

## Leggende di Andor – Errata e Faq non Ufficiali

Autore: Mik - Versione: 1.0 - Data: 29/10/2012

### Premessa:

Di seguito sono presenti alcune domande comparse su **boargamegeek** ed a cui ha risposto l'autore stesso del gioco. Solo due domande sono state risposte da utenti del forum e non dallo stesso autore. Essendo che l'autore è molto presente e solerte nel rispondere alle domande degli utenti, credo si possa considerare le risposte di quei due utenti come affidabili, in quanto non corrette dall'autore.

Se ritenete manchino altri dubbi non riportati nel documento, segnalatemelo (con relativa fonte) di modo che posso integrarlo. Grazie.

### Errata:

Errore nella carta **Leggenda N della seconda leggenda**.

Sostituire questo pezzo:

*La Leggenda finisce male se...  
...il Castello non è stato difeso o...  
...l'Erba medicinale si trova nel Castello e...  
...lo Skral nella Torre è stato sconfitto.*

Con:

*La Leggenda finisce male se...  
...il Castello non è stato difeso o...  
...l'Erba medicinale non è stata portata nel Castello o...  
...lo Skral nella Torre non è stato sconfitto.*

### Faq:

#### **Elmo:**

**Q:** Può essere usata l'abilità del mago con quella dell'elmo?

Es: il mago combatte insieme al nano. Il nano ottiene 5,3,2. Il mago fa cambiare il risultato del dado con il 2, facendo risultare un secondo 5. Se il nano sta indossando l'elmo, può sommare i due 5 così da ottenere un 10?

**A:** Corretto.

**Q:** E' corretto dire che nè Pasco, nè Liphardus (comprese le loro varianti femminili) possono usare l'elmo per qualsiasi motivo?

**A:** Esatto

**Q:** Perché ci sono 3 Elmi se poi possono essere usati solo dal guerriero e dal nano?

**A:** Nel tabellone sul lato miniera, c'è un armeria. All'inizio della Leggenda 4 viene messo lì un elmo, così si se ne ha uno gratis. In ogni caso, il guerriero ed il nano potrebbero comprare gli elmi all'inizio, se credono siano necessari. Questo è il motivo per cui ci sono 3 elmi nel gioco.

**Ore:**

**Q:** Se l'eroe finisce il suo movimento sulla 7th ora, posso aspettare il prossimo turno per usare l'ora extra? O devo spostare subito il mio segnalino sull'alba?

**A:** Puoi aspettare il prossimo turno prima di decidere

**Q:** Quando ogni eroe ha eseguito un'azione, il giorno termina o tutti gli eroi che hanno ancora ore a disposizione possono eseguire altre azioni?

**A:** Il giorno termina solo quando ogni giocatore ha speso le proprie 7 (o più) ore.

**Contadini:**

**Q:** I Contadini possono essere lasciati durante il movimento?

**A:** Sì, possono essere abbandonati in ogni momento (così da salvarli dalla morte nel caso si intenda muoversi in uno spazio occupato da una creatura nemica)

**Q:** Se un Eroe con un contadino attraversa una regione in cui si trova una creatura, il contadino muore?

**A:** In qualsiasi momento e per qualsiasi ragione un contadino ed una creatura si trovano nello stesso spazio, il contadino muore (o scappa via e non viene più rivisto nel corso dell'avventura ☺)

**Abilità mostri:**

**Q:** Per il Troll: se lanciando il dado ottiene 6, 6, 6 (o altri tris) somma tutti e tre i risultati?

**A:** Sì

**Leggenda 3:**

**Q:** Un mostro compare nello spazio in cui è presente un eroe che sta scortando un contadino. Il contadino muore. Il Destino fallisce in quanto il secondo paesano è già diventato una Guardia Cittadina, quindi: Game Over. La cosa è un po' frustrante e non c'è stato molto potessi fare per prevenirlo in quanto non sia sa dove la creatura potrebbe comparire. E' possibile che abbia capito male qualcosa?

**A:** Sì, il contadino è morto. Concordo, può essere un po' frustrante. L'unico modo per evitarlo è avere un occhio per il tracciato del narratore, per vedere quando sta per apparire la creatura. Con un po' di esperienza riconoscerai i luoghi sicuri, come le miniere per esempio.

**Leggenda 4:**

**Q:** Si deve ritirare il dado ogni volta che gli eroi collezionano una gemma e ad ogni alba/tramonto?

**A:** La carta Flames spiega che il dado va lanciato ogni volta che un eroe colleziona una gemma E ad ogni alba/tramonto dopo che la prima gemma è stata acquisita

**Q:** Se un Gor risultante dalla nebbia entra nell'albero, cosa succede?

**A:** Il Gor ci gira intorno. In ogni caso, se il Gor si trova vicino all'albero, l'allarme sarà sicuramente stato attivato e a quel punto avrai certamente perso prima che egli raggiunga la cima dell'albero a meno di particolari condizioni. Non dimenticare che se individui un Gor con il telescopio, questo non lo attiva.

**Pozzo**

**Q:** quando un personaggio termina il suo movimento in uno spazio con un pozzo, la sua attivazione è obbligatoria (come nel caso della Nebbia)?

**A:** No. Attivare o meno il pozzo è una tua decisione (mentre per la nebbia l'attivazione è obbligatoria)

**Scudo:**

**Q:** Lo scudo nel combattimento di gruppo rimuove il danno a tutti gli eroi o solo al proprietario dello scudo?

**A:** Solo l'eroe che porta lo scudo può evitare il danno

**Pozioni:**

**Q:** Ogni pozione ha 2 dosi ed usando una di queste dosi, l'eroe può raddoppiare il risultato del dado. Ho alcune domande al riguardo:

- 1) Se stanno combattendo insieme, può un eroe usare una pozione su un altro eroe raddoppiando il dado di quell'eroe?
- 2) Può un eroe usare le due dosi della pozione nello stesso round (così da raddoppiare un singolo dado due volte)?
- 3) Se l'opzione n.2 è possibile, come funziona? Per esempio, se un eroe ottiene un 5 e usa le due dosi delle pozioni, il risultato sarebbe 15 (5+5+5) o 20 (5+5=10, +10=20)?

**A:** Di seguito le risposte:

- 1) No. Solo l'eroe che trasporta la pozione può usarla
- 2) No. Puoi usare solo una dose dopo aver tirato i dadi
- 3) Non essendo possibile la 2, la 3 non ha senso.

**Q:** E' possibile usare due pozioni nello stesso combattimento così da raddoppiare il risultato di due dadi e successivamente attivare l'abilità dell'elmo?

Es: ottengo 5-5-3-2, bevo due pozioni e raddoppio i due 5. Avrei a questo punto 10-10-3-2. Ora, usando l'elmo, aggiungo i due 10. Credo non sia possibile, ma volevo esserne sicuro.

**A:** Puoi usare una sola pozione e solo dopo aver tirato i dadi. Non c'è modo di combinare l'uso dell'elmo con la pozione.

**Varie:**

**Q:** E' corretto muovere il segnalino bianco del narratore per ogni mostro sconfitto più uno per ogni giorno? Lo chiedo perché facendo così si raggiunge la "N" molto velocemente e non riusciamo a completare le quest.

**A:** Sì. Ad ogni alba e ogni volta che si sconfigge una creatura, il narratore avanza.

**Q:** Le tessere grandi blu della nebbia e del pozzo della Leggenda 1 dicono che devi finire il turno nel loro spazio se si vuole usarli. La carta A1 della leggenda 2 dice che si può usare il pozzo, il mercante etc, quando si vuole. Si può, allora, muoversi in un area con un pozzo, usare il pozzo a poi muoversi in un altro spazio (e similarmemente quando si interagisce con la tessera mercante e nebbia)?

**A:** Quando ti trovi in uno spazio con il mercante, puoi interagirci e acquistare oggetti. Ma non puoi muovere sullo spazio del mercante, interagirci e poi muoverti nuovamente. "Quando si vuole" significa che puoi usare il mercante se ti trovi nel suo spazio anche se non è il tuo turno.

Esempio: hai 2 Ori e hai appena terminato il movimento sullo spazio del mercante. Compri qualcosa (per esempio l'elmo). A questo punto non ti è permesso muoverti nuovamente. Tocca ora al prossimo giocatore che trova dell'Oro. Ha un falco e lo usa per mandarti immediatamente l'Oro. Sebbene non sia il tuo turno puoi comprare qualcosa (per esempio lo scudo). Questo significa "Quando si vuole".

**Q:** Situazione di combattimento: mago e guerriero combattono insieme. Il guerriero è equipaggiato con l'elmo e ottiene: 6,5,2. Può il mago cambiare il "2" in un altro "5"? Se sì, poi può il guerriero unire i due "5" in un "10" usando l'elmo? Posso poi usare la pozione della strega per raddoppiare il "10" in un "20"?

**A:** Sì, il mago può cambiare il tiro del guerriero da un 2 in un altro 5. A questo punto avrà in tutto un 10 (con l'elmo). Ma non gli è permesso combinare gli effetti della pozione con quelli dell'elmo. C'è un punto alla fine del regolamento dove questo è espressamente dichiarato: non possono essere usati insieme.

**Q:** Perché alcuni spazi numerati sono così distanti gli uni dagli altri (es: spazio 32 lontano da 31 e 33)? Qualche volta diventa difficile trovare lo spazio cercato nel tabellone. Non riesco a trovare una "buona" ragione per questa scelta...

**A:** Il motivo è molto semplice. E' un lascito del periodo di sviluppo del gioco. Potrebbe sembrare strano, ma all'inizio non vi erano frecce nel tabellone ad indicare il movimento delle creature. All'alba si muovevano sul più piccolo spazio numerato che potevano raggiungere dalla loro posizione.

Per evitare che le creature potessero arrivare nello spazio della miniera o della taverna, avevo dato loro un numero elevato (72, 71).

Alla fine del processo di sviluppo, quando Peter Neugebauer del TM-Spiele ebbe la grande idea delle frecce, era semplicemente troppo tardi per cambiare tutti gli spazi numerati. Erano ormai stati usati in tutte le Leggende ed anche un solo piccolo errore avrebbe potuto rendere la Leggenda ingiocabile.

**Q:** Alla fine della carta destino c'è sempre scritto "rivela questa carta". Cosa significa? E' un errore di traduzione?

**A:** Dovrebbe significare che la carta deve essere Girata, così che tutti possano vedere che l'hai risolta.

### **Combattimento cooperativo:**

**Q:** Se 3 eroi combattono insieme, aggiungo la loro forza, poi ognuno di loro tira i dadi e tiene quello con il risultato maggiore (come nel combattimento in solitario), successivamente questi dadi vengono sommati alla forza totale del gruppo.

Un esempio: Guerriero Forza 4 ottiene 3,4,2. Mago Forza 2 ottiene un 5. Il valore totale di attacco del gruppo dovrebbe essere 15 (Forza: 4+2, Dadi: 5+4). E' corretto?

**A:** Corretto

### **Falco:**

**Q:** Quali di queste interpretazioni sono corrette nell'uso del falco?

- 1) Il giocatore con il falco lo usa per spedire dell'oro ad un altro giocatore ma non può ricevere da quel giocatore alcun oggetto.
- 2) Il giocatore con il falco può SCAMBIARE alcuni oggetti con un altro giocatore. Es: il nano usa il falco per dare al mago una pozione, poi il mago dà al nano 2 Ori.
- 3) Il nano usa il falco per spedire 2 Ori all'Arciere. L'arciere (stando in uno spazio con il mercante) usa i 2 Ori del Nano per comprare un elmo e lo rispedisce indietro con il falco al nano.

**A:** L'uso del Falco è molto semplice da spiegare:

Per usare un oggetto, in questo caso il Falco, si compie una di quelle "azioni libere" che sono spiegate all'inizio della Leggenda 2 o all'inizio del manuale. Possono essere eseguite ogni volta che si vuole, anche se non è il proprio turno. Se un eroe usa il falco, ci si comporta come se i due eroi si trovassero nello stesso spazio. Possono scambiarsi quanti oggetti e Ori desiderano.

Ma sono spiacente, il terzo esempio non funziona, questo perché si può usare il Falco "Una sola volta al Giorno". Per esempio: il Nano usa il Falco per spedire l'Oro. Oggetti che l'altro Eroe già possiedono, potrebbero essere scambiati con il Nano. Ma come l'altro Eroe inizia a comprare qualcosa, l'azione di scambio con il Falco termina.

### **Oltre:**

**Q:** Ho alcuni dubbi in merito all'oltre:

- 1) Posso usarne 2 metà nello stesso turno?
- 2) Posso usarla per avere uno "sconto" sul movimento (Es: muovo di 4 regioni, ma perdo 3 ore usando mezza bottiglia)?
- 3) Posso usarla per muovermi fuori dal mio turno?

**A:** Di seguito le risposte:

- 1) Sì
- 2) Sì, muovi di 4 regioni, usi un lato dell'oltre, così spendi solo 3 ore.
- 3) No. Solitamente "usare gli oggetti" può essere fatto ogni volta che si vuole. Ma l'oltre è connessa all'azione di movimento e questo può avvenire solo durante il proprio turno. Questo è il motivo per cui la regola del bere dall'oltre dice "se un Eroe sceglie l'azione "movimento", allora.."

**Telescopio:**

**Q:** Può un eroe con il Telescopio attivare un pozzo adiacente?

**A:** No. Il Telescopio non attiva mai i segnalini. Questa è una buona cosa. Per esempio: puoi controllare se c'è un Gor nascosto nella nebbia, e se c'è, questo non si attiva.

**Erbe:**

**Q:** Quando si usano le erbe in combattimento, agiscono per un round o per l'intero combattimento? Le regole in Francese riportano sulla relativa carta un round, ma il regolamento suggerisce che agiscano per l'intero combattimento.

**A:** Le erbe possono essere usate solo per una volta, non per l'intero combattimento.

**Q:** Se si usano le erbe contro il Gor Pazzo nella Leggenda 3, potenziano anche lui?

**A:** Le erbe non potenziano il Gor Pazzo (quindi è buona cosa averne un po' quando lo si affronta)

**Risorse Varie:**

Queste risorse sono state postate nel seguente Topic della Tana del Goblin e le riporto per comodità:

<http://www.goblins.net/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=60354>

Guida rapida alle regole (fonte Giochi Uniti):

[http://www.giochiuniti.it/index.php?option=com\\_rokdownloads&view=file&Itemid=89&task=download&id=144&lang=it](http://www.giochiuniti.it/index.php?option=com_rokdownloads&view=file&Itemid=89&task=download&id=144&lang=it)

Sito Ufficiale (inglese):

<http://legenden-von-andor.de/en/>

Faq ufficiali (inglese):

<http://legenden-von-andor.de/en/faq/generelle-fragen/>

Variante Leggenda 3 in solitario (italiano):

[http://legenden-von-andor.de/download/SoloVLegend3\\_IT.pdf](http://legenden-von-andor.de/download/SoloVLegend3_IT.pdf)

Leggenda Bonus: Liberazione della Miniera (italiano)

[http://legenden-von-andor.de/download/BonusLegend\\_IT.pdf](http://legenden-von-andor.de/download/BonusLegend_IT.pdf)

Preview di dmc977 sulla Tana

<http://www.goblins.net/modules.php?name=News&file=article&sid=7015&mode=&order=0&thold=0>

QuickRef Regole Base (a cura di Indianino)

[http://www.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d\\_op=viewdownload&details&lid=5205&tttitle=Le\\_Leggende\\_di\\_Andor\\_Regole\\_Base\\_v.2](http://www.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&details&lid=5205&tttitle=Le_Leggende_di_Andor_Regole_Base_v.2)

Topic in cui postare dubbi sul regolamento

<http://www.goblins.net/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=60180>

Bustine per le carte:

- 100 in formato Standard European 59x92 (le carte piccole presenti nel gioco sono 66)
- 100 in formato Dixit (le carte grandi presenti nel gioco sono 72), ma non servono molto in quanto non vanno molto mischiate...

In questo topic invece vengono discusse le colonne sonore da usare durante il gioco (molto belle quelle proposte da elderan)

Musica per le Leggende di Andor:

<http://www.goblins.net/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=60480>

[http://www.youtube.com/watch?v=2\\_kKfjwpwqc&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4\\_-pl3HQSQ](http://www.youtube.com/watch?v=2_kKfjwpwqc&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4_-pl3HQSQ)

[http://www.youtube.com/watch?v=F93F8QmPTrs&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4\\_-pl3HQSQ](http://www.youtube.com/watch?v=F93F8QmPTrs&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4_-pl3HQSQ)

[http://www.youtube.com/watch?v=6gE1FCNFG40&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4\\_-pl3HQSQ](http://www.youtube.com/watch?v=6gE1FCNFG40&feature=BFa&list=UUSeJA6az0GrNM4_-pl3HQSQ)