



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

A1

K této legendě patří 12 karet:
A1, A2, A3, A4, B, F, N,
3 karty „Varkurova skrýš“,
2 karty „Průvodce dolem“.

A1

Tato legenda se hraje na zadní straně herního plánu. Nejprve postupujte podle jednotlivých bodů na kartě „Pokyny“.

Pro tuto hru budete potřebovat kartičky nestvůr.

Důležité: Z balíčku vytrídíte tyto dvě kartičky nestvůr: „1 gor“ na pole 21; 1 trol na pole 23“ a „1 skral na pole 48; 2 zlaté na pole 50“ a vraťte je zpět do krabice.

Poté si vedle herního plánu připravte tento další herní materiál:

- Zamíchané a položené lícovou stranou dolů: 11 stříbrných karet událostí (nahrazují zlaté karty událostí), 10 karet událostí „Skruté jezero“, 8 žetonů suti, 11 drahokamů, 3 léčivé byliny, 6 runových kamenů a 6 pergamenů.
- 3 karty „Varkurova skrýš“ a 2 karty „Průvodce dolem“.
- Čarodějníci, figuru štitových trpaslíků, trol, wardraky, 1 předmět „jed“ a 3 černé kostky.
- **Žeton „N“** položte zelenou stranou nahoru na pole „N“ průběhu legendy a **hvězdičky na písmena B a F**.
- Na každé pole se symbolem diamantu umístíte jeden **drahokam**. Pouze pole 0, 2, 3 a 4 zůstanou volná. Zbylé 4 drahokamy odstraňte ze hry.
- Pomocí hodu červenou kostkou (desítky) a kostkou hrdiny (jednotky) určete, na jaká pole bude umístěno **5 z 6 runových kamenů** a **2 léčivé byliny**.
- Položte 2 žetony suti na pole 21.
- Na zbrojnici (pole 27) položte **1 přilbici, 1 štít, 1 luk a 1 měch s vodou**.

Dále čtete na kartě legendy A2.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

A2

A2

Rada: Pokud si již nepamätujete, jaká pravidla platí pro **drahokamy, požár, suť** nebo **Skruté jezero**, můžete si je znovu přečíst na připravených dvou kartách „Průvodce dolem“. V opačném případě nebudete tyto karty potřebovat.

- Na pole **15 a 34** postavte **gora**.

Jen málokdo ví, že ještě než se hrdinové pustili do boje s drakem, narazili na černého mága Varkura. Uprchl do dolu štitových trpaslíků. Tam se snažil vyvolat starou magii země. Hrdinové se dohodli, že osvobodí důl od Varkurovy temné moci. Skralové, kteří mu sloužili, jej však před hrdiny ukryli.

Úkol:

Hrdinové musí vypátrat černého mága Varkura. Nejprve však musí najít **3 skraly**, kteří Varkura ukrývají.

Dále čtete na kartě legendy A3.





DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

A 3

A3

Kde se tito 3 skralové nachází, je uvedeno na kartičkách nestvůr. Skraly musíte najít a porazit. Jakmile **umístíte třetího skrala**, hodí si jeden z hrdinů kostkou hrdiny. Hodnota, která padne, určí, kterou ze tří karet „Varkurova skryš“ odkryjete.

Cíl legendy:

Hrdinové vyhraji tuto legendu, když vypravěč dosáhne pole „N“ na liště průběhu legendy a...
... hrdinové porazí **3 skraly i černého mága Varkura**.

- Na pole 10, 28, 35, 41 a 43 položte vždy po dvou zakrytých kartičkách nestvůr. Hrdina, který na některé z těchto polí vstoupí, zde musí ukončit svůj pohyb a ihned otočit obě kartičky. Následně jednu po druhé řeší.
- Na **pole 6** položte další **3 zakryté kartičky nestvůr** a na ně postavte **trola**. Abyste mohli odkrýt tyto kartičky, musíte nejdříve porazit trola.

Rada: Pokud máte dalekohled, můžete odkrývat i kartičky na polích sousedících s tím, na kterém stojíte, aniž byste je aktivovali (včetně oněch tří, na kterých stojí trol)

Dále čtete na kartě legendy A4.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

A 4

A4

Na **pole 40** postavte figuru **štitových trpaslíků**. Štitové trpaslíky můžete využít stejně jako prince Thoralda (viz karty „Průvodce dolem“).

Zapamatujte si: Za každou nestvůru, která dosáhne jižního východu z dolu (pole 0), se žeton „N“ na liště průběhu legendy okamžitě posune o jedno pole zpět, tedy níže. Nestvůra ihned opouští hru.

Důležité: Jakmile na pole 0 vstoupí skral, hrdinové legendu prohráli.

V této legendě musí hrdina, jehož vůle klesne na 0 bodů, odstranit svou figurku ze hry. Tento hrdina již ve hře nepokračuje. Jeho drahokamy, zlato a všechno vybavení se nechá ležet na poli, na kterém naposledy stál

Všichni hrdinové začínají se **2 body síly** a svoji **figurku postaví na pole 60** (před důl). Družina obdrží **5 zlatých a 2 nasazené štíty** (tedy rubovou stranou žetonu nahoru). Společně rozhodnete, kdo co dostane.

Rada: Štit chrání před požárem.

Jeden z hrdinů se zahleděl do temného vchodu do dolu. „Čím dříve zjistíme, kde se Varkur skrývá, tím lépe!“ zvolal. „Vzhůru na skraly!“

Začíná hrdina, který stáhl tuto legendu.





DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

B

Hrdinové obdrželi poselství od strážců Stromu písní: „Obáváme se útoku, který může přijít každou vteřinou. Potřebujeme vaši pomoc a podporu štítových trpaslíků. Prosím, zachraňte nás v naší nejtemnější hodině!“

Na pole 63 (koruna stromu) položte zakrytý **pergamen**. Jakmile na toto pole vstoupí nestvůra, pergamen odkryjte. Každý z hrdinů, který má více bodů vůle, než číslo, uvedené na pergamentu, musí svoji vůli na tuto hodnotu snížit. Kromě toho musíte také odstranit ze hry štítové trpaslíky.

Zpráva od strážců Stromu písní končí upozorněním na jeden mocný předmět...

Pomocí hodu červenou kostkou (desítky) a kostkou hrdiny (jednotky) určete, na které pole bude umístěn **předmět jed**.

Jed je možno použít dvakrát (lícová a rubová strana žetonu).

Hrdina může použít jed v souboji s nestvůrou, a to po svém hodu kostkou a před reakcí nestvůry. Jed má dvojí účinek:

1. Pokud nestvůra v souboji prohraje, neztrácí pouze rozdíl obou bojových hodnot, ale její vůle ihned klesá na 0 bodů.
2. Za nestvůru, kterou hrdinové přemohou pomocí jedu, nedostanou žádnou odměnu. Nestvůra se nepřemísť na pole 80 a vypravěč se na listě průběhu legendy neposunuje.

Důležité: Na černého mága Varkura jed neúčinkuje!

B



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

F

Důlní chodby osvětlily magické blesky. Z klenby se s praskotem lámou kusy skály. Varkur musí být velmi blízko.

Nyní pomocí hodů kostkami postupně určete, na která pole umístíte **6** žetonů suti. Budete potřebovat červenou a černou kostku. Hodte vždy oběma současně a hodnoty sečtěte.

Příklad: Na černé kostce padne 12 a na červené 5. Jeden žeton suti tedy položíte na pole 17.

Žeton ihned otočte.

Účinek:

a) Na poli, kam dopadla suť, stojí hrdina: Tento hrdina ztrácí tolik bodů vůle, jaká hodnota je uvedena na žetonu se suti. Štít hrdinu před tímto účinkem suti ochrání. Žeton pak odstraňte ze hry.

b) Na poli, kam dopadla suť, stojí nestvůra: Tato nestvůra ihned opouští hru. Hrdinové nezískávají zkušenosti a figurka vypravěče se neposouvá. Pozor: Pokud suť trefí skrala, počítá se skral za poraženého. Tak se tedy hrdinové mohou také přiblížit svému cíli v této legendě.

Zvláštní případ 1: Pokud na poli, kam dopadla suť, stojí zároveň hrdina a nestvůra, nestvůra opouští hru. Hrdina přichází o body vůle a žeton suti odstraní ze hry.

Zvláštní případ 2: Pokud se na poli, kam dopadla suť, nachází černý mág Varkur nebo štítoví trpaslíci, žeton suti ihned odstraňte ze hry.

Pokud by na pole, kde suť leží, měla být později nasazena nestvůra, umístíte ji na sousední pole ve směru šipky.

F



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda

Osvobození dolu

N

Legenda skončila dobře, pokud...
... hrdinové porazili všechny 3 skraly i černého mága Varkura.

Hrdinové to zvládli! Očistili důl od černé magie. Varkur však ještě neřekl své poslední slovo. O několik let později, když se obyvatelé Andoru po porážce draka začnou opět cítit bezpečně, se Varkur znovu objeví. Změní se k nepoznání. Pouze andorští hrdinové tak v děsivém netvorovi, který si bude říkat Qurun, poznají svého starého nepřítele. Ale to už je zase jiný příběh...

Legenda skončila špatně, pokud...
... skral vstoupil na pole 0 nebo ...
... hrdinové nedokázali porazit všechny 3 skraly a černého mága...

Tipy na příště:
• Pokud se s aktivovat co nejmeně kartiček
• V této legendě vám hodně pomůže dalekohled.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda



Varkurova skrýš
Jakmile na herní plán postavíte třetího skrala, jeden z hrdinů si hodí kostkou.
Pokud padne

•

 nebo

•

odkryjte a přečtěte si tuto kartu.

Černý mág Varkur se objevil ve vodách Skrytého jezera. Voda v jezeře vě.

Postavte černého mága na **pole 11**. Předměty, suť nebo nestvůry, které se na tomto poli nachází, ihned odstraňte ze hry.

Rada: Pokud na tomto poli stojí skral, také opouští hru a počítá se za poraženého. Tak se hrdinové mohou také přiblížit svému cíli v této legendě.

Úkol: Musíte černého mága Varkura porazit, dříve než vypravěč na liště průběhu legendy dojde na pole s žetonem „N“. Černý mág nemůže být napaden dříve, než hrdinové porazí všechny 3 skraly. Ihned jakmile porazíte černého mága, vypravěče přemístíte na pole s žetonem „N“.

Černý mág Varkur má následující charakteristiku:

Síla: při 2 hráčích = 20 bodů, při 3 hráčích = 30 bodů, při 4 hráčích = 40 bodů

Vůle: 12 bodů

Kostky: 2 černé kostky. Pokud padnou stejné hodnoty, sčítají se. Varkur hází vždy dvěma kostkami, nezávisle na tom, kolik má bodů vůle.

Zvláštní pravidlo: Hrdina, který chce bojovat s černým mágem, musí mít alespoň **14 bodů vůle**. Pokud některému z hrdinů klesne během souboje s Varkurem vůle pod čtrnáct bodů, nesmí se dále souboje účastnit.

Při východu slunce se Varkur nepohybuje. Nestvůru, která vstoupí na pole 11, přesuňte na sousední pole ve směru šipky.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda



Varkurova skrýš
Jakmile na herní plán postavíte
třetího skrala, jeden z hrdinů si
hodí kostkou. Pokud padne
 nebo 
odkryjte a přečtěte si tuto kartu.

V 3/4

Černý mág Varkur se objevil ve zbrojnici. Místnost naplnil mlžný opar a vzduch prořízl ostrý zvuk. Zní to, jako když puká železo.

Postavte černého mága na **pole 27**. Všechny předměty, které se na tomto poli nachází, ihned odstraňte ze hry.

Úkol:

Musíte černého mága Varkura porazit, dříve než vypravěč na liště průběhu legendy dojde na pole s žetonem „N“. Černý mág nemůže být napaden dříve, než hrdinové porazí všechny **3 skraly**. Ihned jakmile porazíte **černého mága**, vypravěče přemístěte na pole s žetonem „N“.

Černý mág Varkur má následující charakteristiku:
Síla: při 2 hráčích = 14 bodů, při 3 hráčích = 20 bodů, při 4 hráčích = 30 bodů

Vůle: 12 bodů

Kostky: 2 černé kostky. Pokud padnou stejné hodnoty, sčítají se. Varkur hází **vždy dvěma kostkami**, nezávisle na tom, kolik má bodů vůle.

Zvláštní pravidlo: V souboji s černým mágem nesmí hrdinové používat žádné předměty. To platí např. pro štít, helmu nebo lektvar čarodějnice, ale také pro runové kameny a léčivé byliny.

Pozor: Pravidlo samozřejmě neplatí pro luk, který vlastní lukostřelec.

Při východu slunce se Varkur nepohybuje. Nestvůru, která vstoupí na pole 27, přesuňte na sousední pole ve směru šipky.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda



Varkurova skrýš
Jakmile na herní plán postavíte
třetího skrala, jeden z hrdinů si
hodí kostkou. Pokud padne
 nebo 
odkryjte a přečtěte si tuto kartu.

V 5/6

Černý mág Varkur se ukryl v pokladnici. Místnost halí hustý dým a vzduch se plní zápachem podobným pachu spáleného oleje.

Postavte černého mága na **pole 6**. Všechny nestvůry, žetony a kartičky, které se na tomto poli nachází, ihned odstraňte ze hry.

Úkol:

Musíte černého mága Varkura porazit, dříve než vypravěč na liště průběhu legendy dojde na pole s žetonem „N“. Černý mág nemůže být napaden dříve, než hrdinové porazí všechny **3 skraly**. Ihned jakmile porazíte **černého mága**, vypravěče přemístěte na pole s žetonem „N“.

Černý mág Varkur má následující charakteristiku:

Síla: při 2 hráčích = 20 bodů, při 3 hráčích = 30 bodů, při 4 hráčích = 40 bodů

Vůle: 12 bodů

Kostky: 2 černé kostky. Pokud padnou stejné hodnoty, sčítají se. Varkur hází **vždy dvěma kostkami**, nezávisle na tom, kolik má bodů vůle.

Zvláštní pravidlo: Každý z hrdinů má jen tolik bodů síly, kolik má **hrdina s nejmenším počtem bodů síly**.

Příklad: Družinu tvoří 3 hrdinové s následujícím počtem bodů síly: 14, 12 a 6. Nyní tedy platí, že každý z hrdinů má pouze 6 bodů síly. Dohromady pak mají 6 + 6 + 6, tedy 18 bodů síly.

Při východu slunce se Varkur nepohybuje. Nestvůru, která vstoupí na pole 6, přesuňte na sousední pole ve směru šipky.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda
Osvobození dolu

Průvodce dolem

Drahokamy, Požár a Skryté jezero

Průvodce dolem

Drahokamy, které leží v dole, můžete sbírat. Číslo na drahokamech uvádějí jejich hodnotu ve zlatě. Za uvedenou cenu je lze také koupit u obchodníka. Odkrytím drahokamu se hrdinové nevystavují žádnému nebezpečí. Jakmile však hrdina drahokam sebere, musí otočit a přecházet kartičku „Požár“. Pokud se na poli, na kterém leží drahokam, ocitne nestvůra, drahokam ihned odstraňte ze hry. Drahokamy však **nepřitahují** nestvůry ze sousedních polí, jako tomu bylo v legendě 5.

Pokud vypukne **požár**, hodí si hrdina postupně třemi červenými kostkami. První kostku položí na odkládací pole před polem 10, druhou k poli 20 a třetí k poli 30. Požár postupuje ve směru šipek. Hodnota, která padla na kostce, určuje počet polí, na které se požár rozšíří. Pokud na poli, které zasáhl požár, stojí hrdina, ztrácí tolik bodů vůle, kolik padlo na kostce. Pokud použije štít, požár mu neublíží. Na nestvůry nemá požár žádný účinek. Suť postup požáru zastaví.

Požár vypukne

- a) vždy, když některý z hrdinů sebere diamant a
- b) při každém východu slunce (viz symbol ohně).

Jakmile vstoupí některý z hrdinů na **Skryté jezero**, musí zde ukončit svůj pohyb a ihned odkrýt a přecházet vrchní kartu „Skryté jezero“.



DOBRODRUŽNÉ
LEGENDY

ANDOR

Bonusová legenda
Osvobození dolu

Průvodce dolem

Suť a štítoví trpaslíci

Průvodce dolem

Suť

Ani hrdinové ani nestvůry nemohou vstoupit na pole, kde leží suť, ani přes něj přejít. Hrdina však může odklidit suť, která se nachází na poli sousedícím s tím, na kterém právě stojí. Každý pokus o odklizení suti stojí hrdinu jednu hodinu herního času. Aby hrdina suť odklidil, musí být jeho útočné číslo (síla + hod kostkou) větší nebo rovno hodnotě uvedené na žetonu suti. Pokud hodnota útočného čísla hrdiny odpovídá součtu hodnot více žetonů suti, může hrdina odklidit více žetonů suti najednou. Hrdinové také mohou odstraňovat suť společně. Žetony suti, kterou hrdinové odklidí, odstraňte ze hry.

Pozor: Přes pole se sutí nemůže přeletět ani sokol.

Štítoví trpaslíci

Posunout trpaslíky o 4 pole stojí jednoho hrdinu 1 hodinu herního času. Pokud stojí štítoví trpaslíci na poli, kde se nachází nestvůra, dodají hrdinovi navíc 4 body síly.

Trpaslíci nemohou odkrývat ani sbírat drahokamy ani jiné kartičky či žetony. U Skrytého jezera se nemusí zastavovat a nemusí odkrývat karty událostí. Nemohou vstoupit na pole, kde leží suť, ani přes ně přecházet. Mohou však pomoci hrdinům odklidit suť. Požár štítovým trpaslíkům neublíží.