



Questo inverno non è un capriccio di Madre Natura; una forza magica spinge le gagliarde raffiche di vento e io temo che il Regno non sopravvivrà a un clima tanto rigido. Esiste però una speranza: in tempi antichi un Mago nascose sulle vette a Sud una pietra, detta Pietra del Sole, che si dice abbia il potere di scacciare le nuvole. Esiste anche una pietra gemella, la Pietra del Gelo, che però fu dispersa in tempi remoti.

Piazzate una runa gialla nella regione 37. Se una creatura entra nella regione della pietra e questa non è custodita da un eroe, rimuovete la pietra dal gioco: gli eroi perdono immediatamente.

➔ **Continua con la carta Strega 2**



Il segnalino inverno non può entrare e quindi non avanza nella regione in cui vi è la pietra del sole, anche se trasportata da un eroe.

Questa pietra salverà il castello.

Gli eroi devono portare la pietra del sole al castello prima che il segnalino inverno lo raggiunga. Mentre si trova al castello, la pietra non può essere presa da una creatura (anche se entra nel castello) e il segnalino inverno non può raggiungere la regione 0.

Importante: quando un eroe raccoglie la pietra del sole, leggete la carta **Gelo 1**.



H

ANDOR

Leggenda

H1

A1

La morsa del Gelo

Si avvicinava l'inverno ma gli esploratori di guardia a Bosco Vigile ci avevano comunicato che era in arrivo ben più di una semplice tempesta. Una vera e propria bufera stava per abbattersi sulle terre di Andor.

Seguite le istruzioni della **Lista di controllo** e mescolate 3 erbe medicinali e i tasselli creatura.

Importante: rimuovete il tassello creatura "Un wardrack nella regione 67" : non sarà utilizzato.

Mescolate e piazzate a caso (tirando un dado per le decine e uno per le unità) 2 erbe medicinali.

→ Continua sulla A2



H

ANDOR

Leggenda

H1

A2

La morsa del Gelo

Pescate e risolvete uno alla volta 5 tasselli creatura. Ponete altri 5 tasselli sul percorso della leggenda tirando un dado e verificando la loro posizione, tenendo presente che non più di 2 tasselli possono esserci sulla stessa lettera: nel caso, ritirare il dado per stabilire una nuova lettera su cui piazzare.

Piazzate un segnalino asterisco sulle lettere C, D, F, H del percorso della leggenda.

Piazzate un gor nelle regioni 29, 38, 49.

Piazzate un contadino nelle regioni 24, 28.

→ Continua sulla A3



H

ANDOR

Leggenda

H1

A3

La morsa del Gelo

L'inverno avanzava veloce e inesorabile, come se una qualche strana forza guidasse il suo cammino.

Piazzate un segnalino asterisco nella regione 61: questo verrà chiamato "segnalino inverno". Ad ogni alba, dopo aver fatto avanzare il narratore, il segnalino inverno muoverà, seguendo le frecce, di tanti spazi quanto il numero di eroi. Se, alla fine della sua giornata, un eroe si trova in una regione dal numero pari o superiore al numero della regione in cui si trova il segnalino inverno, subirà una perdita di 3 punti volontà a causa del freddo estremo.

→ Continua sulla A4



H

ANDOR

Leggenda

H1

A4

La morsa del Gelo

Quel freddo era innaturale! Bisognava scoprirne la causa, e c'era solo una persona che poteva aiutarci.

Gli eroi devono trovare la strega prima che il segnalino inverno raggiunga la regione del castello. Se il segnalino inverno raggiunge il castello, spostate il narratore sulla N.

Importante: quando gli eroi trovano la strega, assegnate la pozione bonus come al solito e poi leggete la carta **Strega 1**.

Date agli eroi 4 monete d'oro. Questi cominciano nelle regioni pari al proprio rango con 2 punti forza. L'eroe dal rango più basso comincia a giocare.



Gli abitanti dell'Albero cavo furono costretti a barricarsi all'interno della loro dimora. Il freddo era terribile.

Piazzate una X rossa sulla regione dell'Albero cavo: il mercante lì presente non potrà più essere utilizzato dagli eroi.



Ovviamente non si poteva sperare che la limpida acqua dei pozzi rimanesse liquida: una brina coprì le pareti in mattone del pozzo, e l'acqua all'interno congelò irrimediabilmente.

Rimuovete dalla mappa il pozzo nella regione 55.

Un inaspettato aiuto però incoraggiò il gruppo di eroi. Anche i nani erano preoccupati per questo inverno diabolico, e decisero di contribuire combattendo al fianco degli eroi.

Piazzate gli **Alleati nani** nella regione 71.



Il freddo raggiunse anche le pianure ad Est.

Rimuovete dalla mappa il pozzo nella regione 45.



L'aiuto dei nani era richiesto altrove, ma gli alleati degli eroi non se ne sarebbero andati senza prima aver offerto il loro ultimo e prezioso regalo.

Rimuovete gli **Alleati nani** dalla mappa e date agli eroi una gemma verde e una blu, da poter spendere come di consueto.



Un ululato agghiacciante fece venire i brividi agli eroi più del freddo pungente. Un Wardrack era comparso ad Est, e portava con sé la Pietra del Gelo!

Piazzate un wardrack e una runa azzurra (la pietra del gelo) nella regione 65. Il wardrack possiede 14 punti forza con 2 eroi, 20 con 3 e 26 con 4. Ha 7 punti volontà e tira 2 dadi neri, sommando gli uguali. Quando scende a meno di 7 punti volontà, tira solo 1 dado nero. Muove normalmente all'alba e la pietra si muove con lui. La pietra non può essere presa dagli eroi. Al termine di ogni round di combattimento, gli eroi in battaglia perdono 3 punti volontà a causa dell'aura gelida della pietra.

➔ **Continua su Gelo 2.**



Le 2 pietre sembravano perdere il proprio potere quando erano poste l'una accanto all'altra; i loro spiriti non tolleravano la presenza della propria Nemesi.

Se nella stessa regione vengono a trovarsi entrambe le pietre, queste si distruggono e gli eroi perdono immediatamente. Ciò vale anche se la pietra del sole è trasportata da un eroe o se il wardrack porta la pietra del gelo al castello dove è presente la pietra del sole.

Gli eroi devono sconfiggere il wardrack prima che questi raggiunga il castello o che il narratore raggiunga la N.

Se il wardrack viene sconfitto, spostare il narratore sulla N.



H

ANDOR

Leggenda

H1



La morsa del Gelo

La leggenda ha un lieto fine se ...

... il castello è stato difeso e ...

... la pietra del sole è al castello e ...

... il wardrack è stato sconfitto.

L'incantesimo fu spezzato e la pietra del sole fece il suo dovere: un tenue bagliore colpì la terra di Andor, e mai raggio di luce era stato tanto caldo.

La leggenda finisce male se ...

... il castello non è stato difeso o ...

... il segnalino inverno raggiunge il castello o

... la pietra del sole non è al castello o ...

... il wardrack non è stato sconfitto.



H

ANDOR

Leggenda

H1



La morsa del Gelo