



ANDOR

I Signori della Guerra

A1

Questa Leggenda è composta dalle carte A1, A2, A3, A4, A5, B, C, E, N, "Il Nano Mercante Garz" con il Veleno (dalla Leggenda 5), " Vittoria su un Signore della Guerra".

Dopo la vittoria sul Drago Tarok e dopo la scomparsa del Mago Oscuro Varkur scoppiò un litigio tra i guerrieri delle tenebre. Tre signori della guerra si sollevarono dal caos dell'orda non guidata. Potenti Troll che intendevano portare avanti l'eredità dei loro padroni. Sono strisciati fuori dagli abissi e hanno iniziato la loro campagna di vendetta contro gli Eroi di Andor

Questa Leggenda si gioca con quattro Eroi sul retro del tabellone. Le fiammate vengono eseguiti ad ogni Alba. Le **Carte Evento d'Argento** e le **Carte Evento Lago Segreto** sono usate come di consueto così come i **Tasselli Nebbia** e la **Regione 11**.

Per prima cosa, segui le istruzioni della **Lista di Controllo** e disponi il seguente materiale accanto al tabellone di gioco:

- Il "**Nano mercante Garz**" con il **Veleno** della leggenda 5
- La Strega, Thorald, gli Alleati Nani, il Mago Oscuro.
- **2** segnalini **Contadino**, **4** Pergamene, **Veleno**, **1 X** Rossa.
- Coperte: **6** Pietre Runiche, **3** Erbe Medicinali.

Ulteriori preparativi :

- Mettete un **Asterisco** sulle **Lettere B, C ed E**.
- Collocate la carta "**Il Nano mercante Garz**" alla **Lettera H**

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

I Signori della Guerra

A2

Pietre Runiche:

- Posizionare **5** delle **6** Pietre Runiche coperte come segue:

Una **Pietra Runica** è posta nelle **Regioni 16 e 23**. Per le restanti **tre** Pietre Runiche si determina la posizione lanciando un **Dado Eroe** e si aggiunge **50** al risultato.

- Particolarità delle Pietre Runiche:

L'avidità dei Nani li condusse a strane misure di protezione. Raccogliere una pietra lucente nella Miniera dei Nani può avere conseguenze impreviste.

Segna le **Pietre Runiche** nelle **Regioni 16 e 23** con un **Asterisco**. Quando un Eroe raccoglie una di queste Pietre Runiche, attiva una **Fiammata**.

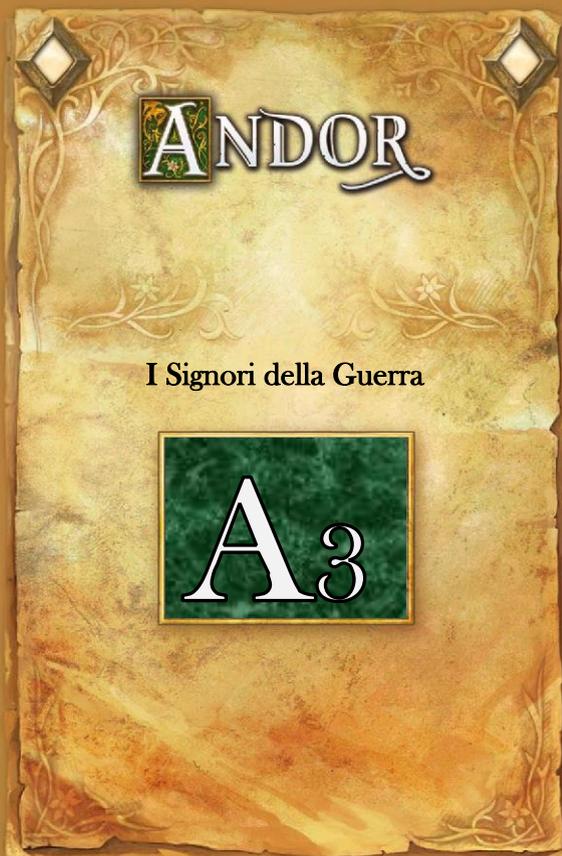
Erbe Medicinali:

- Posiziona **2** delle **3** Erbe Medicinali coperte determinando la posizione con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità).

Le Orde Oscure:

- Posizionate un **Troll** nelle **Regioni 6, 27 e 40** e contrassegnatelo con un **Asterisco**.
- Posizionate un **Gor** e una **Pergamena** nelle **Regioni 0, 8, 14 e 24** (il numero sul retro della Pergamena e la Lettera N nella **Regione 0** non hanno alcun significato in questa leggenda).
- Mettete uno **Skral** nella **Regione 46**.

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A3



Sorpresi dalla potenza dei Signori della Guerra, i Nani furono sopraffatti e catturati. Solo un piccolo gruppo di persone compresi alcuni Nani riuscì a fuggire. Dopo che Chada ebbe letto il resoconto sui Troll all'Albero dei Canti, inviò un falco al Castello per chiedere aiuto. Storie sui tre Troll vengono raccontate nel campo profughi. Si dice che uno sia più forte dell'altro

- I tre **Troll** sul tavolo di gioco, hanno ognuno **14 Punti Forza**. Sconfitto il primo **Troll** i rimanenti hanno ognuno **30 Punti Forza**. Se anche il secondo Troll viene sconfitto, il terzo ed ultimo **Troll** ha **44 Punti Forza**.
- Indipendentemente dalla sua forza, ogni **Troll** in battaglia ha **12 Punti di Volontà**.
- I **Troll** sono immuni al **Veleno**.

Tassere Creatura:

- Rimuove dal gioco tutte e quattro le Tessere Creatura contenenti la parola "**Troll**".
- Mettere **quattro** Tessere Creatura coperte in maniera casuale sulle **Lettere B, C, D ed E**.
- Leggi altre **quattro** Tessere Creatura in maniera casuale ed esegui le istruzioni presenti.
- Altre **tre** Tessere Creatura sono posizionate nelle **Regioni 7, 25 e 35** coperte. Queste Tessere Creatura sono rivelate quando si passa attraverso le rispettive Regioni.

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A4



I Signori della Guerra avevano dato ordine alle loro guardie del corpo di non lasciare il loro posto in nessuna circostanza. Le creature non saccheggiarono nemmeno le abitazioni della miniera e proteggevano dai pericoli i loro padroni. Nessun Eroe supererebbe questa guardia senza combattere.

Movimento delle Orde Oscure :

- Troll e creature nelle Regioni dove è presente una Pergamena non si muovono.
- Le creature saltano le Regioni dove vi è una Pergamena se c'è già una Creatura (ad eccezione della **Regione 0**).
- Se una Regione con Pergamena non è occupata e viene raggiunta da una Creatura, questa Creatura non si muove ulteriormente.
- Quando una Creatura raggiunge la **Regione 0**, si ferma lì.
- La **Regione 0** può contenere qualsiasi numero di Creature.
- Le Creature nella **Regione 0** devono essere sconfitte individualmente.
- **Caratteristica speciale Regioni con Pergamena:** se una creatura si trova su queste Regioni, né gli Eroi, né Thorald, né gli Alleati Nani possono attraversarla. La Regione può essere però raggiunta. Tuttavia, se la Creatura non viene sconfitta, può essere lasciata solo nella direzione da cui si è entrati. Le creature che vengono sconfitte su una Regione con Pergamena non danno alcun bottino! Le Pergamene non possono essere raccolte o rimosse.

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A5



Equipaggiamento per gli Eroi di Andor:

- Posizionare un **Falco** nella **Regione 43** e un **Otre** nelle **Regioni 6, 27 e 40**.
- Posizionare un segnalino **Contadino** nelle **Regioni 60 e 65**. I segnalini possono essere portati nella **Regione 63** e girati sul lato dello scudo. Servono allo stesso scopo che per il Castello e offrono spazio per una Creatura che raggiunge la **Regione 63**.

Benpresto Liphardus e Mairen arrivarono dal Castello per aiutare Chada e Kram a riconquistare la miniera. Portarono anche notizie del Principe Thorald, il quale si era prefisso di aiutare l'Albero dei Canti.

Nano e **Arciere** iniziano nella **Regione 63**, **Guerriero** e **Mago** iniziano nella **Regione 69**.

Tutti gli Eroi iniziano con **2 Punti di Forza**. Il Gruppo riceve **6 Monete d'Oro**, **2 Punti di Forza** e **2 Scudi danneggiati**.

Inizia l'**Arciere**.

Obiettivo della leggenda:

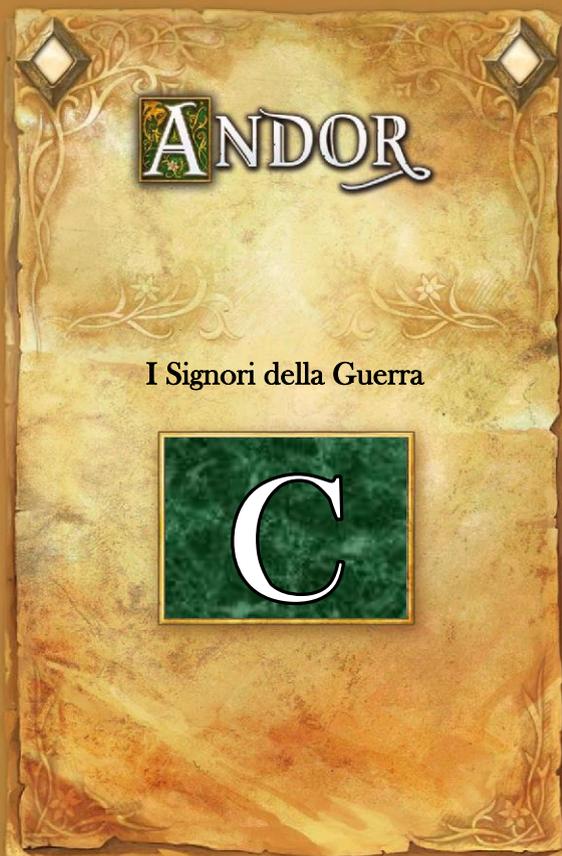
- I Tre Troll devono essere sconfitti prima che il Narratore raggiunga la Lettera N.
- L'Albero dei Canti (Regione 63) deve essere difeso contro le orde attaccanti.



Dagli abitanti della Foresta Vigile, gli Eroi appresero una storia su un accesso segreto alle Miniere nelle montagne. La strada era usata come via commerciale veloce assieme ai Nani. Ma presto molti commercianti scomparvero senza lasciare traccia. Si vociferava di un Maestro Stregone che infestava le montagne.

Il Maestro Stregone

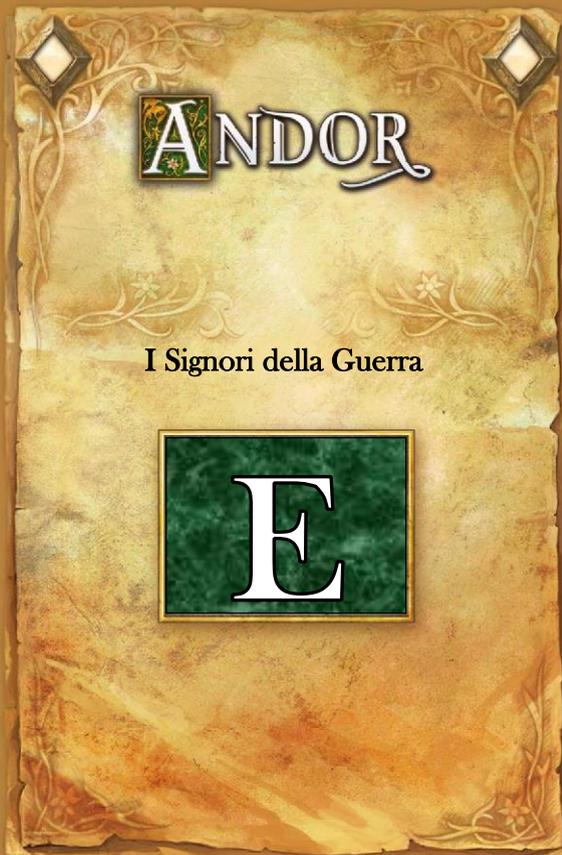
- Ora metti il Maestro Stregone (personaggio del Mago Oscuro) nella **Regione 53**.
- Il Maestro Stregone non si muove all'Alba.
- Il Maestro Stregone è trattato esattamente come un **Wardrak** in battaglia e dà la stessa ricompensa.
- **Particolarità:** quando il Maestro Stregone è stato sconfitto, rivela il percorso segreto nella Miniera dei Nani. C'è ora una connessione tra le **Regioni 53 e 37** che può essere utilizzata dagli Eroi.



Dalle creature sconfitte, gli Eroi di Andor avevano saputo che i Nani venivano tenuti prigionieri nella miniera. Nel frattempo, le Orde Oscure sapevano già dell'arrivo degli Eroi. Non avrebbero permesso ai Nani di influenzare la lotta in favore degli Eroi. L'azione rapida degli Eroi era necessaria se i Nani dovevano essere salvati dal loro terribile destino

Gli Alleati Nani

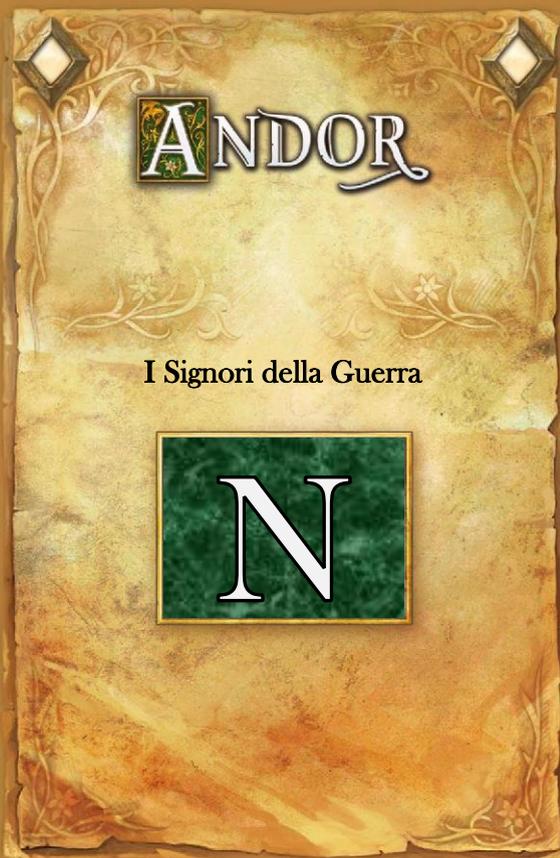
- Ora posiziona gli Alleati Nani nella **Regione 71**.
- Metti una **X Rossa** sulla **Lettera J**.
- Gli **Alleati Nani** possono lasciare la **Regione 71** solo se non ci sono Creature nella **Regione 0**.
- Se il **Narratore** raggiunge la **Lettera J** mentre gli Alleati Nani sono ancora nella **Regione 71** e le Creature nella **Regione 0**, gli stessi saranno rimossi dal gioco.
- I Nani possono essere mossi secondo la solita regola dopo la loro liberazione e usati come supporto in combattimento.



Il principe Thorald era finalmente arrivato nella Foresta Vigile con una schiera di soldati coraggiosi. La dura marcia dal Castello alla Foresta aveva richiesto molto agli uomini. Solo la pura forza di volontà di raggiungere l'Albero dei Canti ha permesso loro di continuare il loro viaggio. All'Albero dei Canti non è stato permesso di cadere.

Principe Thorald:

- Posiziona il Principe Thorald **nella Regione 70**.
- **Caratteristica Speciale del movimento:**
Il Principe Thorald in questa leggenda non si muove consumando ore. Per ogni Regione che si muove, il **Gruppo di Eroi** deve pagare **2 Punti di Volontà**.
- La sua capacità di aumentare il risultato di combattimento degli Eroi di **4 Punti di Forza** può ancora essere utilizzata.
- **Caratteristica Speciale Albero dei Canti:**
Quando Thorald raggiunge l'Albero dei Canti (**Regione 63**), si ferma lì e non può più essere spostato. Le Creature non possono più entrare nella Regione né rimanere nelle Regioni di fronte all'Albero.



La Leggenda finisce bene se:

- L'Albero dei Canti è stato difeso con successo
- e i tre Troll sono stati sconfitti.

L'ultimo Troll vacillò, pesantemente colpito, prima di cadere davanti agli Eroi. Ancora una volta, l'Alleanza dei Popoli Buoni aveva trionfato sull'Orda delle Tenebre. Le altre creature furono scacciate in tutte le direzioni. All'Albero dei Canti e nelle Caverne dei Nani venne celebrato quel giorno per molto tempo prima che gli Eroi di Andor intraprendessero nuove avventure.

grado di aiutare.

gli Eroi pensarono al Regno che non erano stati in

l'Albero dei Canti andarono perduti. Un'ultima volta

volta avevano vinto le Orde Oscure. La Miniera e

e schiacciati dai Gor, non ci fu più speranza. Questa

sovrastò gli Eroi. Quando furono spinti in un angolo

Minacciosamente, il potente Signore della Guerra

- o I Signori della Guerra non sono stati sconfitti.

- L'Albero dei Canti non è stato difeso con successo

La Leggenda finisce male se:



E' stato fatto. Il Troll è crollato pesantemente. Con le forze unite, gli Eroi avevano sconfitto i Signori della Guerra. Spazzatura era sparpagliata sul pavimento della stanza, ma nell'angolo più lontano brillava qualcosa di prezioso.

Ora, tira un dado per scoprire quale oggetto trovi nella camera del Signore della Guerra

- Trovi un **Otre**
- Trovi un **Elmo**
- Trovi un **Arco**
- Trovi uno **Scudo**
- Trovi un **Cannocchiale**
- Trovi una **Pozione della Strega**

- Se il **Mago** è stato coinvolto nella lotta contro il **Troll** e non si è ritirato prima, può usare la sua abilità speciale e girare il dado dall'altra parte.
- L'**oggetto** viene consegnato ai vincitori in aggiunta alla solita ricompensa per aver sconfitto un **Troll**.
- Se l'**oggetto** sorteggiato non è più sulla scheda degli equipaggiamenti, i vincitori ricevono **2 Monete d'Oro**.