

Seguire le istruzioni della **Lista di Controllo**.

Mischiare il seguente materiale:

Erbe Medicinali, Pergamene, i Tasselli Creatura e le Carte Leggenda: Mago, Arciere, Guerriero, Nano.

Posizionare gli Eroi (se presenti) come segue:

- Nano: Regione 84
- Mago: Regione 37
- Arciere: Regione 60
- Guerriero: Regione 0

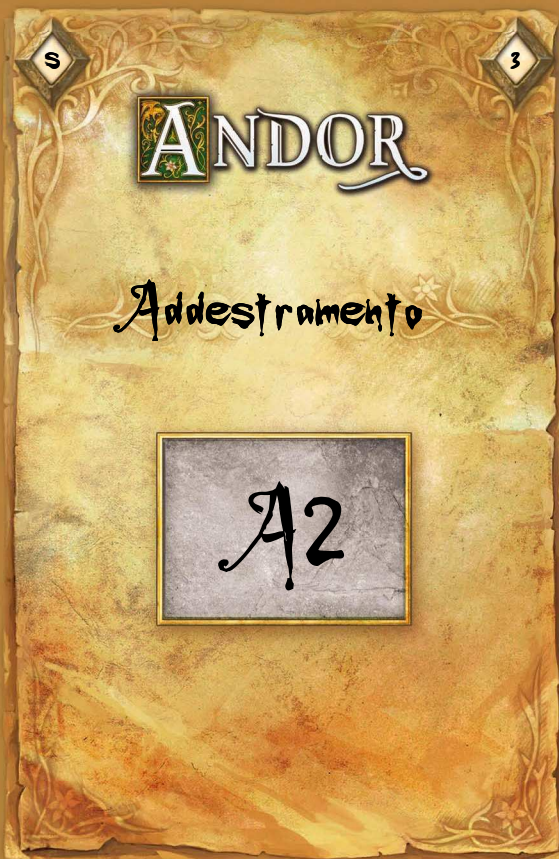
Posizione 1 Pergamena su ogni tessera Eroe.

3 anni! 3 anni sono passati da quando gli eroi sconfissero il drago nero Tarok.

In questi lunghi anni, gli eroi che hanno portato la salvezza ad Andor hanno seguito un lungo e faticoso addestramento per essere ancora una volta i protettori di questa terra.

Ma in questi lunghi anni anche i mostri sembrano esser diventati più forti...

Continua nell'A2



Ad ogni eroe assegnare **casualmente (o sceglierla) 1 (delle 4)** carte Leggenda associata al proprio eroe.

Ogni eroe legga la propria carta Leggenda, inoltre scoprire per ogni eroe la Pergamena data, ogni eroe **inizia** con tanti punti volontà quanto il valore della pergamena.

Ogni eroe lanci **uno** de propri dadi, l'eroe **inizia** con tanti punti forza quanto il valore del risultato.

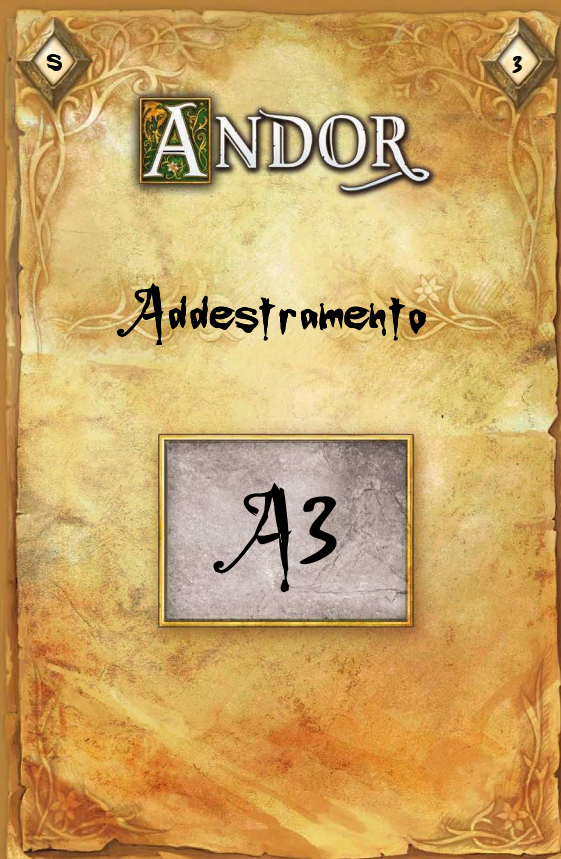
Importante: Leggere la carta Leggenda **Combattimento** in cui viene spiegato il potenziamento dei mostri.

Importante: Mischiare nuovamente tutte le Pergamene e tenerle coperte.

Pescare e applicare in sequenza gli effetti di 5 Tasselli Creatura.

Posizionare 1 Erbe Medicinali in regioni casuali (lanciare dado rosso(**decine**) e un altro dado(**unità**) per determinare la regione).

Continua sull'A3



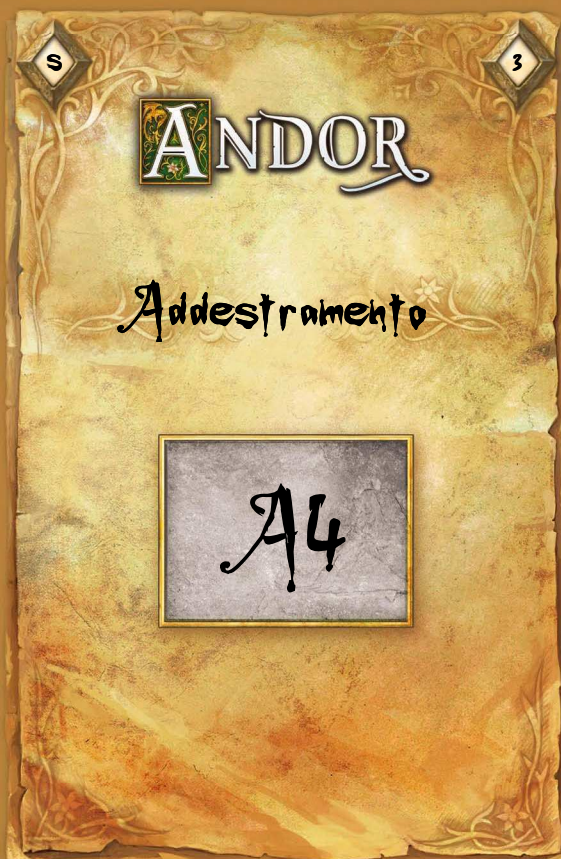
In questo periodo la popolazione di Andor si è unita per difendersi dalle continue razzie dei mostri che hanno logorato le difese del Castello. Per fortuna non erano altro che gruppi isolati. Sembra però che il vostro fato sia legato a quello di queste Creature, il vostro ritorno ha portato anche il loro.

Importante: Posizionare una X rossa su uno degli scudi collegati al numero dei giocatori, quello scudo non può essere utilizzato per l'ingresso dei mostri nel Castello.

Posizionare 4 Contadini nelle regioni: 64, 32, 56, 49 (Ricordarsi che gli Eroi possono prendere i Contadini anche non fermandosi nelle regioni). Posizionare 1 tassello creatura sulle lettere C e L.

Posizionare degli asterischi sulle lettere: E, J per ricordarsi delle carte Leggenda associate.

Continua sull'A4



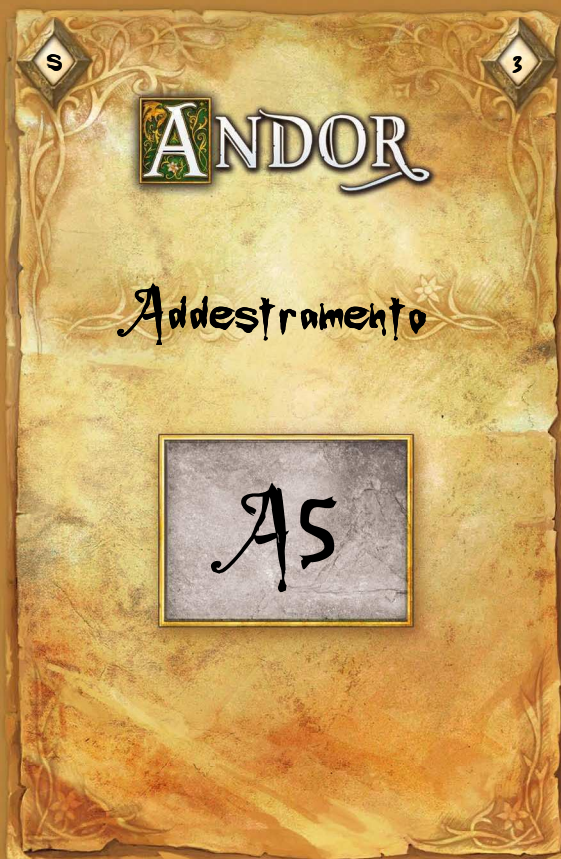
Le pietre runiche sono state date ai Mercanti, per far in modo che le custodissero al vostro ritorno.

Posizionare 1 Pietra Runica scoperta (colori differenti) su ogni regione contenente il simbolo del Mercante, l'eroe che si trova in una di queste regioni può raccogliere la Pietra.

Posizionare gli Alleati Nani nel Castello e leggere la carta **Mercenari**.

Inizia l'eroe con il rango più basso. Assegnare al gruppo un cannocchiale, un Falco e 8 Monete d'oro.

Continua sull'A5

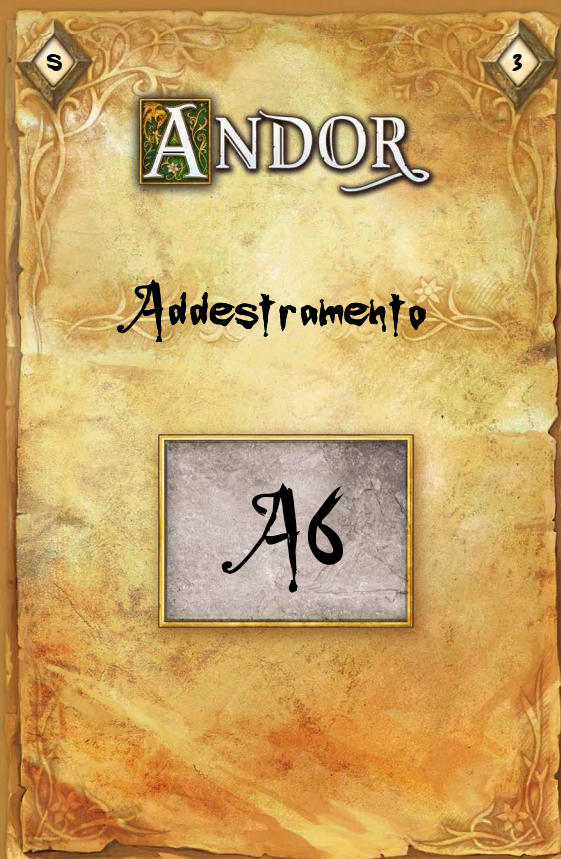


Appena gli eroi lasciano i campi dei loro rispettivi maestri, sentono una voce:
 <"Bentornati amici miei, sto parlando tramite i miei stregoni a tutti voi, sono Thorald, il principe che avete salvato tante volte in passato e che adesso è diventato Re, ho cercato di prendermi cura di questa terra in vostra assenza, ma mi rincresce informarvi che questo non è solo un saluto da un vecchio amico, ma un'ulteriore richiesta d'aiuto.

I mostri stanno raggiungendo il Castello in massa, e gli esploratori mi hanno informato che sono come "mutati", vi prego di aiutarci ancora una volta!!">

Mentre la richiesta del nuovo Re di Andor ancora rimbombava nella testa degli eroi, all'improvviso tutto si fa scuro e davanti ai loro occhi compare Reka.

Continua sull'A6



<"Certo, la difesa del Castello e dei suoi abitanti è importante, ma i problemi vanno sempre estirpati alla radice, i mostri sono sempre stati foglie di un albero secolare, trovate la radice e l'albero cadrà">.

Nella mente degli eroi si fa chiaro un cammino, un percorso da seguire per raggiungere la regione dove trovare degli indizi utili su quello che sta succedendo.">

Importante: Se il castello cade la Leggenda è Persa

Posizionare un Asterisco nella regione 26, se un eroe entra in questa regione, leggere la carta Leggenda "Indizio A".

Importante: Le pergamene che otterrete tramite gli Indizi, non vanno scartate, ma vanno posizionate sugli eroi (Non occupano spazi equipaggiamento)

Missione:

Gli eroi devono scoprire l'**Indizio D**



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Assassino:

Contro Creature Normali:

In combattimento può lanciare tutti i suoi dadi possibili, se nel lancio è presente almeno un 6 la Creatura viene sconfitta e l'eroe ottiene il **doppio della ricompensa**, se non è presente l'eroe affronta il combattimento come se avesse totalizzato **-6** (il Totale non può mai essere minore di 0).

Esempio di Combattimento:

L'eroe ha 9 Punti Volontà e 5 Punti Forza, lancia quindi 4 dadi verdi, e ottiene 4, 4, 5, 1, l'eroe affronta il combattimento con 0 Punti Forza (può portarlo alla morte).

Contro Creature Speciali:

Lancia tutti i dadi ma non innesca l'abilità dell'elmo (se lo possiede).

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Ladro

Attacca con tutti i dadi insieme, ma nel lancio i 6 vengono ignorati.

Una volta al giorno, se si trova nella stessa regione di un Mercante, può perdere 2 Punti Volontà per rubare un equipaggiamento o 1 Moneta d'oro.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Erborista:

Attacca come l'arciere ma solo dalla stessa regione del mostro.

Una volta al giorno può utilizzare 1 di queste abilità:

- Guadagna 3 Punti Volontà
- Fa guadagnare ad un alleato della stessa regione 2 Punti Volontà
- Se si trova in una regione contenente un mostro può avvelenarlo (un mostro alla volta), posizionare il veleno vicino al mostro, quest'ultimo durante i combattimenti non lancerà il dado per i Punti Volontà.

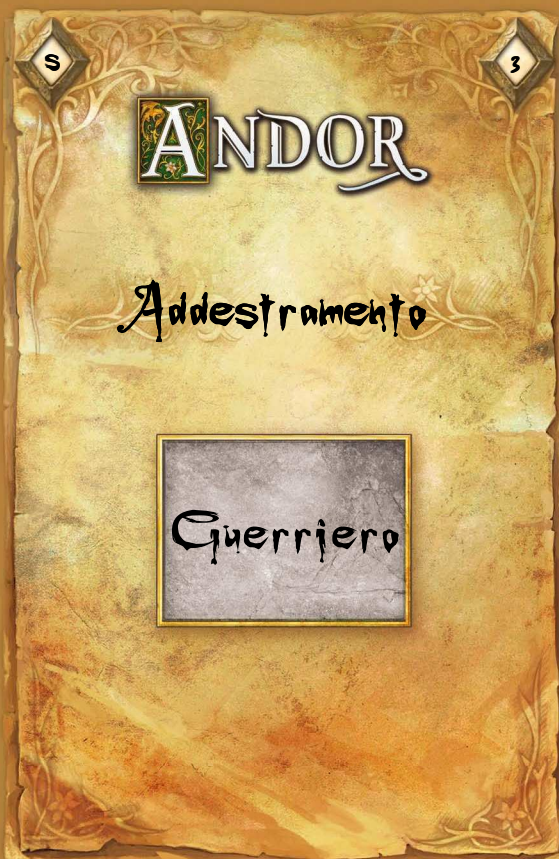
Importante: Non può portare nessun tipo di equipaggiamento.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Sono passati 3 anni, ma sembra che non sei cambiato affatto.

L'eroe mantiene la sua abilità

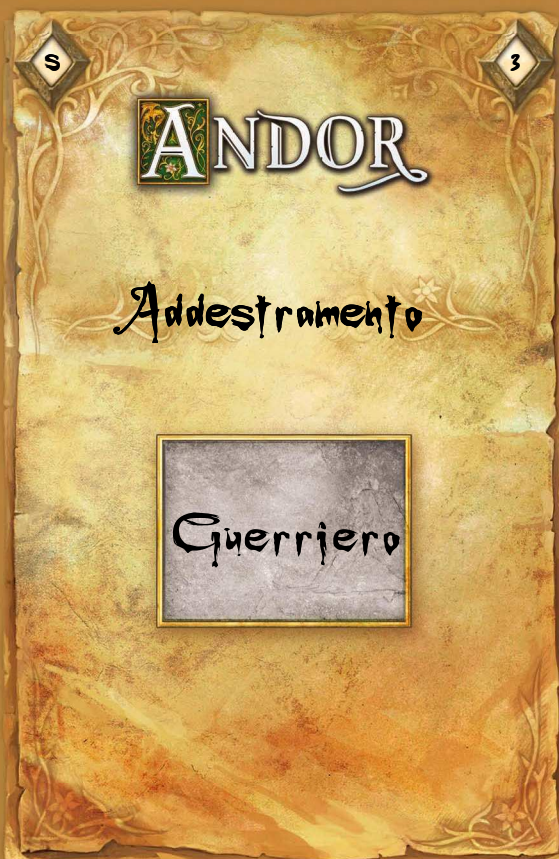


Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Cavaliere:

Per ogni Ora può muoversi di due regioni.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Esploratore:

Per ogni Tassello Nebbia **attivato** guadagna:
1 Punto Volontà e 1 Moneta d'oro

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Cacciatore:

Ad ogni Alba quest'eroe guadagna 1 Punto Volontà.

Ogni volta che sconfigge un mostro o fa parte di un gruppo che sconfigge un mostro, quest'eroe guadagna 1 Punto Volontà.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Sono passati 3 anni, ma sembra che non sei cambiato affatto.

L'eroe mantiene la sua abilità

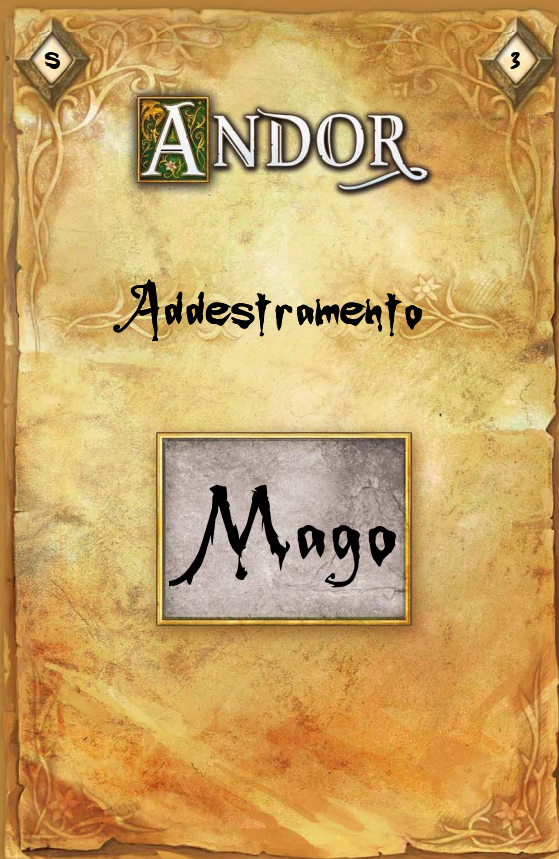


Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Illusionista:

Una volta per round di combattimento, può far rilanciare un qualsiasi numero di dadi dei mostri.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.

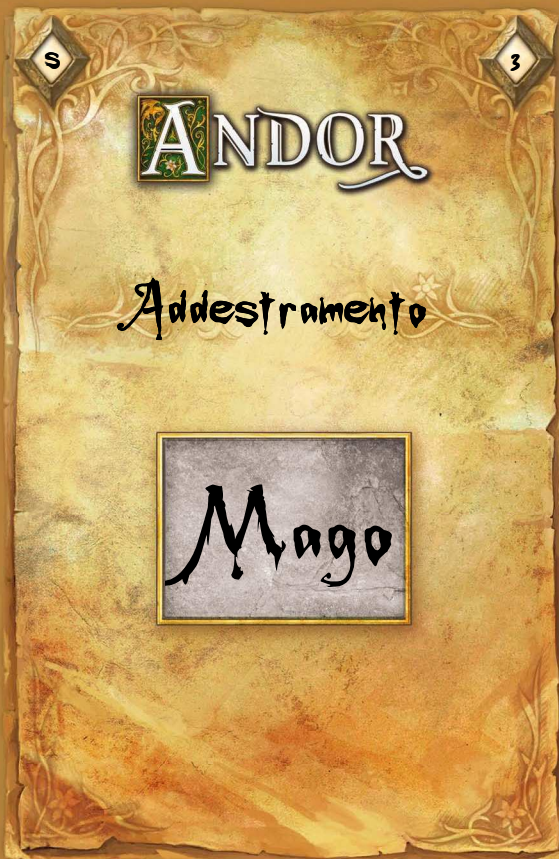


Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Manipolatore della Volontà

Una volta al giorno, all'inizio di un combattimento, può lanciare 2 dadi rossi, se il risultato è maggiore o uguale al numero dei Punti Volontà **base** della Creatura questa lancerà per tutto il combattimento soltanto 1 dado.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.

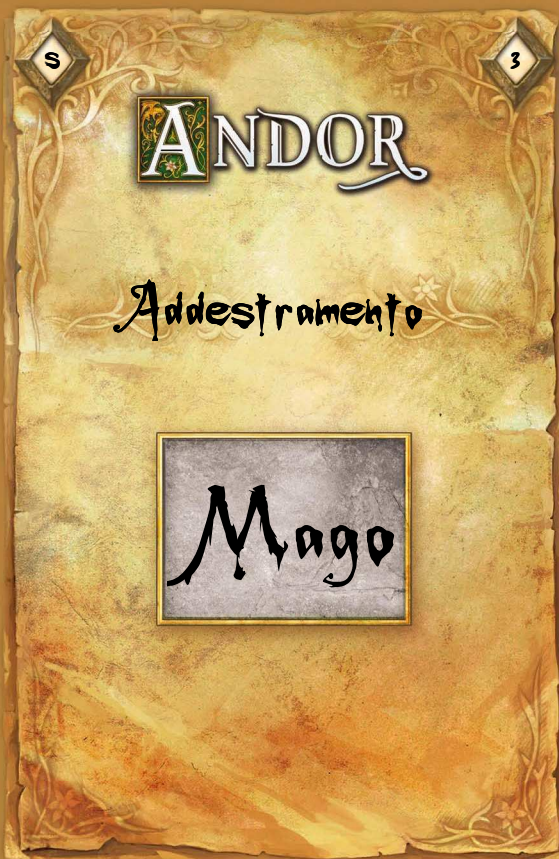


Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Eremita:

Quando non combatte in gruppo l'eroe lancia 2 volte il proprio dado e somma i risultati.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Sono passati 3 anni, ma sembra che non sei cambiato affatto.

L'eroe mantiene la sua abilità



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Minatore:

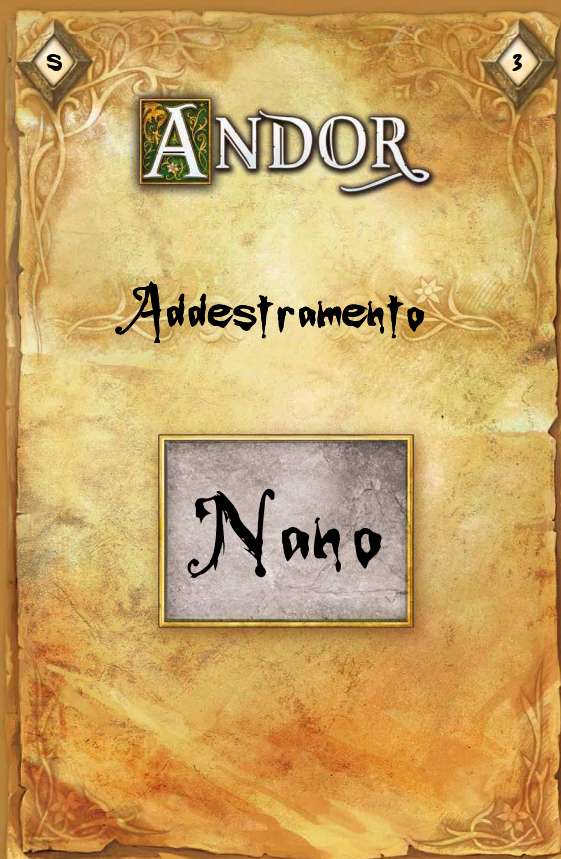
L'eroe inizia con 6 Gemme (tre di valore 2 e tre di valore 4).

Le gemme possono essere usate per modificare il movimento dei mostri.

Se in un territorio adiacente di un mostro è presente una gemma, quest'ultimo durante il suo movimento non si muoverà verso le frecce ma verso la gemma (se presenti più gemme, si muoverà verso la gemma con il valore più alto, a parità di valore verso la regione con il numero più basso).

Se un mostro si trova in una regione dove è presente una gemma, **eliminare** la gemma dal gioco.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Spia

Se il dischetto dell'eroe si trova nel riquadro alba, e l'eroe si trova in una stessa regione di un mostro, l'eroe guadagna 1 Punto Volontà e 2 Moneta d'oro.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



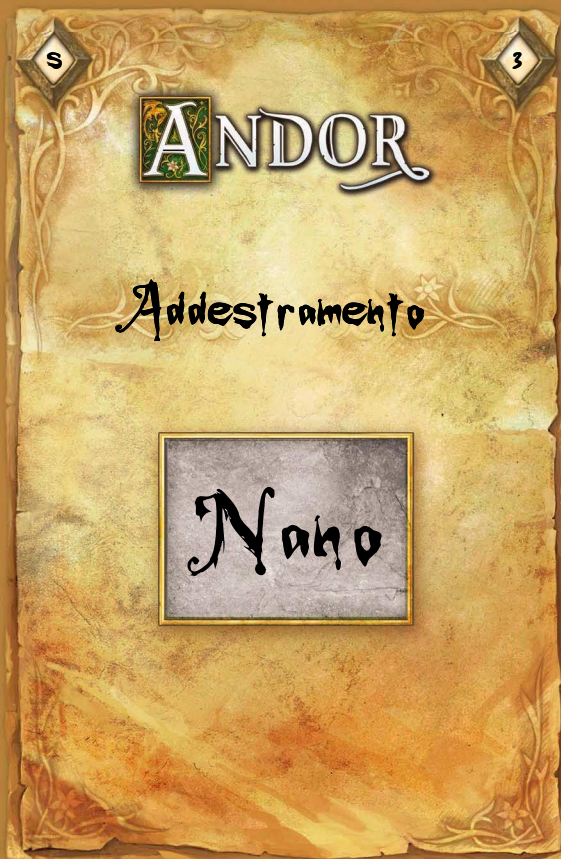
Questi anni d'addestramento ti hanno cambiato!

Abilità Speciale - Ingegnere:

Una volta al giorno, l'eroe può spendere 4 ore per costruire una torre (utilizzare la torre costruibile) nella regione in cui si trova. Un eroe sulla torre guadagna 5 Punti Forza se è in possesso di un **Arco** (o è l'arciere).

Ci può essere un eroe soltanto sulla Torre.

Importante: Questa abilità sostituisce quella scritta sulla tessera Eroe.



Sono passati 3 anni, ma sembra che non sei cambiato affatto.

L'eroe mantiene la sua abilità



In questa Leggenda, ogni volta che si combatte tenere conto dei seguenti fattori che modificano il livello di pericolosità dei mostri:

- All'inizio del combattimento lanciare un dado rosso che indica Punti Volontà **aggiuntivi** per il mostro (questo può portare modifiche nel numero dei dadi lanciati)
- I Punti Forza delle Creature sono il **doppio** di quelli raffigurati

Esempio Combattimento contro uno Skraal:

Si lanci un dado (risultato 5),

Lo Skraal ha:

- 12 Punti Forza
- 11 Punti Volontà
- Lancia 3 dadi rossi

Importante: Le ricompense non cambiano



Con l'assenza degli eroi, la popolazione si è dovuto affidare per la loro sopravvivenza a queste nuove figure.

L'aiuto fine a se stesso è diventato cosa rara in questa terra.

In questa leggenda gli Alleati Nani sono chiamati Mercenari Nani.

Seguono le normali regole di movimento, e aggiungono la loro Forza in combattimento.

Differenze: **Non** è possibile muovere i Mercenari con le Ore degli Eroi, per servirsi dell'aiuto dei Mercenari, il Gruppo può pagare almeno 1 moneta d'oro per muovere i Mercenari fino a 4 regioni di distanza (e possibile pagare più monete in una volta e più volte al giorno)



Benedizione di Reka

Una luce luminosa proveniente dal cielo pervade gli eroi.

Lanciare un Dado Nero, il gruppo riceve tanti Punti Volontà quanto il risultato del Dado.

Maledizione Oscura

Magia oscura e terra danno la vita a queste Creature:

Generare (lanciare dado rosso (decine), dado qualsiasi (unità) per determinare la regione):

- 2 Giocatori: Gor
- 3 Giocatori: Skraal
- 4 Giocatori: Troll



Maledizione Oscura

Un raggio oscuro proveniente dal cielo colpisce gli eroi.

Lanciare un Dado Nero, il gruppo perde tanti Punti Volontà quanto il risultato del Dado.

Benedizione di Reka

La forza del Bene vi aiuterà sempre.

Gli eroi possono eliminare la Creatura più vicina al castello (se ce ne è più di una scelgono gli Eroi), Il Narratore non si muove.



Vento incessante, foschia, nubi dense, dirupi e vette frastagliate... questa regione sembra essere stata dimenticata dal tempo... una sola luce filtra attraverso il cielo, e illumina una strana roccia... arrivato nei pressi, sulla roccia si trova una pergamena... appena la tocchi hai come la sensazione che solo tu potevi prenderla e portarla fuori da quel luogo, su di essa una scritta in una lingua sconosciuta:

"...Aker... sueuva è na fioota fi Aker... annopvapavexi uvonvi, annopvapavexi xixepvi... pop uieve i depxepuv..."

E sul retro un disegno di un luogo, sarebbe meglio recarsi lì per ulteriori informazioni.

Scoprire una pergamena e sommare il valore della pergamena alla regione corrente, posizionare un asterisco su questa regione. Se un eroe termina il suo movimento in questa regione leggere la carta Leggenda "**Indizio B**".



Appena entri in questa regione, ti senti stanco e assonnato e ti addormenti...

Posizionare il segnalino ora dell'eroe nel riquadro Alba.

Ti svegli con un'altra pergamena tra le tue mani con altre scritte:

"...Vi uvai axxieipafo... uei oonvo xieipo... anna toxipa... uei oonvo xieipo anna vua... ootve..."

Sul retro un'altra mappa con la figura di Creature.

Per scoprire il prossimo indizio l'eroe deve portare con se il corpo di alcune creature:

2 giocatori: Skraal e Gor

3-4 giocatori: Gor, Skraal e Troll

Generare casualmente (dado rosso(decine) dado giocatore(unità)) le **Creature** associate al numero dei giocatori).

In questo momento le Creature una volta uccise possono essere posizione sulle tessere degli eroi(il Narratore si muove lo stesso), e possono essere scambiate tra eroi nella stessa regione.

Scoprire una pergamena e sommare il valore della pergamena alla regione corrente, posizionare un asterisco su questa regione. Se un eroe con le **Creature** termina il suo movimento in questa regione leggere la carta Leggenda "**Indizio C**".



Con le carcasse delle Creature sulle tue spalle esplori questa regione...

... il loro peso e il loro odore ti indebolisce ogni passo che fai, fino a quando il tuo cammino ti porta in una conca coperta da tre lati da ripide alture... in fondo vedi un altare e ti avvicini...

... l'altare è lucido, sembra fatto d'acqua... automaticamente getti le carcasse nell'altare...

... le creature si decompongono all'istante, sembrano unirsi in un miscuglio di arti e organi, quello che vedi è tutto tranne naturale...

... alla fine del processo l'amalgama delle carcasse di quelle creature hanno dato vita ad una pergamena, del tutto uguale alle precedenti, con sopra alcune parole:

"Aker, pop retroevveve a Aker fi tiaesuiuite i roveti" e sul retro un'altra mappa con la figura di un'erba.

Posizionare un Erba Medicinale nella regione 15. Scoprire una pergamena, l'eroe perde tanti punti volontà quanto il valore della pergamena, sommare il valore alla regione corrente, posizionare un asterisco su questa regione.

Quando **tutti** gli eroi entrano in questa regione e uno di loro porta un Erba Medicinale leggere la carta Leggenda "**Indizio D**"



Facendovi forza uno con l'altro cercate di percorrere questa regione, alla ricerca di risolvere ancora una volta la situazione che minaccia la vostra terra. Le pergamene che avete raccolto sembrano spingervi lungo questa regione. Raggiungete un lago, del tutto nascosto, l'acqua sembra tremolare alla vostra presenza e sulla riva sono presenti 3 pietre, su una sta scritto "Acqua", sulla seconda "Sangue" e sulla terza "Natura"... uno degli eroi posiziona la prima pergamena sulla prima pietra e la bagna con l'acqua del lago, l'eroe che ha ottenuto la seconda pergamena la posiziona sulla seconda pietra e si taglia bagnandola col suo sangue.

L'eroe tira un dado, perde tanti punti volontà quanto il risultato.

Continua sulla Carta Legenda "**Indizio D2**"



Uno degli eroi che possiede l'erba medicinale, posiziona la terza pergamena sulla terza pietra e l'erba su di essa.

Scartare un Erba Medicinale.

Appena l'erba tocca la pergamena, un turbine esplode dal centro del lago, una colonna d'acqua si innalza davanti a voi. Sulla cima di questa colonna notate una figura.

"Penso che dovrei essere grata o almeno essere riconoscente verso coloro che mi hanno liberata. Secoli fa mi chiamavano Aker, le iscrizioni su quelle pergamene magiche sono scritte in una lingua a voi non nota e indicano magicamente la strada da NON seguire..."

Si interrompe ridendo copiosamente.

"Quelle iscrizioni citano: <Aker, questa è la dimora di Aker, allontanatevi stolti, allontanatevi viventi, non siete i benvenuti. Ti stai avvicinando, sei molto vicino alla rovina sei molto vicino alla tua morte. Non permettete ad Aker di riacquisire i poteri>"

Continua sulla Carta Leggenda "Indizio D3"



Aker continua a parlarvi:

"Anche queste pietre sono incise con una lingua dimenticata, ma grazie alle vostre pergamene sapevate cosa fare, o cosa NON fare... vedete io provengo da un mondo in cui la popolazione disprezzava la Magia, era vista come causa negativa di tutti i mali e quindi se qualcosa era suggerito da un talismano magico era automaticamente disprezzato e ignorato... Ma grazie a voi sono ritornata... sono una Sroken, una Strega Antica, il sigillo che mi teneva prigioniera si è indebolito e sono riuscita dalla mia prigione a modificare le creature che in questo mondo vivono nel Male e quindi a spingervi a capire il perché... Vi ho raccontato questo per ripagarvi della mia liberazione, ma adesso è finita per voi..."

Una sfera nera improvvisamente compare in cielo e sfreccia verso gli Eroi colpendoli.

Continua sulla Carta Leggenda "Indizio D4".



Ogni eroe lancia un proprio dato e perde tanti **Punti Forza** quanto è il risultato. Ad 1 Punto Forza sottrarre la rimanenza di Punti Volontà. Il gruppo perde tanti Punti Volontà quanto il valore della pergamena **ottenuta** col valore più alto * N° Eroi (a 0 sottrarre Forza come avviene in Combattimento).

Se un eroe arriva a 0 Punti Forza spostare il Narratore sulla lettera N saltare il testo seguente.

Gli eroi annebbiati dal dolore videro Aker che si allontanava lentamente.

Sfiniti cercarono di raggiungere la dimora degli Elfi.

Il Gruppo perde tanti Punti Volontà, quanto il percorso più breve dalla regione corrente e la regione 57 * N° Eroi. (es. Regione Corrente 51, il gruppo perde 8 PV. Regione corrente 68 il gruppo perde 24 PV).

Spostare il Narratore sulla lettera N.



La Leggenda è vinta se:

- Il castello è stato difeso
- Nessun eroe è morto
- È stato scoperto l'indizio D

Gli eroi stanchi e sconfitti raggiunsero l'Albero Cavo e narrarono i fatti accaduti al Gran Consiglio Elfico. Dopo 2 settimane gli esploratori elfici scoprirono dove era andata Aker, nella "Miniera Abbandonata", luogo ormai immerso nella più profonda magia oscura...

Gli eroi ancora feriti e desiderosi di vendetta si incamminarono verso la Miniera....

Ma questa è un'altra storia, raccontata nella Leggenda "Nuova Alba"...

La Leggenda è persa se:

- Il castello non è stato difeso
- Non è stato scoperto l'indizio D
- Almeno un eroe è morto