





Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

A1

Ez a legenda 12 kártyából áll:
 A1, A2, A3, A4, B, F, N,
 3 kártya „Varkur rejtekhelye”,
 2 kártya „Útmutató a bányába”

A1


Ezt a legendát a játéktábla hátoldalán játsszuk. Először is vigyétek véghez az „Ellenőrzőlista” utasításait.

Ehhez a legendához szükségetek lesz a **lénylapkákra**. Fontos: Válogassátok ki a 2 lénylapkát “1 **Gor** a 21. mezőre, valamint egy **Troll** a 23. mezőre, és “1 **Skral** a 48. mezőre, 1 Arany az 50. mezőre” és ezeket tegyétek vissza a dobozba. Végül tegyétek készenlétbe ezeket a játékelemeket a játéktábla mellé:

- Lefordítva, összekeverve 11 ezüst eseménykártya (ezek helyettesítik az arany eseménykártyákat), 10 „Titokzatos tó” eseménykártya, 8 kőomlás lapka, 11 drágakő, 3 gyógynövény, 6 rúnakő és 6 pergamen.
- Tegyétek készenlétbe a 3 „Varkur rejtekhelye” és a 2 „Útmutató a bányába” kártyákat.
- Tegyétek a játéktábla mellé a Boszorkányt, a Páncélos Törpe figurát, a Trollokat és a Wardrakokat, valamint a mérget és 3 fekete kockát.
- Fekessétek az „N” lapkát zöld oldalával felfelé a legendák sorrendje „N” betűjére, és tegyetek **csillagokat a B és F mezőkre**.
- Minden gyémántsziimbólumos mezőre tegyetek egy-egy **drágakövet**. Csak a 0, 2, 3 és 4-es mezők maradjanak szabadon. A megmaradt drágakövek kikerülnek a játékból.
- Dobjátok ki a piros (10-es helyi érték) és a hóskockával (1-es helyi érték) 6-ból **5 rúnakő, valamint 2 gyógynövény** helyét.

Most olvassátok tovább az A2 legendakártyát.





Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

A2

A2

- Fekessétek a 2 **kőomlás lapkát** a 21. mezőre, majd fordítsátok fel őket.
- Tegyétek a fegyverkamra mezőre (27.) a következőket: **1 sisak, 1 pajzs, 1 íj, 1 kulacs**.

Megjegyzés: Ha elfelejtettétek a „**Drágakövek**”, „**Tűzcsapás**”, „**Kőomlás**”, vagy „**Titokzatos tóra**” vonatkozó szabályokat, akkor a két „**Útmutató a bányába**” kártyán elolvashatjátok. Egyébként ezekre a kártyákra a játékban nincsen szükség.

- Állítsatok **Gorokat** a 15 és 34-es mezőkre

Kevesen tudják, hogy míg a Hősök Tarokkal a Sárkánnyal küzdöttek, beleütköztek Varkurba a Sötét Mágusba, aki a Páncélos Törpék bányájának járataiban rejtőzött és a Föld ősi mágiái után kutatott. A Hősök úgy döntenek, hogy megtisztítják a bánya járatait az árnyékától, de a Skralok, akik eddig is meghajoltak hatalma alatt elrejtik őt a Hősök elől.

Feladat::

A Hősöknek fel kell kutatniuk Varkurt a Sötét Mágust. Ehhez 3 Skralt kell találniuk.

Hogy hol található a 3 Skral, az a lénylapkáktól függ. A Skralokat meg kell találni és le kell győzni. Amikor a 3. Skral felállításra kerül, egy Hős dob a hóskockával. A dobás értéke megadja, hogy a 3 „Varkur rejtekhelye” kártyából melyiket kell felfordítani.

Most olvassátok tovább az A3 legendakártyát. →



ANDOR

Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

A₃

A3

Legenda cél:

A legenda sikeres, amire a Mesélő eléri a legendák sorrendjének betűmezőin az „N” mezőt és...
... 3 Skralt és Varkurt a Sötét Mágust legyőztétek.

- Fektessetek 2-2 lénylapkát lefordítva a **10, 28, 35, 41 és 43-as mezőkre**. Annak a Hősnek aki ezen mezők valamelyikére belép, lépését ott be kell fejeznie. Azonnal aktiválja a lapkákat, amiket egymás után végrehajt.
- Tegyetek további 3 lénylapkát lefordítva a 6. mezőre és állítsatok egy rá Trollt. Ahhoz, hogy ezeket a lapkákat felfordítsátok, először is le kell győzni a Trollt.

Megjegyzés: Távcső segítségével a szomszédos mezőkön lévő lénylapkákat aktiválás nélkül fel lehet fedezni. (Azt a 3 lénylapkát is, amelyiken a Troll áll.)

Állítsatok a **Páncélos Törpe figurát a 40. mezőre**. A Páncélos Törpe ugyanúgy alkalmazható a játékban, mint Thorald Herceg. (Lásd az „**Útmutató a bányában**” kártyán.)

Most olvassátok tovább az A4 legendakártyát. →



ANDOR

Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

A₄

A4

Emlékeztetőül: Minden lényért ami eléri a bánya déli kijáratát (0 Mező), az „N” lapkát a legendák sorrendjének betűmezőin azonnal egy mezővel lejjebb kell tenni. A lény azonnal kikerül a játékból.

Fontos: Amint egy Skral belép a 0 mezőre, a Hősök elvesztették a legendát.

Ebben a legendában az olyan Hóst, akinek az akaraterőpontja 0-ra csökken, levesszük a játéktábláról. Az ilyen Hős a továbbiakban már nincs játékban. Drágakövét, aranyát, felszerelését le kell tennie arra a mezőre, ahol utoljára állt.

Minden Hős **2 erőponttal** kezd és **figuráját a 60. mezőre**, a bánya bejáratához állítja. A csapat **5 aranyat kap és 2 pajzsot** a hátoldalával felfelé. Ti döntitek el, hogy ki mit kapjon meg.

Megjegyzés: A pajzs megvéd a tűzcsapástól.

Egy Hős áll a bánya komor bejáratánál és így kiált: Minél előbb megtudjuk, hol rejtőzik Varkur, annál jobb! Vadásszunk Skrallokra!

Az a Hős kezd, aki ezt a legendát letöltötte.





B

ANDOR

Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

B

A Dalok-fájának Őrzői üzenete elérte a Hősöket. Az Őrzők a Lények támadásától tartanak, a Hősök és a Páncélos Törpék segítségével van minden reményük.

Tegyetek egy **pergament lefordítva a 63. mezőre** (fakorona). Amint egy lény belép erre a mezőre, a pergament felfordítjuk. Minden olyan Hős, akinek több akaraterőpontja van, mint a pergamenen álló szám, akaraterőpontjait erre az értékre lecsökkenti. Ezen kívül a **Páncélos Törpe** figura ebben a pillanatban **kikerül** a játékból.

Az Őrzők üzenetük végén egy hatalmas erejű tárgyra utalnak...

Határozzátok meg a **méreg helyét**, a piros kocka adja a 10-es helyi értéket, a hőkocka az 1-es helyi értéket.

A mérget kétszer lehet használni (a lapka elő- és hátoldala). A Hős a mérget a kockadobás után, de még a Lény reakciója előtt tudja felhasználni. A mérgetnek 2 hatása van:

1. Ha a Lény alulmarad, akkor nem csak a két küzdelmi érték közötti különbséget veszíti el, hanem azonnal 0-ra csökken az akaraterőpontja.
 2. Egy méreggel legyőzött Lényért nem jár a jutalom. A Lényt nem tesszük a 80. mezőre, hanem kivesszük a játékból. A Mesélő pedig nem lép tovább a legendák sorrendjét mutató mezőkön.
- Fontos!** A Sötét Mágus ellen a mérget hatástalan!

B



B

ANDOR

Bonusz Legenda

A bánya felszabadítása

F

Mágikus villámok nyilallanak a bánya járataiban. Szédületes robajjal hatalmas szikladarabok szakadnak ki a bánya falaiból... Varkurnek valahol a közelben kell lennie.

Dobjátok ki egymás után a **6 kőomlás lapka** helyzetét. Ehhez egy **piros és egy fekete kockára** lesz szükség. Dobjátok egyszerre mindkét kockával és **adjátok össze** az értékeket.

Például: A fekete kocka 12-es számot mutat, a piros 5-ös számot mutat. Így a 17-es mezőre kerül kőomlás lapka. Azonnal fordítsd le a lapkát.

A kőomlás lapka hatásai:

a) A mezőn egy **Hős** áll: A Hős elveszít akaraterőpontot a kőomlás lapkán megadott érték szerint. Egy pajzs megvédi a Hóst ettől a hatástól. A kőomlás lapka ezt követően kikerül a játékból.

b) A mezőn egy **Lény** áll: A Lény azonnal kikerül a játékból.

Megjegyzés: Ha Skralt talál el a kőomlás, az legyőzöttnek számít. Ez azt jelenti, hogy a Hősök közelebb kerülnek a legenda sikeréhez.

1 Különleges esetben egy Hős és egy Lény áll az eltalált mezőn: A Lény azonnal kikerül a játékból, a Hős elveszít akaraterőpontot, végül a kőomlás lapka is kikerül a játékból.

2 Különleges esetben a Sötét Mágus vagy Páncélos Törpe áll az eltalált mezőn: A kőomlás lapka azonnal kikerül a játékból.

Ha a továbbiakban a játék folyamán egy Lényt kőomlással eltalált mezőre kellene állítani, akkor a Lényt a nyíl irányában az azzal közvetlenül határos mezőre kell állítani.

F



B **ANDOR** **B**

Bonusz Legenda

A bányá felszabadítása

N

Ez a legenda jó véget ér, ha... sikerült **legyőzni** ^N a 3 Skralt és Varkurt a Sötét Mágust.

Sikerült! A Hősök megszabadították a bányát a Sötét Mágia árnyékától! De Varkur a Mágus szerepe még korán sem ért véget. Néhány évvel azután, hogy Andor földjén mindenki biztonságban érezte magát a Sárkány bukása után, visszatért Varkur a Sötét Mágus. Az átváltozása drámai volt. Csak Andor Hősei ismerték fel az ocsmány teremtményben Qurunban ősi ellenségüket.

De ezt a legendát később beszéljük el.

A legenda elveszett, ha...
... a 3 Skralt és a Sötét Mágust nem sikerült legyőzni.

Tippek a következő alkalomra:

- Próbáld meg minél kevesebb lénylapkát aktiválni.
- A távcső ebben a jelenetben különösen értékes!



B **ANDOR** **B**

Bonusz Legenda



Varkur rejtekhelye
A harmadik Skral felállításakor a Hős dob a kockával.

vagy

dobás esetén felfordítjuk és felolvassuk ezt a kártyát.

Varkur a Sötét Mágus a „Titokzatos tóban” tűnt fel, a ^{V1/2} tó vize forrt!

Állítsuk a Sötét Mágust a **11. mezőre**. Azok a tárgyak, kőomlás és lénylapkák, amik a 11. mezőn vannak, kikerülnek a játékból. Ha ez egy Skralt érint, akkor az természetesen legyőzöttnek számít. Ez azt jelenti, hogy a Hősök közelebb kerülnek a legenda sikeréhez.

A feladat:

Le kell **győzni 3 Skralt és a Sötét Mágust**, mielőtt a Mesélő eléri az „N” lapkát. Amint a Mágust sikerül legyőzni, a Mesélőt előre állítjuk az „N” lapkára.

Varkurnak a Sötét Mágusnak a következő értékei vannak:

Erőpont:

2 játékos esetén 20 pont

3 játékos esetén 30 pont

4 játékos esetén 40 pont

Akaraterőpont: 12

Kockák: 2 fekete. Az azonos dobásértékek összeadódnak. Varkurnak függetlenül az akaraterőpontjától **mindig 2 kockája van**.

Különlegesség: Azoknak a Hősöknek, akik a Sötét Mágus ellen akarnak küzdeni, legalább 14 akaraterőponttal rendelkezniük kell. Ha egy Hős ereje a küzdelem során 14 akaraterőpont alá esik, akkor már nem vehet részt tovább a küzdelemben. Napfelkeltekor Varkur nem lép. Az a lény, amelyik a 11-es mezőre belép, a nyíl irányában az arra közvetlenül határos mezőre továbblép.



ANDOR

Bonusz Legenda



Varkur rejtekhelye
A harmadik Skral felállításakor a Hős dob a kockával.


 vagy

dobás esetén felfordítjuk és felolvassuk ezt a kártyát.

V 3/4

Varkur a Sötét Mágus a fegyverraktározó kamrában tűnik fel. Ködös pára tölti meg a helységet és egy fémesen csikorgó hang hallatszik.

Állítsuk a Sötét Mágust a **27. mezőre**. Azok a tárgyak, amik a 27. mezőn vannak, kikerülnek a játékból.

A feladat:

Le kell győzni 3 Skralt és a Sötét Mágust, mielőtt a Mesélő eléri az „N” lapkát. Amint a Mágust sikerül legyőzni, a Mesélőt előre állítjuk az „N” lapkára.

Varkurnak a Sötét Mágusnak a következő értékei vannak:

Erőpont:

2 játékos esetén 14 pont

3 játékos esetén 20 pont

4 játékos esetén 30 pont

Akaraterőpont: 12

Kockák: 2 fekete. Az azonos dobásértékek összeadódnak. Varkurnak függetlenül az akaraterőpontjától **mindig 2 kockája van**.

Különlegesség: Azok a Hősöknek, akik a Sötét Mágus ellen akarnak küzdeni, nem használhatnak tárgyakat úgy mint pajzs, sisak, boszorkány itala, vagy rúnakövek és gyógynövények.

Megjegyzés: Az Ijász íja nem tartozik ezekhez.

Napfelkeltekor Varkur nem lép.



ANDOR

Bonusz Legenda



Varkur rejtekhelye
A harmadik Skral felállításakor a Hős dob a kockával.


 vagy

dobás esetén felfordítjuk és felolvassuk ezt a kártyát.

V 5/6

Varkur a Sötét Mágus a kincseskamrában rejtőzik. Sötét füstgomolyag tölti be a kamrát és a levegőben terjengő bűz égett olaj szagára emlékeztet.

Állítsuk a Sötét Mágust a **6. mezőre**. Azok a Lények és lapkák, amik a 6. mezőn vannak, kikerülnek a játékból.

A feladat:

Le kell **győzni 3 Skralt és a Sötét Mágust**, mielőtt a Mesélő eléri az „N” lapkát. Amint a Mágust sikerül legyőzni, a Mesélőt előre állítjuk az „N” lapkára.

Varkurnak a Sötét Mágusnak a következő értékei vannak:

Erőpont:

2 játékos esetén 20 pont

3 játékos esetén 30 pont

4 játékos esetén 40 pont

Akaraterőpont: 12

Kockák: 2 fekete. Az azonos dobásértékek összeadódnak. Varkurnak függetlenül az akaraterőpontjától **mindig 2 kockája van**.

Különlegesség: Minden Hősnek lecsökken az erőpontja olyan értékre, mint a legkevesebb erőponttal rendelkező Hősé.

Példa: A Hősök csapata 3 Hősből áll. A Hősöknek a következő erőpontjaik vannak: 14, 12 és 6. Akkor minden Hősnek 6 erőpontja van, tehát a csapatnak összesen 6+6+6=18

Napfelkeltekor Varkur nem lép.



B **ANDOR** **B**

Bonusz Legenda
A bánya felszabadítása

Útmutató a bányába
Drágakövek, tűzcsapás és a titokzatos tó

A bánya felszabadítása
A drágaköveket a bánya járataiban össze lehet gyűjteni. A drágaköveken lévő szám az aranyban kifejezett értéküket mutatja, velük a Kereskedőnél is vásárolhatunk. Egy drágakő felfedezése nem jár különösebb veszéllyel. De amint egy Hős begyűjt egy drágakövet, az azonnal tűzcsapást vált ki. Ha egy Lény olyan mezőn van, amin drágakő fekszik, akkor az a drágakő azonnal kikerül a játékból. A drágaköveknek nincsen figyelemelterelő funkciójuk, ami az 5. legendában van leírva.

A tűzcsapás során egy Hős egymás után dob a három piros kockával. Az első dobást a 10. a másodikat a 20., a harmadikat pedig a 30. mezőre teszi. A tűzcsapás a nyíl mentén terjed, a hatósugara annyi mezőt ér át, amennyit a dobott szám megad. Ha egy Hős áll az érintett mezők valamelyikén, akkor az annyi akaraterőpontot veszít, amennyit a kockadobás eredménye mutat. Egy pajzs használata megvédi a tűzcsapástól. A Lényeket nem károsítja a tűzcsapás. A kőomlás lapkák megállítják a tűzcsapást.

Mindig Tűzcsapást idéz elő,

a) amikor egy Hős begyűjt egy drágakövet, és

b) minden napfelkelte (lásd a tűz szimbólumot)

Amikor egy Hős belép a „**Titokzatos tó**” mezőjére, ott be kell fejeznie lépését és azonnal felolvassa a „Titokzatos tó” eseménykártyák legfelső lapját.



B **ANDOR** **B**

Bonusz Legenda
A bánya felszabadítása

Útmutató a bányába
Kőomlás és Páncélos Törpék

A kőomlás

A bánya felszabadítása
A kőomlás lapkák blokkolják az utat. Sem Hős, sem pedig Lény nem tud belépni olyan mezőre, vagy áthaladni olyan mezőn, amelyiken kőomlás lapka van. Egy Hős eltávolíthatja a kőomlás lapkát egy vele szomszédos mezőről. Ez „Küzdelem” akciónak számít. A kőomlás lapkák eltávolítására irányuló próbálkozás a Hősnek 1 órába kerül az időszámán. Egy kőlapka eltávolításához a Hős harcértékének (erőpont és dobott érték) legalább akkorának kell lennie, mint a kőomlás lapkán álló szám. Olyan harcértékkel, amely több kőomlás lapka számát is kiadja, egyszerre több lapka is eltávolítható. Az eltávolított kőomlás lapkák kikerülnek a játékból. A Sólyom sem tud átrepülni olyan mező felett, amin kőomlás lapka van.

Páncélos Törpék

Egy Hősnek 1 órába kerül az, hogy 4 mezővel tovább léptesse. A Páncélos-törpék olyan mezőre, amin Lény áll, 4 erőpontot visznek a Hősöknek. A Páncélos Törpék nem tudnak drágakövet, vagy egyéb lapkát felfedezni, vagy felvenni. Nem kell megállniuk a Titokzatos tónál és nem kell eseménykártyát felfordítaniuk. Nem tudnak olyan mezőre rálépni, vagy áthaladni, amin kőomlás van. De bevonhatóak kőomlás eltávolítására. A tűzcsapás nem károsítja őket.