

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



Il ritorno di Valkur

A1

Questa leggenda è scritta su 8 carte:
A1, A2, A3, A4, B, E1, E2 e N.

Dopo molte sconfitte, le creature erano più furiose che mai. Senza una guida non potevano vincere. Ma dalle montagne una sinistra figura si erge: è Qurum, una orripilante creatura che un tempo era Valkur. Dopo cinque anni, ha progettato la sua vendetta per tutta Andor. La strage inizia una mattina nebbiosa, quando un villaggio arde nella landa. Gli esploratori guardano al di là delle case bruciate, e vedono una figura nera tra i Gor che levita sul Fiume ...

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

Successivamente preparare:

- Le pedine degli **eroi**, il **Mago Oscuro**, la **pedina Strega**, il **tassello N**, tutte le pedine dei **Troll**, i due **Wardraks**.
- Mischiare le sei **pietre runiche**.
- Piazzare il **tassello N** sulla lettera M del percorso leggenda.
- Piazzare il **Mago Oscuro Valkur** con tre **Gor** nelle porzione di fiume tra la regione 38 e la regione 34.

Continua sulla carta Leggenda A2. ➔

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



Il ritorno di Valkur

A2

Segnate con un asterisco i punti forza di Valkur:

- Con 2 giocatori, 40 punti forza
- Con 3 giocatori, 44 punti forza
- Con 4 giocatori, 58 punti forza

Valkur tira un **dado nero** e il risultato è sempre 12.

Prendere tre **Gor**, i **Wardrak**, gli eroi e le **pietre runiche** e proseguire in questo modo:

- Tirare i quattro dadi neri per stabilire la posizione dei **Wardrak**
- Tirare un dado nero per stabilire la posizione del primo **Gor**
- Tirare due dadi neri per stabilire la posizione del secondo **Gor**
- Tirare tre dadi neri per stabilire la posizione del terzo **Gor**

Successivamente:

- Tirate un dado rosso (decine) e un dado di un eroe (unità) per determinare la posizione di tutte le **pietre runiche** e degli Eroi.

Continua sulla carta Leggenda A3. ➔



Importante: se un eroe, al seguito del risultato del dado, dovesse capitare in una regione già precedentemente occupata da un altro eroe, si sposta nella regione successiva seguendo le frecce.

Piazzate un **asterisco** sulle lettere del percorso leggenda B ed E.

Distribuite i seguenti punti forza e le monete d'oro agli eroi, in particolare:

- 2 giocatori: 4 punti forza e 3 monete d'oro
- 3 giocatori: 2 punti forza e 2 monete d'oro
- 4 giocatori: 1 punto forza e 1 moneta d'oro

Gli eroi possono rifocillarsi presso i loro **pozzi** e ottenere due **punti volontà** in più (il guerriero ottiene 7 punti volontà), in particolare:

- Il mago: il pozzo presso il **Castello**
- L'elfo: il pozzo nel **Bosco Vigile**
- Il Nano: il pozzo nei pressi della **Miniera**
- Il Guerriero: il pozzo all'Estremo Sud

Continua sulla carta Leggenda A4. ➔

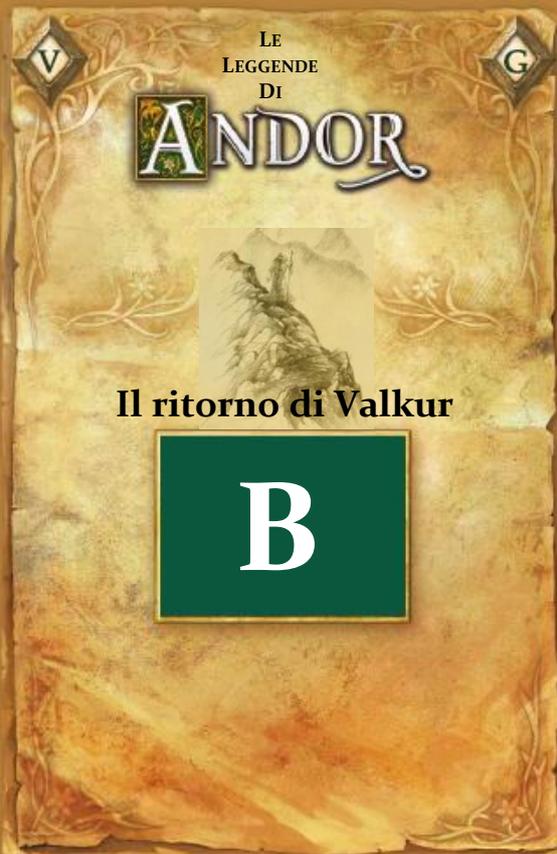


Il Mago e i Gor possono essere attaccati soltanto con gli archi, nella regione adiacente a quella dove si trovano.

OBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Gli eroi devono difendere il **Castello** (regione o) e sconfiggere il **Mago Valkur** prima che il Narratore raggiunga il **tassello N** sul percorso leggenda.

*Un vento gelido si propagava dal Fiume.
 "Venite, amici miei. Venite da me." Il Mago Valkur fissava i nostri eroi.
 "Che aspettiamo? La terra di Andor ha di nuovo bisogno di noi!" ...*



Valkur ride. La sua risata riempie la notte di Andor, echeggiando per le lande in modo spettrale. "Uno soltanto ne avete sconfitto? Vedrete il potere della mia magia!"

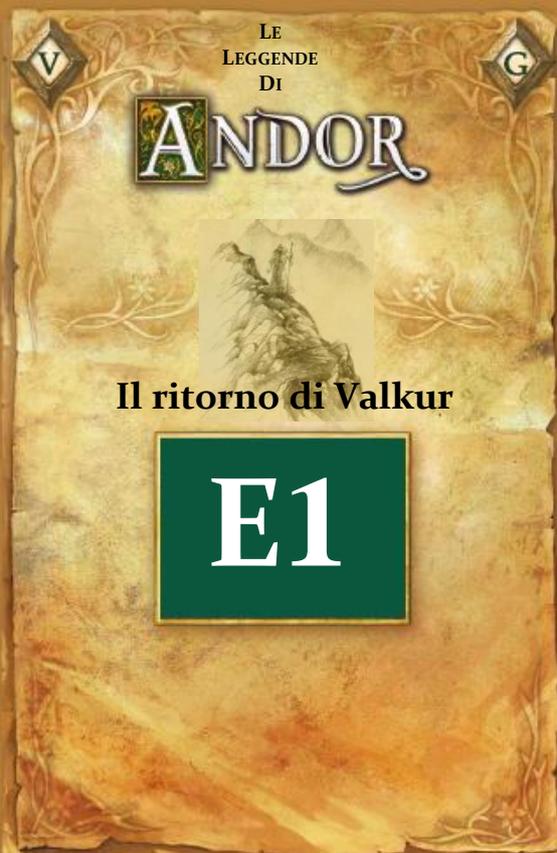
Tutti i **Gor** si trasformano in **Skral** e avanzano nella regione successiva seguendo le frecce.

La fiamma nera della sua magia si riaccende. Una figura oscura si erge nella terra di Andor. Un potentissimo Skral è stato evocato!

Piazzate uno **Skral** vicino a Valkur. Evidenziate i punti forza della creatura con un asterisco. I punti forza cambiano a seconda dei giocatori, in particolare:

- Con 2 giocatori, 30 punti forza
- Con 3 giocatori, 40 punti forza
- Con 4 giocatori, 44 punti forza

Bisogna sconfiggere lo **Skral** prima di poter attaccare Valkur.



Un'ombra oscura il volto di Valkur. "Odiosi uomini! Come osate distruggere la mia magia? Vi mostrerò i risultati di anni di esilio nella terra di Andria!"

Alla prossima alba, tutti gli **Skral** si trasformano in **Troll**.

Ma questa trasformazione indebolisce il Mago Oscuro, che perde punti forza. In particolare:

- Con 2 giocatori, Valkur torna a 20 punti forza
- Con 3 giocatori, Valkur torna a 30 punti forza
- Con 4 giocatori, Valkur torna a 40 punti forza

Evidenziate i punti forza di Valkur con un **asterisco**.

La mano del Mago trema. Gli eroi intravedono la speranza al di là delle tenebre.

Continua sulla carta Leggenda E2. ➔



Il gruppo ritorna all'Alba. Le creature e il Narratore non si muovono ma attendono la lettura di questa carta. I pozzi si riempiono. Non viene letta la carta evento.

Il Mago sembra lanciare un incantesimo, ma all'improvviso urla ... il fuoco della magia nera gli brucia le mani...

Tutti i **Troll** si muovono: spostate un **Troll** nella regione 15, gli altri nelle regioni 8, 9, 11 e 12 (se sono ancora in vita).

"Maledetti! Non vincerete!" Il Mago evoca un'antica magia: appare vicino al Castello, ma ciò infaucchisce ancora di più il suo corpo ...

Piazzate **Valkur** nella regione 13, e aggiornate i suoi punti forza in questo modo:

- Con 2 giocatori, Valkur ha 14 punti forza
- Con 3 giocatori, Valkur ha 20 punti forza
- Con 4 giocatori, Valkur ha 30 punti forza

Evidenziate i punti forza di Valkur con un **asterisco**. Il **Troll** nella **regione 15** possiede 2 punti forza aggiuntivi. Contrassegnare il **Troll** nella regione 15 con un **asterisco**.



Il ritorno di Valkur

N

Se volete ridurre la difficoltà della Leggenda, rimuovete dal gioco le carte leggenda E1 ed E2.

La leggenda ha un lieto fine se ...

- **Valkur** è stato sconfitto ...
- **Il Castello** è stato difeso ...

Valkur guarda gli eroi. "Credete di avermi sconfitto? ... Vi sbagliate ... ritornerò! E avrò la mia vendetta!"

Un vortice furioso avvolge il Mago. Gli eroi indietreggiano, e quando riaprono gli occhi ... è sparito!

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- **Valkur** non è stato sconfitto ...
- **Il Castello** non è stato difeso ...

