



Un fumo nero ricoprì il Regno di Andor. Gli umani erano fuggiti dalle Creature che avevano dato fuoco alle loro case e ai campi lasciando solo terra bruciata dietro di loro. Gli Eroi aveano poco tempo prima che le Creature raggiungessero il Castello.

Eseguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**, ad eccezione delle regole sui Pozzi, I Tasselli Nebbia e le Carte Evento Oro.

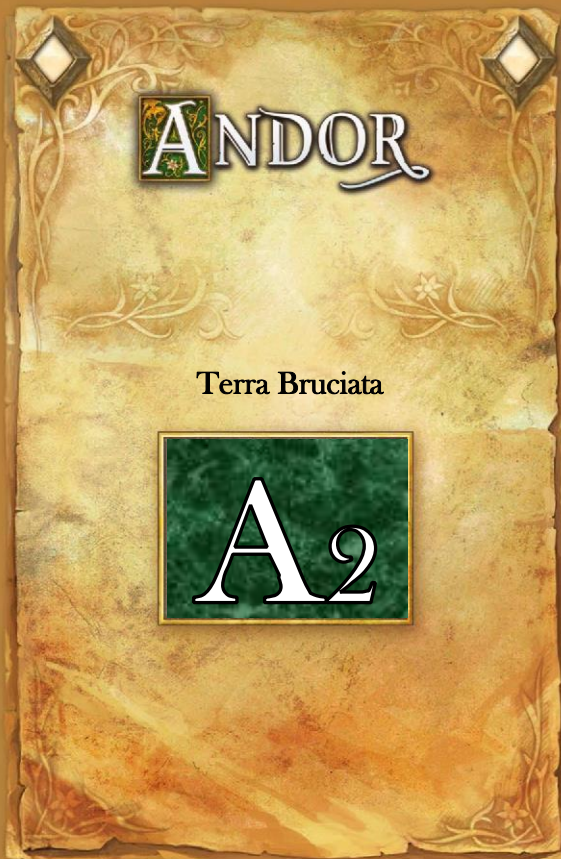
Posizionate i **Pozzi** nelle **Regioni 5 e 55**, e **1 Tassello Detriti coperto** nelle **Regioni 39, 40, da 42 a 46 e 64** e coprite gli **Scudi nel Castello** corrispondenti al numero di giocatori con una **X Rossa**.

Posiziona il seguente materiale accanto al Tabellone di Gioco:

- **3** Erbe Medicinali mescolate e coperte, **6** Pietre Runiche
- I **2** Tasselli Pozzo rimanenti, tutti i Tasselli Nebbia
- la Tessera "N"
- la Carta Leggenda "**Terra Bruciata**"
- gli Alleati Nani
- Il Mago Oscuro Varkur

Togli le **Pozioni della Strega** dalla scheda equipaggiamenti. La Pozione della Strega non è disponibile in questa Leggenda.

Continua a Leggere sulla Carta Leggenda A2



Ulteriori preparativi:

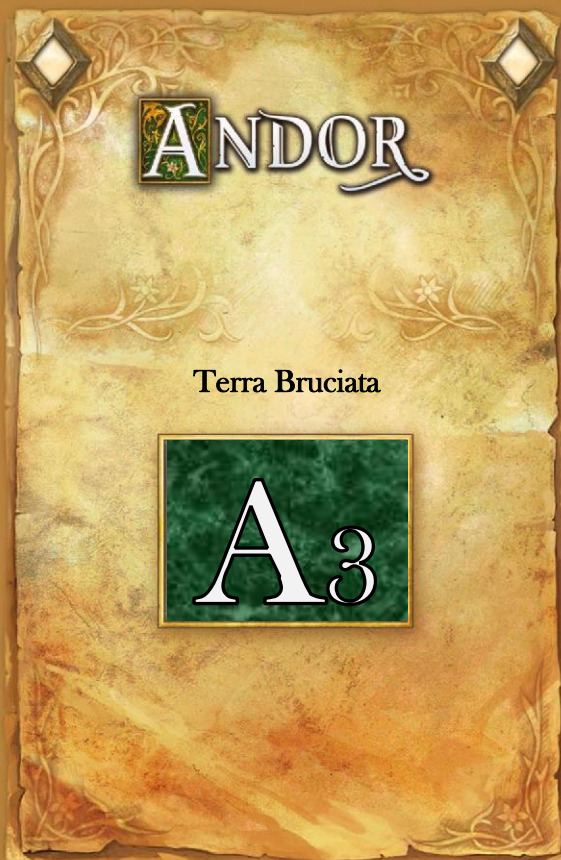
- Posizionate un **Gor** nelle **Regioni 9, 16, 24, 29** e uno **Skral** nelle **Regioni 35 e 38** e posizionate **1 Tassello Nebbia** coperto per ogni Creature.
- Mettete la **Tessera "N"**; con il lato verde in alto sulla **Lettera "N"** (con **2** giocatori), con **3** giocatori sulla **Lettera "M"** e con **4** giocatori sulla **Lettera "L"**.
- Collocate gli **Asterischi** sulle **Lettere H e N**.
- Selezionate le carte **15, 18, 20, 22 e 27** dalle **Carte Evento Oro** e rimettetetele nella scatola. Queste carte non entrano in gioco. Mescolate le restanti **Carte Evento Oro** e posizionatele accanto al Riquadro Alba.

Tirate una **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** per determinare la posizione di **5** delle **6** Pietre Runiche e di **2** delle **3** Erbe Medicinali. Se la Regione selezionata è già occupata da una **Creatura** o da un **Tassello Detriti**, la Pietra o l'Erba vengono spostate nella **Regione successiva seguendo le frecce**.

Missione:

Gli Eroi devono sconfiggere le Creature e liberare la Terra Bruciata (Tasselli Nebbia e Tasselli Detriti) dalle tracce della devastazione prima che il Narratore abbia raggiunto la Lettera N della Barra della Leggenda.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3



I Tasselli Nebbia:

.. contrassegnano i campi di terra bruciata. Un Eroe può rimuovere un Tassello Nebbia e rendere la terra fertile di nuovo dopo che la Creatura lascia la Regione o viene sconfitta. Un Tassello Nebbia **non può essere rimosso** mentre nella Regione è presente una Creatura. Rimuovere un Tassello Nebbia è considerata come una azione e **costa un'Ora** all'Eroe sulla Barra del Giorno. **Qualsiasi** Tassello Nebbia rimosso non verrà scoperto, ma attiverà immediatamente un evento (Carte Evento Oro) e successivamente **andrà nel magazzino**. Se il Tassello Nebbia è stato rimosso dalla **Regione 35**, un Pozzo viene posizionato nella Regione con la parte grigia rivolta verso l'alto e può essere riempito all'Alba successiva.

Le Creature:

... si muovono nella direzione delle frecce come al solito. Se una Creatura entra in una Regione all'Alba viene immediatamente aggiunto un Tassello Nebbia preso dal magazzino. Le Pietre Runiche e le Erbe Medicinali che si trovano su tale Regione **vengono rimosse dal gioco**. Se una Creatura raggiunge la **Regione 18** non si può più fare acquisti dal Mercante. Se la Creatura lascia la **Regione 18** o è stata sconfitta e il Tassello Nebbia è stato rimosso, il Mercante ritorna. Se una Creatura raggiunge il Castello (**Regione 0**), la Leggenda è **immediatamente persa**.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A4



Tasselli Detriti:

.. contrassegnano anch'essi i campi di terra bruciata. Quando un Eroe entra in una Regione con un Tassello Detriti per la prima volta, deve terminare il suo turno e la **Carta Leggenda "Terra Bruciata"** viene scoperta e letta. I Tasselli Detriti non possono essere scoperti con l'aiuto del Cannocchiale.

Posizionate gli **Eroi** dove l'Albero dei Canti nella **Regione 57**.

Ogni Eroe parte con **2 Punti di Forza**. **Il Gruppo guadagna 5 Monete d'Oro**. L'Eroe con il Rango più Alto inizia.



I Nani avevano sentito della devastazione delle Creature e offrirono il loro aiuto agli Eroi.

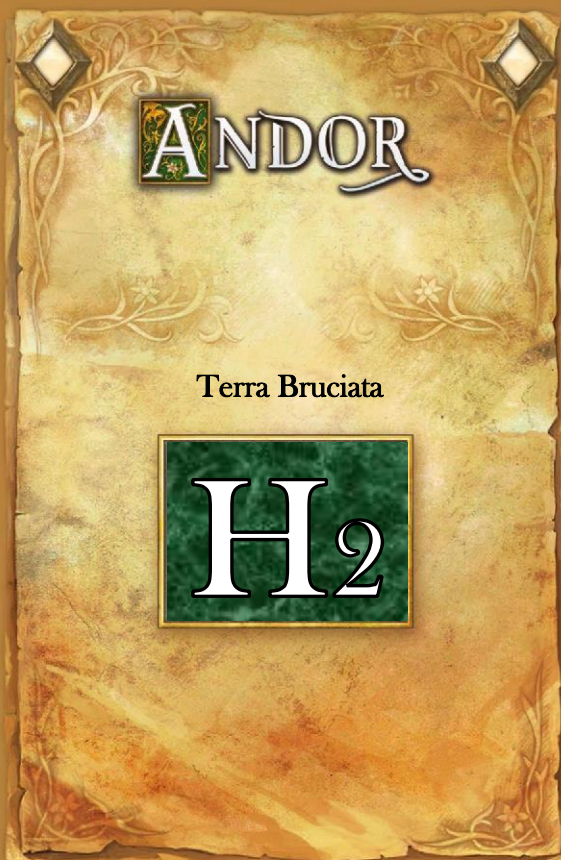
Posizionate gli **Alleati Nani** nella **Regione 71**. Un Eroe può ora muovere i Nani invece di spostarsi o combattere. **L'Eroe può spostare gli Alleati Nani di 1 Regione consumando 1 Ora sulla Barra del Giorno**. Se i Nani raggiungono una Regione con un Tassello Detriti il loro movimento termina.

L'Eroe che ha spostato i Nani può usare **2 Punti Volontà per rimuovere il Tassello Detriti** e rendere di nuovo fertile la terra. Se il Tassello Detriti viene rimosso dalla **Regione 45**, un Pozzo viene posizionato sulla Regione con il lato grigio rivolto verso l'alto, e può essere riempito all'Alba successiva. La rimozione del Tassello Detriti **non innescherà un evento**. Gli Alleati Nani **non possono essere usati in combattimento**.

Un forte rombo riempì l'aria e sulla Torre abbandonata ai piedi della montagna apparve Varkur avvolto dalle fiamme. Egli aveva guidato le Creature e bruciato la terra.

Posizionate il Mago Oscuro **Varkur** nella **Regione 83**.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda H2



Varkur può essere attaccato solo con Archi (o con l'aiuto dell'Arciere) dalle **Regioni 61, 64, 65 e 66**.

Varkur ha **12 Punti Volontà** e un numero di Punti di Forza che varia in base al numero dei giocatori:

Con **2 Giocatori** -> **6 Punti di Forza**

Con **3 Giocatori** -> **10 Punti di Forza**

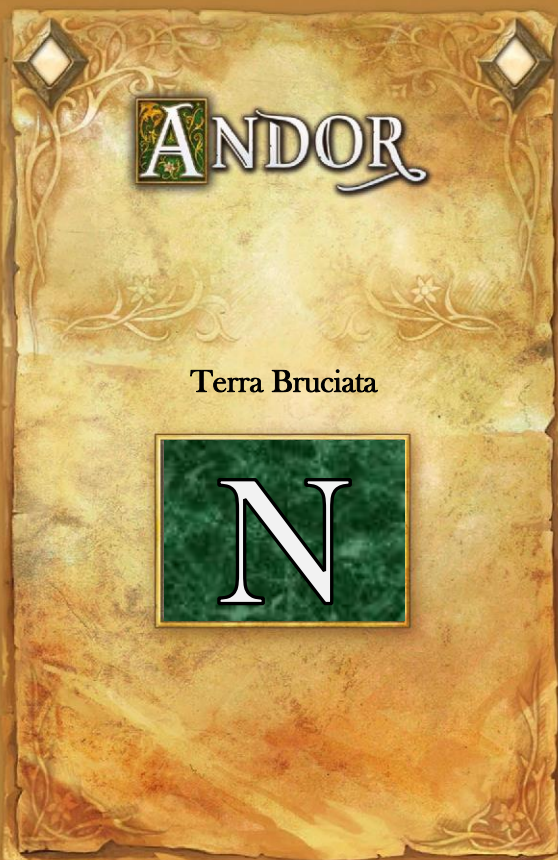
Con **4 Giocatori** -> **14 Punti di Forza**

Utilizza **sempre 2 Dadi Neri** e i risultati uguali sono sommati.

Obiettivo della Leggenda:

Gli Eroi devono liberare la terra bruciata (tutti i Tasselli Nebbia e i Tasselli Detriti) dalle tracce della devastazione prima che il Narratore raggiunga la Lettera "N" sulla Barra della Leggenda.

Gli Eroi devono sconfiggere Varkur. Non appena il Mago Oscuro è stato sconfitto, il Narratore viene spostato sulla Lettera "N" della Barra della Leggenda.



La Leggenda finisce bene se

..... il Mago Oscuro Varkur è stato sconfitto e.....
 tutte le tracce di devastazione nelle Regioni di terra bruciata sono state eliminate e
 il Castello è stato difeso

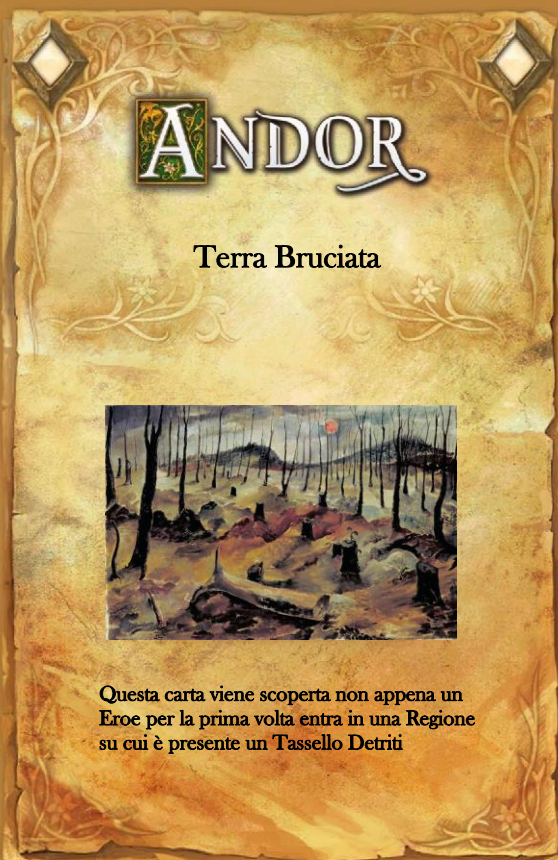
Gli Eroi avevano cacciato le Creature e sconfitto Varkur. I contadini tornarono nei loro campi e presto tutte le tracce del fuoco sparirono.

Le Creature marciarono sul Regno guidate da Varkur e le devastazioni che lasciarono rimasero visibili a

lungo.

..... Il Mago Oscuro Varkur non è stato sconfitto o
 Non tutte le tracce di devastazione sono state eliminate dalle Regioni di terra bruciata o
 Il Castello non è stato difeso

La Leggenda finisce male se



Le Creature avevano lasciato una scia di distruzione e l'estensione di tutto ciò divenne evidente mentre gli Eroi progredivano marciando lungo il Regno.

I Tasselli Detriti contrassegnano le Regioni di terra bruciata. Un Eroe che entra in una Regione con un Tassello Detriti può eliminarlo e così far tornare la terra fertile.

Eliminare un Tassello Detriti conta come una Azione e costa all'Eroe 2 Ore sulla Barra del Giorno.

L'Eroe può scoprire il Tassello Detriti e invece delle 2 Ore sulla Barra del Giorno può **utilizzare** un numero di **Punti Volontà** pari al **valore dello stesso**. L'Eroe può decidere dopo aver scoperto il Tassello.

Se viene eliminato il Tassello Detriti dalla **Regione 45**, posizionate un Pozzo con il lato grigio rivolto verso l'alto, potrà essere riempito all'Alba successiva.

Eliminare un Tassello Detriti **non innesca** un Evento.

Questa carta viene scoperta non appena un Eroe per la prima volta entra in una Regione su cui è presente un Tassello Detriti