

ANDOR

DER KAMPF UM CAVERN

DAS LETZTE ABENTEUER BEVOR **DIE REISE IN
DEN NORDEN** BEGANN...

L'era dello Scudo Astrale finì con quella che in seguito fu ricordata come l'era della Pace del Re.

Durante questi anni apparentemente pacifici ebbe luogo, a Cavern, il regno dei Nani degli Scudi, una grande battaglia.

Tutto ebbe inizio con l'incoronazione di Re Thorald al Castello. Egli godeva di molta meno stima da parte degli Andori rispetto a suo padre, Brandur. Tutti sapevano che la pace non era dovuta a lui, ma agli Eroi di Andor. Questi ultimi, comunque, si erano ritirati.

Idee und Zeichnung
Michael Menzel

Thorn, il guerriero, viveva al castello ed era diventato un allevatore di cavalli.

Chada, l'arciera, seguì la strega Reka attraverso la valle ed imparò l'arte curativa.

Seguimi
ragazza!

La pace ricoprì la voglia di avventure di Chada, come la neve su un campo coltivato.

Eara, la maga, sentiva la mancanza di Hadria, la sua terra natale. Aveva la sensazione che la loro missione ad Andor era stata completata. Ogni giorno stava con Merrick, il cartografo, sulla costa ad aspettare una nave che la riportasse a Nord.

Nel frattempo **Kram, il nano**, chiese udienza al re. Una questione importante lo preoccupava, era accompagnato da **Orfen, il guerriero lupo**.

Sire, **gli Scudi** delle ere antiche appartengono ai Nani degli Scudi. Adesso che le Terre sono in pace, non c'è più ragione per tenerli qui.

Io vedo le cose diversamente, mio caro Kram. **Noi** abbiamo recuperato lo **Scudo Fraterno**. Ed è stato **mio padre** ad usare per primo lo **Scudo Astrale** sulle Montagne Grigie contro Tarok. E' stato il destino a decidere che i grandi scudi ci arrivassero. Per il bene di tutti gli Andori, **anche per i Nani degli Scudi**, noi abbiamo affrontato molte minacce con essi.

KOSMOS



Noi? Se ben ricordo, tu hai solo passato il tempo con l'idromele di Gilda durante tutto questo.

Sire, i Nani degli Scudi sono un popolo indipendente. Il **Principe Hallgart** non vi riconosce come il suo Re. Voi siete tollerato, niente di più.

Volete davvero far scoppiare una guerra contro i Nani, solamente per due Scudi?



Non intromettersi, guerriero lupo!

Dici che sono **solo tollerato** dai Nani degli Scudi? Kram, io ti rispetto, ma non dimenticarti con chi stai parlando.

Portate il seguente messaggio al Principe Hallgard: **gli Scudi rimangono al Castello.** Se mai i Nani dovessero aver bisogno del nostro aiuto e degli Scudi, noi li aiuteremo - come abbiamo sempre fatto. Questo lo giuro. Adesso andatevene!



Kram abbandonò furiosamente la Sala.

Bel Re che abbiamo messo sul Trono. Oh, l'aria del Castello proprio non fa per me! Vengo con te verso Sud. E' tempo per me di far visita a Gilda alla taverna.



Dopo tre giorni il guerriero Lupo e il Nano raggiunsero la Taverna del Troll Ubriaco. Qui si divisero, perché Kram voleva raggiunger in fretta Cavern.

E poi accadde!



Appena Kram attraversò il ponte del mercato, poté vedere la colonna di fumo.

CAVERN!

Alcuni giorni dopo, all'estremo nord della costa di Andor, Eara e Merrick finalmente avvistarono le vele di una nave all'orizzonte.

Là! Una nave, Eara! Finalmente!

Ma in quel momento Eara vide un falco. Trasportava un messaggio per lei...

Eara! Dove stai andando?

...e non appena lo ebbe letto, rimase senza fiato!

Creature ovunque.
La miniera brucia!
Aiuto! Kram.

Kreaturen überall.
Die Mine brennt!
Hilfe! Kram.

Devo andare da Thorn.
Con i suoi cavalli
arriveremo prima alla
miniera.

Di lì a poco Eara raggiunse il Castello.
Trovò Thorn alle stalle e gli disse del
messaggio di Kram.

Dobbiamo
andare subito!

Sì. Sella due cavalli e portali
alla torre. Io vado dal Re per
recuperare gli Scudi.

ZZZZZ

Thorald! Cavern brucia.
Abbiamo bisogno degli
Scudi!

???

Cosa, cosa è stato?

Cavern è sotto attacco! Kram ci ha chiesto
aiuto. Dobbiamo agire immediatamente.
Forza, ditemi dove tenete gli Scudi, presto è
urgente!

Hmm, questa è
proprio una strana
coincidenza...

Cosa?

Bene, soltanto pochi giorni fa il buon Kram mi ha chiesto gli Scudi. Ed ecco che improvvisamente c'è un grave pericolo a Cavern e lui ha bisogno degli Scudi. Pensate che io non mi renda conto di cosa c'è dietro?



Cosa? Siete diventato matto?



Taci Thorn! E' così che ti rivolgi al tuo Re? Sei solo il figlio di un contadino con una spada, niente di più!



Si esattamente. E sapete dove si può trovare una spada uguale a quella di questo figlio di un contadino... Ah, lasciamo perdere! Non ho tempo per queste sciocchezze!



Fareste meglio a sperare nel nostro ritorno, perché questa pace non è permanente.



Più tardi, quella stessa sera, Thorn e Eara lasciarono il Castello e si diressero al Ponte di Corda. Eara trovò la cavalcata particolarmente difficile, perché una nave era finalmente giunta ad Andor. Era la sua occasione per tornare a casa. Solo che adesso Merrick sarebbe partito senza di lei.

Questo dovrete saperlo persino voi!

Quando arrivarono al Ponte di Corda, il mattino seguente, dovettero lasciare dietro gli animali, i cavalli non potevano attraversare il ponte.

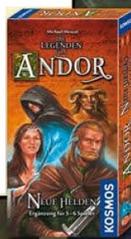


Eara e Thorn marciarono per diverse ore attraverso i Boschi. Alcuni dicono che qui incontrarono altri Eroi...



Dopo un'altra mezza giornata arrivarono all'entrata settentrionale della miniera. Rumori di battaglia arrivavano dall'interno

Per quest Leggenda è richiesto solo il materiale del gioco base. Con l'espansione Nuovi Eroi è possibile giocare fino in 6!



Und hier beginnt die Bonus-Legende:
"Der Kampf um Cavern"



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

A1

Questa Leggenda è scritta sulle carte:
A1, A2, A3, A4, B, D, F, N, Prima Alba,
Sala del Trono e 6 carte Antica Conoscenza

Questa Leggenda si svolge sul retro della mappa da gioco:
Miniera Abbandonata.

Importante: in questa Leggenda un giocatore **deve** impersonare l'Eroe **Kram**.

Per prima cosa seguite le istruzioni della **Lista di Controllo**, con le seguenti varianti:

In questa Leggenda **nessun tassello nebbia** è messo in gioco e non viene usata **nessuna carta evento**, **eccetto le dieci carte Lago Segreto**. Disponete queste carte nello spazio corrispondente vicino al Lago Segreto.

- Sistemate gli **Asterischi sulle lettere B, D, F e N** del Percorso Leggenda.
- Schierate i vostri Eroi nella Regione 60.
- Solo l'Eroe Kram pone la sua figura sdraiata nella Regione 67 (sopra gli Indicatori delle Creature). Egli non entrerà in gioco finché gli altri Eroi non avranno terminato il primo Giorno.
- Scegliete una Gemma casualmente e collocatela coperta nella Regione 6.
- Sistemate accanto alla mappa da gioco gli otto Detriti, il Veleno, le sei Pergamene e le sei carte Antica Conoscenza.
- Piazzate gli Alleati Nani sulla lettera H del Percorso Leggenda.

Davanti agli eroi si apre la buia entrata delle miniere. Arriveranno in tempo per aiutare Kram?

Nelle miniere oltre a tesori e gemme si può trovare anche un antico sapere. Le creature ne sono forse in cerca?

Continua sulla Carta Leggenda A2.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

A2

- Collocate le 6 Pergamene nelle Regioni 10, 20, 27, 37, 40 e 42 (tutte nella miniera).
- Piazzate un Gor su ogni Pergamena.

Importante: I Gor sulle Pergamene **non** muovono all'Alba.

Pergamene:

Se un Eroe è in una Regione con una Pergamena, può raccoglierla dopo che la Creatura su di essa è stata sconfitta. Con un Telescopio o il Corvo (dell'Eroe Fenn) possono essere rivelate prima. Il numero sul retro di ognuna indica qual è la carta Antica Conoscenza corrispondente. L'Eroe può sistemare la Pergamena sulla sua tessere Eroe e può usarla **una volta a partita**. Dopo averla usata è rimossa dal gioco.

Missione:

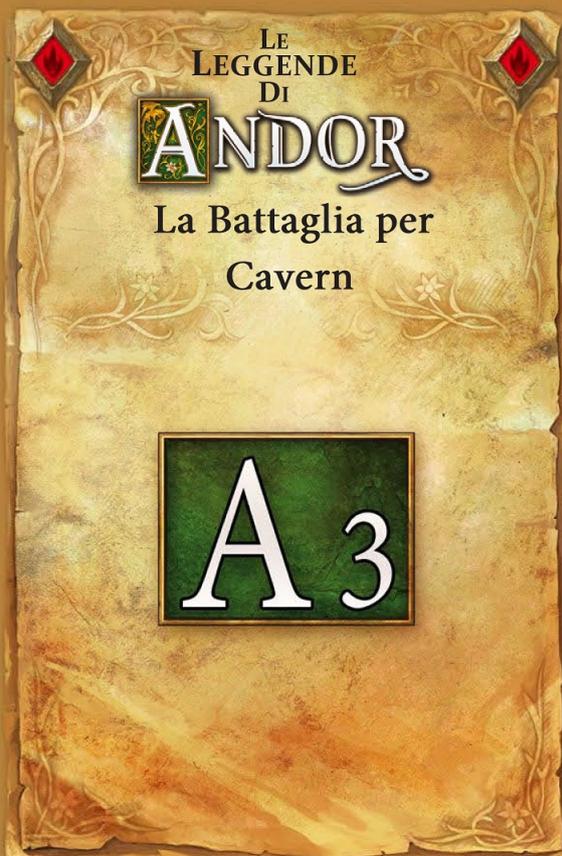
Provate a raccogliere le Pergamene, poiché ognuna di esse concede un grande vantaggio. Spetta a voi decidere **quante** Pergamene raccogliere.

- Determinare casualmente le Regioni in cui si trovano, coperte, cinque delle sei Pietre Runiche e due Erbe Medicinali. Un giocatore utilizza un proprio dado e un dado rosso. Il dado rosso indica le decine e il dado del giocatore indica le unità.

Esempio: dado rosso 4, dado eroe 2 = una Pietra Runica coperta nella Regione 42.

Continua sulla Carta Leggenda A3.

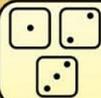




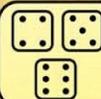
Importante: in questa Leggenda quando i Punti Volontà di un Eroe arrivano a 0, quest'ultimo è eliminato dal gioco e rimesso nella scatola. Egli colloca i propri Oggetti, Gemme e Oro nella Regione in cui si trovava.

In piedi davanti all'entrata delle miniere, gli Eroi possono sentire la puzza delle Creature.

Tirate un dado e determinate le conseguenze.



Piazzate un **Gor** nelle Regioni **3, 18, 19, 35 e 36** e uno **Skral** nelle Regioni **15 e 17**.



Piazzate un **Gor** nelle Regioni **8, 12, 14, 17 e 19** e uno **Skral** nelle Regioni **13 e 34**.

Importante: le Creature che raggiungono la Regione 0 vi rimangono. In questa Leggenda è possibile che più di una Creatura si trovi nella Regione 0.

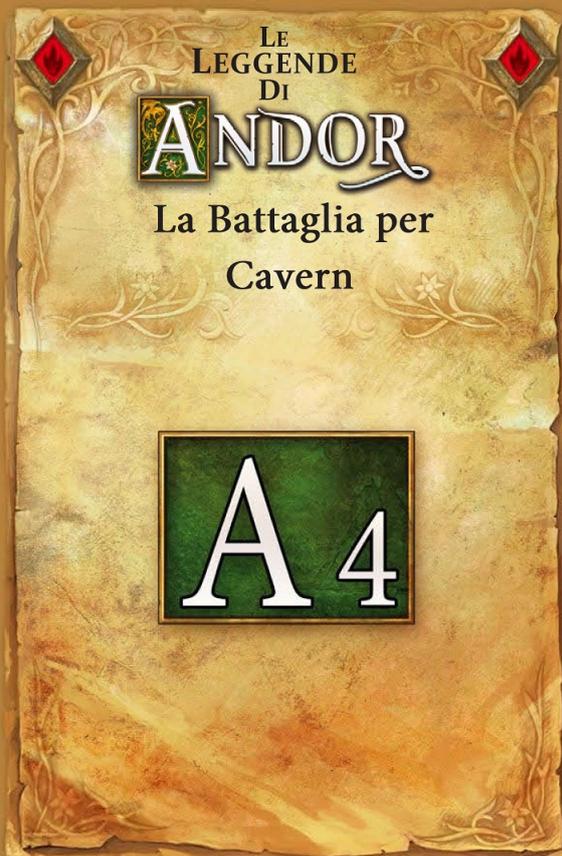
Nota: l'immagine della lettera "N" nella Regione 0 non ha nessun significato in questa Leggenda.

Equipaggiamento (non per Kram):

Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Il gruppo riceve inoltre **2 Punti Forza e un Falco**.

Decidete come distribuirli (Kram non può ricevere niente di ciò).

Continua sulla carta leggenda A4.



- Sistemate la Carte Prima Alba vicino alla mappa da gioco. Sarà letta dopo che gli Eroi avranno terminato il loro primo Giorno, ma prima di eseguire le azioni del riquadro Alba.
- Per ricordarlo, piazzate un Asterisco **a sinistra del simbolo Fiamma** nel riquadro Alba.

Qualunque cosa accada, gli altri Eroi non abbandoneranno Kram!

L'Eroe nella Regione 60 col rango più alto inizia a giocare.

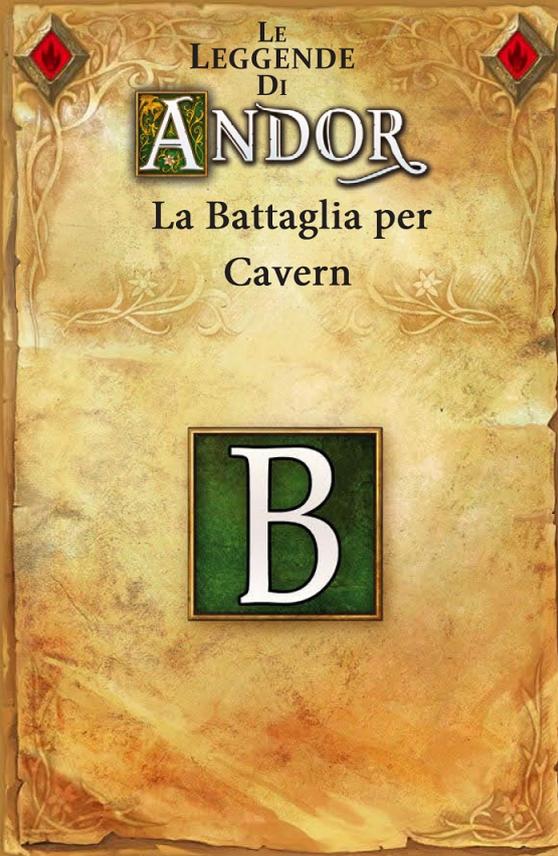
Ripasso delle regole relative alle Fiamme e al Lago Segreto:

Fiamme

Un Eroe lancia **tre dadi rossi** in successione. Piazzate il primo dado nella casella accanto alla Regione 10, il secondo accanto alla Regione 20 e il terzo accanto alla Regione 30. Le Fiamme si spostano lungo le frecce. Esse attraversano tante Regioni quanto il risultato del lancio del rispettivo dado. Un Eroe che si trova in una Regione colpita perde tanti Punti Volontà quanto il risultato del dado. L'utilizzo di uno Scudo può proteggerlo da questo danno. Le Creature non sono influenzate dalle Fiamme. I Detriti bloccano le Fiamme. Le Fiamme fuoriescono ad ogni Alba successiva alla prima attivazione (vedi Fiamme nel riquadro Alba).

Lago Segreto (Regione 11)

Quando un Eroe entra nel Lago Segreto, deve fermare il proprio movimento, pescare una carta Lago Segreto e leggerla.



Un tuono si propaga attraverso la miniera. L'entrata meridionale della miniera è crollata e denormi detriti bloccano il passaggio.

- Piazzate dei Detriti nella Regione 71:
 2 giocatori = tutti tranne 2 x "8" (valore totale = 32)
 3 giocatori = tutti tranne 1 x "8" (valore totale = 40)
 4 giocatori = tutti (valore totale = 48)

I Detriti bloccano la Regione 71:

Gli Eroi non possono entrare in una Regione che contiene Detriti e nemmeno attraversarla. Per rimuovere i Detriti il valore di Combattimento degli Eroi deve essere almeno pari al **valore totale di tutti i Detriti**.

Questo deve essere fatto in un solo round di Combattimento. Non è possibile rimuovere i Detriti uno alla volta (diversamente dalle solite regole per i Detriti).

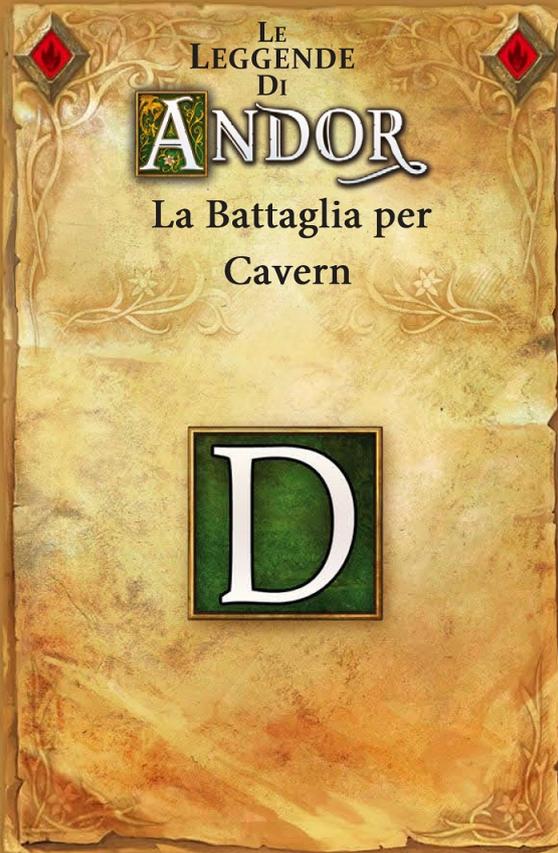
Esempio: 2 Eroi devono raggiungere un valore di Combattimento di 32 o più.

Un eroe può liberare dai Detriti una Regione **adiacente**. Il giocatore agisce come se dovesse Combattere: lancia i dadi e aggiunge i propri Punti Forza. Ogni tentativo di eliminare i Detriti costa un' Ora. I Detriti eliminati devono essere rimessi nella scatola.

Dopo aver rimosso i Detriti, gli Eroi possono entrare nella Regione 71.

Nota per 5-6 giocatori:

Se si gioca con la variante Araldo Nero, piazzate il suo tassello vicino ai Detriti. Aumenta il valore totale dei Detriti.



Con un ruggito intenso un Troll si fa strada tra gli stretti passaggi di Cavern.

Determinare la posizione del Troll tirando un dado nero e un dado rosso e sommando i risultati.

Esempio: dado nero 12 + dado rosso 5 = Regione 17.

Piazzate un altro Troll sulla lettera **G** del Percorso Leggenda.

Se il Narratore raggiunge questa lettera, ripetere il procedimento per determinare la posizione di questo Troll.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

F

Sempre più Creature caricano attraverso i bui passaggi della miniera. Sembra che stiano cercando di sterminare l'intero popolo dei Nani.

Tirate un dado e determinate le conseguenze.



Piazzate un **Gor** nelle Regioni 4 e 33, uno **Skral** nella Regione 11 e il **Veleno** nella Regione 9.



Piazzate un **Gor** nelle Regioni 9 e 17, uno **Skral** nella Regione 11 e il **Veleno** nella Regione 12.



Piazzate un **Gor** nelle Regioni 12 e 48, uno **Skral** nella Regione 11 e il **Veleno** nella Regione 17.

Veleno

Un Eroe usa il Veleno dopo il tiro di Combattimento ma prima che la Creatura reagisca. Questo ha **due** effetti:

1. Se la Creatura perde il round, i suoi Punti Volontà scendono direttamente a 0.
2. La Creatura non dà alcuna ricompensa. La Creatura non è posta nella Regione 80 ma viene rimossa dal gioco. Il Narratore non avanza sul Percorso Leggenda.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

7



Il Passaggio Segreto



Il Passaggio Segreto:

Nessun Nano può affermare di conoscere tutti i passaggi della labirintica Cavern. Così è sorprendente che questa Pergamena riveli diramazioni inaspettate e passaggi segreti.

L'Eroe con questa Pergamena può spostarsi in qualunque Regione, **eccetto la Regione 71**.

Questa azione è gratuita (come usare un oggetto), quindi non deve essere il suo turno per poterlo fare.

Importante: anche gli Alleati Nani o altri eroi possono essere mossi se si trovano nella stessa regione del portatore della Pergamena.

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

Probabilmente il passaggio segreto più famoso è il "Sentiero di Nehal". Solo in pochi sono stati così fortunati da trovarlo.

Si dice che il sentiero conduca dalla forgia di Kreatok sotto il fiume direttamente alla Roccia dell'Artiglio.

Secondo la leggenda, lo stesso Nehal il drago ha scavato questo tunnel.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

8



La Luce delle Gemme



La Luce delle Gemme:

C'è un potere nelle Gemme di Cavern. Sebbene ogni Nano ne sia a conoscenza, solo questa Pergamena rivela l'arte di trasformare questo potere in forza pura.

Un Eroe può scartare questa Pergamena insieme ad una Gemma. Guadagna un numero di Punti Forza pari al valore della Gemma.

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

La gemma più preziosa trovata nelle miniere dei Nani è l'Occhio del Drago. Il cristallo nero fu scoperto dopo la battaglia per Cavern.

Il Principe lo tagliò e lo donò ai Nani d'Argento del Nord.

Scoprirete più di questa vicenda durante il Viaggio al Nord.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

10



La Botola Nascosta



La Botola Nascosta:

Gli antichi Nani protessero il loro Impero in molti modi. Sembra che solo questa Pergamena riveli la posizione di una vecchia botola meccanica.

Un Eroe che si trova in una Regione all'interno della miniera (**eccetto le Regioni 0 e 11**), può scartare questa Pergamena. Una Creatura che si trova nella sua Regione viene sconfitta immediatamente. L'Eroe non guadagna una ricompensa. La Creatura non viene messa nella Regione 80, ma viene rimossa dal gioco. Il Narratore non avanza sul Percorso Leggenda.

Nota: se un Gor su una Pergamena viene rimosso dal gioco grazie alla Botola, la Pergamena rimane e può essere raccolta.

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

Kreatok il Mastro Fabbro era già famoso in tutta la Miniera quando era un giovane Nano. Sembrava non ci fosse limite alla sua ingegnosità. Così, ancora prima di diventare amico di Nehal il Drago, era considerato un prodigio. Ottenne fama soprattutto per le sue trappole ben costruite e per i suoi meccanismi difensivi.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

11



Il Potere Curativo
del Lago

**Il Potere Curativo del Lago:**

Ci sono ancora Creature oscure nel Lago Segreto. Questa Pergamena rivela un incantesimo che protegge dal danno e rimuove la fatica.

Un Eroe che entra nella Regione 11 e scarta questa Pergamena non deve pescare una carta evento Lago Segreto.

Inoltre i suoi Punti Volontà raggiungono il massimo valore possibile sulla scheda dell'Eroe.

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

Molto prima che iniziasse l'era dello Scudo Astrale, una creatura orribile chiamata Irlok viveva nel Lago Segreto. Irlok era un Kraken originario del Mare di Hadria.

Nessuna leggenda racconta di come Irlok sia riuscito ad arrivare alla miniera.

Ma presto i nostri Eroi avrebbero scoperto una Creatura ancora peggiore nel mare di Hadria. Scoprirete più di questa vicenda durante il Viaggio al Nord.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

14



La Forza dei Nani

**La Forza dei Nani:**

I loro muscoli non erano temprati solo dai colpi di martello dati nella fucina nanica. Questa Pergamena rivela un altro segreto della loro antica forza.

Un Eroe che scarta questa Pergamena prima di un round di Combattimento, raddoppia i suoi Punti Forza **per questo round**.

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

Radan non era stato solo uno dei Nani più forti, era anche uno dei leader più scontenti. La sua forte antipatia per gli Umani poteva essere fatta risalire ad un passaggio navale disastroso, dove incontrò un malvagio ladro di nome Jari Dorr. In seguito Contagiò il Principe Hallgard con la sua diffidenza.





LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern

Antica Conoscenza

17



L'Armeria Nascosta



L'Armeria Nascosta:

Le Creature hanno razziato l'Armeria, ma secondo questa Pergamena ci sono delle cavità nascoste contenenti Armi aggiuntive!

Un Eroe che si trova nell'Armeria (Regione 27) può scartare questa Pergamena. Se lo fa, i seguenti oggetti vengono disposti nella Regione 27:

- 1 x Arco
- 1 x Pozione della Strega
- 1 x Scudo
- 1 x Elmo
- 1 x Telescopio
- 2 x Otre

Storia nanica (non rilevante per il gioco):

I Nani degli Scudi erano abili nell'arte della forgiatura e crearono alcune armi molto belle. Comunque sono chiamati in questo modo in onore dei quattro magnifici scudi antichi creati dal Drago Nehal e dal fabbro Kreatok.



LE
LEGGENDE
DI
ANDOR

La Battaglia per
Cavern



Prima Alba

Kram si sveglia lentamente. I ricordi degli ultimi giorni gli riaffiorano alla mente poco alla volta.

C'è stata una grande battaglia. Molti Nani degli Scudi sono morti.

Lui ed alcuni altri si sono radunati attorno al ferito Principe Hallgard per scortarlo fuori dalla miniera.

Ma da quel momento in poi non ricorda più niente.

Gli fa male la testa ma almeno è vivo. Si rimette in piedi.

Alzate in piedi l'Eroe Kram.

Equipaggiamento di Kram:

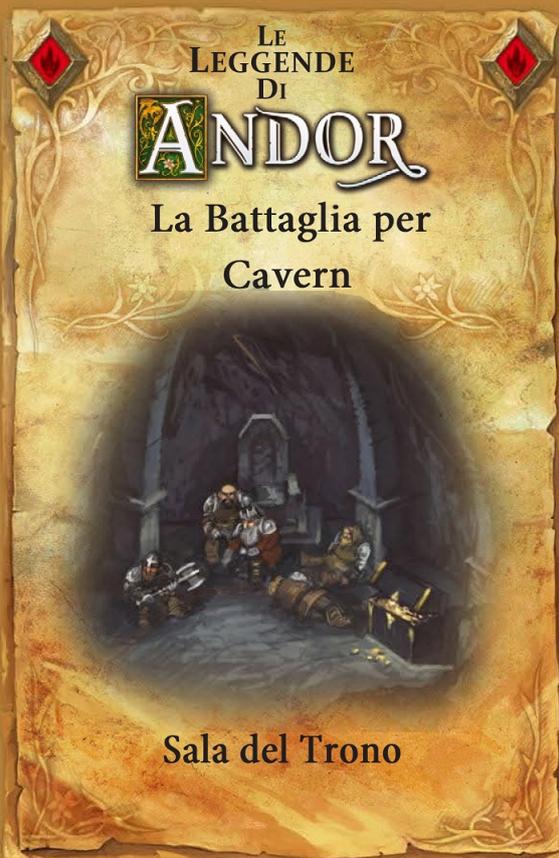
2 Punti Volontà, 4 Punti Forza, uno Scudo e una Pozione della Strega.

Dove si trova ora il Principe Hallgard? Lui e gli altri sono riusciti a raggiungere l'uscita meridionale della miniera? O si sono barricati nella Sala del Trono?

Missione:

Un Eroe deve entrare nella **Regione 6** prima che il Narratore raggiunga la **lettera H**. Appena un Eroe entra nella Regione 6, leggete ad alta voce la carta Sala del Trono. Piazzate un Asterisco nella Regione 6 per ricordarvelo.

Continuate ad eseguire i simboli del riquadro Alba come al solito.



Se il Narratore ha già raggiunto la lettera H del Percorso Leggenda, la Leggenda è persa.

Altrimenti piazzate gli Alleati Nani nella Regione 6.

Uno degli Eroi entra nella Sala del Trono e riprende fiato. Il Principe Hallgard sembra in punto di morte. "Portaci fuori di qui" sussurra Radan, il più vecchio della compagnia del Principe.

Diversamente dal solito, gli Alleati Nani non possono essere mossi di 4 Regioni per 1 ora in questa Leggenda. Invece possono essere **mossi insieme** ad un Eroe. Gli Alleati Nani forniscono **4 Punti Forza** **addizionali** all'Eroe in una Regione con una Creatura. I loro Punti Forza contano anche contro i Detriti se si trovano nella Regione 0.

Obiettivo della Leggenda:

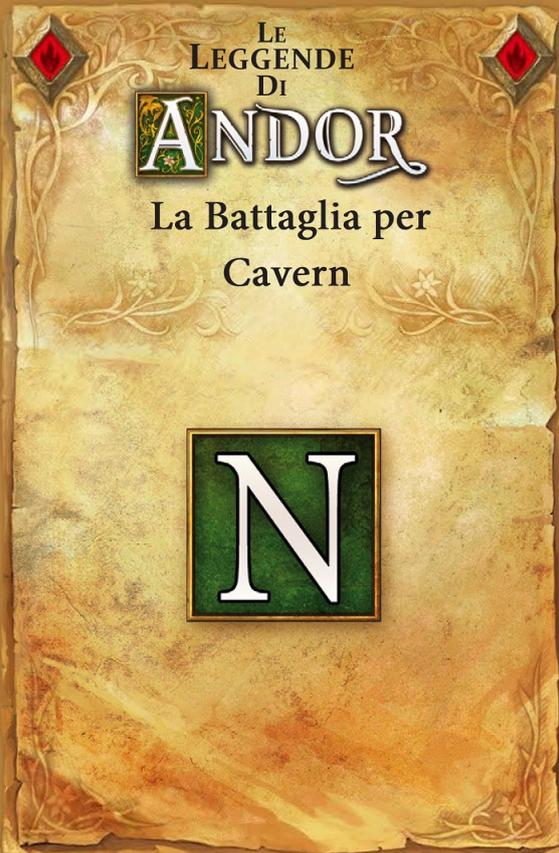
Gli Alleati Nani devono muovere nella Regione 71 prima che il Narratore raggiunga la lettera N. Quando ciò accade, il Narratore è immediatamente spostato sulla lettera N.

Importante: ogni Creatura che si trova nella Regione 0 **augmenta** il valore dei **Detriti di 1**.

Esempio: per 2 Eroi i Detriti nella Regione 71 hanno un valore totale di 32. Essendoci 3 Creature nella Regione 0, gli Eroi devono raggiungere un valore di Combattimento di 35 o più.

Nota sulle Gemme:

C'è una Pergamena Antica Conoscenza che richiede l'utilizzo di una Gemma. Prendere la Gemma nella Regione 6 non attiva le Fiamme.



La Leggenda ha **lieto fine** se...
...gli Alleati Nani si trovano nella Regione 71.

*Il Principe dei Nani degli Scudi socchiude gli occhi verso la luce del sole. Parla nell'antica lingua dei Nani:
"Kram, sto morendo, ma Cavern deve sopravvivere. Ha bisogno di un nuovo sovrano. Kram, ti nomino mio successore. Tu sei il nuovo Principe di Cavern."
Tossisce, e usando le ultime sue forze aggiunge:
"Unisci i quattro scudi, Kram. Trovali, e riporta pace e prosperità!"
E con queste ultime parole il Principe Hallgard, figlio di Hallwort, muore e si lascia alle spalle un impero in rovina.*

La Leggenda **finisce male** se...
...gli Alleati Nani **non** si trovano nella Regione 71.