



**ANDOR**

**La Morte Nera**

A1

Questa Leggenda è composta di 16 Carte:  
 A1, A2, A3, E, H1, H2, L, N  
 Contadini Riconoscenti, Danza delle Streghe, Elisir di Guarigione, Medicina Silvestre I, Medicina Silvestre II, Morte Strisciante, Debolezza Oscura, Il Troll Guardiano

*Gli ultimi mesi sono stati pacifici nel Regno di Andor. Ma quando tre giorni fa le creature delle Oscure Caverne hanno attaccato le terre dei contadini di Andor e il primo contadino, fuggito al Castello, ha tossito bile nera allora ben presto è divenuto chiaro che la Morte Nera aveva raggiunto Andor.*

In primo luogo, seguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Poi posizionate il seguente materiale accanto al tabellone di gioco:

- **3** segnalini Contadino, **1** Erba Medicinale per giocatore (meno 1), **1** Pergamena, **6** Pietre Runiche, **14** Tessere Creatura (rimuovi quella che porta in gioco 1 Erba Medicinale), la Strega, il Principe Thorald

**Ulteriori preparativi:**

- Prendi **5 Tessere Creatura**, scopri una alla volta ed esegui immediatamente le istruzioni.
- Determina tramite un **Dado Creatura** le Lettere sulla Barra della Leggenda per altri **5 Tasselli Creatura** coperti. Le tessere si attivano quando il Narratore raggiunge la corrispondente Lettera.

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2**



**ANDOR**

**La Morte Nera**

A2

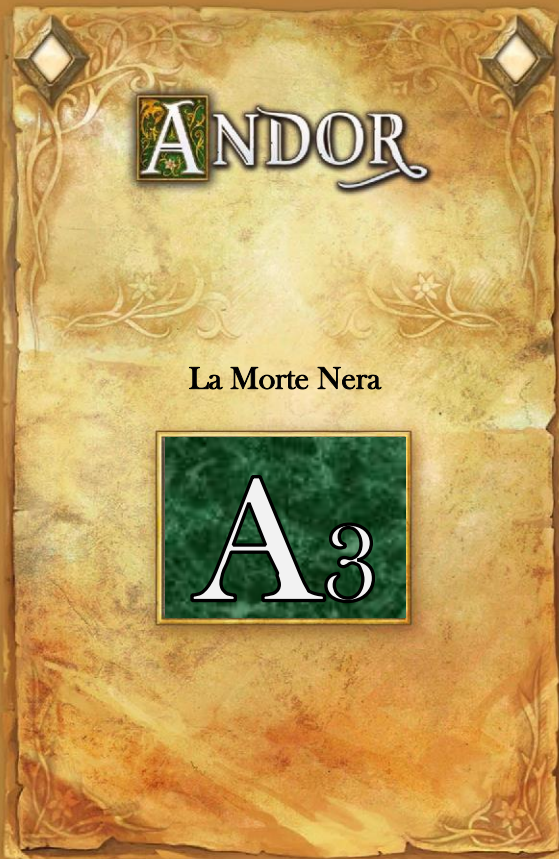
- Piazza un segnalino **Contadino** in ciascuna delle **Regioni 24, 64 e 40**.
- Metti un **Asterisco** sulle **Lettere E, H, L e N** della Barra della Leggenda.

*Il Principe Thorald era preoccupato. La peste infuriava a Andor, molti agricoltori erano malati e sarebbero morti nelle loro fattorie. Se solo potessero in qualche modo essere salvati. In queste ore oscure, è il momento di chiedere aiuto alla Strega nascosta nella nebbia.*

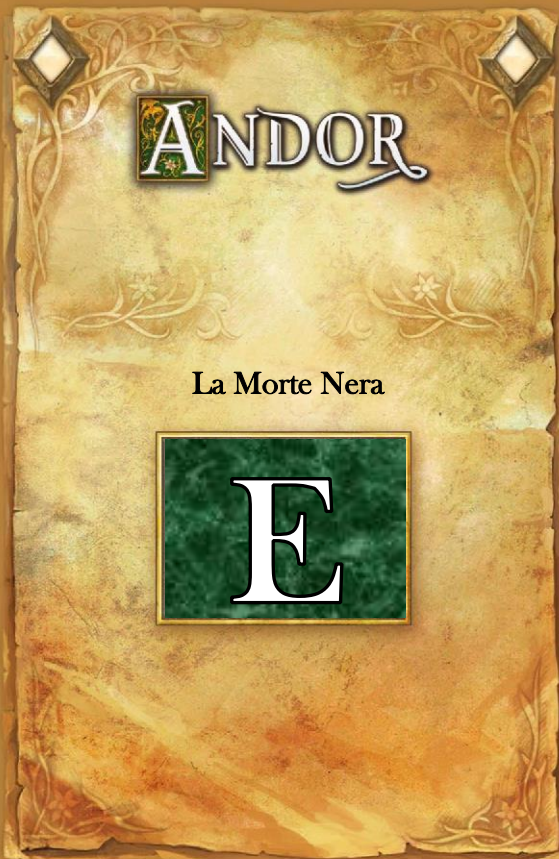
**Missioni:**

- Trova la Strega nella nebbia per chiedere aiuto per curare la peste. Se la trovi e sei nella stessa Regione, scopri la Carta Leggenda **"La Danza delle Streghe"**.
- Scorta i Contadini dalle loro fattorie al Castello per essere al sicuro dalle creature delle Oscure Caverne. Questa missione è facoltativa. Quando scorti il primo Contadino al Castello scopri la Carta Leggenda **"Contadini Riconoscenti"**.

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3**



- Posiziona gli Eroi nelle **Regioni** che corrispondono al loro **Rango**.
- Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza**.
- Il Gruppo riceve **5 Monete d'Oro**.
- Il Gruppo riceve **1** delle **6 Pietre Runiche**.
- Determina le posizioni di **4** delle **6 Pietre Runiche** con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità).
- Inizia l'Eroe con il **Rango** più basso.



*Hai già fatto molta strada. Senza dormire molto hai viaggiato attraverso il Regno di Andor per aiutare il Castello e i suoi abitanti a combattere la peste. Nuvole nere si muovono nel cielo, annunciando un inevitabile disastro. Ti senti debole e tossisci con forza. La Peste ha raggiunto il tuo gruppo di avventurieri*

Ogni membro del gruppo appone un **Asterisco** sulla **scheda** del suo Eroe. Questo Asterisco indica che sei malato di peste. La malattia ha i seguenti effetti:

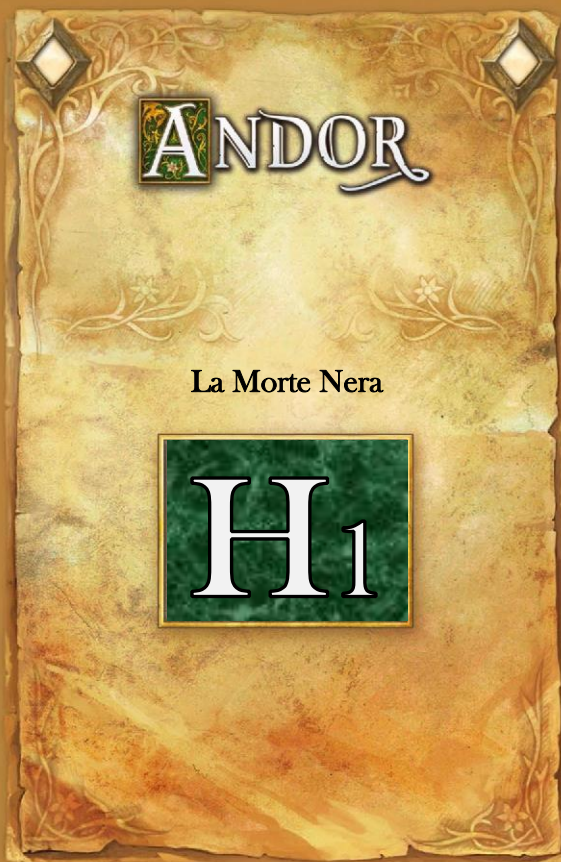
- ogni membro del Gruppo perde **1 Punto di Forza**
- Ogni membro del Gruppo perde immediatamente **1 ora** sulla Barra del Tempo
- Il tuo Gruppo perde **Punti Volontà** a seconda del numero di giocatori che puoi distribuire liberamente tra i membri:  
**2** giocatori: **5** Punti Volontà  
**3** giocatori: **7** Punti Volontà  
**4** giocatori: **9** Punti Volontà

---

#### **Nuova Missione:**

Trova un modo per guarire tutti i componenti del Gruppo dalla Peste.

---



*Era appena prima del tramonto quando arrivò un messaggero del principe Thorald. Portava un Messaggio: "Cari Eroi, vi ringrazio per tutto ciò che avete fatto finora per il Castello e il Regno di Andor. I nostri guaritori hanno scoperto che le creature delle profonde caverne hanno portato la piaga nella nostra terra. La causa della piaga deve essere eliminata. Andate nelle grotte profonde, ma ricordate, le grotte saranno pesantemente sorvegliate."*

Metti un Troll nella **Regione 84**. Contrassegna con un **Asterisco**. Questo Troll non si muoverà mai all'Alba.

I **Punti di Forza** del **Troll** dipendono dal numero di giocatori:

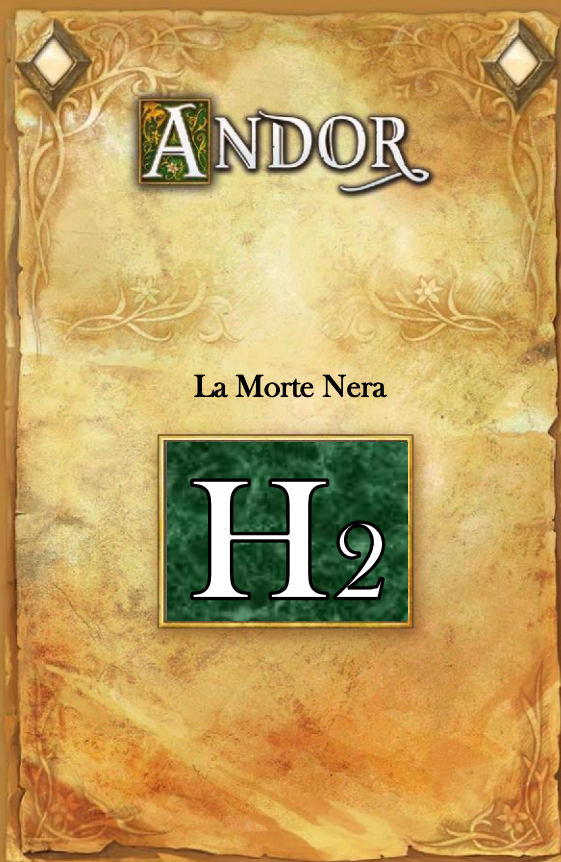
**2** giocatori: **20** Punti Forza

**3** giocatori: **30** Punti Forza

**4** giocatori: **40** Punti Forza

Segna i **Punti di Forza** con un Asterisco. I **Punti di Volontà** di questo **Troll** sono **12**.

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda H2**



Il Gruppo riceve un oggetto di equipaggiamento consegnato dall'ambasciatore. Tira un **Dado Eroe**. Ricevi ...

con **1** o **2**: ... un **Otre**.

con **3** o **4**: ... un **Elmo**.

con **5** o **6**: ... uno **Scudo**.

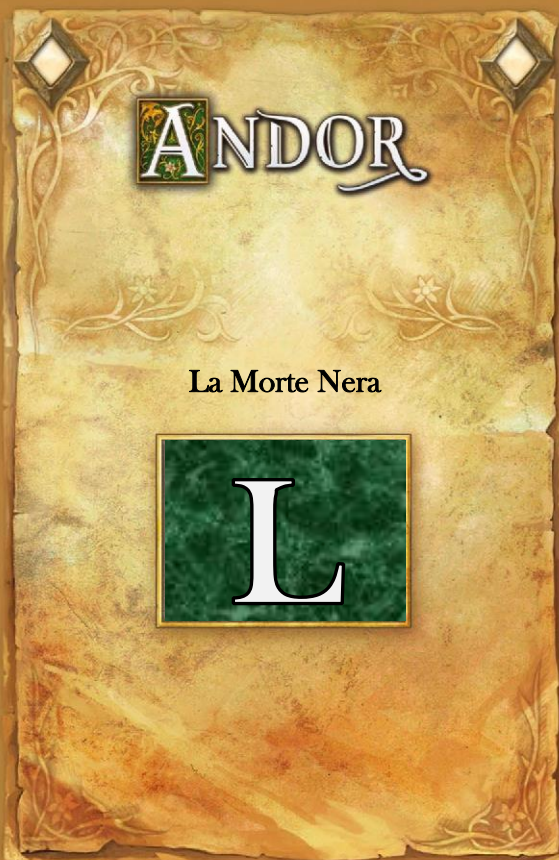
Gira anche una **Carta Evento**

#### **Obiettivi della Leggenda**

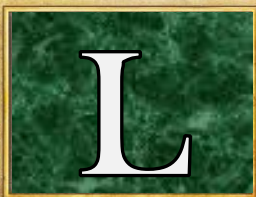
- Elimina il Guardiano Troll nella Regione 84. Rivela la Carta Leggenda "**Guardiano dei Troll**" poco prima dell'inizio della battaglia.
- Tutti gli Eroi devono trovarsi nella **Regione 84** prima che il Narratore raggiunga la Lettera N.
- Nessun Eroe può soffrire di Peste alla fine della Leggenda.

Quando questi obiettivi vengono raggiunti, il **Narratore** viene posizionato sulla **Lettera N** della Barra della Leggenda.

Se c'è almeno un Eroe nel Gruppo che sta ancora soffrendo di Peste (un **Asterisco** è sulla sua scheda) allora leggi la Carta Leggenda "**Morte Strisciante**".



## La Morte Nera



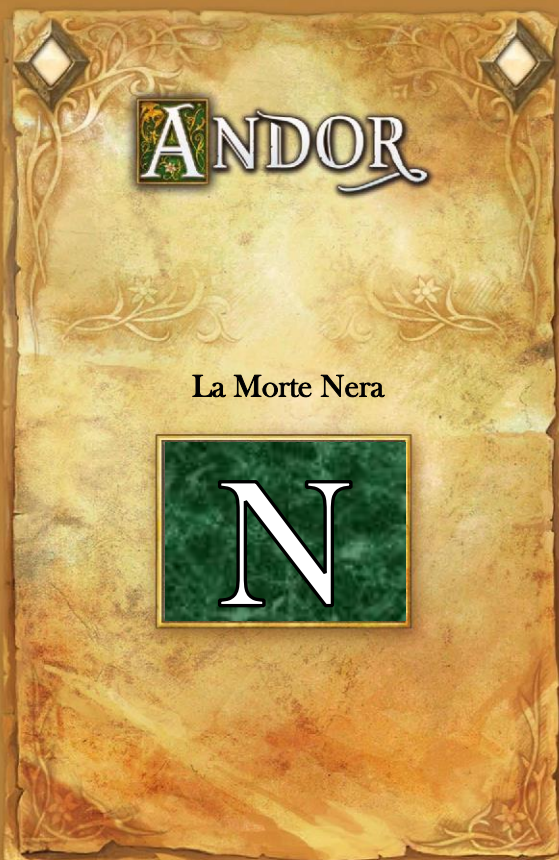
*Era una notte di luna piena quando si vide il Principe Thorald uscire dalla nebbia. "La situazione al Castello stà precipitando, il focolaio della peste deve essere spazzato via con urgenza. Ti aiuterò ad arrivare all'ingresso delle Caverne Oscure. Sali sul mio cavallo, Eroe." Forse c'era ancora speranza che i nostri Eroi riuscissero a risolvere la situazione in tempo.*

Tira un **Dado Eroe**. Metti il **Principe Thorald** nella **Regione** dove si trova l'Eroe con il ...  
con **1, 3 o 5**: ... Rango più **Alto**.  
con **2, 4 o 6**: ... Rango più **Basso**.

Il **Principe Thorald** può essere spostato fino a **4 Regioni** consumando **1 ora**. Se il Principe si trova in una Regione in cui è presente anche un Eroe, questo può spostarsi di **2 Regioni** sulla mappa consumando solo **1 ora**. Il Principe si muove con l'Eroe.

**Nota:** Il Principe può dare il bonus di movimento a un solo Eroe alla volta.

Il **Gruppo** riceve anche **2 Otri** dal Principe.



## La Morte Nera



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

... il Castello è stato difeso con successo, ...  
... nessun Eroe ha contratto la Peste, ...  
... tutti gli Eroi sono nella Regione 84, ..  
... il Troll nella Regione 84 è stato eliminato.


*Questo è solo l'inizio delle morti nere. Le Caverne Oscure saranno presto di nuovo brulicanti di creature. Si riuscirà a trovare la fonte della Peste onde eliminarla? Andor tornerà il Regno pacifico che era una volta? Questa storia è nelle mani dei nostri coraggiosi avventurieri*

**La leggenda finisce male se quando il Narratore ha raggiunto la Lettera N ...**  
... il Castello non è stato difeso o ...  
... almeno un Eroe soffre ancora di Peste o ...  
... non tutti gli Eroi stanno nella Regione 84 o ...  
... il Troll nella Regione 84 non è stato eliminato.  
*La Morte Nera ha invaso Andor. Gli erboristi dell'Albero dei Canti non sono riusciti a sviluppare un rimedio in tempo. La maggior parte degli abitanti del Castello morì e alcuni riuscirono a fuggire prima che le creature prendessero d'assalto il Castello. Ma anche loro subirono le conseguenze della Peste.*



**ANDOR**

**I Contadini Grati**



Questa carta viene rivelata quando il primo Contadino è stato scortato con successo al Castello

*Il contadino tossisce pesantemente. È visibilmente malato. I rigonfiamenti della Peste Nera si mostrano in faccia. "Grazie, Eroe," dice l'agricoltore, "senza di te sarei morto nella mia fattoria." Il Principe Thorald vede il rischio di infezione troppo grande e ordina di tenere il contadino isolato al Castello.*

Gira il segnalino **Contadino** dal lato dello **Scudo**. D'ora in poi, una creatura in più può espugnare il Castello senza che la Leggenda sia persa.

Il **Gruppo** riceve **1 Moneta d'Oro** dal Principe Thorald come ricompensa per aver scortato il Contadino.

Per ogni Contadino aggiuntivo che salvi da ora in poi riceverai **1 Moneta d'Oro** e potrai girarlo dal lato dello **Scudo**.



**ANDOR**

**Danza delle Streghe**



Questa carta viene rivelata quando un Eroe si trova nella Regione con la Strega

*Nella fitta nebbia si intravede un contorno femminile, "Benvenuto Avventuriero nella mia bella casa. Saluti a te o magnifico Eroe" dice la Strega. Racconti alla Strega delle sofferenze al Castello: "Ahhhh, il Castello. Sono ancora in debito con il Principe. Posso prepararvi una pozione che permetterà di eliminare la Morte Nera dai corpi flaccidi e malati. Ma per questo devi fare un sacrificio magnifico Eroe. Ho bisogno dell'essenza spirituale di una persona giovane e sana, Ho bisogno della tua essenza." Non ti senti a tuo agio a fare un accordo con la Strega, ma hai poca scelta. La strega lascia che il suo rituale segua il suo corso e ti consegna la sua pozione. "Mhhhh. . . .E' stato bello conoscerti magnifico Eroe.". La Strega scompare nella nebbia*

**La Strega** esce dal gioco

Tira un **Dado Eroe**. L'Eroe nella Regione della Strega riceve la **Pozione della Strega** e perde con un risultato di **1, 2 o 3: ... Punti Volontà** uguali al valore del tiro.  
con **4, 5 o 6: ... 1 Punto di Forza**.


**Nuova Missione:**

Porta la Pozione al Castello. Quando lo hai fatto scopri la Carta Leggenda **"Elisir di Guarigione"**



**ANDOR**

**Elisir di Guarigione**



Questa carta viene rivelata quando il primo Contadino è stato scortato con successo al Castello.

*Gli abitanti del Castello festeggiano il tuo ritorno con la Pozione della Strega. Il Principe Thorald ti ringrazia per la tua buona azione e prende la pozione. Dà a un Contadino malato un sorso dell'Elisir. Dopo un breve momento di speranza, gli occhi dell'agricoltore si riempiono di sangue. Il suo sguardo sembra disperato, lui visibilmente non riesce a respirare. Dopo alcuni momenti, il Contadino soccombe alla sofferenza e muore. Il principe Thorald è sorpreso di un tale tradimento della Strega. Ora spera in un aiuto dagli abitanti dell'Albero dei Canti e ti chiede di portare il messaggio della pesante sofferenza presente al Castello.*

Il Gruppo perde un **Segnalino Scudo** (segna con una **X Rossa** o **rimuovi** un **Segnalino Scudo**). Se tutti i Segnalini Scudo sono già occupati da Creature, la Leggenda è considerata persa.

Il membro del Gruppo che ha portato la Pozione della Strega al Castello riceve **1 Pergamena** e **1 Otre** per il lungo viaggio all'Albero dei Canti.


**Nuova Missione:**

Porta la Pergamena all'Albero dei Canti. Una volta compiuta la missione rivela la Carta Leggenda **"Medicina Silvestre I"**.



**ANDOR**

**Medicina Silvestre I**

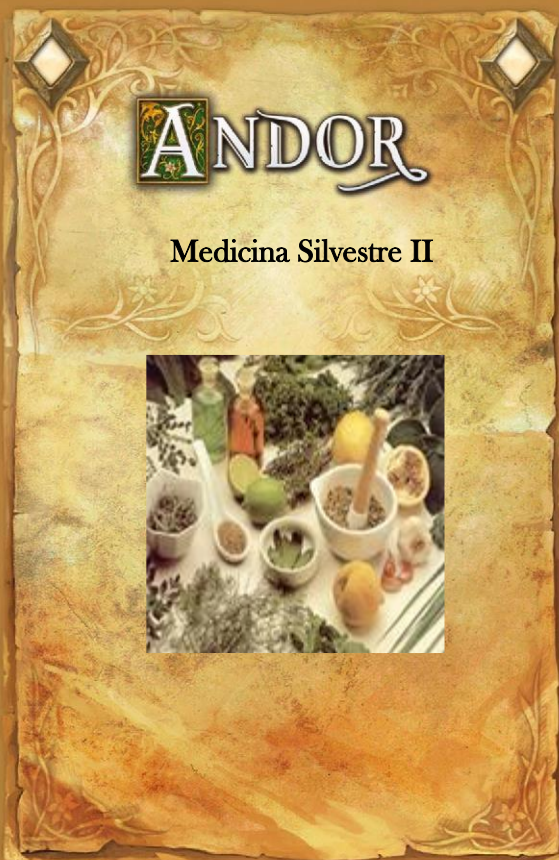


Questa carta viene rivelata quando un Eroe con la Pergamena raggiunge l'Albero dei Canti.

*"Saluti, Eroi. Aspettavamo già la vostra venuta. I nostri falchii hanno osservato il vostro viaggio pericoloso. Le notizie sull'epidemia di peste al Castello e nelle fattorie circostanti sono davvero pessime. Ci sono Erbe Medicinali che crescono in Andor e possono aiutarvi. I nostri erboristi possono darvi una di queste erbe, ma questo è sufficiente per un massimo di una persona. I nostri alchimisti stanno cercando di creare una cura più efficace, ma ci vorrà del tempo. Vista l'urgenza, possiamo mostrarvi la posizione di alcune Erbe Medicinali sulla vostra mappa. Tuttavia, queste erbe funzionano solo se sono appena colte."*

Determina la posizione sulla mappa per **ogni Erba Medicinabile** che hai preparato prima utilizzando un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità). Metti i tasselli coperti nelle posizioni appropriate.

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda "Medicina Silvestre II"**



Il membro del Gruppo che ha consegnato la **Pergamena** all'Albero dei Canti ora può - se c'è un **Asterisco** sulla sua scheda - rimuoverlo. Questo accade solo una volta.

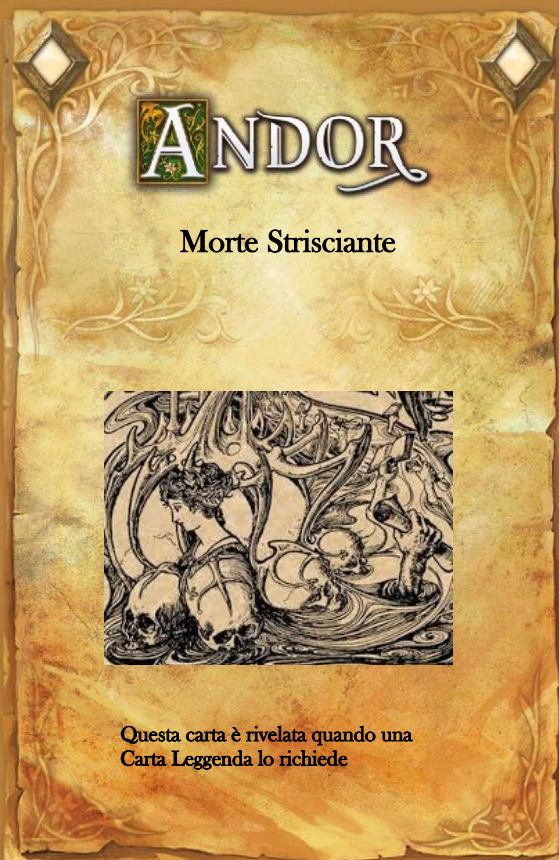
Se nessun membro è contrassegnato in questo momento, un **Asterisco** può essere rimosso visitando l'**Albero dei Canti** in seguito. **Metti questa carta nella Regione dove si trova l'Albero dei Canti.**

**L'Eroe** che è stato in grado di rimuovere il suo **Asterisco** visitando l'Albero dei Canti riceve **5 Punti di Volontà**.

Qualsiasi Eroe che si impossessa di un'**Erba Medicinale** può rimuovere l'**Asterisco** dalla sua scheda. Di conseguenza, l'Erba è eliminata. **L'Erba non può essere usata per altri scopi.**

Se un Eroe rimuove un **Asterisco** dalla sua scheda raccogliendo un'Erba Medicinale, i suoi **Punti di Volontà** aumenteranno del numero indicato sul Tassello dell'Erba Medicinale.

**Nota:** ogni Eroe deve trovare un'Erba Medicinale da solo, le Erbe non sono trasportabili, vengono utilizzate tutte allo stesso modo e non possono essere inserite nella scheda Eroe.



*Da diversi giorni stai viaggiando con la Morte Nera come tua compagna. Ti senti sempre più debole di giorno in giorno e ti senti come se stessi impazzendo. I tuoi pensieri non sono più controllabili. Tutto gira e gira stai per svenire.*

Ogni Eroe che in questo momento ha ancora un **Asterisco** sulla sua scheda subisce le seguenti conseguenze:

- perde **2 Punti di Volontà**
- Perde **1 Ora** sulla Barra del Tempo
- d'ora in poi, le sue **abilità eroiche** non sono più utilizzabili (le abilità eroiche possono essere riutilizzate dopo che la Peste è stata curata).

Tira un **Dado Eroe** per definire su quale **Lettera** nella Barra della Leggenda deve essere inserita la Carta "**Debolezza Oscura**":

- con **1 o 6**: Lettera **J**.
- con **2 o 5**: Lettera **K**.
- con **3 o 4**: Lettera **L**.


Questa Carta è rivelata solo se fino alla Lettera determinata almeno un Eroe non è stato ancora guarito dalla Peste.

Questa carta è rivelata quando una Carta Leggenda lo richiede



**ANDOR**

**Debolezza Oscura**



Questa carta sarà rivelata se il Narratore ha raggiunto la lettera e su almeno una Scheda Eroe è presente un Asterisco.

*Il tuo potere ti ha quasi completamente abbandonato. Il tuo corpo è disseminato di bubboni della Peste Nera. La speranza di vivere per vedere il giorno dopo sta svanendo sempre più.*

Ogni Eroe che in questo momento ha ancora un **Asterisco** sulla sua scheda subisce le seguenti conseguenze:

- I suoi **Punti di Volontà** scendono a **2**
- perde **2 Punti di Forza**
- Perde **1 Ora** sulla Barra del Tempo
- Gli oggetti che possono essere utilizzati più volte (**Otre, Scudo**) ora possono essere usati solo **una volta** (gli oggetti già utilizzati possono ancora essere usati).

A causa delle cattive condizioni di un membro del Gruppo, la forza di volontà degli Eroi rimasti diminuisce. Il **Gruppo** perde **3 Punti di Volontà** per ogni membro che ancora soffre di Peste. La penalità sarà applicata solo ai membri già guariti.



**ANDOR**

**Il Troll Guardiano**



Questa Carta è rivelata poco prima che inizi la battaglia con il Troll Guardiano

*Quando raggiungi l'entrata delle Caverne Oscure, senti il rantolo di un grande e potente Troll. "Ti ho portato fin qui, ma ora è giunto il momento di aiutare gli abitanti del Castello, devi affrontare da solo il Guardiano", disse il principe Thorald e si allontanò. Il Troll è più spaventoso e più grande di quanto ti aspettassi. Lui solleva una clava di dimensioni umane verso di te. "Arrr, carne umana ... delizioso ... Carne umana ... deliziosa ... Arrr. "*

Rimuovi il **PrincipeThorald** dalla mappa.

Tira due **Dadi Rossi**. In aggiunta ai suoi **12 Punti Volontà** iniziali, il **Troll** riceve Punti Volontà pari alla differenza tra i due Dadi (ad esempio se tiri un 3 e un 5 il Troll guadagna 2 Punti Volontà aggiuntivi e ora ne ha 14).