

Esta leyenda tiene lugar en el mapa frontal. Para empezar, elimina las dos fichas de niebla que contienen un Gor y a continuación coloca las fichas restantes, boca abajo, en los espacios de río (excepto en las casillas 8 y 11). Después coloca las siguientes fichas cerca del tablero:

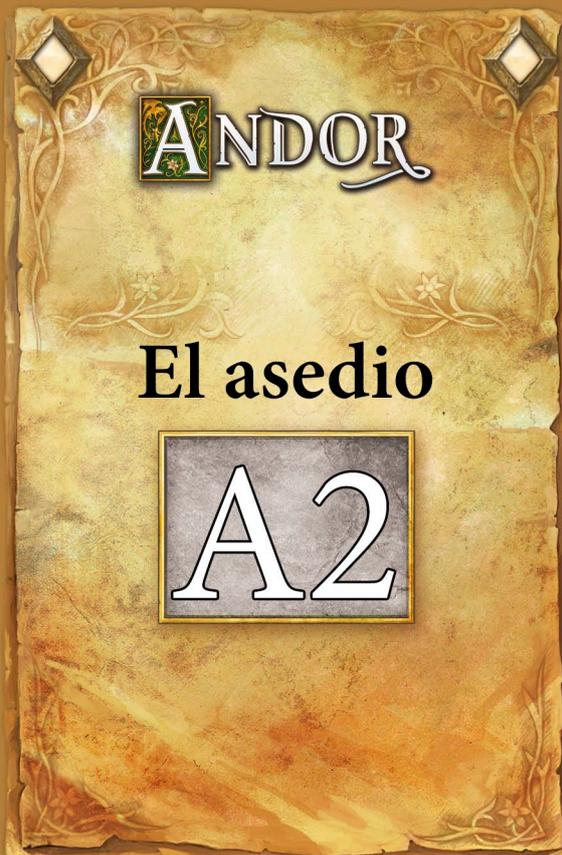
- La bruja.
- 6 piedras rúnicas (boca abajo y mezcladas).

Otros preparativos:

- Coloca fichas de estrellas en los espacios E, G y N.
- Usando un dado rojo (d10) y un dado de Héroe (d1), coloca aleatoriamente 5 de las 6 piedras rúnicas boca abajo, y dos de las hierbas (de valor 4) en los espacios que indiquen los dados.

Cuidado: si los puntos de voluntad de un héroe llegan a cero ha sido derrotado y debe ser retirado de la leyenda y del tablero de juego. Su oro y su equipamiento se quedan en el espacio en que ha sido derrotado.

Continúa leyendo la carta de leyenda A2.



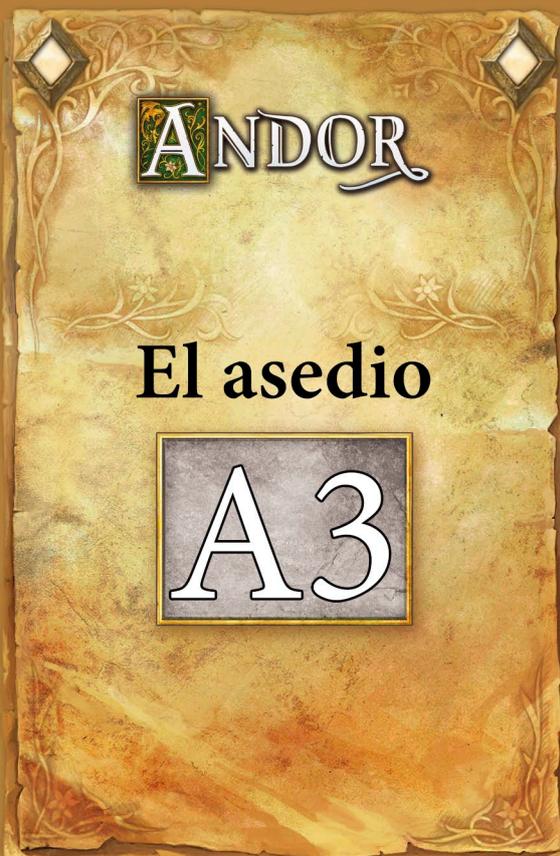
Importante: en esta leyenda los monstruos no se mueven. Coloca una ficha de X roja sobre los monstruos en la casilla del amanecer. Además de esto, los héroes en esta leyenda no pueden simplemente ignorar a los monstruos. Si hay un héroe en el mismo espacio que un monstruo no podrá abandonar el espacio hasta que el monstruo sea derrotado. Una vez derrotados, los monstruos no son enviados al espacio 80. Permanecerán en su espacio y deberán ser combatidos de nuevo cuando un jugador vuelva a entrar en ese espacio. Por lo tanto el marcador de leyenda no se avanza después de cada victoria sobre un monstruo.

El arquero puede atacar a un monstruo desde los espacios adyacentes. Los héroes se reparten las recompensas como siempre después de derrotar a un monstruo.

Los objetos se pueden coger o dejar en un espacio que contenga un monstruo no derrotado.

En las cartas de evento, ignora los efectos que muevan a los monstruos. Sin embargo cualquier otro efecto debe ser aplicado.

Continúa leyendo la carta de leyenda A3.



¡Fue terrible! Los habitantes de Andor estaban en la cama después de un día duro y agotador sólo para ser despertados la mañana siguiente por gritos. ¡Era una invasión! De alguna manera, los monstruos habían formado un ejército y durante la noche había rodeado el castillo.

Coloca 1 Gor en los espacios:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 13, 14, 17, 19, 20, 21 y 36 y 1 Skral en los espacios 11, 16 y 38.

Toda esperanza yacía ahora en los héroes que habían llegado al Castillo para reunirse. Debes luchar para abrirte camino a través del ejército de monstruos con la esperanza de descubrir la fuente del ejército enemigo. Sin duda, el traficante de rumores que se encuentra en el mercado libre sabe algo.

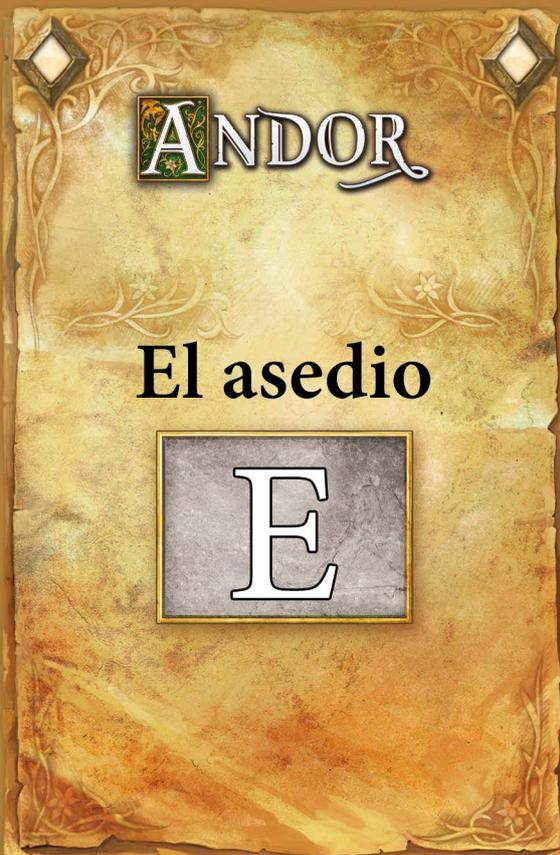
Tu destino, el mercado libre, se encuentra en el **espacio 18**. Cuando un héroe entre en este espacio lee la carta de leyenda "Información del mercader I".

Los héroes empiezan en el castillo (**espacio 0**).

Cada héroe empieza con **3 puntos de fuerza**.

El grupo recibe **1 escudo y 1 halcón**.

Empieza en héroe de menor nivel.



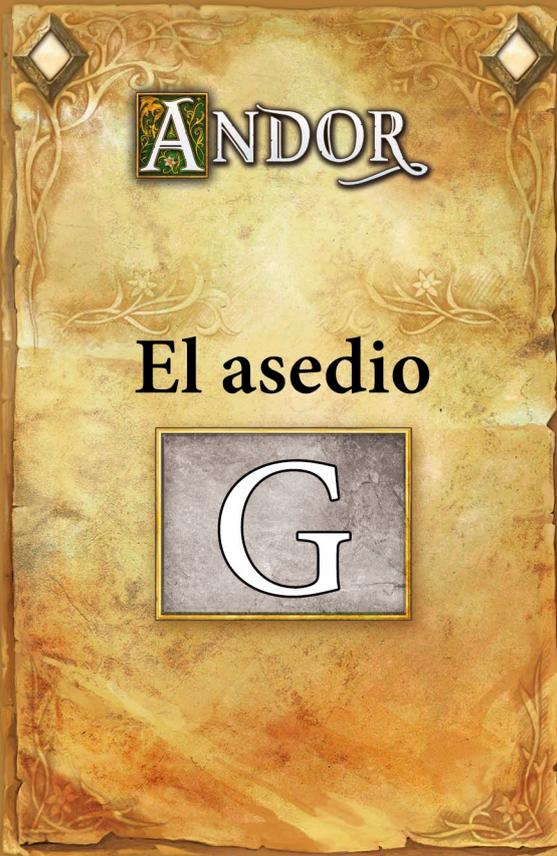
Terribles noticias llegan a los héroes. El mercado libre había sido invadido. Los monstruos llegaron por la noche y no quedó nada en pie, los mercaderes huían hacia terrenos más seguros. No queda nada de este lugar, una vez feliz, y los héroes ya no tienen un lugar para equiparse para su peligrosa misión.

El mercado libre ya no está accesible. Coloca una ficha de **X roja** en el **espacio 18**. Obviamente los héroes no pueden comprar más en este mercado.

Coloca también un Gors en los espacios 18 y 22.

Importante:

Si los héroes no pagaron al mercader las 5 monedas de oro, la leyenda se ha **perdido**.

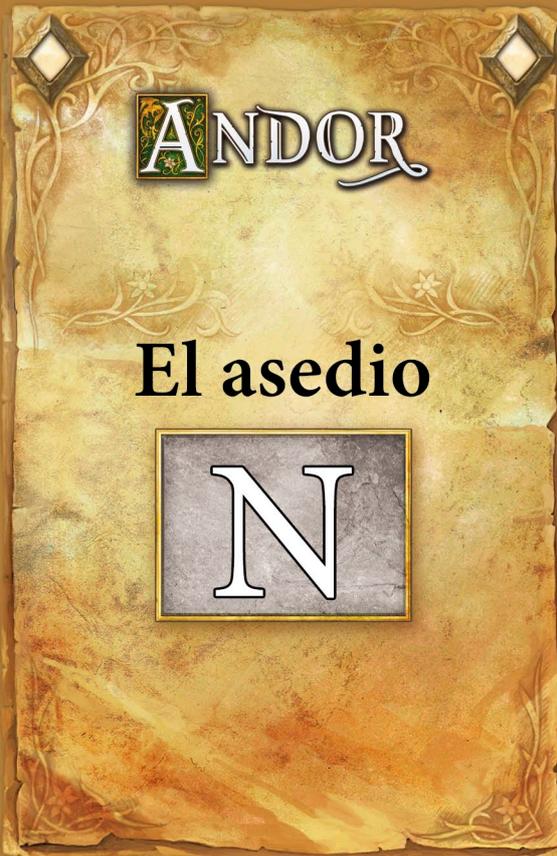


Un grito desde arriba hace que los héroes miren hacia lo alto. ¡Allí, en el cielo! Uno de los magníficos halcones de Rietburg vuela en círculos por encima de los Héroes y aterriza para entregar un mensaje a los héroes. Los exploradores informan que los monstruos han desarrollado cada vez más una vida propia y han comenzado a actuar sin órdenes. Los habitantes del castillo están siendo hechos prisioneros, ¡pero tienen un plan!

Reka, la herbolaria de Andor, que a menudo ayuda a los héroes. Dicen que ha desarrollado potente un veneno contra los monstruos. Sin embargo, necesita la ayuda de los héroes para conseguir llegar más allá del anillo de los monstruos y equipar a los soldados del castillo con este veneno. ¡Es su última esperanza!

Tarea:

Encuentra a la bruja entre la niebla. Cuando los héroes la encuentren, leer la carta de leyenda "Los problemas de Reka I".



El equipo gana la leyenda si:

- Los tres trolls han sido vencidos y
- Reka está en el castillo

Los héroes han luchado valientemente a través del ejército de monstruos y han llevado, sana y salva, a Reka al castillo. Una vez allí, ayudó a los soldados con el veneno y pronto el asedio fue vencido. Los habitantes de Andor nunca olvidarán a los valiente héroes.

El equipo pierde la leyenda si:

- Los tres trolls no han sido vencidos o
- Reka, no se encuentra en el castillo.

Demasiado tarde... los héroes no llegaron a tiempo al castillo, que fue invadido por el ejército de monstruos. Nada en el mundo podrá devolver las vidas perdidas, así los héroes tienen que ver como su otrora magnífico país se derrumba lentamente...



ANDOR

El asedio



Información del mercader I

Después de una agotadora batalla, el héroe finalmente llega al mercado abierto. El número de comerciantes se ha reducido considerablemente debido a los monstruos que cruzan las tierras y han ahuyentado a los clientes habituales. El héroe mira a su alrededor desesperadamente, cuando oye una voz. "EH! Usted! Viene a buscar información, ¿no? Tengo algo para ti, pero va a costar..."

Un comerciante os ofrece información a cambio de oro. Reunir 5 de oro y dejarlos en el espacio 18.

Una vez que hayáis colocado 5 de oro en el espacio 18 leer la carta de leyenda "Información del mercader II".



ANDOR

El asedio



Información del mercader II

El comerciante sonrió con picardía cuando uno de los héroes dejó caer el oro en su mano. "Gracias, esta es la información que estás buscando:

Las criaturas están dirigidas por comandantes. Se dice que tres hermanos Troll han llegado a Andor para llevar a los monstruos a la victoria. Mata a los trolls y el asedio podrá romperse fácilmente." Después desapareció en la sombra de uno de los carros.

Coloca a los **trolls** en los espacio 40,57 y 64. La fuera de los trolls depende del número de héroes:

- 2 Héroes: 20 puntos de fuerza
- 3 Héroes: 30 puntos de fuerza
- 4 Héroes: 40 puntos de fuerza

Marca este valor con una estrella en el marcador de monstruos.

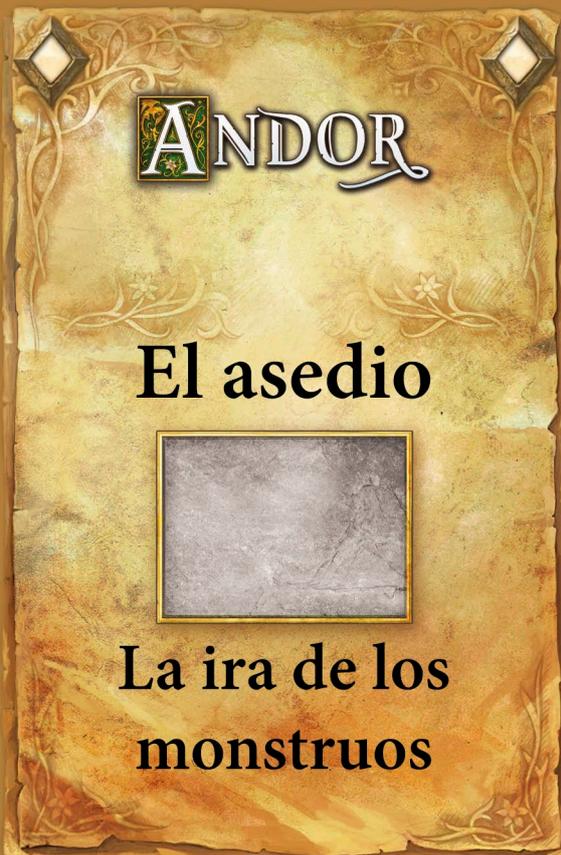
Tarea: Los héroes deben derrotar a los tres trolls antes de que el narrador alcance la casilla N.

Después de vencer a un troll colócalo en el espacio 80 y avanza el marcador de leyenda. Una vez que hayas derrotado al segundo troll, lee la carta de leyenda "El último troll".



Cuando el segundo troll es derrotado profiere un terrible rugido de dolor, un rugido similar se escucha en la distancia. El último troll ha percibido algo. ¡Se está preparando para su final!

El último troll gana 6 puntos de fuerza adicional y 6 de voluntad. Añade estos valores al marcador y coloca al segundo troll derrotado en la casilla 80.



Una oleada de ira atravesó a los monstruos. Sabías que querían matarla, ¡pero ella iba a la cabeza! Conquistarían la tierra y no dejarían piedra sin remover. Eres fuerte. ¡Este es su tiempo!

Durante el resto de la leyenda, los monstruos que sitian el castillo son más fuertes. Un Gor tiene 6 puntos de fuerza y 6 de voluntad. Un Skrall tiene 10 puntos de fuerza y 7 de voluntad. Todos los monstruos utilizan ahora un dado negro. Los monstruos con 6 o menos puntos de voluntad utilizan dos dados negros, mientras que los que tengan 7 o más puntos de voluntad utilizan 3 dados negros.

Los héroes deben defenderse, la ira a fortalecido a los monstruos. ¡Los héroes deben ganar! ¡Por Andor!



ANDOR

El asedio



El problema de Reka I

Los héroes han encontrado a la bruja y pueden pedirle consejo. Reka accede a ayudar a los héroes y a Andor. Para preparar su poción especial necesita una rara hierba que solo se encuentra en las profundidades de las Montañas Grises. Ella es demasiado vieja para hacer el viaje hasta las montañas y les pide que algún héroe vaya a encontrarla.

Coloca la hierba 3 en el espacio 81.

Tareas:

Lleva a la bruja la hierba de las montañas.

Cuando las hierbas estén en el espacio que ocupa la bruja sigue leyendo la carta de leyenda "El problema de Reka II"



ANDOR

El asedio



El problema de Reka II

Reka asintió con entusiasmo cuando vio la hierba. "Es esa exactamente. ¡Dámelo!" Ya había preparado el resto de los ingredientes así que podía seguir a los héroes hasta el castillo, allí producirán el veneno y lo repartirán entre los soldados del castillo.

Para mover a Reka, uno de los héroes debe estar en su espacio. Reka se mueve junto con este héroe. El héroe también puede moverse sin llevar a Reka consigo.

Cada monstruo derrotado por un héroe con Reka debe ser eliminado del juego y no llevado al espacio 80. Sin embargo no se recibe recompensa por eliminarlo.

Cuando Reka llega al castillo, se mueve inmediatamente el narrador a la casilla N del marcador de leyenda.

Objetivo:

La leyenda se gana cuando el narrador se encuentra en la casilla N y además...

- Los tres hermanos trolls han sido vencidos y
- Reka se encuentra en el castillo.

Ahora lee la carta de leyenda "La ira de los monstruos".