



**ANDOR**

La Sposa Rapita

A1

Questa leggenda è composta da 7 carte A1, A2, C1, C2, F, N , Consiglio della Strega

*Il Castello brillava silenziosamente nel Sole di Andor e gli Eroi avevano raccolto le loro forze per una nuova avventura. Una gioiosa celebrazione era imminente, il Principe Thorald stava per sposare la sua prescelta.*

Eseguite tutte le istruzioni della **Lista di Controllo**. Mettete poi il seguente materiale accanto al tabellone di gioco:

- Il principe Thorald
- **4** Tasselli Contadino
- La Strega
- **1** Erba Medicinale
- **5** Pietre Runiche
- **5** Tessere Creatura
- **1** Pergamena
- **1** Gemma

*Il principe eletto Thoralds è improvvisamente scomparso il giorno delle nozze. . . . . Forse la Strega sa cosa fare.*

Il **Pozzo** nella **Regione 35** si è prosciugato, quell tassello esce fuori dal gioco.

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2**



**ANDOR**

La Sposa Rapita

A2

Ogni Eroe riceve un **Punto di Forza extra** e il **Gruppo** ottiene **5 Monete d'Oro**.

Il Nano parte dalla **Regione 7**, il Guerriero dalla **Regione 27**, l'Arciere dalla **Regione 23** e il Mago dalla **Regione 57**.

Metti un **Gor** nella **Regione 13,43,41**.  
Metti uno **Skral** nella **Regione 10,16,46**.

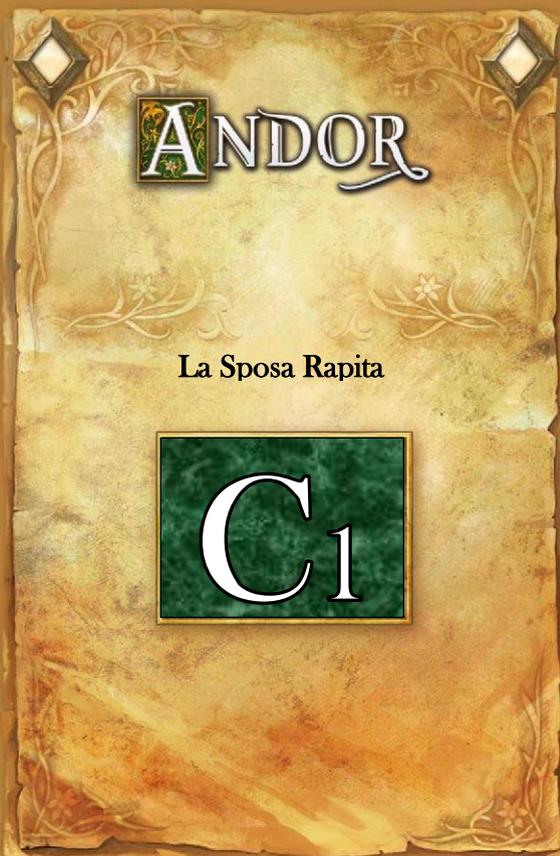
Seleziona tramite un Dado Eroe **4 Tessere Creatura** e posizionali sulla **Lettera J**

Posiziona l'**Erba Medicinale** nella **Regione 37** e un **Tassello Contadino** nella **Regione 24,36**

Determina tramite il lancio di un **Dado Eroe** e un **Dado Creatura** le Regioni dove posizionare le **Pietre Runiche** (Dado Eroe per le unità e Dado Creaura per le decine)

*Il Principe Thorald ha perso ogni coraggio e non è in grado di difendere il Castello.*

**Missione:** trovare la Strega nella nebbia e proteggere il Castello

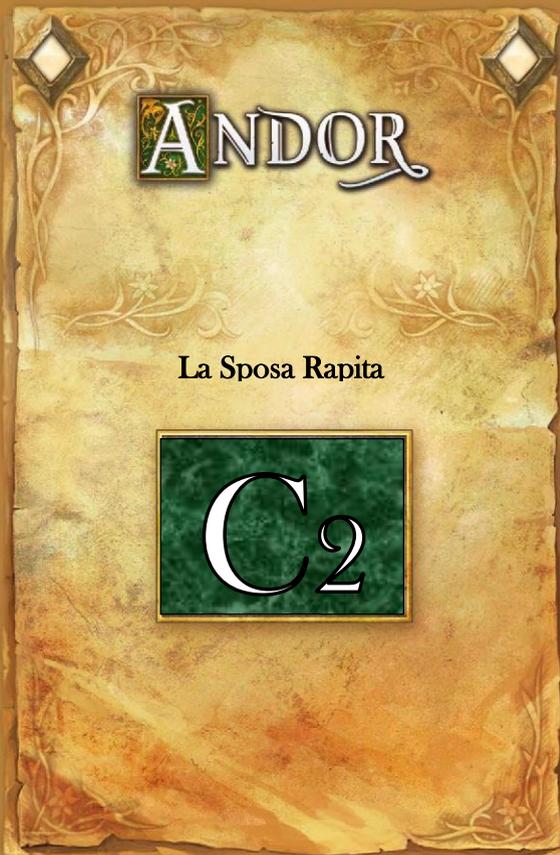


*Un grido attraversa la taverna, nuove creature sono in viaggio verso il Castello.*

Metti un **Gor** nella **Regione 20** e uno **Skral** nella **Regione 65**.

Determina la **Regione** dove posizionare la **Gemma** (Dado Eroe per le unità e Dado Creatura per le decine)

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda C2**



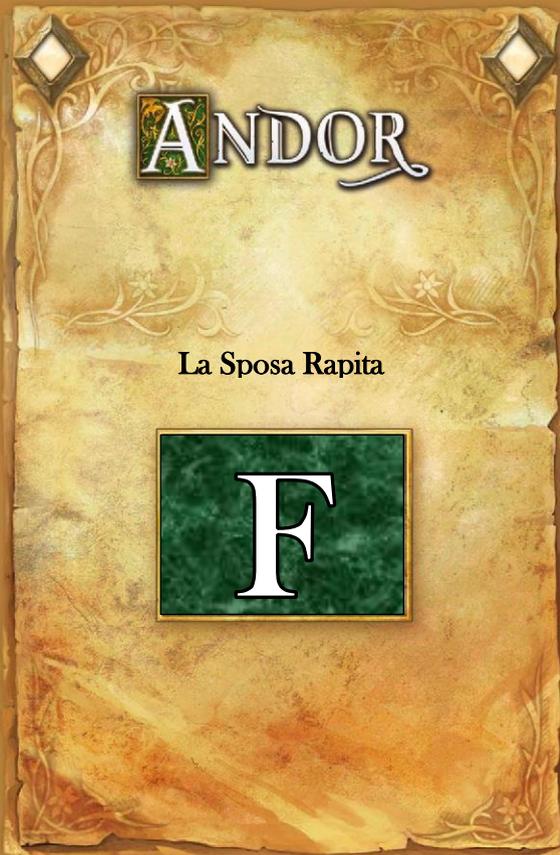
*Al Mago arrivò un corvo con un preoccupante messaggio. "Al Castello di Rietburg è scoppiata un'epidemia di peste. Per combattere la malattia deve essere somministrato l'Elisir sacro per la cui composizione si ha bisogno della pergamena magica". Solo la Strega Reka conosce il segreto su dove si trova la pergamena, e non dà le informazioni per niente.*

---

**Missione del Mago:** portare una pietra preziosa alla Strega

---

Quando ciò è fatto, il Mago determina la Regione dove appare la **Pergamena**. (Dado Eroe per le unità e Dado Creatura per le decine)



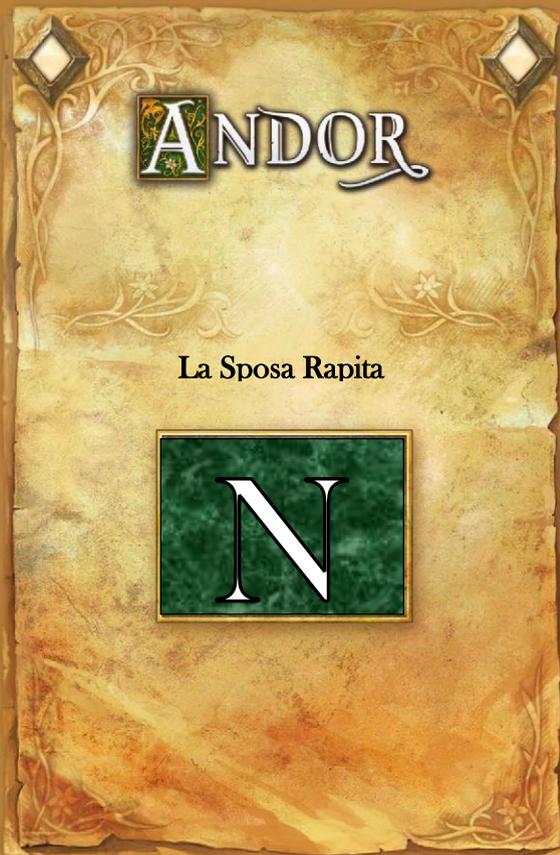
*Il Principe Thorald ha ritrovato la calma e si unisce agli Eroi in cerca della sua prescelta.*

Metti il **Principe Thorald** nel Castello ora che è in gioco.

*Nella Foresta Vigile sono state scoperte creature ...*

Metti un **Gor** nelle **Regioni 48, 53 e 51.**

Ogni Eroe che si trova su una Regione confinante con il fiume riceve **un'Otre**



### La Leggenda finisce bene se:

- Il Castello è stato difeso con successo
- La Pergamena Magica è stata portata al Castello dal Mago
- La Sposa (contadina) è stata portata al sicuro nel Castello

Prima che il narratore raggiunga la lettera N.

Prima che il narratore raggiunga il campo N.  
 - Il Castello non è stato difeso con successo  
 - La Pergamena Magica non è stata portata al Castello dal Mago.  
 - La Sposa (contadina) non è stata portata al sicuro nel Castello

### La leggenda finisce male se:



**ANDOR**

**Consiglio della Strega**



*Entra in gioco quando il Tassello Nebbia "Pozione della Strega" viene attivato.*

La **Strega Reka** interroga il futuro e vede la morte.

Gli Eroi devono affrettarsi a salvare la Sposa, Reka ha visto nella sua visione che i Troll l'hanno trascinata nel profondo delle montagne.

Mettete un **Tassello Contadina** nella **Regione 68**, un **Troll** nella **Regione 67** e un **Troll** nella **Regione 66**.

**Particolarità:** questi **Troll** non si muovono all'Alba e devono essere sconfitti prima di arrivare alla **Regione 68**.

---

**Missione:** porta il Tassello Contadina al Castello

---



**ANDOR**

**La Sposa Rapita**

