



ANDOR
Leggenda

S1
Antichi Orrori

A1

Esta leyenda está escrita en 13 cartas:
A1, A2, A3, A4, A5, N, Gemas, Destino,
Vivir y Morir, Bruja, Vivx, Mortx1 y
Mortx2.

La mirada puesta en el horizonte. La fuerza se desvanece y da paso a la vejez. "El caos y el sufrimiento pronto serán traídos a mi reino". El Rey Brandur reclina su cabeza y deja vagar sus pensamientos.

El momento ha llegado y el sabe a quién acudir centrado en su destino.

Sobre su mesa una carta:

"Vivx y Mortx lo llaman las escrituras antiguas. El primer rey de los Trolls ha vuelto a la vida! La magia antigua y un oscuro pasado recae sobre Andor. Ten cuidado viejo salvador Sabin, la oscuridad busca tu vida.

Reka."

* Continua en la tarjeta de leyenda A2.



ANDOR
Leggenda

S1

A2

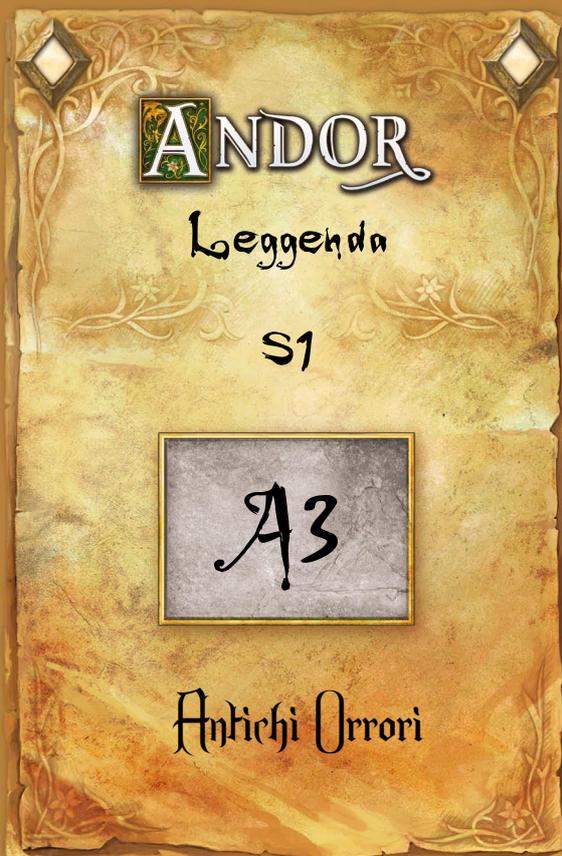
Antichi Orrori

Después de seguir las instrucciones de la lista de comprobación, coloque la N sobre la letra N de la narración y mezcle los siguientes materiales: los 6 pergaminos, las 3 hierbas curativas, las cartas de destino, 4 gemas (1 verde, 2 azules, 1 roja) y las 6 piedras rúnicas.

- Colocar 3 campesinos en las casillas: 18, 57 y 71
- Coloque en el mapa las 6 piedras rúnicas, las 3 hierbas curativas, 3 Gor, 1 Skraal y un Troll de la siguiente manera:

Un jugador lanza un dado propio y un dado rojo. El rojo indica las decenas y el otro las unidades. El resultado es la casilla donde colocar el artículo.

* Continua en la tarjeta de leyenda A3.



Si (y solo si) una criatura tuviera que colocarse en la misma casilla que un campesino, la criatura seguirá las flechas hasta la primera región libre.

El historiador del Rey ha encontrado cartas que datan de la época del Rey Troll. Esos documentos están escritos en una lengua antigua y hablan de un conjuro ahora en el olvido; Vivx Mortx era inmortal, ningún arma podía hacerle daño, ningún ser viviente podía detenerlo pero cuatro gemas fueron creadas y dieron voluntad fuerza y coraje. Ellas encierran el poder para destruir al Rey Troll, son la esperanza de la paz eterna. Sólo unos pocos mercaderes de antigüedades y reliquias, siguen sabiendo algo al respecto.

* Continua en la tarjeta de leyenda A4.



Colocar una carta de destino en aquellas casillas que contengan el simbolo de mercader.

Se oían rumores interesantes. Parece que un hombre está en posesión de las joyas que estáis buscando. Se dice que la ropa sugl'alti es de las laderas de la región rocosa. Yo, si fuera tú, iría a buscarlo.

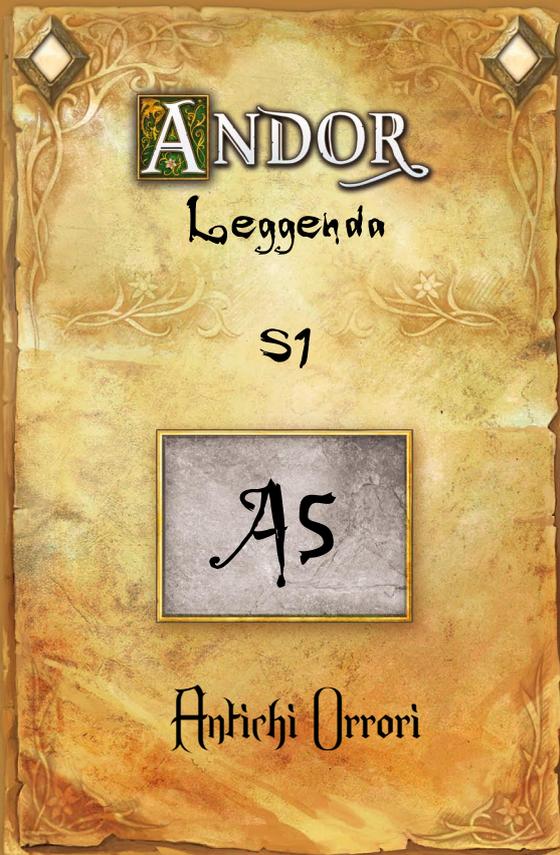
Coloque una gema (de las cuatro) en la casilla 84. Esta gema se puede comprar por el doble de su valor.

Leer en voz alta la carta "Gemas".

Una vez que la primera gema se compre, leer la carta "Vivx"

• Importante: cuando encontréis la poción de la bruja, no procedáis de la manera habitual. En vez de eso, leer la carta "Bruja" de esta leyenda.

* Continua en la carta de leyenda A5.



El amanecer es rojo como la sangre de estas criaturas.

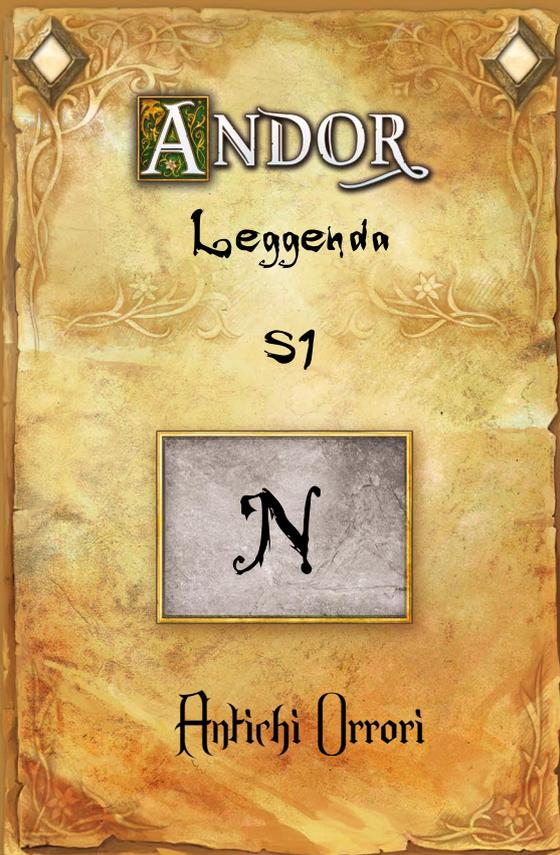
Antes de empezar a jugar, leer en voz alta la carta de leyenda "Vivir y Morir".

- Los héroes se colocan en la casilla con el mismo número que su nivel.
- Empieza el héroe de nivel más bajo.
- Cada héroe empieza con 2 monedas de oro.

Objetivo de la leyenda.

Los héroes ganan cuando el narrador llega a la letra N y:

- se ha defendido el castillo.
- se ha derrotado a Mortx.



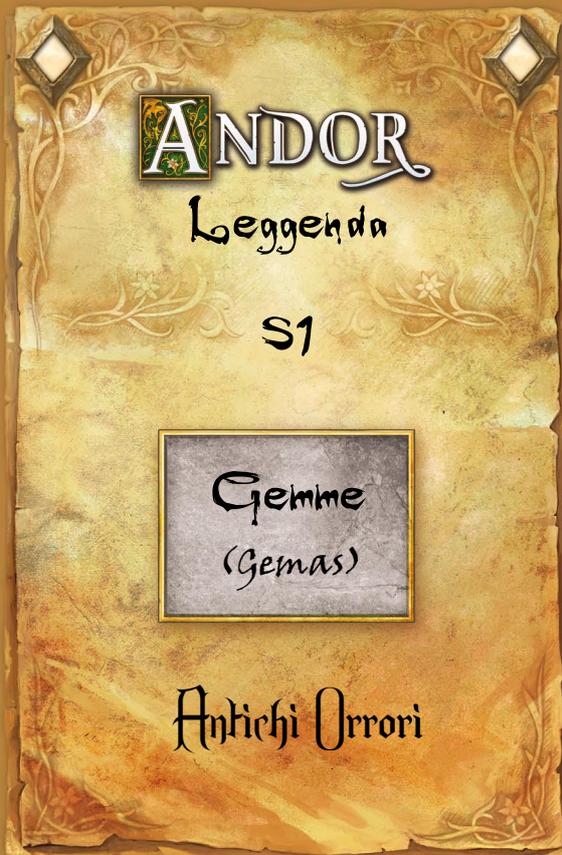
La leyenda tiene un final feliz si:

- ...se ha defendido el castillo.
- ...Mortx fue derrotado.

Los héroes regresan a sus tierras, la paz todavía reina en Andor. Todo vuelve a la normalidad, los agricultores trabajan en los campos y las noches de insomnio han terminado. La paz se mantiene por la fuerza de estos héroes.

La leyenda acaba mal cuando:

- ...el castillo no se ha defendido.
- ...Mortx no ha sido derrotado.



"Las gemas son preciosas y antiguas; ellas contienen un secreto que no está a vuestro alcance. Cuando hagáis lo que pedimos se vendrá a un precio justo."

Misión: La carta destino indica la misión que el mercader asigna a los héroes. (Leer la carta "Destino" que contiene cambios en las cartas de destino.

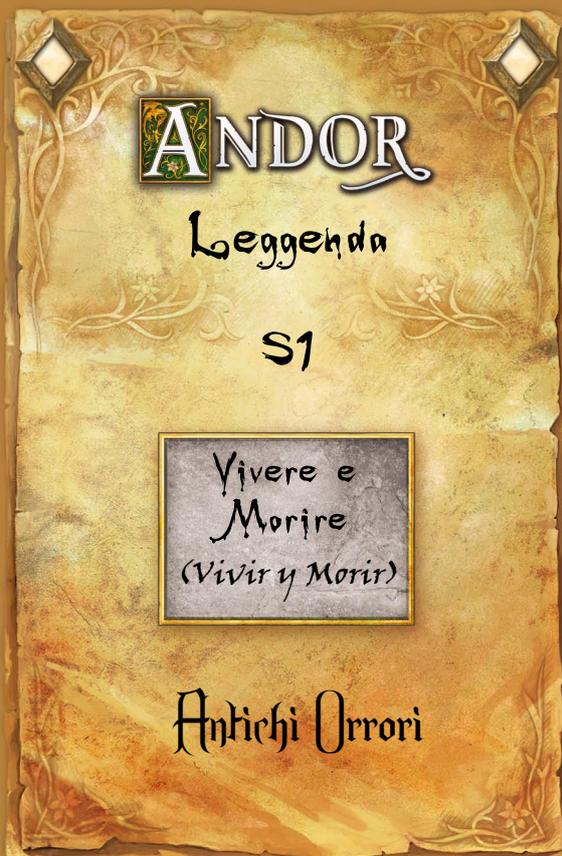
- Si un héroe llega a una casilla de mercader, se revelará una carta de destino.
- Una vez resuelta la misión, dejar una gema cogida al azar de las que quedan y colocarla en la casilla del mercader. Esta gema puede ser comprada por su valor en oro.

Las misiones de las tarjetas de destino se pueden hacer entre todos los héroes.



Algunas cartas de destino, tienen sus propias reglas.

- Carta 3 y 5: si no hay campesinos en el tablero de juego, retira la carta del juego y coge otra.
- Carta 7: se usa normalmente si todavía no se ha descubierto ninguna piedra rúnica. Si todas las piedras rúnicas has sido descubiertas o están en posesión de los héroes, la posición del Skral se determina por la regla conocida (dos dados, decenas y unidades) y se marca con una estrella. Este debe ser vencido por un solo héroe para cumplir con el trabajo.
- Carta 8: en vez de una poción de la bruja y unas hierbas curativas, 2 hierbas curativas tendrán que llevarse al castillo. En caso de haberlas utilizado, se llevará 10 de oro y cuando llegué, se retirarán del juego.
- Carta 4: si no quedan criaturas (cualquier tipo), se cogerán de la casilla 80. Solo en este caso.
- Carta 6: si no hay Trolls en el tablero, se coge uno de la reserva y se coloca con la conocida regla de los dos dados. Si no hay en la reserva, se coge de la casilla 80. Solo en este caso.
- Carta 10: si no hay criaturas en el tablero, se cogen de la reserva y se colocan según la regla de los dos dados. Si no, se cogen de la casilla 80.



Importante

Cuando una criatura muere, se pone en la casilla 80, pero el narrador no avanza. Recordad esto. Cada vez que ha acabado un día y se han realizado los eventos del amanecer, se tira un dado antes de mover al narrador.

- 1-2: se generan 3 Gors.
- 3-4: se genera un 1 Gor y un Skral
- 5-6: se genera un Troll

Recuerda siempre tener apartado un Troll de la reserva para poder colocar a Vivix en su momento. Las anteriores criaturas se colocan mediante la regla de los dos dados.

Las criaturas de la casilla 80 se consideran "almas de esas criaturas".



Se adentra en una cueva estrecha, el peligro se palpa. No deberías estar aquí, pero sus miembros te empujan hacia adelante, un paso tras otro hace que la luz del día se haya convertido en un recuerdo. Sueños antiguos viven en tus pensamientos y entras en una vigilia del sueño.

"Tu corazón y el de sus amigos es fuerte, pero el tiempo avanza; no te detengas, no tengas miedo, yo soy tu aliado." Reka, la Bruja, se adelanta. Es etérea, no es sólida...una chispa en la niebla.

"Has venido hasta aquí para buscar ayuda; pero no hay pociones que puedan dañar este mal. Solo puedo darte voluntad. Derrota a Vivix y reclama su premio."

Te encuentras fuera de la cueva. ¿Era un sueño o era real?

Todos los héroes reciben 3 puntos de voluntad. Pon un pergamino boca abajo en la casilla 80. Poner la "N" en la casilla I del narrador.



ANDOR
 Leggenda
 S1

Vivx

Antichi Orrori

El héroe apenas toca la gema. Siente un poder abrumador. El miedo y el temor se arrastran a través de su mente. Tiene que parar este mal. Si permanecemos unidos, tal vez podamos poner fin a esta locura.

Poner el Troll reservado a Vivx en la casilla 37 y marcarla con una estrella para recordar que éste es el Rey Troll.

Él no se mueve.

Sólo aquellos héroes que posean una gema pueden pelear contra Vivx.

Misión: Vivx tiene que ser derrotado antes de que el narrador llegue a la casilla N. (O a la letra I si la Bruja Reka ha sido descubierta. Tan pronto como Vivx sea derrotado, leer la carta Mortx1.

- Fuerza: 10 veces el número de héroes.
- Puntos de voluntad: 20
- Lanza siempre 3 dados rojos. Si al menos dos dados tienen el mismo resultado, se suman todos los dados.



ANDOR
 Leggenda
 S1

**Mortx
1**

Antichi Orrori

El narrador avanza una casilla.

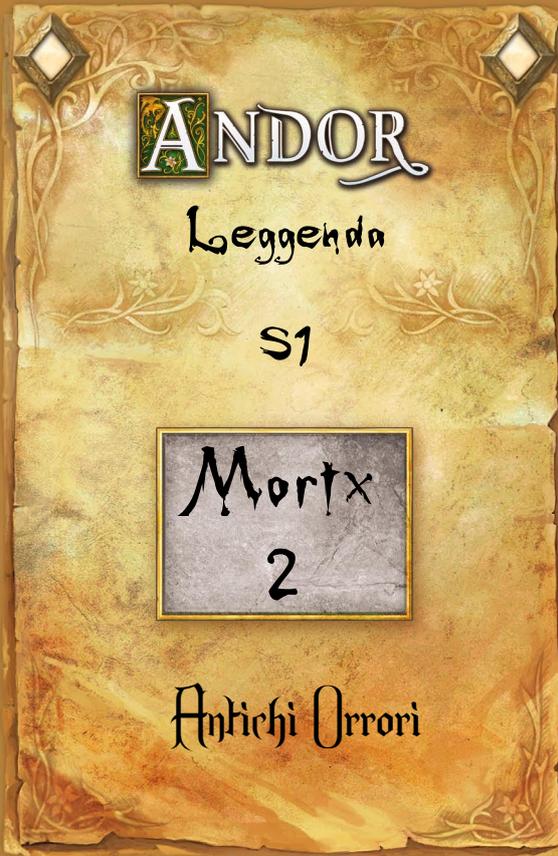
*El Rey desapareció y como resultado una voz habló: "Amigos míos, el mal solo se ha dañado. Para poner fin a esta vorágine de horror, tiene que derrotar el alma del Rey!. Su nombre es Mortx...
 ...cierra los ojos y confía en mí."*

Sumad las almas de las criaturas, por cada criatura en la casilla 80:

- Gor: 1 alma
- Skraal: 2 almas
- Trolls y Vivx: 3 almas

Quitar las criaturas de la casilla 80 y moved a todos los héroes allí. La batalla final comienza.

* Continúa leyendo la carta Mortx2



Colocar la Bruja en la casilla número 80. Ella revela su fuerza y da soporte a los héroes en la pelea contra Mortx. Este valor corresponde con el número que contiene el pergamino que se encuentra en la misma casilla, el cual se desvela ahora. Este valor es añadido a la fuerza de los héroes (en grupo).

Tu voluntad me dará fuerza.

Si la Bruja no fue encontrada en el transcurso del juego, el valor añadido es 0. El grupo puede gastar 5 puntos de voluntad multiplicado por el número de héroes para coger otro pergamino al azar. Esa pérdida de puntos de voluntad se puede distribuir como el grupo desee.

Misión: vencer a Mortx. Una vez derrotado, el narrador se mueve a la casilla N.

- Puntos de fuerza: número de almas x número de héroes
- Puntos de voluntad: 20
- Dado: lanza un dado negro
- Regla especial: Mortx tiene la misma habilidad que el mago sobre el dado. Las hierbas curativas no se pueden usar. No pasan horas durante este combate. Si algún héroe llega a 0 puntos de voluntad, morirá.

