C ed E (in totale 9 piastrelle creatura). Le piastrelle vengono scoperte quando il narratore raggiunge la lettera corrispondente.

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A2. →



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

A2

Importante: Se il narratore dovesse capitare su una casella in cui è presente sia un tassello creatura che una carta leggenda, il tassello avrà sempre la precedenza sulla carta leggenda.

- Tirate un dado rosso (decine) ed una dado eroe (unità) per scoprire la posizione di **5 delle 6 pietre runiche** e di **2 otri**.

Quando le ultime tempeste si abatterono sul paesaggio, agli eroi di Andor fu proposta una nuova avventura. Malkart, il protettore, li chiamò verso l'albero delle canzoni, per dar loro una notizia sconvolgente.

Posizionate tutti gli eroi sulla regione 57.

"Si vocifera che il re abbia perso la ragione" raccontò Melkart. "È stato visto partire verso il sud, solo e vestito di stracci. Nulla hanno potuto fare i suoi cari per fermarlo. Adesso non se ne ha più traccia."

Mettete i contadini (coperti) nelle regioni **24, 28 e 34**. Un eroe che si trova sulla stessa regione di un segnalino contadino può scoprirlo e riportare il contadino al castello. Se viene scoperto il contadino maschile, avete trovato il re; leggete subito la carta leggenda "Il Vecchio Narr".

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A3. →



Aggiungete ad ogni segnalino contadino un asterisco, in modo da non dimenticare la carta "Il Vecchio Narr". Il re vale come un normale contadino e viene mosso insieme agli eroi. Se un eroe entra con il re in una regione contenente una creatura (o una creatura entra nella regione contenente il re), la leggenda verrà considerata **persa immediatamente**.

Melkart abbasso lo sguardo. "Un nostro avamposto ci comunica che le creature si stanno preparando ad un attacco di massa al castello. Dovrete salvare anche il castello, oltre al re!"

Obiettivo:

Gli eroi devono difendere il castello, trovare il re e scortarlo fino alla miniera (regione 71). Quando il narratore raggiunge la lettera H, il re deve essere già nella miniera.

Equipaggiamento:

Ogni eroe inizia con **1 punto forza**. Il gruppo ottiene **5 monete e 3 punti forza**.

Consiglio: Considerando che gli eroi partono in una casella con il mercante, posso acquistare oggetti anche prima di effettuare la loro prima azione.

Un vento gelido accoglie gli eroi, mentre stanno lasciando l'Albero dei Canti.

L'eroe con il secondo rango più alto inizia la partita.



I Gor uscirono dalla boscaglia. Avevano sentito della scomparsa del re. Lo stavano cercando anche loro.

Mettete un **Gor** nelle regioni **47 e 63**.

Gli eroi erano impegnati ad attraversare una palude, quando videro la sagoma di un mercante dei nani, chiamato Gerz. "Non può piovere così all'infinito!" Gridò il nano. "Dovrà pure nevicare e grandinare, prima o poi, eh?!" "Voi eroi combattete una causa persa, lo sapete questo, vero? Però bisogna ammetterlo, avete fegato. Prendete questa!". Il nano diede agli eroi una fiaschetta con del liquido molto scuro.

Un eroe a vostra scelta otterrà l'oggetto "Veleno". Il veleno può essere usato due volte. L'eroe usa il veleno in combattimento, dopo il lancio del dado ma prima della reazione della creatura. Il veleno ha due effetti:

1. Quando la creatura viene colpita, non perde soltanto la differenza dei due valori di combattimento, ma passa subito a 0 punti volontà.
2. Per una creatura sconfitta con il veleno, non si avrà alcuna ricompensa. La creatura non verrà spostata nella regione 80, ma viene eliminata completamente. Il narratore **NON** si muove dopo la sconfitta della creatura.

Gerz si girò ed andò per la sua strada. "Questo è il mio contributo alla vostra causa." gridò. "Ma non raccontatelo a nessuno, ho una reputazione da difendere."



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

H

La leggenda è **persa** se il re non si trova nella regione 71 in questo momento. Se il re si trova nella miniera, continuate a leggere.

Posizionate un **Troll** nelle regioni **40 e 45**.

Il re ed il principe de nani parlarono a lungo, ma alla fine i nani accettarono una nuova alleanza, anche se alle loro condizioni. Gli eroi dovranno aiutarli a scoprire i misteri della miniera; ma questa storia verrà narrata in un'altra leggenda. Il re era pallido e malnutrito, riuscendo a malapena a reggersi sulle sue gambe. Ma nonostante questo, avanzò diretto verso l'uscita della miniera.

Missione:

Gli eroi devono scortare il re nella castello (regione 0), prima che il narratore raggiunga la lettera "N". Nel momento in cui il re raggiunge il castello, il narratore viene automaticamente spostato sulla casella "N".

Importante: Per ogni spostamento del re da una regione alla prossima, l'eroe che lo accompagna deve pagare dei punti volontà.

Con 2 giocatori: 2 punti volontà **PER REGIONE**.

Con 3 giocatori: 3 punti volontà **PER REGIONE**.

Con 4 giocatori: 4 punti volontà **PER REGIONE**.

Esempio con 4 eroi: Un eroe ha soltanto 3 punti volontà. Non potrà portare con sé il re, visto che l'azione gli costerebbe 4 punti volontà.



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

N

La leggenda è stata vinta se...

...il re è nel castello...

...il castello è stata difesa con successo.

Grazie al coraggio della scorta del re, quest'ultimo è tornò sano e salvo. La pioggia smise di cadere ed un arcobaleno si mostrò nel cortile.

Il mondo sembrò nuovamente sereno. Anche se gli eroi dovranno presto affrontare i misteri della miniera, per il momento potranno godersi qualche attimo di riposo.

La leggenda è stata persa se...

...il re **NON** si trova nel castello...

...il castello non è stato difeso con successo.



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

Il vecchio
Narr

Gli eroi videro l'uomo vestito di stracci. "Sire, siete voi?"

Il re riconobbe l'eroe e poco dopo spiegò perché aveva lasciato la fortezza.

"le forze ormai mi stanno lasciando. MA non volevo lasciare indifeso il mio regno. Per avidità ha rotto un forte legame con i nani dello scudo. Mi rifiutai di consegnare lo scudo delle stelle. Con il mio cammino verso le miniere, che a voi sembrerà una follia, sto cercando di rettificare i miei errori del passato, per riconquistare i cuori dei nani.

Purtroppo sembro aver sopravvalutato ciò che rimane delle mie forze."

Gli eroi sostennero il re. "Venite sire, non siete solo!"

Missione:

Gli eroi devono scortare il re nella miniera (regione 71), prima che il narratore raggiunga la lettera "H". Il re non può entrare nel castello prima che il narratore abbia raggiunto la lettera "H".

Leggete la carta "Nella Miniera" nel momento in cui il re entra nella miniera.

Eccezione importante:

Nel caso in cui una carta Leggenda o un tassello creatura faccia comparire casualmente una creatura nella regione contenente il re, la creatura verrà spostata lunga la freccia. Vale solo per creature che entrano in gioco.



ANDOR

Leggenda Bonus

La scorta del Re

Nella
Miniera

Il re raggiunse finalmente la sua destinazione. Purtroppo i nani non accolsero calorosamente Brandur, ormai molto indebolito. Lo portarono al cospetto del principe Hallgard, capo dei nani dello scudo, che rimase alquanto sorpreso da ciò che vide. Era passato molto tempo dall'ultimo incontro ed i due non erano rimasti in buoni rapporti.

Ma Brandur si inchinò lievemente e con voce bassa ma ferma iniziò a parlare.

Il re potrà uscire dalla miniera solo quando il narratore raggiungerà la lettera "H".

Obiettivo della Leggenda:

Gli eroi devono scortare il re dalla miniera alla fortezza, prima che il narratore raggiunga la lettera "N".

Importante: Per ogni spostamento dell'eroe che scorta il re da una regione alla prossima, l'eroe che lo accompagna perde i seguenti punti volontà:

Con 2 giocatori: 2 punti volontà **PER REGIONE.**

Con 3 giocatori: 3 punti volontà **PER REGIONE.**

Con 4 giocatori: 4 punti volontà **PER REGIONE.**

L'eroe deve rimanere con almeno 1 punto volontà dopo aver eseguito lo spostamento. Non sono ammessi spostamenti che farebbero scendere l'eroe sotto al punto di volontà obbligatorio.

Mentre il re è al riparo nella miniera, gli eroi si dovrebbero dedicare principalmente alla difesa della fortezza.