

Prima di iniziare, leggere la carta leggenda "Setup".

Gli studiosi se ne vanno e con loro anche il debole suono delle loro voci.

"Discussioni che servono solo per mascherare la loro paura, discussioni che portano dubbi e non certezze.", un pensiero comune a tutti gli eroi.

<<Questo non gioverà al morale, ogni mattina questa gente si sveglierà con una sentenza di morte davanti agli occhi>>, la voce di uno degli eroi risalta attraverso il silenzio mattutino...

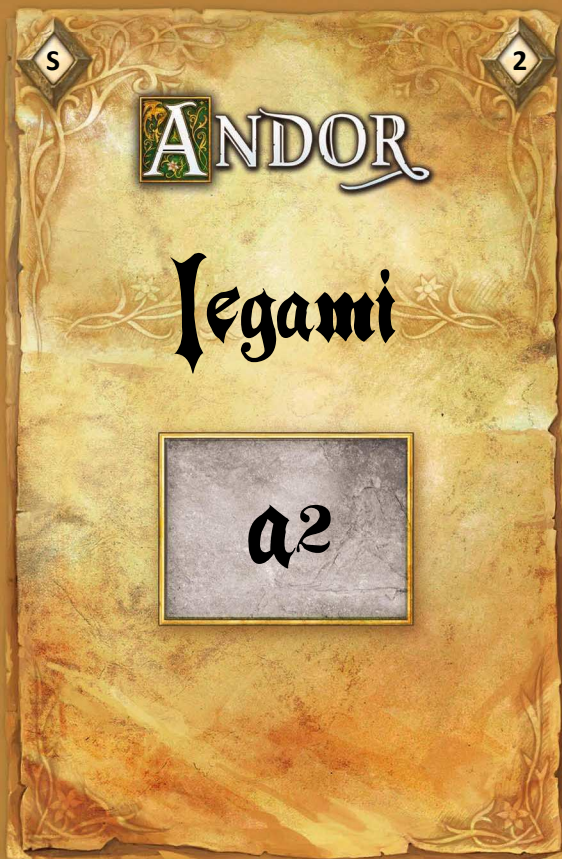
Lungo tutte le mura del castello è comparsa una scritta:

*"Amici miei, la vostra amata terra sarà mia.
Amici miei, la vostra amata vita sarà mia.
Amici miei, mi conoscete bene, mi chiamo Valkur".*

Forse Reka potrà darci una mano.

Posizionare la Strega sulla Vecchia Torre

→ **Continua sull' A2.**



Quando gli eroi raggiungono la Strega, leggere la carta Leggenda "Strega".

Leggere le carte Leggenda "Gruppi" e "Alba".

Generare le seguenti Creature:

- 2 Eroi: 2 Gor, 1 Skraal e 1 Troll
- 3 Eroi: 2 Gor, 1 Skraal e 2 Troll
- 4 Eroi: 4 Gor, 2 Skraal e 2 Troll

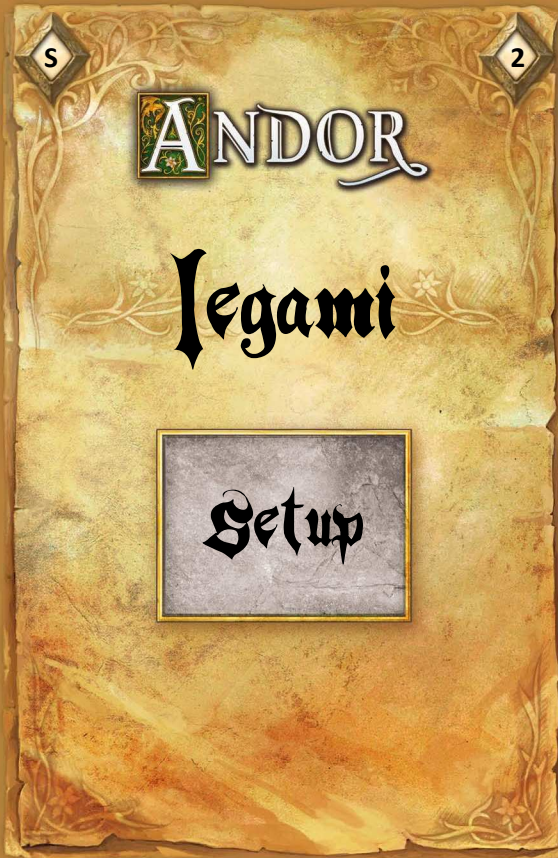
Missione:

Almeno un eroe deve andare a parlare con la Strega.

Posizionare gli Eroi nel Castello.

Inizia l'eroe con il Rango più alto.

Ogni Eroe riceve 6 Monete D'oro e può comprare equipaggiamenti o Punti Forza.



Eliminare dai tasselli Nebbia, quello della Strega e seguire le istruzioni della “**Lista di Controllo**”.

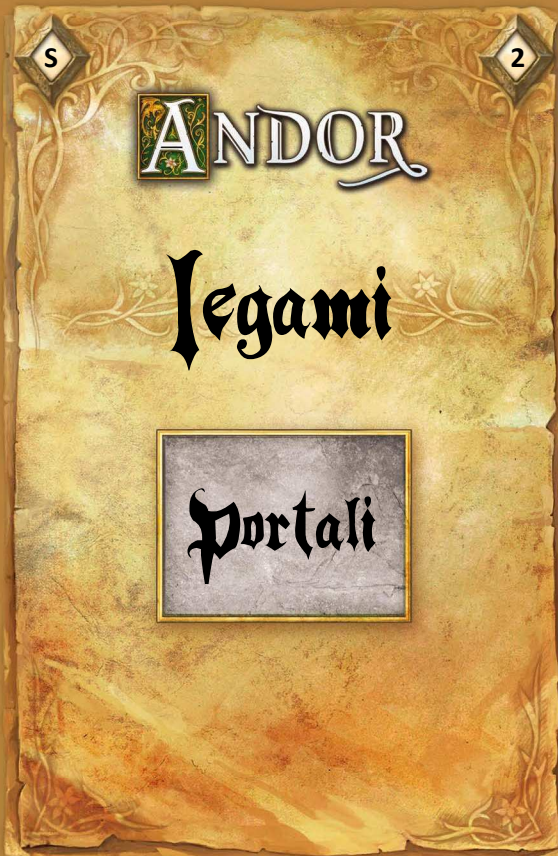
Mischiare casualmente il seguente materiale:
6 Pietre Runiche e 3 Erbe Medicinali.

Posizionare sulla mappa 5 Pietre Runiche, 3 Erbe Medicinali e la Vecchia Torre (un giocatore lancia un proprio dado e un dado rosso, il rosso indica le decine e l'altro le unità, il risultato indica la regione dove posizionare l'elemento).

L'avidità è dappertutto!!

Posizionare i 4 Contadini nel castello, in questa Leggenda i Contadini difendono il Castello solo se vengono pagati, per 2 Monete d'oro un contadino accetta di difendere il castello, per pagare un contadino un eroe deve trovarsi nel castello, pagare 2 monete d'oro e girare il contadino tra gli scudi d'oro.

Leggere la carta Leggenda “**Portali**”.



In questa Leggenda sono presenti i Portali, il numero dei Portali dipende dal numero degli Eroi (Posizionare un Asterisco che indica il Portale nelle Regioni riportate):

- 2 Eroi → Regioni: 24, 39
- 3 Eroi → Regioni: 24, 39, 49
- 4 Eroi → Regioni: 24, 39, 49, 17

Ogni volta che una Creatura entra in gioco, lanciare 1 dado e posizionare la Creatura seconda la tabella:

Dado	N° Giocatori / Portale		
	2	3	4
1	24	24	24
2	24	24	39
3	24	39	49
4	39	39	17
5	39	49	\
6	39	49	\



Valkur comanda queste creature.

In questa Leggenda le Creature cooperano, se una regione è occupata da una Creatura, altre Creature possono entrare e rimanere in quella stessa regione (non si verifica il fenomeno dello "scavalcamento").

La cooperazione è pericolosa.

Quando si combatte, tutte le creature della regione partecipano al combattimento, le creature sommano tutti i loro punti forza e per ogni creatura lanciare i dadi relativi, il gruppo di creature ha punti volontà della Creatura più forte presente.

Es. Una regione contenente 2 Gor e 1 Skraal, si lanciano i dadi per ogni creatura, prendere i rispettivi dadi migliori, sommare 10 punti forza, i punti Volontà del gruppo equivalgono a 6.

Se gli eroi perdono un combattimento, tutti gli eroi perdono l'ammontare di punti volontà.

→ **Continua su Gruppi 2**



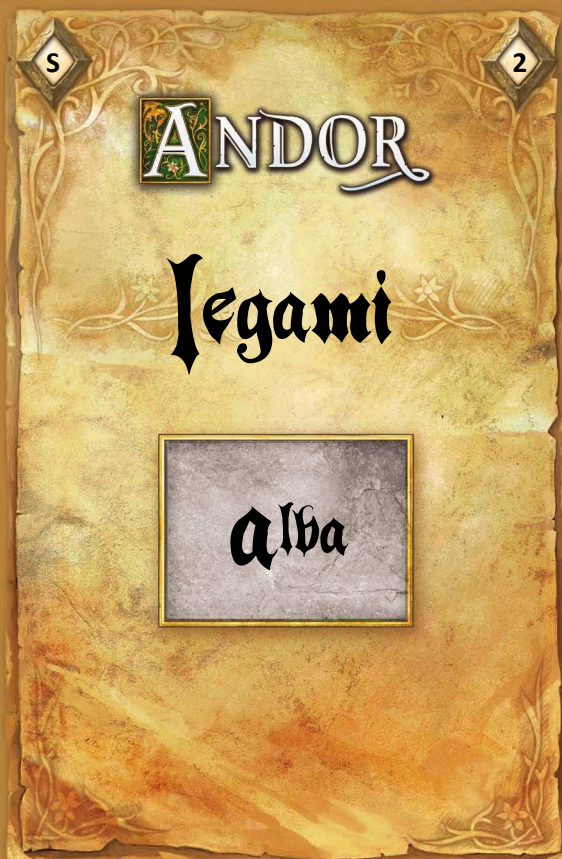
Se i Punti Volontà del Gruppo di Creature arriva a 0, gli eroi che hanno partecipato al combattimento si dividono arbitrariamente il bottino complessivo sommando tutte le ricompense di ogni Creatura sconfitta.

Es. Se si sconfigge un Gruppo formato da 2 Gor e 1 Skraal si ottengono una combinazione di 8 Monete/Punti Volontà.

Importante: Quando si sconfigge un Gruppo di Creature:

1. Avanzare il Narratore di una Lettera.
2. Generare la Creatura più forte del Gruppo.
3. Avanzare tutte le Creature di una Regione.
4. Risolvere una Carta Evento.

Anche una solo Creatura è vista come Gruppo.



Valkur è instancabile, sembra che non dorma mai!

Ad ogni alba dopo il movimento delle Creature, vengono generate delle altre in base al numero di Eroi:

- 2 Eroi: 2 Gor e 2 Skraal
- 3 Eroi: 3 Gor, 2 Skraal e 1 Troll
- 4 Eroi: 4 Gor, 3 Skraal e 1 Troll

Se una Creatura non è presente nella riserva, non va messa.



Gli eroi che si trovano nella torre possono esplorarla. Bisogna pagare 2 Punti Volontà, lanciare un dado e seguirne il risultato:

- 1: *I corridoi sono disseminati di trappole*
- Perdi 2 Punti Volontà;
- 2: *Trovi una strana pozione su un tavolo di una stanza, ti senti obbligato a berla*
- Guadagni 5 Punti Volontà;
- 3: *Trovi e apri uno scrigno*
- Guadagni 3 Monete D'oro;
- 4: *I corridoi si aprono come un labirinto, vaghi disorientato*
- Non trovi nulla;
- 5: *Questa atmosfera è opprimente, e quest'aria mi sta indebolendo*
- Perdi 1 Punto Forza;
- 6: *Incontri uno spirito:*
- Puoi pagare 4 Monete D'oro per avere la Pietra Runica rimanente.
Se la Pietra già è stata data, vedi 4;



Appena entrate nella torre, sentite come se un tappeto vi si aprisse sotto i piedi, lo percorrete attraverso i vasti corridoi e scale della vecchia torre. In cima vi aspetta Reka, molte voci parlano di questa Strega, per alcuni è pericolosa quanto lo stesso drago Tarok, per altri è un enigma ancora da comprendere, per altri è solo una bottegaia, vende intrugli miracolosi a caro prezzo.

“Vieni, entra eroe delle vaste Terre di Andor, sapevo che saresti venuto, fai la vece dei tuoi amici”, si gira e ti guarda negli occhi, rimani bloccato, in quel istante ti scruta l’anima...

“Odio, rancore, disprezzo... sentimenti che qualsiasi uomo o donna nella loro vita almeno una volta provano, sono un marchio indelebile per chi sa leggere nel cuore delle persone”...

“Mi domando, voi che cercate di difendere Andor dal male, riuscirete a difendere questa terra da voi stessi?”

→ Continua su “Strega 2”



“I vari combattimenti che avete fatto con Valkur, sono stati soltanto dei giochi creati stesso da quel mago per ottenere informazioni su di voi, non so come ha fatto ma ha creato degli spettri che hanno le vostre abilità e caratteristiche, sono nati dal male che avete dentro di voi..., per chiudere quei portali dovete sconfiggere voi stessi”

“Attenti però, il legame che vi lega dovrà essere molto forte, ognuno di voi non può sconfiggere il proprio spettro, dovrete fidarvi degli altri, riguardo me posso vendervi le mie pozioni al solito prezzo, ma le ho modificate”.

Leggere la carta Leggenda **“Spettri”**.

L’eroe ottiene una Pozione di Strega.

“Questa torre ha un passato nascosto nel mistero, vi do il permesso di cercare fortuna tra le sue mura”

Leggere la carta leggenda **“Vecchia Torre”**.

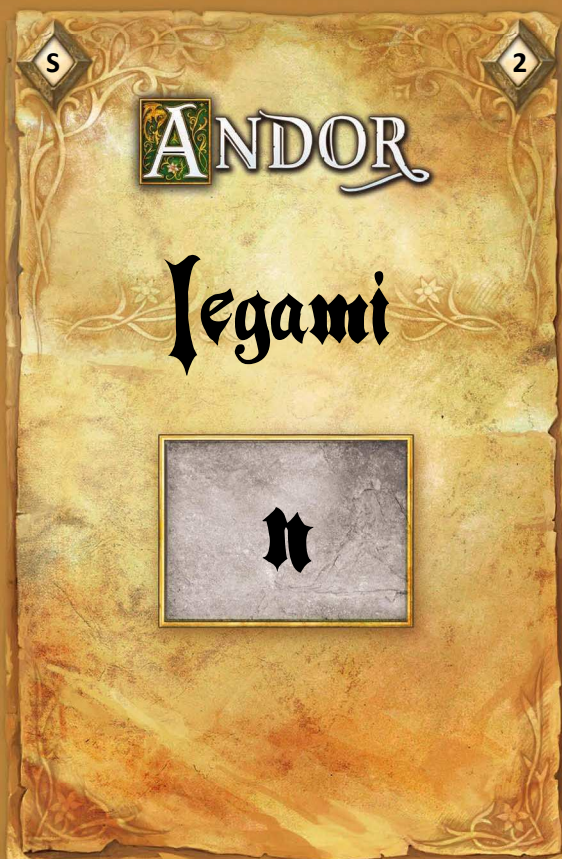
→ Continua su **“Strega 3”**



La Pozione di Strega ha un effetto aggiuntivo.

Un eroe che si trova in una regione contenente Creature, può utilizzare metà Pozione per spostare un qualsiasi numero di queste Creature in una regione adiacente.

Importante: Una volta sconfitto l'ultimo spettro spostare il Narratore sulla Lettera N.



La Leggenda ha un **lieto fine** se...

... Il Castello è stato difeso e...

... Gli Spettri sono stati uccisi

Appena ucciso l'ultimo Spettro, i Portali e le Creature uscite da essi svaniscono come polvere portata dal vento.

Gli eroi hanno superato loro stessi, il legame che hanno tra di loro ha superato la pazzia di Valkur.

La leggenda finisce male se...

... il Castello non è stato difeso o...

... Gli Spettri non sono stati sconfitti

Leggenda creata da Shooock



Ogni eroe ha il suo spettro:

- (Mago) Liphardus ↔ Eara
- (Guerriero) Thorn ↔ Mairen
- (Arciere) Pasco ↔ Chada
- (Nano) Kram ↔ Bait

Posizionare gli Spettri arbitrariamente, 1 per ogni regione contenente un portale, un eroe può sconfiggere solo **uno Spettro che non sia il suo**.

Obbiettivo della Leggenda:

Gli eroi vincono quando il Narratore raggiunge la Lettera N se...

... il castello è stato difeso e...

... sono stati sconfitti tutti gli Spettri

Importante:

Ogni volta che viene sconfitto uno Spettro, le creature si muovono di 1 regione.

→ ***Continua su "Spettri 2"***



Per iniziare Il combattimento contro gli Spettri bisogna che tutti gli eroi si trovano in un portale diverso, una volta che uno spettro è stato sconfitto gli eroi non possono abbandonare le regioni se non sconfiggono lo spettro della propria regione e non possono combattere gli altri Spettri.

Gli spettri hanno:

- **Punti Forza:** Eroe Associato
- **Punti Volontà:** 14
- **Dadi:** Eroe Associato

Regole Speciali: Gli spettri hanno le Capacità Speciali degli Eroi, e lanciano i dadi nello stesso modo.

Gli spettri **non** hanno l'equipaggiamento degli eroi.

Importante (durante il gioco): Se in qualsiasi momento muore un eroe, spostare il Narratore sulla Lettera N.