



?

 DIE LEGENDEN VON

ANDOR

?

**Mini espansione per
 le leggende 2, 3, 4 e 5
 e per Lo Scudo Astrale.**



**Koram,
 il capotribù dei Gor.**


 Questa carta verrà attivata quando il narratore arriva a questa lettera.

*Avviso: Nel caso che un'altra carta leggenda o un tassello creature deve essere attivato simultaneamente a questa carta, "Koram, il capotribù dei Gor" verrà attivato per **ultima**.*

I Gor non ebbero ne re, ne principi, ne altri capi. Seguirono il male, la magia oscura o semplicemente il loro fame di carne umana. Eppure uno fra loro, fra tutti i Gor si era fatto la fama per la sua spietata crudeltà. Koram! Lui fu il loro capotribù. Quando egli si unì alla lotta per Andor, rese furiosi tutti gli altri della sua specie.

Istruzione:

- Preparare un Gor con un piedistallo nero e posizionarlo accanto al Tabellone. Questo è Koram.
- Lanciate il dado dei eroe per sapere quando la carta "Koram" entra in gioco e la mettete sul percorso leggenda
- con la freccia corrispondente al punteggio del dado. Quando il narratore arriva su questa casella, la carta verrà attivata. Decidere poi la posizione iniziale di Koram lanciando un dado rosso (per le decine) e un dado eroe (per le unità).

Finché lui resta in gioco, lui e tutti gli altri Gor hanno 6 invece di 2 punti di forza (come gli Skral). Sconfiggendo un Gor, ricevete anche una remunerazione più alta (4 monete d'oro invece di 2). I punti Volontà non cambiano.

Nel caso, che Koram arrivi sulla casella 0 e non sia più attaccabile (questo vale anche nella leggenda 4), questa regola va mantenuta fino alla fine della leggenda.

"Koram, il capotribù dei Gor" è una mini espansione per il gioco "Le Leggende di Andor" ed è stata pubblicata la prima volta durante la Fiera Lucca Comics & Games 2015.



?

ANDOR

?

