



L'ululato dei Wardraks

A1

Questa leggenda è scritta su 11 carte:
A1, A2, A3, A4, B, C, F, J, M, N

Gli alberi lungo il fiume si piegano alle raffiche del vento. Il cielo è buio, e una tempesta minaccia i Monti Grigi. Gli animali fuggono, e i cani iniziano un latrato oscuro. Tutti si chiudono nelle loro case, in attesa che la tempesta si abbatta sulla landa...

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

Successivamente preparare:

- La pedina **Strega**, la pedina **Principe Thorald**, gli alleati **Nani**, i **contadini**
- Mescolare i **15 tasselli creatura**, le **sei pietre runiche**, **tre erbe medicinali** prese a caso
- Prendere **8 carte fato**, escludere da queste le missioni con i **contadini** e mescolare le rimanenti carte
- Una **X rossa**, un **asterisco** e il **veleno**
- Piazzare la **pedina Mago Oscuro** in cima alla **Torre** nella regione 83. La regione può essere raggiunta soltanto attraversando la regione 65.

Continua sulla carta **Leggenda A2**. ➡



L'ululato dei Wardraks

A2

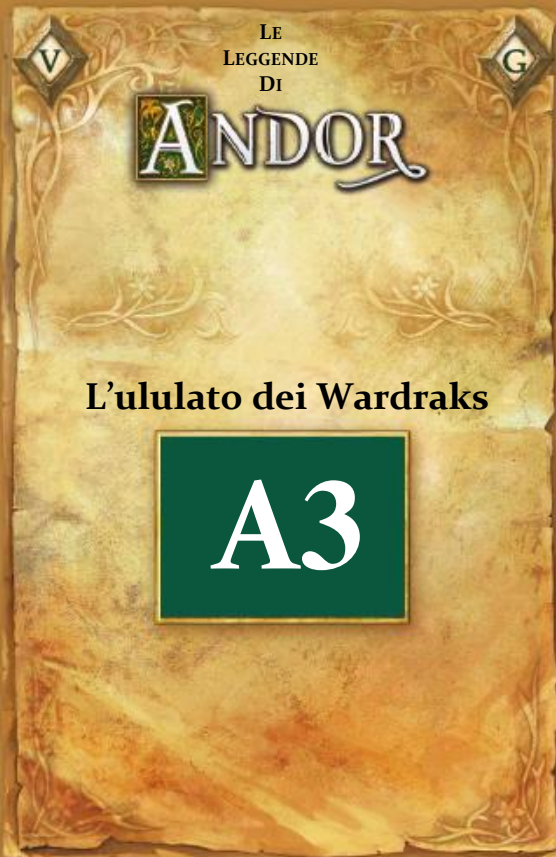
- Piazzate nelle regioni 28 e 64 un'erba **medicinale**
- Piazzate un **Gor** nella regione 17, uno **Skral** nella regione 31 e un **Troll** nella regione 47
- Pescate **quattro tasselli creatura** e seguite gli effetti

Il Mago Oscuro Varkur ha accresciuto la sua malvagità e corrompe i cuori dei più deboli.

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

I contadini sono sotto il maleficio di Valkur. Ogni volta che i Wardraks avanzano, i contadini seguono il percorso più breve verso la **regione 83**.

Continua sulla carta **Leggenda A3**. ➡



I Custodi dell'Albero Cavo offrono il loro aiuto. Bisogna salvare i contadini prima che raggiungano la Torre!

Importante: appena un contadino raggiunge la Torre o muore, la leggenda è immediatamente persa.

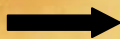
Inoltre, se una creatura entra in una regione contenente un contadino, il contadino muore.

I contadini si muovono solo dopo il movimento dei wardrak.

I totale dei contadini da salvare:

- Con 2 giocatori, due contadini
- Con 3 giocatori, tre contadini
- Con 4 giocatori, quattro contadini

I contadini sono salvi solo se vengono portati nel **Castello** (regione 0) o all'**Albero Cavo** (regione 57). Se vengono portati al Castello, i contadini si trasformano in scudi dorati.

Continua sulla carta Leggenda A4. 



Il Mago Oscuro possiede:

- 25 punti forza in 2 giocatori
- 35 punti forza in 3 giocatori
- 45 punti forza in 4 giocatori

Inoltre possiede:

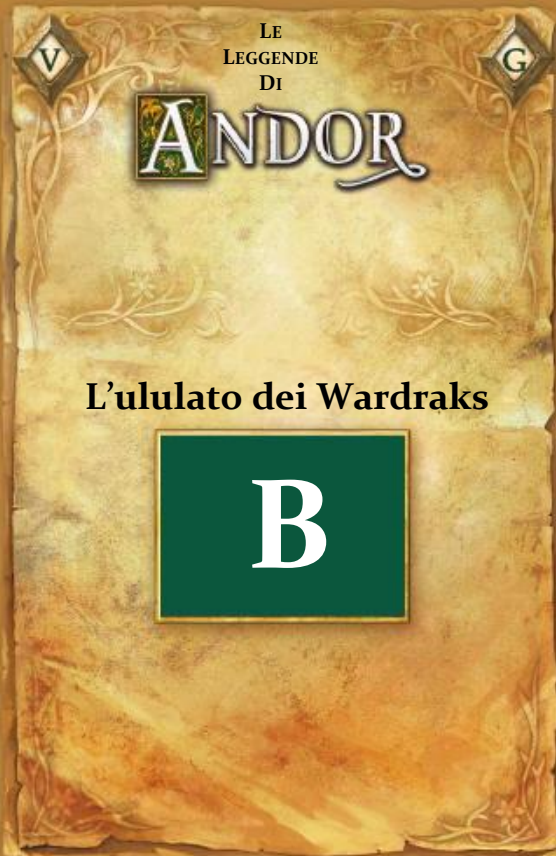
- 12 punti volontà in 2 giocatori
- 13 punti volontà in 3 giocatori
- 14 punti volontà in 4 giocatori

Il Mago Oscuro tira **due dadi neri** e somma i risultati uguali.

Dispone sempre di due dadi, a prescindere dal valore dei suoi punti volontà.

MISSIONE

Gli eroi devono difendere il **Castello**, salvare tutti i **contadini** e sconfiggere il **Mago Oscuro** prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N.



*Un lampo improvviso squarcia la notte ...
L'urlo dei Wardraks spaventa i cuori più saldi!*

Scoprire tre tasselli creature e applicarne immediatamente gli effetti. Se una regione è già occupata da una creatura, la nuova creatura occupa la regione adiacente seguendo le frecce. Se nella nuova regione è presente un contadino, la creatura si sposta nella regione successiva seguendo le frecce.

Tutti i Wardraks e i contadini si muovono di una regione, i Wardraks verso il Castello (regione 0) e i contadini verso la regione 83 seguendo il percorso più breve.

Se in questo movimento un contadino entra in una regione contenente una creatura, la leggenda è persa.



*Il Principe Halgard, figlio del Re Thorald,
accorre in aiuto della difficile situazione del
suo popolo!*

Piazzate il **Principe Halgard** nella regione 72.

Piazzate gli **Alleati Nani** nella regione 39: essi non possono essere spostati fino a che il **Narratore** non raggiunge la lettera K.

Contrassegna la lettera K del percorso della Leggenda con un **asterisco**. Nessuna creatura può accedere alla regione 38 e 39. Nel corso di un combattimento, gli Alleati Nani forniscono 4 punti forza aggiuntivi.

Le creature avanzano se e solo se la regione è libera, altrimenti si fermano.

Scoprire due tasselli creature e applicarne immediatamente gli effetti. Se una regione è già occupata da una creatura, la nuova creatura occupa la regione adiacente seguendo le frecce. Se nella nuova regione è presente un contadino, la creatura si sposta nella regione successiva seguendo le frecce.



Il Re Thorald ha una visione: la Strega Reka gli appare in sogno e gli predice la sconfitta di Valkur!

Bisogna trovare la **Strega Reka**, che si nasconde nella nebbia. Finché la Strega non viene trovata, la carta successiva non viene letta.

“Cercate il Re dei Gor – Reka si rivolge agli eroi – ha un veleno potente che può paralizzare il Mago Valkur. Ma fate attenzione: il Re dei Gor non è un avversario facile. Cercatelo nella Foresta Vigile.”

Piazzate un **Gor** nella regione 50 e contrassegnatelo con un **asterisco**. Il Re dei Gor si muove normalmente all'**Alba** raggiungendo la regione 0 (Castello). Il Re dei Gor possiede 20 punti forza e un totale punti volontà uguale alla somma di 4 punti volontà più il numero dei giocatori. Sconfitto, lascia 5 monete d'oro o punti volontà e il veleno. Il veleno può essere utilizzato contro Valkur e riduce i suoi punti forza di 5 e i suoi punti volontà di 3.



Il Mago Oscuro possiede:

- 25 punti forza in 2 giocatori
- 35 punti forza in 3 giocatori
- 45 punti forza in 4 giocatori

Inoltre possiede:

- 12 punti volontà in 2 giocatori
- 13 punti volontà in 3 giocatori
- 14 punti volontà in 4 giocatori

Il Mago Oscuro tira **due dadi neri** e somma i risultati uguali.

Dispone sempre di due dadi, a prescindere dal valore dei suoi punti volontà.

MISSIONE

Gli eroi devono difendere il **Castello**, salvare tutti i **contadini** e sconfiggere il **Mago Oscuro** prima che il **Narratore** raggiunga la lettera N.



*Un lampo improvviso squarcia la notte ...
L'urlo dei Wardraks spaventa i cuori più saldi!*

Scoprire tre tasselli creature e applicarne immediatamente gli effetti. Se una regione è già occupata da una creatura, la nuova creatura occupa la regione adiacente seguendo le frecce. Se nella nuova regione è presente un contadino, la creatura si sposta nella regione successiva seguendo le frecce.

Tutti i Wardraks e i contadini si muovono di una regione, i Wardraks verso il Castello (regione 0) e i contadini verso la regione 83 seguendo il percorso più breve.

Se in questo movimento un contadino entra in una regione contenente una creatura, la leggenda è persa.



Nel cuore della notte un urlo squarcia il silenzio... ma c'è ancora speranza per il popolo di Andor!

Tutti i Wardraks si muovono di una regione. Tutti i pozzi si riempiono.

Piazzate una **pozione** nella regione 64.

Piazzate il **principe Thorald** nella regione 83.

Leggete la **carta evento** in cima al mazzo.



La leggenda ha un lieto fine se ...

- Il **Castello** è stato difeso ...
- I **contadini** sono stati salvati ...
- **Valkur** è stato sconfitto ...

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- Il **Castello** non è stato difeso ...
- I **contadini** non sono stati salvati ...
- **Valkur** non è stato sconfitto ...