



ANDOR

Tempesta su Andor

A1

Questa Leggenda consiste di 10 Carte:
A1, A2, A3, A4, G, N,
"Braxxel la Strega della Foresta",
"Fortezza di Skork",
"Segugi Infernali di Skork",
"La Vendetta di Thorald"

Diversi anni dopo che il Drago Tarok fu sconfitto, il giovane Re Thorald si ammalò gravemente. Ma non era tutto: le creature si erano raggruppate e organizzate sotto il loro nuovo capo Skork in un potente esercito. Andor stava di nuovo affrontando una grave situazione ...

Questa Leggenda è giocata sulla parte anteriore del tabellone. Innanzitutto, eseguite le istruzioni sulla **Lista di Controllo**.

Inoltre, è richiesto il seguente materiale:

- le Carte Leggenda " **Fortezza di Skork** ", "**Segugi Infernali di Skork**", "**Braxxel, la Strega dei Boschi**" e "**La Vendetta di Thorald**".
- la vecchia Torre difensiva, il Principe Thorald, gli Alleati Nani, la Strega, I Wardraks, I Troll e **3** Tasselli Contadino
- Mischiate coperte: **6** Pietre Runiche e **3** Erbe Medicinali.
- **3** Dadi Neri e **1** Pergamena.

Ulteriori preparativi:

- Hai bisogno anche delle Tessere Creatura per questa Leggenda. **Importante:** devi scartare tutte le Tessere Creatura che menzionano **Troll e Wardrak**. Non sono necessari in questa leggenda. Le restanti **9** tessere vanno mescolate coperte.
- Quindi usa un **Dado Creatura** per determinare le lettere dove vanno messe **5** delle **9** Tessere Creatura
- Le restanti **4** vengono lette una dopo l'altra ed eseguite immediatamente.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A2



ANDOR

Tempesta su Andor

A2

- Allo stesso modo, tutti i **Tasselli Nebbia** vengono spostati nelle Regioni della **Foresta Vigile**. Solo la **Regione 57** rimane libera.
- Posiziona un **Asterisco** sulla Lettera **G**.
- Metti un **Gor** su ciascuna delle **Regioni 9 e 30**.

Dalla sua fortezza, Skork aveva ordinato al suo esercito di occupare le montagne e l'area della foresta alla destra dei fiumi. Dato il potere travolgente delle creature, le forze di Andor dovettero ritirarsi al Castello. Anche i contadini si erano salvati con le loro ultime proprietà sui fiumi e speravano in quel luogo nell'aiuto del Castello.

- Posiziona la **Torre** nella **Regione 83** e mettilci un **Troll**. Questo rappresenta Skork.
- I tre ponti sono anch'essi occupati da creature. Sui ponti tra le **Regioni 46 e 47** e **16 e 48** posizionate un **Troll**, sul ponte tra **38 e 39** uno **Skral**. **Importante:** queste tre creature bloccano la strada e non si muovono all'Alba. Possono essere attaccate e sconfitte dalle Regioni che li connettono. I loro **Punti di Forza e Volontà** sono i soliti. Le altre creature possono normalmente attraversare i ponti all'Alba.
- **Attenzione:** gli Eroi che combattono con un **Arco** devono trovarsi **nelle Regioni 16, 38, 39, 46, 47 o 48** per attaccare le creature.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A3



- Piazzate un **Tassello Contadino** nelle **Regioni 13, 24 e 28**. Come sempre, I Contadini possono essere portati al Castello e servire come scudi aggiuntivi.

Anche gli Alleati Nani si erano battuti con grande difficoltà sul lato sinistro della riva e avevano cercato riparo nella Taverna. Durante un pasto sontuoso e una birra deliziosa, avevano discusso su come aiutare Andor

- Determina con un **Dado Eroe** quando gli **Alleati Nani** entrano in gioco (**Regione 72**) e posiziona il loro segnalino sulla Barra della Leggenda in base al valore del dado. Quindi metti una **Croce Rossa 4 lettere più avanti**. Fino a tale lettera i Nani ti assisteranno con i loro **4 Punti Forza**
- Quindi usa un **Dado Creatura** (decine) e un **Dado Eroe** (unità) per determinare la posizione di **5 Pietre Runiche** e **2 Erbe Medicinali**. L'ultima Pietra Runica viene eliminata dal gioco, la terza erba entra in gioco attraverso una **Tessera Creatura**.

Nel frattempo, i medici di corte si disperavano per la malattia del giovane Re. Credevano che Skork fosse la causa della malattia di Thorald e speravano in un aiuto dalla Strega Reka, che era stata in grado di guarire il padre di Thorald alcuni anni prima. Ma anche Reka non riuscì a trovare un rimedio, ma si ricordò di Braxxel, una Strega che viveva nella foresta. Forse sarebbe stata in grado di aiutare il Re gravemente malato. Immediatamente, Thorald scrisse una lettera chiedendo agli Eroi di portargli Braxxel.

Continua a leggere sulla Carta Leggenda A4



- Piazza gli Eroi al Castello (**Regione 0**).
- Ogni Eroe inizia con **2 Punti Forza** e **7 Punti Volontà**.
- Uno degli Eroi riceve la **Pergamena** (lettera) che deve essere consegnata a Braxxel. Decidete chi.
- Il Gruppo riceve **5 Monete d'Oro**
- Inizia l'Eroe con il **Rango** più basso.

Obiettivo Leggenda

La Leggenda viene vinta quando il Narratore ha raggiunto la lettera N nella Barra della Leggenda e .

... il Castello è stato difeso con successo e ...

... a Braxxel è stata portata la pergamena.

La Strega Braxxel vive nella nebbiosa Foresta Vigile. Non appena uno degli Eroi ha attivato il **Tassello Nebbia** con la **Strega**, la figura della Strega viene posta nella Regione corrispondente e si legge ad alta voce la Carta Leggenda "**Braxxel, la Strega della Foresta**".



Skork aveva appreso attraverso le sue spie che gli Eroi erano alla ricerca della Strega della Foresta. Decise di anticipare gli Eroi e cercare Braxxel. Per questa missione speciale poteva fidarsi delle capacità di ricerca di due dei suoi più sinistri vassalli

Posiziona i **due Wardrak** nella **Regione 61**. Per una volta, due creature possono stare nello stesso spazio.

Ad ogni Alba, entrambi i **Wardrak** si spostano di una Regione (non due come al solito), attraversando percorsi diversi:

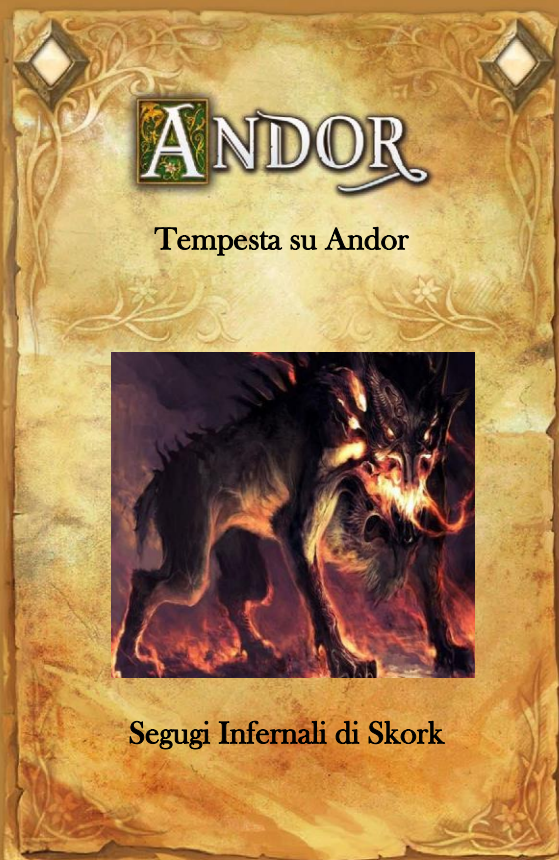
Percorso Wardrak 1:

61 → 62 → 60 → 59 → 58 → 57 → 55 → 52 → 51

Percorso Wardrak 2:

61 → 63 → 56 → 54 → 53 → 47 → 48 → 49 → 50

Leggi ad alta voce la Carta Leggenda "**Segugi Infernali di Skork**".



Per una missione così speciale, Skork fu felice di fare ricorso ai suoi due Wardrak, che chiamò affettuosamente "Segugi Infernali". Veloci, silenziosi e molto efficaci, hanno fatto sempre tutto il lavoro che Skork ha dato loro. Era solo una questione di tempo prima che i due Wardrak rintracciassero Braxxel

Non appena i **Wardraks** entrano in una nuova Regione anche il **Tassello Nebbia** su di esso viene capovolto. **Nota Bene:**

- Se un **Otre**, un **Punto Forza**, una **Moneta d'Oro** o **Punti Volontà** sono visualizzati sul tassello, questo viene immediatamente rimosso dal gioco e la ricompensa è persa per gli Eroi.
- Se c'è il simbolo di una **Carta Evento**, il tassello rimarrà e potrà essere attivato da un Eroe.
- Se c'è un **Gor** il tassello viene attivato e la creatura è spostata lungo le frecce nella **Regione successiva**. All'Alba continuerà a muoversi normalmente.
- Se appare la **Strega**, viene immediatamente catturata. Metti il personaggio della Strega vicino al **Wardrak** che ha attivato il tassello. All'alba il **Wardrak e la Strega** si fermano. L'altro **Wardrak** continua a seguire la sua rotta prestabilita. Per liberare la Strega il **Wardrak** deve essere sconfitto. Come ricompensa, la Strega dà una delle sue **Pozioni**. Decidete chi la ottiene. Successivamente la Carta Leggenda "**Braxxel, la Strega della Foresta**" sarà letta immediatamente.

Entrambi i **Wardraks** hanno la loro solita **Forza e Punti Volontà**, difendendosi con uno o due **Dadi Neri** a seconda dei loro **Punti di Volontà** e possono essere attaccati prima di trovare la Strega.



ANDOR

Tempesta su Andor



Braxxel la Strega della Foresta

Alla fine gli Eroi avevano localizzato Braxxel e le avevano portato la lettera del Re. La Strega della Foresta lesse attentamente il documento e accettò immediatamente di accompagnare gli Eroi al Castello. Ma prima consigliò loro di comprare un arco il prima possibile. Sarà di grande utilità per i prossimi eventi, secondo la Strega

Dopo aver trovato la **Strega** o averla liberata dagli artigli dei **Wardrak**, posiziona la sua figura nella Regione in cui è stato precedentemente scoperto il **Tassello Nebbia** appropriato. La **Pergamena** (lettera) esce dal gioco.

La **Strega** si muove come un **Tassello Contadino**, cioè viene portata da un Eroe, ma non può fermarsi su nessuna **Regione** o attraversarla durante il movimento in cui si trova o che viene raggiunta da una **Creatura**. Se questo accade, viene immediatamente catturata e quindi gli Eroi devono prima sconfiggere la **Creatura** per poter andare avanti con la **Strega**.

L'**Eroe** che conduce la Strega al **Castello** può comprare una **Pozione** da lei in qualsiasi momento (a condizione che abbia le necessarie monete).

Nuovo Obiettivo della Leggenda:

Portare Braxxel al sicuro al Castello (Regione 0) prima che il Narratore raggiunga la Lettera N.

Non appena la strega si trova al Castello, leggi la Carta Leggenda "**La Vendetta di Thorald**" ad alta voce



ANDOR

Tempesta su Andor



La Vendetta di Thorald

Essendo arrivata al Castello, la Strega della Foresta andò a visitare il Re malato. Seppe all'istante che Thorald era stato avvelenato e preparò una pozione segreta che guarì rapidamente il Re. Dopo essersi ristabilito in breve e aver riacquisito le forze, il Re ordinò immediatamente l'attacco alla fortezza di Skork con le sue truppe e chiese agli Eroi di assisterlo in questa pericolosa impresa. Voleva anche scoprire chi aveva informato Skork della ricerca della Strega della Foresta, perché sospettava un traditore nella sua corte.

Metti il personaggio di Thorald al Castello (**Regione 0**). Viene spostato come descritto nelle regole e supporta gli Eroi in combattimento come sempre con **4 Punti Forza**.

Ognuno degli **Eroi** riceve come ricompensa un **Punto di Forza o 5 Punti Volontà**.

Obiettivo della Leggenda:

La leggenda viene vinta quando il Narratore ha raggiunto la lettera N nella barra della leggenda e ..
... il Castello è stato difeso con successo e ...
... Skork è stato sconfitto.

Non appena uno degli **Eroi o Re Thorald** è arrivato ai piedi della fortezza di Skork (**Regioni 64 o 65**), la Carta Leggenda "**Fortezza di Skork**" sarà letta ad alta voce.



ANDOR

Tempesta su Andor



La Fortezza di Skork

Gli Eroi e le truppe di Thorald avevano posto il loro campo ai piedi della Roccaforte di Skork e si stavano preparando per l'assalto. Ma prima di ciò, la Fortezza doveva essere cinta d'assedio per il quale erano necessari gli archi e le macchine d'assedio di Thorald.

La battaglia decisiva stava per iniziare!

La Fortezza di Skork può essere attaccata solo con l'**Arco** dalle **Regioni 64 e 65**

Re Thorald ha costruito delle macchine d'assedio e sosterrà i coraggiosi Eroi in combattimento come sempre con **4 Punti di orza**. Deve essere anch'egli nelle **Regioni 64 o 65**.

Le caratteristiche di Skork sono:

Punti di forza: 2 giocatori = 20, 3 giocatori = 30, con 4 giocatori = 40

Punti Volontà: 14

Dadi: Grazie alle potenti catapulte della sua fortezza, Skork ha **3 Dadi Neri**. I valori uguali vengono sommati. Il numero di dadi si riduce non appena non ha più i Punti di Volontà necessari.


Sebbene Skork sia sulla torre difensiva, non ha i due Punti Forza in più in battaglia.

Non appena Skork è sconfitto, il **Narratore** raggiunge la **Lettera N** e la Carta corrispondente viene letta



ANDOR

Tempesta su Andor



La Leggenda ha avuto un lieto fine se ...

... il Castello è stato difeso con successo e ...
... La Fortezza di Skork è stata presa.

La Fortezza di Skork avrebbe potuto essere presa dagli Eroi. Ma lui stesso era riuscito a partire in tempo con un piccolo seguito.

Re Thorald giurò che avrebbe inseguito la creatura e trovato il traditore che sospettava di essere tra i suoi.

La storia continua.....

La leggenda ha avuto una brutta fine se ...
... il Castello non è stato difeso o ...
... La Fortezza di Skork non è stata presa.



Modifiche per ridurre il grado di difficoltà:

- Usa 4 invece di 3 Contadini. Il 4 ° Contadino è posizionato quindi nella Regione 1.
- Lascia gli Alleati Nani in gioco più a lungo (ad esempio, metti la X Rossa di 5 o 6 lettere più avanti)
- Gioca con Orfen / Marfa. Data l'importanza dei Troll in questa Leggenda, questo personaggio è un ottimo compagno di combattimento grazie alle sue abilità speciali.

Modifiche per incrementare il grado di difficoltà:

- Gioca solo con due Contadini. Quindi il Contadino nella Regione 13 esce dal gioco.
- Sotto i due Skral che proteggono i ponti metti una Pergamena coperta. Al primo combattimento viene attivata e il numero rivelato determina la forza futura della Creatura.
- Aumenta il raggio di ricerca dei Wardrak. All'Alba si spostano di due Regioni attivando i relativi Tasselli Nebbia. Continuano il loro percorso prescritto e se finiscono il loro turno su una Regione dove è presente un'altra Creatura, quest'ultima muoverà lungo la freccia nella Regione successiva.
- Wardrak (e non solo gli Eroi) possono attivare i Tasselli Nebbia con il simbolo della Carta Evento quando entrano nella Regione appropriata. In questo caso, la Carta Evento viene letta immediatamente e il Tassello Nebbia viene rimosso dal gioco.

