



ANDOR

Il Focolaio

A1

La Leggenda si compone di 10 Carte:
A1, A2, A3, A4, A5, H, N,
"Gli Alleati Nani"
"Il Focolaio dei Gor Distrutto" 1 e 2

Il Sole splendeva attraverso le alte finestre della sala del trono quando il Re Brandur si trovò di fronte agli Eroi e disse loro che si sarebbe diretto all'Albero del Silenzio. Gli Eroi sapevano che l'udienza non era una cortesia. Il Re si aspettava che gli Eroi lo accompagnassero per garantire la sua sicurezza. Questa decisione non fu facile, ma le malvagie creature che minacciavano il Castello non erano state avvistate da molto tempo. Il viaggio verso l'Albero del Silenzio è stato spensierato e senza incidenti.

In primo luogo, segui le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Quindi prepara anche i seguenti materiali accanto al tabellone:

- Le Carte Leggenda "**Il Focolaio dei Gor distrutto**" **1 e 2** e "**Gli Alleati Nani**",
- Gli Alleati Nani, la Strega, la Torre, **4** Contadini
- Mescola coperti: **15** Tasselli Creatura, **6** Pietre Runiche, **3** Erbe Medicinali.
- Posiziona il **Tassello N** sulla **Lettera N**, posiziona un **Asterisco** sulla **Lettera H**

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

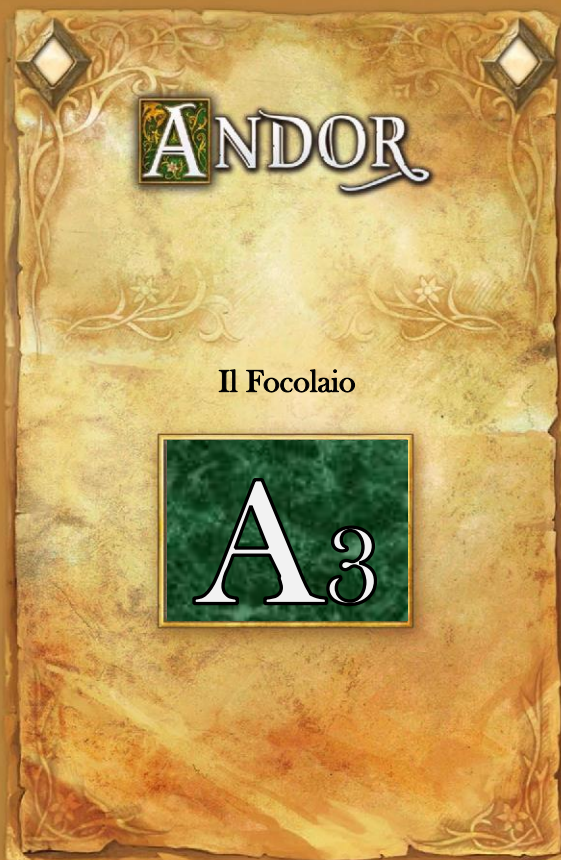
Il Focolaio

A2

Ulteriori preparativi:

- Determina la posizione di **5** delle **6** Pietre Runiche e **2** Erbe Medicinali con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità).
- Metti la **Torre** nella **Regione 30**.
- Metti uno **Skral** sulla **Torre**.
- Metti un **Gor** nelle **Regioni 2, 14, 18, 28 e 29**.
- Posiziona **6** Tessere Pergamena a faccia in giù disposte come una pila all Castello (**Regione 0**)
- Ogni Eroe lancia un Dado, **aggiungendo 50** al risultato e posiziona la sua figura nella Regione corrispondente
- Nota:** se un Eroe inizia su una **Regione** con un **Tassello Nebbia**, decide se attivarlo prima della sua prima azione. Lo stesso vale per il **Pozzo**.
- **5** Tessere Creatura entrano in gioco. Usa un **Dado Eroe** per assegnare a quali **Lettere** nella Barra della Leggenda le Tessere Creatura sono assegnate (**mai più di 2 tessere per una lettera**).
- Scopri **2** delle Tessere Creatura restanti ed esegui immediatamente.

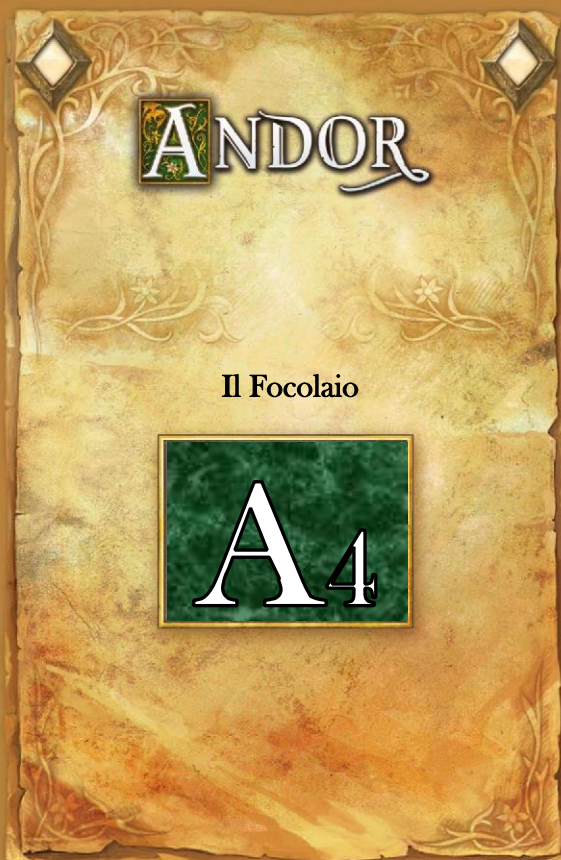
Continua a leggere la carta Leggenda A3



Gli studi sulla Magia Nera da parte del Mago Oscuro gli hanno permesso di controllare le creature. Mentre gli Eroi si dirigevano nei boschi con il Re, egli iniziò a domare i mostri. Riuscì a costruire un Focolaio di Gor (Regione 30), il quale generava un Gor a ogni nuova Alba.

Se il **Narratore** si muove in avanti di uno spazio a causa di una giornata completata, un **Gor** è posto nella **Regione 29**. Se non ci sono più **Gor**, verrà utilizzato uno **Skral**. Se i **Punti di Volontà** di un **Eroe** scendono a **0**, il suo segnalino viene sdraiato ed esce dal gioco. Un altro **Eroe** può resuscitarlo stando nella **stessa Regione** e dandogli alcuni dei suoi **Punti di Volontà**. Quanti Punti di Volontà trasferite sono decisi dall'Eroe che presta soccorso. **Solo una Creatura uccisa su due** fa sì che il **Narratore** avanzi. Prepara un **Asterisco**. Quando una creatura viene sconfitta, mettila nella **Regione 80** come al solito e aggiungi l'**Asterisco**, in questo caso il **Narratore** non si muove. Se l'**Asterisco** è già nella **Regione 80**, toglietelo e il **Narratore** avanza.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A4

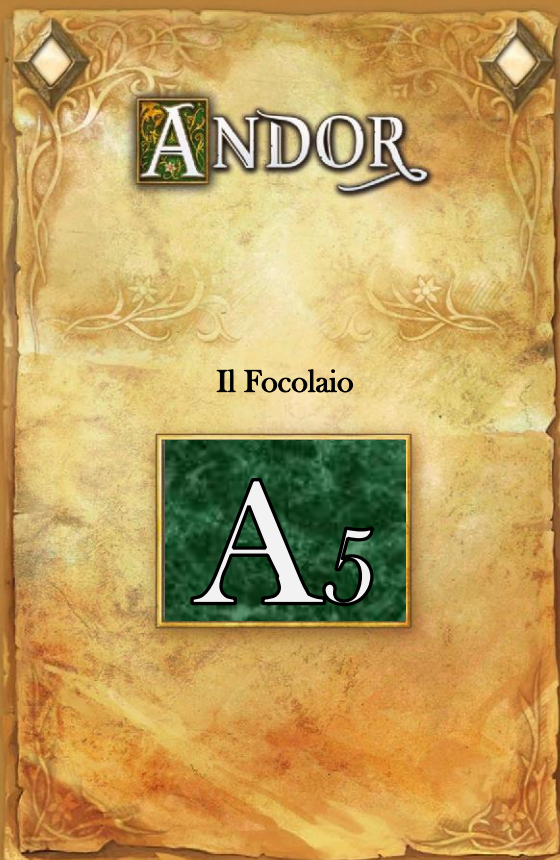


I **Gor** che escono dal Focolaio prendono d'assalto il **Castello**. Qualsiasi Creatura che si trova nelle **Regioni** attorno al Castello: **1, 2, 4, 5, 6, 7 o 11** attacca il Castello. Per fare questo la **Pergamena** che sta in alto viene capovolta. Il combattimento di una **Creatura** contro una **Pergamena**, funziona come il combattimento tra gli **Eroi** e un **Tassello Detrito**. Se la forza di combattimento della Creatura è superiore al numero indicato dalla Pergamena, la **Pergamena** viene rimossa dal gioco e la successiva viene capovolta. Se non ci sono più Pergamene nel Castello la Leggenda è persa. A differenza dal solito, intorno al Castello (**Regioni 1, 2, 4, 5, 6, 7 e 11**) più di una creatura può stare nella stessa Regione. Se più Creature assaltano il Castello da una Regione nello stesso momento, attaccano insieme

Missione:

- Il Castello non può essere preso.
- Il Focolaio dei Gor deve essere distrutto.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A5



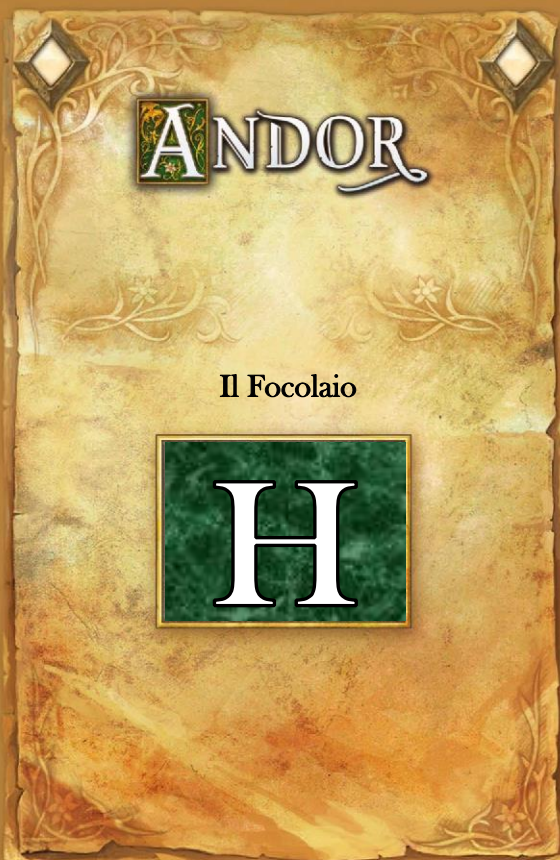
Il Focolaio dei Gor ha **10 Punti Volontà** e:

- Con **2** Giocatori: **20** Punti Forza
- Con **3** Giocatori: **30** Punti Forza
- Con **4** Giocatori: **40** Punti Forza

Il Re, che aveva viaggiato con gli Eroi all'Albero del Silenzio, comandò agli stessi: "Io devo restare qui e sistemare gli affari diplomatici, voi andate a mettere fine a questo Mago Nero e al suo Focolaio. All'alba del Settimo Giorno, voglio ricevere la notizia che il Focolaio è stato distrutto!"

Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Il Gruppo riceve **5 Monete d'Oro** e **1 Oggetto** dalla scheda degli equipaggiamenti (eccetto la **Pozione della Strega**).

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



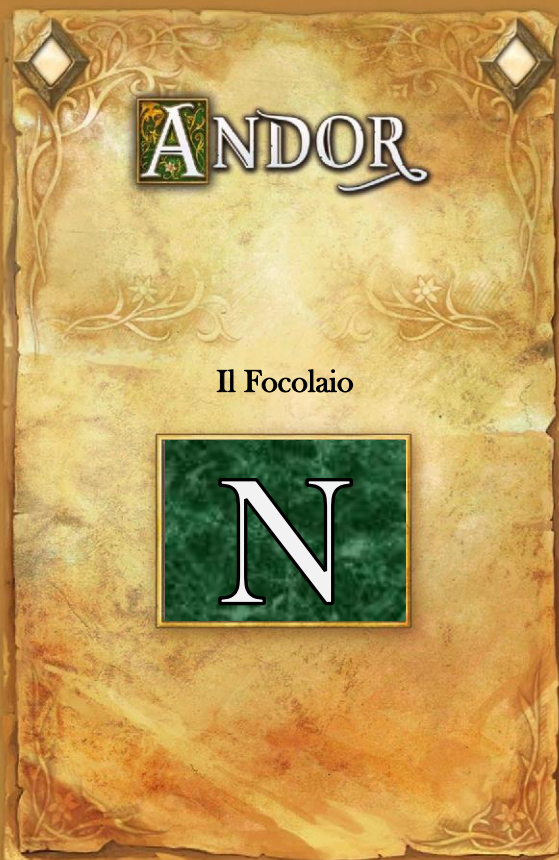
Il Focolaio è stato distrutto?

No: continua a leggere su "**L'Ultimo Ruggito**".

Si: come ricompensa per aver eseguito il comando del Re, il Gruppo riceverà **5 Monete d'Oro**. Inoltre, gli **Eroi** possono guardare tutte le **Tessere Creatura** rimanenti e **sceglierne una** che verrà rimossa dal gioco.

L'Ultimo Ruggito:

Il Mago Nero focalizza la sua energia rimanente e fa apparire più creature. Rivela **5 Tessere Creatura** ed esegui immediatamente le istruzioni.



La Leggenda finisce bene se ...

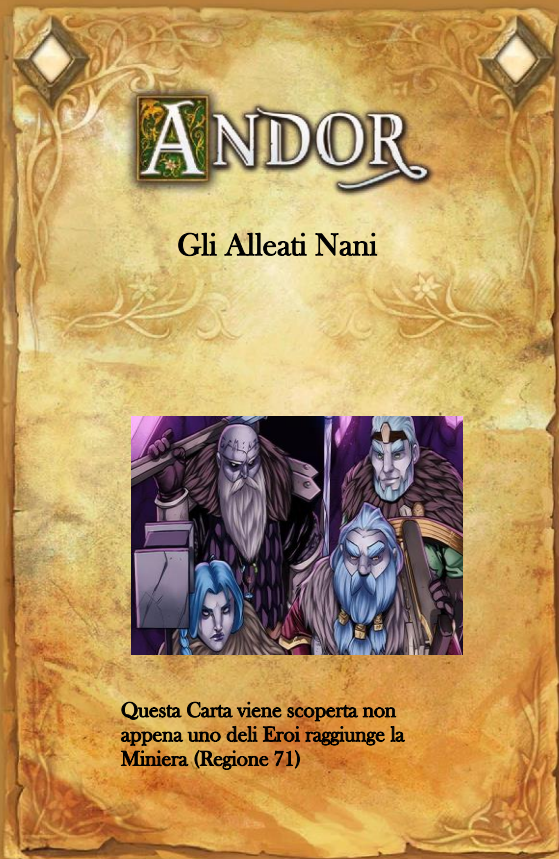
... il Focolaio dei Gor è stato distrutto e ...
 ... il Re è al sicuro al Castello e ...
 ... il Castello è stato difeso con successo.

Unendo le forze, gli Eroi ce l'avevano fatta. Il Mago Nero non fu mai trovato, ma i suoi sforzi erano falliti. Le Creature non furono più avvistate per molto tempo. Era giunto il momento della pace?

La forza brutale dei Gor e degli Skral costrinse il Castello in ginocchio. Il paese sarà mai abitato di nuovo da esseri umani?

... il Focolaio dei Gor esiste ancora o ...
 ... il Castello è stato preso o ...
 ... il Re non è al sicuro nel Castello.

La Leggenda finisce male se ...



Non appena l'Eroe entrò nella Miniera, arrivarono i quattro Alleati Nani. Come sempre, volevano anch'essi tuffarsi nell'avventura che stava affrontando l'Eroe. Ma com'è la natura dei Nani volevano un obolo per questo.

Gli **Alleati Nani** possono essere assoldati. Il Gruppo costa **2 Monte d'Oro** e **3 Punti Volontà**. Se l'Eroe che ha scoperto questa carta è un Nano, leggi qui, altrimenti metti da parte la carta.

Uno degli Alleati Nani si avvicinò all'Eroe e disse: "Da Nano a Nano. Un gioco innocente che non ha mai fatto male a nessuno. Se mi sconfiggerai nel gioco del bere, ti aiuteremo nella tua avventura, Completamente Gratis! Che ne dici, Nano?"


No, non gioco: metti da parte la carta.

Sì, gioco: L'Eroe perde **1 Punto Volontà** e lancia uno dei suoi dadi. Se il tiro mostra un **1** un **3** o un **5**, gli **Alleati Nani** vengono reclutati gratis.



ANDOR

Il Focolaio dei Gor è distrutto 1



Questa Carta viene scoperta non appena il Focolaio viene distrutto

Gli Eroi erano riusciti a distruggere il Focolaio dei Gor. I muri del Focolaio furono abbattuti dagli Eroi e ogni nido che produceva Gor fu distrutto. Infine, ma non meno importante era rimasta un rovina a memoria della paura ma anche della salvezza.

Il **Focolaio dei Gor** (Torre + Skral) esce dal gioco. Elimina tutti i **Gor** nelle **Regioni 2,14,18,28 e 29**. Prendi i rimanenti **Tasselli Pergamena** dal Castello (**Regione 0**) e pagali agli Eroi. Il Gruppo riceve una quantità di Monete d'Oro in base alle Pergamene rimaste.

La buona notizia è stata resa nota in tutto il regno e i festeggiamenti sono stati celebrati. Inoltre alcuni contadini hanno avuto il coraggio di tornare nei loro campi per fare il loro normale lavoro.


Piazzare un segnalino **Contadino** nelle **Regioni 28,32 e 72**. Se c'è una **Creatura** in una di queste Regioni, verrà spostata lungo le frecce.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda "Il Focolaio dei Gor è distrutto 2"



ANDOR

Il Focolaio dei Gor è distrutto 2



Anche il Re ricevette la notizia della gloriosa Vittoria degli Eroi. Il suo Falco arrivò pochi giorni dopo e i suoi ordini furono chiaramente formulati. Chiese che gli Eroi lo riportassero al Castello ormai libero dall'assedio.

Metti il **quarto** segnalino **Contadino** sul lato dello **Scudo** nella **Regione 57**. Il Re si muove con le stesse regole per i contadini. Quando entra o viene raggiunto in una Regione da una creatura, il **Tassello N** si muove indietro di una lettera.

Obiettivo della leggenda:

- Il Castello deve essere difeso fino a quando il Narratore raggiunge la lettera "N".
- Il Re deve essere scortato nel Castello prima che il Narratore raggiunga la lettera "N".