

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



La vendetta di Valkur

A1

Questa leggenda è scritta su 12 carte:
A1, A2, A3, "Ombra", "Gli spiriti vendicativi", "Il vecchio pescatore", "la guida del pescatore", "Gli Alleati Nani", "l'Antro", "Reka", "l'Erba ombrosa".

Questa leggenda si gioca sulla terra di Andor. Seguire le istruzioni riportate nella **Lista di Controllo**.

Successivamente preparare:

- La pedina **Strega**, il **Mago Oscuro Valkur**, gli **alleati Nani**, la **Torre**, 4 **pergamene**, il **veleno**, l'**erba ombrosa**, la **bacchetta**, il **libro**, la **legna**, la **pietra**, il **diamante della miniera**, una tessera **Ombra**, le 5 tessere **Spiriti vendicativi**, una **X rossa**, un'**erba medicinale** (indipendentemente dal valore), i **tasselli lettera** (D, F, K), le carte leggenda
- Prendere e mischiare: 5 **pietre runiche**, 8 **detriti**, 11 **gemme**, 6 **pergamene**.

Successivamente:

- Tirate un dado rosso (decine) e un dado di un eroe (unità) per determinare la posizione di 5 delle 6 **pietre runiche**
- Piazzare i **Gor** nelle regioni 10, 19 e 20
- Piazzare la tessera **Ombra** nella regione 37
- Piazzare la **legna** sulla regione 49 e la **pietra** sulla regione 61

Continua sulla carta **Leggenda A2**. ➔

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



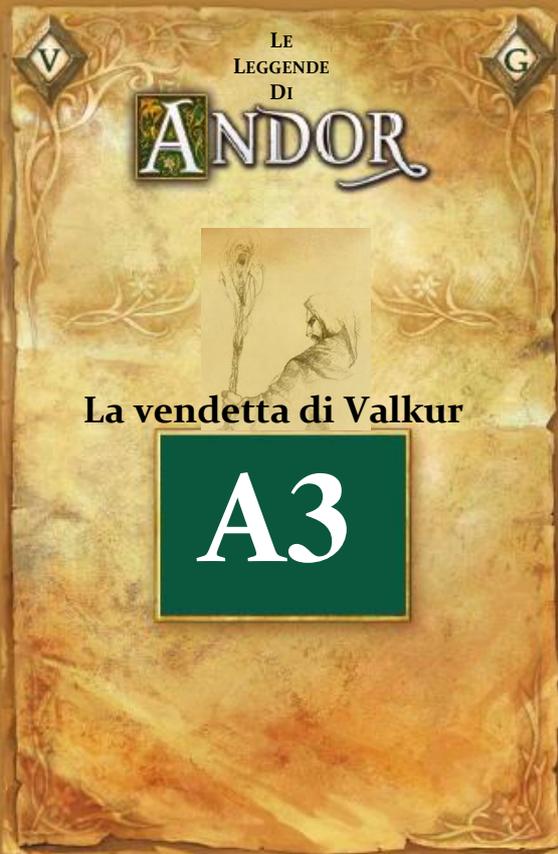
La vendetta di Valkur

A2

- Piazzare un **asterisco** nelle regioni 15, 32 e 71
- Rimuovere i **Falchi** dagli equipaggiamenti. Non possono essere acquistati in questa leggenda. Piazzare un Falco accanto al tabellone
- Piazzare una **X rossa** e 5 monete d'oro sul **ponte di pietra**
- Piazzare le tessere lettera sulle rispettive del percorso della leggenda
- Piazzare un **asterisco** sull'icona del narratore nel riquadro dell'Alba. Il narratore si muove ogni **due** giorni.

Un messaggero giunge agli eroi e riferisce che gli alleati Nani hanno scoperto Valkur. Il Re invia gli eroi per le terre di Andor alla ricerca del Mago oscuro.

Continua sulla carta **Leggenda A3**. ➔



OBBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Gli eroi devono raggiungere la **Miniera** (regione 71) per sapere la posizione di Valkur.

MISSIONE

Portare due monete d'oro nella regione 15 per la costruzione della **Torre**.

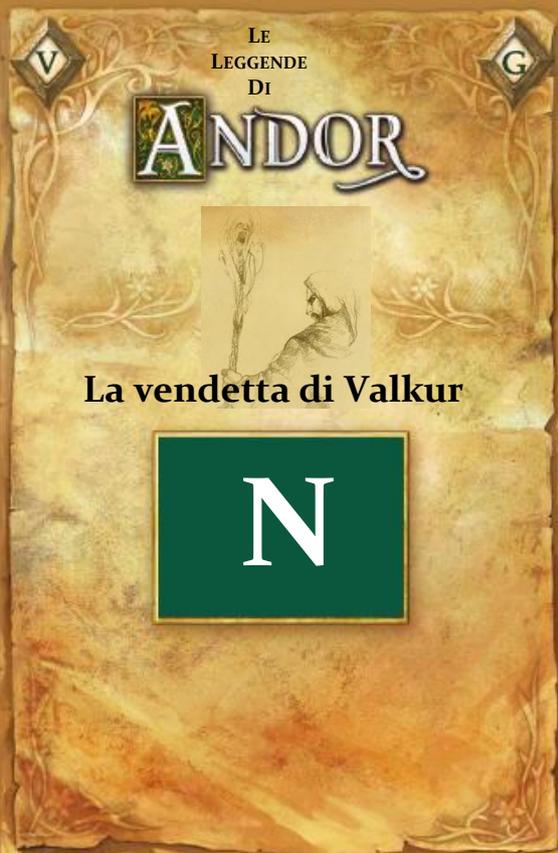
Trovare **Reka**: la strega sa sempre cosa fare. Uccidere l'**Ombra** (regione 37) per indebolire Valkur.

Terminare le riparazioni del **ponte**, portando la **legna** e la **pietra** nella regione 38.

La leggenda è vinta quando il Narratore raggiunge la lettera N e:

- **Valkur** è stato sconfitto ...
- **Il Castello** è stato difeso ...
- Non ci sono più creature sul tabellone

Ogni eroe inizia nel **Castello** (regione 0) con 1 punto forza. Il gruppo riceve 4 monete d'oro e 4 punti volontà. Decidete come distribuirli.



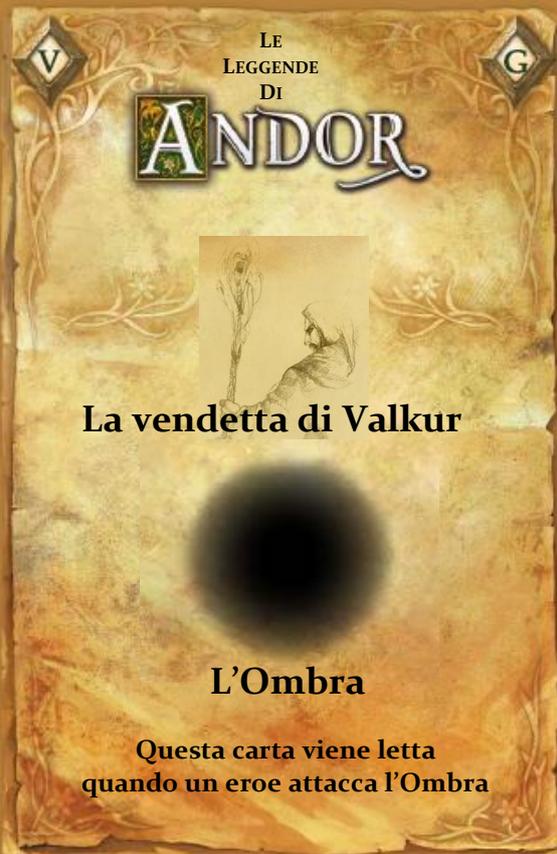
La leggenda ha un lieto fine se ...

- **Valkur** è stato sconfitto ...
- **Il Castello** è stato difeso ...
- Non ci sono più creature sul tabellone

Finalmente la terra di Andor tirò un sospiro di sollievo. Grazie agli eroi, Valkur è stato di nuovo sconfitto. Ma il Re Brandur sa che il Mago Oscuro è pronto a ritornare ...

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- **Valkur** non è stato sconfitto ...
- **Il Castello** non è stato difeso ...
- Quando il Narratore raggiunge la lettera N, ci sono ancora creature in gioco.

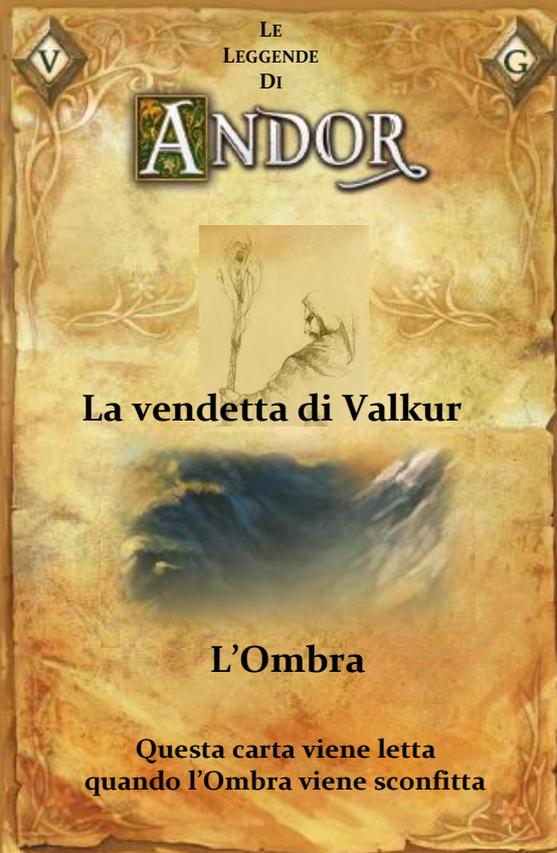


Un'ombra spettrale viaggiava nella terra di Andor: un grande cerchio che aleggiava nel buio, di cui si distinguevano soltanto due occhi ardenti ... un cupo ringhio riempì l'aria ...

L'**Ombra** possiede 15 punti volontà che vengono rigenerati ogni notte se non viene sconfitta.

Difficile da vedere, difficile da sconfiggere: bisognava sopraffarla in un sol colpo ...

Ogni eroe coinvolto nel combattimento, tira un solo dado e una sola volta. Il risultato del dado non è influenzato dagli equipaggiamenti. Se l'ombra non viene sconfitta in un solo tiro, si muove nella regione successiva seguendo le frecce. Se viene sconfitta, si muove nella regione precedente seguendo le frecce.



Dopo aver sconfitto l'Ombra, essa è rimossa dal gioco. Il Narratore non si sposta.

Dopo la sconfitta dell'Ombra, gli eroi trovarono qualcosa che brillava lì dove prima c'era il mostro ...

Piazzate il **diamante della miniera** nella regione 37. Quando un eroe attraversa questa regione, riceve in dono il diamante. Questo non può essere usata nel mercante. Se si riporta il diamante alla **Miniera dei Nani** (regione 71), si scopre un **libro**, contenente la magia del teletrasporto. Questo oggetto consente a un eroe e a tutti gli eroi presenti nella sua regione di teletrasportarsi ovunque sulla mappa da gioco. Questo libro può essere utilizzato soltanto una volta, dopo di che viene rimosso dal gioco.

Leggete la carta "Spiriti Vendicativi".



Infuriato per la perdita dell'Ombra, Valkur ha evocato gli Spiriti Vendicativi nei pressi della Foresta del Sud. I contadini spaventati chiedono aiuto!

Piazzate i 5 **Spiriti Vendicativi** nella regione 33 e i contadini nelle regioni 18, 19, 24 e 72. I contadini non possono scappare. Gli Spiriti Vendicativi si muovono ad ogni Alba. Il movimento degli Spiriti Vendicativi è verso una singola regione adiacente. Per determinare il movimento, lanciate cinque dadi e a seconda del risultato attraversano:

-  Due regioni (numeri inferiori)
-  Una regione (numeri inferiori)
-  Si ferma
-  Si ferma
-  Una regione (numero superiore)
-  Due regioni (numero superiore)



Se uno spirito vendicativo entra in una regione contenente un **contadino**, questo viene immediatamente rimosso dal gioco.

Gli Spiriti Vendicativi non possono essere combattuti, scompaiono se entrano nella regione del Castello.

Per il lancio dei dadi, si utilizzano i cinque colori dei dadi che corrispondono ad ogni Spirito Vendicativo (i quattro eroi più il dado rosso delle creature).



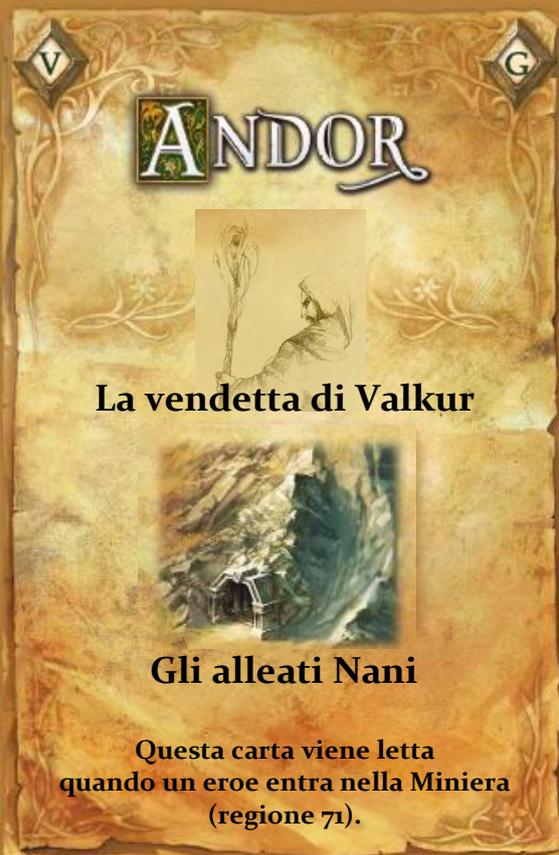
Un vecchio abbronzato e con i capelli bianchi fumava tranquillamente la sua pipa. All'avvicinarsi degli eroi, alza gli occhi e fa loro una proposta. "Vorrei fumare la mia pipa ... ma l'erba è laggiù nei boschi e la vecchiaia mi impedisce di raggiungerla. In cambio dell'erba, ti consegnerò un'antica pergamena".

Un eroe tira un proprio dado e aggiunge 20 al risultato. Piazzate l'**Erba ombrosa** nella regione corrispondente a questa somma.

MISSIONE

Gli eroi devono portare l'**Erba Ombrosa** al vecchio pescatore.

Una volta che ciò è stato fatto, leggere la carta "la Guida del Pescatore".



Appena giunti nella Miniera, gli eroi incontrano i Nani. "Valkur si è nascosto nella fossa delle ossa" dicono "Dal momento che abbiamo poco tempo, prenderemo la scorciatoia attraversando il vecchio Albero caduto. Vorremmo accompagnarvi, ma è nostro dovere custodire l'ingresso della Miniera. Se dobbiamo venire con voi, dovremo sigillarlo".

Piazzate gli **Alleati Nani** nella regione 71. Ora decidete se:

- Accettare l'aiuto dei Nani: piazzate due detriti presi a caso sull'ingresso della regione 71, appena i Nani lasciano la Miniera.
- Rifiutare l'aiuto dei Nani: non accade nulla, gli **Alleati Nani** ritornano nella scatola.

Ora la regione 71 è collegata direttamente con la regione 84.

V G

ANDOR



La vendetta di Valkur



die
knochengrube

L'Antro

Questa carta viene letta quando un eroe entra nella regione 84.

Appena gli Eroi entrano nell'Antro, Valkur fugge in preda al panico.

Piazzate il **Mago Nero** nella regione 82.

Valkur possiede:

- 12 punti forza e 10 punti volontà per ogni eroe, a cui aggiungete 2 punti volontà per ogni eroe se l'**Ombra** non è stata sconfitta
 - Utilizza due **dadi neri** e somma i risultati uguali
 - Ad ogni round sconfitto, si muove nella regione successiva seguendo le frecce
- Continuate a leggere la carta solo se Valkur è stato sconfitto.

"Non avete ancora vinto..."

Quando Valkur viene sconfitto, cede la **bacchetta magica**. Questo oggetto permette all'eroe che lo porta di acquisire la stessa abilità speciale del mago.

Se l'Ombra è stata sconfitta, piazzate i **Troll** nelle regioni 37, 38, 48. Altrimenti, soltanto nella regione 15 (se non c'è la Torre di guardia) e 33. Questi Troll usano i dadi neri.

OBBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Difendete il Castello (regione 0).

V G

ANDOR



La vendetta di Valkur



La guida del pescatore

Questa carta viene letta se l'Erba viene portata al pescatore.

"Grazie", il pescatore sorride agli eroi.

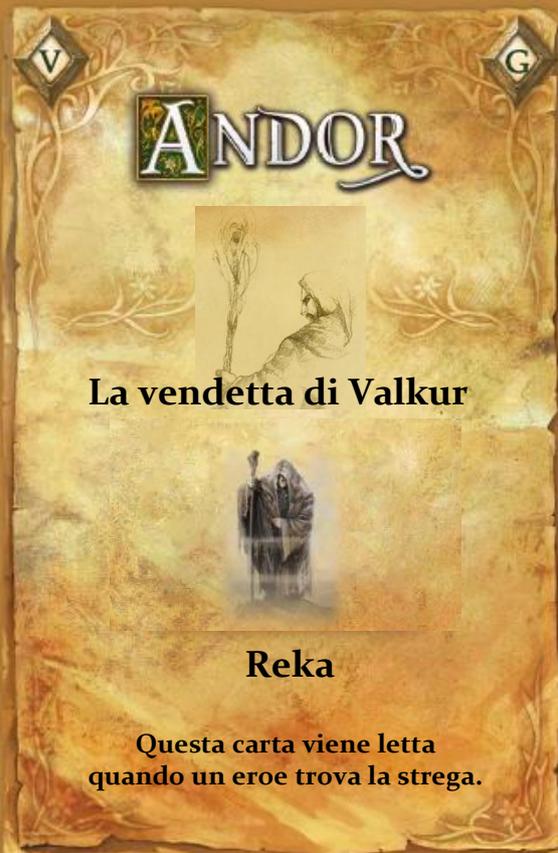
Consegna loro una pergamena e riprende a fumare in tranquillità.

L'eroe che ha consegnato l'**Erba** al pescatore, riceve una **pergamena** pescata in modo casuale. La pergamena viene utilizzata normalmente, l'unica differenza è che il suo effetto non si esaurisce una sola volta, ma continua fino alla sconfitta di Valkur.



"Stavo quasi per dimenticarmene" esclama il pescatore "Ho sentito dire che nella foresta a Sud ci dovrebbe essere un falco. Se riuscirete a domarlo, vi seguirà nella vostra impresa".

Piazzate un **falco** nella regione 23.



Reka capì subito cosa cercavano gli Eroi, e si rese conto che non ce l'avrebbero fatta senza il suo aiuto. Non offrì loro la pozione, ma mostrò dove si trovava l'Erba Ombrosa ...

Piazzate l'**Erba Ombrosa** nella regione 6o.

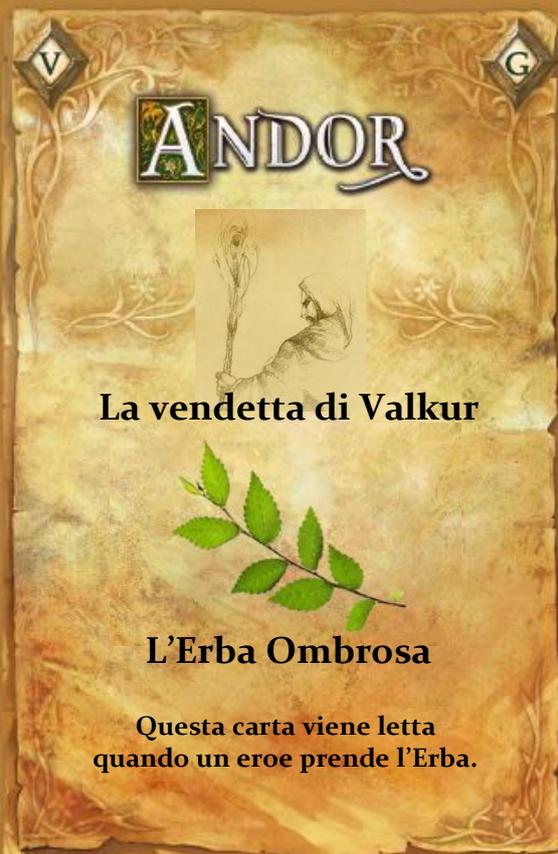
“Prima che andiate voglio darvi un altro consiglio” mormorò la Strega “colui che cerca l'Erba Ombrosa deve essere abbastanza forte da raccoglierla ...”

MISSIONE

Portare l'**Erba Ombrosa** da Reka.

Se si porta l'Erba Ombrosa da Reka, si riceverà il **veleno** 2 punti volontà per ogni eroe. L'Erba ritorna agli Eroi.

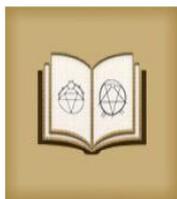
Il veleno non può essere utilizzato contro Valkur.



La profezia di Reka si avverò: l'Erba non era difficile da trovare, ma quasi impossibile da raccogliere.

Per poter raccogliere l'Erba Ombrosa, bisogna tirare **due dadi neri**. Il risultato del lancio dei dadi, sommato ai punti volontà dell'eroe, deve essere maggiore di 6o.

Si può provare con eroi diversi, ma sempre con uno solo alla volta.



Il Libro



La pietra



L'ombra



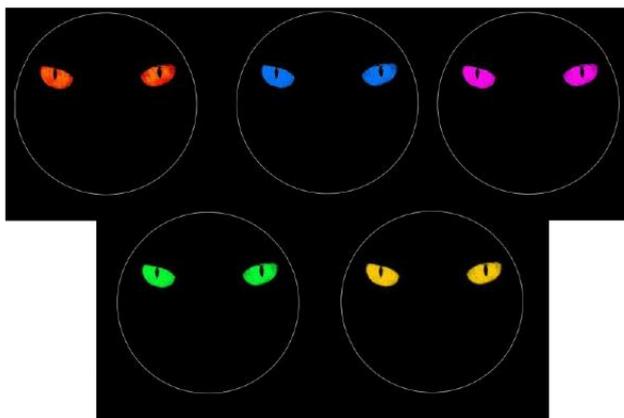
L'ombra (retro)



La legna



L'Erba Ombrosa



Gli Spiriti Vendicativi



Un **Wardrak**
nella regione 27

Un **Wardrak**
nella regione 50



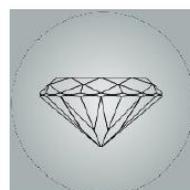
Un **Gor**
nella regione 35

Uno **Skral**
nella regione 36

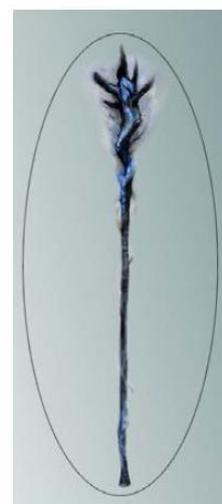


Un **Gor**
nella regione 17

Un **Gor**
nella regione 36



Il Diamante



La Bacchetta magica