

?

LE  
LEGGENDE  
DI

?

**ANDOR****La Magia di Choranat**  
**Mini-Espansione per**  
**"Gli Eroi Magici"**

*C'era una volta l'Incantesimo del fuoco di Choranat. Essa era una potente fonte magica, prima che cadesse nelle mani dei poteri oscuri. A volte gli Eroi riuscivano ancora a sentire il suo originario potere.*

Dopo la lettura di questa introduzione, posizionate la carta scoperta accanto al tabellone di gioco. Posiziona l'Incantesimo sulla sezione di Iril (in alto a sinistra). Dopo ogni combattimento, indipendentemente dall'esito, l'Incantesimo del fuoco si sposta in senso orario, nella sezione successiva. Se nella sezione di un Eroe è presente l'Incantesimo del fuoco, potrà essere utilizzata una potente magia. Se nella sezione è presente un Eroe che non prende parte alla Leggenda, qualsiasi Eroe coinvolto nel combattimento riceve il bonus indicato tra parentesi.

**Nota:** Questa mini-espansione non può essere utilizzata con "L'Incantesimo di Choranat" e non può essere usata quando si gioca in 5-6 giocatori.



© 2021  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5 - 7, D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de, kosmos.de

**KOSMOS**

**Iril** non lancia i dadi per questo round di combattimento ma gira il Disco Runico a suo piacimento.  
(Un Eroe riceve 3 Punti Volontà.)

Prima di iniziare il round di combattimento **Ijsdur** riceve 2 Schegge di Ghiaccio, che usa subito secondo le consuete regole. (Un Eroe riceve 1 Punto Forza.)



**Ach** sceglie un'età a piacimento del Takuri e ne sposta il segnalino in una Regione a piacere. (Per questo round di combattimento, un Eroe non fa avanzare il suo disco sul contatore delle ore.)

**Barz** ripristina tutte le polveri e riprende i suoi dadi. Può usare immediatamente due polveri una volta ciascuna, senza dover usare i dadi. (Un Eroe riceve un qualsiasi oggetto dalla Tessera Equipaggiamento, eccezione fatta per la "Pozione della Strega" o "Erba Astrale".)