



LEGENDS
OF

ANDOR

Бонусная легенда

Освобождение рудника

A1

Эта легенда содержит 12 карт
A1, A2, A3, A4, B, F, N,
Убежище Варкура (x3),
Инструкции рудника (x2)

Легенда происходит на обороте игрового поля. Сначала следуйте инструкции **Стандартной расстановки**. Расположите следующие предметы рядом с игровым полем: 3 карты “Убежище Варкура”, 2 карты “Инструкции рудника”, фишку колдуна, фишку горных гномов, фишки троллей, фишки Вардрака, жетон N, жетоны яда и 3 черных кубика.

Возьмите и перемешайте по группам следующие жетоны: 8 валунов, 11 драгоценных камней, 3 лечебных трав, 6 рунных камней, 6 пергаментов. Затем возьмите 15 жетонов существ и верните жетоны “Поставьте Гора на поле 21”, “Поставьте 1 Тролля на поле 23”, “Поставьте 1 Скраля на поле 48”, “Выложите 2 золотых на поле 50” назад в коробку. Остальные жетоны перемешайте текстом вниз.

Расположите на игровом поле следующие предметы: жетон N зеленой стороной вверх на клетку N трека легенды, по одной звездочке на клетки B и F, по 1 жетону драгоценных камней на все поля с иконкой синего драгоценного камня, за исключением полей 0, 2, 3, 4. Верните оставшиеся 4 жетона драгоценных камней в коробку не вскрывая их. Шлем, Щит, Лук и флягу с водой положите на поле 27. 2 жетона валунов в открытую положите на поле 21.

Продолжите чтение легенды на A2 →



LEGENDS
OF

ANDOR

Бонусная легенда

Освобождение рудника

A2

Разделите эти карты на колоды и перемешайте каждую отдельно: 11 серебряных карт событий (вместо золотых карт событий) и 10 карт таинственного моря.

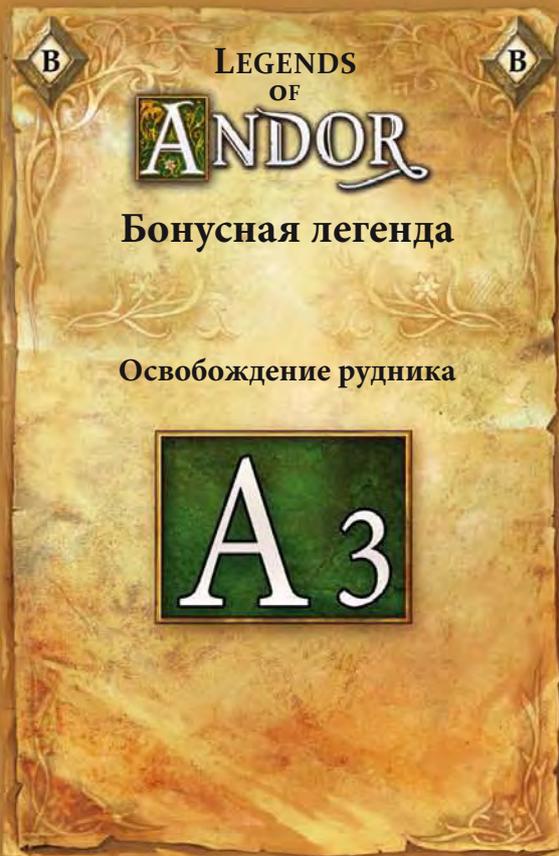
Расположите 5 из 6 жетонов рунных камней и 2 из 3 лечебных трав определив их места на игровом поле с помощью двузначных чисел (как это описано в карте легенды Рунного Камня).

Замечание: Если вы не помните правила из легенды 4, описывающие драгоценные камни, пожары, валуны или таинственное море, сверьтесь с картой 2 “Инструкции рудника”. В противном случае эта карта не понадобится.

Расположите по 1 Гору на полях 15 и 34.

Мало кто знает что до того, как герои сразились с драконом Тароком, они столкнулись с темным магом Варкуром еще раз. Он сбежал в рудники гномов щитоносцев, где изучил искусство древней магии. Герои обыскали рудник, чтобы освободить его от зла, но Скрали присоединились к Варкуру и укрыли его в глубине опасных пещер. Герои должны найти этих Скралей, так как монстры могут привести их к убежищу темного мага.

Продолжите чтение легенды на A3 →



Выставляйте скралей на поле, когда герои вскрывают жетоны существ. Когда на поле выставлен третий Скраль, киньте 1 кубик героев и прочтите соответствующую выпавшему на кубике значению карту "Убежище Варкура".

Цель легенды: Герои побеждают, если повержены 3 Скраля и темный маг.

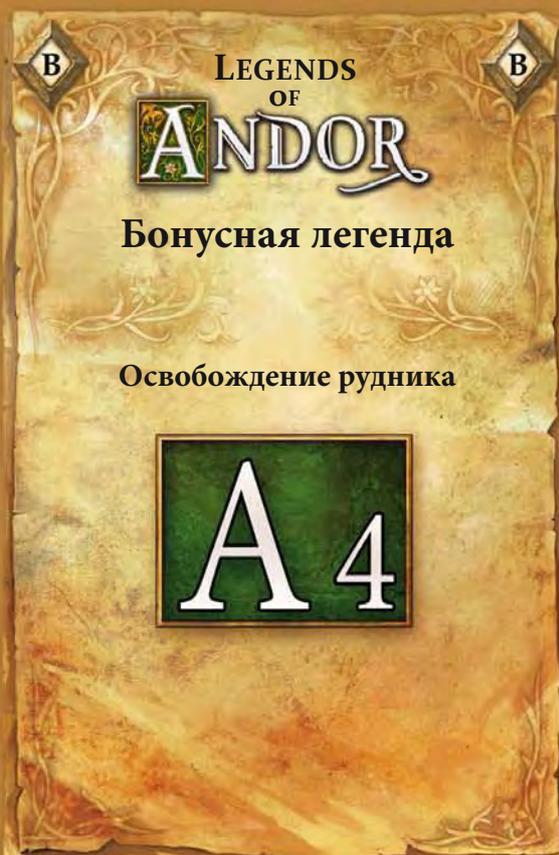
Расположите взакрытую по 2 жетона существ на полях 10, 28, 35, 41 и 43.

Если герой входит на одно из этих полей, он должен немедленно закончить свою фазу движения, вскрыть и разыграть оба жетона, начиная с верхнего.

Расположите 3 жетона существ и 1 жетон Тrolля на поле 6. Герои не могут атаковать этих 3 монстров, пока Тrolль не будет повержен.

Замечание: Герои могут использовать подзорную трубу, чтобы вскрывать жетоны существ на прилегающих полях без розыгрыша, включая жетоны на поле с троллем. Жетоны, вскрытые таким образом, остаются на игровом поле в том же порядке, как они и лежали друг на друге до вскрытия.

Продолжите чтение легенды на A4 →



Расположите фишку горных гномов на поле 40. На них действуют стандартные правила для союзников.

Каждый раз, когда монстр достигает поля 0 (южный рудник) передвиньте жетон N на 1 клетку по треку легенды ближе к клетке A. Этот монстр сразу же снимается с игрового поля.

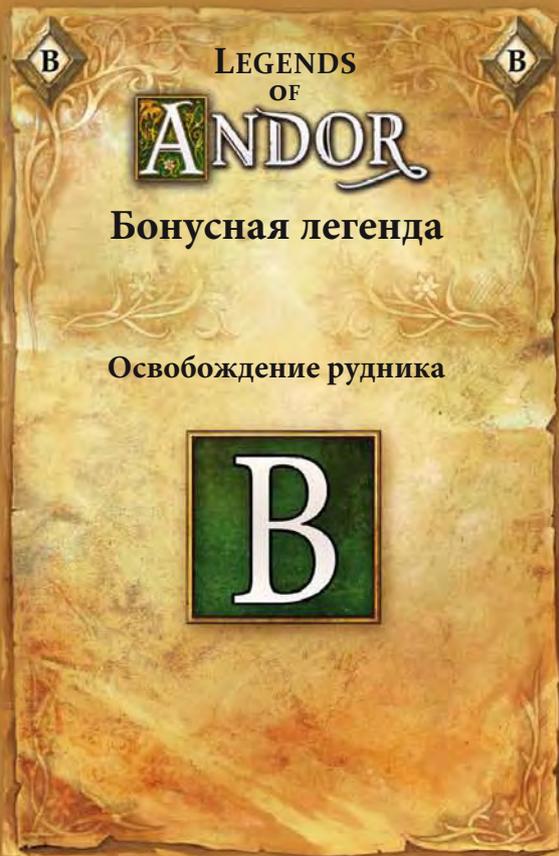
Важно: Если поля 0 достигает Скраль, герои немедленно проигрывают.

В этой легенде герой, чья воля падает до 0 покидает игру. Его золото, драгоценные камни и снаряжение остаются на поле, где это произошло.

Расположите всех героев на поле 60. Каждый герой начинает с 2 очками силы. Отряд получает 5 золотых и 2 поврежденных щита.

Один из героев смотрит в провал входа в рудник. "Скоро мы узнаем, где скрывается Варкур" восклицает он. "Поохотимся на Скралей!"

Герой, вскрывший эту легенду ходит первым.



Весть от Хранителей Древа Песни достигла героев: "Мы опасаемся нападения в любой момент и очень нуждаемся в помощи от вас и гномов. Пожалуйста, помогите нам в трудный час."

Расположите 1 жетон пергамента взакрытую на поле 63. Когда на это поле впервые вступит монстр, вскройте жетон. Герой, чей показатель воли выше, чем на этом жетоне, должен снизить свою волю до указанной на пергаменте. Затем уберите горных гномов с игрового поля.

Хранители чувствуют близость могучего артефакта.

Расположите жетон яда на игровом поле, определив его местоположение с помощью двузначных чисел (как это описано в карте легенды Рунного камня).

Герой может использовать яд в битве после того, как нанесет удар, но до ответного удара монстра. Если герой выигрывает раунд битвы в котором он использовал яд, то монстр сразу же повержен. Такой монстр не приносит награды. Не выставляйте монстра на поле 80, просто снимите его с поля. Фишка рассказчика не перемещается по треку. Так же, как и в случае с флягой с водой и колдовским зельем яд можно использовать дважды.

Замечание: Яд нельзя использовать в битве с темным магом.



Магические молнии сверкают по коридорам рудника, вызывая обвалы и круша перекрытия. Должно быть Варкур уже очень близко.

Расположите 6 жетонов валунов случайным образом. Для этого киньте 1 красный и 1 черный кубики, и сложите выпавшие значения. Выложите 1 жетон на поле с номером этого результата. Повторите это для всех жетонов. Например, если на черном кубике выпало 12, а на красном 5, то расположите жетон на поле 17. Вскройте жетоны после выкладывания.

Если жетон обвала выложен на поле с какой-то фишкой, то сделайте следующее:

1. Если это монстр (включая Скралей), уберите его фишку с поля. Герои не получают награду и фишка рассказчика не продвигается по треку.
2. Если это один или несколько героев, то каждый из них теряет столько очков воли, сколько отмечено на жетоне обвала. Затем снимите жетон обвала с игрового поля.
3. Если это горные гномы или темный маг, снимите жетон обвала с игрового поля без последствий.

Если монстр входит на поле с жетоном валунов, то он продолжает движение на следующее поле по направлению стрелки движения.

В

LEGENDS
OF
ANDOR

В

Бонусная легенда

Освобождение рудника



Отряд выигрывает если:

- победили или сняли с поля 3 Скряля и
- герои победили темного мага

Удача! Герои освободили рудник от злой силы темного мага. Но роль Варкура в истории Андора еще далеко не окончена. Пройдут годы и, когда Андор будет наслаждаться покоем после падения дракона, темный маг вернется. Он существенно изменится, и только герои Андора распознают в нем своего старого врага – ужасного монстра Квуруна. Но это уже другая легенда.

Отряд проигрывает если:

- скряля достигает поля 0 или
- герои не победили 3 Скрялей и темного мага

Совет на будущее: Постарайтесь развратить как можно меньше жетонов существ. Для этой цели очень подойдет подзорная труба.

В

LEGENDS
OF
ANDOR

В

Бонусная легенда



Убежище Варкура

Когда выставлен 3 Скряль на поле, киньте один кубик героя. Если выпало



или



вскройте и прочтите эту карту.

Вода вскипает и на поверхности таинственного моря появляется маг Варкур.

Расположите фишку мага на поле 11. Уберите все предметы, валуны и монстров с этого поля.

Цель легенды: Герои должны победить темного мага до того, как фишка рассказчика достигнет клетки N. Герои не могут атаковать темного мага пока не победят 3 Скрялей. Когда темный маг повержен, немедленно переместите фишку рассказчика на клетку N.

У темного мага **12 очков воли**, а его сила равна: **20** при игре вдвоем, **30** при игре втроем, **40** при игре вчетвером.

В битве темный маг бросает 2 черных кубика и суммирует одинаковые результаты (дубли). Темный маг всегда бросает 2 кубика, независимо от своего показателя воли.

Специальная защита: У героя должно быть не меньше 14 очков воли, чтобы сражаться с темным магом. Если воля героя падает ниже 14, то он не может продолжать участия в битве с темным магом.

На рассвете темный маг не двигается.

Если монстр входит на поле, на котором находится темный маг, то он перескакивает на следующее по стрелке поле.



Темный маг Варкур появляется в оружейной. Едкий дым заполняет комнату и противный скрежет металла эхом разносится по руднику. Расположите фишку мага на поле 27.

Уберите все предметы, завалы и монстров с этого поля.

Цель легенды: Герои должны победить темного мага до того, как фишка рассказчика достигнет клетки N. Герои не могут атаковать темного мага пока не победят 3 Скралей. Когда темный маг повержен, немедленно переместите фишку рассказчика на клетку N.

У темного мага **12 очков воли**, а его сила равна: **14** при игре вдвоем, **20** при игре втроем, **30** при игре вчетвером.

В битве темный маг бросает 2 черных кубика и суммирует одинаковые результаты (дубли). Темный маг всегда бросает 2 кубика, независимо от своего показателя воли.

Специальная защита: Герои не могут использовать вообще никакие предметы во время боя с темным магом. Лучник должен быть на том же поле, что и темный маг, чтобы участвовать в битве.

На рассвете темный маг не двигается.



Темный маг Варкур укрылся в сокровищнице. Темные клубы дыма вырвались из комнаты и запах паленого масла растекался в воздухе.

Расположите фишку мага на поле 6. Уберите все предметы, завалы и монстров с этого поля.

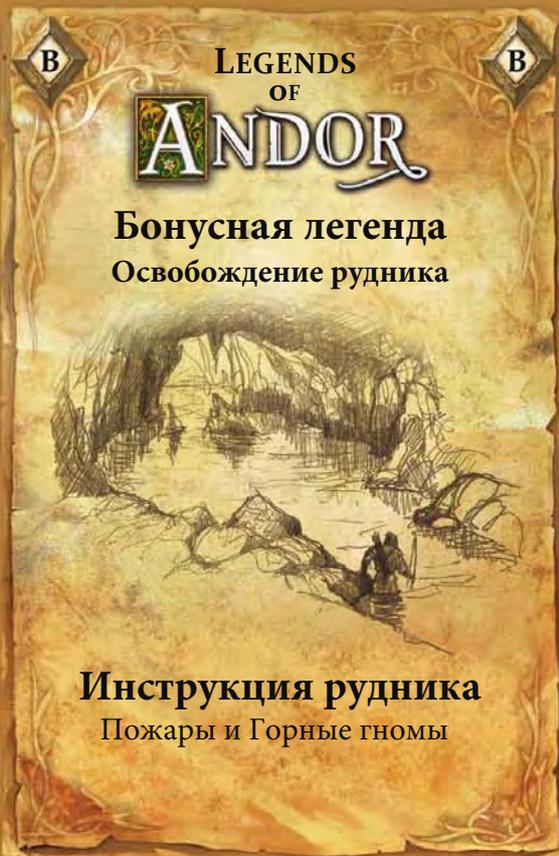
Цель легенды: Герои должны победить темного мага до того, как фишка рассказчика достигнет клетки N. Герои не могут атаковать темного мага пока не победят 3 Скралей. Когда темный маг повержен, немедленно переместите фишку рассказчика на клетку N.

У темного мага **12 очков воли**, а его сила равна: **20** при игре вдвоем, **30** при игре втроем, **40** при игре вчетвером.

В битве темный маг бросает 2 черных кубика и суммирует одинаковые результаты (дубли). Темный маг всегда бросает 2 кубика, независимо от своего показателя воли.

Специальная защита: показатель силы любого героя во время битвы с темным магом равняется показателю силы слабейшего героя в битве. Например, если в битве участвуют 3 героя с показателями силы 14, 12 и 6, то каждый из героев может добавлять только 6 к своему боевому результату. Если герои участвуют в битве совместно, то они добавляют (6+6+6) 18 очков к финальному результату.

На рассвете темный маг не двигается.



Пожары.

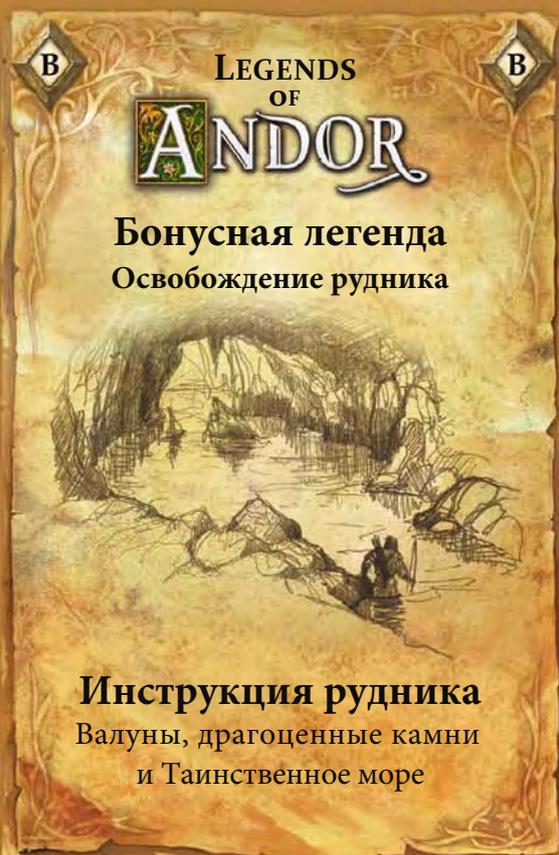
Для розыгрыша пожара герой кидает по очереди 3 красных кубика и выкладывает первый на поле 10, второй на поле 20, третий на поле 30.

Каждый пожар начинается на соответствующем поле и распространяется по направлению стрелок на столько полей, сколько выпало на кубике. Если на пути пожара попадает герой, то он теряет количество очков воли, равное результату на кубике.

Помните: Если воля героя падает до 0, то он покидает игру. Герой может использовать щит, чтобы предотвратить эффект от пожара. Монстры не подвержены влиянию пожара. Валуны блокируют распространение пожаров. Пожары начинаются каждый раз, когда герой собирает драгоценные камни, и в начале нового дня (как это указано символом пожара на поле рассвета).

Горные гномы.

Горные гномы следуют стандартным правилам для союзников, описанным в книге правил. Они не могут вскрывать или собирать предметы и не могут вскрывать и разыгрывать жетоны существ. Они не могут останавливаться на поле 11 (таинственное море) и не могут стать причиной взятия карты событий Таинственного моря. Они не могут входить или проходить через поле с валунами, но если гномы стоят на прилегающем поле, то добавляют 4 к результату расчистки валуна.



Валуны.

Валуны блокируют движение. Герои и монстры не могут входить на поле с валуном, сокол тоже не может пролетать через него. Чтобы убрать жетон валуна с прилегающего поля герой должен убрать валун - как при обычной битве (в том числе можно использовать предметы, привлекать других героев, как в совместной битве и т.д.), за исключением того, что за валун кубик не кидается, и герои не теряют очки воли, если проигрывают.

Если результат героев больше, чем значение на жетоне валуна, то его жетон снимается с игрового поля. Если значение больше суммы значений нескольких жетонов, то все они снимаются с поля.

Драгоценные камни.

Герои могут собирать драгоценные камни в руднике и носить их на поле монет своей карты. Число на жетоне драгоценного камня показывает его стоимость в золоте (2, 4 или 6). Вскрытый жетон драгоценного камня с помощью подзорной трубы не передается герою, но вызывает пожар. Если монстр входит на поле с жетоном драгоценного камня, то этот жетон снимается с поля. В отличие от легенды 5 драгоценные камни не меняют направление движение монстров.

Таинственное море.

Каждый раз, когда герой входит на поле 11 (Таинственное море), его фаза движения заканчивается. Он должен взять и прочесть вслух карту из колоды "Таинственное море".