

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La Scorta del Re



Questa leggenda è scritta su 8 carte:
A1, A2, A3, D, H, N,
la carta "Il Vecchio Pazzo"
e la carta "Nella Miniera".

Seguire le istruzioni riportate nella **Lista di Controllo**. **Importante:** scegli e mischia 3 Contadini a faccia in giù: 1 Uomo e 2 Donne.

Successivamente preparare il seguente materiale accanto alla mappa di gioco:

- Le pedine della "Strega" e di "Re Brandur", i 15 Tasselli Creatura e l'oggetto "Veleno".
- Sistemare un **asterisco** sulle lettere **D, H e N** del percorso Leggenda.
- Le carte "Il Vecchio Pazzo" e "Nella Miniera".
- Piazzate un **Gor** nelle Regioni **10, 20, 39, 43, 48** e uno **Skrall** nella Regione 45.
- Posizionare 9 Tasselli Creatura coperti sul percorso Leggenda: una su ciascuna Lettera da **BaH**, aggiungendo i due rimasti su **CaE**. I Tasselli sono attivati solo quando il Narratore raggiunge la rispettiva Lettera.


Nota: Quando il Narratore raggiunge una lettera del percorso Leggenda contenente sia il Tassello Creatura che una Carta Leggenda, il Tassello Creatura ha la precedenza.

Continua sulla carta Leggenda A2. ➡

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La Scorta del Re



- Tirate un dado rosso (decine) e un dado di un Eroe (unità) per determinare la posizione di 5 delle 6 **Pietre Runiche** e di 2 **Otri**.

Le ultime tempeste invernali avevano messo in ginocchio il paese, mentre una nuova avventura attendeva gli Eroi di Andor. Melkarth, il guardiano, dall'Albero Cavo reca una notizia allarmante. Piazzate tutti gli eroi nella Regione 57. "Si dice che il Re abbia perso la testa" affermò Melkarth "è partito verso Sud da solo e vestito di stracci, prima che i suoi soldati potessero fermarlo. Nessuno sa dove sia diretto".

Collocate i contadini a faccia in giù nelle Regioni **24, 28 e 34**. Se un Eroe è nella stessa Regione può scoprirlo (se possiede il **Cannocchiale** anche dalla Regione adiacente). Se è una Contadina, può essere utilizzato come di consueto ed essere portato al Castello. Se è un Contadino è il Re, andrà quindi scambiata con la pedina di Re Brandur. Appena la posizione del Re viene scoperta, leggere subito ad alta voce la carta "Il Vecchio Pazzo".

Continua sulla carta Leggenda A3. ➡

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La Scorta del Re

A 3

Il Re si muove con gli Eroi. Se una Creatura entra in una Regione contenente un Eroe che trasporta il Re (anche se non è ancora stato trovato) **la Leggenda è immediatamente persa.**

Melkarth guardò all'orizzonte "Ancor peggio, i nostri esploratori hanno riferito che le creature si preparano a lanciare un grande attacco al Castello. Dovete salvare il Re e proteggere la rocca!"

Obiettivo:

Gli eroi devono difendere il **Castello**, trovare il **Re** e scortarlo nella **Miniera** (regione 71). Quando il narratore arriva alla lettera **H**, il Re deve essere già nella Miniera.

Ogni Eroe inizia con **1 Punto Forza**. Il gruppo riceve **5 Monete d'Oro** e **3 Punti Forza**.

Nota: dato che gli Eroi iniziano la partita su una Regione col simbolo del mercante, possono acquistare Equipaggiamenti senza spendere ore.

Una pioggia gelata sferzò gli Eroi, mentre si allontanavano dall'Albero Cavo.

L'Eroe con il secondo rango più alto inizia a giocare.

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La Scorta del Re

D

Piazzate un Gor nelle Regioni **47** e **63**.

Uno degli Eroi era immerso fino alle caviglie nel pantano, quando nella pioggia fitta riconobbe una figura. Era Garz, un mercante. "Non pioverà per sempre, amico mio" esordì il nano. "Tu e i tuoi amici state combattendo una battaglia persa, spero lo sappiate, eh? Però lo ammetto: non vi arrendete di fronte a niente. Quindi, ecco qua!" aggiunse, porgendo agli Eroi una fiala contenente un liquido nero.

Un Eroe riceve l'oggetto **Veleno**. Il Veleno può essere utilizzato due volte. Un Eroe può utilizzarlo in combattimento dopo aver lanciato i dadi e prima della reazione della Creatura.

Il Veleno ha due effetti:

1. Se la Creatura perde il round, viene sconfitta immediatamente, ma darà alcuna ricompensa.
2. La Creatura non viene posta nella Regione 80, ma viene rimossa dal gioco e il Narratore non avanza sul percorso Leggenda.

Garz si voltò ed esclamò "Questo è il mio contributo per il bene del Paese, ma non dirlo a nessuno! Ho una reputazione da difendere ...".

LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Scorta del Re



La Leggenda è persa se il Re non è nella **Miniera** (Regione 71).

Se siete nella Miniera, piazzate un **Troll** nelle regioni **40** e **45**.

*Il Re e il Principe parlarono a lungo. I Nani decisero di stipulare una nuova alleanza, ma ad una condizione: gli eroi dovevano svelare i segreti della Miniera, trovare alcune gemme preziose e ritrovare lo **Scudo Astrale**. Ma per questo ci sarà un'altra leggenda... Il volto del Re era pallido. Sembrava molto stanco e faticava a stare in piedi da solo. Assieme a lui, gli Eroi si avviarono verso l'uscita della Miniera.*

Obiettivo Leggenda:

Gli Eroi devono scortare il **Re** al **Castello** (Regione 0) prima che il Narratore raggiunga la lettera **N**. Quando il Re raggiunge il Castello, il Narratore si sposta immediatamente sulla lettera **N**.

Importante: L'Eroe che si muove col Re perde alcuni Punti Forza per ogni Regione attraversata (anche usando l'Otre) in base al numero di giocatori:

Con 2 giocatori, **2 Punti Volontà**

Con 3 giocatori, **3 Punti Volontà**

Con 4 giocatori, **4 Punti Volontà**

LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Scorta del Re



La Leggenda **ha un lieto fine** se...

...il Re è nel castello...

...il Castello è stato difeso.

Grazie alla scorta degli Eroi, il Re tornò al suo Castello. Finalmente la pioggia era cessata in tutto il regno si poteva vedere l'arcobaleno. La pace sembrava aver fatto ritorno, e gli Eroi si sarebbero goduti qualche giorno di calma prima di scoprire "Il Segreto della Miniera".

Se volete abbassare il livello di difficoltà della Leggenda, aggiungete uno scudo al Castello usando il secondo Contadino uomo.

La Leggenda non ha un lieto fine se...
...il Re **non** è nel castello...
...il Castello **non** è stato difeso.

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La scorta del Re



Il Vecchio pazzo

Questa carta viene letta
quando si incontra il Contadino.

L'Eroe si avvicinò al vecchio vestito di stracci. "Siete voi, mio Re?"

*Brandur riconobbe l'Eroe e spiegò perchè fosse partito "Mi sento molto stanco, ma non voglio lasciare il mio Regno indifeso. Anni fa l'avidità mi ha portato a rompere la forte alleanza che avevamo con i Nani, perchè mi rifiutai di aiutarli nella ricerca dello **Scudo Astrale**. Così ho deciso di partire da solo per la Miniera, con la speranza di riparare al mio errore, ma purtroppo ho sopravvalutato le mie forze..."*
L'Eroe aiutò il Re a sorreggersi in piedi "Mio Signore" gli disse "voi non siete da solo".

Missione:

Gli Eroi devono scortare il Re nella **Miniera** (Regione 71) prima che il Narratore raggiunga la Lettera **H**.

Piazzate come promemoria un **asterisco** nella Regione 71.
Quando il Re raggiunge la Miniera, leggete immediatamente la carta "Nella Miniera".

LE
LEGGENDE
DI

ANDOR

La Scorta del Re



Nella Miniera

Questa carta viene letta quando si
entra nella Miniera (regione 71).

Anche se a fatica, il Re aveva raggiunto il suo obiettivo. I Nani accolsero con poco entusiasmo Re Brandur e lo portarono all'ingresso della Miniera. Il Principe Hallgard, capo dei Nani, sgranò gli occhi alla vista del Re. I due cominciarono a parlare a lungo a bassa voce...

Quando il Narratore raggiunge la Lettera **H**, il Re può lasciare la Miniera.

Obiettivo Leggenda:

Gli Eroi devono scortare il Re al sicuro nel Castello (Regione 0) prima che il Narratore raggiunga la Lettera **N** sul percorso Leggenda.

Importante: L'Eroe che si muove col Re perde alcuni Punti Forza per ogni Regione attraversata (anche usando l'Otre) in base al numero di giocatori:

Con 2 giocatori, **2 Punti Volontà**
Con 3 giocatori, **3 Punti Volontà**
Con 4 giocatori, **4 Punti Volontà**

Se i Punti Volontà dell'Eroe che si muove con il Re scendono a 0, sarà compito di un altro Eroe scortare il Re.