



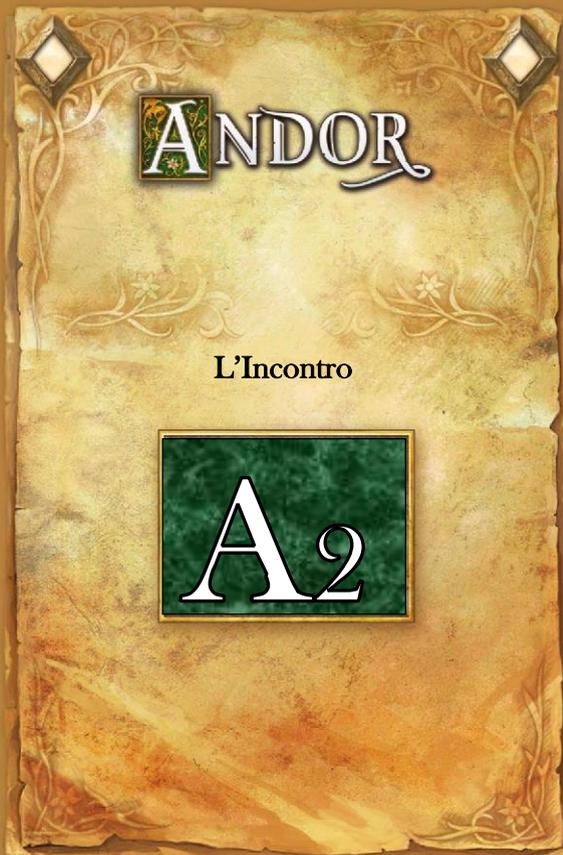
La leggenda si gioca sulla parte anteriore del tabellone di gioco. Eseguire prima le istruzioni della Lista di Controllo.

Successivamente devi mettere il seguente materiale di gioco accanto al tabellone:

- Tenete pronti i tasselli Strega, Principe Thorald, Mago Nero e Drago.
- Preparate 3 Pietreruniche (blu, gialla, verde).
- Preparate 2 tasselli Contadino (qualsiasi).
- Posizionare gli asterischi su C ed E della Barra delle Leggende e gli asterischi rimanenti pronti.
- Scegli una delle due carte "Senoba, l'Elfo del Bosco" e mettila accanto al tabellone. L'altra carta non è necessaria per il gioco.
- Colloca un Gor nelle Regioni 17, 26, 38 e 52.
- Scegli 2 Tasselli Creatura coperti e mettile uno su ciascuna delle lettere F e G sulla Barra delle leggende.

Era l'autunno ad Andor e il regno doveva prepararsi per un duro inverno. Tutte le forniture dovevano essere assicurate e il muro difensivo contro le forze del maligno doveva rimanere in piedi fino alla prima neve. Il principe Thorald aveva quindi convocato tutti gli eroi a un incontro in taverna per discutere i preparativi finali. Gors si aggiravano ancora per il Regno, e dovevano essere tenuti lontano dal Castello.

Continuate a leggere sulla carta leggenda A2.



Posizionate il Principe Thorald nella Regione 72

Principe Thorald:

Thorald può essere spostato da qualsiasi giocatore. Il giocatore investe un'ora per muovere Thorald fino a 4 regioni. Il giocatore può anche utilizzare più ore se Thorald deve coprire un distanza più lunga. Il principe può combattere con uno o più eroi. Durante gli attacchi Thorald deve trovarsi nel campo dell'avversario e ha 4 punti di forza, che vengono aggiunti al valore di combattimento degli eroi.

Attrezzatura:

Per ogni giocatore partecipante ci sono 2 monete d'oro per il gruppo.

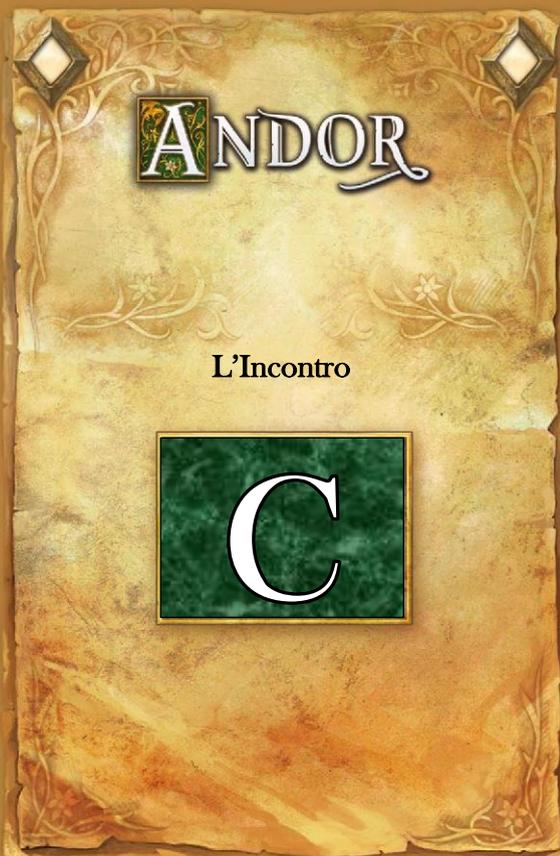
Nota: Se qualche eroe è già su una Regione con il simbolo del Mercante, prima di iniziare può effettuare acquisti.

Ogni giocatore può prendere un oggetto dall'armeria reale. Sono disponibili i seguenti articoli: 1 Elmo, 1 Telescopio, 1 Arco, 1 Scudo, 1 Falco e 1 Pozione della Strega.

Nota: Ogni articolo è disponibile solo 1x. Questo significa che più giocatori non possono ricevere lo stesso oggetto.

Missione:

Gli eroi devono difendere il castello e quando il narratore raggiunge la lettera "C" devono essere insieme al Principe Thorald nella Regione 72. Se la missione non è completata, il Narratore si muove in avanti alla lettera "N" e la Leggenda è immediatamente persa.



Se tutti gli Eroi e il principe Thorald stanno nella Regione 72, continuate a leggere, altrimenti il narratore sta su "N" e la Leggenda è persa.

Eroi di Andor. Meno male che siete venuti tutti quanti. Dobbiamo "Un forte grido interrompe il discorso di Thorald e adombra l'atmosfera. Un viaggiatore si accascia in taverna e grida: "Creature! Sono tantissime! Hanno circondato la taverna. Che cosa faremo? Stiamo tutti per morire."

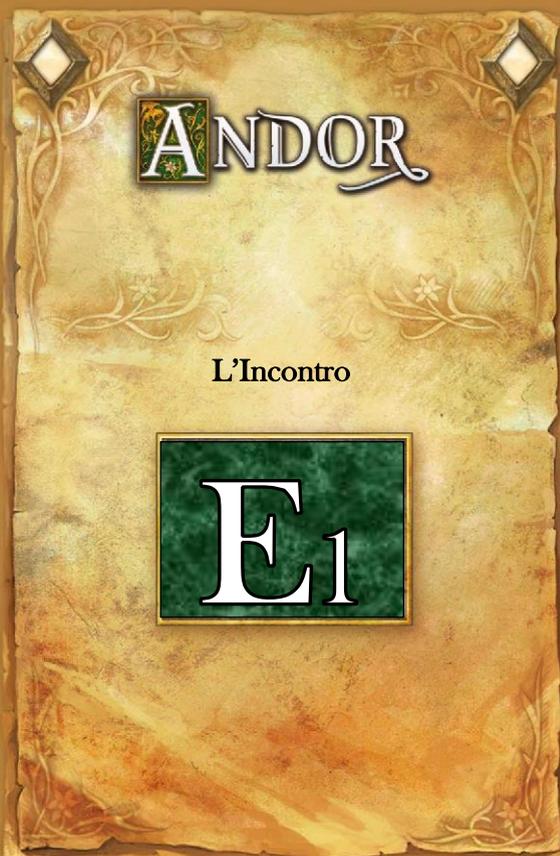
Colloca sul campo le seguenti creature:

- **con 2 giocatori:** Gors nelle Regioni 18, 19, 23, 28, 29 e uno Skral nella Regione 34
- **con 3 giocatori:** Gors nelle Regioni 18 e 19 Skral nelle Regioni 23, 28, 29 e un Wardrak nella Regione 34.
- **con 4 giocatori:** un Gor nella Regione 18, Skral nelle Regioni 19, 23, 28, un Wardrak nella Regione 29 e un Troll nella Regione 34.

"E' una trappola! "Thorald gridò: "Siamo sotto assedio. Stanno cercando di tenerci lontano dal Castello. Dobbiamo combattere insieme per uscirne."

Importante!

Metti un asterisco su ciascuna delle Regioni occupate dalle creature. Questo simboleggia che le creature non si muovono all'alba. Quando queste creature vengono sconfitte, non vengono posizionate nella Regione 80. Esse tornano nel magazzino. Il Narratore non verrà spostato in Avanti.



"Un'Esploratore raggiunse il Principe Thorald e gli diede una pergamena. Con attenzione, la aprì e la lesse e dopo una pausa informò gli Eroi. . . Un oscuro mago è stato avvistato all'ingresso della miniera dei nani. Si chiama Lafus. È in possesso di un artefatto mistico con il quale ha creato un campo di forza che blocca l'accesso alla miniera dei nani. Lafus è dietro il campo di forza che ci rende impossibile attaccarlo."

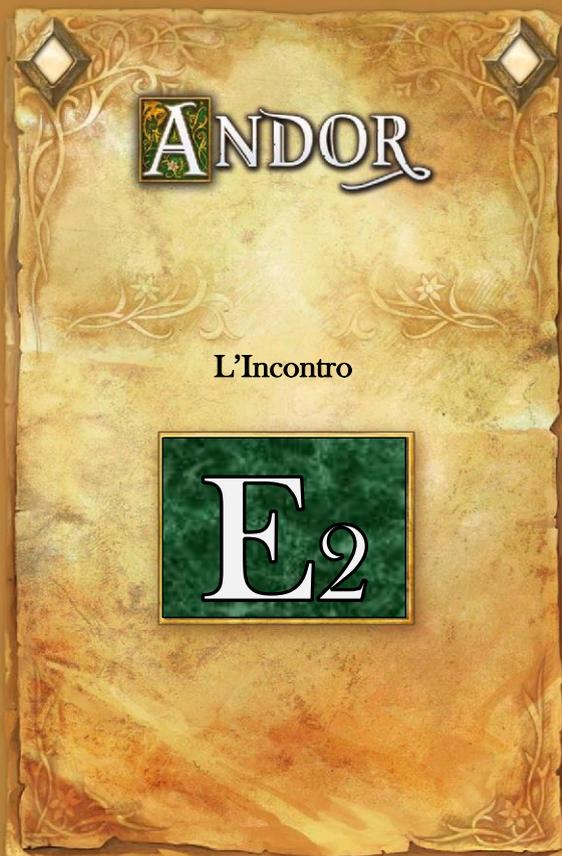
Posiziona il Mago Oscuro e una X Rossa nella Regione 71. Questa Regione non può essere raggiunta finché il Mago Oscuro è presente. Lo stesso Mago Oscuro non può essere attaccato.

L'accesso alla miniera è sorvegliato da un avamposto di Gor.

Mettete insieme le seguenti creature nella Regione 43:

- Con 2 giocatori: 2 Gor
- Con 3 giocatori: 3 Gor
- Con 4 giocatori: 4 Gor

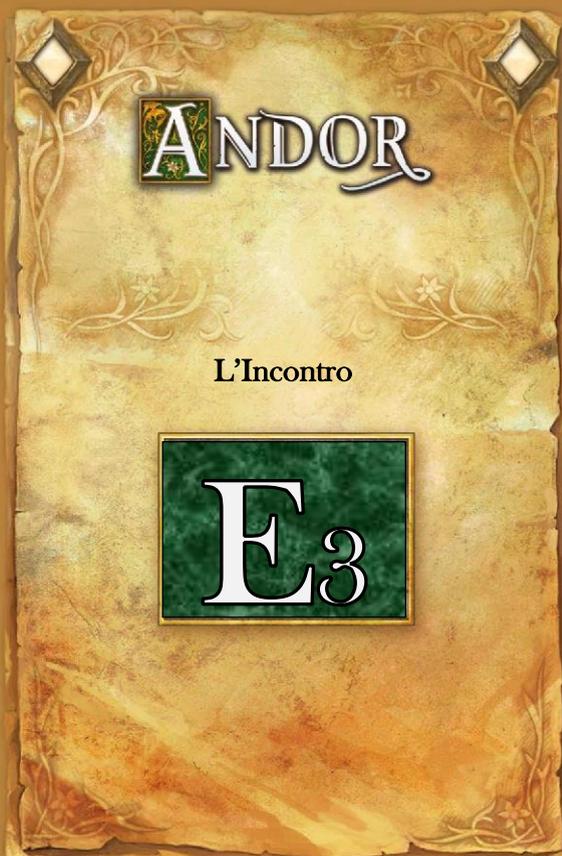
Continuate a leggere sulla Carta Leggenda E2



Piazzare un asterico nella Regione 43. Tutte le creature su quella Regione hanno le seguenti proprietà:

- All'alba, le creature non si muovono.
- Le creature che vengono dalla Regione 45 con il movimento del sorgere del Sole si uniscono alle creature della Regione 43. Non si salta la Regione in questo caso.
- Le creature sconfitte non sono piazzate nella Regione 80 ma tornano nel magazzino. Il Narratore non avanza.
- Si può combattere contro una sola creatura alla volta. Gli Eroi scelgono quale creatura combattere prima di iniziare il combattimento.
- Il numero di creature nella Regione aumenta la loro forza. Per ogni creatura presente, la creatura guadagna + 1 in Forza.

Esempio: Ci sono 3 Gors nella Regione. Il primo Gor attaccato ora ha un valore di combattimento di 7 (Standarda 4 + 3 per le creature nella Regione). Se viene sconfitto, il prossimo Gor ha solo un valore di combattimento di 6, perché c'è una creatura in meno nella Regione.



"Dobbiamo vedere cosa sta succedendo alla miniera." proclamò il Principe Thorald. "Questi mostri hanno distrutto anche i ponti di accesso. Dovremo trovare un altro modo per arrivare alla miniera."
Così gli eroi decisero di andare alla Miniera dei Nani.

Mettete uno Skral nella Regione 38.

Contrassegnare con una X rossa i ponti distrutti tra le regioni 38 e 39 e 46 e 47. I ponti non possono essere utilizzati finché sono distrutti.

Missione:

Gli eroi devono continuare a difendere il Castello. Trovare un modo per raggiungere l'ingresso della Miniera dei Nani (Regione 71). La Regione non può essere raggiunta fintanto che il Mago Oscuro è lì. Questo non può essere attaccato. Un Eroe deve stare nella Regione 71 prima che il Narratore abbia raggiunto la lettera "N" sulla barra delle leggende.

Rimuovere tutti gli asterischi intorno alla Regione 72 (Taverna). Le creature ancora presenti si muovono ora normalmente lungo le frecce e quando sono sconfitte vanno nella Regione 80. Gli asterischi ricevuti vengono messi uno ciascuno nelle lettere I, J, K, K, N della Barra delle Leggende.



Un mormorio attraversò Andor. La voce del mago oscuro Lafus suonava nelle teste degli eroi: ". . . Ha, Ha, Ha, Ha, Ha! I vostri deplorabili tentativi di penetrare nella miniera falliranno. I miei servi vi tratterranno finché non avro' finito il mio lavoro." Gli Eroi rabbrivirono a queste parole. Appaiono altre creature.

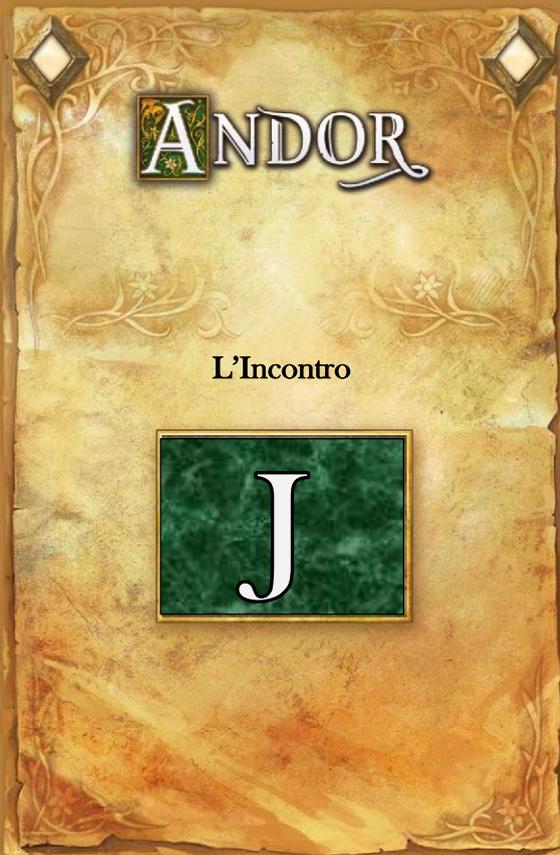
Colloca le seguenti creature aggiuntive nella Regione 43

- Con 2 giocatori: 1 Gor, 1 Skral
- Con 3 giocatori: 1 Gor, 2 Skral
- Con 4 giocatori: 1 Gor, 3 Skral

(Attenzione! L'Asterisco della carta legenda E2 è valido anche per queste creature)

In quel momento, risuonò una voce femminile. Nessuno sapeva da dove venisse. Non si vedeva nessuno. Sembrava come se il vento stesse sussurrando: "E' la tua paura che rende forte l'Artefatto. Questa paura si manifesta nelle creature che più temete e odiate. Vinci questa paura e l'Artefatto perderà il suo potere e aprirà la strada. Se avete bisogno di aiuto, venite a trovarmi sulla riva nord del fiume Narne.

Mettete un asterisco nella Regione 49. Qui c'è il misterioso Elfo dei Boschi Senoba. Quando un eroe raggiunge la Regione, giocare la carta "Senoba, l'Elfo dei Boschi".



"Non riuscirete mai a scoprire i miei segreti", minacciò di nuovo la voce nelle teste degli Eroi. Lafus attivò l'artefatto più e più volte ed uno stormo di creature presero d'assalto la Miniera dei Nani e occuparono l'avamposto.

Mettete in aggiunta le seguenti creature nella Regione 43:

- Con 2 giocatori: 1 Skral, 1 Troll
- Con 3 giocatori: 2 Skral, 1 Troll
- Con 4 giocatori: 2 Skral, 2 Troll

(Attenzione! L'Asterisco della Carta Leggenda E2 è valido anche per queste creature)



Ancora una volta, qualcosa di strano accadde all'ingresso della Miniera dei Nani. Era visibile una proiezione di Lafu. Lo avete voluto voi, Mordras, il divoratore sarà l'ultima cosa che vedrete! " Il campo di forza iniziò a tremolare e si udì un forte urlo in lontananza, che fu interrotto da un forte sbattito di ali. Sopra le cime delle montagne c'era un enorme Drago di Onice. All'improvviso sputò una lancia di fuoco dalla sua gola direttamente sull'avamposto. Il caldo era insopportabile e bruciava tutto nella zona.

Tutti gli Eroi nella Regione 43 perdono 3 punti di Volontà.

Il Drago atterrò. Il terreno tremava mentre il possente colosso camminava lungo il terreno. Si nutriva dei resti carbonizzati delle creature.

Proprietà di Mordras:

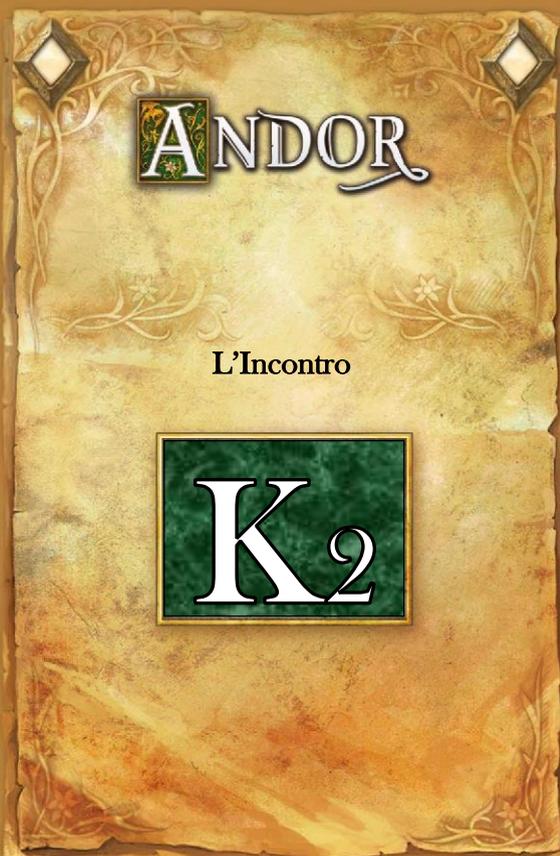
- Forza: con 2 giocatori (20), con 3 giocatori (30), con 4 giocatori (40).

Mettete un Asterisco sul corrispondente valore di Punti Forza sulla scheda delle creature per contrassegnarlo.

- Punti Volontà = 11.

- Dadi: N° Dadi Neri per valore di Punti Volontà (1-6 = 1 Dado; 7-13 = 2 Dadi da 14 = 3 Dadi).

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda K2

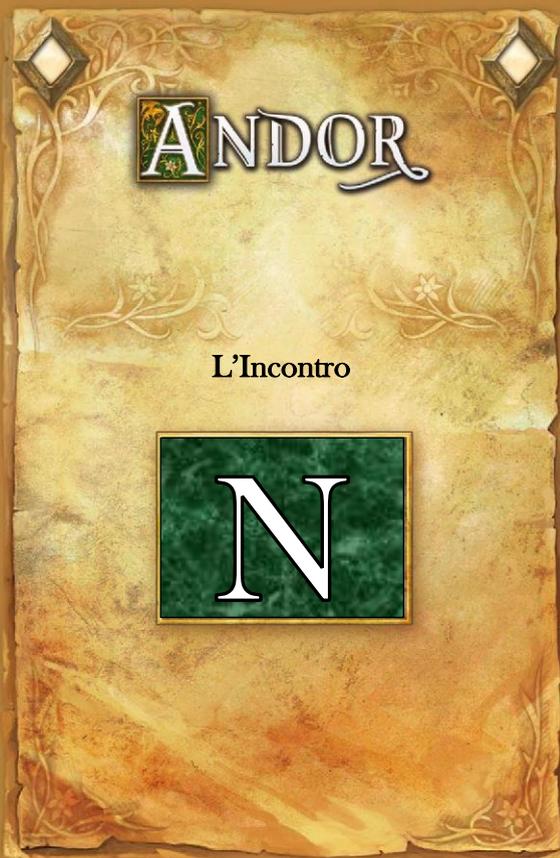


Caratteristica: All'atterraggio, Mordras ha ucciso e mangiato tutte le creature nella Regione 43. Il Drago è diventato più potente con ogni creatura. Rimuovi ogni creatura dalla Regione 43. Per ogni creatura rimossa, Mordras guadagna +3 Punti di Volontà. Se il Drago ha già 20 Punti di Volontà e vi sono ancora creature nella Regione 43, ottiene +1 alla Forza per ogni creatura supplementare rimossa (per segnare il Bonus di Forza, aggiungete un Dado Creatura Rosso con il valore del bonus totale al valore di Forza sulla scheda creature sul tabellone).

Ancora una volta il vento sussurrò con la voce di Senoba: "Dovete affrontarlo. E' la manifestazione della vostra paura. Sconfiggete il Drago e l'Artefatto perderà il suo potere e la strada per la Miniera dei Nani sarà libera."

Missione:

Gli Eroi devono continuare a difendere il castello. Sconfiggi Mordras! Una volta fatto questo, la X rossa e il Mago Oscuro vengono rimossi dalla Regione 71, e l'Eroe che ha Combattuto viene piazzato nella Regione. Il Narratore avanza sulla N.

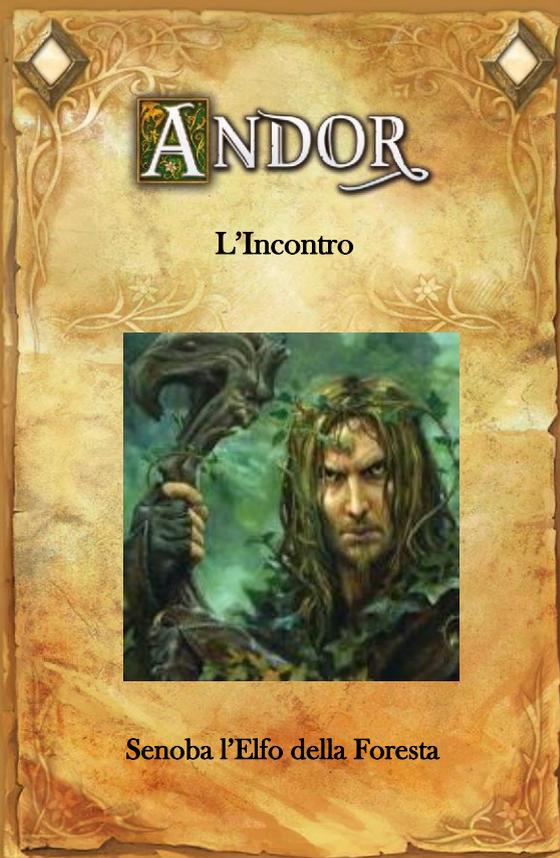


La Leggenda **finisce bene** se . . .

. . . il Castello è stato difeso con successo e...
. . . dopo l'incontro con il Principe Thorald è stato raggiunto l'ingresso alla Miniera dei Nani nella Regione 71.

*Lafu si nascose all'ombra delle tenebre mentre Mordras si schiantava al suolo. Gli eroi presero d'assalto l'ingresso della Miniera. L'artefatto aveva perso il suo potere. Quali macchinazioni oscure ha nascosto Lafus? Gli Eroi volevano scoprirlo e sono entrati nella miniera . . .
. . . ma questa è un'altra leggenda*

La leggenda finisce male se
 . . . il Castello non è stato difeso con successo o . . .
 . . . l'incontro con il Principe Thorald non ha luogo
 allora concordata nella Taverna, oppure . . .
 . . . il Drago Mordras non è stato sconfitto per
 raggiungere la Regione 71.
 Lafus è stato in grado di completare il suo lavoro
 oscuro e ha portato Andor in un'epoca di oscurità.
 Prova di nuovo per porre fine al male.



Mentre l'Eroe camminava lungo la riva, vide una piccola capanna, proprio sul bordo della foresta. Un delicato Elfo con i capelli bianchi stava davanti alla porta e fece cenno all'Eroe. "Sono Senoba, l'Elfo della Foresta. Il tuo cuore è puro, e la tua volontà è forte. Eppure devi affrontare una dura prova. Devi ricacciare indietro le creature da Andor, comunque. Ti aiuterò, ma in quale forma solo il destino lo sa. "Condusse l'Eroe a un forziere. " Aprite e aspettatevi il dono del destino!"

Prendi il Dado di un Eroe e tira una volta. (Lo stregone non può applicare la sua abilità qui)



Una brezza curativa fuoriesce dal forziere. Ogni eroe riceve +5 punti di volontà



Un Corno scintillante è all'interno del foziere, l'Eroe lo suona in maniera potente. Ogni Eore riceve +1 Punto Forza



Nel forziere c'erano 3 Pietre Runiche, che l'eroe prese. Metti 3 Pietre Runiche di colore diverso sulla plancia dell'eroe o, se lo spazio è limitato, sullo spazio 49



L'Eroe trova un mattone. "Il mattone simboleggia le mura di Rietburg", disse Senoba. Posa 2 segnalini contadino rovesciati (scudi) al Castello di Rietburg



Un Cristallo del Tempo pulsava all'interno del forziere. Sposta il Narratore 2 spazi indietro. Gli eventi già attivati non si ripeteranno



Il destino è nelle tue mani. Scegli uno dei doni del destino di cui sopra.

Quando il forziere si richiuse, scese il silenzio e Senoba non c'era più.



ANDOR

L'Incontro



Senoba l'Elfo della Foresta

Mentre l'Eroe camminava lungo la riva, vide una piccola capanna, proprio sul bordo della foresta. Un delicato Elfo con i capelli bianchi stava davanti alla porta e fece cenno all'Eroe. "Sono Senoba, l'Elfo della Foresta. Il tuo cuore è puro, e la tua volontà è forte. Eppure devi affrontare una dura prova. Devi ricacciare indietro le creature da Andor, comunque. Ti aiuterò, ma in quale forma solo il destino lo sa. "Condusse l'Eroe a un forziere. "Aprite e aspettatevi il dono del destino!"

Prendi il Dado di un Eroe e tira una volta. (Lo stregone non può applicare la sua abilità qui)



Un fulmine fuoriesce dal Forziere e colpisce 2 creature. Rimuovere 2 creature dal tabellone di gioco. Questo non si applica alle creature nella Regione 43 o nel Castello



Una forte luce illumina il forziere e incoraggia gli Eroi. Tutti gli Eroi ricevono +2 Punti Forza fino all'alba. L'effetto scompare all'alba.



Una Staffa della Debolezza giace nel forziere e viene usata. Sostituisci (se disponibili) 2 Skral con 2 Gor. Questo effetto può colpire anche la Regione 43



Fu visto un Martello che si alzò e volò come impugnato da una mano magica su un ponte distrutto. Rimuovete qualsiasi X rossa da un ponte.



C'è una Pozione della Strega nel forziere. L'Eroe riceve da Senoba una Pozione della Strega



Il destino è nelle tue mani. Scegli uno dei doni del destino di cui sopra.

Quando il forziere si richiuse, scese il silenzio e Senoba non c'era più.



ANDOR

L'Incontro

