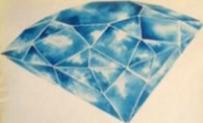


LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



La ricerca del diamante

A

Questa leggenda è scritta su 6 carte:
A, B, C, E, I, N.

La tensione era alta nel Regno di Andor: il diamante era stato rubato da uno dei seguaci del Mago Oscuro. Nessuno conosceva il suo nascondiglio, qualcuno presumeva nella grotta del Drago. Il Re richiama gli eroi alla ricerca del diamante rubato ...

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

Gli Eroi vengono posizionati nel **Castello** (regione 0). Ogni Eroe inizia con 2 punti forza e 7 punti volontà. Al gruppo vengono distribuite 2 monete d'oro. Lo spettro del Drago viene posizionato nella regione 84. Posizionare i tasselli nebbia.

OBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Gli eroi devono raggiungere l'ingresso dell'**Antro** (regione 84).

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

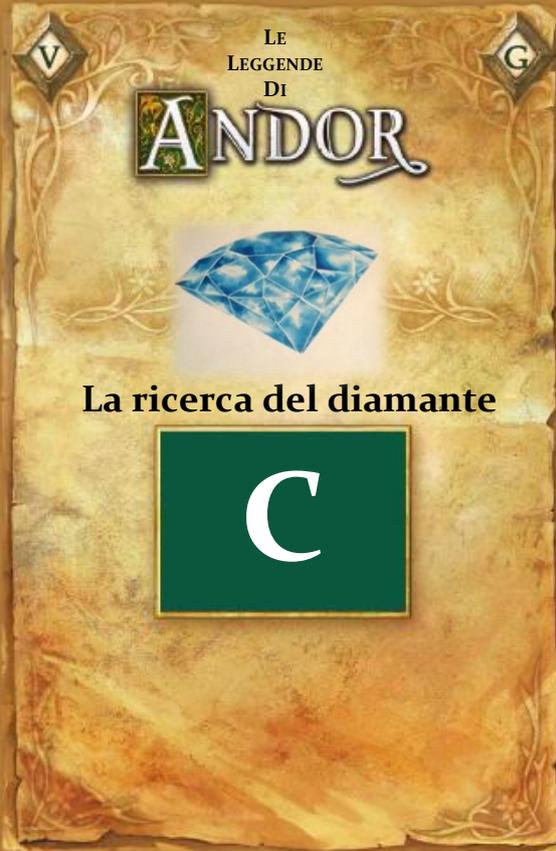


La ricerca del diamante

B

Molte leggende aleggiano intorno all'Antro del Drago. Nessun abitante di Andor sa esattamente cosa ci si nasconda dentro. Il viaggio degli Eroi procede per tutta la terra di Andor. Ma non senza rischi ...

Gli Eroi devono percorrere la terra di Andor per accumulare punti volontà e punti forza.

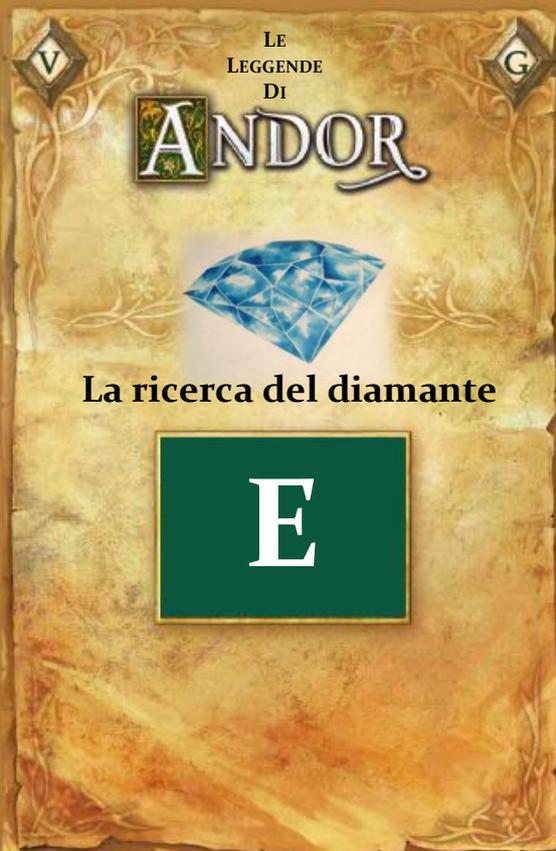


Il pericolo arriva ad Andor!

Sistamate uno **Skral** nella regione 32.

Lo Skral va sconfitto utilizzando tutti gli Eroi. Dopo di che, gli eroi devono tornare all'Antro.

La ricerca del diamante



L'Antro si rivela buio e vuoto. Gli Eroi hanno passato troppo tempo all'interno delle tenebre e molti di loro non sanno più tornare indietro. Cosa attende nell'oscurità?

Lo Spettro del Drago ha 14 punti volontà e 20 punti forza. Nel combattimento utilizza un dado nero. Se il Drago viene sconfitto, si apre la strada per la Torre Segreta. La Torre si trova nella regione 83. Si prende una gemma azzurra e la si posiziona sotto la Torre. Il Mago Oscuro è posizionato sopra di essa. Il Mago può essere sconfitto soltanto con l'utilizzo di tutti gli eroi in combattimento. Possiede tanti punti volontà quanto la somma dei punti volontà degli Eroi (fino ad un massimo di 20 punti volontà) e 20 punti forza. Nel combattimento utilizza un dado nero. Quando il mago nero viene sconfitto, il diamante può essere raccolto.

OBBIETTIVO DELLA LEGGENDA

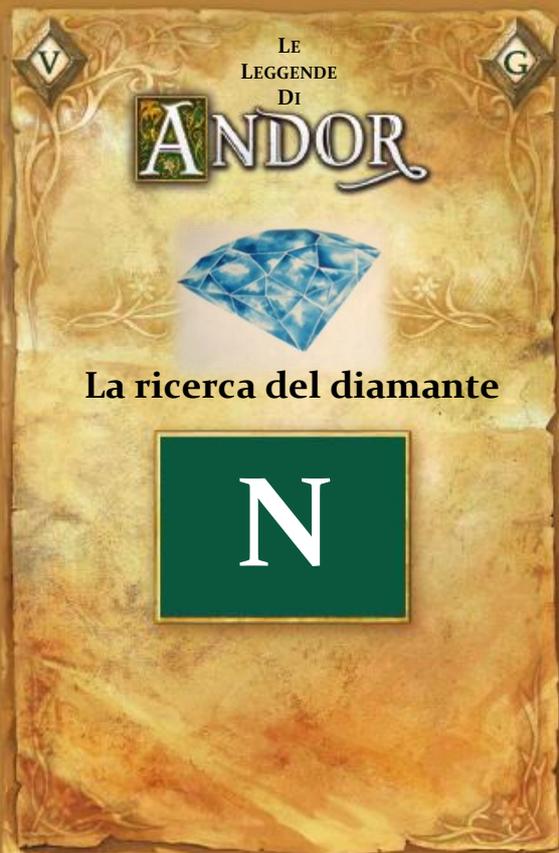
Gli eroi devono riportare il **diamante** al **Castello** (regione 0).



Il Mago Oscuro avverte il pericolo! Gli eroi sono più forti di quanto pensasse...

Il Mago Oscuro ha evocato le creature!
Piazzate i **Gor** nelle regioni 36 e 56 e gli **Skral** nelle regioni 54 e 64.

Se un Eroe che porta il diamante attraversa una regione contenente una creatura, il diamante si frantuma e la leggenda è immediatamente persa.



La leggenda ha un lieto fine se ...

- **Il Diamante** è nel **Castello** (regione o).

Anche se il Diamante non aveva poteri magici particolari, si rivelerà estremamente prezioso per il futuro della terra di Andor.

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- **Il Diamante** non è stato riportato nel **Castello** (regione o).