



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**

A1

Questa Leggenda è composta da 22 Carte  
A1, A2, C, D, F, G, N;  
1 Carta "Il Consiglio della Strega";  
9 Carte "L'Erba Medicinale";  
5 Carte "L'Ira di Varkur"

*Il Castello brillava tranquillo sotto il Sole di Andor, e gli Eroi raccoglievano nuove forze dopo le battaglie dei tempi passati. Ma il tempo del riposo non durò a lungo. Un messaggero portò cattive notizie al Re Brandur: Il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti è stato colpito da una misteriosa malattia. Ora dopo ora si sentivano sempre peggio. Il Re temeva che fossero rimasti solo pochi giorni. Gli Eroi dovettero andare a cercare la Strega lei avrebbe saputo dare un buon consiglio.*

Questa Leggenda si gioca sulla parte anteriore del tabellone di gioco. In primo luogo, seguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Quindi preparate anche i seguenti materiali accanto al tabellone:

- la Carta Leggenda "**Il Consiglio della Strega**", la Strega, il Mago Oscuro Varkur, la Torre, 3 Erbe Medicinali
- Mescolate le **9 Carte "Erba Medicinale"** sceglietene **3** coperte, le altre **6** Carte vengono eliminate dal gioco
- Mescolate le **5 Carte "L'Ira di Varkur"** e sceglietene una coperta le altre **4** Carte vengono eliminate dal gioco.

**Ulteriori preparativi:**

- Posiziona un **Gor** nelle **Regioni 4, 19, 24** e uno **Skral** nella **Regione 30**. Posiziona gli **Asterischi** sulle **Lettere C, D, F, G e N**.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**

A2

Quando un Eroe entra nella Regione con il **Tassello Nebbia** che **mostra la Pozione della Strega**, la Carta "**Consiglio della Strega**" viene rivelata e letta.

**Nota:** Le **Carte Evento** con riferimento al **Popolo dei Custodi** e all'**Albero dei Canti** non possono essere utilizzate. Se tale carta viene rivelata, viene rimossa dal gioco e viene pescata immediatamente una nuova carta.

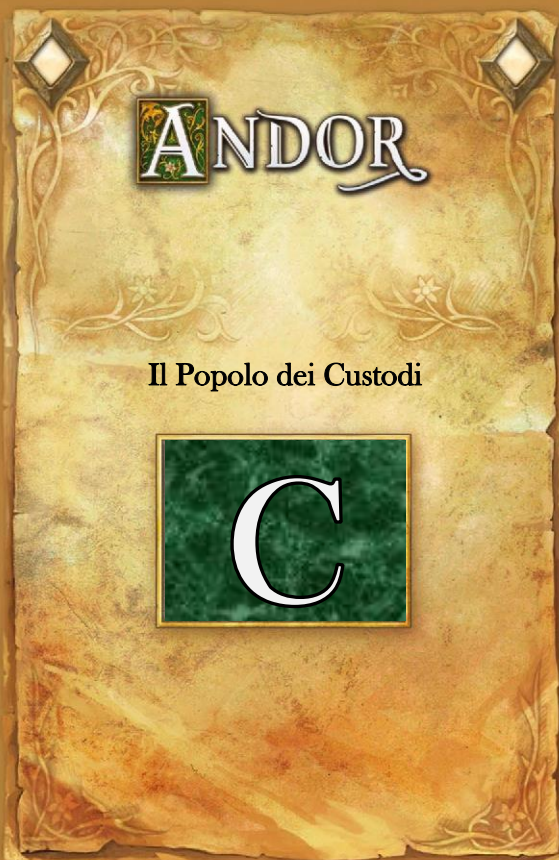
All'Albero dei Canti (**Regione 57**) non possono essere fatti acquisti in questa Leggenda. Coprite il simbolo del Mercante con una **X Rossa**.

**Missione:**

Gli Eroi devono guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti. Per questo, la Strega deve essere trovata. Lei può dare dei buoni consigli in quest'ora difficile. La Strega si nasconde dietro uno dei Tasselli Nebbia.

Metti gli Eroi nelle **Regioni** che corrispondono al loro **Rango**.

Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**. Il Gruppo riceve **5 Monete d'Oro**. Inizia l'Eroe con il **Rango** più alto

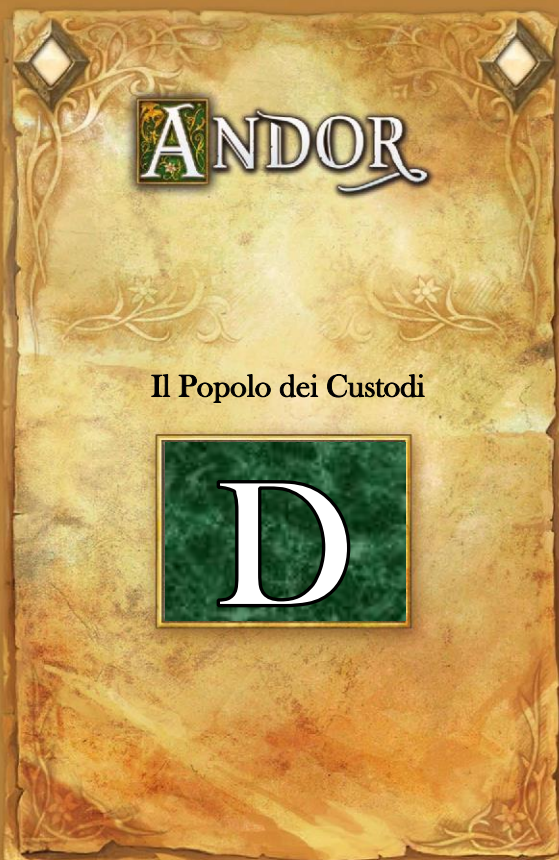


*Un forte ruggito risuonò tra le montagne e le paure degli Eroi si dimostrarono vere. Il Mago Oscuro Varkur apparve sulla Torre abbandonata.*

Posiziona la **Torre** nella **Regione 83** e la figura del **Mago Nero** sulla Torre.

*Per molto tempo, il Mago Nero aveva tentato di attaccare il Popolo dei Custodi. Ora era più vicino al suo obiettivo che mai. Aveva avvelenato le acque dei loro pozzi e solo le erbe curative degli Eroi sarebbero state in grado di contrastare il suo piano. Ma Varkur si sarebbe opposto.*

Rimuovete i **Tasselli Pozzo** dalle **Regionii 45 e 55**. Mettete un **Gor** nelle **Regioni 32 e 48** e uno **Skral** nella **Regione 39**.



*Con crescente rabbia, Varkur osservò gli sforzi degli Eroi per salvare il Popolo dei Custodi e mandò un Troll a fermarli.*

Metti un **Troll** all'Albero dei Canti (**Regione 57**)

#### **Missione:**

Il Troll deve essere sconfitto prima che il Narratore raggiunga la Lettera "N" sulla Barra della Leggenda. Solo quando il Troll viene sconfitto, le Erbe Medicinali possono essere portate ai Custodi. Non appena tutte le Erbe Medicinali si trovano nella Regione 57, il Narratore verrà spostato immediatamente sulla Lettera "N".

**Importante:** questo **Troll** si ferma nella **Regione 57** e non si muove all'Alba. Gli Eroi non ricevono alcun premio dopo aver sconfitto il **Troll** e lo stesso non viene posto nella **Regione 80**.

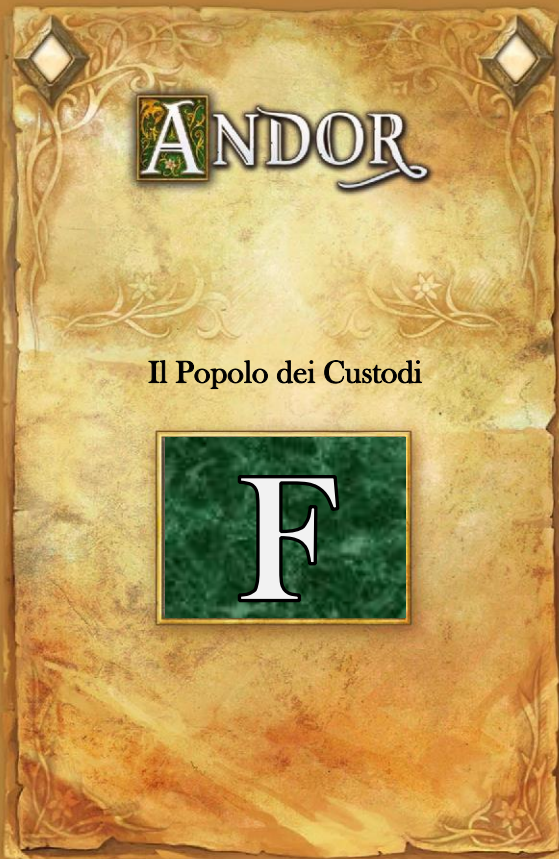
#### **Obiettivo della Leggenda:**

La leggenda viene vinta quando il Narratore ha raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda e...

... il Castello è stato difeso con successo e ...

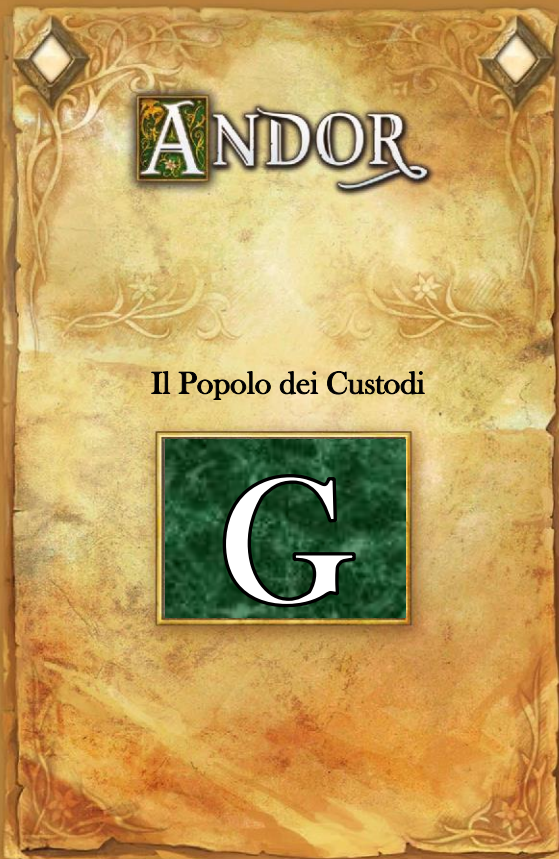
... il Troll è stato sconfitto e ...

... le Tre Erbe Medicinali si trovano nella Regione 57.



*Gli Eroi si avvicinavano alla loro destinazione. Per la rabbia, Varkur evocò due creature dal veleno dei Pozzi*

Posiziona uno **Skrak** nella **Regione 45** e un **Wardrak** nella **Regione 55**



*Un messaggero di Re Brandur aveva raggiunto l'Albero dei Canti e raccontato degli sforzi degli Eroi per aiutare il Popolo dei Custodi. E così i Custodi ancora una volta spesero le loro ultime forze per sostenere gli Eroi.*

**Un Eroe tira 1 dei suoi dadi e legge l'effetto:**



### *L'Armeria*

*Ogni Eroe può immediatamente prendere qualsiasi oggetto dalla scheda degli equipaggiamenti (esclusa la pozione della strega).*



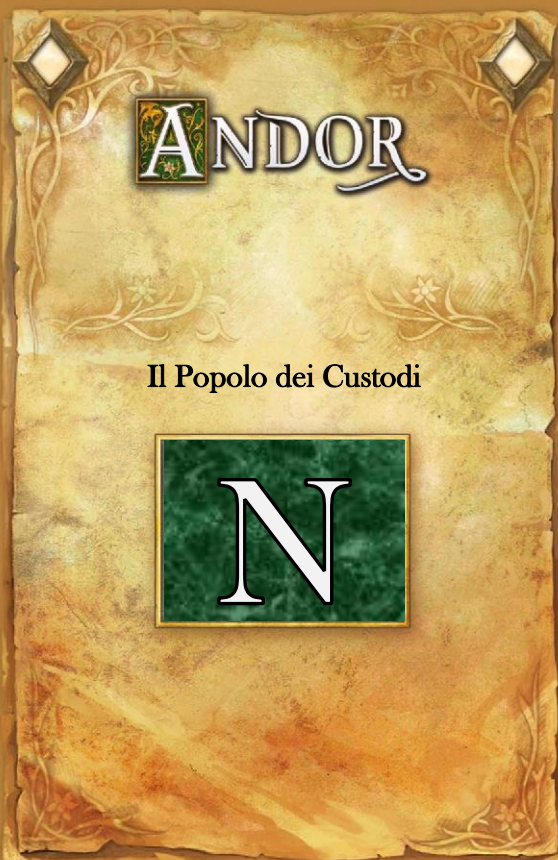
### *A nuova Forza*

*Ogni eroe che ha 7 o meno Punti Forza guadagna immediatamente 2 Punti Forza.*



### *Il Contadino*

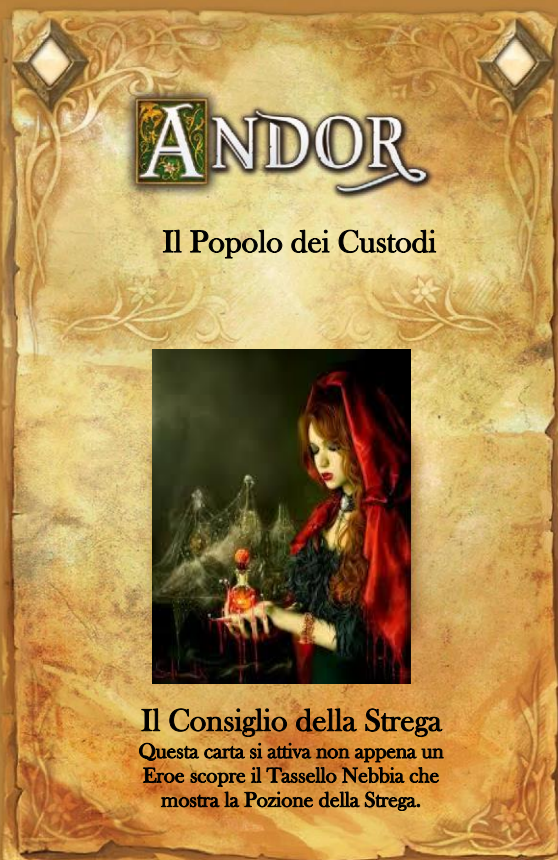
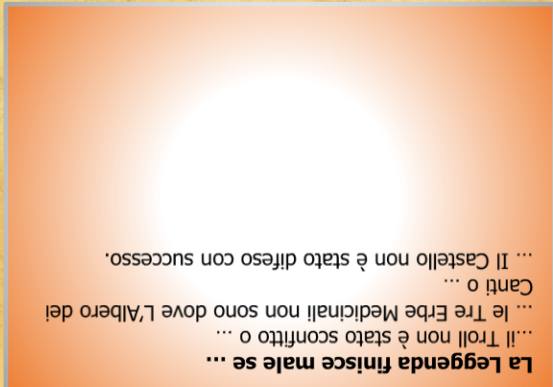
*Posiziona un Contadino nella Regione 28. Se c'è una Creatura nella Regione, viene immediatamente rimossa dal gioco (non finisce nella Regione 80).*



**La Leggenda ha un lieto fine se ...**

... il Troll è stato sconfitto e ...  
 ... le Tre Erbe Medicinali sono dove l'Albero dei Canti e ...  
 ... il Castello è stato difeso con successo.

*Insieme, gli Eroi erano stati in grado di aiutare il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti, e presto i Custodi si sarebbero ripresi. Vecchi e nuovi amici erano assieme agli Eroi. Tuttavia, gli Eroi rimasero irrequieti: Varkur non avrebbe accettato facilmente questa sconfitta, sarebbe andato in cerca di vendetta.*



*Finalmente! Nella nebbia del fiume uno degli Eroi aveva trovato la Strega. Una volta era fuggita con Brandur sulle Montagne Grigie, e ora avrebbe aiutato a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti.*

L'Eroe, che si trova nella Regione della Strega, attiva il **Tassello Nebbia** e riceve così gratuitamente la sua **Pozione** magica. Mettete la figura della **Strega** su questa Regione.

*Reka conosceva un'antico racconto in cui tre diverse erbe provenienti da diverse parti del paese potevano aiutare a guarire il Popolo dei Custodi.*

**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere le 3 Erbe Medicinali e portarle al Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti (Regione 57). Non appena le 3 Erbe Medicinali si trovano nella Regione 57, il Narratore verrà spostato sulla lettera "N" della barra della leggenda.

**Importante:** una volta che la prima Erba è stata raccolta, viene rivelata la carta "**L'Ira di Varkur**".


**Il Consiglio della Strega**

Questa carta si attiva non appena un Eroe scopre il Tassello Nebbia che mostra la Pozione della Strega.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti sta crescendo sulle rive del fiume Narne.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 12** e aggiungi **un Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo sulle rovine della vecchia torre fortificata*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore arbitrario) nella **Regione 17** e aggiungi **uno Skral**. Lo Skral deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, lo Skral si muove portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando lo **Skral con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo all'ombra degli alberi scuri.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 22** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si muove e porta l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo all'ombra degli alberi scuri*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 31** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si muove e porta l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti sta crescendo sulle rive del fiume Narne.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 37** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti sta crescendo sulle rive del fiume Narne.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 38** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo nelle strette catene montuose vicino all'ingresso Settentrionale della Miniera .*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 61** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo all'ingresso della Miniera degli Alleati Nani.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 71** e aggiungi uno **Skral**. Lo Skral deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, lo Skral si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando lo **Skral con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.

**Missione:**


Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.





**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Erba Medicinale**  
Questa carta viene rivelata non appena ti viene richiesto dalle istruzioni di un'altra Carta Leggenda.

*Una delle Erbe Medicinali che possono aiutare a guarire il Popolo dei Custodi dell'Albero dei Canti cresce solo sui passi delle Montagne Grigie.*



Metti **un'Erba Medicinale** (valore qualsiasi) nella **Regione 81** e aggiungi un **Gor**. Il Gor deve essere sconfitto prima che l'Erba possa essere raccolta. All'Alba, il Gor si sposta portando l'Erba con se.

La Leggenda è persa quando il **Gor con l'Erba Medicinale** raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.


**Missione:**

Gli Eroi devono raccogliere l'Erba Curativa e portarla all'Albero dei Canti (Regione 57) prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N nella Barra della Leggenda.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Ira di Varkur**  
Questa carta viene rivelata non appena un Eroe ha raccolto la prima Erba Medicinale.

*Gli Eroi avevano trovato la prima Erba Medicinale. Urlando di rabbia Varkur guidò le creature con i suoi poteri magici.*


Le Creature con l'Erba Medicinale sulle **2 Regioni** rimanenti all'Alba si muovono **di 2 Regioni**. Se c'è già una Creatura su una di queste Regioni, la Creatura con l'Erba avanza nella direzione della freccia di un'altra Regione

**Nota:** La Leggenda viene persa quando una Creatura con l'Erba Medicinale raggiunge il Castello (**Regione 0**), indipendentemente dal fatto che ci siano ancora Scudi liberi.



**ANDOR**

Il Popolo dei Custodi



**L'Ira di Varkur**  
Questa carta viene rivelata non appena un Eroe ha raccolto la prima Erba Medicinale.


*Gli Eroi avevano trovato la prima Erba Medicinale.  
Urlando di rabbia Varkur distrusse il Ponte Sospeso.*

Copri il **Ponte Sospeso** con una **X Rossa**. Il ponte non può più essere attraversato fino alla fine della Leggenda. Una Creatura che raggiunge o è già nella **Regione 48** semplicemente si ferma.



**ANDOR**

Il Popolo dei Custodi



**L'Ira di Varkur**  
Questa carta viene rivelata non appena un Eroe ha raccolto la prima Erba Medicinale.


*Gli Eroi avevano trovato la prima Erba Medicinale.  
Urlando di rabbia Varkur distrusse il Ponte ad Arco.*

Copri il **Ponte ad Arco** con una **X Rossa**. Il ponte non può più essere attraversato fino alla fine della Leggenda. Una Creatura che raggiunge o è già nella **Regione 47** semplicemente si ferma.



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Ira di Varkur**  
Questa carta viene rivelata non appena un Eroe ha raccolto la prima Erba Medicinale.

*Gli Eroi avevano trovato la prima Erba Medicinale. Urlando con rabbia, Varkur rafforzò il Troll con i suoi poteri magici.*


Il **Troll** nella **Regione 57** ora ha **20 Punti di Forza**.

**Nota:** nel caso in cui il **Troll** non sia stato ancora piazzato, prendete l'**Asterisco** dalla **Lettera "D"** della Barra della Leggenda e leggete immediatamente la **Carta Leggenda "D"**



**ANDOR**

**Il Popolo dei Custodi**



**L'Ira di Varkur**  
Questa carta viene rivelata non appena un Eroe ha raccolto la prima Erba Medicinale.

*Gli Eroi avevano trovato la prima Erba Medicinale. Urlando con rabbia, Varkur rafforzò i Gor con i suoi poteri magici.*

Tutti i **Gor** ora hanno **6 Punti di Forza**. Se un Gor viene sconfitto, gli Eroi ricevono solo la ricompensa per un normale Gor.