



As Lendas de  
**ANDOR**

## Lenda Bônus

### Libertando a Jazida

**A1**

Essa lenda consiste de 12 cartas:

A1, A2, A3, A4, B, F, N,  
Esconderijo de Varkur (x3),  
Instruções da Jazida (x2)

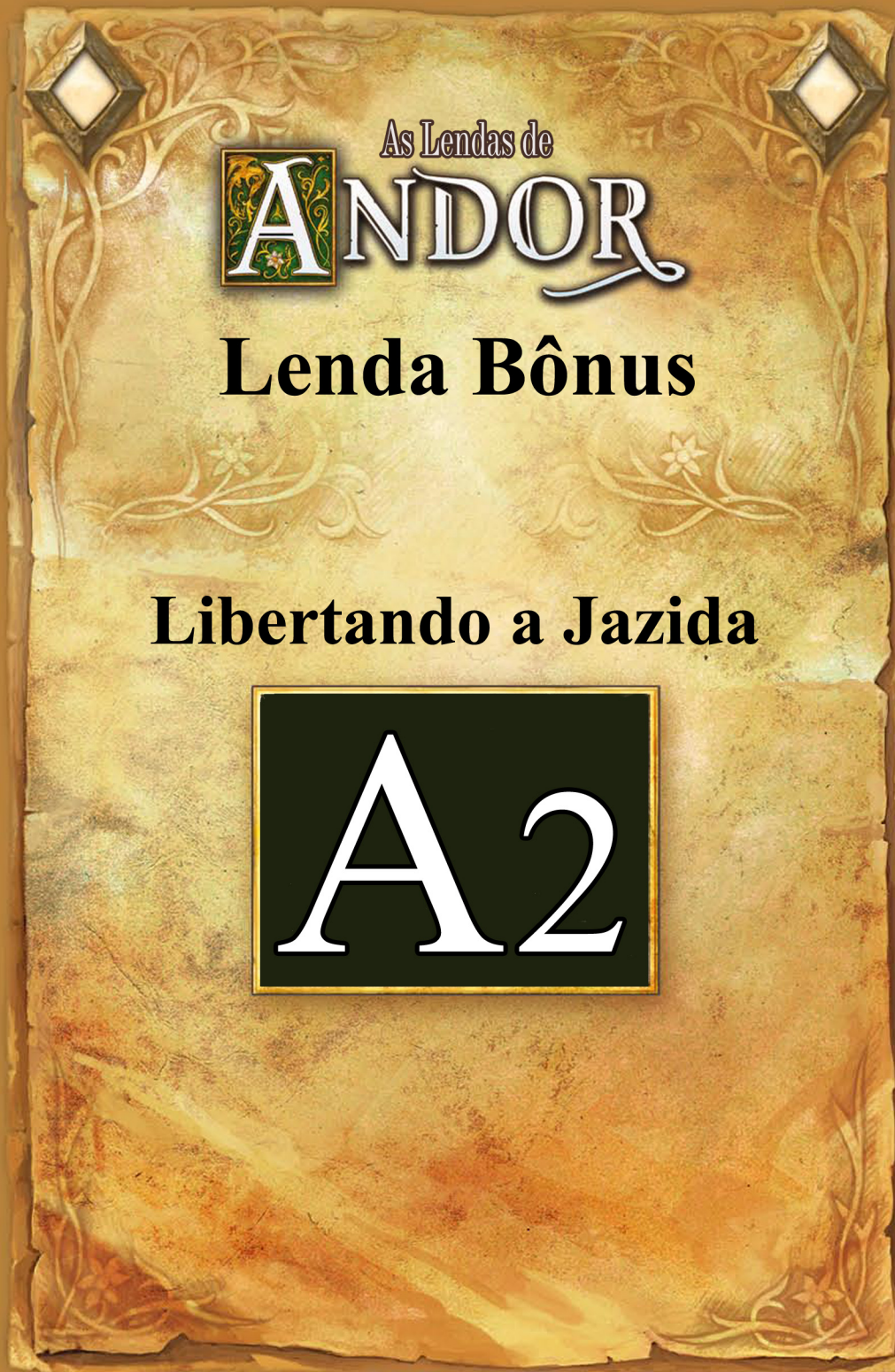
Essa lenda se passa no verso do tabuleiro. Primeiro, siga as instruções na carta “**Instruções de Preparação Padrão**”. Depois, coloque o seguinte material perto do tabuleiro: As 3 cartas de lenda “Esconderijo de Varkur”, as 2 cartas de lenda “Instruções da Jazida”, o marcador de bruxa, o marcador de Anões de Escudos, os marcadores de troll, os marcadores de wardrak, a ficha N, a ficha de veneno, e 3 dados pretos.

Junte as seguintes fichas voltadas para baixo e misture individualmente cada grupo: 8 fichas de rochas, 11 pedras preciosas, 3 ervas medicinais, 6 pedras rúnicas, e 6 pergaminhos. Depois, junte 15 fichas de monstros e devolva as fichas “Coloque 1 gor na casa 21. Coloque 1 troll na casa 23” e “Coloque 1 skral na casa 48. Coloque 2 ouros na casa 50” para a caixa do jogo. Misture voltadas para baixo as fichas de monstros que sobrarem.

Então, coloque os seguintes materiais adicionais perto do tabuleiro:

Coloque uma **ficha N** com o lado verde voltado para cima na casa N do marcador de lenda. Coloque **1 ficha de estrela** cada nas casas B e F. Coloque **1 ficha de pedra** preciosa em cada casa com o ícone azul de pedra preciosa, exceto nas casas 0, 2, 3 e 4. Devolva as restantes quatro fichas de pedras preciosas à caixa do jogo sem revelá-las. Coloque **1 capacete**, **1 escudo**, **1 arco** e **1 odre** na casa 27. Coloque **2 fichas de rochas** voltadas para cima na casa 21.

Continue a leitura na lenda A2 →




Separe as seguintes cartas e embaralhe individualmente cada deck: 11 cartas de evento prateadas (substituindo as cartas de evento douradas) e 10 cartas de lago secreto.

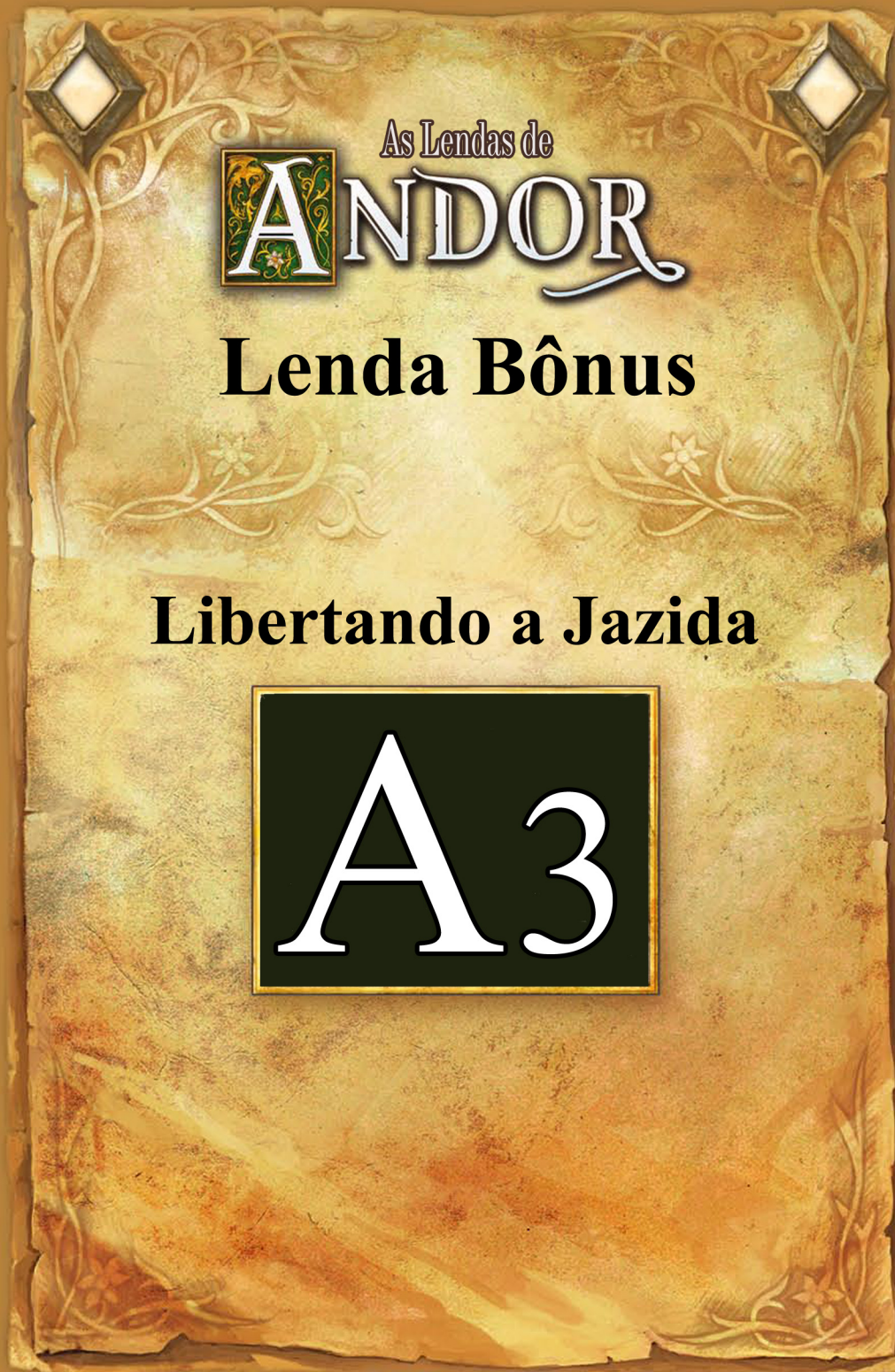
Determine a localização de **5 das 6 pedras rúnicas** e **2 das 3 ervas medicinais** ao gerar um número de dois dígitos (como explicado na carta de lenda Pedras Rúnicas).

**Nota:** Se você não se lembra das regras introduzidas na Lenda 4 que explicam as fichas de pedras preciosas, tempestades de fogo, fichas de rochas, ou o lago secreto, refira-se às 2 cartas de lenda Instruções da Jazida. Caso contrário, essas cartas não serão necessárias.

Coloque **1 gor cada** nas casas **15** e **34**.

*Poucos sabem que antes dos heróis lutarem contra o dragão Tarok, eles se defrontaram com o mago das trevas Varkur mais uma vez. Ele tinha escapado para a jazida dos anões de escudos, onde estudou as antigas artes mágicas. Os heróis buscaram livrar a jazida da sombra dele, mas os skrals se juntaram a Varkur, levando-o bem ao fundo nas perigosas cavernas. Agora, os heróis devem encontrar esses skrals para que os monstros possam levá-los para o esconderijo do mago das trevas.*

Continue a leitura na lenda A3 



Skrals são colocados no tabuleiro quando os heróis revelarem e resolverem as fichas de monstros. Quando o terceiro skral for colocado no tabuleiro, jogue 1 dado de herói e leia a carta de lenda Esconderijo de Varkur com o ícone de dados que combinar com resultado do dado de herói.

---

**Objetivo da lenda:** O grupo vence a lenda se derrotarem 3 skrals e o mago das trevas.

---

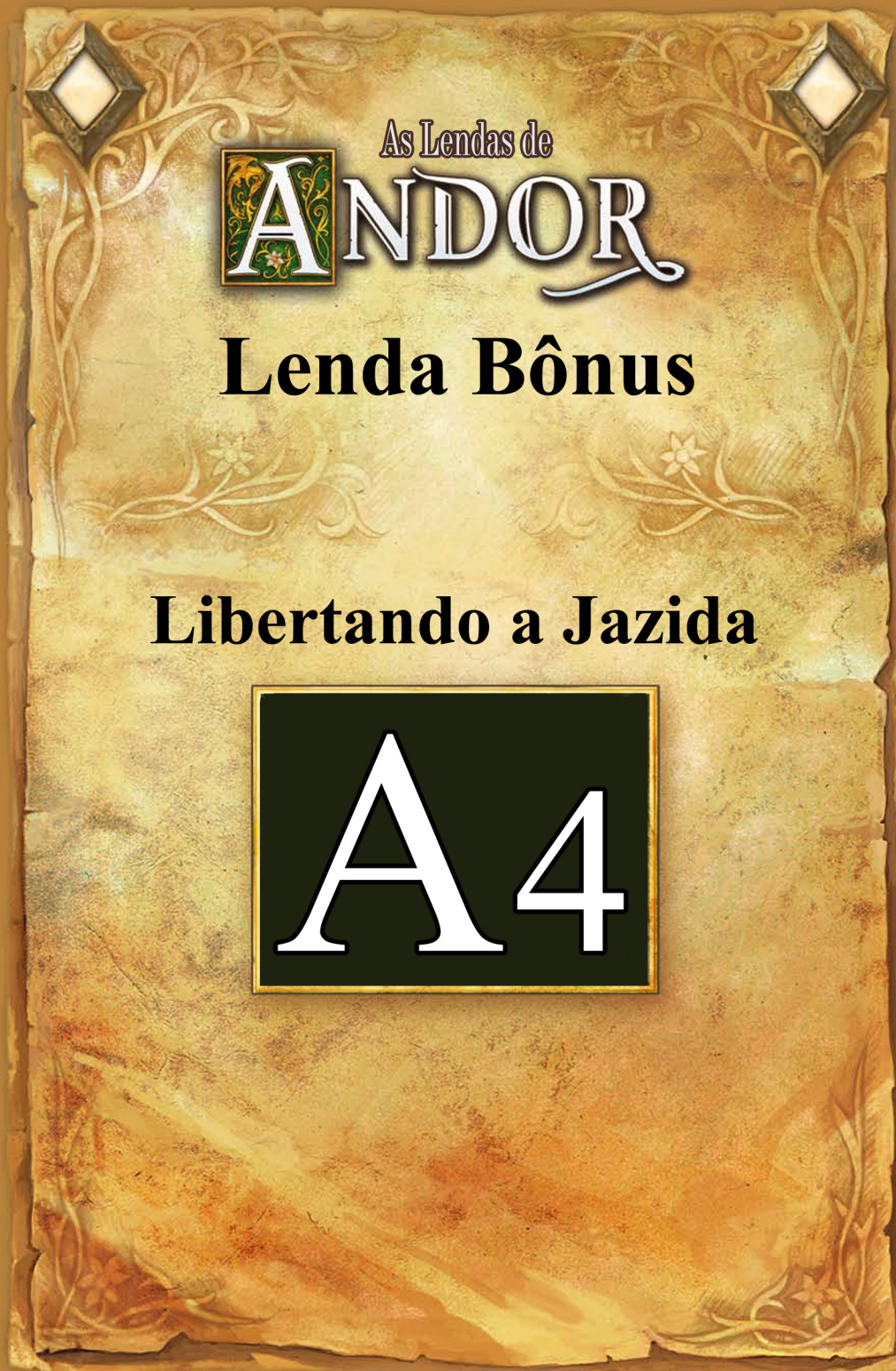
Coloque **2 fichas de monstros** voltadas para baixo nos espaços 10, 28, 35, 41 e 43.

Quando um herói entra em uma dessas casas, ele deve parar sua ação de movimento. Depois, ele imediatamente revela e resolve ambas as fichas, começando com a ficha do topo.

Coloque **3 fichas de monstros** voltadas para baixo e **1 troll** no espaço 6. Heróis não podem resolver essas 3 fichas de monstros até que derrotem o troll.

**Nota:** Heróis podem usar a luneta para revelar fichas de monstros em casas adjacentes sem resolver as fichas de monstros, incluindo as fichas de monstros vigiadas pelo troll. Fichas de monstros reveladas dessa forma permanecem voltadas para cima no tabuleiro, empilhadas em sua ordem original.

Continue a leitura na lenda A4 



Coloque um marcador de Anões de Escudos na casa **40**.  
Anões de Escudos seguem as regras padrões para aliados.

Cada vez que um monstro entrar na casa **0** (a mina do sul), mova a ficha N por 1 casa, no marcador de lenda, mais para perto da casa A. Depois, imediatamente devolva esse monstro para a caixa do jogo.

**Importante:** Se um skral entrar na casa 0, o grupo imediatamente perde a lenda.

Nessa lenda, um herói cujos pontos de vontade cair até “0” é devolvido à caixa do jogo. Ele coloca suas pedras preciosas, ouro, e itens na casa que por último ocupou.

Coloque todos os heróis na casa **60**. Cada herói começa com **2 pontos de força**. O grupo recebe **5 ouros** e **2 escudos danificados**.

Um dos heróis olha pela entrada escura da jazida. “O mais cedo que soubermos onde está escondido Varkur, melhor”  
– ele exclamou – “Vamos caçar skrals!”

O herói que baixou (downloaded) essa lenda começa.



*Uma mensagem dos Guardiões da Árvore das Canções alcança os heróis: “Nós tememos um ataque a qualquer momento. E nós pedimos urgentemente auxílio de vocês e dos anões. Por favor nos ajude nessa hora de necessidade”.*

Coloque **1 ficha de pergaminho** voltada para baixo na casa **63**. Na primeira vez que um monstro entrar nessa casa, revele a ficha de pergaminho. Cada herói que possuir pontos de vontade **maiores do que** o número na ficha de pergaminho deve reduzir seus pontos de vontade ao número revelado. Depois, devolva os Anões de Escudos à caixa do jogo.

*Os Guardiões terminam mencionando um item poderoso...*

Determine a localização da ficha de veneno ao gerar um número de dois dígitos (como explicado na carta de lenda Pedras Rúnicas).

Um herói usa o veneno numa batalha depois do herói atacar, mas antes do monstro atacar. Se o herói vencer a rodada de batalha na qual o veneno foi usado, ele imediatamente derrota o monstro. O monstro derrotado dessa forma não concede recompensas. Não coloque esse monstro na casa 80, mas ao invés disso o devolva à caixa do jogo. Não avance o marcador de lenda. Bem como o odre ou a poção da bruxa, um herói pode usar o veneno duas vezes.

**Nota:** Um herói não pode usar o veneno em combate contra o mago das trevas.



*Relâmpagos mágicos correm pelos corredores da mina, fazendo com que as rochas venham abaixo e destruam 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

### Libertando a Jazida

# N

O grupo vence a lenda se:

- os heróis derrotarem os 3 skrals ou os devolverem à caixa do jogo, e
- os heróis derrotarem o mago das trevas

*Sucesso! Os heróis libertaram a jazida da sombra do mago das trevas. Mas o papel de Varkur na história de Andor está longe de terminado. Anos depois, quando Andor gozou de paz após a queda do dragão, o mago das trevas retornou. Sua transformação foi dramática, e somente os heróis de Andor reconheceriam o terrível monstro chamado Qurun como seu velho adversário. Mas essa lenda é para uma outra vez...*

**Dicas para a próxima vez:** O grupo deve tentar resolver o quanto menos de fichas de monstro possível. Para conseguir isso, a lenda é especialmente útil.

- O grupo perde se:
- um skral entrar na casa 0, ou
  - os heróis não derrotarem os 3 skrals e o mago das trevas.



As Lendas de  
**ANDOR**

## Lenda Bônus



**Esconderijo de Varkur**  
Quando um terceiro skral for colocado, arremesse um dado de herói. Em um resultado de

 OU   
revele e leia esta carta.

*O mago das trevas Varkur emerge do lago secreto, a água transborda fervendo.*

Coloque o mago das trevas na casa **11**. Devolva todos os itens, rochas e monstros da casa 11 à caixa do jogo.

**Objetivo da lenda:** Os heróis devem derrotar o mago das trevas antes do marcador de lenda alcançar a ficha N. Os heróis não podem atacar o mago das trevas até que tenham derrotado todos os 3 skrals. Quando o mago das trevas for derrotado, imediatamente coloque o marcador de lenda na ficha N.

O mago das trevas possui **12 pontos de vontade** e os seguintes pontos de força: **2 heróis = 20, 3 heróis = 30, 4 heróis = 40.**

Durante a batalha, o mago das trevas arremessa 2 dados pretos e soma o resultado. O mago das trevas sempre arremessa dois dados, não importa quantos pontos de vontade restam.

**Defesa especial:** Um herói deve ter ao menos 14 pontos de vontade para batalhar contra o mago das trevas. Durante a batalha conta o mago das trevas, se qualquer herói possuir menos que 14 pontos de vontade, esse herói não poderá continuar participando da batalha.

Ao amanhecer, o mago das trevas não se move.

Se um monstro entrar na casa que o mago das trevas ocupa, o monstro continua a se mover à próxima casa adjacente na direção da seta.





As Lendas de  
**ANDOR**

## Lenda Bônus



### Esconderijo de Varkur

Quando um terceiro skral for colocado, arremesse um dado de herói. Em um resultado de

 OU 

revele e leia esta carta.

*O mago das trevas aparece no arsenal. Uma neblina caústica toma a sala, e um som agudo como metal ecoa pela jazida.*

Coloque o mago das trevas na casa 27. Devolva todos os itens, rochas e monstros na casa 27 à caixa do jogo.

**Objetivo da lenda:** Os heróis devem derrotar o mago das trevas antes do marcador de lenda alcançar a ficha N. Os heróis não podem atacar o mago das trevas até que tenham derrotado todos os 3 skrals. Quando o mago das trevas for derrotado, imediatamente coloque o marcador de lenda na ficha N.

O mago das trevas possui **12 pontos de vontade** e os seguintes pontos de força: **2 heróis = 14, 3 heróis = 20, 4 heróis = 30.**

Durante a batalha, o mago das trevas arremessa 2 dados pretos e soma o resultado. O mago das trevas sempre arremessa dois dados, não importa quantos pontos de vontade restam.

**Defesa especial:** Heróis não podem usar qualquer item durante a batalha contra o mago das trevas, incluindo escudos, capacetes, poções da bruxa, arcos, ervas e pedras rúnicas. O arqueiro deve estar na casa que o mago das trevas ocupa para participar da batalha.

Ao amanhecer, o mago das trevas não se move.



As Lendas de  
**ANDOR**

## Lenda Bônus



### Esconderijo de Varkur

Quando um terceiro skral for colocado, arremesse um dado de herói. Em um resultado de

 OU 

revele e leia esta carta.

*O mago das trevas Varkur se esconde no tesouro. Nuvens negras de fumaça escapam da câmara, e o fedor de óleo queimando enche o ar.*

Coloque o mago das trevas na casa 6. Devolva todos os itens, rochas e monstros na casa 6 à caixa do jogo.

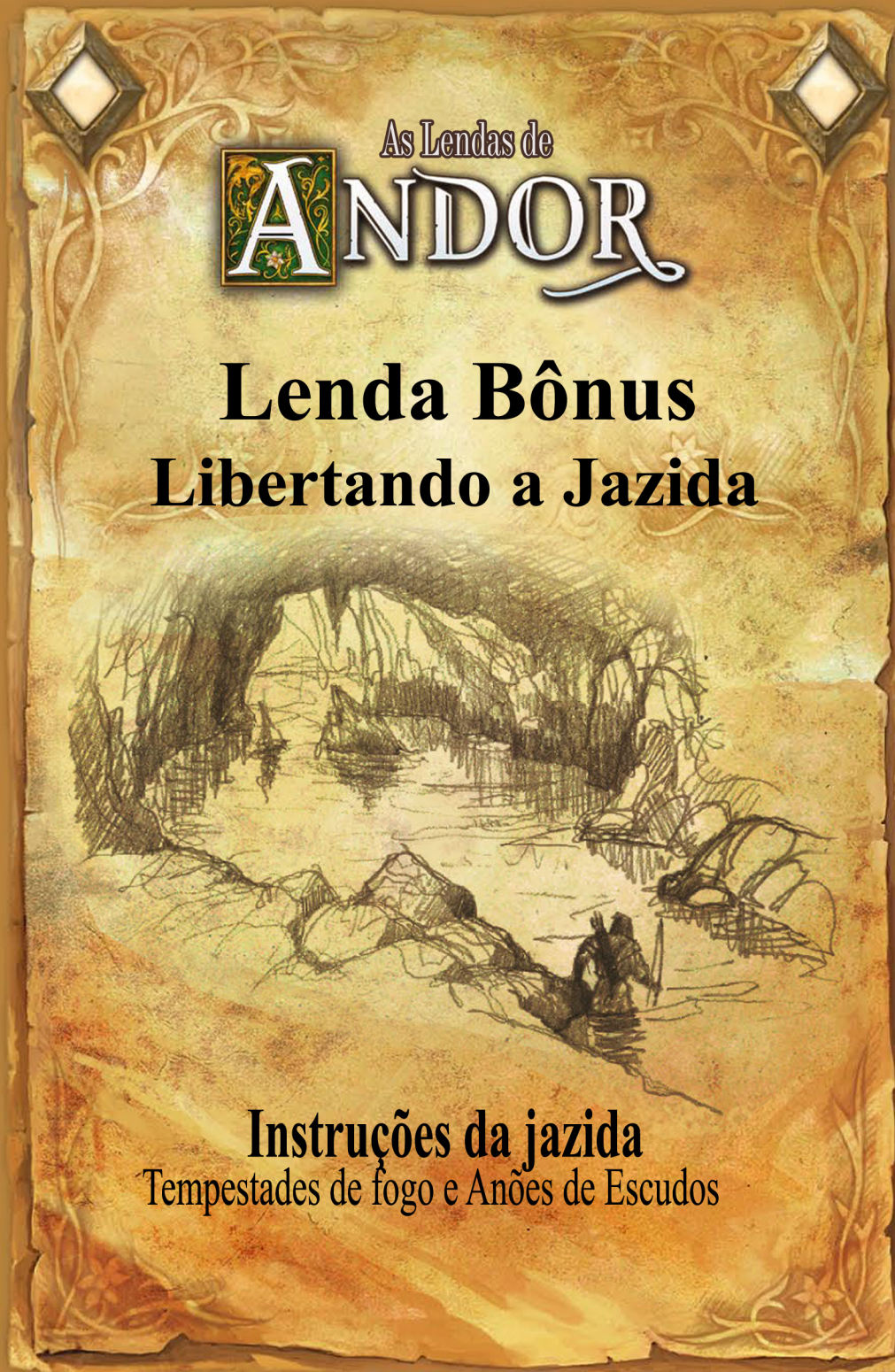
**Objetivo da lenda:** Os heróis devem derrotar o mago das trevas antes do marcador de lenda alcançar a ficha N. Os heróis não podem atacar o mago das trevas até que tenham derrotado todos os 3 skrals. Quando o mago das trevas for derrotado, imediatamente coloque o marcador de lenda na ficha N.

O mago das trevas possui **12 pontos de vontade** e os seguintes pontos de força: **2 heróis = 20, 3 heróis = 30, 4 heróis = 40.**

Durante a batalha, o mago das trevas arremessa 2 dados pretos e soma o resultado. O mago das trevas sempre arremessa dois dados, não importa quantos pontos de vontade restam.

**Defesa especial:** Quando cada herói somar seus pontos de força para determinar seu valor de combate, trate cada herói como tendo os mesmos pontos de força do herói com menos pontos de força. Por exemplo, se o grupo consistir de 3 heróis com 14, 12 e 6 pontos de força, cada herói só pode somar 6 pontos de força durante uma batalha contra o mago das trevas. Se os heróis participarem na batalha juntos, eles somam (6+6+6 =) 18 pontos ao seu valor final de combate.

Ao amanhecer, o mago das trevas não se move.



### Tempestades de fogo

Para resolver uma tempestade de fogo, um herói arremessa 3 dados vermelhos em sucessão e coloca o primeiro dado no espaço perto da casa 10, o segundo dado no espaço perto da casa 20, e o terceiro dado no espaço perto da casa 30.

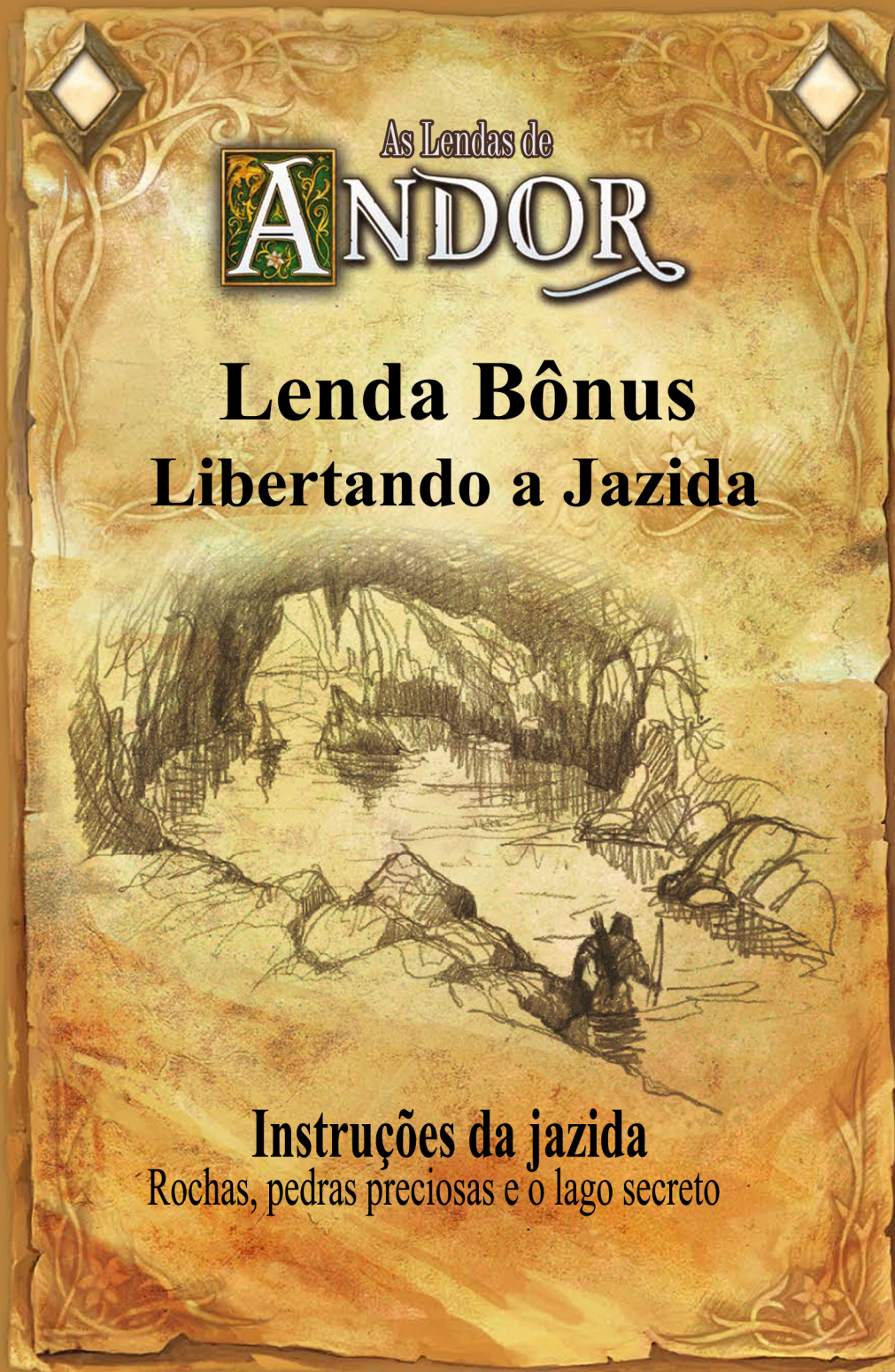
Cada tempestade de fogo começa na casa que corresponde ao espaço (10, 20 ou 30) e estende um número de casas igual ao resultado do dado na direção das setas. Se um herói ocupar uma dessas casas, ele perde pontos de vontade igual ao resultado do dado.

**Lembrete:** se um herói reduzir seus pontos de vontade a “0”, devolva-o à caixa do jogo.

Um herói pode usar um escudo para deter os efeitos de uma tempestade de fogo. Monstros não são afetados por uma tempestade de fogo. Rochas bloqueiam todas tempestades de fogo. Uma tempestade de fogo ocorre a cada vez que um herói coleta uma pedra preciosa e a cada começo de novo dia (como indicado pelo símbolo de fogo na caixa do amanhecer).

### Anões de Escudos

Os anões de escudos seguem as regras padrões para aliados descritas no Livro de Referência. Eles não podem revelar ou coletar quaisquer fichas, e não podem revelar ou resolver fichas de monstros. Eles não podem acabar seu movimento na casa 11 (o lago secreto) e não podem causar a cartas de evento do lago secreto a serem tomadas. Eles não podem entrar ou se mover por casas que contêm fichas de rochas, mas se eles estiverem adjacentes às rochas, eles somam 4 ao valor final de batalha contra as rochas.



## Rochas

Rochas bloqueiam o caminho. Heróis e monstros não podem entrar na casa que contém uma ficha de rocha, e o falcão não pode voar sobre casas que contêm uma ficha de rocha. Para remover uma ou muitas fichas de rochas de uma casa adjacente, um herói deve realizar uma batalha contra as rochas. Trate como uma batalha padrão (ex: use itens, convide outros heróis para a equipe de combate etc) exceto que as rochas não arremessam dados, e os heróis não perdem pontos de vontade se perderem a rodada da batalha.

## Pedras preciosas

Heróis podem coletar pedras preciosas na jazida, e eles carregam pedras preciosas coletadas na bolsa de moedas em seus tabuleiros de herói. O número numa ficha de pedra preciosa indica o valor da pedra preciosa em ouro (2, 4 ou 6). Revelar uma pedra preciosa com uma luneta não produz ameaça aos heróis, mas coletar uma pedra preciosa causa uma tempestade de fogo.

Se um monstro entrar numa casa com uma pedra preciosa, imediatamente devolva essa pedra preciosa à caixa do jogo. Diferente da Lenda 5, pedras preciosas não mudam a direção na qual os monstros se movem.

## O lago secreto

Cada vez que um herói entrar na casa 11 (o lago secreto), ele imediatamente termina seu movimento, compra a carta do topo do deck do lago secreto e a lê em voz alta.