



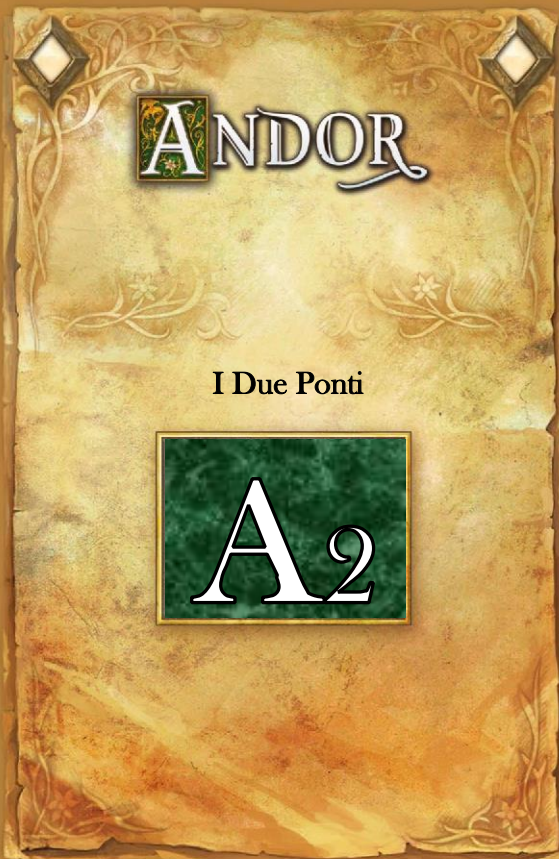
Questa Leggenda è giocata sulla parte anteriore del tabellone. Per prima cosa, segui le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Quindi dispone il seguente materiale accanto al tabellone:

- la Strega
- **8** Tessere Detriti

Ulteriori preparativi:

- Posizionate gli **Asterischi** sulle Lettere **B, E e N**.
- Posizionate **1 Tessera Detriti** su ciascuna delle **Regioni 37, 43, 53, 60, 61, 69, 81 e 84**
- Posiziona una **X Rossa** sui ponti tra le **Regioni 16 e 48 e 38 e 39**, questi ponti non sono transitabili in questa Leggenda
- I **Tasselli Nebbia** sul lato sinistro del fiume (nelle **Regioni 8, 11, 12, 13, 16, 32**) sono posti in questa Leggenda nelle **Regioni 39, 40, 41, 43, 45, 65**
- Posiziona un **Gor** nelle **Regioni 41, 52, 58 e 65** e uno **Skral** su **59 e 68**

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



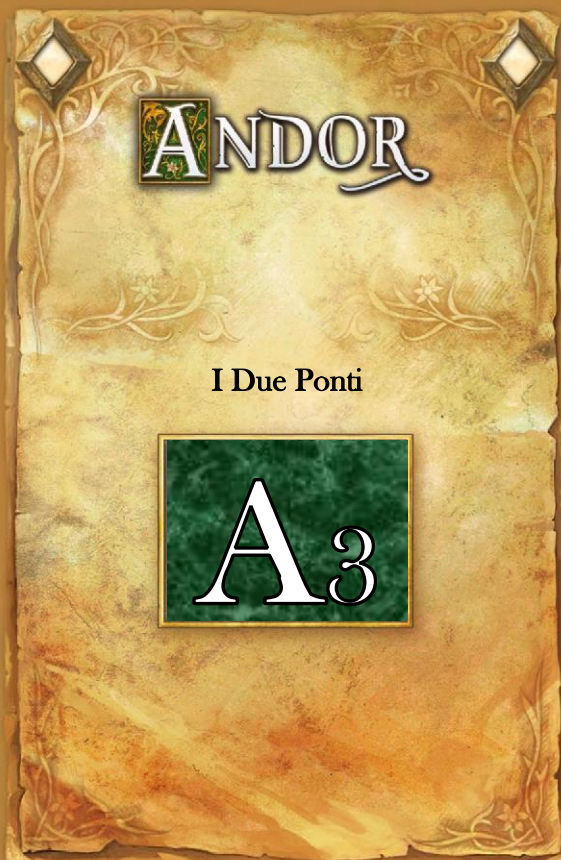
Tutto Andor era in tumulto! Un Mago Oscuro aveva invaso il Castello mentre i nostri Eroi eseguivano una missione all'Albero dei Canti. Per impedire il loro ritorno, aveva ordinato alle sue creature di distruggere i due ponti che portavano al Castello. Gli Eroi dovevano sbrigarsi perché presto il Mago avrebbe preso il controllo del Castello e Andor sarebbe stato condannato! Gli Elfi della Foresta e i Nani della Miniera hanno offerto il loro aiuto nelle riparazioni dei ponti. Ma il tempo stringeva e gli Eroi dovevano decidere quale aiuto accettare.

In questa Leggenda, un certo numero di **Tasselli Detriti** deve essere raccolto e portato a uno dei due ponti per ripararlo. A seconda del numero di giocatori, è richiesto un numero diverso di Tasselli:

2 giocatori: **3** Tessere Detriti
3 giocatori: **5** Tessere Detriti
4 giocatori: **7** Tessere Detriti

A questo scopo, i **Tasselli Detriti** possono essere trasportati dagli Eroi in questa Leggenda. Non appena il primo Eroe vuole raccogliere un **Tassello Detriti**, viene letta la Carta Leggenda **"Carico Pesante"**. I valori sui Tasselli Detriti non hanno alcun ruolo in questa Leggenda.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3



Le Creature si muovono lungo le frecce come al solito in questa Leggenda, ma si fermano nelle **Regioni 39 e 48**. In queste Regioni può stare anche più di una Creatura in questa Leggenda e le stesse possono essere attaccate successivamente dagli Eroi. Se una o più Creature sono nelle **Regioni 39 o 48**, il Ponte in quelle Regioni non può essere riparato finché tutte le Creature non vengono sconfitte.

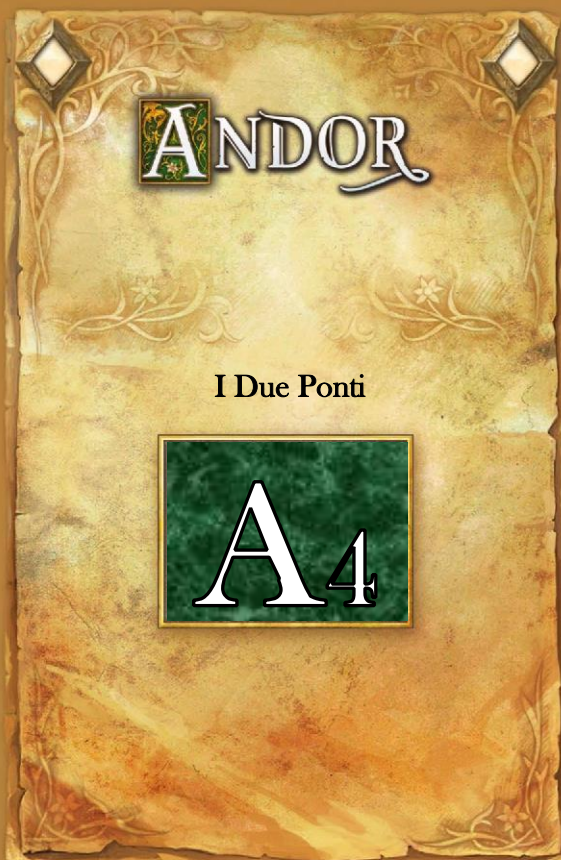
Obiettivo della Leggenda:

Questa Leggenda viene vinta se il numero richiesto di Tasselli Detriti viene portato nelle Regioni 39 o 48 e non vi è alcuna Creatura rimasta nelle Regioni prima che il Narratore raggiunga la Lettera "N" sulla Barra della Leggenda.

Una volta che la missione è stata completata, il **Narratore** è spostato sulla **Lettera "N"**.

Il **Gruppo** può decidere in autonomia se vuole riparare il **Ponte** nella **Regione 39** o nella **Regione 48**.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A4

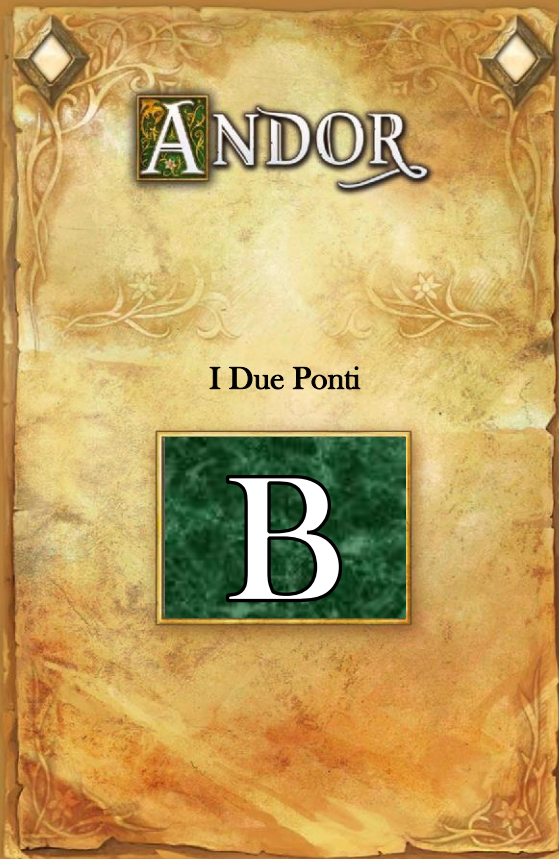


Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Il Gruppo guadagna **4 Monete d'Oro** e **2 Punti Forza**.

Ogni Eroe stabilisce la sua posizione iniziale con un **Dado Eroe**. Questa deriva dal risultato del dado più 50. Se c'è un **Tassello Nebbia** nella Regione di partenza di un Eroe, questo viene **immediatamente** attivato.

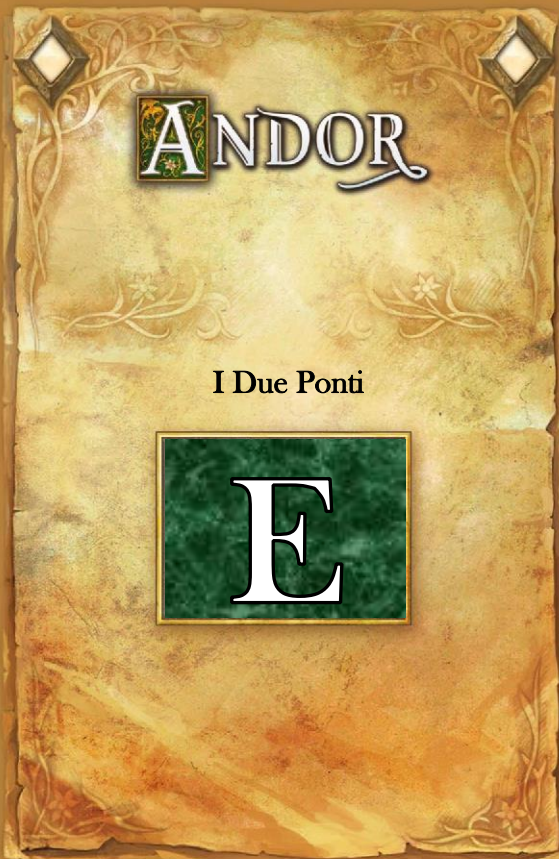
Inizia l'Eroe con il **Rango** più **Basso**.

Importante: leggete la Carta Leggenda "**La Vecchia Torre di Guardia**" prima della prima mossa.



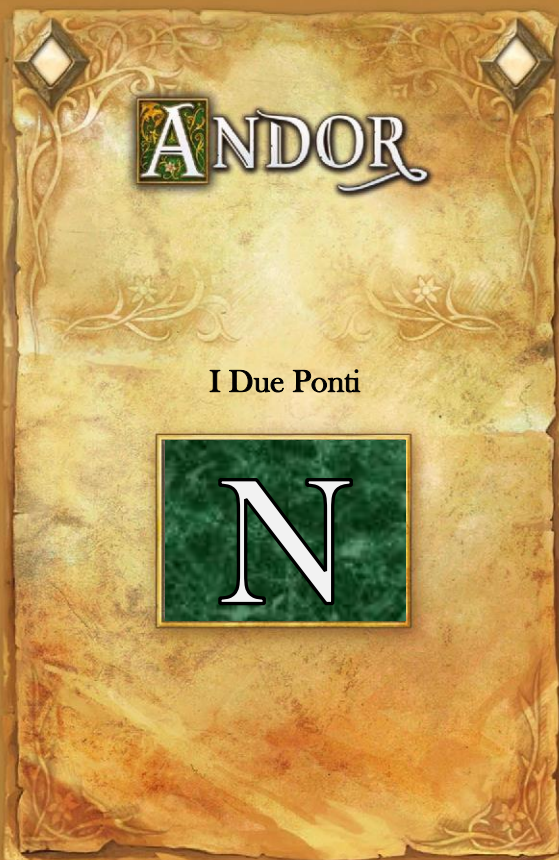
Il Mago si infuriò. Aveva sentito che, nonostante le sue precauzioni, gli Eroi avevano trovato un modo per riparare i ponti. Non gli avrebbe permesso di farlo in nessun caso! Rapidamente inviò un maggior numero di sue Creature fedeli per distruggere gli Eroi.

Posizionate uno **Skral** nelle **Regioni 43 e 49**



Maledicendo gli Dei, il Mago fece mandare le sue Creature più forti. Gli Eroi non si erano ancora arresi. Non poteva farli entrare nel Regno a vanificare i suoi piani!

Posizionate un **Troll** nelle **Regioni 45 e 52**



La Leggenda finisce bene se quando il Narratore ha raggiunto la Lettera N

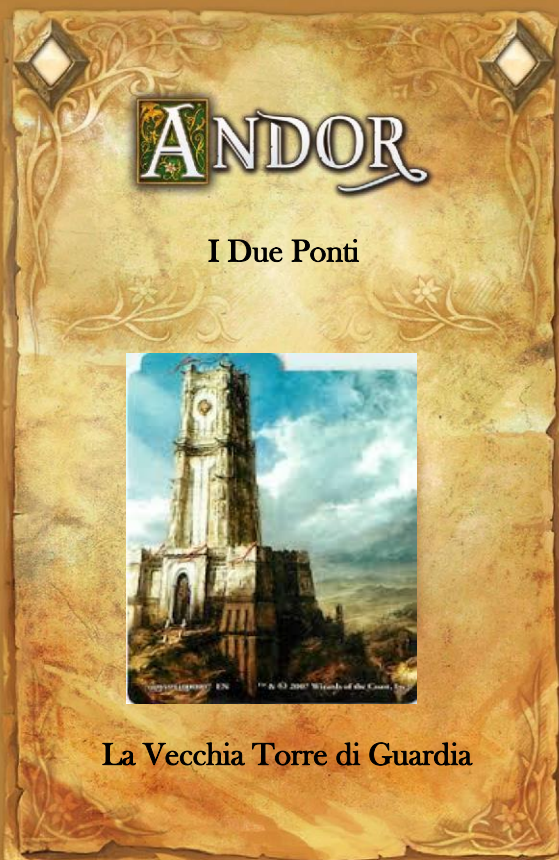
... ci sono abbastanza Tasselli Detriti nelle Regioni 39 o 48 e ...
 ... non ci sono Creature nelle Regioni

Gli Eroi ce l'avevano fatta! Avevano riparato uno dei ponti e quindi furono in grado di entrare nel Regno. Ben presto il Castello fu raggiunto e il Mago venne cacciato prima che potesse fare più danni. Andor era stato nuovamente soccorso.

Oh noi! Gli Eroi non sono riusciti a tornare in tempo al Castello. Il Mago aveva preso il controllo ed era quindi asceso come nuovo Sovrano di Andor. Un periodo buio è iniziato per il paese e i suoi abitanti ...

... non ci sono abbastanza Tasselli di Detriti nelle Regioni 39 o 48, o ...
 ... queste Regioni sono occupate da Creature.

La Leggenda finisce male se quando il Narratore ha raggiunto la Lettera N ...



La Vecchia Torre di Guardia

Il Mago aveva già intuito che gli Eroi non si sarebbero arresi senza combattere. Immediatamente ordinò alle sue Creature di occupare la Vecchia Torre di Guardia nelle montagne per tagliare il Gruppo dalle risorse ivi presenti.

Posizionate la **Torre** nella **Regione 83**. Ora mettete uno **Skral** su di essa. Questo **Skral** non si muove all'Alba. Posizionate degli **Asterischi** nelle **Regioni 61, 64, 65 e 66**.

Lo **Skral** sulla **Torre** osserva queste **Regioni** marcate e dà immediatamente **l'Allarme** se un Eroe con un **Tassello Detriti** entra in una di queste Regioni o vuole prendere un **Tassello Detriti** da lì. Gli Eroi che non portano Tasselli Detriti non attivano l'Allarme.


Lo **Skral** sulla Torre può essere attaccato solo con **l'Arco** dalle **Regioni marcate**, ma dà immediatamente l'Allarme se non viene sconfitto nel **primo round di combattimento**.

L'Allarme può essere attivato **solo una volta**. Solo allora leggi la Carta Leggenda "**L'Allarme degli Skral**".



ANDOR

I Due Ponti



Allarme degli Skral

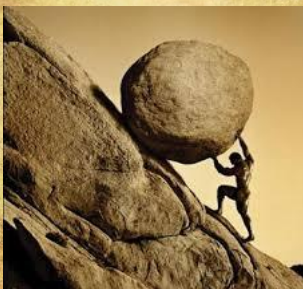
Un grido risuonò attraverso il Regno. Lo Skral posizionato sulla Vecchia Torre di avvistamento aveva scoperto gli Eroi e lanciato l'Allarme! Subito si udirono altre urla mentre alcune Creature si affrettavano per portare rinforzi.

Posizionate un **Troll** nella **Regione 70** e un **Wardrak** nelle **Regioni 61 e 84**. L'Eroe che ha fatto scattare l'**Allarme** deve mettere immediatamente il suo **Tassello Detriti** nella sua Regione. Solo quando lo **Skral sulla Torre** è sconfitto gli Eroi possono portare con sé i **Tasselli Detriti** dalle Regioni contrassegnate.



ANDOR

I Due Ponti



Carico Pesante

L'idea di portare del materiale dalla montagna per riparare i ponti era buona. La roccia era pesante e gli Eroi dovevano sforzarsi, ma nessuno aveva detto che sarebbe stato facile. Ed era necessario.

Gli Eroi presenti in una Regione con un **Tassello Detriti** possono sempre prenderne **uno** e metterlo nello **spazio riservato alle Monete d'Oro e alle Gemme** sulla Scheda Eroe, supponendo che **non abbiano già un Tassello Detriti**. Inoltre, non ci devono essere Creature in quella Regione, altrimenti **non è possibile prendere il Tassello**.

Un **Eroe** che trasporta Detriti consuma **2 Ore** invece di **1 Ora** sulla **Barra del Tempo** per ogni Regione in cui si sposta. Le azioni "**Combattere**" e "**Aspettare**" durano solo **1 Ora** come al solito. Le Regioni dove sono presenti delle Creature possono essere raggiunte, ma non possono essere lasciate finché la **Creatura** non è stata **sconfitta o spostata**. E' anche possibile lasciare il **Tassello Detriti** su una Regione con una Creature per continuare a spostarsi.

Il **Tassello Detriti** può essere scartato in qualsiasi momento o dato ad altri Eroi presenti nella stessa Regione, **ma non inviato con il Falco**.