

B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

A1

Questa leggenda è scritta su 10 carte:

A1, A2, A3, A4, A5, C, F, J1, J2, N

*“Il mago oscuro Valkur è tornato ad Andor! Dalla cima della Torre Nera, ha lanciato un incantesimo proibito che minaccia il regno. Il cielo si oscura mentre un nuovo terrore prende forma: il Drago di Fiamme, una creatura spaventosa capace di sputare fuoco blu. Se non fermato in tempo, il drago ridurrà Andor in cenere.”*

Leggere la lista di controllo.

**Preparazione:**

- Preparate 5 tasselli creatura, escludendo i tasselli che inseriscono Wardrak, Skrall e l'erba medicinale
- Posizionate 1 Gor nelle regioni 41,15 e 29 e uno Skrall nella regione 16
- Posizionate un contadino nelle regioni 28, 40 e 64
- Disponete accanto al tabellone le seguenti pedine: Valkur, la strega, due Wardrack, tre Troll, il cavaliere, gli alleati Nani e il Drago
- Preparate i seguenti oggetti: una pergamena (casuale), un'erba medicinale (casuale), le 6 pietre runiche,5 gemme(casuali), 6 asterischi e una croce rossa

**Importante:** In questa Leggenda il Narratore avanza di una lettera ogni **due albe** e ogni volta che un nemico viene sconfitto.





*“Il cammino verso la Torre Nera è insidioso. I seguaci di Valkur bloccano i passaggi e cercano di rallentare gli eroi.”*

Posizionate Valkur nella regione 57, egli possiede 20 punti forza e 12 punti volontà (Segnateli con un asterisco). Durante il combattimento, Valkur utilizza un dado nero, se il risultato è 6, esso viene capovolto (se esce 8 o 12 ciò non accade). Inoltre gli eroi non possono usufruire delle eventuali pietre runiche e delle eventuali pozioni.

**Effetto:**

- Posizionate 2 Wardrak nelle regioni 56 e 55
- I Wardrak non si muovono all'alba
- Un eroe che attraversa o entra in una regione adiacente alle regioni dei Wardrak è costretto a pagare 2 punti volontà, vale lo stesso per le regioni 56 e 55
- Se sconfitti i Wardrak, il Narratore non avanza alla lettera successiva.

**Missione:**

Gli eroi devono sconfiggere entrambi i Wardrak prima di poter affrontare Valkur.



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

A3

*“A ogni alba, un oscuro presagio si abbatte su Andor. Fulmini viola squarciano il cielo e colpiscono casualmente il territorio.”*

All’inizio di ogni giorno 2 fulmini si abbattono su tutta Andor

**Effetto:**

Ad ogni alba, prima di qualsiasi altra azione:

- Per ogni fulmine tirate due dadi rossi per decidere le regioni colpite, Il primo risultato indica le decine e il secondo le unità, le regioni 55,56 e 57 non possono essere colpite.
- Se una regione colpita è vuota, posizionate uno Skrall su di essa, quando terminano le pedine Skrall, posizionate un Gor, se anche i Gor terminano non posizionate nulla
- Se una regione contiene un eroe, egli perde 2 punti forza
- Se una regione contiene un nemico, egli viene sostituito con un Troll (se è già presente un Troll non succede nulla)(Se non ci sono Troll non accade nulla)
- Se contiene un edificio o un oggetto, rimuovetelo immediatamente (I contadini non sono considerati oggetti o edifici)(Le gemme e le pietre runiche sono considerate oggetti)
- Valkur guadagna 5 punti forza per ogni due fulmini caduti su Andor, fino ad un massimo di 40 punti forza, dopodichè l’effetto è annullato



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

A<sub>4</sub>

*“Il potere di Valkur cresce! Il rituale per l’evocazione del Drago di Fiamme è quasi completo. Gli eroi devono intervenire immediatamente. Il re nano preoccupato dalla situazione, confida agli eroi un modo per fermare l’incantesimo. Una potente erba magica è stata trovata nei pressi della montagna. Valkur ha affidato la protezione dell’oggetto dei potenti Troll.”*

Posizionate 2 Troll e l’erba medicinale nella regione 84

I Troll non si muovono all’alba.

Durante il combattimento, i Troll collaborano tra di loro e possiedono tanti punti forza quanto è la somma dei punti forza di ciascun Troll e 12 punti volontà. I Troll vanno obbligatoriamente combattuti insieme. La ricompensa è la somma delle ricompense di ciascun Troll. Se il gruppo di Troll viene sconfitto, il Narratore non avanza.

**Importante:** Se l’eroe Nano entra nella regione 84 può spendere 2 ore della sua giornata per creare un passaggio che collega le regioni 71 e 84. Se creato, il passaggio rimane permanente e utilizzabile da tutti gli eroi (Segnate il passaggio con la croce rossa).

**Missione:**

Sconfiggere i Troll per prendere l’erba e portarla nella regione 57.



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

A 5

Lanciate un dado rosso (decine) e un dado eroe (unità) per decidere le posizioni delle seguenti pedine:

- 6 pietre runiche
- 5 gemme scelte casualmente (se una gemma capita in una regione contenente una creatura, essa viene spostata nella regione con il numero precedente)

Lanciate un dado per decidere dove posizionare i 5 tasselli creatura

Gli eroi cominciano la partita con 2 punti forza e 7 punti volontà.

Distribuite al gruppo 8 monete, 1 otre e 1 elmo. Posizionate gli eroi nelle regioni corrispondenti al proprio rango.

Posizionare gli asterischi sulle lettere C,F,J e N  
Inizia l'eroe con il rango più basso.

**Obbiettivo:**

Sconfiggere Valkur e portare l'erba nella regione 57 per fermare l'incantesimo prima dell'arrivo alla lettera N





LE  
LEGGENDE  
DI

# ANDOR

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

C

Un messaggero giunge al campo degli eroi con un ordine urgente da Re Brandur.

*"Eroi di Andor, nei sotterranei della Fortezza Antica giace una pergamena leggendaria. Si dice che racchiuda il potere latente degli eroi di Andor, un potere che potrebbe rovesciare le sorti della battaglia contro Varkur. Sfortunatamente la pergamena è scritta in una lingua antica, che solo la Strega conosce. Fate presto! Portatele la pergamena!"*

**Effetto:** Posizionate la pergamena nella regione 64 (Fortezza Antica). Per ottenere la pergamena, un eroe deve raggiungere la regione 64 e spendere 4 ore della sua giornata per esplorare i sotterranei. Dopo aver trovato la pergamena, l'eroe deve trovare la Strega e portargliela

**Importante:** tramite la sua magia, il mago, per esplorare i sotterranei, spende solamente 2 ore e non 4.

**Obbiettivo:** Portare la pergamena a Reka prima della lettera F



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

F

*“La furia di Valkur cresce e sembra inarrestabile, gli eroi vedono la fiamma della speranza affievolirsi, rimane solo un’occasione...”*

Rimuovete la pergamena dal gioco e seguite le seguenti istruzioni:

- Se la pergamena non è stata consegnata in tempo a Reka, gli eroi non acquisiscono alcun potere
- Se la pergamena è stata consegnata in tempo a Reka gli eroi sbloccano il loro potere latente. Ogni eroe guadagna 3 punti forza e 5 punti volontà. Solo in quest’ultimo caso continuate a leggere la carta.

*“Improvvisamente Valkur percepisce un potere sprigionarsi nelle terre di Andor, preoccupato dalla situazione evoca immediatamente due spaventosi Troll che si dirigono verso il castello.”*

**Effetto:**

Piazzate 2 Troll nelle regioni 39 e 48



B

LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

J 1

*“Il tempo sta per scadere, Valkur ha ultimato il suo incantesimo, ma gli eroi arrivano ai piedi della Torre Nera pronti per un ultimo affronto.”*

Rimuovete l'erba magica dal gioco e seguite le seguenti istruzioni:

**Caso 1:** Se gli eroi hanno sconfitto Valkur e portato l'erba magica alla regione 57, il narratore viene spostato immediatamente sulla lettera N. Leggere la carta N.

**Caso 2:** Se gli eroi hanno sconfitto Valkur ma non hanno portato l'erba magica nella regione 57, l'incantesimo non è stato annullato e il Drago di Fiamme viene evocato.

Posizionate il Drago nella regione 32 (se presente un nemico, rimuovetelo dal gioco).

Il drago possiede 58 punti forza, durante il combattimento utilizza tre dadi neri.

Inoltre gli eroi non possono usufruire del loro equipaggiamento nello scontro col Drago (La pozione è esclusa dall'equipaggiamento)

*“Un forte terremoto si abbatte sulla terra di Andor, il Drago è arrivato nei pressi del castello. Re Brandur, spaventat!, chiama a rapporto il Principe Harald.”*

Posizionate il Principe nella regione 72.



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

## Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

J2

**Caso 3:** Se gli eroi non hanno sconfitto Valkur ma hanno portato l'erba magica nella regione 57, l'incantesimo è stato annullato.

Circondato da un'aura furente, Valkur ora possiede 50 punti forza e 20 punti volontà. Inoltre spostate Valkur nella regione 37. Le regole del combattimento contro Valkur sono le stesse indicate nella carta A2

**Caso 4:** Se gli eroi non hanno sconfitto Valkur né portato l'erba magica nella regione 57, l'incantesimo è stato ultimato e il Drago di Fiamme viene evocato. Posizionate il Drago nella regione 32.

Il drago possiede 58 punti forza, durante il combattimento utilizza 3 dadi neri. Le regole del combattimenti contro il Drago sono le stesse indicate nel caso 2 sulla carta J1.

Inoltre, da questo momento, Valkur possiede 50 punti forza e 20 punti volontà. Le regole del combattimento contro Valkur sono le stesse indicate sulla carta A2

*“L'incubo peggiore di Andor si è avverato. Il re Brandur e il Re Nano uniscono le forze mandando i loro migliori guerrieri”.*

Posizionate il Principe Harald nella regione 72 e gli alleati Nani nella regione 71.

**Nota:** Se Valkur e/o il Drago capitano in una regione contenente un nemico, quest'ultimo viene eliminato dal gioco.



B

LE  
LEGGENDE  
DI

ANDOR

B

Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

J 3

**Importante:** Da questo momento i fulmini cessano di colpire Andor. Inoltre se i Troll nella regione 84 non sono stati sconfitti, rimuoveteli dal gioco. Se i Wardrack nelle regioni 55 e 56 non sono stati sconfitti rimuoveteli dal gioco.

**Obiettivo:** Sconfiggere Valkur e/o il Drago prima della lettera N



LE  
LEGGENDE  
DI  
**A**NDOR

Leggenda Bonus

*Dimancino*

Oscurità e Fiamme

**N**

La leggenda ha un lieto fine se...  
...**Il Catello** è stato protetto...  
...**Valkur** e/o **il Drago** sono stati sconfitti.

*“Con un ultimo ruggito, il Drago di Fiamme Blu si lanciò sugli eroi, deciso a ridurre Andor in cenere. Ma uniti, sferrarono il colpo decisivo. La bestia crollò, le sue fiamme si spensero, e il cielo tornò sereno. Senza Valkur né il drago, Andor era salva. Coperti di cenere e gloria, gli eroi tornarono al castello, accolti da canti e festeggiamenti. La loro impresa sarebbe diventata leggenda.”*

La leggenda finisce male se...  
...**il Castello** non è stato difeso...  
...**Varkur** e/o **il Drago** non sono stati sconfitti.

*“Con un ruggito infernale, il Drago di Fiamme Blu scatenò il suo fuoco su Andor. Gli eroi, ormai sopraffatti, videro il castello avvolto dalle fiamme mentre Valkur rideva vittorioso. La terra tremò, le ombre si allungarono, e il regno cadde nell’oscurità. Nessuno restò per raccontare la loro storia. Solo il vento, tra le rovine fumanti, sussurrava il ricordo della loro ultima battaglia.”*