



ANDOR

L'Assedio

A1

Questa Leggenda è composta da 12 Carte:
A1, A2, A3, E, G, N, 'Le Informazioni del
Mercante' 1 e 2, 'L'Ultimo Troll', 'L'Ira
delle Creature', 'I Problemi di Reka' 1 e 2

Questa Leggenda è giocata sulla parte anteriore del tabellone. Per prima cosa togli dai **Tasselli Nebbia** i due che mostrano un **Gor**. Quindi segui le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Le **Regioni 8 e 11** rimangono senza **Tasselli Nebbia**. Quindi prepara il seguente materiale accanto al tabellone:

- la Strega
- mescola coperte: **6 Pietre Runiche**

Ulteriori preparativi:

- Posiziona gli **Asterischi** su **E, G e N**.
- Determina la posizione di **5** delle **6 Pietre Runiche** e delle **2 Erbe Medicinali** con il **valore 4** con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità).

Attenzione: se i **Punti di Volontà** di un **Eroe** scendono a **0**, viene sconfitto e deve essere rimosso dal gioco. Il suo oro e le sue attrezzature vengono quindi piazzati nella Regione in cui si trovava e possono essere recuperati da altri Eroi

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



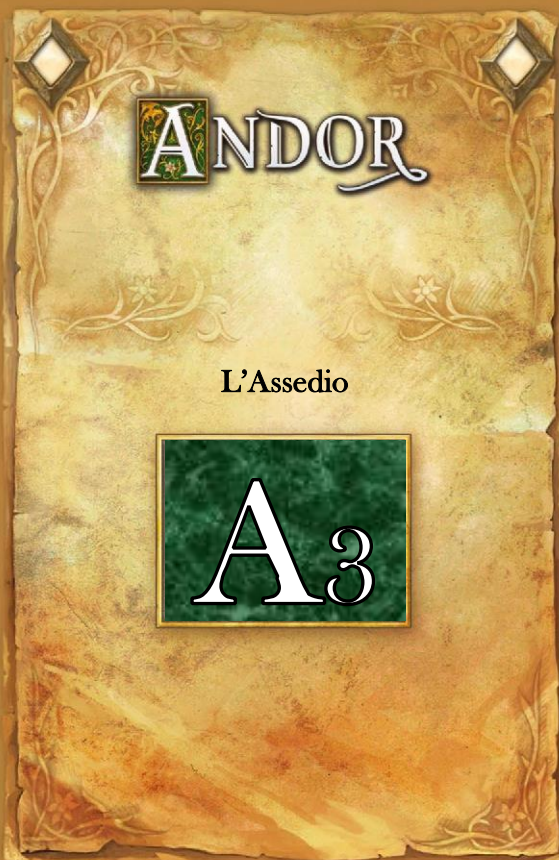
ANDOR

L'Assedio

A2

Importante: le Creature non si muovono in questa Leggenda. Quindi metti **una X Rossa** sulle creature nel riquadro dell'Alba. Inoltre, gli Eroi in questa leggenda non possono semplicemente oltrepassare le creature. Se un Eroe si trova nella stessa Regione di una Creatura, non può andarsene finché non ha vinto il combattimento. Inoltre, le Creature sconfitte non sono messe nella **Regione 80**. Rimangono ferme e bisogna combatterle ancora quando si entra nella Regione. Il **Narratore** non si muoverà dopo aver sconfitto una Creatura. **L'Arciere può continuare ad attaccare Creature dalla Regione adiacente, ma se entra nella Regione deve sconfiggere di nuovo quella Creatura se vuole superarla.** Le ricompense sono date agli Eroi come al solito. Gli oggetti possono essere presi o scartati in qualsiasi momento, anche se la Creatura non è stata ancora sconfitta. Le **Carte Evento** che muovono le creature vengono ignorate. Tuttavia, se c'è un altro effetto descritto, verrà eseguito come al solito.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3

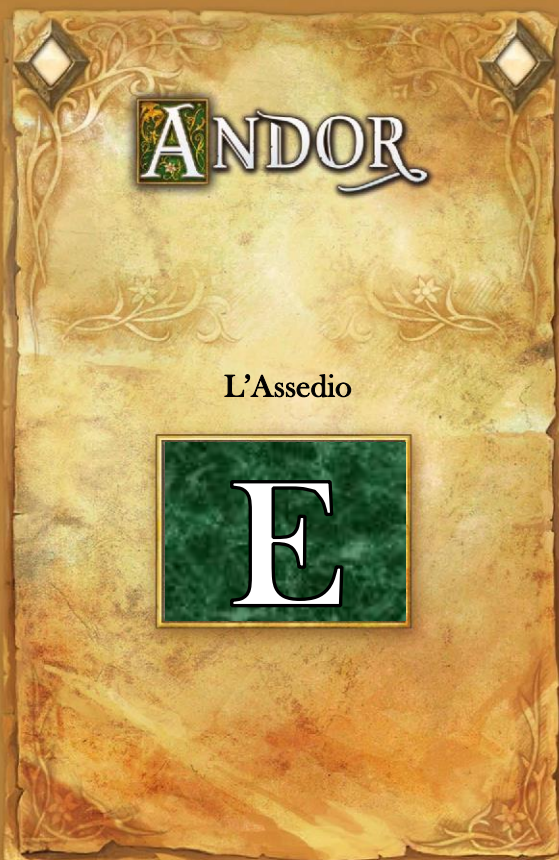


E' stato terribile! I residenti di Andor erano andati a letto dopo una giornata dura ed estenuante, per poi essere svegliati urlando il mattino dopo. E 'stata un'invasione! In qualche modo le creature avevano unito le forze per formare un esercito e circondato il Castello durante la notte.

Metti un **Gor** nelle **Regioni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 13, 14, 17, 19, 20, 21 e 36** e uno **Skral** nelle **Regioni 11, 16 e 38**.

Tutta la speranza era ora rivolta agli Eroi che si erano radunati nel Castello per discutere sulla cosa. Dovevano combattere attraverso l'esercito di creature per scoprire cosa le aveva spinte all'invasione. Forse i mercanti ne sapevano di più.

La Piazza del Mercato è nella **Regione 18**. Quando un Eroe entra in questa Regione, leggi la Carta Leggenda "**Informazioni dai Mercanti 1**". Ora piazza gli Eroi nel Castello (**Regione 0**). Ogni Eroe inizia con **3 Punti Forza**. Il Gruppo riceve **1 Scudo e 1 Falco**. Inizia l'Eroe con il **Rango** più basso.



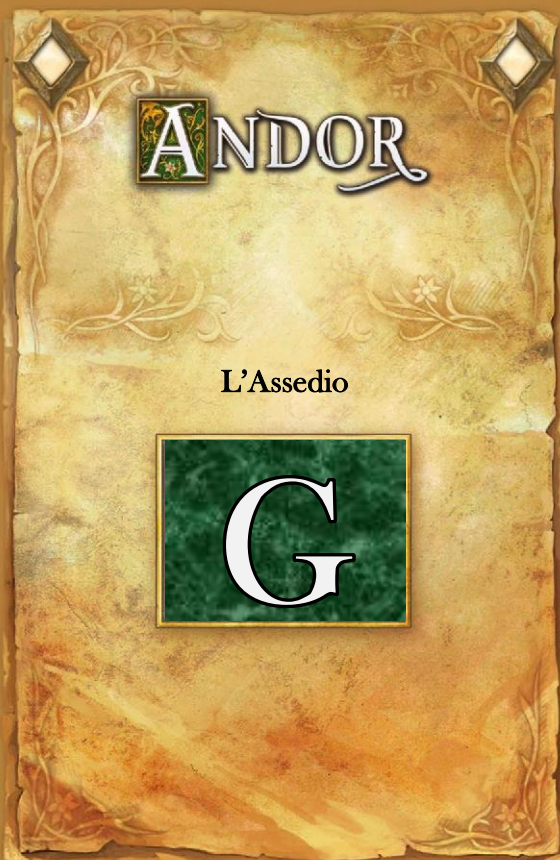
Una terribile notizia raggiunse gli Eroi. Il Mercato era stato sopraffatto. Le creature erano venute di notte e avevano devastato tutto, i mercanti erano fuggiti. Nulla è rimasto come testimonianza del luogo, un tempo così felice, dove si poteva comodamente comprare e vendere i propri beni.

Il Mercato non è più accessibile. Quindi posiziona **una X Rossa** nella **Regione 18**. Qui non si può più fare acquisti in questa Leggenda.

Metti anche un **Gor** nelle **Regioni 18 e 22**.

Importante:

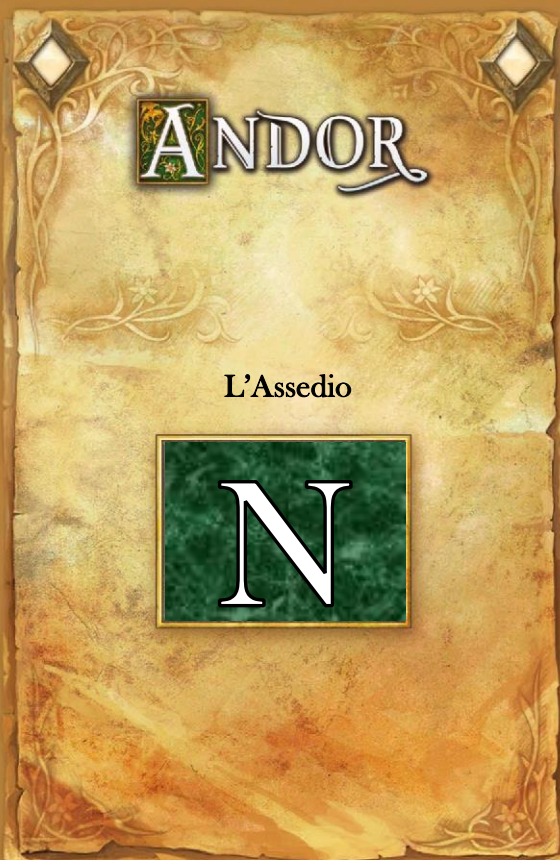
Se gli Eroi non sono riusciti a dare al **Mercante 5 Monete d'Oro** al Mercato, la Leggenda è persa!



Un urlo fece sobbalzare gli Eroi. Lì, nel cielo! Uno dei magnifici falchi del Castello si fece avanti con un messaggio. Gli esploratori hanno riferito che le creature hanno sviluppato sempre di più una propria coscienza e hanno iniziato ad agire senza ordini. Ciò preoccupava gli abitanti del Castello, ma avevano un piano! Reka, la Strega esperta in Erbe Medicinali di Andor, che aveva spesso aiutato gli Eroi. Si diceva che avesse un veleno estremamente potente contro le creature. Tuttavia, aveva bisogno dell'aiuto degli Eroi per superare l'anello dei mostri e fornire ai soldati del Castello questo veleno. Era la loro ultima speranza!

Missione:

Trova la Strega sotto i Tasselli Nebbia. Quando la trovi, leggi la Carta Leggenda **"Il Problema di Reka 1"**.



La Leggenda ha avuto un lieto fine se ...

... i tre Troll sono stati sconfitti e ...
 ... Reka si trova al Castello (Regione 0).

Gli Eroi avevano coraggiosamente sconfitto l'esercito di mostri per portare Reka in salvo al Castello. Una volta lì, aiutò i combattenti con i suoi mezzi e presto l'assedio fu rotto! Gli abitanti di Andor certamente non dimenticheranno mai gli Eroi.

Troppo tardi! ... gli Eroi non sono arrivati al Castello in tempo, lo stesso è stato invaso dalle creature. Nessun mezzo al mondo sarebbe in grado di riportare indietro le vite perdute e così gli Eroi furono testimoni come il loro paese, un tempo così splendido, sia andato lentamente a pezzi di fronte ai mostri.

... Reka non è al Castello.

... i tre Troll non sono stati sconfitti o ...

La leggenda ha avuto una brutta fine se ...



ANDOR

L'Assedio



Le Informazioni del Mercante 1

Dopo una dura lotta, uno degli Eroi riuscì finalmente ad arrivare al Mercato. I commercianti sembravano nervosi riguardo a tutte quelle creature e molti avevano già lasciato Andor con le sue pericolose creature verso luoghi molto lontani. Quando l'Eroe iniziò a considerare la situazione come senza speranza, sentì una voce: "Stai cercando informazioni, giusto? Ho qualcosa per te, ma non è completamente gratuito ..."


Uno dei mercanti offre informazioni contro Monete d'Oro. Raccogli **5 Monete d'Oro** e posizionale nella **Regione 18**.

Dopo aver piazzato **5 Monete d'Oro** nella **Regione 18**, leggi la Carta Leggenda "**Le Informazioni del Mercante 2**".



ANDOR

L'Assedio



Le Informazioni del Mercante 2

Il mercante sorrise maliziosamente mentre uno degli Eroi lasciava cadere l'Oro nella sua mano. "Grazie. Le informazioni che stai cercando sono le seguenti: Le creature sono guidate da dei comandanti. Si dice che tre fratelli Troll siano venuti ad Andor per guidare le creature alla vittoria. Uccidi i Troll e l'assedio sarà facilmente rotto. "Detto ciò, scomparve all'ombra di uno dei carri

Ora metti **un Troll** nelle **Regioni 40, 57 e 64**.

Questi Troll hanno a seconda del numero di giocatori:

2 giocatori: **20** Punti Forza.

3 giocatori: **30** Punti Forza.

4 giocatori: **40** Punti Forza.

Segna questo valore con un **Asterisco** sulla scheda delle creature.

Missione:


Gli Eroi devono sconfiggere i tre Troll prima che il Narratore raggiunga la lettera "N" sulla Barra della Leggenda.

Dopo aver sconfitto un **Troll**, viene posto nella **Regione 80** e il **Narratore** muove in avanti di una lettera. Se hai sconfitto il secondo **Troll**, leggi la Carta Leggenda "**L'Ultimo Troll**".



ANDOR

L'Assedio



L'Ultimo Troll


Mentre il secondo dei fratelli Troll emetteva un ultimo grido, un altro ruggito simile risuonò all'improvviso in lontananza. L'ultimo Troll doveva aver sentito qualcosa. Ora si sarebbe preparato in maniera adeguata al combattimento, ma doveva essere distrutto!

L'ultimo **Ttroll** ora ha **6 Punti Forza** e **6 Punti Volontà** in più. Aggiungi i valori e metti questa carta accanto al tabellone della creatura finché il **Troll** non è stato sconfitto.



ANDOR

L'Assedio



L'Ira delle Creature

Un'ondata di rabbia attraversò le creature. Sapevano che qualcuno voleva distruggerli, ma erano in maggioranza! Avrebbero conquistato il Regno e non avrebbero lasciato nessuna pietra intatta. Erano forti. Era il loro momento!

Da questo momento in poi, le creature che assediano il **Castello** sono più forti. Un **Gor** ora ha **6 Punti di Forza** e **6 Punti di Volontà**. Uno **Skral** ha **10 Punti di Forza** e **7 Punti di Volontà**.


Inoltre, tutte le creature ora usano il **Dado Nero**. Se hanno **7** o più Punti Volontà, **3 Dadi Neri**, se hanno **6** Punti Volontà o meno, solo **2**.

Gli Eroi dovettero armarsi, l'ira rafforzò le creature. Ma avevano la loro missione, avrebbero vinto! Per Andor!



ANDOR

L'Assedio



Il Problema di Reka 1

Gli Eroi avevano trovato la Strega e chiesto un consiglio. Infatti, Reka aveva parlato di aiutarli. Per il suo veleno molto speciale, tuttavia, aveva bisogno di un'erba rara, che cresceva solo nelle Montagne Grigie. Lei era già troppo vecchia e solo di rado andava in montagna. Uno degli Eroi avrebbe dovuto trovarla per lei.

Posizionate **3 Erbe Medicinali** nella **Regione 81**

Missione:


Porta alla Strega Reka l'Erba Medicinale dalla Montagna

Quando l'Erba Medicinale si trova nella Regione dove stà la Strega leggi la Carta Leggenda "**Il Problema di Reka 2**"



ANDOR

L'Assedio



Il Problema di Reka 2

Reka annuì con entusiasmo quando vide l'erba. "E' quella, dammela!" Lei aveva già preparato il resto e così ora poteva immediatamente seguire l'Eroe al Castello, dove poteva fare la sua mistura e trasferirla sulle armi dei guerrieri.

Per spostare **Reka**, uno degli **Eroi** deve stare nella sua Regione. Può quindi decidere di portarla con sé mentre si muove. Può anche lasciarla e andare avanti senza di lei. Qualsiasi creatura che un **Eroe** sconfigge quando ha **Reka** con se sarà rimossa dal gioco ma non darà ricompensa. Quando **Reka** si trova nel Castello, il **Narratore** vien immediatamente posizionato sulla **Lettera "N"** sulla Barra della Leggenda.

Obiettivo della leggenda:

la Leggenda viene vinta quando il Narratore ha raggiunto la lettera "N" sulla Barra della Leggenda e

... i tre fratelli Troll sono stati sconfitti e ...

... Reka sta al Castello.

Ora leggi la Carta Leggenda "**L'Ira delle Creature**".