



ANDOR

Streghe, Streghe

A1

Questa Leggenda è composta da 12 Carte: A1, A2, A3, A4, D, H, N; "Aiuto della Stregesa" 1 e 2; "Desiderio"; "Il Nano Mercante"; "La Gemma"

Era il tempo in cui una forte febbre colpì il Regno. Molti erano malati e molti cercavano aiuto al Castello, ma nessuno sapeva cosa fare e la febbre si diffondeva. Gli Eroi furono mandati a cercare la Strega Reka per chiedere le sue Erbe Medicinali..

Come prima cosa seguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo** poi posizionare il seguente materiale al lato del tabellone di gioco:

- 1 Tassello Detriti
- il Mago Oscuro, La Strega
- 5 Pietre Runiche
- le Erbe Medicinali
- gli Asterischi
- i Tasselli Contadino
- le Tessere Creautra
- I Tasselli Nebbia

Posizionate **un Gor** nelle **Regioni 16, 25, 31, 44** e **uno Skral** nelle **Regioni 23 e 43**.

Ogni Giocatore lancia un **Dado Eroe** e si posiziona nella **Regione** che corrisponde al numero. Il **Gruppo** riceve **5 Monete d'Oro** che possono essere distribuite arbitrariamente e ciascun Eroe inizia con **2 Punti di Forza**.

L'Eroe con il **Rango più Basso** inizia.

Continua a Leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

Streghe, Streghe

A2

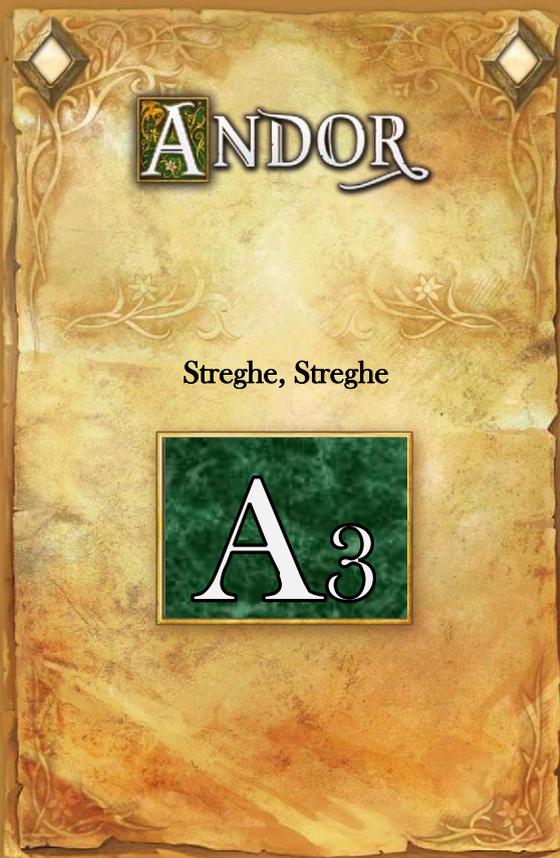
La nebbia sta salendo!

Seleziona i seguenti **5 Tasselli Nebbia**: La Strega, **2 Gor**, **2 Carte Evento**. Mischiali e mettili coperti nelle **Regioni 42, 44, 46, 64 e 56**. I rimanenti **Tasselli Nebbia** vanno posizionati coperti nella **Regione 80**.

Ogni volta che il **Narratore** muove in avanti di una **Lettera**, gli Eroi **scelgono un Tassello Nebbia** e lo posizionano su una **Regione** di loro scelta che presenta uno spazio apposito. **Le Regioni in cui si trovano gli Eroi** non possono essere selezionate. Su nessuna Regione possono trovarsi **due Tasselli Nebbia contemporaneamente**.

Tira un **Dado Eroe** e somma **50** al risultato, posiziona un **Troll** nella **Regione corrispondente** assieme ad una **Gemma**, contrassegna il Troll con un **Asterisco**, lo stesso non si muove dalla Regione e **deve essere sconfitto prima di poter raccogliere la Gemma**. Leggete la Carta Leggenda "**La Gemma**"

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A3

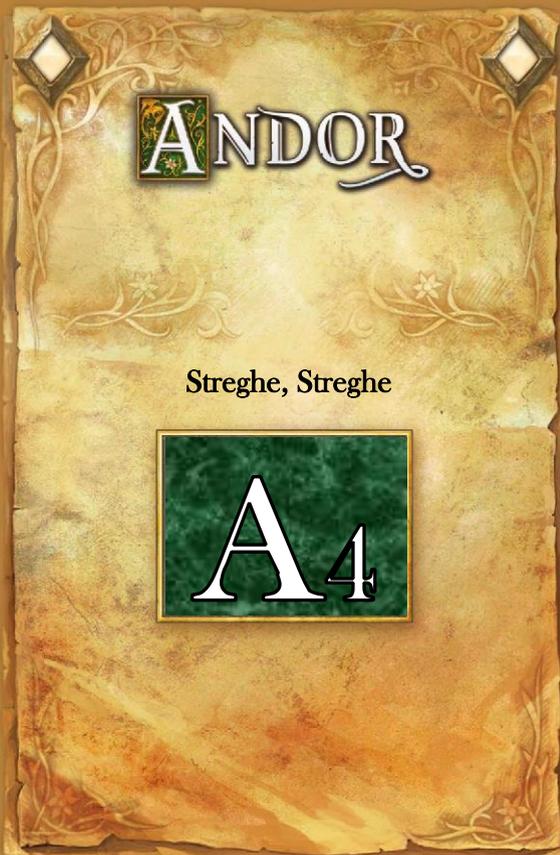


I Contadini si trascinarono nel Castello, ma la febbre causò danni devastanti.

Mettete due **Tasselli Contadino** su due supporti rossi e posizionateli nelle **Regioni 28 e 32**. I Contadini malati muovono all'Alba di una Regione verso il Castello. **Se arrivano alla Regione 0, la Leggenda è persa.** I Contadini possono stare sulla stessa Regione con una Creatura e non saltano alla Regione successiva. I Contadini non possono essere combattuti. Gli Eroi possono mettere **un Oltre (piena o mezza piena)** nella Regione dove è presente un Tassello Contadino, in tal caso lo stesso non si sposta nella fase successiva e **l'Oltre viene quindi rimossa.**

Posizionate una **Tessera Creatura** coperta sulle **Lettere I, J e K**. Scopritela ed eseguite le istruzioni una volta che il **Narratore** ha raggiunto la corrispondente **Lettera.**

Continuate a leggere sulla Carta Leggenda A4



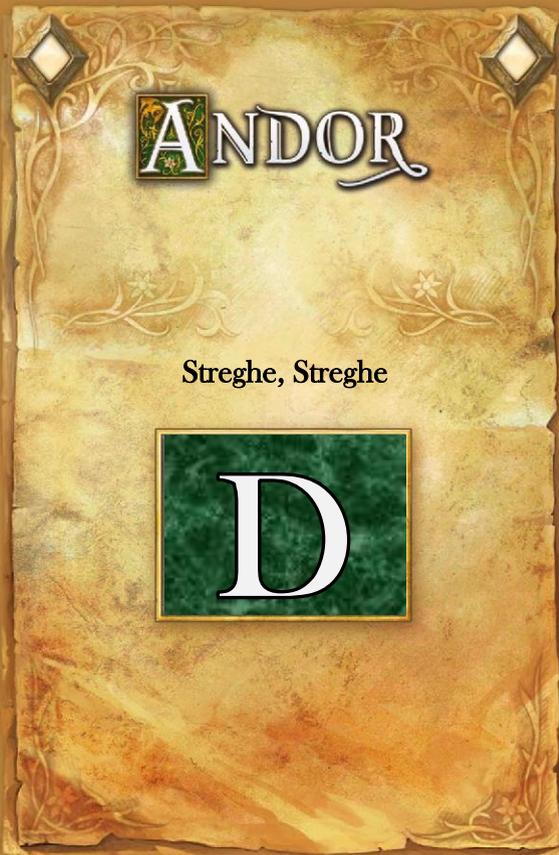
Gli Eroi erano impegnati nella ricerca della Strega mentre i Contadini malati e le orde di Creature si avvicinavano al Castello.

Determina con **un Dado** vicino a quale Lettera sulla Barra della Leggenda va posizionata la Carta Leggenda **"Il Nano Mercante"**.

Missione:

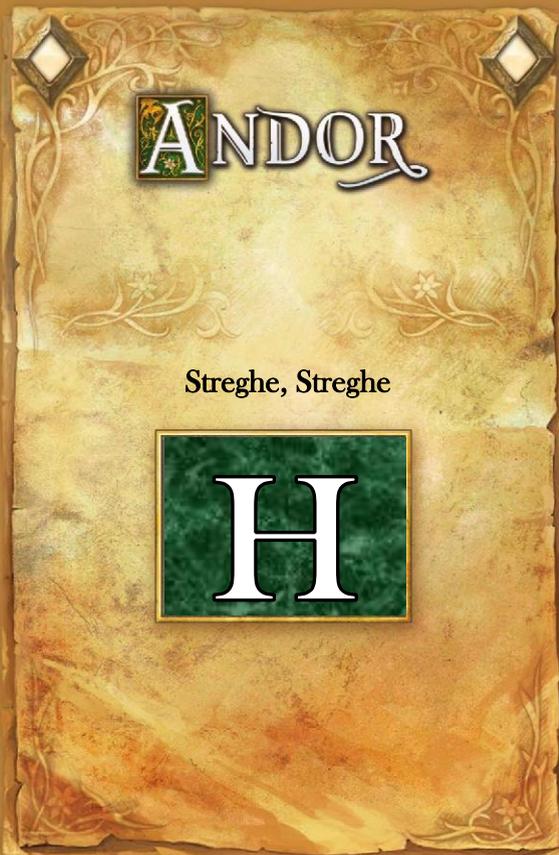
- trovare la Strega
- difendere il Castello
- curare I Contadini

ANDOR



Il flusso di Creature non voleva terminare e tutti si chiedevano cosa ci fosse dietro e come fosse collegato alla febbre!

Posizionate un **Gor** nelle **Regioni 49 e 54** ed uno **Skral** nella **Regione 39**.



Anche le Creature più grandi e pericolose si unirono alla marcia verso Castello!

Posizionate un **Troll** nella **Regione 30** e un **Wardrak** nella **Regione 46**.



ANDOR

Il Nano Mercante



Questa carta viene scoperta quando il Narratore raggiunge la Lettera corrispondente

Il Nano Garz era tornato e aveva offerto agli Eroi un affare un pò dubbio!

Il Nano può dire agli Eroi la posizione di **5 Pietre Runiche**.

Gli Eroi decidono:

- 1) Rifiutare l'affare e continuare a giocare

oppure

- 2) Pagare **5 Punti Volontà** e **1 Punto Forza** e piazzare **cinque** delle sei **Pietre Runiche** sulle Regioni determinate con un **Dado Creatura** (decine) e un **Dado Eroe** (unità)



ANDOR

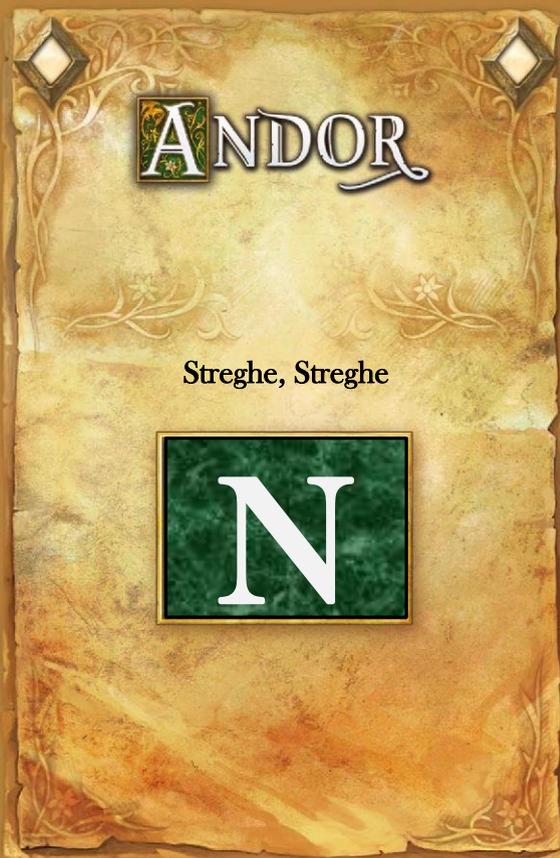
Desiderio



Il Genio era grato agli Eroi per la sua liberazione e gli concesse un desiderio

Gli **Eroi** coinvolti nella **vittoria sul Troll** possono scegliere uno dei desideri:

- Mettere **un'Erba Medicinale** nella **Regione 61**.
- Un **Eroe** ricevere **2 Punti Forza**.
- Uno degli Eroi si teletrasporta su qualsiasi Regione.
- Rimuovere una **Creatura** nelle **Regioni da 1 a 9** (senza ricompensa).
- Un Eroe riceverà immediatamente **6 Monete d'Oro**.
- Portare subito in gioco **3 Tasselli Nebbia** dalla **Regione 80**.
- Ricevere un potente **Arco Elfico** marcato con un **Asterisco** che colpisce a due Regioni di distanza.
- Mettere due **Contadini** sani nelle **Regioni 24 e 40**.



La Leggenda finisce bene se

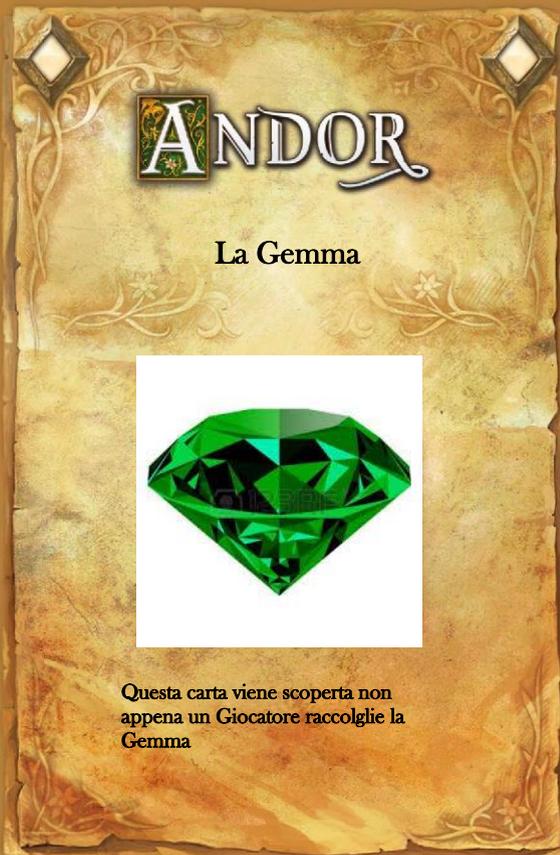
- I Contadini sono stati guariti e,
- il Castello è stato difeso e,
- Il Mutaforma è stato sconfitto

Ancora una volta, gli Eroi avevano creato una sorta di prezioso scudo contro il potere Oscuro!

La febbre imperversò in Andor e molti ne furono vittime. Il Mutaforma regnò a lungo e diffuse paura e terrore.

*. . . . I Contadini non sono stati guariti o,
. . . . il Castello non è stato difeso o,
. . . . il Mutaforma non è stato sconfitto*

La Leggenda finisce male se



Non appena un Eroe toccò la Gemma, la pietra iniziò a pulsare e del fumo cominciò a fuoriuscire. Il fumo si plasmò in una forma. Un Genio parlò con gli Eroi e fu grato a coloro che lo avevano liberato dalla Gemma in cui una Strega malvagia lo aveva rinchiuso. Prima di volare via esaudì un desiderio agli Eroi stupiti!

Gli Eroi hanno liberato un Genio intrappolato nella Gemma. Per gratitudine soddisfa un desiderio degli Eroi. **Leggere la Carta Leggenda "Desiderio"**

Questa carta viene scoperta non appena un Giocatore raccoglie la Gemma



ANDOR

Aiuto della Strega 1



Questa carta viene letta quando il Tassello Nebbia con la Strega viene attivato

Anche la Strega non sembrava star bene. La febbre ti ha colpito o sei solo preoccupato? Disse all'Eroe che avrebbe potuto aiutare, ma in cambio voleva un pezzo di minerale puro dalla Miniera. Se gli Eroi erano in grado di portarle tale cosa, lei poteva a sua volta preparare le Erbe Medicinali per la febbre.

Mettete un **Tassello Detriti** all'ingresso della **Miniera**. Gli Eroi possono comprare questo Tassello: Costa:

Con **2** Giocatori **2 Monete d'Oro**.
 Con **3** Giocatori **3 Monete d'Oro**.
 Con **4** Giocatori **4 Monete d'Oro**.

Quando un Eroe con il minerale puro torna dalla Strega, leggi la Carta Leggenda "**Aiuto dalla Strega 2**"



ANDOR

Aiuto della Strega 2



Questa carta viene letta quando gli Eroi tornano dalla Strega con ciò che desidera

Non appena la Strega ebbe in mano il minerale puro, si trasformò nel Mago Oscuro. Aveva ingannato gli Eroi. Il Mutaforma non poteva entrare nella Miniera dei Nani, così aveva ingaggiato gli Eroi sotto forma di Strega per procurargli il minerale. Ora poteva forgiare l'Amuleto del Dominio, per il quale aveva bisogno del minerale puro, nella sua grotta segreta nelle montagne e immediatamente si teletrasportò lì.

Posizionate il **Mago** nella **Regione 67** e mettete un **Troll** nella **Regione 66**. Il Troll non si muove e deve essere sconfitto. Lui sorveglia la Caverna. È un Troll di montagna con **20 Punti Forza** e **15 Punti Volontà**. Se un Eroe entra nella **Caverna (Regione 67)**, il Mago fugge e i suoi piani sono sventati, quindi piazzate il **Narratore sulla Lettera N**.

Nello stesso momento si mostra anche la **Strega Reka**. Metti la Strega nella **Regione 32** e aggiungi **due Erbe Medicinali**. Lascia agli Eroi che la visitano le Erbe Medicinali. **I Contadini sono guariti quando gli stessi e le Erbe Medicinali sono nella stessa Regione**. I Contadini tornano normali e le Erbe sono rimosse!