

As Lendas de **A**NDOR

Variante Solo para Lenda 3

Essa variante transforma a Lenda 3, “A Escuridão Recai”, em uma aventura de um jogador.

Quando jogar essa variante, todas as regras e instruções de Lenda 3 se aplicam normalmente, com as seguintes exceções:

Mudanças na Preparação

- Coloque seu herói na casa 0 (Castelo Rietburg). Você começa com 2 pontos de força, 5 ouros e 7 pontos de vontade.
- Coloque 1 camponês cada nas casas 24, 28 e 49.
- Coloque uma ficha de camponês, com o escudo voltado para cima, perto dos 3 escudos de ouro (para dois jogadores) no tabuleiro.
- Coloque 3 fichas de criaturas voltadas para baixo na casa 71 (a mina) e coloque Anões de Escudos no topo delas.
- Coloque Príncipe Thorald na casa 72 (a taverna).
- Coloque a torre na casa G do marcador da lenda.
- Substitua as cartas de evento douradas pelas cartas de evento prateadas.

Mudanças nas Regras

- Você pode usar as casas 8, 9 e 10 no marcador de lenda sem perder pontos de força de vontade.
- Você precisa cumprir somente uma carta de destino para revelar a carta Magia Negra
- Príncipe Thorald e os Anões de Escudos ficam disponíveis durante a lenda inteira e não são devolvidos para a caixa do jogo. No entanto, quando você mover os Anões de Escudos para fora da casa 71, você deve imediatamente revelar e resolver as fichas de monstros naquela casa, começando com a ficha do topo.

Para todos os efeitos do jogo que dependem do número de jogadores, bem como determinar a força do adversário na carta Magia Negra, use o efeito que é dado para dois jogadores.

Quando a figura da lenda alcançar a casa G no marcador de lenda, coloque uma torre na casa 17. Um herói na torre adiciona 2 a seu valor de batalha durante combate, mesmo quando usar um arco para lutar contra um monstro em uma casa adjacente



Aliados

Príncipe Thorald e os Anões de Escudos podem revelar e resolver fichas como os heróis fazem, mas não podem coletar ou usar itens ou ouro.

Por exemplo, se o Príncipe Thorald acabar sua ação de movimento em uma casa com uma ficha de névoa, ele revela e resolve essa ficha.

Se a ficha mostrar uma carta de evento, compre e resolva uma carta de evento prateada. Se “1+ ponto de força” for mostrado, seu herói ganha 1 ponto de força.

Se um odre for mostrado, coloque 1 ficha de odre na casa do Príncipe Thorald.

Ele não pode coletar ou usar o odre, mas, o odre permanece nessa casa.

Aliados não podem carregar fichas de camponês.

O Falcão

Um herói pode usar o falcão uma vez por dia para coletar 1 pequeno item ou ficha de ouro de qualquer casa.

Isso inclui pedras rúnicas ou ervas medicinais, mesmo se a ficha estiver voltada para baixo.

O falcão não pode revelar ou resolver fichas de névoa, e não pode carregar fichas de camponês.