



**S** **ANDOR** **1**

**Leggenda**

**S1**  
**Antichi Orrore**

**A1**

Questa Leggenda è scritta su 13 Carte.  
A1, A2, A3, A4, A5, N, Gemme, Fato,  
Vivere e Morire, Strega, Vivx, Mortx 1 e  
Mortx 2.

Lo sguardo perso all'orizzonte. La forza s'addormenta e la vecchiaia si desta. "Nuovo Caos è nuova sofferenza saranno presto compagne del mio regno", Re Brandur distoglie lo sguardo e con esso il pensiero, il tempo è prossimo e già sa a chi rivolgersi, esce dalla stanza verso il suo fato.

Sul tavolo una missiva:

"Vivx e Mortx lo chiamano le antiche scritte, il primo Re dei Troll è stato riportato in vita!

Antiche magie e un passato oscuro incombono su Andor, attento vecchio salvatore dei Sabin l'oscurità cerca la tua vita.

Reka".

→ **Continua sull'A2**



**S** **ANDOR** **1**

**Leggenda**

**S1**

**A2**

**Antichi Orrore**

Dopo aver seguito le istruzioni della **Lista di Controllo**, posizionare il tassello N sulla lettera N del percorso della Leggenda e mischiare casualmente il seguente materiale: le 6 Pergamene, le 6 Pietre Runiche, le 3 Erbe Medicinali, Carte Fato e 4 Gemme(1 Verde, 2 Blu, 1 Rossa).

- Posizionare 3 Contadini nelle regioni: 18, 57 e 71
- Posizionare nella mappa 6 Pietre Runiche, 3 Erbe Medicinali, 3 Gor, 1 Skraal, 1 Troll nel seguente modo:

- **Importante:** Questo verrà chiamato per tutta la Leggenda S1 – **POSIZIONARE ELEMENTI CASUALI:**

un giocatore lancia un proprio dado e un dado rosso, il rosso indica le decine e l'altro le unità. Il risultato indica la regione dove posizionare l'elemento.

→ **Continua sull'A3**





Se (e solo se) durante il setup una Creatura dovesse essere posizionata in un regione contenente un Contadino, questa seguirà le frecce fino alla prima regione libera.

*Gli studiosi del Re hanno trovato delle lettere risalenti all'epoca del Re dei Troll, sono scritte in una lingua antica e narrano di un sortilegio a lungo dimenticato, Vivx o Mortx era immortale, nessun arma poteva ucciderlo, nessun essere poteva ostacolarlo, ma furono create 4 gemme, ed esse davano forza, volontà e coraggio.*

*Esse racchiudono il potere capace di contrastare il Re dei Troll, in esse bisogna porre fiducia per la salvezza della pace.*

*Gli unici che possono saperne qualcosa sono i Mercanti, compratori di reliquie e oggetti antichi.*

→ **Continua sull'A4**



Posizionare 1 carta Fato coperta nelle regioni contenenti il simbolo del Mercante.

*Sono giunte delle voci interessanti, pare che un uomo sia in possesso di una di quelle Gemme che state cercando, si dice che abiti sugli'alti pendii della regione montuosa, se fossi in voi andrei a vedere.*

Posizionare 1 Gemma (delle 4) coperta nella regione 84, questa Gemma può essere comprata al doppio del suo valore.

Leggere ad alta voce la carta: "**Gemme**";

Una volta che la prima Gemma viene comprata, scoprire e leggere la carta "**Vivx**".

- **Importante:** Quando viene scoperta la posizione della Strega in base ai Tasselli Nebbia, non procedere normalmente ma leggere la carta "**Strega**" presente in questa Leggenda.

→ **Continua sull'A5**





*L'alba è rossa come il sangue di queste Creature.*

Prima di iniziare a giocare, leggere ad alta voce la carta "Vivere e Morire".

- Infine posizionare gli eroi nelle regioni uguali al numero del loro rango.
- Inizia l'eroe con il rango più basso.
- Ogni eroe inizia con 2 monete d'oro.

**Obiettivo della Leggenda:**

Gli Eroi vincono quando il Narratore raggiunge la Lettera N se..

... il Castello è stato difeso e...

... **Mortx** è stato sconfitto.



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

...il Castello è stato difeso e...

...Mortx è stato sconfitto.

*Gli eroi ritornano alle loro terre, la pace regna ancora su Andor, tutto torna alla normalità, i contadini lavorano i campi e le notti insonni sono finite, la pace viene mantenuta dalla forza di questi eroi.*

La Leggenda **finisce male** se...

...il Castello non è stato difeso o...

...Mortx non è stato sconfitto.

**Leggenda creata da Shooock.**





*“Le Gemme sono preziose e antiche, in esse è svelato un segreto e non possiamo regalarle, vi sottoporremo a delle richieste, una volta completate ve le venderemo ad un modico prezzo”.*

**Missione:** Le carte fato indicano le missione che i mercanti danno agli eroi. (leggere la Leggenda Fato che contiene modifiche per alcune carte Fato).

- Ogni volta che un eroe si trova in una regione contenente un Mercante, può scoprire la carta Fato (se presente).
- Una volta risolta la missione, **eliminare** la carta Fato e posizionare nella regione del mercante una Gemma presa **casualmente**(dalle 4), scopritela, il valore della Gemma è il prezzo da pagare per averla.

Le missioni possono essere scambiate (anche tramite Falco), ricordare le missioni completate a quali mercanti sono collegate.



**Carta 3 e 5:** Se quando viene scoperta questa carta non sono presenti contadini sulla mappa, scartarla e pescarne un'altra.

**Carta 7:** La pietra runica da scoprire è la prima che si scopre dopo aver scoperto questa carta. Se tutte le pietre Runiche sono già state scoperte, posizionare questo Skraal secondo **POSIZIONARE ELEMENTI CASUALI**.

**Carta 8:** Si devono posizionare 2 erbe medicinali, se non sono presenti quando viene scoperta questa carta, bisogna lasciare 10 monete d'oro al castello che vengono eliminati dal gioco.

**Carta 4, 10, 6:** Se quando viene scoperta questa carta non è presente la/le Creatura/e, prenderle dalla riserva e posizionare secondo **POSIZIONARE ELEMENTI CASUALI**.

- **Attenzione:** se la riserva è vuota e bisogna posizionare delle Creature, prenderli dalla regione 80 (solo in questo raro caso che è legato alle carte Fato è possibile prendere creature dalla Regione 80).





**Importante:** ogni volta che una Creatura viene sconfitta posizionarla nella regione 80, il Narratore **NON** avanza sul Percorso della Leggenda.

**Importante:** Ogni volta che va posizionata una nuova Creatura, questa va presa dalla Riserva (scatolo), e **NON** dalla regione 80, se non ci sono Creature di quel tipo, si ignora il posizionamento per quella Creatura.

**Importante:** Alla fine di ogni Alba, appena prima di muovere il Narratore, lanciare un dado:

**1 – 2:** vengono generati 3 Gor;

**3 – 4:** vengono generati 1 Skraal e 1 Gor;

**5 – 6:** viene generato 1 Troll (rimanere sempre un Troll che rappresenta il Re dei Troll nella scatola);

Seguire **POSIZIONARE ELEMENTI CASUALI** per il posizionamento di queste Creature;

Le creature nella regione 80 vengono chiamate in questa Leggenda: **“Anime delle Creature”**;



*Ti addentri in una grotta angusta, senti i tentacoli del pericolo sfiorarti la schiena, non dovresti trovarti qui ma i tuoi arti ti portano avanti, un passo dietro l'altro entri così in profondità che la luce del giorno è diventata un ricordo, sogni smarriti si fanno vivi nei tuoi pensieri ed entri in un sonno vigile.*

*“Il tuo cuore e quello dei tuoi amici è forte, ma il tempo avanza, non fermarti, non avere paura, sono una tua alleata”, Reka la Strega si fa avanti davanti ai tuoi occhi, è eterea, non è concreta, sembra il riflesso di una scintilla nella nebbia...*

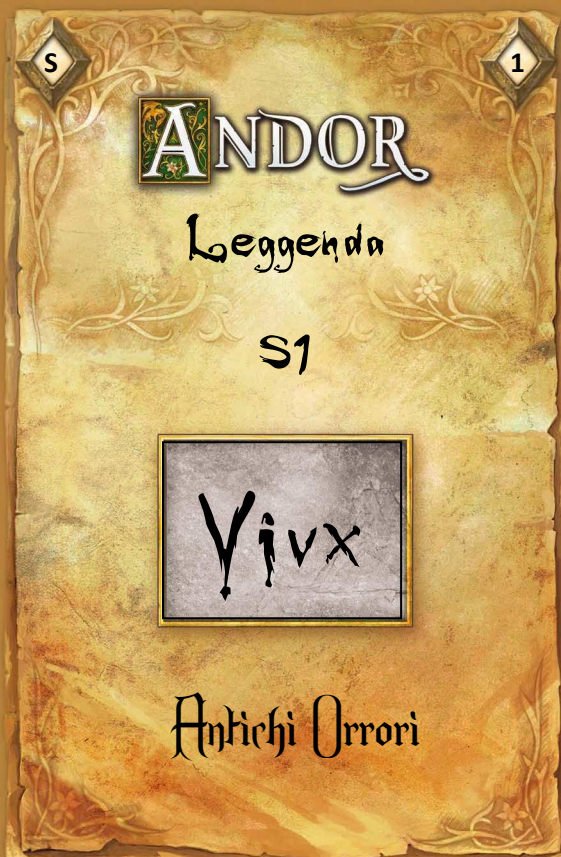
*“Sei giunto fin qui per avere un aiuto, ma non esistono pozioni in grado di danneggiare questo Male, ma forse quello che posso darti in Spirito è meglio di quello che posso darti in Forma, sconfiggi Vivx e avrai la tua ricompensa”.*

*Ti ritrovi fuori la caverna, era un sogno o realtà?*

Gli eroi guadagnano 3 punti Volontà.

Posizionare una Pergamena coperta nella regione 80, e spostare il tassello N sulla lettera I.





*Appena l'eroe tocca la Gemma sente un potere opprimente, un sensazione di inquietudine e paura si fa avanti nella sua mente, l'obiettivo è fermare quest'Orrore, se staremo insieme forse riusciremo a far finire questo delirio.*

Prendere un Troll dalla scatola e posizionarlo nella regione 37, posizionare un asterisco in questa regione per ricordare che questo è il Re dei Troll, ad ogni Alba non si muove.

**Importante:** Solo gli eroi che possiedono una Gemma possono combattere contro Vivx.

**Missione:** Bisogna sconfiggere Vivx, prima che il Narratore raggiunga la lettera N. Una volta che è stato sconfitto, leggere la carta Leggenda **Mortx 1**.

**Punti Forza:** 10 x numero giocatori

**Punti Volontà:** 20

**Dadi:** Lancia **sempre** 3 dadi rossi.

**Regole speciali:** se nel lancio dei dati ci sono almeno 2 risultati uguali somma tutti i dadi insieme.



Il Narratore avanza di una lettera.

*Il Re svanii, come risucchiato in se stesso e una voce parlò:*

*"Amici miei, il Male è stato soltanto scalfito, per far in modo che questo Orrore non abbia più luogo dovete distruggere l'anima del Re, l'anima si chiama Mortx...*

*.... Chiudete gli occhi e fidatevi di me"*

Sommare le **Anime delle Creature**, per ogni Creatura nella regione 80:

- **Gor:** 1 anima
- **Skraal:** 2 anime
- **Troll e Vivx:** 3 anime

Il totale verrà chiamato "**Numero Anime**";

Rimettere tutte le creature della regione 80 (escluso il Re dei Troll) nello scatola, e posizionare gli eroi che hanno partecipato al combattimento nella regione.

➔ **Continua con la Carta "Mortx 2"**





Posizionare la Strega nella regione 80, sommerà la sua forza con quella degli eroi, scoprire la Pergamena della regione 80 (se non c'è la sua Forza è 0).

*La vostra volontà mi donerà Forza*

Il Gruppo può spendere (5 x Numero Giocatori) Punti Volontà per scambiare la Pergamena della regione 80 con un'altra **casuale**.

**Missione:**

Bisogna sconfiggere Mortx, una volta sconfitto, il Narratore deve essere immediatamente spostato sul tassello "N";

**Punti Forza:** Numero Anime x Numero Giocatori

**Punti Volontà:** 20

**Dado:** Lancia un Dado Nero

**Regole Speciali:** Ha l'abilità del mago se il risultato capovolto è maggiore di quello lanciato, non è possibile usare le Erbe Medicinali, e le ore non passano durante questo combattimento.

Se gli eroi giungono a 0 Punti Volontà muiono.

