

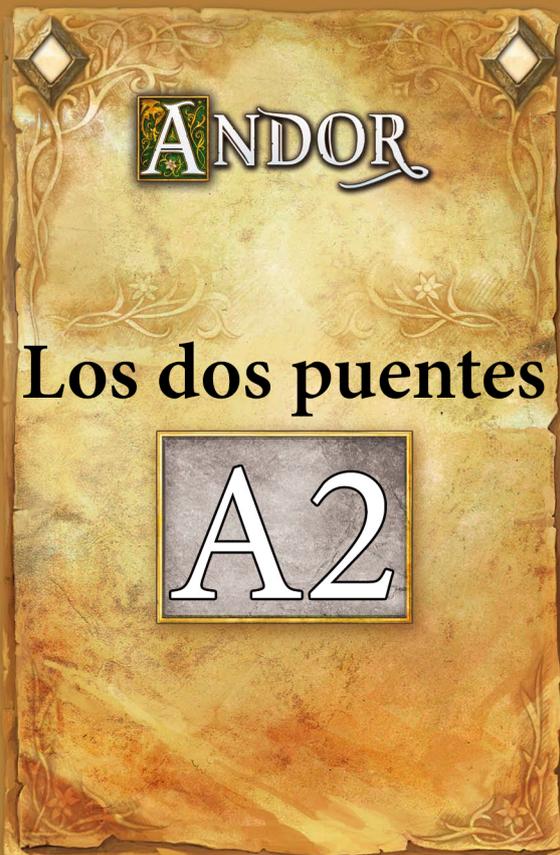
Esta leyenda se juega en el mapa delantero. Sigue las instrucciones de inicio de una partida normal. Después coloca los siguientes elementos cerca del tablero:

- La bruja
- 8 fichas de piedras

Otros preparativos:

- Coloca marcadores de estrella en las casillas B, E y N.
- Coloca una ficha de roca en los espacios 37, 43, 53, 60, 61, 69, 81 y 84.
- Coloca un marcador de X roja en los puentes entre los espacios 16-48 y 38-39, no se puede cruzar por estos puentes en esta leyenda.
- Coloca los marcadores derechos de niebla (espacios 8, 11, 12, 13, 16 y 32) en los espacios 39, 40, 41, 43, 45 y 65.
- Coloca Gors en los espacios 41, 52, 58 y 65 y Skrals en los espacios 59 y 68.

Continúa leyendo la carta de leyenda A2.



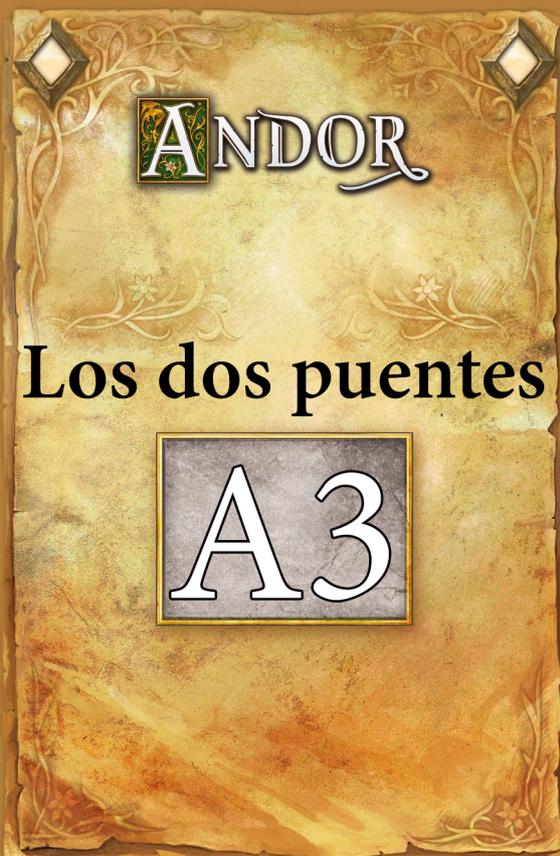
¡Hay una gran agitación en Andor! Un Mago Oscuro ha entrado en el reino mientras que nuestros héroes estaban en una misión en el Árbol de los Cantares. Con el fin de impedir su regreso, ordenó a sus monstruos destruir los dos puentes que conducen al castillo. Los héroes deben apresurarse porque el mago no tardará en hacerse con el control del castillo y Andor sería condenada! Los elfos del bosque y los enanos de la mina se ofrecieron a ayudar a reparar el puente. Pero el tiempo es esencial, y los héroes deben que decidir qué ayuda pueden esperar.

En esta leyenda debe recogerse un número de rocas y llevarlas a uno de los puentes para repararlos. El número de héroes determina el número de piedras necesarias para reparar un puente.

- 2 héroes: 3 piedras
- 3 héroes: 5 piedras
- 4 héroes: 7 piedras

Para reparar un puente, el héroes debe llevar una ficha de piedra. Cuando el primer héroe trate de coger una ficha de piedra lee la carta de leyenda "Una pesada carga". Los números de las fichas de piedra no tienen ningún significado en esta leyenda.

Continúa leyendo la carta de leyenda A3.



En esta leyenda, los monstruos se mueven como siempre siguiendo las flechas pero se detienen en los espacios 39 y 48. Debido a esto más de un monstruo puede acumularse en los espacios 39 y 48 y pueden ser atacados sucesivamente por los por héroes. Los puentes no pueden ser reparados si el espacio adyacente (39 o 48) contiene uno o más monstruos.

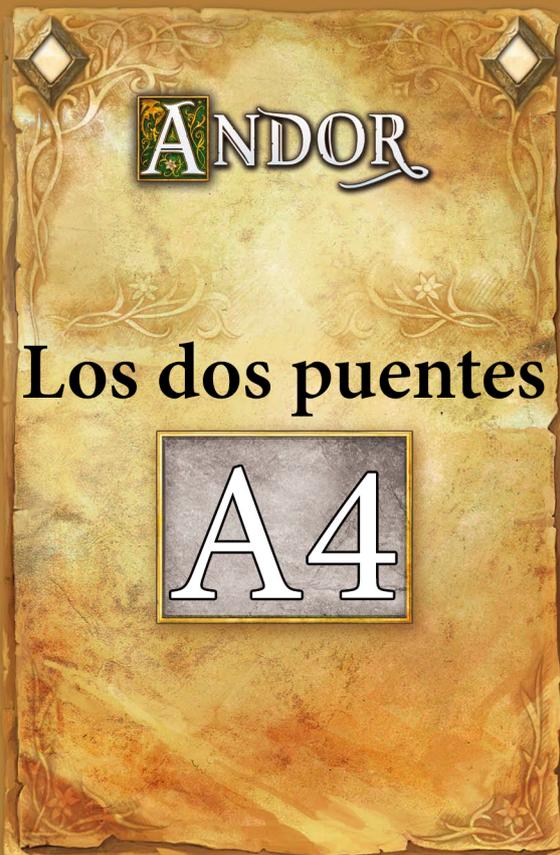
Objetivo:

Esta leyenda se gana cuando el número de piedras requeridas es colocado en el espacio 39 o 48 y está libre de monstruos antes de que el narrador alcance la casilla N en el marcador de leyenda.

Una vez que la tarea esté completada en narrador se mueve a la casilla N.

El grupo puede decidir por si mismo si prefiere reparar el puente del espacio 39 o 48.

Continúa leyendo la carta de leyenda A4.



Cada héroe empieza con 2 puntos de fuerza y 4 de oro. Se otorgan 2 puntos más de fuerza para repartir al grupo de héroes.

Cada héroe debe lanzar un dado y sumar 50 al resultado para determinar su espacio inicial. Si un héroe empieza en un espacio con una ficha de niebla debe resolverse inmediatamente.

Importante: antes del primer turno lee la carta de leyenda "La atalaya".



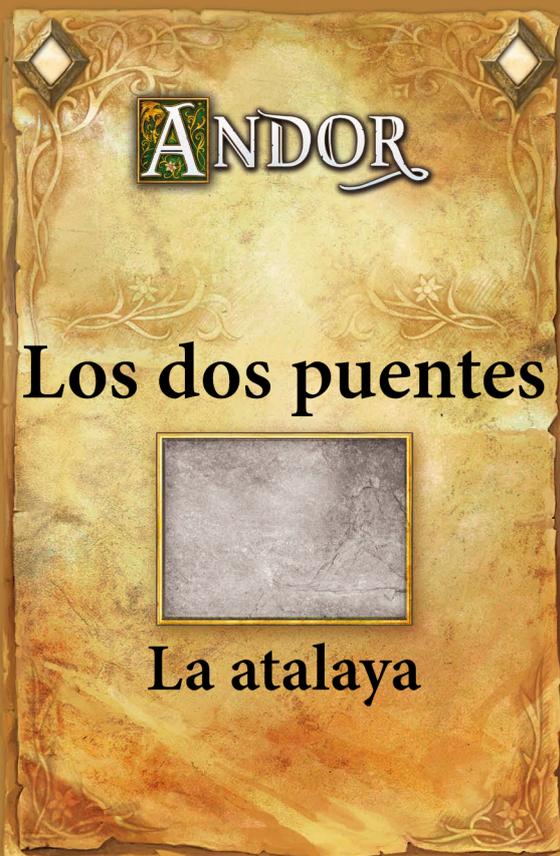
El mago estaba furioso. Escuchó que los héroes habían encontrado una manera de reparar los puentes a pesar de las precauciones que había tomado. ¡No podía permitir que lo consiguieran! Rápidamente envió a sus esbirros a destruir a los héroes.

Coloca Skrals en los espacios 43 y 49.



Maldiciendo a los dioses, el mago envía a sus más terribles monstruos. Los héroes todavía no se han dado por vencidos. Esto no puede permitirlo, los héroes ponen en riesgo sus planes de conquistar el reino.

Coloca trolls en los espacios 45 y 52.



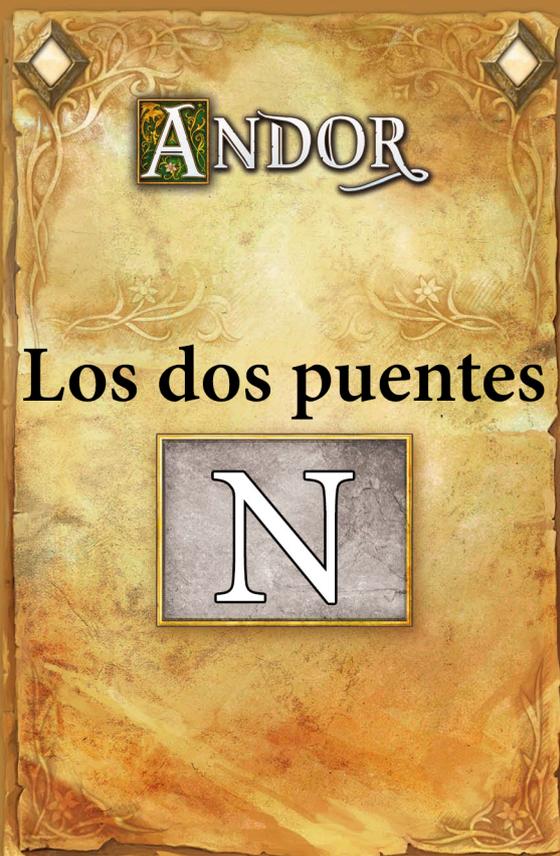
El mago ya se ha dado cuenta de que los héroes no se rendirán sin presentar batalla. Inmediatamente ordena a sus monstruos a ocupar la antigua atalaya en las montañas para evitar que los héroes puedan utilizar los recursos de las montañas.

Coloca la torre en el espacio 83 y un Skral en ella. Este Skral no se mueve. coloca fichas de estrella en los espacios 61, 64, 65 y 66.

El Skral de la torre está vigilando estos espacio marcados y hará sonar la alarma en cuanto pase algún héroe cargando o tratando de llevarse una piedra. El Skral no dará la alarma si el héroe no lleva ninguna piedra.

El Skral de la torre solo puede ser atacado con flechas desde los espacios marcados. Dará la alarma inmediatamente si no es derrotado en la primera ronda de combate.

La alarma solo puede ser disparada una vez. Cuando esto ocurra lee la carta de leyenda "La alarma de los Skrals".



El equipo gana la leyenda si:

- Se coloca el número necesario de piedras en los espacios 39 o 48 y
- ese espacio está libre de monstruos.

Los héroes lo han conseguido. Han reparado uno de los puentes y ahora pueden entrar en el reino. Rápidamente alcanzan el castillo y haciendo huir al malvado mago. ¡Andor ha sido salvada de nuevo!

El equipo pierde la leyenda si:

- No llevan el número de piedras necesario a los espacio 39 o 48 o
- si ese espacio no está libre de monstruos.

¡Oh, no! Los héroes no consiguieron llegar a tiempo. El mago ha tomado el poder de Andor, tiempos oscuros se acercan para sus habitantes...



ANDOR

Los dos puentes



La alarma de los Skrals

Desde lo alto de la atalaya el Skral ha visto a los héroes y hace sonar la alarma. El sonido de los monstruos se escucha por toda la cordillera.

Coloca un troll en el espacio 70 y Wardraks en los espacios 61 y 84. El héroe que hizo sonar la alarma debe soltar inmediatamente su piedra en este espacio. Solo cuando el Skral de la torre sea vencido los héroes podrán recuperar la piedra.



ANDOR

Los dos puentes



Una pesada carga

La idea de llevar materiales desde las montañas y colinas para reparar los puentes es brillante. Las rocas eran realmente pesadas y los héroes tuvieron que trabajar duro, pero nadie dijo que sería fácil. Y era necesario.

Los héroes que se encuentren en un espacio con una ficha de piedra pueden cogerla y llevar una sola piedra. El espacio que contiene la piedra debe estar libre de monstruos antes de poder cogerla. El peso de la piedra ralentiza a los héroes; un héroe que lleve una piedra debe gastar 2 horas para moverse entre espacios (en vez de 1). El resto de acciones no tienen coste adicional.

Los héroes pueden entrar en un espacio ocupado por un monstruo mientras llevan una piedra, pero el monstruo debe ser derrotado o haber salido del espacio para que el héroe pueda continuar caminando.

Las piedras pueden pasarse de un héroe a otro que se encuentren en el mismo espacio pero no pueden ser transportadas por halcones.