

LE  
LEGGENDE  
DI

**ANDOR**



**L'albero morente**

**A1**

Questa leggenda è scritta su 11 carte:  
A1, A2, A3, B, D, G, N,  
le carte "L'albero malato", "il Drago",  
"Le Fiamme del Drago".

Questa leggenda va giocata sul retro del tabellone, con lo scenario della "Miniera". Seguire le istruzioni riportate nella **Lista di Controllo**.

Successivamente preparare:

- La pedina **Strega**, la pedina **Il Mago Oscuro**, la pedina **Alleati Nani**, la pedina **Drago**, tre contadini
- Una pozione della strega
- Mischiate e ponete coperte 11 carte evento argento, 10 carte "Lago Segreto", 3 **erbe medicinali**, 6 **pietre runiche**, 8 **detriti**, 11 **gemme**, le due carte leggenda "L'albero malato"
- Piazzate gli asterischi sulle lettere del percorso leggenda **B, D e G**
- Tirate un dado rosso (decine) e un dado di un eroe (unità) per determinare la posizione di 5 delle 6 **pietre runiche**
- Piazzate le gemme (una a regione) nelle regioni 6, 28, 30, 42
- Piazzate nella Sala (regione 27) un **otre**, un'erba **medicinale** e 2 monete d'oro.

Continua sulla carta Leggenda A2. ➔

LE  
LEGGENDE  
DI

**ANDOR**



**L'albero morente**

**A2**

- Piazzate due **detriti** coperti nella regione 68
- Piazzate una X sulla lettera N del percorso leggenda, una X nella regione o e una X sull'icona del fuoco nel riquadro dell'alba
- Piazzate i Gor nelle regioni 9, 27 e 47 e gli Skrale nelle regioni 32, 43 e 60. Infine un Troll nella regione 6
- Il Gor nella regione 27 e il Troll nella regione 6 devono essere sconfitti prima di poter entrare nella regione e raccogliere gli oggetti

Imposta a seconda del numero dei giocatori i seguenti scudi d'oro:

- Con 2 giocatori, 3 scudi d'oro
- Con 3 giocatori, 2 scudi d'oro
- Con 4 giocatori, 1 scudo d'oro

Importante: in questa leggenda all'alba non si attiva il fuoco e non si leggono le carte evento. Inoltre, ogni volta che viene sconfitta una creatura non si attiva l'allarme.

Continua sulla carta Leggenda A3. ➔



*Un messaggio arriva dall'Albero dei Canti.  
Gli Abitanti del Bosco Vigile avevano una  
richiesta urgente...*

In questa leggenda l'Albero dei Canti deve essere difeso. Le creature convergono verso la regione 63 seguendo le frecce. Se una delle creature raggiunge la regione 63, occupa uno scudo d'oro. Una volta che tutti gli scudi sono occupati e entra un'altra creatura, la leggenda è immediatamente persa.

Le creature che invece raggiungono la regione o restano lì. Nella regione o possono entrare più creature.

---

**MISSIONE**

Uno degli eroi deve raggiungere la regione 63. Una volta raggiunta la regione, leggete la carta "L'Albero Malato".

---

Disponete gli eroi nella regione 71. Ogni eroe inizia con 4 punti forza e può prendere un qualsiasi oggetto dall'equipaggiamento. L'eroe con il rango più basso inizia a giocare.



*Lungo la strada per la Miniera agli eroi giunge una terribile notizia! Gli alleati nani sono stati catturati!*

Piazzate un Gor nella regione 36, uno Skral nella regione 26 e gli Alleati Nani nella regione 40.

Gli Alleati Nani possono essere utilizzati solo quando lo Skral nella regione 26 viene sconfitto. Analogamente anche il gioiello nella regione 28 può essere raccolto solo quando questo Skral viene sconfitto.

Piazzate un asterisco accanto allo Skral: questa creatura non si muove all'alba.



### L'albero morente

D

*Il Principe Hallgrand dei Nani ha scavato un tunnel segreto per raggiungere i suoi sudditi. Ma questi rumori hanno allarmato altre creature!*

Piazzate le seguenti creature:

- Uno **Skral** nella regione 41
- Un **Troll** nella regione 69

Ora è stato creato un passaggio segreto tra la regione 37 e la regione 53. Piazzate un asterisco tra le due regioni per ricordarvi del passaggio.



### L'albero morente

G

*Una figura losca si intravede all'orizzonte. "Non può essere ancora lui!" esclamano gli eroi.*

*E invece sì, Lui è tornato... ma stavolta per far del bene.*

Piazzate un **Gor** nella regione 49, un **Troll** nella regione 25 e un **Wardrak** nella regione 20.

Piazzate il **Mago Nero** nella regione 21: egli non avanza all'alba e non attacca gli eroi, in questa leggenda è un alleato.

Egli vende il **veleno** agli eroi

- 2 giocatori, 4 monete d'oro o punti forza
- 3 giocatori, 5 monete d'oro o punti forza
- 4 giocatori, 6 monete d'oro o punti forza

I punti forza e le monete d'oro possono essere donati da più giocatori. Il mago accetta anche una combinazione di monete e punti forza.



Gli eroi arrivano all'Albero delle Canzoni.  
 "Non so cosa sia successo, ma..."  
 Gli elfi riferiscono agli eroi che l'Albero soffre  
 di una misteriosa malattia. Solo una pianta  
 può salvare l'Albero, ma è stata ingurgitata dal  
 cucciolo di **Drago**.  
 Il Drago è ora sulla via dell'Albero!

Piazzate la miniatura del **Drago** sulla regione  
 43 assieme ad una **pozione**. Se sono presenti  
 delle creature nella regione 43 esse vanno  
 rimosse dal gioco.

La pozione non può essere usata dagli eroi, in  
 quanto è il rimedio da portare all'Albero.  
 Contrassegnate la pozione con un asterisco.

**OBIETTIVO DELLA LEGGENDA**

Gli eroi devono portare la **pozione** all'Albero  
 delle Canzoni prima che il Narratore  
 raggiunga la lettera N del percorso leggenda.

Il Drago si muove all'alba seguendo le frecce  
 portando con se la pozione. Ora leggi la carta  
 "Il Drago".



La leggenda ha un lieto fine se ...

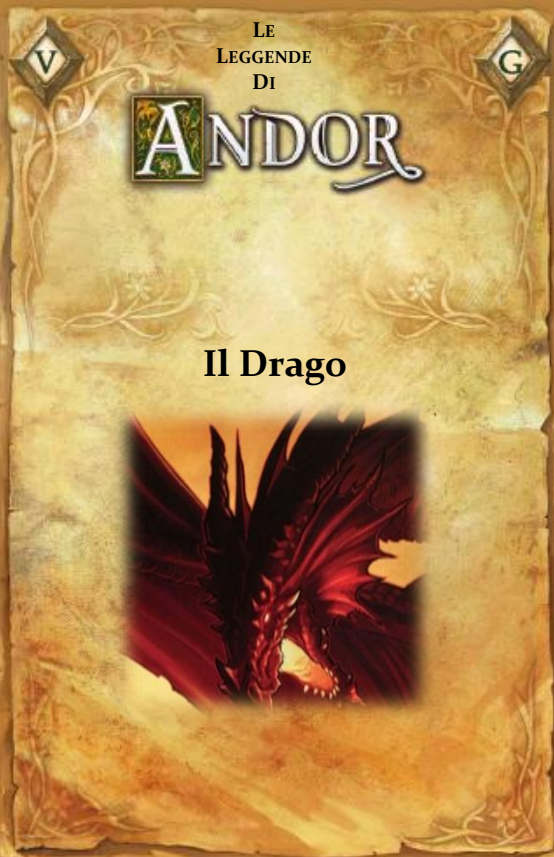
- La **pozione** è nella regione 63 ...
- **L'albero delle canzoni** è stato difeso

... finalmente anche questo pericolo è stato  
 scongiurato.

Gli Elfi ringraziano gli eroi con una festa così  
 sontuosa che se ne sentirà parlare a lungo ...

La leggenda non ha un lieto fine se ...

- La **pozione** non è nella regione 63 ...
- **L'albero delle canzoni** non è stato difeso



*A prima vista sembrava piccolo, ma nonostante questo non era meno crudele! Artigli affilati, zanne insanguinate, ali coriacee e ruggito tremendo... Non sarebbe stato un avversario facile!*

Il **Drago** possiede i seguenti punti forza:

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

Inoltre il Drago ottiene punti forza supplementari per ogni creatura presente sulla mappa dal gioco che è stanziata nella regione 0.

- Con 2 giocatori, il Drago ottiene 1 punto forza per ogni creatura
- Con 3 giocatori, il Drago ottiene 2 punti forza per ogni creatura
- Con 4 giocatori, il Drago ottiene 3 punti forza per ogni creatura.

Il Drago tira sempre due dadi neri, e possiede 12 punti volontà. Allo scendere a 6 punti volontà, tira un solo dado nero.

Sconfitto il Drago leggete la carta "L'ira dei Draghi".



*Un tremendo boato scuote le pareti della miniera. Gli altri Draghi erano furiosi! Ora gli Eroi dovevano far attenzione a come procedere...*

Rimuovere la X rossa dal simbolo delle fiamme nel riquadro dell'alba. A partire da questo momento, ad ogni nuova alba si scatena una raffica di fuoco.

Per le regole delle "fiamme", valgono le stesse della Leggenda 4, con la differenza che ora anche le creature che si trovano sulla traiettoria delle fiamme vengono danneggiate, allo stesso modo degli eroi. Se una creatura viene danneggiata e raggiunge 0 punti volontà, essa viene rimossa dal gioco e il Narratore non avanza.