



Thingvellir stanowi rozszerzenie do gry Nidavellir.

Ten niepozorny dodatek s krywa wśród swoich prostych zasad wiele nowych możliwości strategicznych. Zalecamy najpierw dobrze zapoznać się z zasadami gry podstawowej przed sięgnięciem po Thingvellir. Rozpoczęcie swojej przygody z grą od razu z tym rozszerzeniem może nieco skomplikować i zepsuć zabawę. Brak doświadczenia może sprawić, że wybory będą trudne i/lub losowe, co może negatywnie wpłynąć na próby realizowania skutecznej strategii i przeciwdziałanie ruchom przeciwników.

Uniwersum Nidavelliru jest luźno inspirowane mitologiami nordyckimi i germańskimi. Naszym celem jest stworzenie własnego świata, którego korzenie są jednak wyraźnie splecione z korzeniami mitycznego drzewa Yggdrasil.

Życzymy wspaniałych przygód i dziękujemy za wsparcie!

Zespół GRRE

WSZEDZIE WOKÓŁ SŁYCHAĆ BYŁO DUDNIENIE KUŹNI I MŁOTY UDERZAJĄCE W KOWADŁA.
MIECZE I TOPORY NIEUSTANNIE ŚWISZCZAŁY W NIEKOŃCZĄCYM SIĘ ŻWIKZEBNYM BALECIE.
CAŁE KRÓLESTWO ZMOBILIZOWAŁO SIĘ, BY STAWIĆ CZOŁA FAFNIROWI.

KRÓL Z DUMĄ DOGLĄDAŁ SWYCH ZAUFANYCH ELVALANDÓW. JEDNAK W GŁĘBI SERCA OGARNIAŁ
GO NIEPOKÓJ... A CO JEŚLI JEGO KLAN OKAŻE SIĘ ZBYT SŁABY? CO, JEŚLI FAFNIR BĘDZIE W STANIE
POKONAĆ JEGO NAJWSPANIAŁSZE ODDZIAŁY? A CO, JEŚLI JEDYNYM WSPOMNIENIEM JEGO
RZĄDÓW BĘDZIE SRÓMOTNA KLĘSKA ELITARNYCH KRASNOLUDÓW W OBLIKU SMOKA?

KRÓLOWA DAGFID, KTÓRA DOBRZE ZNAŁA SWOJEGO UPARTEGO MĘŻA, BYŁA PEWNA, ŻE NIGDY NIE POPROSI
O POMOC. ZWŁASZCZA PRETENSJONALNE ELFY, KTÓRE Z PEWNOŚCIĄ, JAK TO MIAŁO MIEJSCE W PRZESZŁOŚCI,
OKAZAŁYBY TYLKO SVOJĄ ZMANIEROWANĄ POGARDĘ I BOSKĄ WYŻSZOŚĆ. ZAPEWNE NIE ZWRÓCI SIĘ TEŻ PO
POMOC INNYCH KRASNOLUDZKICH KLANÓW, W OBAWIE, ŻE BYŁOBY TO POSTRZEGANE JAKO OZNAKA SŁABOŚCI.
NA SZCZĘŚCIE POCHODZĄCA Z WĘDROWNEGO KLANU KRÓLOWA CECHOWAŁA SIĘ BEZGRANICZNĄ
ODWAGĄ, ZWŁASZCZA KIEDY W GRĘ WCHODZIŁO WSPIERANIE KRÓLA. MĘŻA, KTÓRY KOCHAŁ JĄ
BEZGRANICZNIE, POWITAŁ JĄ W SWYM KRÓLESTWIE I ZAWSZE TRAKTOWAŁ JAK RÓWNA SOBIE.
TAK WIĘC PEWNEJ NOCY WYRUSZYŁA POTAJEMNIE WRAZ Z IDUNN CIKHOCIEMNĄ I HOURUYĄ
NIEUCHWYTNĄ, ABY ODNALEŹĆ SWÓJ WĘDROWNY LUD I PROSIĆ ICH O POMOC.

KILKA TYGODNI PÓŹNIEJ WYCZERPANY CIERPIENIEM I NIEOBEĆNOŚCIĄ ŻONY KRÓL UJRZAŁ NA HORYZONKIE
CHMURĘ KURZU I PYŁU, WZBIJANĄ PRZEZ OGROMNĄ KARAWANĘ I ZASTĘPY DZIKIEJ KAWALERII. KRÓLOWA
JECHAŁA NA ICH CZELE, A KRÓL NIE MÓGŁ UWIERZYĆ WŁASNYM OCZOM! WYRUSZYŁA POZA JAŁOWE PUSTYNIE
KRÓLESTWA, ABY SZUKAĆ POMOCY U SWYCH WSPÓŁPLEMIĘŃCÓW Z THINGVELLIRU. NOMADOWIE ROZBILI
OBOZ U PODNÓŻA ZAMKU, GDZIE WSZYSCY MIESZKAŃCY KRÓLESTWA MOGLI PRZYJŚĆ PODZIWIAC SIĘ
DZIELNYCH NAJEMNIKÓW I JAKOŚĆ ICH ARTEFAKTÓW. W NIDAVELLIR ZNÓW ZAPANOWAŁA NADZIEJA.
FAFNIR MUSI MIEĆ SIĘ NA BACZNOŚCI!

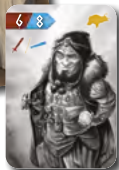
Niniejsze rozszerzenie pozwala grać w *Nidavellir*, z wykorzystaniem nowego miejsca rekrutacji: **Obozowiska**.

Elementy gry

24 karty **Obozowiska**, w tym:

A • 12 kart **Najemników**,

B • 12 kart **Artefaktów**



A



B

6 nowych kart **Bohaterów**

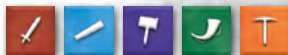
+2 karty „**SOBÓTników OLWYNA**”



1 **szyld Obozowiska**



10 żetonów profesji



5 kart **pomocy**



1 notes
na punkty



OBOZOWISKO

Przygotowanie gry

Postępuj zgodnie z zasadami przygotowania gry podstawowej, a następnie:

1 • Umieść szyld **Obozowiska** powyżej pierwszego karczemnego szyldu.

2 • Podziel karty **Obozowiska Etapu 1 i Etapu 2** na osobne talie. Potasuj każdą z nich osobno i umieść je zakryte po obu stronach szyldu.

3 • Dodaj 6 kart **Neutralnych Bohaterów** do tych znajdujących się już na stojakach.

Porządkowanie w trakcie rozgrywki

Na początku każdej rundy, przed **PRZYBYCIEM KRASNOLUDÓW** do karczm:

- * Uzupełnij **Obozowisko** nowymi kartami z talii obecnego Etapu tak, aby znajdowało się tam łącznie 5 odkrytych kart **Obozowiska**.

Uwaga: Jeżeli w poprzedniej turze nikt nie zabrał karty z **Obozowiska** i dalej znajduje się tam 5 odkrytych kart, nie należy odkrywać żadnych nowych.

Gra na 2 Elvalandów

Gra przebiega na normalnych zasadach, z wyjątkiem:

Rozpatrywanie karczm:

Jeżeli Elvaland z najwyższą ofertą zdecyduje się na kartę z **Obozowiska**, musi również odrzucić wybraną kartę spośród trzech we właśnie rozpatrywanej karczmie.

Tym samym drugi Elvaland będzie mógł wybrać jedynie spośród 2 pozostałych kart.



* Na końcu **Etapu 1**, po przyznaniu **Odnaka**, odrzuć wszystkie pozostałe w **Obozowisku** karty.



Nie tasuj odrzuconych kart **Obozowiska** z odrzuconymi kartami **Krasnoludów**.

Nowe zasady

Teraz Elvaland z najwyższą ofertą może zamiast karty z obecnie rozpatrywanej karczmy wybrać i wziąć kartę z **Obozowiska** (**Artefakt** lub **Najemnika**).

Remisy przy ustalaniu najwyższej oferty rozstrzyga się za pośrednictwem **klejnotów**, zgodnie z podstawowymi zasadami.

Wyłącznie Elvaland składający najwyższą ofertę może wybrać kartę z Obozowiska.

Pozostali Elvalandowie muszą (zgodnie z kolejnością ofert) wybrać kartę z obecnie rozpatrywanej karczmy.

W Obozowisku znajdują się karty **Artefaktów** i **Najemników**.

Jeżeli pierwszy aktywny Elvaland, zdecyduje się zabrać kartę z **Obozowiska**, przed przejściem do rozpatrywania kolejnej karczmy należy odrzucić kartę **Krasnoluda** pozostałą w karczmie.

SZANOWNY ELVALANDZIE, POSIADANIE **KLEJNOTU** O WARTOŚCI 5 DAJE ZDECYDOWANĄ PRZEWAGĘ W KWESTII WYBRANIA SIĘ DO OBOZOWISKA W PIERWSZEJ RUNDZIE. JEDNAK NIE POWINIENES SPOCZYWAĆ NA LAURACH, PONIEWAŻ NIE ZAGWARANTUJE CI TÓ ZWYCIĘSTWA!

KRÓLEWSKA RADA





Karty artefaktów

Umieść je w twojej **strefie dowodzenia**, o ile opis karty nie stanowi inaczej.

Etap 1:



FAFNIR BÁLEYGR

Fafnir Báleygr, czyli Płonące Oko Fafnira to starożytny artefakt, przypominający oko przeklętego smoka.

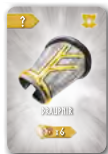
Sączące się z niego zepsucie może doprowadzić będącego w jego posiadaniu Elvalanda do postradania zmysłów.

Posiadając ten Artefakt możesz w trakcie gry wybrać w swojej turze kartę z Obozowiska zamiast z obecnie rozpatrywanej karczmy, o ile Elvaland z najwyższą ofertą nie skorzystał z tej opcji.



Olek wygrał licytację w Karczmie pod Rozbawionym Goblinem oferując 10. Decyduje się jednak wziąć kartę **Krasnoluda**, a nie kartę z **Obozowiska**. Julia, która postawiła 8, musi wziąć kartę z karczmy.

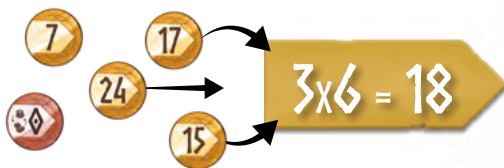
Aga postawiła 3, jednak posiada FAFNIR BÁLEYGR. Może dzięki temu wybrać kartę z **Obozowiska** zamiast z karczmy, ponieważ Olek tego nie zrobił.



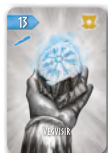
DRAUPNIR

Mityczna bransoletka, która ma moc 9-krotnego mnożenia się co 9 nocy. Przyniesie niewyobrażalne bogactwo Elvalandowi, który skutecznie opanuje sztukę wymiany i przekuwania monet.

Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi 6 punktów** za **każdą** posiadaną przez ciebie monetę o wartości co najmniej 15.



Na końcu gry Julia ma **monety** o wartościach 24, 17, 15, 7 i 0. Dodaje zatem **18 punktów** do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.



VEGVISIR

Jako symbol ochrony i przewodnictwa, Vegvisir znacząco zwiększa możliwości Odkrywców.

Natychmiast umieść ten **Artefakt** w kolumnie **Odkrywców** twojej **armii**.

Jego umieszczenie może spowodować werbunek **Bohatera**, jeżeli spowoduje utworzenie pełnego **szeregu**.

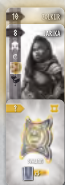
Ten **Artefakt** liczy się jako **ranga Odkrywcy** i dodaje **13 punktów** do **Poziomu Odwagi** twoich **Odkrywców**.



SVALINN

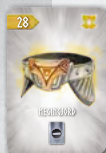
*Tarcza będąca synonimem boskiej mocy i obrony świata.
Zwiększa poziom Odwagi Bohaterów.*

Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi 5 punktów** za **każdą** posiadaną przez siebie kartę Bohatera.



$$3 \times 5 = 15$$

Na końcu gry Kuba ma 3 karty **Bohaterów**. Dodaje zatem **15 punktów** do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.



MEGINGJORD

Należący niegdyś do samego Thora pas siły. Zaginiony przez lata, został odnaleziony i jest teraz strzeżony przez nomadyczne plemię. Dzięki niemu nie będziesz się już musieć przejmować werunkiem Bohaterów – w końcu twojej armii towarzyszy teraz boska siła!

Do końca gry nie możesz już dobierać kart **Bohaterów** po utworzeniu pełnego **szeregu**. Innymi słowy, tworzenie **szeregów** nie ma na ciebie żadnego wpływu.

Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi 28 punktów**.

Uwaga: «JALLARHORN umożliwia zwerbowanie karty **Bohatera** nawet wtedy, gdy posiadasz MEGINJORD».



VIDOFNIR I VEDRFÖLNIR

Pióra koguta Vidofnira i sokoła Vedrfölnira siedzących na szczycie Yggdrasil, dadzą ci ogromną przewagę w zarządzaniu monetami.

Natychmiast odkryj **monety** z twojej **sakiewki** i przekazuj jedną z tych **monet** o **+2**, a drugą o **+3** (patrz **Przekuwanie monet**, instrukcja gry podstawowej str. 11).

Jeżeli jedną z **monet** w sakiewce jest moneta służąca do wymiany (moneta o wartości **0** lub **unikatowa moneta Łowców o wartości 3**), zamiast tego przekazuj drugą monetę o **+5**. **Przekuj monety** w dowolnej kolejności.

Aga odkrywa ze swojej **sakiewki monetę** o wartości 3 oraz **monetę** o wartości 2. Decyduje się na przekucie 3 + 3 (i bierze **monetę** o wartości 6) oraz 2 + 2, aby wziąć **monetę** o wartości 5 (ponieważ w **Królewskim Skarbcu** nie ma **monety** o wartości 4).



Jeżeli odkryłaby z sakiewki **monetę** o wartości 3 oraz **monetę służącą do wymiany**, przekułaby **monetę** o wartości 3 o +5, zyskując tym samym **monetę** o wartości 8.



Etap 2:



BRISINGAMEN

Elvaland posiadający naszyjnik Brisingów, należący niegdyś do bogini Freyi, będzie w stanie oczarować każdego. Naszyjnik znalazł się wśród skarbów karawany nomadów lata po tym, jak został skradziony przez Lokiego.

Natychmiast przejrzyj stos kart odrzuconych i wybierz z niego dwie karty (**Królewskich Darów** i/lub **Krasnoludów**).

Następnie w dowolnej kolejności:

- **Przekuj monety**, jeżeli wybrałeś karty **Królewskich Darów**.
- Umieść karty **Krasnoludów** w swojej **armii**.

Może to doprowadzić do zwerbowania **Bohatera**.

Na końcu Etapu 2, przed podliczaniem punktów, odrzuć dowolną kartę **Krasnoluda** ze swojej **armii**. Może to być karta znajdującą się w dowolnym miejscu (kolumnie i/lub szeregu) twojej armii, ale nie może to być karta **Bohatera**.



Janek posiada
BRISINGAMEN.

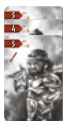
Przed końcowym
podliczeniem punktów
odrzuci ze swojej **armii**
wybraną kartę.



MJÖLLNIR

Młot Thora, najpotężniejsza broń bogów, symbol obrońcy wszechświata, zguba gigantów – teraz należy do ciebie. Wzmocnij odwagę swoich wojsk!

Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego Ostatecznego Poziomu Odwagi 2 punkty za każdą rangę jednej wybranej profesji w twojej armii.



$$10 \times 2 = 20$$

Podczas końcowej punktacji, Olek posiada MJÖLLNIR i 10 **rang Łowców**. Ponieważ to kolumna, w której ma najwięcej **rang**, to do niej właśnie stosuje zdolność **Artefaktu**, tym samym zdobywając dodatkowe **20 punktów Odwagi**.



HÖFUD

Miecz boga Heimdalla, pozwalający Wojownikom zdobyć znaczącą przewagę.

Każdy pozostały Elvaland natychmiast wybiera i odrzuca ze swojej armii kartę **Wojownika**.

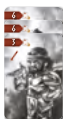
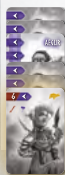
Można odrzucić dowolną kartę z kolumny **Wojowników** z wyjątkiem karty **Bohatera**.



HRAFNMERKI

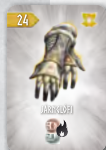
Kruczy sztandar samego Odyna! Nikt nie wie, jak nomadzi dorwali go w swoje ręce. Zostały im powierzony tylko, jeśli wykazaliby się niezłomną mądrością i pokorą.

Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi 5 punktów** za każdą posiadaną przez ciebie kartę **Najemnika**.



$$2 \times 5 = 10$$

Na końcu gry Aga ma 2 karty **Najemników**. Dodaje zatem 10 punktów do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**.



JÄRNLÖFI

Rękawice Thora są źródłem wielkiej odwagi, ale wymagają wyrzeczenia się chciwości. Ze wzrokiem skupionym na nadchodzącej bitwie mało cię interesują jakieś błyskotki.

Natychmiast odrzuć swoją **monetę służącą do wymiany** (o wartości **0** lub **unikatową monetę Łowców o wartości 3**). Uwaga! Jeżeli dana **moneta** jest przydzielona do nierozpatrzonej jeszcze karczm, twoja oferta przepadnie – nie weźmiesz żadnej karty podczas rozpatrywania danej karczm.



Na końcu Etapu 2, przy podliczaniu punktów, dodaj do swojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi 24 punkty**.



GJALLARHÖRN

Róg Heimdalla, zwiastun Ragnaröku i ostatniej wojny Nidavelliru. Na jego wezwanie jeden z bohaterów powstanie, aby do ciebie dołączyć.

Natychmiast zwerbuj kartę **Bohatera**, niezależnie od liczby pełnych **szeregów** w twojej armii. Aby móc zwerbować następnego **Bohatera**, będziesz musiał spełnić wymagania złotej zasady werbunku: liczba pełnych **szeregów** w danej armii musi być większa niż liczba już zwerbowanych do niej **Bohaterów** (patrz instrukcja gry podstawowej str. 9).



Kuba bierze GJALLARHÖRN i werbuje YLUD.

Na tym etapie gry nie ma w swojej armii żadnego pełnego **szeregu**. Dlatego kolejną kartę **Bohatera** będzie mógł zwerbować dopiero, gdy utworzy 2 pełne szeregi.



Pierwszy szereg

Drugi szereg

Uwaga 1: GJALLARHÖRN umożliwia zwerbowanie karty **Bohatera** nawet wtedy, gdy posiadasz MEKINGJÖRD.

Uwaga 2: Nie możesz zwerbować karty **Bohatera**, jeżeli nie da się wypełnić warunków jego werbunku. Na przykład nie możesz zwerbować DĄCZY, jeżeli nie jesteś w stanie odrzucić dwóch kart **Krasnoludów** z dwóch różnych kolumn.



Karty Najemników

Umieść je w twojej **strefie dowodzenia**.

Na końcu **Etapu 1**, przed przyznaniem **Odznak** oraz na końcu **Etapu 2**, przed podliczeniem punktów musisz je umieścić w swojej **armii**:

- * Każdy Elvaland ogłasza liczbę kart **Najemników** w swojej **strefie dowodzenia**.

Następnie Elvalandowie kolejno umieszczają swoje karty **Najemników**, zaczynając od tego, który posiada ich najwięcej, a kończąc na tym, który posiada ich najmniej.



Elvaland z największą liczbą kart najemników w strefie dowodzenia ma przewagę!

Może zdecydować czy chce:

- umieścić swoje karty **Najemników** jako pierwszy
- spasować i umieścić swoje karty **Najemników** jako ostatni

Remisy rozstrzyga się za pośrednictwem **klejnotów**, zgodnie z normalnymi zasadami.

Klejnot o wyższej wartości wygrywa, jednak w tym przypadku nie dochodzi do **wymiany klejnotów**.

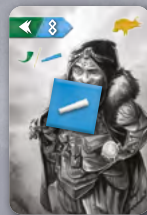


- * Podczas umieszczania karty wybierasz jej profesję spośród dwóch oznaczonych.
- * Podczas swojej tury umieść wszystkie swoje karty **Najemników** w dowolnej kolejności. Następnie kolejny Elvaland umieszcza wszystkie swoje karty itd.

Żetony profesji

Jeżeli kolumna zawiera tylko jedną kartę **Najemnika**, oznacz ją **żetonem wybranej profesji**, którą reprezentuje.

Możesz usunąć ten żeton po dodaniu do tej kolumny kart **Krasnoludów** odpowiedniej profesji.



Umieszczanie kart **Najemników** może doprowadzić do werbunku **Bohatera**.

W takim przypadku przerwij umieszczanie kart **Najemników**, zwerbuj kartę **Bohatera**, a następnie kontynuuj umieszczanie kart. Umieszczonych kart **Najemników** nie można już przenosić.

Kolejność rozpatrywania efektów związanych ze zdolnościami **BRISINGAMEN**, **YLUD**, **THRUD** i umieszczaniem **Najemników** opisano w sekcji **Koniec każdego Etapu** na str. 24.

Na końcu **Etapu 1** Olek ma 2 karty **Najemników**, Aga ma 1 kartę **Najemnika**, Julia ma 1 kartę **Najemnika**, a Janek nie ma żadnej karty **Najemnika**.



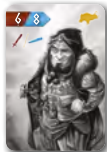
Olek może zdecydować, czy chce umieścić swoje karty **Najemników** jako pierwszy czy jako ostatni. Tylko on ma taki wybór i decyduje się umieścić karty na końcu.

Aga umieszcza swoją kartę tak, aby utworzyć pełny **szereg** i werbuje dzięki temu **Bohatera**.

Julia umieszcza swoją kartę **Najemnika** w kolumnie **Łowców** z zamiarem zdobycia ich **Odznaki**.

Janek nie ma **Najemników** do umieszczenia. Wreszcie Olek umieszcza swoje karty **Najemników** – zdobywa **Odznakę** za **Górników** i remisuje z Julią w kwestii **Łowców** (nikt nie zdobywa ich **Odznaki**).

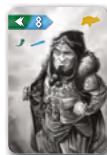
Etap 1



Wojownik 6
Odkrywca 8



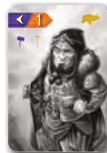
Wojownik 6
Kowal



Łowca
Odkrywca 8



Łowca
Górnik 1



Kowal
Górnik 1



Wojownik 9
Odkrywca 11

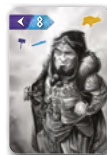
Etap 2



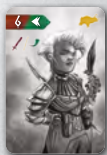
Łowca
Kowal



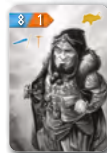
Wojownik 6
Górnik 1



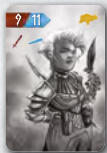
Kowal
Odkrywca 8



Wojownik 6
Łowca



Odkrywca 8
Górnik 1



Wojownik 9
Odkrywca 11

Opis Bohaterów



Karty

Neutralnych Bohaterów

Umieść je w twojej **strefie dowodzenia**,
o ile opis karty nie stanowi inaczej.



ANDUMIA NEKROMANTKA

Tajemnicza, nawiedzona i... niepokojąca – to pierwsze co przychodzi na myśl, gdy po raz pierwszy spotka się Andumię. Jej pochodzenie jest owiane tajemnicą, przez co swego czasu krążyły o niej równie niedorzeczne plotki, co o Skaa. Jednak wszystko ucichło, gdy objawiły się jej moce. Stawianie na nogi zmarłych, wróżenie z wnętrzości, czy przemienianie złotych monet – to aż nadto, aby uciszyć złe języki! Jej talenty są zawsze przydatne, czy to do zwiększenia odwagi zabłąkanym krasnoludom, czy też poprawy sytuacji finansowej.

Dodaj **12 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jej zwerbowaniu natychmiast przejrzy stos kart odrzuconych i wybierz z niego jedną kartę (**Królewskich Darów** lub **Krasnoluda**).

- Jeżeli to karta **Królewskich Darów**, natychmiast rozpatrz jej efekt, a następnie odłóż ją z powrotem na stos kart odrzuconych.
- Jeżeli to karta **Krasnoluda**, umieść ją w swojej **armii**. Może to spowodować werbunek **Bohatera**.



HOLDA MINSTRELKA

Jako dziecko znaleziono ją na skraju wodospadu Thingvellir, z lirą u boku. Jej talent do muzyki i sztuki rozwinął się w błyskawicznym tempie, co przywodziło na myśl starożytną legendę. Opowiadała ona o narodzinach pewnego dziecka, krasnoludzkiej córki Bragiego, bóstwa poezji i muzyki. Gdy tylko jej palce musną struny liry, przepełni cię odwaga niezbędna, by za nią podążyć i jej pomóc. Powiadają, że w bitwie potrafi się nawet postużyć lirą jak bronią! Nawet jeśli wartość twoich monet nie pozwoli ci się wybrać do obozowiska, możesz liczyć na to, że Holda cię tam zaprowadzi.

Dodaj **12 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jej zwerbowaniu natychmiast weź jedną kartę **Najemnika** lub **Artefaktu**, wybraną spośród tych dostępnych w **Obozowisku**.



KHRAD ŻEBRAK

Żywiotowy i wyjątkowy, Khrad lubi okazywać tchórzostwo albo udawać szaleństwo, aby oszukać każdego z kim ma do czynienia. Często niedoceniany, choć wszystko zawsze uchodzi mu na sucho. Można łatwo przeoczyć fakt, że jest kuzynem królowej Dagfid i prawą ręką Jariki. Jego wizyty na zamku zawsze wywołują gniew Grid. Ich zdolności mogą wydawać się bardzo podobne, jednak pełnią zupełnie różne strategicznie role!

Dodaj **4 punkty** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jego zwerbowaniu natychmiast przekuj swoją najstarszą monetę o **+10** (z wyjątkiem **monety służącej do wymiany**, patrz **Przekuwanie monet**, instrukcja gry podstawowej str. 11).



JARIKA SZELMA



Jarika jest wielce szanowaną szlachcianką, a swój przydomek zawdzięcza oratorskim i kupieckim talentom, dzięki którym jej hrabstwo pławi się w dobrobycie. Niektórzy twierdzą nawet, że jej majątek może być większy niż te należące do Grid i Astrid razem wziętych! Jak by nie było, kiedy tylko zaczniesz rozmawiać z nią o wymianie i handlu, możesz być pewien, że zawsze znajdzie sposób, by to jej się to wszystko jak najbardziej opłaciło! Zupełnie jak przy biznesowych negocjacjach, jej zdolność staje się coraz mocniejsza wraz z tokiem rozgrywki, pozwalając jej gromadzić fortunę i rekrutować najlepszych Krasnoludów!

Dodaj **8 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Jako **Neutralnego Bohatera**, umieść ją w twojej **strefie dowodzenia**. Podczas **przekuwania** lub **wymiany monet** (**Królewskie Dary**, **Królewski Namiestnik**, **GRID**), dodaj **2** do sumy monet.



Aga szybko werbuje JARIKĘ. Potem rozpatruje swoją **monetę** o wartości 0. Na końcu swojej tury odkrywa dwie **monety** ze swojej sakiewki: 3 oraz 4. Odrzuca **monetę** o wartości 4, a z **Królewskiego Skarbcza** wzięłaby monetę o wartości 7. Jednak ponieważ posiada JARIKĘ, która podczas wymiany dodaje 2 do sumy monet, bierze zamiast tego **monetę** o wartości 9.

W późniejszej części rozgrywki Aga rozpatruje kartę **Królewskich Darów +3**, by przekuć **monetę** o wartości 2. Także tym razem, zamiast monety o wartości 5 (2 + 3), bierze z **Królewskiego Skarbcza** monetę o wartości 7 (5 + 2).





OLWYN ILUZJONISTA

Artysta i sztukmistrz, Olwyn wykorzystuje swój dar wszechobecności w służbie króla. Jest synem wiecznego włóczęgi, a obecna w jego rodzinie moc była rozwijana przez pokolenia. Niektórzy powiadają, że to wszystko przez wody Thingvelliru, do których wpadł dzieckiem będąc. Jednak jakkolwiek nie byłby tego powód, Olwyn jest zdecydowanie przydatnym sojusznikiem na placu boju. Jego widmowe sobowtóry mają wiele zastosowań i przydają się na różne sposoby. Najlepiej sam sprawdź!



Dodaj **9 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jego zwerbowaniu weź także obie karty jego sobowtórów (ich wartość **Odwagi** wynosi 0) i umieść je w dwóch różnych kolumnach twojej armii.

Ich umieszczenie może spowodować werbunek **Bohatera**. Karty „SOBOWTÓRÓW OLWYNA” są traktowane jak karty **Krasnoludów** profesji odpowiadającej kolumnie, w której są umieszczone i mogą zostać zniszczone przez zdolności kart (DAGDA, BONFUR, BRÍSINGAMENS i HÖFUD). Nie są one uznawane za karty **Bohaterów**.

Jeżeli w danej kolumnie nie ma żadnej innej karty poza „SOBOWTÓREM OLWYNA”, umieść na karcie **żeton profesji**, aby oznaczyć daną kolumnę.



ZOLKUR <H>IWIY

Zolkur, były strażnik Królewskiego Skarbca, wygnany z Nidavelliru za próbę oszukania króla powraca, aby odpokutować za swe występki.

Nie będąc fizycznie w stanie stawiać czoła potwornym oddziałom Fafnira, oferuje w zamian swoje największe talenty: knucie i chciwość. To wielka moc, która jednak wymaga idealnej synchronizacji. Musisz dobrze wszystko przeliczyć, aby zmaksymalizować zyski!

Dodaj **10 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Po jego zwerbowaniu natychmiast umieść go na **monetach** w twojej **sakiewce**. Podczas swojej najbliższej wymiany, odrzucasz **monetę** o niższej wartości, zamiast tej o wyższej wartości (jak to ma miejsce przy standardowej wymianie). Następnie umieść kartę ZOLKURA w twojej **strefie dowodzenia**.



Janek zwerbował ZOLKURA. Odkrywa swoją **monetę służącą do wymiany**, rekrutuje kartę z obecnie rozpatrywanej karczmy, a następnie odkrywa **monety** o wartości 10 i 2. Odrzuca **monetę** o wartości 2 i bierze z **Królewskiego Skarbca** monetę o wartości 12.

SŁOWNIKZEK



Przeglądanie odrzuconych kart Etapu 1 i 2 Ten symbol oznacza efekt pozwalający przejrzeć stos odrzuconych kart **Krasnoludów Etapu 1 i 2**, aby wziąć jedną lub kilka kart (w zależności od używanej zdolności). Stos odrzuconych kart **Etapu 1 i 2** składa się z rozpatrzonych kart **Królewskich Darów**, kart **Krasnoludów** odrzuconych w wyniku rozpatrywania jakiejś zdolności (DAGDA, BONFUR, BRÍSINGAMEN) oraz wszystkich niewybranych kart odrzuconych w ramach porządkowania po rozpatrzeniu karczmy. **Karty Obozowiska** nie są częścią stosu kart odrzuconych, którego dotyczy ten efekt. Stos kart odrzuconych jest w trakcie gry jawny dla wszystkich Elvalandów.



Efekt trwały Ten symbol oznacza efekt, który działa cały czas i jest rozpatrywany zawsze gdy zaistnieją określone warunki. Symbolem tym została oznaczona JARIKA oraz FAFNIR BĄLEYGR.

• Twórcy •



Autor Serge Laget
Ilustracje Jean-Marie Minguez
Opracowanie graficzne
Valériane Holley
Aplikacja mobilna
Nicolas Normandon
Font NØRSE Joël Carrouché
Font NØRD Tugcu Design CO.

Legendy Nidavelliru Serge Laget
i Florian Grenier
Przekład angielski Phil Vizcarro
Korekta Sebastien Argyriadès,
Stephane Belot, Camille Bonnard,
Luc Debionne, Philippe Jacquier-Roux,
Even Liauzu, Rémi Petermann.

• Wydanie polskie •



Wydawca GALAKTA
Tłumaczenie Łukasz Chetmecki
Korekta Łukasz Tkaczyk
Opracowanie graficzne Krzysztof Bernacki

Koniec każdego Etapu



Koniec Etapu 1

1. Przydział **Najemników**

Elvaland posiadający ich najwięcej decyduje, czy chce ich umieścić jako pierwszy czy ostatni.

2. Umieszczenie YLUD

3. Przegląd wojsk (Odznaki)



Koniec Etapu 2

1. Przydział **Najemników**

Elvaland posiadający ich najwięcej decyduje, czy chce ich umieścić jako pierwszy czy ostatni.

2. Umieszczenie YLUD

3. Przeniesienie THRU

4. Odrzucenie w wyniku efektu BRISINGAMENS

5. Punktacja końcowa

Jeżeli umieszczenie karty Najemnika spowoduje werbunek karty Bohatera, rozpatrz werbunek, a dopiero potem kontynuuj umieszczanie kart Najemników.

Jeżeli umieszczenie YLUD lub karty **Najemnika** będzie skutkowało zwerbowaniem HOLIDY, a w wyniku jej zdolności weźmiesz kartę **Najemnika** z **Obozowiska**, natychmiast umieść daną kartę **Najemnika** w swojej armii.