

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



Via dalla Miniera!

A1

Questa leggenda è scritta su 14 carte:
A1, A2, A3, C1, D, H1, H2, H3, N, la carta
“L’Avamposto”, “L’Avamposto sconfitto”,
“Il Seguace Oscuro”.

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

Successivamente preparare:

- La **Torre**, la pedina **Strega**, la pedina **Il Mago Oscuro**, le **pietre runiche**, una **pergamena** coperta e pescata a caso
- Le carte **L’avamposto**, **L’avamposto sconfitto**, **Il seguace Oscuro**, il **Gruppo Sconfitto**, **La Strega Reka**
- Due X rosse
- Piazzate gli asterischi sulle lettere del percorso leggenda C, D, G, H e N

Dopo la sconfitta del Drago, gli Eroi erano tornati nelle loro terre d’origine. Ma un Seguace Oscuro prepara una nuova invasione di Andor! Gli Eroi si dirigono ai Monti Grigi: orride creature avanzavano nella notte, pronte a divorare il popolo di Andor.

Tutti gli Eroi vengono piazzati nella regione 69.

Continua sulla carta Leggenda A2. ➔

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR



Via dalla Miniera!

A2

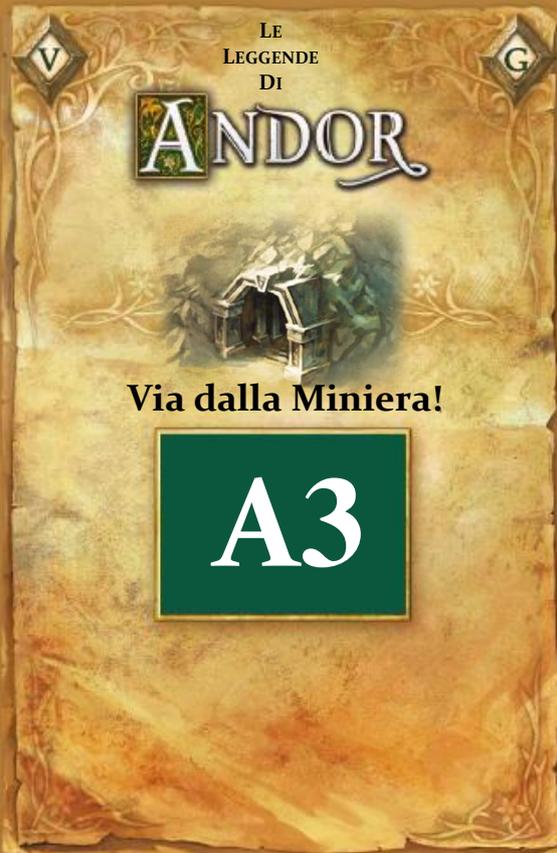
Quando gli eroi si avvicinano all’Antro, si accorgono che ormai è troppo tardi. Le orride creature ancora una volta hanno trovato un leader, e ritornano ad attaccare la landa di Andor. Nonostante i loro tentativi di distruggere le creature, non erano riusciti a raggiungere il loro leader.

Piazzate la **Torre** nella regione 64 e piazzateci sopra un **Wardrak**. Piazzate poi uno **Skral** nella regione 65 e un **Gor** nella regione 66.

Un grido riempie l’aria ... un’altra invasione in arrivo? Gli Eroi si ritirano!

Piazzate un **Gor** e tre **Skral** nella regione 84. Queste creature seguiranno il gruppo e non vengono spostate all’Alba. Ogni creatura va sconfitta come in un normale combattimento.

Continua sulla carta Leggenda A3. ➔



Ogni eroe inizia con:

- 4 punti forza se in 2 giocatori
- 3 punti forza se in 3 giocatori
- 2 punti forza se in 4 giocatori

Il gruppo ottiene un **arco**, un **elmo**, uno **scudo**, un **otre** e 5 **monete d'oro**.

Decidete come distribuirli.

Leggete la carta "L'avamposto".

L'eroe con il rango più basso inizia a giocare.



Un lampo azzurro attraversa il cielo ... le Creature sono in movimento! C'era qualcosa di disumano nel loro comportamento ...

Spostate il gruppo delle creature dalla regione 84 alla regione 69. Se nelle regioni 84, 82, 81 o 70 sono presenti uno o più eroi, gli eroi perdono punti volontà:

- 1 punti forza se la creatura è un **Gor**
- 2 punti forza se la creatura è uno **Skral**

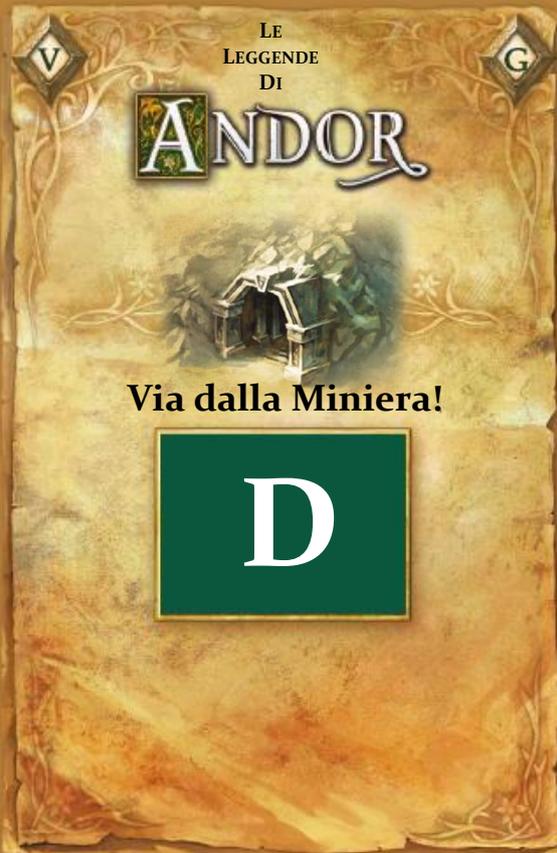
La perdita dei punti forza può essere evitata se uno degli eroi attaccati possiede lo scudo.

Un raggio di sole squarcia il manto di nubi oscure: la luce si ferma su una zolla di terra, lì dove cresce una piccola piantina ...

Piazzate un'erba medicinale presa a caso nella regione 67.

Garz il Nano urla agli eroi: "Aiutatemi a scappare!"

Ogni eroe può acquistare 1 punto forza per 2 monete d'oro. Inoltre il gruppo riceve 5 punti volontà.



Notizie allarmanti giungono agli Eroi. Le Creature hanno invaso ormai tutto il paese di Andor, arrivando addirittura nel Bosco Vigile. Il Castello è in pericolo e l'Avamposto non è stato sconfitto.

Piazzate le seguenti creature:

- Uno **Skral** e 3 **Gor** nella regione 30
- Uno **Skral** nella regione 55

Queste creature non si spostano all'alba.



Un falco porta agli eroi notizie sconcertanti dal Castello. Sono stati avvistati Skral e Gor sulla linea della costa e lungo la Foresta del Sud. I contadini fuggono spaventati. Le creature appaiono e scompaiono, come guidate da un potere oscuro.

Il potere oscuro si rivela! Qurum, ciò che era Varkur, è ritornato!

Piazzate **due contadini** nelle regioni 19 e 36. Piazzate uno **Skral** nella regione 24 e un **Gor** nella regione 8.

“Vi prego! Difendete il Castello”

La missiva terminava così, con questo grido disperato.

Ma la strada per il Castello era molto lunga ...



La paura più grande del Regno dai tempi del Drago si è avverata: il Mago Oscuro è stato di nuovo avvistato. Un Troll stregato lo accompagna in ogni sua mossa.

Piazzate il **Mago Oscuro** nella regione 60 e un **Troll** nella regione 59. Contrassegnate la creatura con un asterisco.

OBIETTIVO DELLA LEGGENDA

Gli eroi devono sconfiggere il **Mago Oscuro** prima che il **Castello** venga invaso e prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N del percorso leggenda.

Se il **Mago Oscuro** viene sconfitto, il **Narratore** si sposta sulla lettera N.

MISSIONE

Prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N, gli eroi devono sconfiggere l'avamposto, difendere il **Castello** e sconfiggere il **Troll stregato**.

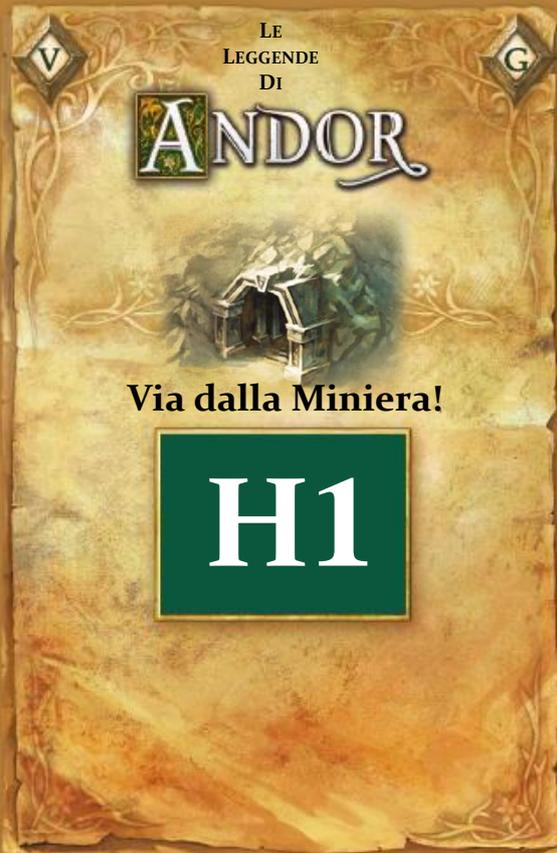
Continua sulla carta Leggenda H2. 



Un aiuto inaspettato giunge agli eroi, un falco indica una risorsa nascosta...

Il gruppo riceve tre pietre runiche, un otre e uno scudo. Determinare la posizione delle tre pietre runiche con il lancio di un dado rosso e il dado di un eroe. Il dado rosso indica le decine, il dado dell'eroe le unità.

Leggete la carta "**Il Seguace Oscuro**".



La paura più grande del Regno dai tempi del Drago si è avverata: il Mago Oscuro è stato di nuovo avvistato. Un Troll stregato lo accompagna in ogni sua mossa.

Piazzate il **Mago Oscuro** nella regione 60 e un **Troll** nella regione 59. Contrassegnate la creatura con un asterisco.

OBIETTIVO DELLA LEGGENDA

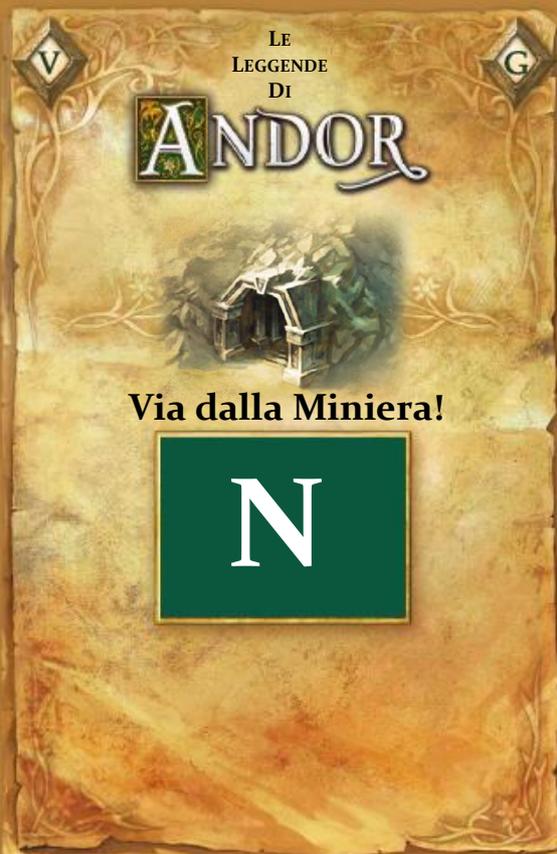
Gli eroi devono sconfiggere il **Mago Oscuro** prima che il **Castello** venga invaso e prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N del percorso leggenda.

Se il **Mago Oscuro** viene sconfitto, il **Narratore** si sposta sulla lettera N.

MISSIONE

Prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N, gli eroi devono sconfiggere l'avamposto, difendere il **Castello** e sconfiggere il **Troll** stregato.

Continua sulla carta Leggenda H2.



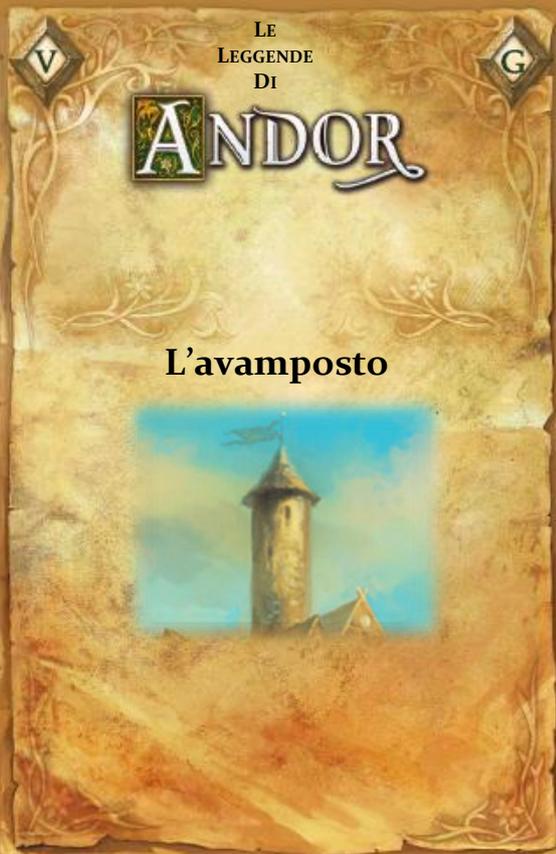
La leggenda ha un lieto fine se ...

- **L'avamposto** è stato sconfitto ...
- **Il Castello** è stato difeso ...
- **Il Troll** è stato sconfitto assieme al **Mago Oscuro**

... il popolo di Andor ringrazia gli eroi per aver salvato ancora una volta il regno. Questa era un'altra lezione per le forze oscure, che ritornavano a tramare nell'ombra ...

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- **L'avamposto** non è stato sconfitto ...
- **Il Castello** non è stato difeso ...
- **Il Troll** non è stato sconfitto assieme al **Mago Oscuro**



Un Wardrack, uno Skral e un Gor hanno eluso la vigilanza degli eroi!

Piazzate la **Torre** nella regione 45. Vicino alla torre piazzate un **Wardrak**, uno **Skral** e un **Gor**.

Il Wardrack possiede 10 punti forza, 7 punti volontà e tira due dadi neri. Le creature vicino alla torre non si muovono. Gli eroi non possono avanzare nelle regioni adiacenti seguendo le frecce se prima l'avamposto non viene sconfitto.

Quando l'avamposto viene sconfitto, leggete la carta "L'avamposto sconfitto".



Gli eroi gioiscono: l'avamposto era stato sconfitto, ma la landa desolata del Regno non prometteva bene. Un silenzio tetto avvolgeva la pianura...

Piazzate un **Troll** nella regione 16 e piazzate una X rossa sul **ponte sospeso**. L'eroe che ha sconfitto il Wardrack riceve un punto forza aggiuntivo.

E ora? Gli Eroi si sentono smarriti di fronte a nuovi pericoli... una voce nell'aria sussurra: " Reka ... la strega ..."

MISSIONE

Gli eroi devono trovare la **Strega**.

Quando un eroe trova la strega, riceve una pozione e due punti volontà.