



Królewska eskorta

Prolog:

Ta Legenda miała miejsce po czasach oporu.

Lud krainy Andor odetchnął pełną piersią, po tym jak Mroczny Czarodziej Varkur został przepędzony, a jego diaboliczne plany podporządkowania sobie wszystkich jej mieszkańców wydawały się tymczasowo udaremnione. Także Trolle, które niespodziewanie pojawiły się w krainie, zostały odparte przez bohaterów.

Lud od dłuższego już czasu czuł się bezpiecznie.

Jednak stary król Brandur pojął, że to wszystko zwiastowało jeszcze większe zagrożenie. Wiedział, co czaiło się pod górą i co spożyło Trolle. Nie mógł przyglądać się bezczynnie i pozostawić krainy w rękach losu.

Dlatego zdecydował się na wielki krok ...



LEGENDY
KRAINY
ANDOR

Legenda dodatkowa

Królewska eskorta



Na tę Legendę składa się 8 kart:
A1, A2, A3, D, H, N,
1 karta „Stary głupiec”,
1 karta „W kopalni”

Najpierw wykonajcie wszystkie polecenia z karty „Przygotowanie”.

Ważne: Wymieszajcie zakryte 3 żetony wieśniaków: 1 x mężczyzna, 2 x kobieta

Następnie przygotujcie następujące elementy:

- Czarownicę, 15 żetonów potworów, truciznę i 3 czarne kości przygotujcie obok planszy.
- Połóżcie po jednej gwiazdce na polach D, H i N Toru legendy.
- Obok planszy przygotujcie także karty „Stary głupiec” i „W kopalni”.
- Postawcie po jednym **Gorze** na polach 10, 20, 39, 43, 48 i **Skrala** na polu 45.
- Połóżcie po jednym zakrytym żetonie potworów na Torze legendy na polach od „B” do „H” i po jednym dodatkowym żetonie potworów na polach „C” i „E” (łącznie 9 żetonów potworów). Żetony zostają odkryte dopiero, gdy narrator dojdzie do odpowiedniego pola z literą.


Przeczytajcie teraz kartę legendy A2. →



LEGENDY
KRAINY
ANDOR

Legenda dodatkowa

Królewska eskorta



*Wskazówka: Jeśli narrator przejdzie na pole, do którego przypisana jest karta legendy i żeton potworów, przy rozpatrywaniu **pierwszeństwo ma zawsze żeton potworów**.*

- Rzućcie czerwoną kością (dziesiątki) i kością bohatera (jedności), aby ustalić położenie 5 z 6 kamieni runicznych i 2 bukłaków.

Krajiną targaly ostatnie zimowe zamiecie, gdy bohaterowie stanęli przed nową przygodą. Strażnik Melkart zwołał ich do Drzewa Pieśni, aby przekazać im niepokojącą pogłoskę.

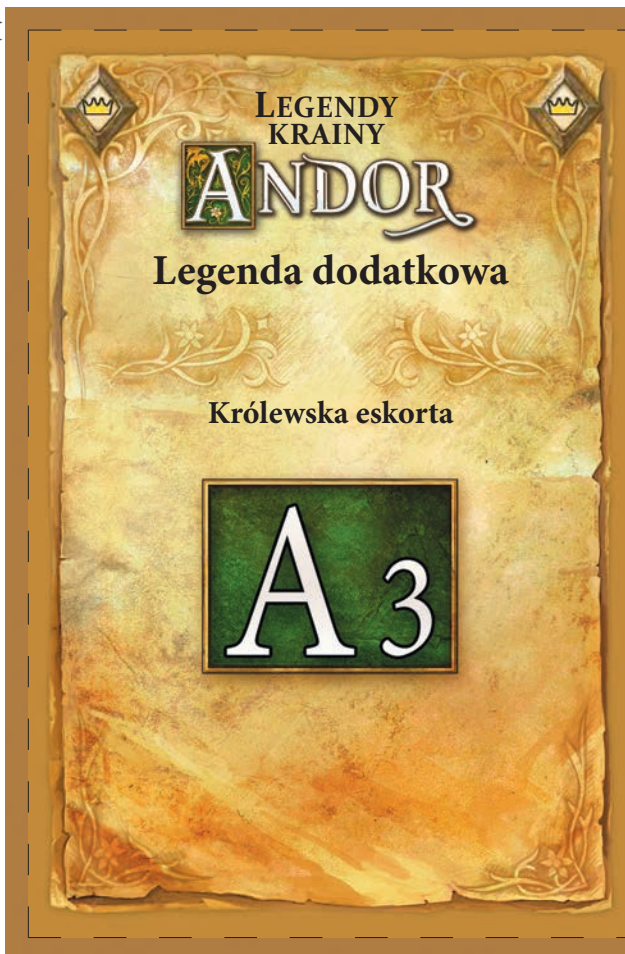
Postawcie wszystkich bohaterów na polu 57.

„Powiadają, że król postradał rozum” – doniósł Melkart. „Przebrany w łachmany wyruszył samodzielnie na południe, zanim jego ludzie zdołali mu w tym przeszkodzić. Nie pozostał po nim żaden ślad”.

Położcie po jednym zakrytym żetonie wieśniaków na polach 24, 28 i 34. Bohater znajdujący się na jednym z tych pól może odkryć żeton (za pomocą lunety stojąc także na sąsiednim polu). Jeśli odkryty żeton przedstawia wieśniaczkę, bohaterowie mogą zanieść go do Zamku według zwykłych obowiązujących zasad. Jeśli odkryty żeton przedstawia wieśniaka, oznacza to, że bohaterowie odnaleźli króla. Jeśli bohater stoi na danym polu, natychmiast odczytuje na głos kartę „Stary głupiec”.

Przeczytajcie teraz kartę legendy A3. →





Położcie po 1 gwiazdce na żetonach wieśniaków, aby nie zapomnieć o odczytaniu karty „Stary głupiec”. Bohaterowie przenoszą żeton króla w taki sam sposób jak inne żetony wieśniaków. Jeśli król trafi na pole z potworem, lub potwór trafi na pole z królem (także jeśli jest jeszcze zakryty), król zostaje zabity i gracze **od razu przegrywają Legendę**.

Melkart zniżył wzrok. „Na domiar wszystkiego nasi zwiadowcy donoszą, że potwory szykują potężny atak na Zamek. Musicie więc ratować nie tylko króla, ale i jego siedzibę”.

Zadanie:

Bohaterowie muszą obronić Zamek, **odnaleźć** króla i eskortować go **bezpiecznie** do Kopalni Tarczowych Krasnoludów (pole 71). Gdy narrator dotrze do pola „H” Toru legendy, król musi znajdować się w kopalni.

Wyposażenie:

Każdy bohater zaczyna z **1 punktem Siły**. Grupa otrzymuje **5 sztuk złota** i **3 punkty Siły** do podziału.

Wskazówka: Bohaterowie stoją na polu z symbolem kupca, gdzie mogą od razu dokonać zakupów jeszcze przed swoimi właściwymi akcjami.

Lodowaty deszcz siekał twarze bohaterów, gdy opuszczali Drzewo Pieśni.

Rozpoczyna bohater o drugiej co do wielkości randze.



Gory wyszły z podszycia lasu. Czyżby otrzymały wieści o ryzykowanym przedsięwzięciu króla? Czyżby chciały na niego zapolować?

Postawcie po jednym Gorze na polach **47** i **63**.

Bohater stał po kostki w trzęsawisku, gdy rozpoznał zgarbioną postać krasnoludzkiego sprzedawcy Garza ukrywającą się pod ciężkim płaszczem z kapturem. „Nie może przecież padać w nieskończoność, przyjacielu” – krzyknął do bohatera. „Wkrótce musi znów sypać gradem i śniegiem, co?” Śmiejąc się mówił dalej: „Walczyście na straconej pozycji. Mam nadzieję, że o tym wiecie, hm? Ale jedno trzeba wam przyznać: łatwo się nie poddajecie. Trzymaj to!” – Garz wręczył bohaterowi buteleczkę zawierającą ciemną substancję.

Dowolny bohater otrzymuje truciznę. Można jej użyć dwukrotnie. Bohater może użyć trucizny w walce po rzucie kością i przed reakcją potwora. Trucizna ma dwojake działanie:

1. Gdy potwór przegra rundę walki, nie traci jedynie różnicy obu Sił Bojowych, lecz jego punkty Woli spadają do 0.
2. Za potwora zabitego przy pomocy trucizny nie przysługuje żadna nagroda. Nie kładzie się go na polu 80, lecz opuszcza grę. Narrator **nie porusza się** na Torze legendy.

Garz odwrócił się i podreptał dalej. „To mój wkład w ratowanie krainy” – krzyknął. „Tylko nie mówcie o tym nikomu – nie chcę stracić swojej reputacji”.



LEGENDY
 KRAINY
ANDOR
Legenda dodatkowa

Królewska eskorta

H

Legenda kończy się **przegraną**, gdy król do tej pory **nie znalazł się** w kopalni (pole 71).
 Jeśli dotarł już do kopalni, czytajcie dalej:

Postawcie po jednym **Trollu** na polach 40 i 45.

Rozmowa między królem i krasnoludzkim przywódcą trwała bardzo długo. Krasnoludy zgodziły się na nowy sojusz przedstawiając ostatni warunek. Bohaterowie muszą odkryć tajemnice kopalni i odnaleźć wartościowe kamienie szlachetne, a być może także utraconą Gwiazdą Tarczę. Jednak ta historia zostanie opowiedziana w innej Legendzie. Król wyglądał na słabego i wychudzonego. Ledwo trzymał się na nogach, gdy podchodził do wyjścia z kopalni.

Zadanie:

Bohaterowie muszą **bezpiecznie** eskortować króla do Zamku (pole 0), zanim narrator dojdzie do pola „N” Toru legendy. Gdy znajdzie się już na Zamku, narrator przesuwa się na pole „N” Toru legendy.

Ważne: Za każde pole, które bohater pokonuje z królem, traci on punkty Woli:

2 graczy = 2 punkty Woli za każde pole

3 graczy = 3 punkty Woli za każde pole

4 graczy = 4 punkty Woli za każde pole

Przykład dla 4 bohaterów: Bohater posiada tylko 3 punkty Woli. Nie może zabrać ze sobą króla, bo taki ruch kosztowałoby go 4 punkty Woli.



LEGENDY
 KRAINY
ANDOR
Legenda dodatkowa

Królewska eskorta

N

Legenda kończy się **zwycięstwem**, gdy...

... Król dotarł do Zamku i...

... Zamek został obroniony.

Tylko dzięki eskorcie król mógł po raz kolejny powrócić do swojego Zamku. W końcu przestało padać, a nad dziedzińcem zawisła tęcza. Świat wydawał się bardziej przyjazny. Choć bohaterowie będą musieli wkrótce zmierzyć się z „Tajemnicą kopalni”, teraz czekało na nich kilka spokojnych dni.

Legenda kończy się **przegraną**, gdy...

... Król **nie** dotarł do Zamku ...

... Zamek **nie** został obroniony.


Jeśli chcecie zmniejszyć poziom trudności tej Legendy, nie odkładajcie dwóch zetonów wewnątrz do pudełka, lecz połóżcie je bezpośrednio nad Zamkiem stroną z tarczą ku górze.



LEGENDY
KRAINY
ANDOR

Legenda dodatkowa

Królewska eskorta



Stary głupiec

Ta karta zostaje odkryta, gdy tylko pierwszy bohater **stanie** na polu z żetonem przedstawiającym wieśniaka.

Bohater podszedł do starego mężczyzny w łachmanach. „Panie, czy to ty?”
Król rozpoznał bohatera i zaraz wyjaśnił mu, czemu wyruszył w drogę:
„Dopada mnie ogromne zmęczenie. Ale nie chcę pozostawiać mojego królestwa bez obrony. Kiedyś z chciwości zerwałem sojusz z Tarczowymi Krasnoludami. Nie chciałem zwrócić Gwiazdnej Tarczy. Swoją wyprawą do kopalni, która może wyglądać na szaleństwo, staram się naprawić swój błąd i odzyskać przyjaźń Krasnoludów. Jednak niestety przeceniłem swoje siły.” Bohater podparł króla. „Chodźmy, Wasza Wysokość. Nie jesteś sam.”

Zadanie:

Bohaterowie muszą **bezpiecznie** eskortować króla do Kopalni Tarczowych Krasnoludów (pole 71), zanim narrator dotrze do pola „H” Toru legendy. Król nie może wcześniej udać się do Zamku.

Gdy król znajdzie się w kopalni, odczytajcie natychmiast kartę „W kopalni”. Dla przypomnienia połóżcie gwiazdkę na polu 71.

Ważny wyjątek:

Jeśli według instrukcji na karcie legendy lub żetonie potworów na pole, na którym znajduje się król, ma zostać postawiony nowy potwór, należy przesunąć go na sąsiednie pole zgodnie ze strzałką. Ta zasada dotyczy nowych potworów, które dopiero wchodzi na planszę.



LEGENDY
KRAINY
ANDOR

Legenda dodatkowa

Królewska eskorta



W kopalni

Ta karta zostaje odkryta, gdy tylko król dotrze do kopalni (pole 71).

Udało się. Król dotarł do celu. Jednak Tarczowe Krasnoludy nie przywitały osłabionego Brandura nazbyt przyjaźnie. Następnie zaprowadziły go do przedsionka Cavern, gardzieli kopalni. Hallgard, przywódca Tarczowych Krasnoludów, otworzył szeroko oczy, gdy zobaczył króla Brandura. Minęło sporo czasu, odkąd widzieli się po raz ostatni i nie pożegnali się wtedy w przyjaźni. Jednak wtedy król Brandur zgiął kolano i zaczął przemawiać cichym, lecz stanowczym głosem. To była długa przemowa...

Dopiero gdy narrator dojdzie do pola „H” Toru legendy, król będzie mógł opuścić kopalnię.

Cel Legendy:

Bohaterowie muszą **bezpiecznie** eskortować króla z kopalni na Zamek, zanim narrator dotrze do pola „N” Toru legendy.

Ważne: Za każde pole, które bohater pokonuje z królem, traci on punkty Woli:

2 graczy = 2 punkty Woli za każde pole

3 graczy = 3 punkty Woli za każde pole

4 graczy = 4 punkty Woli za każde pole

Poprzez podróż z królem bohater nie może sprowadzić swoich punktów Woli do 0. Musi więc pozostawić przynajmniej 1 punkt Woli.

Dopóki król znajduje się u Tarczowych Krasnoludów, bohaterowie muszą przede wszystkim bronić Zamku.