

LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**

**O1**

Questa Leggenda è composta da 18 Carte:  
O1, O2, O3, O4, O5, O6, Z, 2x "Irja, la Sirena",  
2x "I Rapitori di Grenolin", 2x "Il Fuoco  
Eterno", "I Portali Temporal", 2x "Ghiaccio", "Il  
Guerriero Sconosciuto", "Warx, il Re dei Nerax"

Questa Leggenda si svolge sul lato Nord del tabellone.

- Piazzate la "Polvere di Nixen" vicino al tabellone di gioco. Mischiate gli altri Doni del Nord e piazzateli coperti lanciando due dadi bianchi.
- Seguite tutte le istruzioni della lista di controllo di "Lista di controllo della mappa da gioco Nord".
- La nave inizia con la prua sbloccata.
- Piazzate 2 Ferro, 3 Fuoco Eterno, l'Anello Marcatore e lo Scudo della Tempesta vicino al tabellone da gioco.
- Piazzate il "Guerriero sconosciuto", "Warx, il Re dei Nerax" e "Irja, la sirena" vicino al tabellone da gioco.
- Rimuovete dai Tasselli Creatura "1 Nerax su IV, 1 Arrog su I".
- Mischiate i rimanenti 9 Tasselli Creatura a faccia in giù. Piazzateli rispettivamente su P, R, S, T, U, V e W.
- Rimuovete dai Tasselli Neve i 9 "Legna da Ardere", i 2 "Freddo improvviso" e un "Fuoco Eterno". Mischiate gli altri 28 a faccia in giù e piazzateli vicino al tabellone da gioco.
- Pescate una delle due carte "I Rapitori di Grenolin" e posizionatela a faccia in giù vicino al tabellone da gioco. Riponete l'altra nella scatola.
- Piazzate la carta "Irja, la sirena I" accanto al Percorso Leggenda, in modo che la freccia indichi Q per 2 giocatori e R per 3 o 4 giocatori.
- Piazzate un asterisco su Z.

Continua sulla carta Leggenda O2. →



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**

**O2**

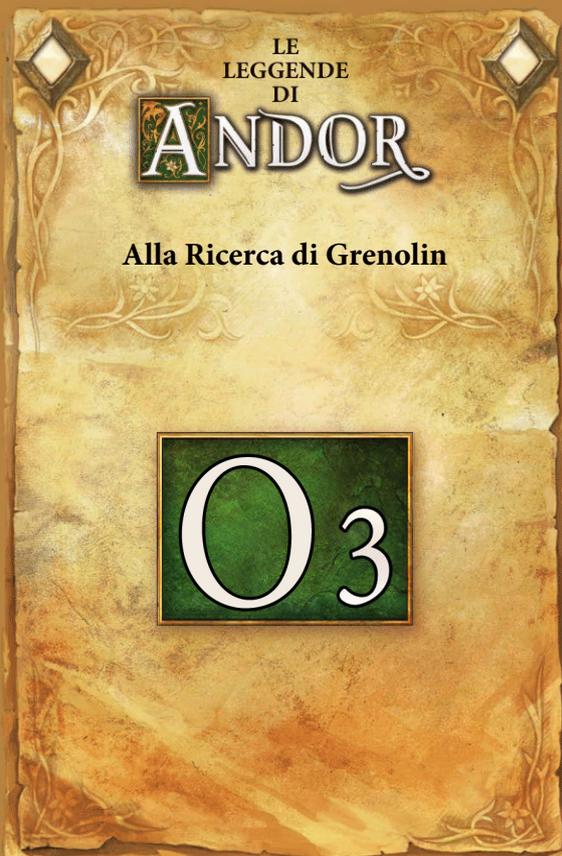
- Piazzate tutti gli Eroi sulla tessera della nave e posizionate la nave di legno sulla casella in mare contrassegnata dal 6 nero.

*Gli Eroi erano affacciati al parapetto dell'Aldebaran e guardavano verso Nord, in lontananza i fari illuminavano la loro tratta verso l'orizzonte, indicando la strada verso Hadria.*

*I loro pensieri erano ancora alla battaglia contro le Potenze del Mare, dove avevano vinto gloriosamente, finché il rumore scricchiolante di collisione col ghiaccio non riportò il loro sguardo sul mare. I lastroni di ghiaccio andati alla deriva dal Nord si avvicinavano sempre più, ritardando così il viaggio dell'Aldebaran. "Avremmo dovuto ascoltare Merrik e rimanere sulle Isole Nebbiose," disse uno degli Eroi. "Così tanto ghiaccio, ed è molto insolito sia così vicino alla costa... era un un avvertimento più che sufficiente."*

Piazzate ora le lastre di ghiaccio sul tabellone distribuendo i rimanenti 28 Tasselli Neve sulle caselle del mare, seguendo la mappa di riferimento.

Continua sulla carta Leggenda O3. →



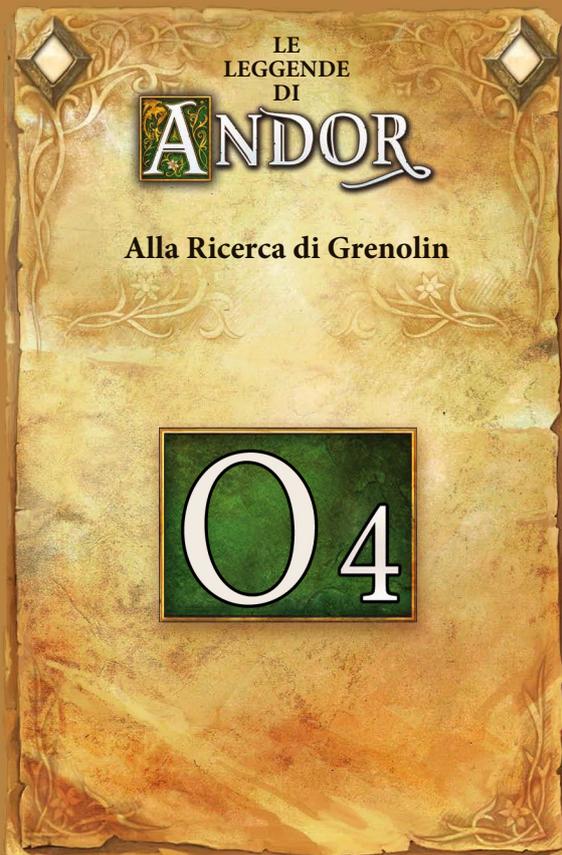
*Non erano solo le lastre di ghiaccio a preoccupare gli Eroi. L'improvviso inizio dell'inverno aveva colpito anche le Isole Nebbiose. I residenti si erano chiusi nelle loro case a causa di quel freddo gelido, e la vita nelle città si era completamente fermata.*

Piazzate una X rossa sul simbolo della conchiglia della Regione 91, il simbolo del tronco della Regione 100 e il simbolo dei Punti Volontà della Regione 114. Per adesso, gli Eroi non possono scambiare conchiglie o tronchi per monete d'oro, Punti Volontà o Punti Gloria, e neanche recuperare Punti Volontà dalla Regione 114. Si può entrare in queste Regioni come di consueto e il Mercante nella Regione 91 è attivo. Piazzate **1 gor** sulla Regione 100 e contrassegnatelo con un asterisco. Questo gor **non** costa Punti Gloria all'Alba e **non può** essere attaccato. Piazzate **1 Tassello Creature del Nord** coperto nella Regione 91 e **1 Tassello Relitto** coperto nella Regione 114. Questi Tasselli non possono essere scoperti entrando nelle Regioni, usando un Cannocchiale o per Capacità speciale di un Eroe.

*Come se tutto ciò non fosse già abbastanza grave, un falco raggiunse gli Eroi con un messaggio inquietante: Grenolin, il bardo, era stato rapito e tenuto prigioniero in un luogo sconosciuto.*

*Chi avrebbe cantato ora le gesta gloriose degli Eroi? E chi oltre agli Eroi sarebbe riuscito a trovare dove era tenuto prigioniero Grenolin?*

Continua sulla carta Leggenda O4. →



**Molto Importante: in questa Leggenda, gli Eroi non possono ottenere Punti Gloria dalla sconfitta delle Creature!**

Gli Eroi possono scegliere solo Monete d'Oro e / o Punti Volontà come ricompensa. Piazzate come promemoria un asterisco vicino all'indicatore delle Creature o coprite il simbolo Punti Gloria.

Piazzate **Grenolin** su Z.

**Missione:**

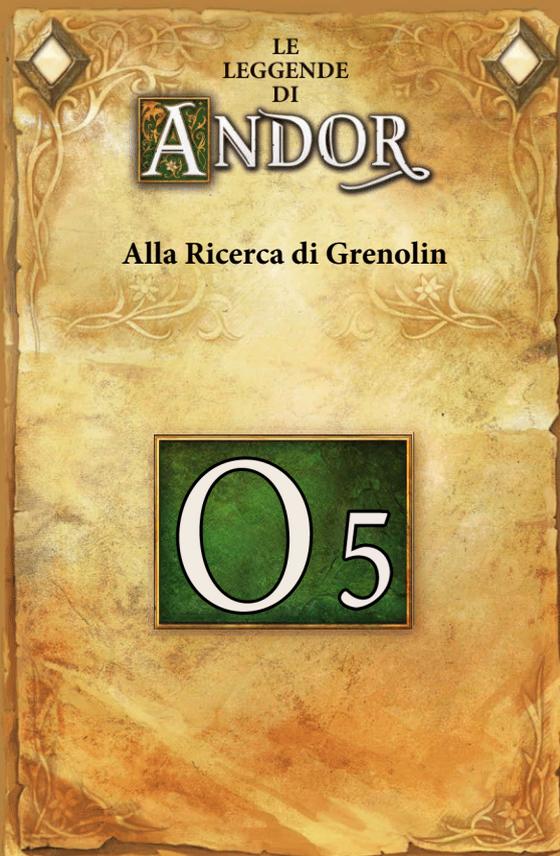
- Il Bardo non deve scendere a 0 Punti Gloria.
- Gli Eroi devono trovare e liberare Grenolin prima che il Narratore arrivi alla lettera Z.

*"Chiunque abbia rapito Grenolin ha dovuto attraversare il mare," disse uno degli eroi, "potrebbero aver lasciato delle tracce nella neve."*

Gli Eroi devono trovare e attivare il **Tassello Neve "Gloria +1"**. Quando viene trovato, scoprite e leggete subito la carta "Il Rapitore di Grenolin".

Quando un Eroe è sulla nave o sulla terra ferma, adiacente ad un Tassello Neve, può eseguire l'azione "**Esplorazione Tassello Neve**" al costo di **1 Ora** sul Contatore delle Ore e **scopre quel Tassello Neve**. Questo **non** attiva l'effetto del Tassello. I Tasselli Neve **non** possono essere scoperti dal Cannocchiale.

Continua sulla carta Leggenda O5. →



Quando la nave entra in uno spazio di mare contenente una lastra di ghiaccio, **deve** fermare il movimento e **attivare** subito il tassello. L'Eroe che ha guidato la nave sulla lastra di ghiaccio (che venga scoperta o no) perde dei **Punti Volontà** in base al numero di giocatori: **2 giocatori = 2 Punti Volontà, 3 giocatori = 3 Punti Volontà, 4 giocatori = 4 Punti Volontà**. Piazzate come promemoria un asterisco sulla nave di legno.

**Importante:** I Tasselli Neve "**Ghiaccio**" (x12), "**Fuoco Eterno**" (x3) e "**Portale**" (x3) hanno un **significato diverso** sia in questa Leggenda, sia ad Hadria. Leggete le carte "I Portali Temporal", "Il Fuoco Eterno I" o "Ghiaccio I" quando il tassello corrispondente viene scoperto per la prima volta.

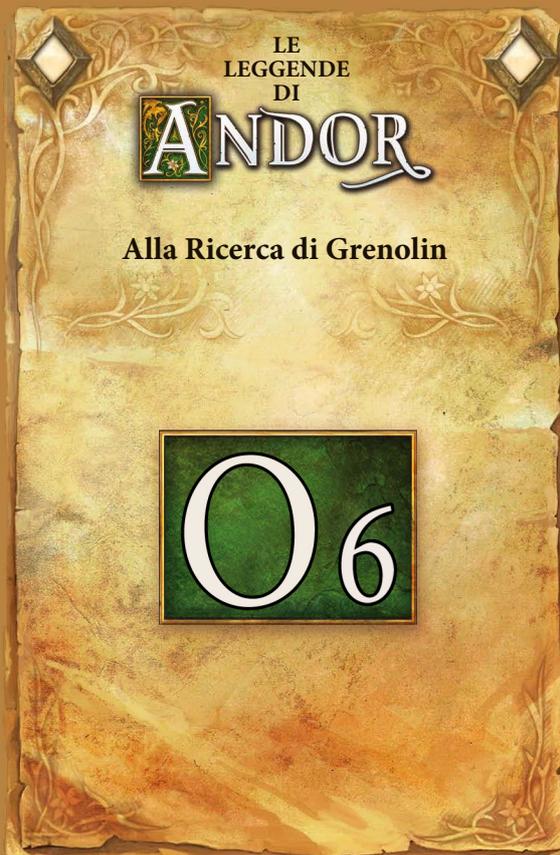
**Attenzione:** scoprire i Tasselli "Fuoco Eterno" porterà in gioco Gor, Tasselli Creature del Nord e Tasselli Relitto nelle Regioni 91, 100 e 114.

*Gli Eroi guardarono scettici l'intaglio artistico della prua dell'Aldebaran, poi il ghiaccio in acqua: "Torniamo indietro. L'Aldebaran non durerà a lungo se continuiamo."*

*Un altro Eroe rispose pensieroso, "Se rinforzassimo la prua dell'Aldebaran con il ferro della Sala d'Argento, potremmo farci strada nel ghiaccio senza problemi."*

Piazzate **un pezzo di Ferro** se giocate in 2 o **due pezzi di Ferro** se giocate in 3 o più giocatori, nella Regione 91. Un Eroe che ha almeno 4 Punti Forza può trasportare un pezzo di ferro sulla sua Tessera Eroe, posizionandolo alla sinistra del segnalino Punti Forza.

**Continua sulla carta Leggenda O6.** →



Quando la nave è al pontile della Regione 100 e **tutti i pezzi di ferro in gioco** sono entrambi nella Regione 100 o trasportati da un Eroe a bordo della nave, allora i costruttori navali di Werftheim possono rinforzare la prua dell'Aldebaran. Questa azione conta come acquisto di un'espansione e costa oro al gruppo! Il ferro viene quindi posizionato sulla Tessera Nave, vicino alla prua.

**Nota:** 2 pezzi di ferro contano come un'espansione e possono essere utilizzati solo insieme.

**Importante:** Una volta che la nave è stata rinforzata, passare sulle lastre di ghiaccio **non costerà più** Punti Volontà agli Eroi. Rimuovete quindi l'asterisco dalla nave.

Piazzate **1 Nerax** su I e **1 Troll del mare** su IV. Lanciate un dado rosso.

1 o 2: Piazzate **1 gor** nella Regione 73.

3 o 4: Piazzate **1 gor** nella Regione 105.

5 o 6: Piazzate **1 gor** nella Regione 108.

Scoprite uno Scudo Eroe. **Questo Eroe ottiene 1 Punto Forza** e mette il suo disco sul gallo del riquadro Alba.

Scoprite un altro Scudo Eroe. **Questo Eroe ottiene 2 Punti Forza**.

Il **gruppo di Eroi** riceve **3 Monete d'Oro, 8 Punti Volontà** e **uno Scudo danneggiato**. L'Eroe col disco sul gallo inizia.

Per **abbassare la difficoltà**, **Merrick** può essere piazzato a bordo della nave. Quando Merrick è a bordo, l'Aldebaran passa sopra le scogliere.

LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**

**Z**

La Leggenda è **vinta** se...

...Warx o il Guerriero sconosciuto sono stati sconfitti, e...

...il bardo non è sceso a 0 Punti Gloria.

*Gli Eroi avevano liberato Grenolin nonostante tutte le avversità e sfide affrontate. La canzone che il Bardo avrebbe cantato sulla fama degli Eroi sarebbe stata sentita ben oltre il Mare di Hadria.*

*L'ultima lastra di ghiaccio si sciolse alla luce calda dell'alba e lentamente l'Aldebaran riprese a muoversi. Anche se negli ultimi tempi le loro vite avevano vissuto esperienze entusiasmanti, gli Eroi non avevano mai perso di vista il loro vero obiettivo: Hadria.*

La Leggenda è **persa** se...

...Warx o il Guerriero sconosciuto non sono stati sconfitti, o...

...il bardo è sceso a 0 Punti Gloria.



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**



**Irja, la Sirena I**  
Scopri questa carta appena il Narratore raggiunge la lettera indicata.  
*Nota: Se sono presenti anche dei Tasselli Creatura, questa carta viene letta per ultima.*

*Si udi un tuffo e subito Irja, la sirena, apparse tra le lastre di ghiaccio. "Posso aiutarvi", disse con dolcezza.*

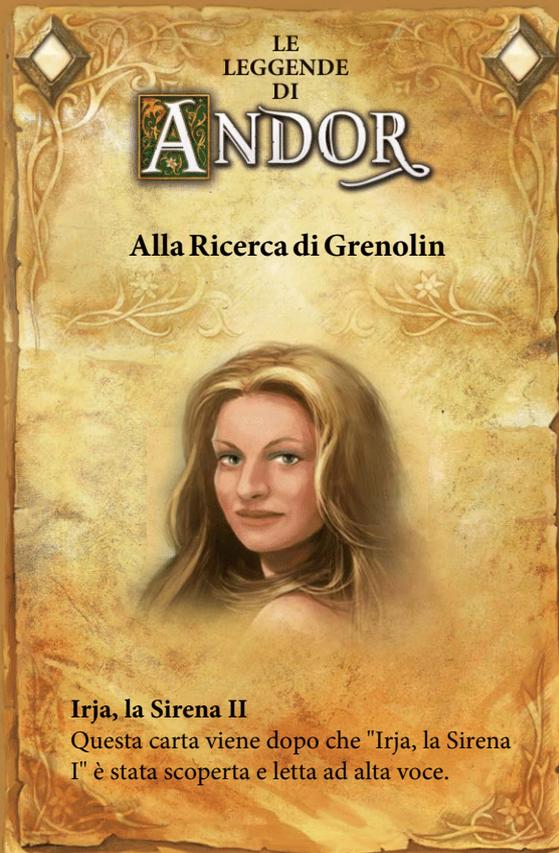
Piazzate **Irja** nella casella di mare della nave. Piazzate la **Polvere di Nixen** nella cabina della nave, che **non deve** essere rimossa dalla cabina. In questa Leggenda la Polvere di Nixen **non può** essere usata come di consueto. Ogni Eroe può eseguire l'azione "**Muovi Irja**" per muoverla 4 caselle di mare al costo di 1 Ora sul Contatore delle Ore (può essere spostata più volte in un turno). Irja può attraversare o fermarsi sulle scogliere e sulle lastre di ghiaccio. Non può mai andare nelle Regioni. Irja non può scoprire le lastre di ghiaccio né attivarle.

Un Eroe che si trova **a bordo della nave** può usare la Polvere di Nixen **una volta al giorno**. Questa azione è gratuita e non costa ore. L'Eroe può scegliere tra due opzioni:

1. Quando Irja è **su una casella** con un tassello "**Ghiaccio**" scoperto: il "Ghiaccio" può essere rimosso dal tabellone e piazzato vicino ad un Tassello Creature del Nord sul Percorso Leggenda. Questa azione **non** costa Gloria agli Eroi.  
*Nota: La funzione di questo Tassello "Ghiaccio" è spiegata nella carta "Ghiaccio I", che può essere letta dopo aver scoperto il relativo Tassello per la prima volta.*

Continua sulla carta "**Irja, la Sirena II**".





- Quando Irja è **su una casella** con una Creatura: l'Eroe che usa la Polvere di Nixen **lancia un dado nero** e **muove** la Creatura dalla casella di Irja alla casella contrassegnata dal risultato del dado.  
*Nota:* le Creature possono essere mosse anche su caselle contenenti Relitti.

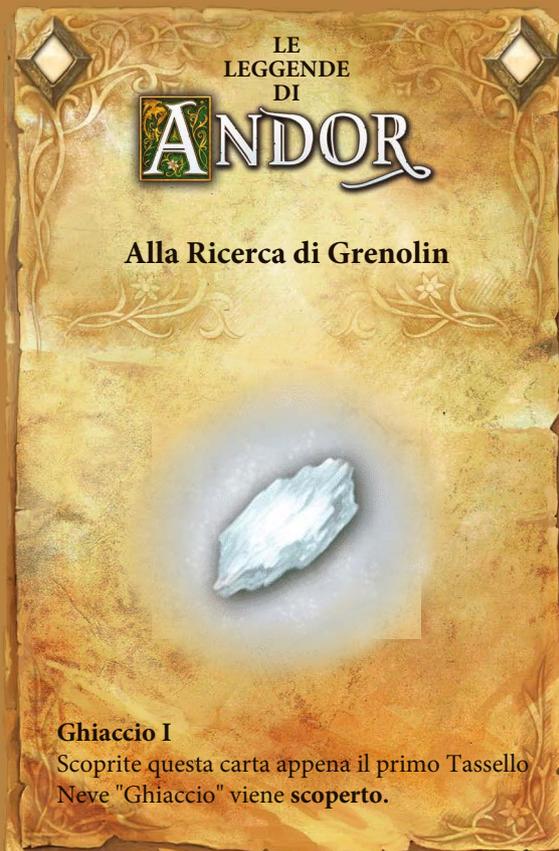
Dopodichè, l'Eroe applica il corrispondente effetto:

<b>6</b>	L'Eroe perde 2		<b>10</b>	L'Eroe scopre un
<b>8</b>	Punti Volontà.		<b>12</b>	Tassello Neve a scelta.

Non appena è il turno della Creatura spostata, viene mossa lungo la linea tratteggiata fino alla casella coi numeri romani corrispondente. Questa regola vale per le stesse Creature **sulla stesso percorso**, la Creatura **più vicina alla costa** muove per prima.

Dopo che un Eroe ha utilizzato uno degli aiuti di Irja, la Polvere di Nixen viene girata e verrà scoperta nuovamente all'Alba.

Un Eroe a bordo della nave riceve **lo Scudo della Tempesta**; se non ci sono Eroi a bordo, posizionate lo scudo nella cabina della nave. Le regole su come può esser utilizzato lo scudo possono essere lette a pagina 6 dell'Almanacco di "Viaggio al Nord".



Per attivare un Tassello Neve "Ghiaccio", la nave deve essere mossa in una casella che lo contenga.

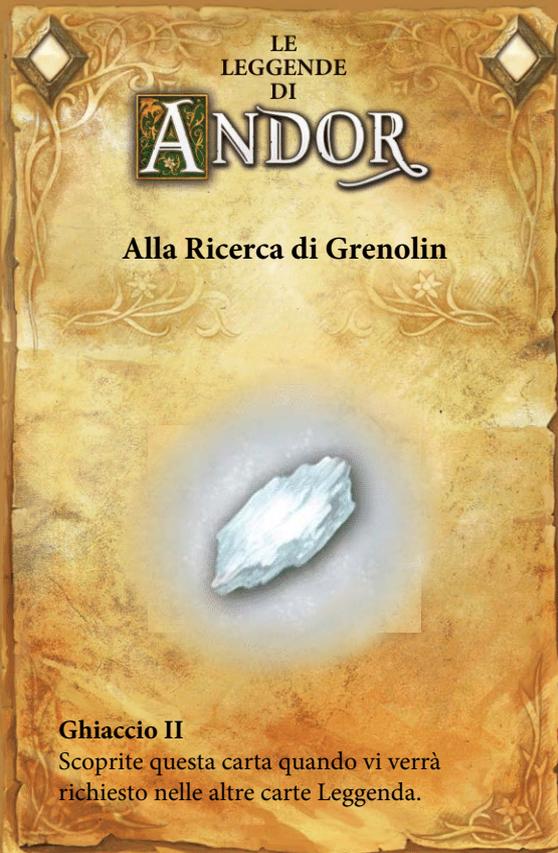
Girate la carta "Ghiaccio II" e posizionate la vicino al tabellone di gioco. Quindi continuate la lettura di questa carta.

Quando un Tassello "Ghiaccio" è attivato, gli Eroi hanno due scelte:

- Il Tassello "Ghiaccio" viene piazzato su uno spazio libero della carta "Ghiaccio II". Il gruppo riceve così il bonus mostrato **oppure...**
- Il Tassello "Ghiaccio" è posizionato vicino ad uno dei Tasselli Creature del Nord sul **Percorso Leggenda**. Questa azione costa **1 Punto Gloria**. Usando i Tasselli "Ghiaccio", il gruppo può prevenire l'attivazione di una Creatura del Nord: Non appena saranno presenti **3 Tasselli "Ghiaccio"** vicino ad un Tassello Creatura, questo viene rimosso (coperto) dal gioco.

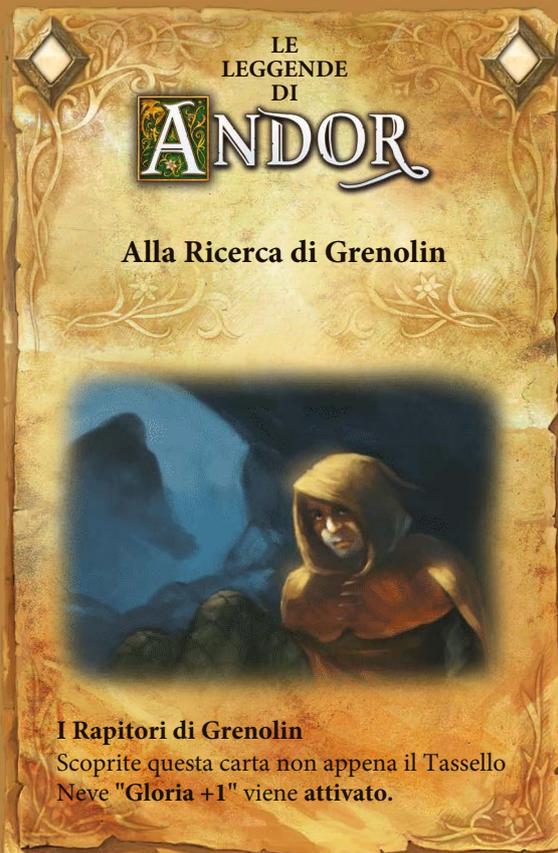
**Importante:** Se il Narratore raggiunge un Tassello Creatura con meno di 3 Tasselli "Ghiaccio", il "Ghiaccio" viene rimosso e il Tassello si attiva normalmente. Il gruppo **non riceve indietro i Punti Gloria** e **non può più** posizionare Tasselli "Ghiaccio" sulla carta "Ghiaccio II". Il Tassello Creatura sulla Regione 91 non può essere rimosso.

Se gli Eroi non vogliono o non possono piazzare Tasselli "Ghiaccio" sulla carta "Ghiaccio II" o su un Tassello Creatura, il "Ghiaccio" viene rimosso dal gioco come di consueto.



Quando un Tassello "Ghiaccio" viene **attivato**, può essere posizionato su questa carta. Il **gruppo** riceve **immediatamente** la corrispondente **ricompensa** bonus, che può essere distribuita tra gli Eroi. Su ogni casella di questa carta può essere posizionato un solo Tassello "Ghiaccio".

Una volta piazzati su questa carta, i Tasselli "Ghiaccio" ci rimarranno fino alla fine della Leggenda.



*Gli Eroi avevano trovato una traccia su una delle lastre di ghiaccio e capirono immediatamente chi l'aveva lasciata. Ma prima che qualcuno dicesse cosa li stava aspettando, una figura scura emerse dalle acque: Warx, il Re dei Nerax.*

Il gruppo riceve **1 Punto Gloria** dal Tassello Neve. Piazzate **Grenolin** sulla **scogliera** a nord ovest di IV e piazzate **Warx** vicino a lui nella casella. Posizionate un **asterisco** sulla casella di mare I e sull'**8 nero**.

**Obiettivo Leggenda:**

Warx deve essere sconfitto per liberare Grenolin. Il bardo non deve scendere a 0 Punti Gloria.

**Scoprite ora** la carta "Warx" vicino al tabellone di gioco e il Tassello Neve "Gloria +1" sulla casella 1 della carta. Gli Eroi devono vincere **3 combattimenti** contro Warx per liberare Grenolin. I combattimenti possono essere affrontati in giorni diversi.

Combattere Warx è come combattere contro le Creature. Warx usa **sempre** 5 dadi bianchi (somma i risultati uguali). In base alla fase di combattimento, ha **5, 7 o 10** Punti Volontà. La sua forza cambia in base al numero di Eroi: **2 Eroi = 24 Punti Forza**, **3 Eroi = 30 Punti Forza**, **4 Eroi = 36 Punti Forza**.

Quando gli Eroi sconfiggono Warx in combattimento, muovete il Tassello Gloria sulla carta Warx giù di una casella. Warx si muove in senso orario nella casella contenente l'asterisco. Quando gli Eroi vincono il **3°** combattimento, piazzate il Narratore sulla lettera "Z".

LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**



**I Rapitori di Grenolin**  
Scoprite questa carta non appena il Tassello Neve "Gloria +1" viene attivato.

*Gli Eroi avevano trovato una traccia sul ghiaccio che andava verso le montagne. Lì una figura scura apparve. Gli Eroi non scoprirono mai chi aveva ingaggiato quel guerriero sconosciuto come soldato. Ma se volevano salvare Grenolin, dovevano sconfiggerlo.*

Il gruppo riceve **1 Punto Gloria** dal Tassello Neve, più **1 Punto Gloria Extra**. Lanciate un dado rosso:

   Piazzate Grenolin nella Regione 75.

   Piazzate Grenolin nella Regione 112.

Piazzate il **Guerriero sconosciuto** vicino a Grenolin.

**Obiettivo Leggenda:**

Il Guerriero sconosciuto deve essere sconfitto per liberare Grenolin.

Il bardo non deve scendere a 0 Punti Gloria.

Combattere il Guerriero sconosciuto è come combattere contro le Creature. Il Guerriero usa **sempre** 2 dadi neri (somma i risultati uguali). Ha **13 Punti Volontà** e la sua forza cambia in base al numero di Eroi:

**2 Eroi = 18 Punti Forza**, **3 Eroi = 22 Punti Forza**, **4 Eroi = 26 Punti Forza**. Piazzate il Narratore su "Z" una volta che il Guerriero sconosciuto viene sconfitto.

**Caratteristica speciale:** Se gli Eroi **vincono** un round di combattimento e il Guerriero sconosciuto non è stato ancora sconfitto, **recupera 1 Punto Volontà**. →

**Continua sulla carta "Il Guerriero sconosciuto".**



LE  
LEGGENDE  
DI  
**ANDOR**

**Alla Ricerca di Grenolin**



**Warx, il Re dei Nerax**  
Scoprite questa carta quando vi verrà richiesto nelle altre carte Leggenda.

**1**



**Warx ha 5 Punti Volontà.** Prima del lancio di Warx, gli Eroi possono usare **1 Punto Gloria** per ruotare il dado di un Eroe dall'altro lato. Se nessun dado viene girato, il gruppo riceve 1 Punto Gloria.

**2**

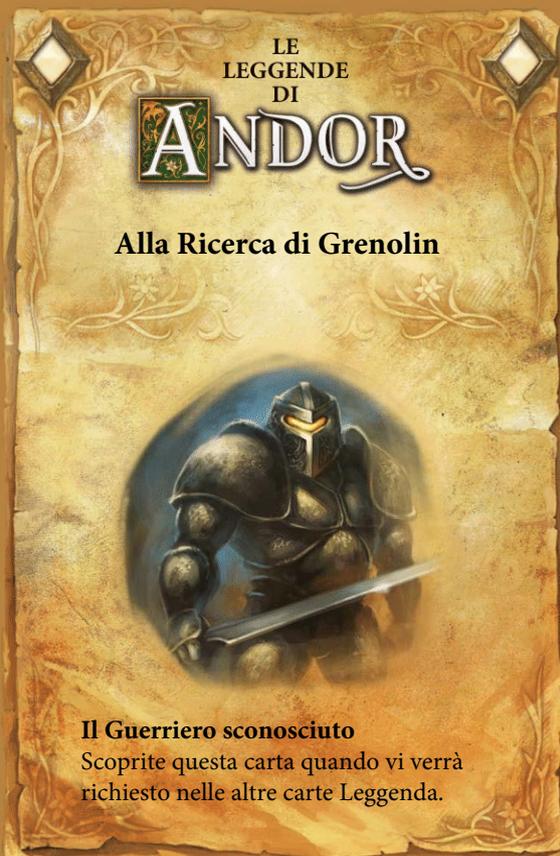


**Warx ha 7 Punti Volontà.** Il gruppo può spendere 1 Punto Gloria e ogni Eroe può rilanciare **tutti i suoi dadi in una volta**. L'elmetto non ha effetto. Sulla Ballista i 2 risultati più alti si sommano. Se nessuno degli Eroi rilancia i dadi tutti insieme, il gruppo riceve 1 Punto Gloria.

**3**



**Warx ha 10 Punti Volontà.** Il gruppo può spendere 1 o 2 Punti Gloria. Se lo fa, Warx lancia 1 o 2 dadi **meno** in battaglia. Quando Warx combatte con 5 dadi bianchi, il gruppo riceve 1 Punto Gloria.



Il gruppo può utilizzare i Fuochi Eterni **che sono già stati piazzati sulle capitali** posizionandoli su questa carta nella casella corrispondente. Questa azione costerà al gruppo **3 Punti Volontà per Fuoco**. Ogni bonus vicino al Fuoco può essere utilizzato **una sola volta** in ogni round di combattimento contro il Guerriero sconosciuto. Il gruppo decide quando un bonus è usato **prima** del turno dell'avversario.

**Importante:** Dopo ogni round di combattimento perso dagli Eroi, il gruppo riceve **1 Punto Gloria**.



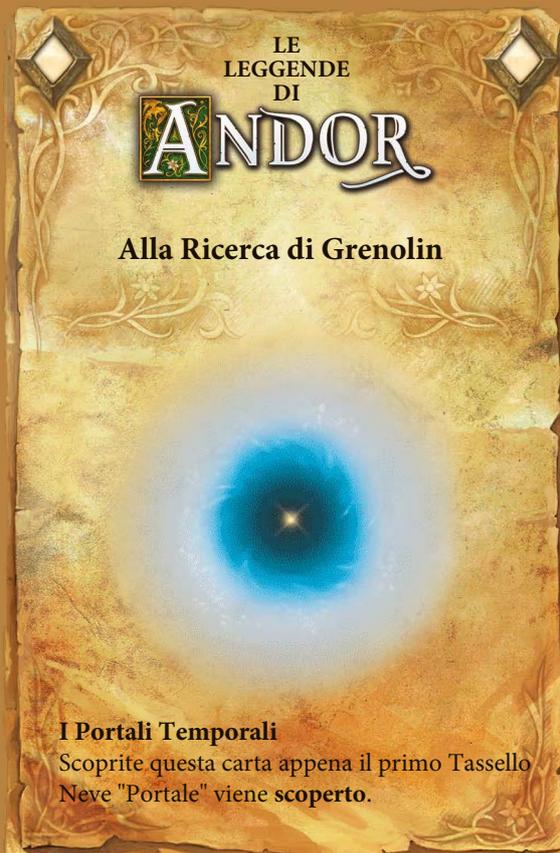
Se è presente un Fuoco Eterno su questa casella, il gruppo può **spendere 1 Punto Gloria** in un round di combattimento. Un Eroe riceve quindi **1 Punto Forza**.



Se è presente un Fuoco Eterno su questa casella, il gruppo può **spendere 1 Punto Gloria** in un round di combattimento per **incrementare il valore di combattimento** del gruppo di 2.



Se è presente un Fuoco Eterno su questa casella e il **Guerriero sconosciuto** ha **almeno 3 Punti Volontà**, il gruppo può **spendere 1 Punto Gloria** in un round di combattimento. Il Guerriero perde subito 2 Punti Volontà.

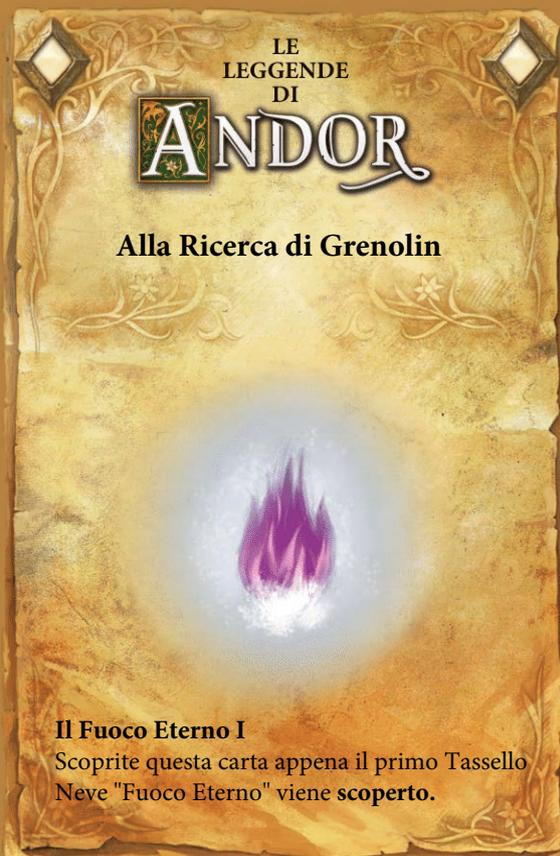


Per attivare un Tassello Neve "Portale", la nave deve essere mossa in una casella che lo contenga.

L'Eroe che attiva il "Portale" prende il Tassello dal tabellone di gioco e lo posiziona su uno spazio libero per piccoli equipaggiamenti della sua Tessera Eroe. Un Eroe può attraversare il "Portale" in qualsiasi momento rimuovendolo dal gioco. A quel punto può spostare indietro il suo disco delle ore di 3.

Finché il tassello del "Portale" è su una Tessera Eroe, questo occuperà lo spazio di un **piccolo oggetto**. Può essere passato ad altri Eroi e può essere spedito col falco.

Un Eroe può avere più "Portali" contemporaneamente e utilizzarli tutti nello stesso momento.



**Importante:** Diversamente dagli altri Tasselli, i 3 Tasselli "Fuoco Eterno" vengono attivati **immediatamente** quando vengono scoperti, anche **senza** che la nave si muova nella sua casella.

Da questo momento, e ogni volta che un Tassello "Fuoco Eterno" viene scoperto, piazzate 1 Fuoco Eterno sul riquadro Alba e posizionate il Tassello Neve attivato "Fuoco Eterno" vicino.

Il Fuoco Eterno viene piazzato su una delle tre capitali all'alba (come lo scoprirete nella prossima carta), e la X rossa viene rimossa dalla rispettiva città. Da quel momento, il bonus che la città offre è nuovamente utilizzabile, ma viene attivato anche un effetto negativo:

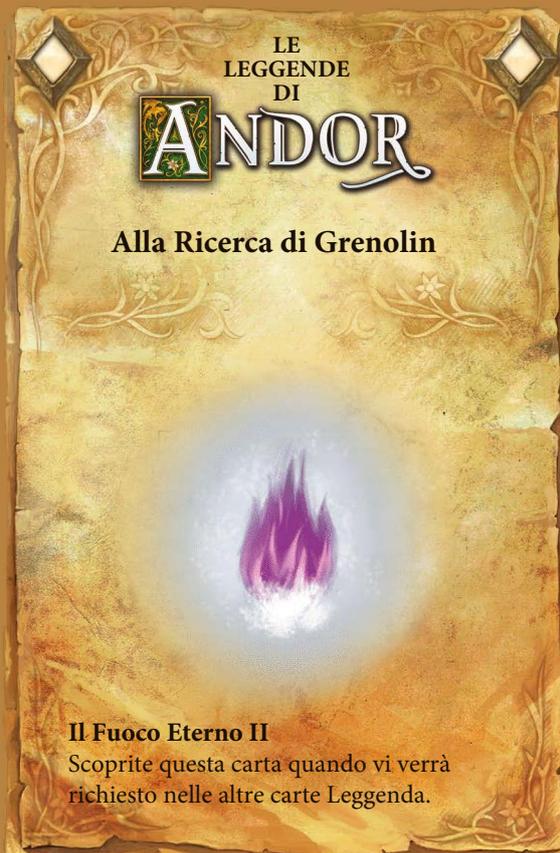
**Regione 91:** Scoprite e attivate il Tassello Creatura del Nord.

**Regione 100:** Determinate la posizione del Gor con 2 dadi bianchi e posizionate in quella Regione.

**Regione 114:** Tirate un dado nero e piazzate il Tassello Relitto sulla casella di mare corrispondente. Se dovesse esserci già un Tassello Relitto nella stessa casella, piazzate il nuovo nella prima casella col dado nero disponibile in senso orario. Questa regola si applica anche per i Tasselli Relitto che entrano in gioco per effetto di Tasselli Creatura.

Piazzate l'Anello Marcatore sul simbolo del Pozzo del riquadro Alba. Da questo momento, ad ogni Alba, prima di riempire i pozzi attivate la carta "Il Fuoco Eterno II".

**Scoprite la carta "Il Fuoco Eterno II" e piazzatela scoperta vicino al tabellone da gioco.** →



1. **Accendete il Fuoco Eterno.** Se è presente un Fuoco Eterno sul riquadro Alba, posizionate sulla capitale con la X rossa. Se sono presenti più Fuochi Eterni sul riquadro Alba, ne viene acceso solo uno.

2. **Ricevete il bonus.** Piazzate il Tassello Neve "Fuoco Eterno" su una delle caselle sottostanti. Il **gruppo** riceve **subito** il corrispondente bonus **una sola volta**.



3. **Togliete la X rossa e applicate gli effetti negativi.** Rimuovete la X rossa dalla città in cui accendete il Fuoco Eterno e applicatene subito i malus.

4. **Riempite i pozzi.** (tranne se un Eroe si trova nella stessa Regione di un pozzo.)

