



A Escolta do Rei

Essa lenda se passa antes da “Lenda 3: Os Dias de Resistência” e introduz os elementos da “Lenda 4: Os Segredos da Mina (jazida)”

O povo de Andor respirava livre enfim. O mago das trevas Varkur foi vencido e seus planos diabólicos para dominar Andor pareciam ter fracassado até o momento. Mesmo os trolls, que tinham reaparecido de repente, tinham sido expulsos pelos heróis de Andor. Mas o velho Rei Brandur sabia que todos esses acontecimentos não passavam de sinais de consequências de uma ameaça ainda pior. Ele estava certo que um inimigo muito mais poderoso despertava nas montanhas e era o que tinha sido responsável pela volta dos trolls. Ele não iria deixar as coisas evoluírem sem fazer nada.

E foi assim que ele se lançou em uma última grande aventura...



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

A1

Essa lenda é composta por 8 cartas:

A1, A2, A3, D, H, N,
O velho vagabundo (x1),
Dentro da Jazida (x1)

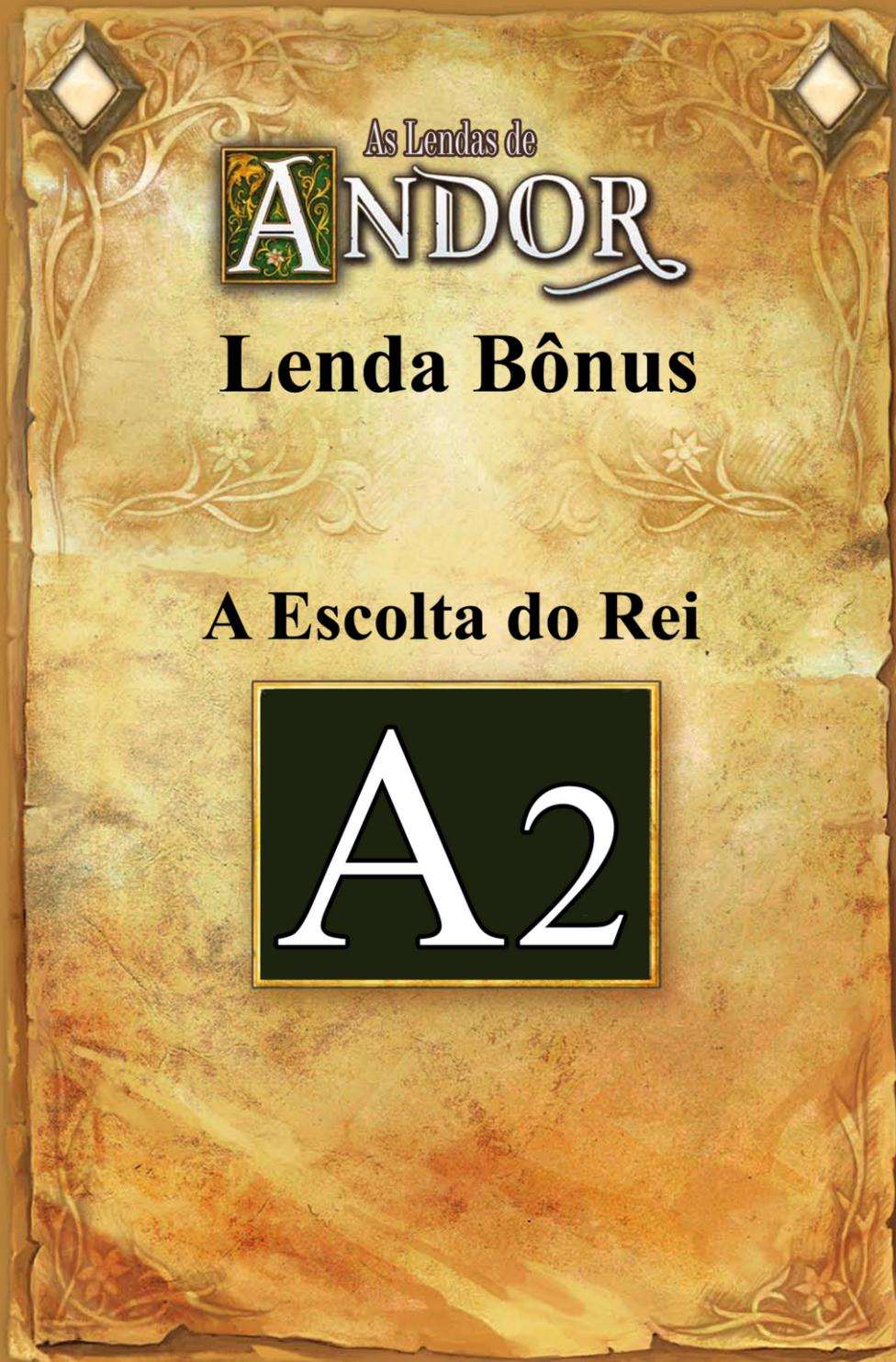
Siga primeiramente as instruções da carta de **Preparação**.

Importante: Misture 3 fichas de camponês voltadas para baixo: 1 homem e 2 mulheres. Devolva a ficha restante à caixa do jogo.

Preparação adicional:

- Coloque a bruxa, as 15 fichas de criatura, a ficha de veneno e 3 dados pretos perto do tabuleiro.
- Coloque as fichas de estrelas sobre D, H e N no marcador de lenda.
- Coloque as cartas “O Velho Vagabundo” e “Dentro da Jazida” perto do tabuleiro.
- Coloque os gors sobre as casas 10, 20, 39, 43 e 48, e um skral sobre a casa 45.
- Coloque uma ficha de criatura voltada para baixo sobre cada letra de B a H incluindo sobre o marcador de lenda e uma segunda ficha de criatura sobre C e E (ao total: 9 fichas de criatura são colocadas). Essas fichas serão reveladas conforme o narrador chegar nessas letras correspondentes.

Continue a leitura na lenda A2 →



Lembrete: Se o narrador chegar numa casa do marcador de lenda sobre a qual uma carta de lenda e uma ficha de criatura devem ser resolvidas, a ficha de criatura sempre tem a prioridade.

- Jogue um dado vermelho (dezenas) e o dado de herói (unidades) para determinar as casas onde serão colocadas **5 de 6 pedras rúnicas** e **2 odres**.

Melkart, o guardião, convocou os heróis à Árvore das Canções. Ele queria contar um rumor inquietante a eles.

Coloque todos os heróis na casa **57**.

“Dizem que o Rei perdeu a razão”, informou Melkart, “Sozinho e vestido de trapos, o velho partiu em direção ao sul antes que seus súditos tivessem tido a possibilidade de detê-lo. Nós perdemos seu rastro desde então”

Coloque as fichas de camponês voltadas para baixo sobre as casas **24**, **28** e **34**. Um herói sobre a mesma casa que uma das fichas pode revelá-la (ou sobre uma casa adjacente com a ajuda da luneta). Se for revelada uma ficha de camponesa (mulher), ela poderá ser levada ao castelo, segundo as regras padrões.

Se for revelada uma ficha de camponês (homem), você tem então que descobrir o Rei. Logo que um herói se encontrar sobre essa casa, leia a carta “O Velho Vagabundo” em voz alta.

Continue a leitura na lenda A3 →



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

A3

Coloque uma estrela sobre as fichas de camponês para não esquecer a carta “O Velho Vagabundo”. O Rei funciona como uma ficha de camponês normal, ele é movido pelos heróis. Se um herói se mover com o Rei sobre uma casa com uma ficha de criatura ou uma criatura entrar na casa onde se encontra o Rei, ele é derrotado e a lenda é imediatamente perdida.

Melkart baixou os olhos. “Mas isso não é tudo. Nosso guia nos relatou que criaturas estão se reunindo para um ataque massivo contra o castelo. Vocês não devem somente salvar o Rei, mas, também, seu reino!”

Objetivo da lenda: Os heróis devem defender o castelo, encontrar e escoltar o Rei, para que ele chegue em segurança à jazida dos anões (71). Quando o narrador chegar na letra H do marcador de lenda, o Rei deve estar na jazida.

Equipamento: Cada herói começa com 1 ponto de força

O grupo recebe 5 fichas de ouro e 3 pontos de força que podem ser repartidos entre os heróis.

Lembrete: Os heróis começam a partida sobre uma casa de mercador, eles podem então efetuar uma compra antes de realizar sua primeira ação.

Sob uma chuva atroz, os heróis deixaram a Árvore de Canções, prontos para salvar Andor por mais uma vez.

O herói com o segundo maior rank começa.



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

D

Os gors emergem do solo do bosque. Eles foram informados da perigosa escapada do Rei? Eles estão à sua procura?

Coloque um **Gor** sobre as casas **47** e **63**.

Um herói se afundava até os tornozelos na lama até que reconheceu a silhueta curvada de Ganz, o anão mercador. “Não pode continuar a chover para sempre, meu amigo” - berrou Ganz aos heróis – “Daqui a pouco logo começa a trovejar e a nevar, não é?” Ele continuou brincando. “Vocês, pegaram uma batalha já perdida desde o começo. Eu espero que vocês o salvem. Mas a gente deve bem reconhecer uma coisa: vocês nunca desistem, jamais. Ai está!” Ele lança aos heróis um frasco com um líquido escuro em seu interior.

Um herói escolhido recebe agora o veneno. O veneno pode ser utilizado por duas vezes. O herói pode utilizar o veneno durante um combate depois de ter jogado seu dado e antes da resposta da criatura. O veneno possui dois efeitos:

- 1) Quando a criatura perde pontos de vontade, ela não perde somente a diferença entre os dois valores de combate, mas cai imediatamente a 0 pontos de vontade.
- 2) O herói não recebe recompensa das criaturas atingidas pelo veneno. A criatura não é colocada na casa 80, ela sai do jogo. O narrador não avança nenhuma casa no marcador de lenda.

Ganz se virou e andou orgulhosamente. “Essa é minha contribuição filantrópica para o reino” – ele disse – “Mas não conte a ninguém – eu tenho uma reputação a manter!”



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

H

A lenda é imediatamente perdida se o Rei não se encontrar na mina dos anões (casa 71). Se ele estiver na jazida, você pode continuar a ler.

Coloque um **Troll** nas casas **40** e **45**.

O Rei e o Príncipe Hallgard discutiam longamente. O anão detalhava as últimas condições de uma nova aliança. Os heróis deveriam elucidar os segredos da mina, encontrar pedras preciosas de grande valor e, talvez, retornar com o Escudo de Estrela que tinha sido perdido. Essa história é assunto de uma outra lenda. Por ora, os heróis devem se ocupar com seu soberano. O Rei aparentava pálido e exausto. Quando ele alcançou a saída da jazida, ele parecia ter o peso do mundo em suas costas.

Objetivo da lenda: Os heróis devem escoltar o Rei em segurança até o castelo (casa 0), antes de que o narrador tenha chegado à casa N do marcador de lenda. Logo que ele estiver no castelo, o narrador é movido para a casa N.

Importante: Para cada casa sobre a qual um herói se move com o Rei, os heróis devem gastar pontos de vontade:

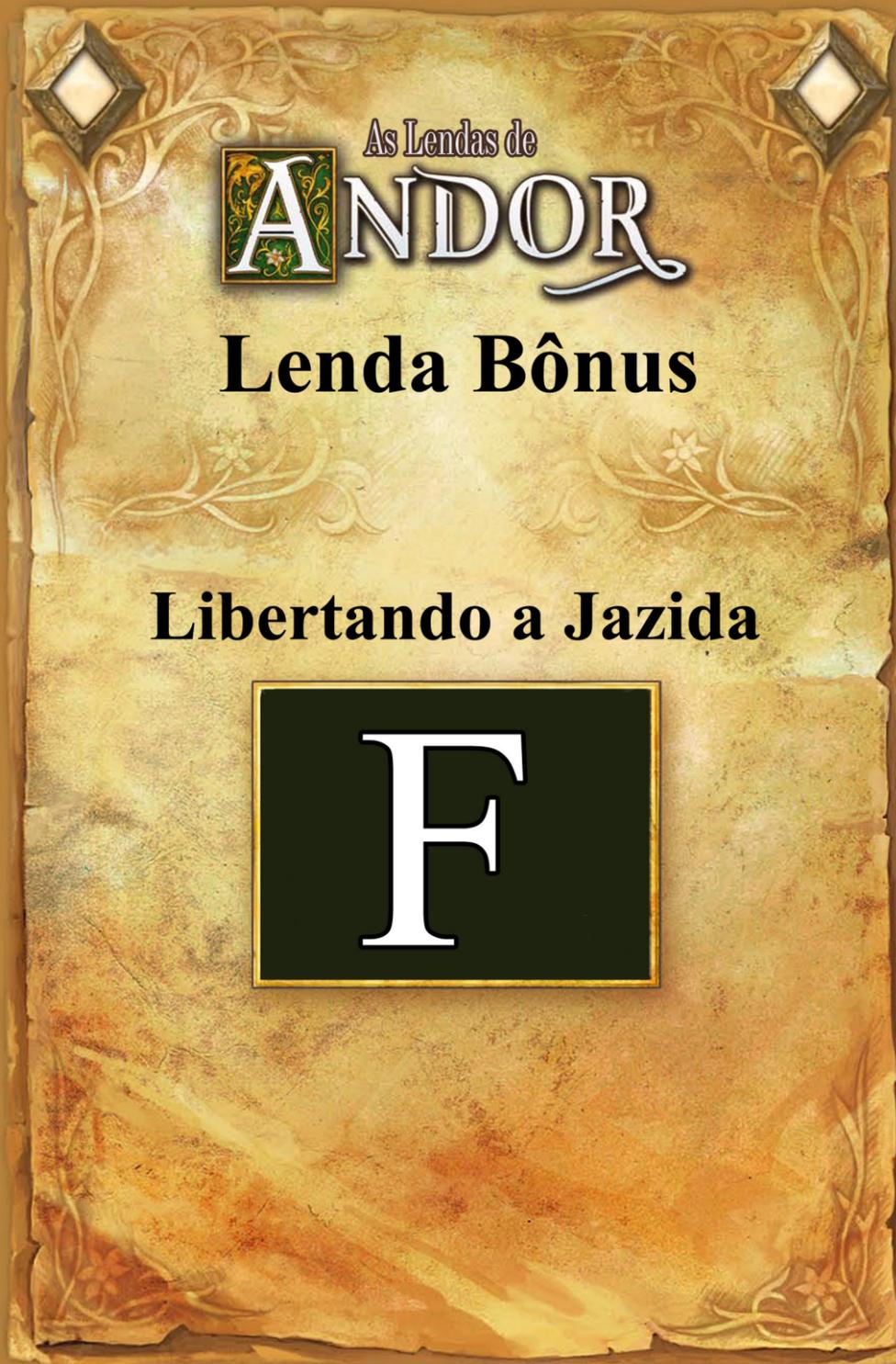
2 jogadores, 2 pontos de vontade por casa;

3 jogadores, 3 pontos de vontade por casa;

4 jogadores, 4 pontos de vontade por casa;

Um herói não tem o direito de ter 0 pontos de vontade ao se mover com o Rei. Ele deve ficar com ao menos 1 ponto de vontade.

Exemplo para 4 heróis: um herói não possui mais que 3 pontos de vontade. Ele não tem o direito de se mover com o Rei, porque o movimento com ele contaria 4 pontos de vontade.



As Lendas de

ANDOR

Lenda Bônus

Libertando a Jazida

F

Relâmpagos mágicos correm pelos corredores da mina, fazendo com que as rochas venham abaixo e destroem a abóbada arcada. Varkur deve estar próximo.

Aleatoriamente determine a localização de **6 fichas de rocha**. Para fazer isso, arremesse 1 dado vermelho e 1 dado preto, depois some o resultado. Coloque 1 ficha de rocha aleatória na casa que combinar com a soma do resultado dos dados. Repita esse processo para cada ficha de rocha. Por exemplo, se o dado preto produzir o resultado de “12” e o dado vermelho produzir o resultado de “5”, coloque 1 ficha de rocha na casa 17. Revele cada ficha de rocha imediatamente depois de colocá-la.

Se uma ficha de rocha for colocada numa casa que contém um marcador, siga os passos a seguir:

1. Se um monstro (incluindo skrals) estiver nessa casa, devolva-o à caixa do jogo. Os heróis não recebem recompensa, e o marcador de lenda não avança.
2. Se um ou mais heróis estiverem nessa casa, cada herói nessa casa perde o número de pontos de vontade igual ao valor das fichas de rocha. Então, devolve a ficha de rocha à caixa do jogo
3. Se os Anões de Escudos ou o mago das trevas estiverem nessa casa, devolva a ficha de rocha à caixa do jogo.

Se um monstro entrar na casa que contém uma ficha de rocha, o monstro continua a se mover para a próxima casa adjacente, seguindo a direção da seta.



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

N

A lenda é vencida se...

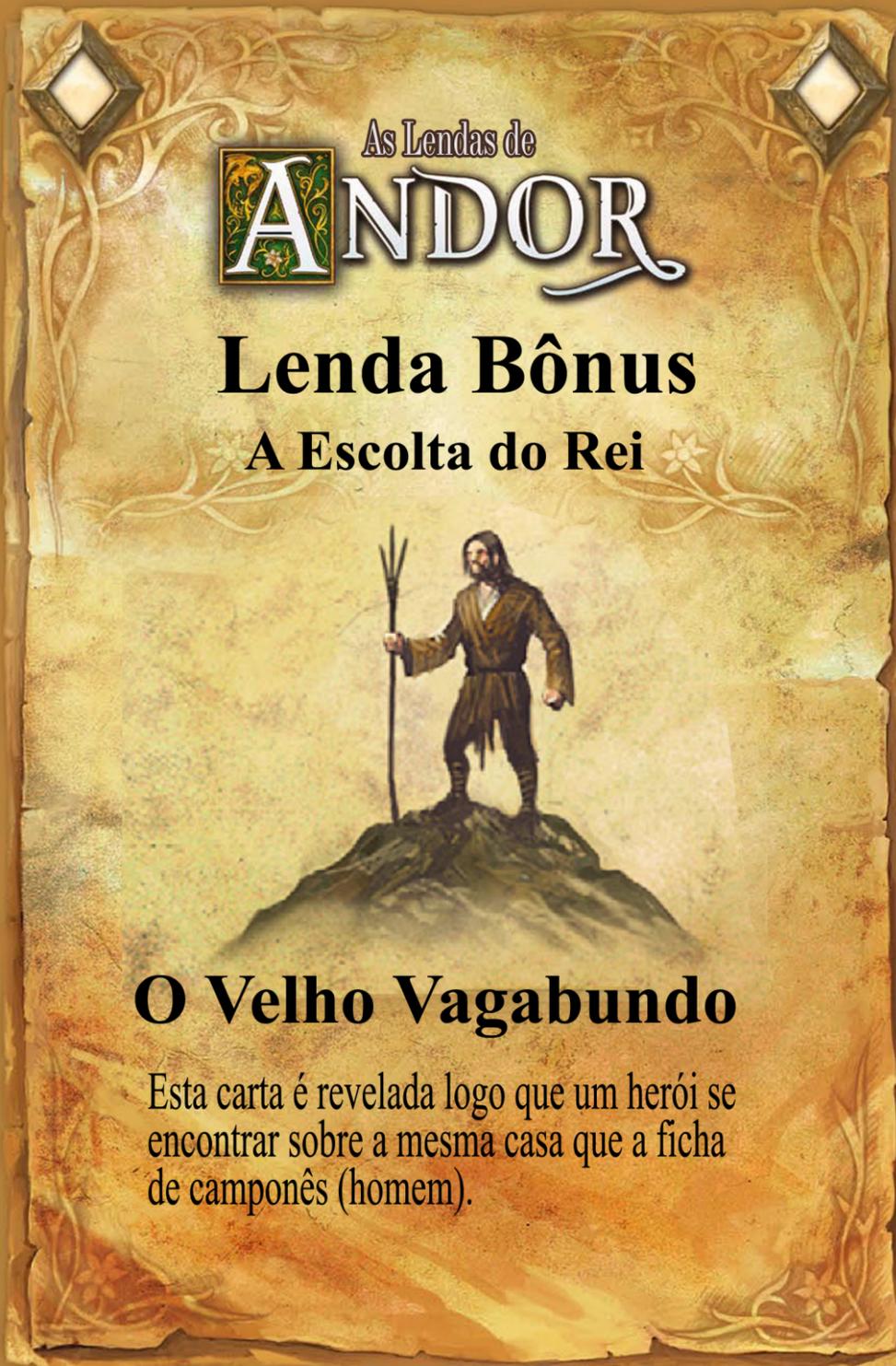
... o Rei estiver no castelo e...

... o castelo for defendido com sucesso.

O Rei tinha enfim voltado ao castelo graças à sua escolta. A chuva parou finalmente e um arco-íris se estendeu sobre o jardim interno do castelo. O mundo parecia estar em paz. Os heróis puderam aproveitar muitos dias de descanso, antes de honrar a promessa do Rei feita aos anões e de descobrir Os Segredos da Jazida.

Se você deseja reduzir um pouco o nível de dificuldade da lenda, coloque uma segunda ficha de camponês (homem) com o símbolo de escudo de ouro nas casas Defesa, perto do castelo.

A lenda é perdida se...
... o Rei não estiver no castelo...
... o Castelo não for defendido.



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

O Velho Vagabundo

Esta carta é revelada logo que um herói se encontrar sobre a mesma casa que a ficha de camponês (homem).

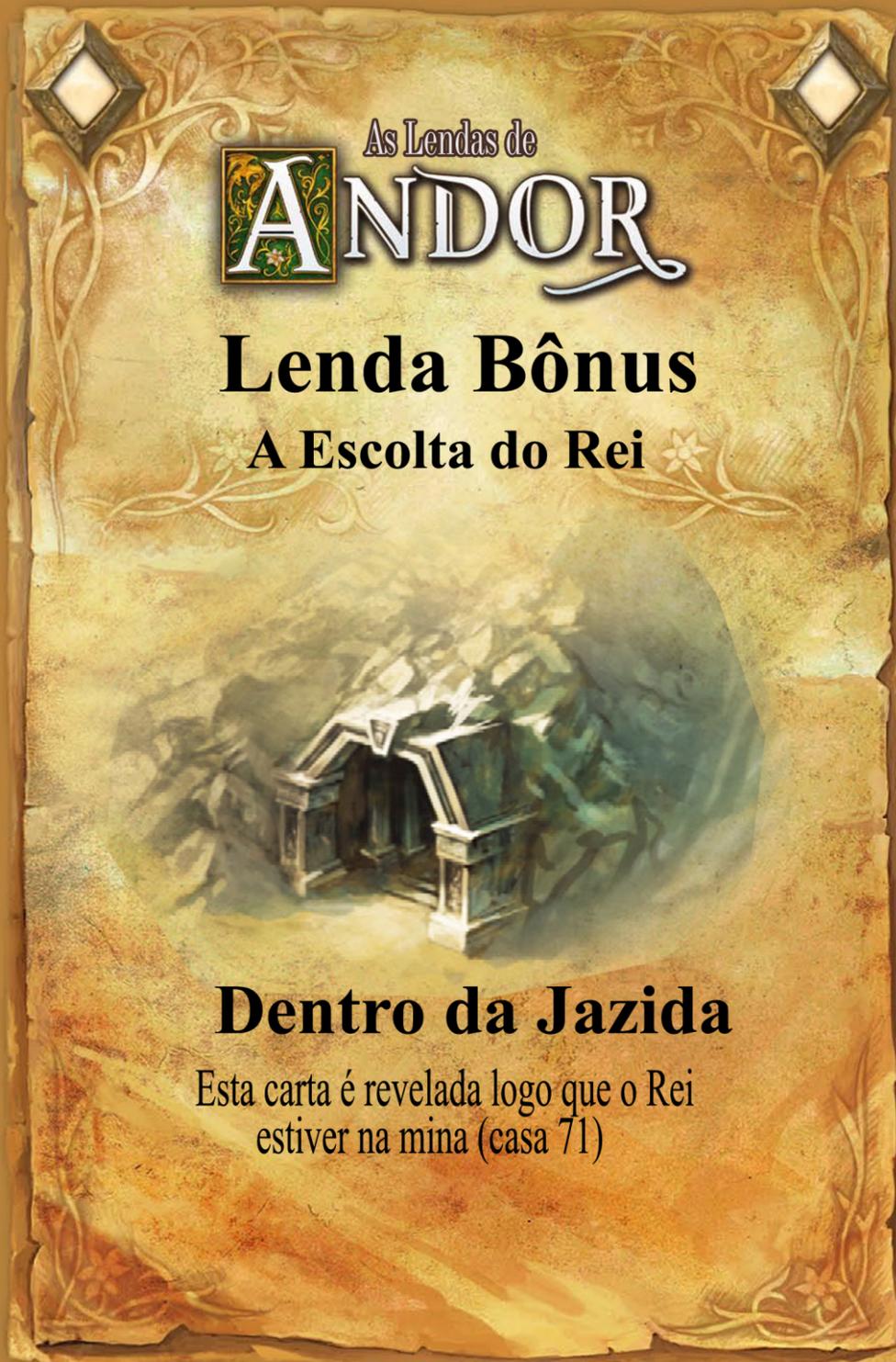
O herói avançou em direção ao velho vestido de trapos.
“Majestade, é você? O Rei reconheceu os heróis e lhe explicou brevemente porque tinha fugido: “Eu estou velho e cansado. No entanto, não quero deixar meu reino sem proteção. Faz muito tempo que rompi uma aliança poderosa com os anões e seu Príncipe Hallgard. Eu me recusara por ganância a devolver a eles o Escudo da Estrela. Essa expedição em direção a sua mina parece a vocês um ato de loucura, mas não é. Eu decidi redimir de minhas falhas passadas e de reconquistar a confiança dos anões, para melhor preparar Andor contra os perigos que se anunciam. Eu tristemente superestimei minhas forças. O herói segurou o Rei.
“Venha, majestade. Você não está mais só”

Objetivo da lenda: Os heróis devem escoltar o Rei em segurança até a jazida dos anões (casa 71), antes que o narrador chegue na letra H do marcador de lenda. O Rei não deve passar antes pelo castelo.

Quando o Rei estiver na jazida, leia imediatamente a carta “Dentro da Jazida” em voz alta. Coloque uma estrela sobre a casa 71 para que possam se lembrar

Exceção importante:

Se uma nova criatura deve ser colocada pela ação de uma carta de lenda ou de uma ficha de criatura sobre a mesma casa que está o Rei, a criatura é movida para a casa adjacente seguinte em direção da seta. Isso é válido para as novas criaturas que entram no jogo, não é válido para as criaturas que se movem.



As Lendas de
ANDOR

Lenda Bônus

A Escolta do Rei

Dentro da Jazida

Esta carta é revelada logo que o Rei estiver na mina (casa 71)

Os heróis foram bem-sucedidos, o Rei tinha alcançado sua meta, exausto e fatigado. A recepção dos anões foi fria. Eles o conduziram para a antecâmara da caverna, a boca da jazida. O Príncipe Hallgard, o Chefe dos Anões de Escudos, abriu seus grandes olhos até que notou com surpresa e suspeitas o Rei Brandur. Fazia muito tempo que não se viam e tinham acabado em maus termos. No entanto, Brandur se ajoelhou e começou a falar com uma voz baixa, porém, firme. Esse foi o começo de uma longa discussão...

O Rei não pode sair da jazida antes do narrador chegar na **letra H** do marcador de lenda.

Objetivo da lenda: Os heróis devem escoltar o Rei em segurança da jazida ao castelo, antes que o narrador tenha chegado na **letra N** do marcador de lenda.

Importante: Para cada casa sobre a qual um herói se move com o Rei, o herói deve gastar pontos de vontade:

2 jogadores, **2 pontos de vontade por casa;**

3 jogadores, **3 pontos de vontade por casa;**

4 jogadores, **4 pontos de vontade por casa.**

Um herói não tem o direito de ter 0 pontos de vontade ao se mover com o Rei. Ele deve ficar com ao menos 1 ponto de vontade.

Enquanto o Rei estiver com o Anões de Escudos, os heróis devem antes de tudo proteger o castelo.