

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La scorta del Re

A1

Questa leggenda è scritta su 8 carte:
A1, A2, A3, D, H, N,
la carta "Il Vecchio Pazzo"
e la carta "Nella Miniera".

Seguire le istruzioni riportate nella **Lista di Controllo**.

Preparare tre contadini con lo scudo a fronte (un uomo e due donne).

Successivamente preparare:

- La **pedina Strega**, i **15 tasselli Creatura**, il **veleno**, i **tre dadi neri** e disporli accanto al tabellone di gioco.
- Disporre gli asterischi sulle lettere del percorso leggenda **D, H, N** e il **Narratore** sulla lettera **A**.
- Lasciate le due carte "**Il Vecchio pazzo**" e "**Nella Miniera**" accanto a tabellone di gioco.
- Piazzare i **Gor** nelle regioni **10, 20, 39, 43 e 48** e uno **Skral** nella regione **45**.
- Piazzare a testa in giù altri quattro **tasselli creatura** presi a caso, sulle lettere del percorso leggenda elencate nel seguente ordine: **B, H, C, E**. I tasselli non vanno mostrati finché il narratore non giunge in questa lettera.

Continua sulla carta **Leggenda A2**. ➡

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La scorta del Re

A2

Nota bene: quando il narratore raggiunge una lettera del percorso leggenda dove sono piazzati sia il tassello creatura che la carta della leggenda, il tassello creatura ha la precedenza.

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

L'ultima tempesta invernale sveglia la terra di Andor. Melkarth, il guardiano, dall'Albero Cavo reca una notizia allarmante.

Piazzate tutti gli eroi nella regione 57. "Si dice che il re abbia perso la testa" afferma Melkarth "è partito verso Sud da solo e vestito di stracci prima che i suoi soldati potessero fermarlo. Nessuno sa dove sia diretto".

Collocate i contadini a faccia in giù nelle regioni: 24, 28, 34. Se un eroe è nella stessa regione può portarli con se. Se possiede il **cannocchiale** può prenderli anche dalla casella adiacente. Se è una contadina, si porta al **Castello**. Se è un contadino, egli è il **Re** e si legge la carta "**Il Vecchio Pazzo**".

Continua sulla carta **Leggenda A3**. ➡



Mettere un asterisco vicino al contadino per non dimenticare che è il Re. Il Re si comporta come un normale contadino e si muove con gli eroi. Se una creatura entra in una regione contenente un eroe che trasporta il Re o con uno dei tre contadini da soli, la leggenda è immediatamente persa.

Melkarth guardò all'orizzonte "Ancor peggio, i nostri esploratori hanno riferito che le creature si preparano a lanciare un grande attacco al Castello. Dovete salvare il Re e proteggere la rocca!"

MISSIONE

Gli eroi devono difendere il **Castello**, trovare il **Re**, scortarlo nella **Miniera** (regione 71). Quando il narratore arriva alla lettera H, il Re deve essere già nella Miniera.

Ogni eroe inizia con 1 punto forza. Il gruppo riceve 5 monete d'oro e 3 punti forza. Dato che gli eroi si trovano in una regione con il **mercante**, possono acquistare senza spendere ore. L'eroe che ha il secondo rango più alto inizia a giocare.



*Alcuni Gor si avvicinano. Se avessero saputo della partenza del Re? Lo stanno cercando? Piazzate un **Gor** nelle regioni 47 e 63.*

L'eroe incespica sotto la pioggia quando riconosce Garz, il mercante. "Questa pioggia non durerà per sempre, amico, prima o poi peggiorerà. Tu, e i tuoi amici, combattete una battaglia persa. Ma ammetto: non vi arrendete mai. Ecco qua!" Consegna una bottiglia dal contenuto scuro.

Un eroe riceve il **veleno**. Il veleno può essere utilizzato due volte. L'eroe lo può utilizzare in combattimento dopo aver lanciato i dadi e prima della reazione della creatura. Il veleno ha due effetti: se la creatura perde il round, essa viene sconfitta immediatamente, ma la creatura non dà alcuna ricompensa. La creatura non viene posta nella regione 80, ma viene rimossa dal gioco.

Garz si voltò "Questo è il mio contributo per la pace nel Regno, ma non dirlo a nessuno! Ho una reputazione da difendere ...".



La scorta del Re

H

La leggenda è persa se il **Re** non è nella **Miniera** (Regione 71).
 Se siete nella Miniera, piazzate un **Troll** nelle regioni 40 e 45.
Il Re e il Principe hanno deciso. I Nani hanno stipulato una nuova alleanza: gli eroi devono svelare i segreti della miniera, trovare alcune gemme preziose e uno scudo. Ma per questo ci sarà un'altra leggenda...
Il vecchio Re era stanco, e faticava a mantenersi in piedi.

MISSIONE

Gli eroi devono scortare il **Re** nel **Castello** (regione o) prima che il Narratore raggiunga la lettera N. Quando il Re raggiunge il Castello, il Narratore si sposta automaticamente sulla lettera N.

Importante : per ogni regione, gli eroi perdono punti volontà.

- Con 2 giocatori, 2 punti volontà
- Con 3 giocatori, 3 punti volontà
- Con 4 giocatori, 4 punti volontà

Se un eroe ha terminato i propri punti volontà, sarà un altro eroe a scortare il Re.



La scorta del Re

N

Se volete ridurre la difficoltà della Leggenda, piazzate il Contadino uomo direttamente nella regione del Castello (regione o).

La leggenda ha un lieto fine se ...

- il **Re** è nel castello ...
- **Il Castello** è stato difeso ...

... il popolo di Andor ringrazia gli eroi per aver scortato il Re. Finalmente la pioggia ha smesso e nel cortile si disegna un arcobaleno.

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- il **Re** non è nel castello ...
- **Il Castello** non è stato difeso ...

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La scorta del Re



Il Vecchio pazzo

Questa carta viene letta
quando si incontra il Contadino.

Gli eroi si imbattono in un vecchio vestito di stracci. “Mio Re, sei tu?” Il Re riconosce l’eroe. “Mi sento stanco, ma non voglio lasciare sguarnito il mio Regno. L’avidità mi ha portato a rompere l’alleanza con i Nani, perché mi sono rifiutato di aiutarli nella ricerca dello Scudo di Stella. Quindi sono partito per la Miniera, con la speranza di riparare al mio errore, ma ho sopravvalutato le mie forze ...”

MISSIONE

Gli eroi devono scortare il **Re** nella **Miniera** (regione 71) prima che il Narratore raggiunga la lettera H.

Quando il Re arriva nella Miniera, leggere la **carta “Nella Miniera”**. Come promemoria, piazzate un asterisco nella regione 71.
Importante: se a causa di una lettera della leggenda la creatura viene posta nella regione del Re, essa è spostata nell’adiacente seguendo le frecce. Quest’eccezione è valida solo per le creature che entrano in gioco.

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La scorta del Re



Nella Miniera

Questa carta viene letta quando si
entra nella Miniera (regione 71).

Anche se a fatica, il Re aveva raggiunto il suo obiettivo. I Nani accolgono con poco entusiasmo il Re Brandur e lo portano all’ingresso della Miniera. Il principe Hallgard, il capo dei Nani, spalanca gli occhi alla vista del Re. I due cominciano a parlare a bassa voce, e a lungo ...

Quando il Narratore raggiunge la lettera H, il Re può lasciare la Miniera.

OBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Gli eroi devono scortare il **Re** nel **Castello** (regione 0) prima che il Narratore raggiunga la lettera N del percorso leggenda.

Importante : per ogni regione, gli eroi perdono punti volontà.

- Con 2 giocatori, 2 punti volontà
- Con 3 giocatori, 3 punti volontà
- Con 4 giocatori, 4 punti volontà

Se un eroe ha terminato i propri punti

volontà, sarà un altro eroe a scortare il Re.

Il **Castello** va sempre difeso, pena la perdita della Leggenda.