

LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**

**Legenda dodatkowa**

**Wyzwolenie kopalni**

**A1**

Na tę Legendę składa się 12 kart:  
A1, A2, A3, A4, B, F, N,  
3 karty „Kryjówka Varkura”,  
2 karty „Kopalnia - instrukcja”

Ta Legenda rozgrywa się na drugiej stronie planszy. Najpierw wykonajcie wszystkie polecenia z karty „Przygotowanie”.

Do rozgrywki potrzebne będą **żetony potworów**.  
**Uwaga:** 2 żetony „1 Gor na pole 21, 1 Troll na pole 23” i „1 Skral na pole 48, 2 sztuki złota na pole 50” odłóżcie z powrotem do pudełka.

Następnie obok planszy przygotujcie następujące elementy:

- Zakryjcie i wymieszajcie: 11 srebrnych kart wydarzeń (zastępują złote karty wydarzeń), 10 kart wydarzeń „Tajemnicze Jezioro”, 8 żetonów gruzu, 11 kamieni szlachetnych, 3 lecznicze zioła, 6 kamieni runicznych i 6 pergaminów.
- Przygotujcie 3 karty „Kryjówka Varkura” i 2 karty „Kopalnia - instrukcja”.
- Przygotujcie Czarownicę, pionek „Tarczowych Krasnoludów”, Trolle, Wardraki, truciznę i 3 czarne kości.
- Połóżcie **żeton „N”** zieloną stroną do góry na literze „N” Toru legendy i **po gwiazdce na polach B i F**.
- Na każdym polu z symbolem diamentu połóżcie zakryty **kamień szlachetny**. Tylko pola 0, 2, 3 i 4 pozostają puste. 4 pozostałe kamienie szlachetne opuszczają grę.
- Rzućcie czerwoną kością (dziesiątki) i kością bohatera (jedności), aby ustalić położenie **5 z 6 kamieni runicznych i 2 leczniczych ziół**.

**Przeczytajcie teraz kartę legendy A2.**

LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**

**Legenda dodatkowa**

**Wyzwolenie kopalni**

**A2**

- Połóżcie 2 żetony gruzu na polu 21 i odkryjcie je.
- W zbrojowni (pole 27) połóżcie **1 hełm, 1 tarczę, 1 łuk i 1 bukłak**.

Wskazówka: Jeśli nie pamiętacie zasad dotyczących kamieni szlachetnych, ognistego podmuchu, gruzu i Tajemniczego Jeziora, przeczytajcie jeszcze raz 2 karty „Kopalnia - instrukcja”. W przeciwnym wypadku te karty nie będą potrzebne.

- Postawcie Gora na **polach 15 i 34**.

*Tylko nieliczni wiedzą, że bohaterowie, jeszcze przed walką ze Smokiem Tarokiem, musieli ponownie zmierzyć się z Mrocznym Czarodziejem Varkurem. Czarodziej uciekł do Kopalni Krasnoludów. Poszukiwał tam starej magii krainy. Bohaterowie zdecydowali się uwolnić kopalnię od jego cienia. Jednak Skrale, które wciąż były na jego usługach, ukryły go przed nimi.*

**Zadanie:**

Bohaterowie muszą wytropić Mrocznego Czarodzieja Varkura. W tym celu muszą **odnaleźć 3 Skrale**.

Skrale znajdują się pod żetonami potworów. Należy je odszukać i pokonać. Gdy na planszy **postawiony zostanie trzeci Skral**, bohater rzuca swoją kością. Wartość na kości decyduje o tym, która z 3 kart „Kryjówka Varkura” zostanie odkryta. Przeczytajcie teraz kartę legendy A3

**Przeczytajcie teraz kartę legendy A3.**







**Cel Legendy:**

Gracze wygrywają Legendę, gdy narrator dojdzie do żetonu „N” i...  
 ...3 Skrale oraz Mroczny Czarodziej Varkur zostaną pokonani.

- Połóżcie **po 2 zakryte żetony potworów** na polach **10, 28, 35, 41 i 43**.

Bohater, który wejdzie na jedno z tych pól, musi zakończyć na nim swój ruch. Żetony należy natychmiast odkryć i po kolei rozpatrzyć.

- Połóżcie kolejne **3 zakryte żetony potworów** na **polu 6** i postawcie na nich **Trolla**. Aby odkryć te żetony, należy najpierw pokonać Trolla.

Wskazówka: Przy pomocy lunety można odkrywać żetony znajdujące się na sąsiednich polach, nie aktywując ich przy tym (także w przypadku 3 żetonów, na których stoi Troll).

Postawcie figurkę „**Tarczowe Krasnoludy**” na **polu 40**. Tarczowe Krasnoludy można wykorzystać w grze na tych samych zasadach co księcia Thoralda (patrz karty „**Kopalnia - instrukcja**”).

Przeczytajcie teraz kartę legendy A4. →



**Dla przypomnienia:** Każdy potwór, który dotrze do południowego wyjścia z kopalni (pole 0), natychmiast przesuwa żeton „N” o jedno pole z literą w dół. Potwór ten opuszcza grę.

**Ważne:** Gdy do pola 0 dotrze Skral, bohaterowie przegrywają Legendę.

W tej Legendzie bohater, którego **punkty Woli** spadną do 0, schodzi z planszy i nie uczestniczy w dalszej grze. Jego kamienie szlachetne, złoto i wyposażenie zostaje złożone na polu, na którym ostatnio stał.

Każdy gracz rozpoczyna z **2 punktami Siły** i stawia swoją figurkę na polu 60 (przed kopalnią). Grupa otrzymuje **5 sztuk złota i 2 poobijane tarcze** (czyli odwrotną stroną ku górze). Wspólnie decydujecie o rozdziale przedmiotów.

Wskazówka: Tarcza chroni przed ognistymi podmuchami.

*Jeden z bohaterów wpatrywał się w mrocznej wejście do kopalni. „Im wcześniej odkryjemy, gdzie ukrył się Varkur, tym lepiej!” - zakrzyknął. „Zapolujmy na Skrale!”*

Rozpoczyna bohater, który pobrał tę Legendę z naszej strony.







Do bohaterów dotarła wiadomość od Drzewa Pieśni. Obrońcy obawiali się ataku potworów. Liczyli na pomoc bohaterów i Tarczowych Krasnoludów.

Położcie zakryty pergamin na **polu 63** (korona drzewa). Gdy tylko do tego pola dotrze potwór, pergamin zostaje odkryty. Każdy bohater, który posiada więcej punktów Woli niż podaje liczba na pergaminie, musi zredukować je do podanej wartości.

Ponadto, „Tarczowe Krasnoludy” w tym momencie opuszczają grę.

*Obrońcy zakończyli swoją wiadomość wskazówką odnośnie potężnego przedmiotu...*

Rzucicie czerwoną kością (dziesiątki) i kością bohatera (jedności), aby ustalić położenie **trucizny**. Trucizny można użyć dwukrotnie (przód i tył żetonu).

Bohater może użyć trucizny w walce po rzucie kością i przed reakcją potwora. Trucizna ma dwójakie 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.

**Ważne:** Trucizna nie działa na Mrocznego Czarodzieja!



*Przez przejścia kopalni przebłysnęły magiczne błyskawice. Ze sklepienia z hukiem posypały się odłamki skał. Varkur musiał być w pobliżu.*

Rzucicie sześciokrotnie kostkami, aby ustalić położenie **6** żetonów gruzu. Użyjcie **czerwonej i czarnej kości**, rzucając obiema na raz i  **dodając obie wartości**.

*Przykład: 12 na czarnej kostce, 5 na czerwonej kostce. Żeton gruzu należy położyć na polu 17. Żeton należy od razu odwrócić.*

**Działanie:**

a) Jeśli na danym polu stoi **bohater**: Traci on punkty Woli w liczbie przedstawionej na żetonie gruzu. Tarcza chroni przed tym efektem. Następnie żeton gruzu opuszcza grę.

b) Jeśli na danym polu stoi **potwór**: Natychmiast opuszcza on grę. Wskazówka: Jeśli trafiony zostanie Skral, uważa się go za pokonanego; to znaczy, że bohaterowie są o krok bliżej do zwycięstwa

**Przypadek szczególny nr 1:** Jeśli na danym polu znajduje się bohater oraz potwór, potwór opuszcza grę. Bohater traci punkty Woli i żeton gruzu także opuszcza grę.

**Przypadek szczególny nr 2:** Jeśli na danym polu stoi Mroczny Czarodziej albo Tarczowe Krasnoludy, żeton gruzu od razu opuszcza grę.

Jeśli później na polu z żetonem gruzu zostanie postawiony potwór, przechodzi on na kolejne wolne sąsiadujące pole.



LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**  
 Legenda dodatkowa

Wyzwolenie kopalni

**N**

Legenda kończy się zwycięstwem, gdy...  
 ... 3 Skrale oraz Mroczny Czarodziej Varkur zostaną pokonani.

Udało się! Bohaterowie wyzwolili kopalnię spod cienia czarnej magii. Niestety na tym nie zakończyła się rola Czarodzieja Varkura. Kilka lat później, gdy Andor poczuł się bezpieczny po upadku Smoka, Varkur powrócił. Przeszedł dramatyczną przemianę i jedynie bohaterowie krainy Andor rozpoznali swojego dawnego przeciwnika w tej przerażającej postaci imieniem Qurun.

Jednak ta Legenda zostanie opowiedziana innym razem...

Legenda kończy się przegraną, gdy...  
 ... 3 Skrale oraz Mroczny Czarodziej Varkur nie zostaną pokonani.

**Wskazówki na następny raz:**

- Próbnicie aktywować możliwie jak najmniej
- W tej Legendzie Luneta jest wyjątkowo przydatna.

LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**  
 Legenda dodatkowa

**Kryjówka Varkura**

Gdy na planszy postawiony zostanie trzeci Skral, gracz rzuca kością bohatera. Gdy na kostce wypadnie:

• albo •

należy odkryć tę kartę i odczytać ją na głos.

Mroczny Czarodziej Varkur pojawił się nad Tajemniczym Jeziorem. Jezioro zawrzało.

Postawcie Mrocznego Czarodzieja na **polu 11**. Przedmioty, gruz albo potwory, które znajdują się obecnie na tym polu, opuszczają grę.

Wskazówka: Jeśli na polu stoi Skral, uważa się go za pokonanego; to znaczy, że bohaterowie są o krok bliżej do zwycięstwa.

**Zadanie:**

Musicie pokonać 3 Skrale i Mrocznego Czarodzieja Varkura, zanim narrator dojdzie do zetonu „N”.

Z chwilą gdy pokonany zostanie Mroczny Czarodziej, narrator od razu przesuwa się na pole z zetonem „N”.

**Mroczny Czarodziej dysponuje:**

**Punkty Siły:** 2 graczy = 20, 3 graczy = 30, 4 graczy = 40.

**Punkty Woli:** 12

**Kostki:** 2 czarne kości. Jednakowe wyniki sumuje się. Varkur zawsze ma do dyspozycji 2 kości, niezależnie od jego liczby punktów Woli.

**Cecha szczególna:** Bohaterowie, którzy chcą walczyć z Mrocznym Czarodziejem, muszą dysponować przynajmniej 14 punktami Woli. Jeśli podczas walki punkty Woli bohatera spadną poniżej tej wartości, dany bohater nie może brać udziału w dalszej walce. Podczas wschodu słońca Varkur nie porusza się. Potwór, który wejdzie na pole 11, zostaje przeniesiony na następne wolne sąsiednie pole zgodnie ze strzałką.



LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**

**Legenda dodatkowa**



**Kryjówka Varkura**  
Gdy na planszy **postawiony** zostanie **trzeci** Skral, gracz rzuca kością bohatera. Gdy na kostce wypadnie:

 albo 

należy odkryć tę kartę i odczytać ją na głos.

Mroczny Czarodziej Varkur pojawił się w zbrojowni. Komnatę wypełniły mgliste wyziewy i rozległ się przenikliwy dźwięk przypominający odgłos tarcia o metal.

Postawcie Mrocznego Czarodzieja na **polu 27**. Wszystkie znajdujące się tam przedmioty opuszczają grę.

**Zadanie:**

Musicie **pokonać 3 Skrale i Mrocznego Czarodzieja Varkura**, zanim narrator dojdzie do żetonu „N”.

Z chwilą gdy pokonany zostanie **Mroczny Czarodziej**, narrator od razu przesuwa się na pole z żetonem „N”.

**Mroczny Czarodziej dysponuje:**

**Punkty Siły:** 2 graczy = 14, 3 graczy = 20, 4 graczy = 30.

**Punkty Woli:** 12

**Kostki:** 2 czarne kości. Jednakowe wyniki sumuje się. Varkur **zawsze** ma do dyspozycji **2 kości**, niezależnie od jego liczby punktów Woli.

**Cecha szczególna:** Bohaterowie, którzy chcą walczyć z Mrocznym Czarodziejem, nie mogą używać żadnych przedmiotów. Zaliczają się do nich m.in. tarcza, hełm i eliksir Czarownicy, ale także kamienie runiczne i lecznicze zioło. Wskazówka: Ta zasada nie dotyczy oczywiście łuku bohatera „Łucznika”.

Podczas wschodu słońca Varkur nie porusza się.

LEGENDY KRAINY  
**ANDOR**

**Legenda dodatkowa**



**Kryjówka Varkura**  
Gdy na planszy **postawiony** zostanie **trzeci** Skral, gracz rzuca kością bohatera. Gdy na kostce wypadnie:

 albo 

należy odkryć tę kartę i odczytać ją na głos.

Mroczny Czarodziej Varkur ukrył się w komnacie skarbów. Ciemne opary dymu ułatwiały się z pomieszczenia, a powietrze wypełniał fetor spalonego oleju.

Postawcie Mrocznego Czarodzieja na **polu 6**. Potwory bądź żetony znajdujące się na tym polu opuszczają grę.

**Zadanie:**

Musicie **pokonać 3 Skrale i Mrocznego Czarodzieja Varkura**, zanim narrator dojdzie do żetonu „N”.

Z chwilą gdy pokonany zostanie **Mroczny Czarodziej**, narrator od razu przesuwa się na pole z żetonem „N”.

**Mroczny Czarodziej dysponuje:**

**Punkty Siły:** 2 graczy = 20, 3 graczy = 30, 4 graczy = 40.

**Punkty Woli:** 12

**Kostki:** 2 czarne kości. Jednakowe wyniki sumuje się. Varkur **zawsze** ma do dyspozycji **2 kości**, niezależnie od jego liczby punktów Woli.

**Cecha szczególna:** Cecha szczególna: Każdy bohater dysponuje tylko tyloma punktami Siły, ile posiada **bohater o najmniejszej** ich liczbie.

*Przykład: Grupa składa się z 3 bohaterów. Bohaterowie posiadają następującą ilość punktów Siły: 14, 12 i 6.*

*W tej sytuacji każdy z nich dysponuje jedynie 6 punktami Siły: zatem łącznie dysponują 6+6+6=18 punktami Siły*

Podczas wschodu słońca Varkur nie porusza się.





**Kamienie szlachetne** w kopalni można zbierać. Cyfry na kamieniach szlachetnych wskazują na ich wartość w złocie i można także za ich pomocą handlować ze sprzedawcą. Odkrywanie kamieni szlachetnych jest bezpieczne. Gdy tylko jeden z bohaterów zbierze kamień szlachetny, aktywowany zostaje „Ognisty podmuch”. Jeśli na polu z kamieniem szlachetnym znajdzie się potwór, kamień natychmiast opuszcza grę. Kamienie szlachetne nie posiadają funkcji „odciągania” potworów z trasy opisanej w Legendzie 5.

Podczas **ognistego podmuchu** bohater rzuca po kolei trzema czerwonymi kośćmi. Pierwszą kostkę kładzie na małym obszarze przed polem 10, drugą przed polem 20, a trzecią przed polem 30. Ogień rozprzestrzenia się zgodnie ze strzałkami. Jego zasięg wynosi tyle pól, ile wskazuje wynik na kostce (zgodnie z kierunkiem strzałek).

Gdy bohater znajduje się na polu dotkniętym pożarem, traci tyle punktów Woli, ile wypadło na kostce. Użycie tarczy chroni go przed urazem. Potwory są odporne na ognisty podmuch.

Ogień zatrzymuje się na polach z żetonami gruzu.

**Ognisty podmuch zostaje wywołany:**

**a)** zawsze, gdy bohater zbierze kamień szlachetny i **b)** podczas każdego wschodu słońca (patrz symbol ognia).

Gdy tylko bohater dotrze do **Tajemniczego Jeziora**, musi zakończyć tam swój ruch i przeczytać na głos pierwszą z wierzchu kartę wydarzenia „Tajemnicze Jezioro”.



**Gruz**

Bohaterowie oraz potwory nie mogą wchodzić ani przechodzić przez pola z żetonami gruzu. Bohater może usunąć żeton gruzu z sąsiedniego pola. Ta akcja jest równoznaczna z „walką”. Każda próba usunięcia gruzu, kosztuje bohatera 1 godzinę na Torze dnia. W tym celu musi osiągnąć Siłę Bojową (punkty Siły plus wartość na kostce) przynajmniej tak dużą, jak cyfra na żetonie gruzu. Dzięki Sile Bojowej, która odpowiada sumie kilku żetonów, bohater może na raz usunąć kilka żetonów gruzu. Bohaterowie mogą usuwać gruz wspólnymi siłami. Zlikwidowane żetony gruzu opuszczają grę.

Wskazówka: Sokoły także nie mogą przelatywać nad polami z żetonami gruzu.

**Tarczowe Krasnoludy**

Bohater traci 1 godzinę, aby przesunąć Krasnoludy maksymalnie o 4 pola. Tarczowe Krasnoludy na polu z potworem dodają bohaterom 4 punkty Siły. Tarczowe Krasnoludy nie mogą zbierać kamieni szlachetnych, ani podnosić bądź odkrywać żadnych innych żetonów. Nie mogą pozostawać przy Tajemniczym Jeziorze i odkrywać żadnych kart wydarzeń. Nie mogą wchodzić ani przechodzić przez pola z żetonami gruzu. Mogą jednak pomagać podczas usuwania gruzu. Tarczowe Krasnoludy są odporne na ognisty podmuch.