

ANDOR



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



Questa leggenda è composta da 17 carte:
A1, A2, A3, A4, C1, C1, C2, D, G, H1, H2,
H3, N, l'Avamposto, L'Avamposto sconfitto,
il Mago Oscuro, il Gruppo si Disperde, la
Strega Reka

In primo luogo, seguire le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Inoltre posiziona il seguente materiale accanto al tabellone di gioco:

- la Torre
- la Strega Reka
- il Mago Oscuro Varkur
- le Pietre Runiche
- 1 Erba Medicinale coperta
- le Carte: l'Avamposto, il Gruppo si scioglie, l'Avamposto sconfitto!, la Strega Reka, il Mago Oscuro
- 2 X rosse
- posizionare l'**Asterisco** sulle lettere **C, D, G, H e N**

Dopo aver sconfitto il Drago, gli Eroi decisero di distruggere tutte le creature sparse nel Regno e impedire un'altra invasione di Andor. Nelle Montagne Grigie combatterono contro creature orribili che non furono mai viste ad Andor e la gente non avrebbe mai dovuto saperlo.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



Quando il Pozzo delle Ossa un giorno apparve, gli Eroi furono inorriditi nello scoprire che erano giunti ormai troppo tardi. Le creature stavano già cercando il loro nuovo capo e sembrava che avrebbero iniziato un nuovo tentativo per conquistare il Regno di Andor

Metti tutti gli **Eroi** coinvolti nel gioco nella **Regione 69**.

Nonostante tutti i tentativi di distruggere tutte le creature che sono apparse nel Pozzo, alcune sono riuscite a raggiungerne l'uscita.

Ora posiziona **la Torre** nella **Regione 64** e posiziona **un Wardrak** su di essa, uno **Skrak** nella **Regione 65** e un **Gor** nella **Regione 66**.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3

ANDOR



Un Ruggito si senti provenire dal Pozzo era il segnale di partenza per un'altra invasione? Gli Eroi si bloccarono nella loro Ritirata ... "Lì, all'ingresso del Pozzo ... stanno arrivando !!!"

Ora metti **1 Skral e 3 Gor nella Regione 84**. Questo è riferito di seguito come un **Gruppo di Creature**. Il Gruppo di Creature non viene spostato all'Alba.

Se uno o più Eroi decidono di agire contro il **Gruppo di Creature**, l'Eroe attaccante deve decidere quale creatura attaccare prima di lanciare i dadi. L'andamento di un combattimento segue quindi le normali regole del gioco. Ogni creatura deve essere attaccata e sconfitta individualmente.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A4



Ogni eroe inizia con:

- 4 Punti di Forza per 2 giocatori
- 3 Punti di Forza con 3 giocatori
- 2 Punti di Forza per 4 giocatori

Il Gruppo di Eroi riceve 1 Arco, 1 Elmo, 1 Scudo, 1 Otre e 5 Monete d'Oro

Leggete ora la Carta Leggenda "**L'Avamposto**".

L'Eroe con il **Rango più basso** inizia il gioco.

ANDOR



Una luce blu era visibile nel cielo e improvvisamente il branco di creature si mosse. C'era qualcosa di disumano al lavoro qui! E nessuno poteva capire cosa fosse. Ciò che vedevano, tuttavia, era un esercito che si muoveva sullo stretto sentiero di montagna.

Ora sposta il **Gruppo di Creature** dalla **Regione 84** alla **Regione 69**.

Se ci sono uno o più Eroi nelle **Regioni 84, 82, 81 o 70**, saranno travolti dal Gruppo di Creature. Questo costa al gruppo di Eroi che si trova su queste Regioni **Punti Volontà**.

- per ogni Gor 1 punto
- per ogni Skral 2 punti

Il tutto può essere evitato con uno Scudo.

Un raggio di Sole è passato attraverso la copertura nuvolosa e ha colpito una piccola pianta verde proprio nel momento in cui un Eroe si è guardato indietro.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda C2



Ora posizione un'**Erba Medicinale** coperta nella **Regione 67**.

Non solo è stata vista l'Erba Medicinale, ma anche una vecchia conoscenza è arrivata lungo la strada. Il mercante Garz il Nano che andava nuovamente di fretta. "Devo uscire da qui. . . ." urlò all'Eroe. "Ma sei ancora interessato a un accordo?"

Ogni Eroe può ora comprare un **Punto di Forza** per **2 Monete d'Oro**. Il Gruppo di Eroi guadagna anche **5 Punti Volontà**. Il Gruppo decide quali Eroi li ricevono e in che quantità.

ANDOR



I rapporti da Andor hanno raggiunto il gruppo di Eroi. Le creature sono state avvistate in tutto il paese. Un altro gruppo di creature alle Rocce Artiglio e uno Skral anche nella Foresta Vigile. Il Castello è ancora in pericolo e l'Avamposto non è stato ancora sconfitto.

Ora metti un **Gruppo di Creature** composto da **1 Skral** e **3 Gor** nella **Regione 30**. Metti **uno Skral** nella **Regione 55**. Ù

I **Gruppi di Creature** non si muovono all'Alba.



Arrivò un Falco e portò cattive notizie dal Castello. Ulteriori Skral e Gor erano stati avvistati sulla costa e nella foresta meridionale. I contadini erano in subbuglio e temevano di non sopravvivere a un altro anno di guerra e sofferenza. I campi dovevano essere coltivati ma con la paura alle spalle questo era difficilmente realizzabile. Strani incidenti sono stati segnalati anche dalla Foresta Vigile, Gors apparivano e scomparivano di nuovo come se fossero guidati da una forza oscura. Si diceva che il Mago Nero Varkur fosse tornato

Mettete i **Contadini** nelle **Regioni 19 e 36**. Mettete **uno Skral** nella **Regione 24**, così come **un Gor** nella **Regione 8**.

"... "Difendete il Castello!" Questa era l'ultima frase del messaggio. Gli Eroi potevano sentirlo da soli. Era nell'aria! Sarebbe stata lunga la strada per il Castello

ANDOR



Era vero che il Mago Oscuro Varkur era stato avvistato da diversi abitanti della foresta. Era apparso con una esplosione e scomparve dopo poco tempo. Ad ogni apparizione, la gente diceva che c'era anche un Troll maledetto con lui.

Ora metti il **Mago Oscuro Varkur** nella **Regione 60** e un **Troll** nella **Regione 59**. Segna il Troll con un **Asterisco** per sapere sempre quale Troll è il Compagno del Mago Oscuro.

Missione:

Il Mago Oscuro deve essere sconfitto prima che raggiunga il Castello o che il Narratore arrivi alla **lettera "N"**. Se sconfitto, il Narratore viene immediatamente messo sulla **lettera "N"**.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda H2



Obiettivo della Leggenda:

La leggenda è vinta quando il Narratore ha raggiunto la **lettera "N"** sulla Barra della Leggenda e ...

- l'Avamposto è stato sconfitto e ...
- il Castello è stato difeso e ...
- Il Troll del Mago Oscuro Varkur è stato sconfitto e non ha raggiunto il Castello e ...
- il Mago Oscuro Varkur è stato sconfitto.

Ma gli Eroi ricevono anche buone notizie. Un Falco ha portato **3** Pietre Runiche, **1** Otre e **1** Scudo all'Eroe che è più lontano dal Castello.

Le Pietre Runiche sono sorteggiate e 2 delle 3 Pietre Runiche rimanenti sono posizionate sul tabellone. La posizione viene determinata con un Dado Rosso (decine) e un Dado Eroe (Unità)

Continua a leggere sulla Carta Leggenda H3

ANDOR



L'Eroe deve ora decidere da sé quali oggetti raccogliere e quali lasciare nella sua Regione

Ora leggi la Carta Leggenda "**Il Mago Oscuro**".



La Leggenda ha avuto un lieto fine se ...

- l'Avamposto è stato sconfitto e
- il Castello è stato difeso e
- Il Troll del Mago Oscuro è stato sconfitto e non ha raggiunto il Castello
- il Mago Oscuro Varkur è stato sconfitto.

Gli Eroi sono riusciti a difendere di nuovo il loro paese. Gli ultimi giorni sono stati un monito a non lasciare di nuovo il Castello indifeso.

La Leggenda finisce male se ...

- l'Avamposto non può essere preso o
- il Castello non è stato difeso o
- Il Troll che accompagna il Mago Oscuro ha raggiunto il Castello o non è stato sconfitto o
- il Mago Oscuro Varkur ha preso il Castello o non è stato sconfitto.

ANDOR



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



L'Avamposto

Un Wardrak, uno Skral e un Gor ce l'avevano fatta! Avevano individuato una falla nella fitta rete difensiva e quindi sono riusciti a trovare una strada verso l'interno. Dopo aver saccheggiato le fattorie, sono stati in grado di creare un avamposto e aspettare gli Eroi.

Il Wardrak ha **10 Punti Forza** all'inizio, **7 Punti Volontà** e inizia con **2 Dadi Neri**.

Movimenti delle creature:

Il Wardrak sulla torre non si muove. Rimane nella **Regione 64** e deve essere sconfitto prima che le Regioni adiacenti possano essere raggiunte. Metti una **X Rossa** nella **Regione 45** per indicare che gli Eroi non possono entrare in questa Regione finché l'Avamposto non è stato sconfitto.

Quando tutte le creature dell'Avamposto vengono sconfitte, leggi la Carta Leggenda "**L'Avamposto è sconfitto!**"



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



Il Mago Oscuro

Punti di forza:

- con 2 giocatori = 20
- con 3 giocatori = 30
- con 4 giocatori = 40

Punti Volontà: 18

Dadi: 2 Dadi Neri.

I risultati uguali si sommano. Se scende sotto i 7 Punti Volontà, ha solo 1 Dado.

Caratteristiche speciali:

Non appena il Narratore viene spostato in avanti all'Alba o sconfiggendo una creatura, anche il Mago Oscuro e il Troll vengono spostati di **3 Regioni** lungo le frecce. Poiché il Mago e il suo Troll appaiono e scompaiono come per magia, lui e il suo troll appaiono anche nelle Regioni dove le creature sono già presenti. Queste creature vengono quindi spostate lungo le frecce. **Il Troll** che lo accompagna deve essere sconfitto prima che il Mago possa essere attaccato.

Una volta sconfitto il Troll, il Mago Oscuro non si muove più.

ANDOR



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



L'Avamposto è sconfitto 1

Gli Eroi festeggiarono, l'Avamposto era stato sconfitto. Uno sguardo sul Regno tuttavia, non promise nulla di buono. Il silenzio era ingannevole.

"Guarda! ..." gridò uno degli Eroi.

Mettere **1 Troll** nella **Regione 16** e distruggere il Ponte con una **X Rossa**. Il ponte non può più essere attraversato. Rimuovi la **X Rossa** dalla **Regione 45**, la strada per Andor è libera ora.

L'Eroe che ha sconfitto il **Wardrak** ottiene **1 Punto di Forza**. Se il Wardrak è stato sconfitto in gruppo, il gruppo decide chi ottiene il Punto di Forza.

Cosa facciamo adesso? Gli Eroi erano esausti dopo il duro combattimento. Il Castello in lontananza doveva essere difeso. Qual'è stato il fattore scatenante per l'invasione delle creature in pieno svolgimento?, la Strega Reka, forse sapeva cosa stava succedendo?

Continua a leggere sulla Carta Leggenda "L'Avamposto è sconfitto 2"



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



L'Avamposto è sconfitto 2

Trova la **Strega Reka**, lei ti dirà chi è responsabile dell'intera faccenda.

La perdita dell'Avamposto ha lasciato il segno anche sulle creature presenti nel Regno. Nel frattempo queste avevano coperto molta distanza e si trovavano proprio di fronte agli Eroi.

Sposta il **Gruppo di Creature** dalla **Regione 69** alla **Regione 65**. Se uno o più Eroi si trovano nelle **Regioni 69, 68, 67 o 66** sono travolti dal **Gruppo di Creature**. Ciò costerà **Punti Volontà** al Gruppo di Eroi situato in quelle caselle.

- per ogni **Gor** 1 Punto Volontà
- per ogni **Skral** 2 Punti Volontà

Il tutto può essere evitato con uno Scudo.

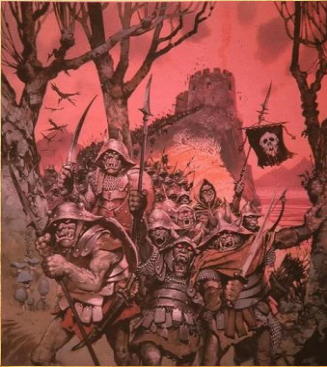
Poi esegui la Carta Leggenda "**Il Gruppo si Disperde**" per i due Gruppi di Creature nelle **Regioni 65 e 30**.

ANDOR



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



Il Gruppo si disperde

Le creature selvagge erano in fermento per la prospettiva di invadere le terre che si estendevano di fronte a loro prima che le difese si rafforzassero. Ecco! In lontananza, videro il Castello. Quello era il loro obiettivo!

D'ora in poi le creature si muoveranno di nuovo lungo le frecce secondo le normali regole del gioco.

Esempio: se il Gruppo di Creature che ora è nella Regione 65 è ancora completo, i Gor si muoveranno individualmente nella direzione delle frecce. Dopo lo scioglimento i **Gor** dovrebbero essere nelle **Regioni 45, 43 e 39** mentre lo **Skral** nella **Regione 38**



ANDOR

Fuga dal Pozzo delle Ossa



La Strega Reka

"Quindi vuoi sapere cosa l'ha scatenato, vero?" Chiese lei con tono piuttosto ironico. "Varkur il Mago Oscuro è tornato, presto si presenterà nella Foresta Vigile, all'Albero dei Canti, se non è già lì. Ma vi avverto che ha un compagno pericoloso con lui."

L'Eroe che ha trovato la **Strega Reka**, riceve una **"Pozione della Strega"** e inoltre **Due Punti di Volontà**.