



ANDOR

Danza Stregata

Questa Leggenda si compone di 8 Carte:
A1, A2, A3, B, C, G, N; "Appare la Strega"

Era il tempo in cui Reka era la Grande Strega del Sabbath. La sua allieva Meya fu tentata dal potere e approfittò della debolezza del Regno. Il Principe Thorald cercò l'adepta per dissuaderla dalla sua strada, ma lei era già più potente di quanto si pensasse e scomparve. Quindi, ancora una volta, era giunto il momento di mandare gli Eroi per riportare la pace nel Regno di Andor.

In primo luogo, seguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Quindi preparate il seguente materiale:

- Carta Leggenda "**Appare la Strega**",
- La Strega,
- Il Principe Thorald,
- Un Tassello Contadino
- Una X Rossa,
- Un'Erba Medicinale

Inoltre, tutti i **Tasselli Nebbia** vengono spostati nella **Foresta** (solo la **Regione 57** rimane libera).

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

Danza Stregata

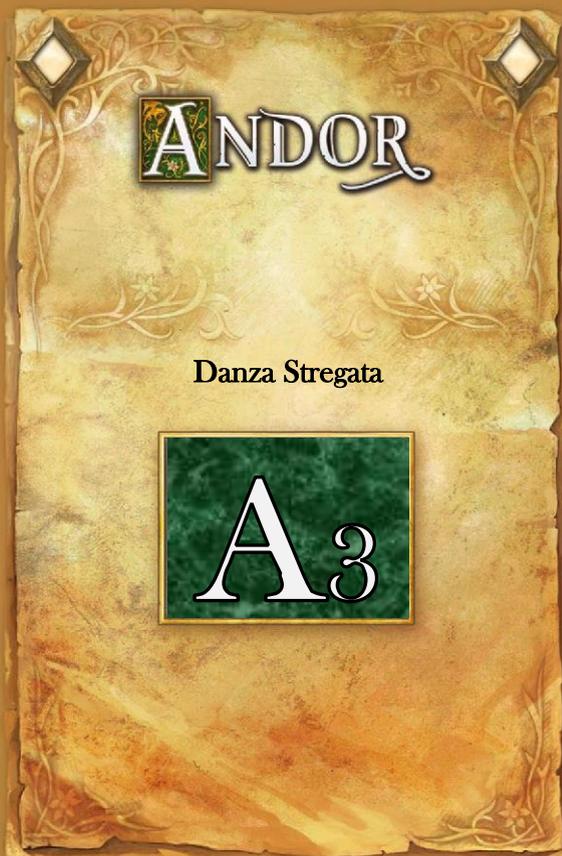
Meza si nascose nella Foresta Vigile e mandò le sue creature a saccheggiare attraverso tutto il Regno.

Mettete una **X Rossa** sul simbolo del **Mercante** nella **Regione 18**. Il negozio è stato distrutto dai Troll e non viene utilizzato in questa Leggenda. Ora posizionate un **Troll** sul ponte tra le **Regioni 16 e 48** e contrassegnatelo con un **Asterisco**. Il Troll non si muove **all'Alba** o tramite **Carte Evento** e può essere attaccato solo dalle **Regioni adiacenti con un Arco**. Non lascia passare gli Eroi sul ponte finché non è stato sconfitto. Le **Creature** invece possono passare normalmente il ponte.

Posiziona le seguenti Creature nella Taverna (**Regione 72**):

- con **2** Giocatori: **1 Troll e 1 Gor**
- con **3** Giocatori: **1 Troll e 1 Skral**
- con **4** Giocatori: **2 Troll**

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3



Gli Eroi si mossero per aiutare gli ospiti della Taverna, ma qualcuno doveva difendere il Castello!

Le Creature alla Taverna non si allontanano mai dalla **Regione 72** e combattono insieme. La Loro forza viene sommata ai due tiri di dado più alti. Quando vengono sconfitti, tutte le creature perdono **Punti di Volontà**.

Gli **Eroi** partono dalla **Regione 0**, hanno tutti **1 Punto di Forza** e **7 Punti Volontà**. Ogni Eroe guadagna **2 Monete d'Oro**.

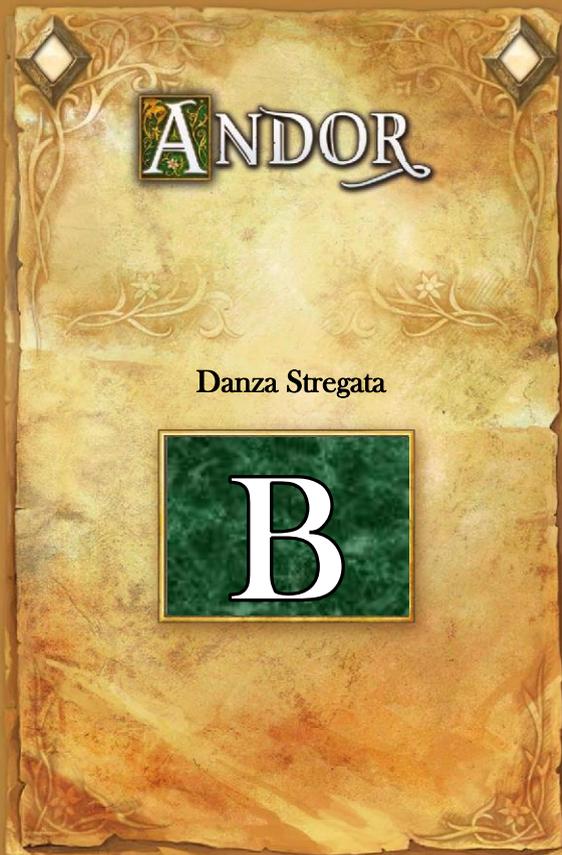
Posizionate un **Gor** nelle **Regioni 9 e 21** ed uno **Skral** nella **Regione 18**.

Posizionate un **Tassello Contadino** nella **Regione 40**.

Missioni:

- Sconfiggere la Strega
 - Liberare la Taverna
 - Difendere il Castello
-

L'Eroe con il **secondo Rango più Alto** inizia.



Cattive notizie raggiunsero gli Eroi. Il Principe Thorald era apparso. Cavalcò dalla Foresta Vigile oltre il ponte. L'incantesimo di una Strega lo dominava e doveva soggiogare il Castello per lei.

Metti il **Principe Thorald** nella **Regione 46**.

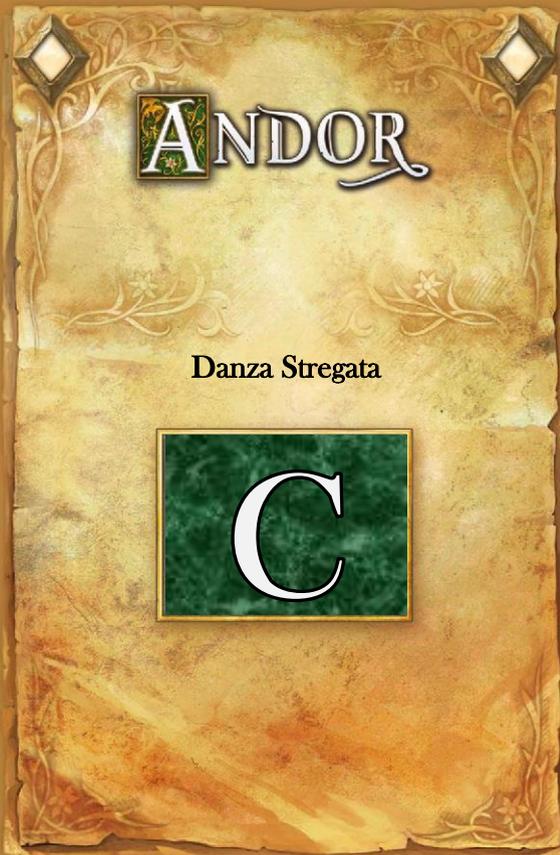
Il Principe Thorald si muove all'Alba **come un Wardrak** e non può essere attaccato.

Il Principe non si muove all'Alba quando un **Eroe si trova nella sua stessa Regione**.

La Strega ha un'**Erba Medicinale** che può liberare il Principe dall'incantesimo

Missione:

Prendere l'Erba Medicinale dalla Strega. Non appena un Eroe con l'Erba Medicinale si trova nella stessa Regione con il Principe, l'incantesimo cade e gli Eroi da quel momento possono spostare normalmente Thorald e combattere con lui. Impedire al Principe di raggiungere l'obiettivo (Regione 0) mentre è ancora sotto l'incantesimo.

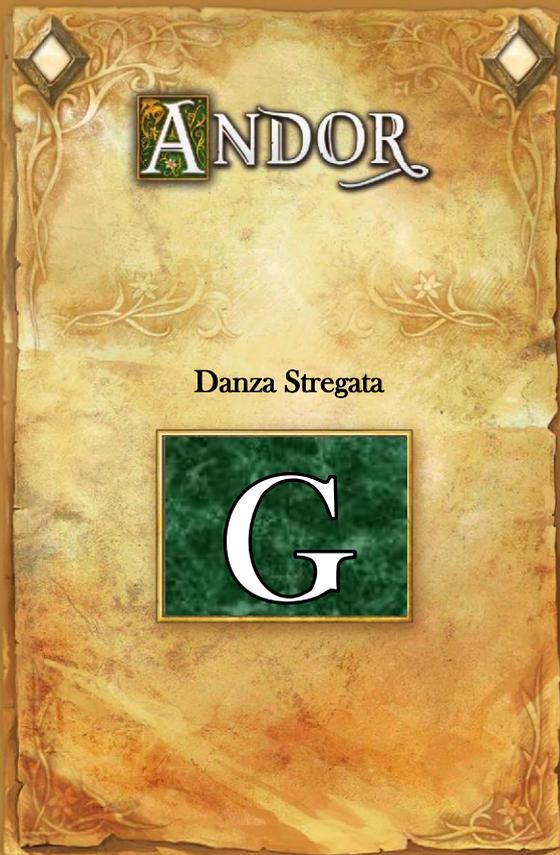


Le Creature strisciarono fuori dai loro anfratti!

L'Eroe con il **Rango più basso** lancia un dado:

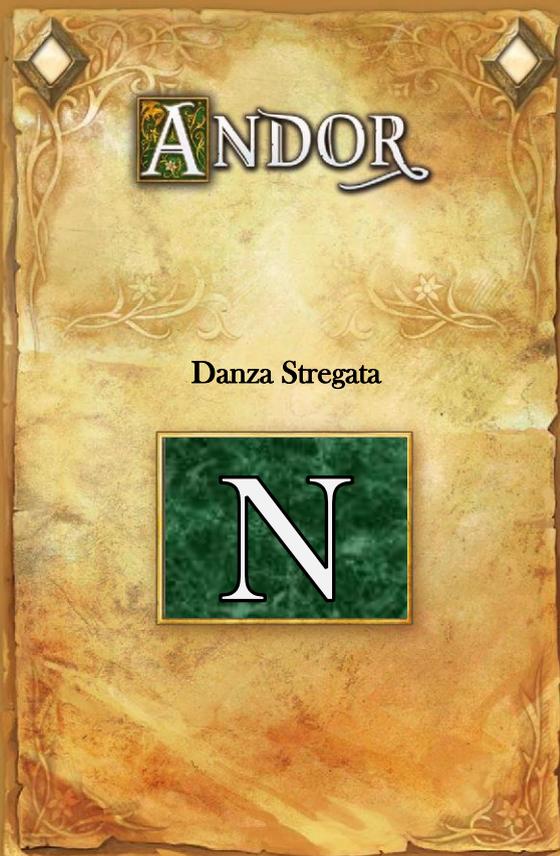
1-3: Mettete un **Gor** nelle **Regioni 30 e 39**

4-6: Mettete un **Gor** nelle **Regioni 28 e 44**



Quando la Strega si rese conto che il suo piano era in pericolo, inviò più Creature.

Posizionate un **Gor** nella **Regione 19** e uno **Skral** nella **Regione 32**.



La Leggenda ha un lieto fine se

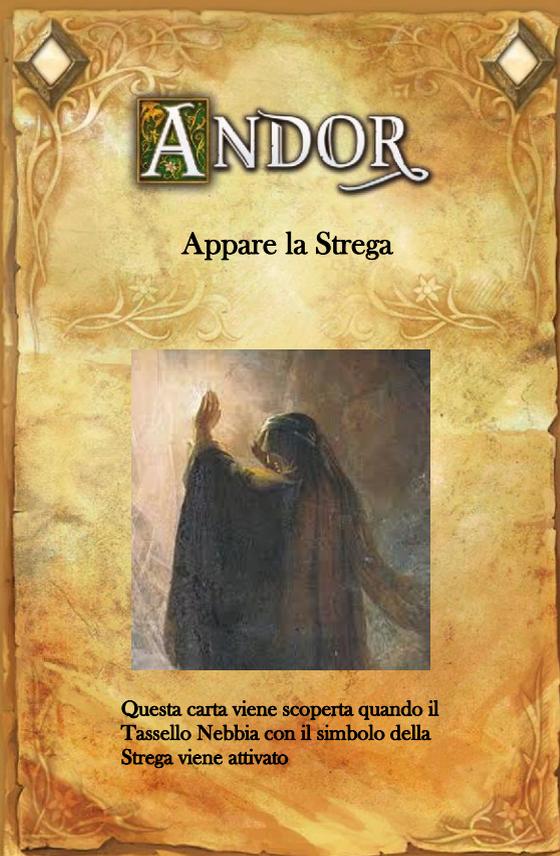
... la Taverna è stata liberata e,
 ... la Strega è stata sconfitta e,
 ... la Maledizione del Principe Thorald, è stata tolta e,
 ... il Castello è stato difeso

Quando Reka tornò, si vergognò del comportamento della sua studentessa e promise fedeltà al Regno e ai suoi Eroi.

Quando Reka tornò, non riusciva a credere ai suoi occhi e lasciò il paese per sempre.

... la Taverna non è stata liberata o,
 ... la Strega non è stata sconfitta o,
 ... la Maledizione del Principe Thorald non viene eliminata o,
 ... il Castello non è stato difeso

La Leggenda ha una brutta fine se ...



Questa carta viene scoperta quando il Tassello Nebbia con il simbolo della Strega viene attivato

Era stato trovato il nascondiglio di Meya, ma lei non voleva arrendersi senza combattere!

Mettete la figura della **Strega** nella **Regione** e sotto posizionate un'**Erba Medicinale**. Gli Eroi possono prendere l'Erba una volta **sconfitta la Strega**. Quando l'Erba viene portata al Principe La magia viene dispersa e lui combatte normalmente per gli Eroi.

In questa Leggenda non viene data la **Pozione della Strega!**

La Strega ha **5 Punti Volontà** e un totale di Punti di Forza in base numero dei Giocatori:

- con **2** Giocatori: **10 Punti di Forza**
- con **3** Giocatori: **20 Punti di Forza**
- con **4** Giocatori: **30 Punti di Forza**

Combatte lanciando un **Dado Nero**

Nota:

Se la Strega viene sconfitta, il **Narratore non muoverà in avanti**. Lo stesso vale per il **Troll sul ponte** e per tutte le **Creature nella Taverna**.