



**ANDOR**

I Mercanti Rapiti

A1

Questa Leggenda si compone di 14 Carte: A1, A2, A3, C1, C2, Ix3, J, N, "Fiammata", Acqua di Mare", "La Liberazione", "La Strega"

*Gli Eroi stavano celebrando la fine della loro ultima avventura. Ma quella notte, le Creature riuscirono a rapire i Mercanti e a rubare tutte le attrezzature. Fortunatamente, le Creature hanno perso alcuni oggetti nella loro fuga che potranno aiutare gli Eroi a liberare i Mercanti.*

Viene utilizzata solo **una carta con la Lettera I**. La Leggenda si svolge sul retro del tabellone.

Innanzitutto, eseguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**. Quindi preparate il seguente materiale accanto al tabellone:

- **2** Tasselli Contadino (Mercanti), la Strega, **6** Pietre Runiche, **3** Erbe Medicinali, **1** Cannocchiale, il Veleno, **5** Otri, **8** Tasselli Detriti, **2** Scudi, **1** Elmo, **1** Falco e il Principe Thorald.

Posizionate la **Tessera "N"** con il lato verde in alto sulla **Lettera "N"** della Barra della Leggenda e mettete gli **Asterischi** sulle **Lettere C, I e J**.

**Regole speciali per i Tasselli Nebbia:** Tassello con un **Gor**: Il **Gor** sulla Regione con il numero più basso diventa uno **Skral**. Tassello **Carta Evento**: tutti gli Eroi perdono **1 Punto di Volontà**.

I mercanti rapiti sono sorvegliati da uno **Skral** e si trovano nelle **Regioni 6 e 40**. L'accesso alle Regioni è bloccato da **2 Tasselli Detriti**. Posizionate questi Tasselli tra le **Regioni 6/64 e 26/40**.

Dopo aver rimosso i Tasselli Detriti questi Skral non si muovono ma continuano a sorvegliare i Mercanti

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2**



**ANDOR**

I Mercanti Rapiti

A2

Gli **Skral devono essere sconfitti** prima che i Mercanti possano essere riportati ai loro negozi. Nella Miniera ci sono altri **2 Skral** sulle **Regioni 10 e 20**, **2 Gor** sulle **Regioni 27 e 34** e un **Troll** sulla **Regione 71** che non si muove all'Alba.

Per ogni Creatura che raggiunge l'uscita meridionale della Miniera (**Regione 0**), la **"Tessera N"** si sposterà immediatamente di una Lettera verso il basso.

**Nella Foresta** ci sono **2 Gor** nelle **Regioni 44 e 52**.

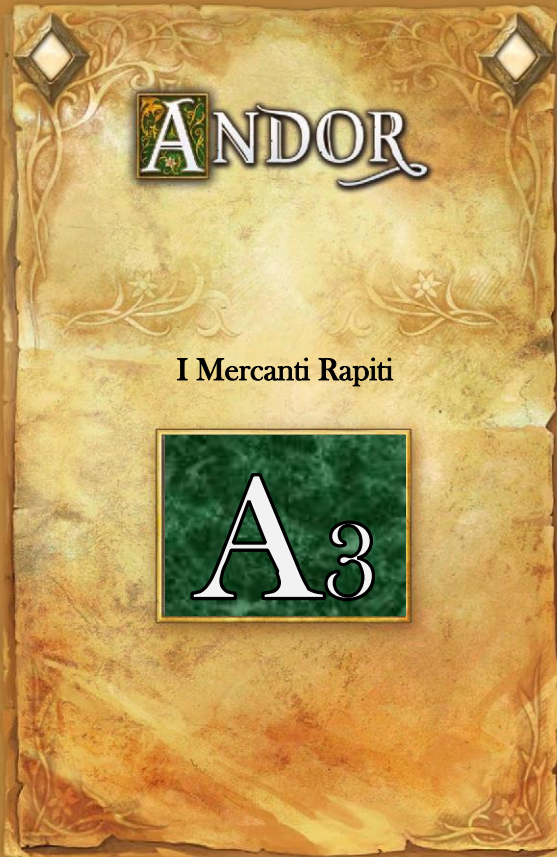
Nessun equipaggiamento può essere comprato in questa Leggenda. Ma nel sequestro dei Mercanti e nel furto delle attrezzature, le Creature hanno perso alcuni oggetti lungo la strada. Questi possono essere trovati e usati dagli Eroi.

Determina la posizione delle seguenti cose con un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità): **5** delle **6** Pietre Runiche, **3** Erbe Medicinali, **1** Elmo e **2** Scudi.

Determina poi la posizione del **Cannocchiale** con un **Dado Eroe**:

Risultato **1,2,3**: **Regione 57**, altrimenti **Regione 59**

**Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3**



Posizionate **5 Otri nel Lago Segreto** e posizionate un **Falco** nella **Regione 60**. Mettete una **X Rossa** nelle **Regioni 65 e 71** finché i Mercanti non sono tornati nei negozi. Se un Mercante è di nuovo nel suo negozio, è possibile acquistare **Punti di Forza**.

Nella Miniera ci sono altri **Tasselli Detriti** tra le **Regioni 18/16 e 15/16**. Fino a quando il primo Tassello Detriti non viene rimosso, non vi sarà alcuna esplosione di fuoco all'Alba. Non appena il primo Tassello Detriti viene rimosso, leggi la Carta "**Fiammata**".

Quando un Eroe entra per la prima volta nel Lago Segreto, leggi la Carta "**Acqua di Mare**".

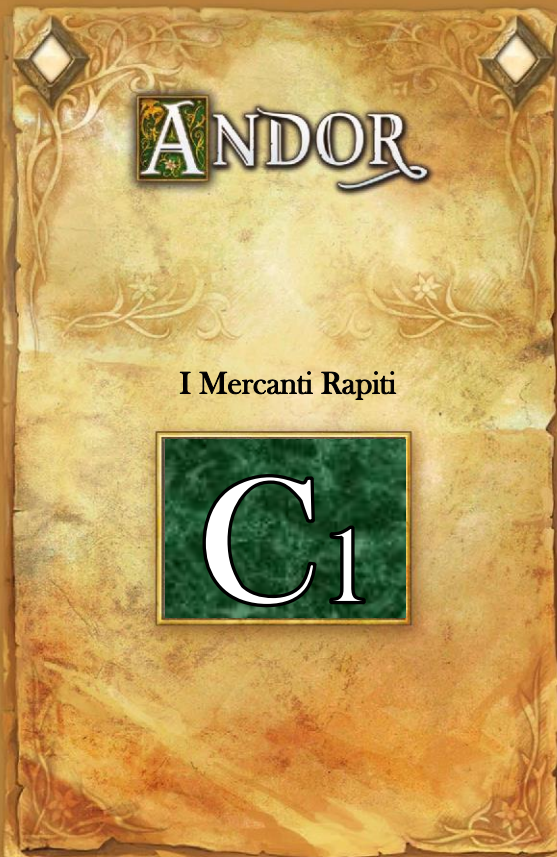
Quando viene rilasciato il primo Mercante, leggi la Carta "**La liberazione**".

Gli Eroi (**Arciere e Nano sono obbligatori**) partono dalla **Regione 70** con **2 Punti Forza** e **7 Punti Volontà**. Distribuite altri **4 Punti Volontà** nel Gruppo.

**Il Nano** inizia per primo.

#### Missione:

Liberare i Mercanti e portarli nei loro negozi prima che il Narratore raggiunga la Lettera N. Proteggere l'Albero dei Canti. Se una Creatura raggiunge la Regione 45, la Leggenda è persa.



**Il Narratore raggiunge la Lettera C per la sconfitta di una creatura:**

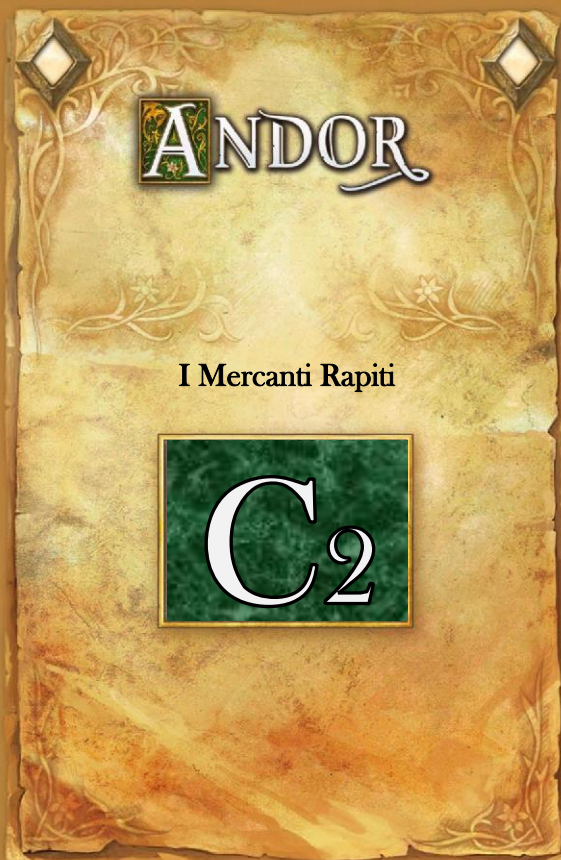
=> **Leggete la sezione A.**

**Il Narratore raggiunge la Lettera C spostandosi all'Alba**

=> **Leggete la sezione B.**

**A** **La notte seguente** accadono cose misteriose: l'Arco viene rubato all'Arciere. Metti una **X Rossa** sulla Scheda dell'Eroe. L'Eroe dal giorno dopo combatte come un Nano o un Guerriero. **Leggete la Carta Leggenda C2 poco prima che il Narratore raggiunga la Lettera D**

**B** L'Arco è stato rubato all'Arciere durante la notte. Metti una **X Rossa** sulla Scheda dell'Eroe. L'Eroe combatte come un Nano d'ora in poi. **Leggi la Carta Leggenda C2 ora**



*Al mattino all'Arciere manca il suo Arco. Mentre setacciano la foresta, gli Eroi trovano una Torre d'Assedio abitata da un Gor.*

Un Eroe determina la posizione della Torre (**50 + il tiro del Dado**). Posiziona la Torre e su di essa un **Gor**. Il **Gor non può muoversi** e può essere sconfitto solo da una **freccia avvelenata** di un Arciere. **L'Arciere deve combattere da solo**. Se il Gor viene sconfitto, **il Narratore** viene immediatamente spostato sulla **Lettera N**.

**Missione:**

Trova la Strega nella nebbia e vai da lei. Può dirti dov'è il veleno. Leggi quindi la Carta Leggenda "**La Strega**" quando l'hai trovata. Colpisci il Gor sulla Torre.

L'Arciere trova il suo Arco nella Miniera presso il negozio del Mercante (**Regione 71**).

**Non appena il Mercante è nel suo negozio e il Troll è stato sconfitto, consegna l'Arco all'Arciere.**



*Un Gor appare nella Foresta e si fa strada verso l'Albero dei Canti.*

Impedisci al **Gor** di raggiungere la **Regione 45**. Il Nano sembra essere l'Eroe giusto per questo compito perchè ha trovato tre percorsi segreti nella Miniera che solo lui può usare **consumando un'ora** sulla Barra del Tempo:  
 Collegamento tra **Regioni 67 e 53**  
 Collegamento tra **Regioni 37 e 53**  
 Collegamento tra **Regioni 27 e 41**  
**Segnate queste connessioni con degli Asterischi.**

Il **Principe Thorald**, che si trova nella Foresta nella **Regione 65** in questo momento, può aiutare gli Eroi fuori dalla Miniera.

Se il Nano parte per battere il Gor e si trova durante la giornata nelle **Regioni 4-10**, posizionate il **Gor** sulla **Regione 50**. Altrimenti il **Gor** è posto sulla **Regione 49**.



Un Gor appare nella Miniera. Ha una Polvere Magica che vuole buttare nel **Fuoco Rovente** della **Regione 10**. Se riesce a raggiungere la **Regione 10**, l'intera Miniera sarà distrutta. Solo il Nano può impedirlo, perché è abbastanza piccolo da entrare nel tunnel parzialmente sepolto.

Se il **Nano** si trova nella giornata nelle **Regioni da 4 a 10**, mettete il **Gor** nella **Regione 3**. Altrimenti il **Gor** sarà posizionato sulla **Regione 4**.

Il **Gor** si muove ad ogni Alba lungo le frecce in direzione della **Regione 10**. Contrassegnate il Gor con un **Asterisco**

Per questa missione, il **Nano** trova indizi di collegamenti segreti tra la Miniera e la Foresta:  
Collegamento tra le **Regioni 67 e 53**  
Collegamento tra le **Regioni 37 e 53**  
Collegamento tra le **Regioni 27 e 41**

Solo il **Nano** può utilizzare questi collegamenti **consumando un'Ora** sulla Barra del Tempo.

Segnate queste connessioni con degli **Asterischi**.

Il **Principe Thorald**, che in questo momento si trova nella Foresta sulla **Regione 65**, può aiutare gli Eroi al di fuori della Miniera.



Un **Gor** appare nella **Miniera**. Ha una **Polvere Magica** che vuole buttare nel **Fuoco Rovente** nella **Regione 20**. Se riesce a raggiungere la **Regione 20**, l'intera Miniera sarà distrutta. Solo il **Nano** può impedirlo, perché è abbastanza piccolo da entrare nel tunnel parzialmente sepolto.

Se il **Nano** si trova nella giornata nelle **Regioni da 4 a 10**, mettete il **Gor** nella **Regione 15**. Altrimenti, posizionate il **Gor** nella **Regione 16**.

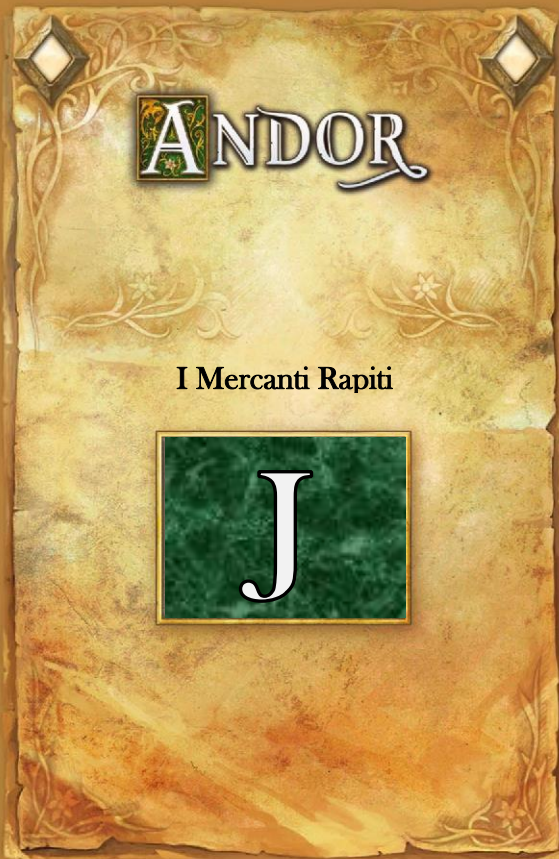
Il **Gor** si muove ad ogni Alba lungo le frecce in direzione della **Regione 20**. Contrassegnare il Gor con un **Asterico**.

Per questa missione, il **Nano** trova indizi su connessioni segrete tra la Miniera e la Foresta:  
Collegamento tra le **Regioni 67 e 53**  
Collegamento tra le **Regioni 37 e 53**  
Collegamento tra le **Regioni 27 e 41**

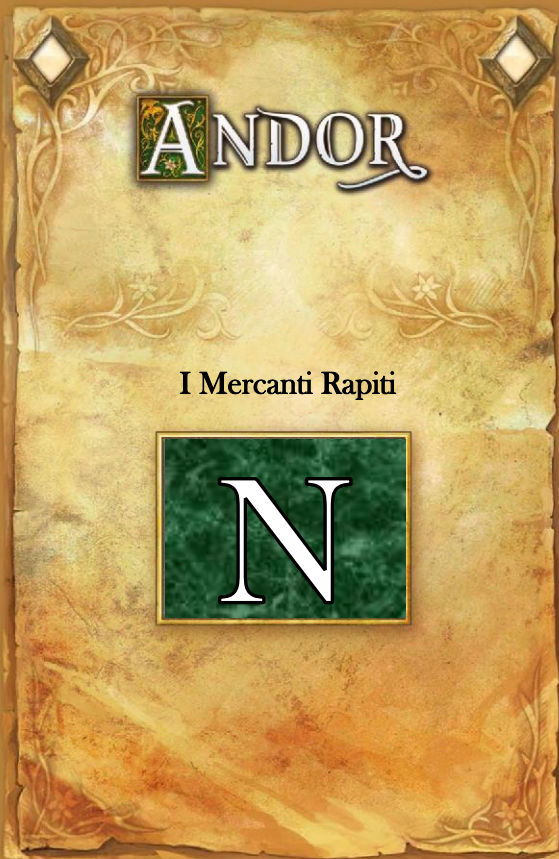
Solo il **Nano** può usare queste connessioni **consumando un'Ora** sulla Barra del Tempo.

Segnate queste connessioni con degli **Asterischi**.

Il **Principe Thorald**, che in questo momento si trova nella Foresta sulla **Regione 65**, può aiutare gli Eroi al di fuori dalla Miniera.



La rimozione delle macerie ha causato molte vibrazioni e un **altro passaggio nella Miniera è stato sepolto**. Tira un **Dado Eroe** per determinare la posizione (**Regione 20 + risultato del Dado**). Su questa Regione e la Regione adiacente in direzione della freccia, posizionate i **due Tasselli Detriti** che non erano ancora entrati in gioco. Questa barriera non può essere superata nemmeno dalle esplosioni di fuoco.



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

- Il Gor sulla Torre d'Assedio è stato colpito
- nessuna Creatura ha raggiunto l'Albero dei Canti
- Entrambi i Mercanti sono nei loro negozi (Regioni 65 e 71)


La Leggenda non finisce bene se . . . .

- Il Gor sulla Torre d'Assedio non è stato colpito
- una Creatura ha raggiunto l'Albero dei Canti
- Entrambi i Mercanti non sono nei loro negozi (Regioni 65 e 71)



**ANDOR**

**Fiammata**



Questa carta viene scoperta non appena il primo Tassello Detriti viene rimosso

*La rimozione delle macerie innescò degli scoppi di fiamma all'interno della Miniera.*

Per determinare le fiammate un **Eroe** lancia uno dopo l'altro i **Tre Dadi Rossi**. Posiziona il primo dado davanti alla **Regione 10**, il secondo davanti alla **Regione 20** e il terzo davanti alla **Regione 30**.

L'esplosione di fuoco corre lungo le frecce. Il suo percorso corrisponde a tante Regioni pari al risultato dei dadi.

Se un Eroe si trova in una delle Regioni colpite, **perde Punti Volontà pari al risultato del dado**. Se i **Punti di Volontà** dell'Eroe scendono a **0**, la giornata dell'Eroe è finita. **Perde 1 Punto di Forza** e riceve **3 nuovi Punti Volontà**.

**Se non ha più Punti Forza, abbandona l'Avventura.**


**Usando uno Scudo**, i seguenti Eroi sono protetti:

- il portatore dello Scudo
- tutti gli Eroi presenti nella Regione del portatore dello Scudo.
- tutti gli Eroi che si trovano dietro il portatore dello Scudo nella direzione delle frecce



**ANDOR**

**La Strega**



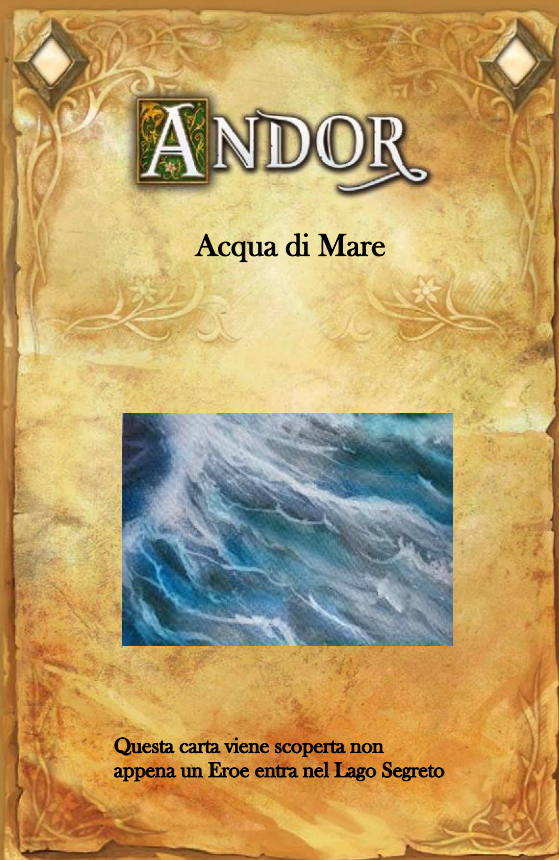
Questa carta viene scoperta se viene trovata la Strega e la Carta Leggenda C2 è già stata letta.

*Reka sa dove trovare il Veleno.*

Un Eroe usa un **Dado Rosso** (decine) e un **Dado Eroe** (unità) per determinare la posizione del **Veleno**. Metti il Tassello Veleno nella Regione corrispondente.

*La Strega dice all'Eroe che ci sono Pergamene su cui sono scritti incantesimi sconosciuti.*

**Per ogni Pergamena che viene lasciata alla Strega, lei può usare "l'Incantesimo del Tempo" al costo di 2 Monete d'Oro.** Questo incantesimo induce il Narratore a tornare indietro di una Lettera sulla Barra della Leggenda. Le Carte Leggenda che sono già state lette non vengono lette di nuovo.



Quando un Eroe entra nel Lago Segreto, la sua azione di movimento termina. Qui gli Eroi trovano delle Otri piene dell'acqua del Lago. Ogni Eroe può prendere tutte le Otri che può portare e che sono disponibili nel Lago.

Le Otri utilizzate sono messe nel **Riquadro dell'Alba**. Quando si riempiono i Pozzi le Otri vengono rimesse nel Lago.

Se un Eroe ha un'Otre con l'acqua del Lago Segreto, può **convertire 1 Punto di Volontà in un Punto di Movimento una volta per Otre**.

Le Otri che entrano in gioco da ora in poi attraverso l'**attivazione di Tasselli Nebbia** sono rappresentate sulla Scheda Eroe dai Tasselli stessi. Questi Tasselli ora possono essere utilizzati solo per una volta.



Il Mercante liberato è grato e ti dà una **Pergamena con un incantesimo segreto**. Ti dice che ogni mercante porta con sé una pergamena segreta.

Se porti questa pergamena alla strega, lei può attivare la "**Magia del Passato**".

Il Mercante da ora in poi deve essere sempre **accompagnato** da un Eroe.

Quando l'Eroe con un Mercante entra in una Regione su cui si trova una Creatura, **viene immediatamente attaccato da essa**. Il Mercante supporta l'Eroe con **1 Punto di Forza aggiuntivo**. Anche altri Eroi possono partecipare al combattimento. Se l'Eroe con il Mercante perde il combattimento o se si ritira, **il Narratore viene immediatamente spostato sulla Lettera N**.

Quando l'Eroe con il Mercante raggiunge un negozio ogni Eroe può acquistare di nuovo Punti di Forza. Gli Eroi pagano **2 Monete d'Oro per Punto di Forza** (attenzione all'abilità speciale del Nano).

Nel negozio sulla **Regione 71** c'è l'**Arco dell'Arciere** che è necessario per sconfiggere il Gor sulla Torre Fortificata. Tuttavia, questo negozio è sorvegliato da un Troll che deve essere prima sconfitto.