

Suplemento de regras

Componentes

- 1 tabuleiro de jogo impresso dos dois lados
- 46 bases de plástico para as figuras de jogo (26 vermelhas, 6 pretas, 2 cinzas, 7 brancas, 2 azuis, 2 verdes, 2 violetas e 2 amarelas)
- 1 tabuleiro de equipamento (com a sequência de combate no verso)
- 4 tabuleiros de herói (cada tabuleiro tem um herói de um lado e uma heroína do outro)
- 142 cartas grandes de lenda
- 1 carta grande "Lista de teste para as Montanhas Cinzentas"
- 1 carta grande "Os Escudos Dourados"
- 33 cartas de evento (incluindo uma carta de evento inicial para a lenda 11)
- 22 dados (4 azuis, 5 verdes, 1 violeta, 3 amarelos, 3 vermelhos, 2 brancos e 4 cinzas)
- 6 discos de madeira (2 azuis, 2 verdes, 2 violetas, 2 amarelos e 1 vermelho)
- 6 cubos de madeira (1 azul, 1 verde, 1 violeta, 1 amarelo, 1 branco e 1 vermelho)
- 15 sacos para guardar os componentes
- 1 conjunto de regras para começar a jogar rapidamente

8 heróis



23 criaturas



1 disco indicador



6 estrelas



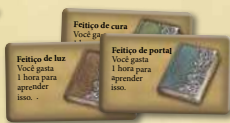
12 figuras adicionais



1 ponte



3 cartas de feitiços



6 fichas de camponês



3 fichas de fonte



4 fichas de tronco



4 braços de herói



24 peças de equipamento



12 fichas de covil



4 escudos mágicos



Peça "-4" (verso "-1")



1 coroa espiçada



4 pedras preciosas



2 fichas de Escudo das Estrelas



2 fichas de fogo



5 armas antigas



22 fichas de névoa



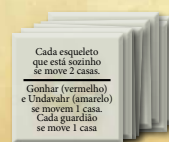
1 caldeirão



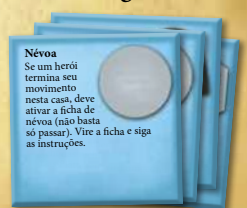
3 cruces vermelhas



8 fichas de movimento



4 fichas grandes



Névoa
Se um herói termina seu movimento nesta casa, deve ativar a ficha de névoa (não basta só passar). Vire a ficha e siga as instruções.

Cada esqueleto que está sozinho se move 2 casas.
Gonhar (vermelho) e Undavahr (amarelo) se movem 1 casa.
Cada guardião se move 1 casa

Objetivo do jogo

Os heróis tentarão proteger o acampamento ou a carroça das criaturas malignas que os espreitam e deverão realizar as missões extras que lhes venham a ser atribuídas. O jogo inclui 7 lendas diferentes, cada uma das quais tem várias cartas de lenda.

Na primeira vez que for jogar, comece pela **lenda 11** e use as **regras para começar a jogar rapidamente**; deste modo, você poderá começar a jogar de um modo fácil e rápido. Durante o transcorrer da partida serão adicionadas novas regras.

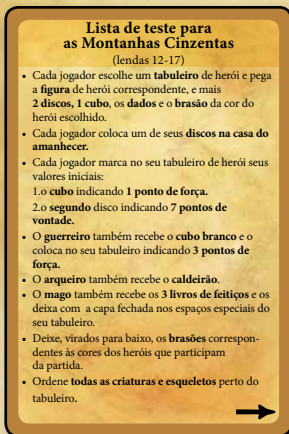
Para a lenda 11 não é necessário saber mais nada, por isso você deve colocar este livro de regras na caixa e começar na página 1 das regras para começar a jogar rapidamente.

Aventuras emocionantes o aguardam!

O que vem depois da lenda 11?

Se você terminou com êxito a primeira lenda e quer passar para a segunda (ou, mais tarde, para outra posterior), precisará das cartas correspondente a essa lenda.

Além disso, precisará também das cartas de “**Lista de teste para as Montanhas Cinzentas**” e “**Os escudos dourados**”.



Na lista de teste estão especificados os preparativos que devem ser realizados antes de cada partida.

Depois, você terá de ler a carta de lenda A1 da nova lenda.

Se você precisar de algum outro componente para esta lenda, esse fato virá indicado na própria carta. Do mesmo modo, se forem introduzidas novas regras, estas estarão especificadas nas cartas de lenda. Se aparecer qualquer dúvida durante a partida, você encontrará uma explicação mais detalhada procurando a palavra-chave neste suplemento de regras.

Resumo do jogo

- As partidas transcorrem em dias. Cada dia tem 7 horas normais às quais podem se somar até 3 horas extras adicionais.
- Durante seu turno, um herói (ou heroína) pode realizar a ação “Mover-se” ou a ação “Combater”. Ao mover-se, cada casa custa 1 hora e, ao combater, cada rodada de combate custa 1 hora. Estas horas são marcadas avançando a ficha de tempo no marcador do dia. Um herói pode usar tantas horas quantas ele quiser em seu turno. Se, por exemplo, decidir mover-se quatro casas, gastará 4 horas. Se travou um combate contra uma criatura que durou 3 rodadas, ele gastou 3 horas.
- Quando um herói completa sua ação, ele passa o turno para o próximo jogador no sentido horário que, por sua vez, escolherá uma das ações na qual poderá empregar várias horas.
- Quando todos os heróis tiverem completado seu turno e for novamente a vez do herói inicial, este poderá voltar a escolher uma das ações e gastar tantas horas quantas desejar. Cada herói voltará a realizar seu turno até ter esgotado todas suas horas (e as horas extras, se for o caso) ou até decidir passar e/ou terminar seu dia.
- Um herói pode fazer até 3 horas extras. Cada hora extra custa 2 pontos de vontade.
- É normal um herói terminar seu dia enquanto os outros continuam jogando porque eles ainda têm horas disponíveis. Se um herói deseja terminar seu dia durante seu turno, ele deverá colocar sua ficha de tempo na casa do amanhecer. Se for a primeira ficha desse dia, ele deverá colocá-la no quadrado que tem um galo para indicar que ele será o primeiro a jogar no dia seguinte.
- Se todos os heróis tiverem terminado seu dia, os jogadores deverão resolver os símbolos que aparecem na casa do amanhecer na ordem indicada (ver o parágrafo “A casa do amanhecer”, na página 5). O décimo primeiro símbolo mostra a figura do narrador, o que indica que o narrador deve avançar o marcador de lenda um espaço para a frente.
- Os jogadores devem ter sempre em mente que, se o narrador alcançar uma carta de lenda, eles terão de lê-la em voz alta e seguir suas instruções.
- Ao começar um novo dia, cada herói voltará a dispor de 7 horas e 3 horas extras.
- **Importante:** além de mover-se ao final de cada amanhecer, o narrador também avança toda vez que uma criatura é derrotada.
- Se uma criatura entra na casa que tem o acampamento ou a carroça, ela deve ser colocada em um dos escudos que aparecem na carta “Os escudos dourados”. A lenda termina de imediato se uma criatura entrar na casa do acampamento ou da carroça e não houver nenhum escudo em que ela possa ser colocada. Como se mostra na própria ilustração, o número de escudos dourados disponíveis varia em função do número de jogadores (por exemplo, no caso de quatro jogadores, os heróis só podem deixar uma criatura entrar na carroça ou no acampamento).
- Os heróis deverão alcançar o objetivo específico de cada lenda antes do narrador chegar à casa “N” do marcador. Caso contrário, eles terão perdido.

Os tabuleiros de herói

No início da partida, cada jogador escolhe seu herói e pega os componentes da cor correspondente (dados, discos, cubos e escudos). O número de dados não é igual para todos os heróis.

Com o cubo de madeira, cada herói marca a quantidade de pontos que ele somará cada vez que lutar. Com um de seus discos de madeira, o herói assinala com quantos dados ele realizará os combates (à esquerda dos pontos de vontade indica-se o número de dados). O anão, por exemplo, com 7 pontos de vontade disporá de 2 dados para combater, mas se perder um ponto de vontade e, por causa disso, descer da primeira fileira, só contará com 2 dados.

Na parte superior direita se indica o nível do herói. O arqueiro tem o nível mais alto (82), enquanto que o guerreiro tem o nível mais baixo (14).

As habilidades especiais

Cada herói conta com uma habilidade especial, que é indicada na parte superior direita do seu tabuleiro. A partir da lenda 12, cada herói terá uma **segunda habilidade especial** desde o início da partida:

Guerreiro – No começo de cada lenda, o jogador colocará no seu marcador de força o **cubo branco**, posicionando-o **2 casas acima** do seu valor de pontos de força atual. Trata-se da força que ele recebe de Ambra. Por exemplo, se o guerreiro tiver 4 pontos de força, o cubo branco de Ambra ficaria no 6. Toda vez que o guerreiro perder ou adquirir pontos de força, ele também deve mover o cubo branco de modo que os pontos de força de Ambra sempre fiquem 2 casas acima. Daí em diante, **na primeira rodada de cada combate, o valor de pontos de força será o indicado no cubo branco**. Nas rodadas posteriores de um mesmo combate, contar-se-á o valor do cubo azul.

Anão – Quando o anão lutar nas **casas de covil**, ele terá **5 pontos de força adicionais e sempre jogará 3 dados** (independentemente do número de pontos de vontade que tiver).

Mago – No começo de cada lenda, o jogador terá os **3 livros de feitiços** com a capa fechada em seu tabuleiro de herói. O mago é o único personagem que poderá realizar a nova ação **“Estudar um feitiço”**. Para fazer isso, ele deverá gastar 1 hora de tempo, mas, em compensação, poderá virar um dos livros de feitiço para que se mostre o livro aberto. Pode-se “estudar” vários feitiços de cada vez; cada livro virado custará 1 hora. Os feitiços estudados só poderão ser usados uma vez durante toda a lenda, de imediato ou posteriormente.

Feitiço de luz: o mago poderá mover uma criatura que esteja na sua casa para outra adjacente que não tenha nenhuma outra criatura. Pode-se também usar para os esqueletos e os krahders. Se houver vários esqueletos na sua casa, com o feitiço de luz será possível mover todos eles para uma casa adjacente (não é permitido dividi-los entre várias casas). Você também não pode afastar nenhuma criatura (esqueleto ou krahder), levando-a para o outro lado de uma casa em um salto. O feitiço de luz não pode ser usado contra um inimigo final.

Feitiço de cura: o mago poderá repartir entre todo o grupo um número de pontos de vontade igual ao dígito correspondente às unidades da casa em que ele se encontra.

Exemplo: se o mago estiver na casa 228, poderá repartir 8 pontos de vontade entre todo o grupo.

Não é necessário que os outros heróis estejam na mesma casa que o mago. Não faz diferença se a ficha de tempo dos outros heróis já estiver na casa do amanhecer.

Feitiço de portal: o mago poderá se teleportar de qualquer casa até a casa que tiver o acampamento ou a carroça. Quando o fizer, poderá levar consigo outro herói. Para isso, o outro herói precisa estar na mesma casa que o mago e não pode ter encerrado seu dia. O feitiço também funciona mesmo que estiver sendo constrangido por uma caverna, um esqueleto ou um krahder.

Arqueiro – No começo de cada lenda, o arqueiro recebe o **caldeirão**. O arqueiro é o único que pode realizar a nova ação **“Preparar uma poção”**. Enquanto tiver um caldeirão no seu tabuleiro, gastando 1 hora, ele pode **oferecer 2 dentes-de-leão e trocá-los por 1 poção da bruxa**. Se tiver somente 1 dente-de-leão, pode-se preparar uma poção que está meio cheia. De qualquer modo, a ação sempre lhe custará 1 hora de tempo, independentemente da quantidade de dentes-de-leão que usar para transformá-los em poção. Em determinados casos, pode ser útil trocar 2 dentes-de-leão por 2 poções cheias pela metade. No tabuleiro de equipamento, se explica detalhadamente como se usa a poção da bruxa.

As ações dos heróis

Um herói em seu turno pode escolher entre 2 opções:

Mover-se ou Combater

Cada uma destas ações consome tempo no marcador do dia. Quando o herói luta, cada rodada de combate custa 1 hora e ao mover-se cada casa do tabuleiro custa 1 hora.

A ação “Mover-se”

Em seu turno, um herói pode deslocar-se tantas casas quantas ele queira, desde que disponha de horas suficientes no marcador do dia. **Cada casa** em que o herói entra custa **1 hora no marcador do dia**. Para cada hora gasta, a ficha de tempo do herói deverá avançar 1 casa no marcador do dia. As flechas que aparecem nas casas do tabuleiro não têm nenhum efeito sobre o movimento dos heróis.

Se o movimento de um herói termina em uma casa que contém uma **ficha de névoa**, a ficha de névoa é virada e seus efeitos são avaliados.

Em uma única casa pode haver vários heróis.

A ação “Combater”

Desenvolvimento de um combate

Um herói que se encontra na mesma casa que uma criatura pode atacar essa criatura. O arqueiro também pode atacar uma criatura que se encontra em uma casa adjacente à sua. Se entrou na casa naquele turno, o herói terá de esperar seu próximo turno para começar a combater (ou seja, o resto dos heróis irá realizar primeiro seu turno antes de voltar a ser a vez dele).

O ataque do herói

1. A cada rodada de combate a ficha de tempo do herói avança 1 casa no marcador do dia.
2. O herói é sempre o primeiro a jogar todos os dados de que dispõe (indicados em seu tabuleiro de herói, à esquerda de seu número de pontos de vontade atual).
3. Em seguida, ele soma o número de pontos de força atual ao resultado mais alto dos dados. O resultado da soma é seu valor de combate.
4. Se dispõe de uma poção da bruxa ou uma arma antiga e deseja utilizá-la, o herói deverá fazê-lo logo após sua jogada, e não poderá esperar para ver qual é a reação da criatura.

Exemplo de determinação do valor de combate: o guerreiro tem 9 pontos de vontade e joga 3 dados, cujos resultados são 4, 3 e 3. Ao resultado mais alto ele soma o número de pontos de força atual (5), o que dá um valor de combate igual a 9.

A reação da criatura

1. Antes de começar o combate é preciso anotar o número de pontos de força e de vontade da criatura no quadro de criatura que aparece no tabuleiro. Em seguida, o jogador sentado à esquerda do herói que está combatendo jogará os dados disponíveis para essa criatura (conforme indicado no quadro da criatura, junto ao número de pontos de vontade). A cor da base da peça da criatura indica a cor dos dados que devem ser usados.

- Para as criaturas também se usa o valor mais alto. Além disso, no caso das criaturas, os valores iguais sempre se somam (desde que se obtenha um valor maior do que com apenas um dado, já que ao jogar 3 dados poderia ocorrer o caso de que a soma de dois resultados iguais fosse inferior ao valor do terceiro dado).

Exemplo: se um troll tirar dois 2 (que somariam 4) e um 6, a criatura ficaria com o 6.

- Em seguida, somamos o número de pontos de força da criatura ao resultado da jogada de dados. Com isso, se obtém o valor de combate da criatura.

A **diferença** entre os dois valores de combate indica o **número de pontos de vontade que perde aquele que obteve o resultado inferior**. O arqueiro, apesar de estar atacando de uma casa adjacente, também pode perder pontos de vontade.

Em caso de empate, não acontece nada.

Se tanto a criatura quanto o herói ainda tiverem pontos de vontade, a luta continua com a próxima rodada de combate. O combate é interrompido se o herói não dispuser de mais horas no marcador do dia ou se ele decidir abandonar o combate por vontade própria.

Fim do combate

Se a criatura ficar sem pontos de vontade, o herói terá ganho o combate e receberá imediatamente uma recompensa. A quantidade e o tipo de recompensa está indicado no quadro de criaturas, debaixo do número de pontos de força da criatura derrotada. Se houver uma linha diagonal que separa duas recompensas, pode-se escolher entre a recompensa que aparece à esquerda da linha ou a recompensa à direita. **A criatura derrotada é colocada na casa 200 do tabuleiro e o narrador avança imediatamente 1 casa**. Se ficar sem pontos de vontade, o herói terá perdido o combate. Nesse caso, ele perde 1 ponto de força (sempre que tiver mais de 1) e, em seguida, recebe 3 pontos de vontade. Depois, passa o turno para o jogador seguinte.

Se o combate terminar sem vencedor, a criatura se recupera por completo, de modo que, se ela voltar a lutar, começará com seus valores iniciais que estão indicados no quadro da criatura.

Combate em grupo

- Se houver mais de um herói na mesma casa que uma criatura (o arqueiro também pode estar em uma casa adjacente), eles poderão combater em grupo.
- O herói que está realizando seu turno convida os outros heróis a participarem do combate. A ficha de tempo de todos os heróis participantes deverá avançar 1 hora.
- O valor de combate total é determinado calculando primeiro o número de pontos de força de todos os heróis que intervierem no combate. Depois, começando pelo herói que convidou os demais e continuando com o resto dos heróis na ordem estabelecida, cada herói jogará os dados e determinará qual é seu resultado mais alto. Todos estes resultados serão somados ao total de pontos de força que foi calculado no princípio para determinar o valor de combate dos heróis em conjunto.
- Se o **valor de combate dos heróis em conjunto** for menor do que o valor de combate da criatura, **cada um dos heróis** perderá a diferença em pontos de vontade. No caso de os heróis derrotarem a criatura, eles deverão decidir como vão repartir a recompensa correspondente.
- Quando o combate terminar, começará o turno do jogador seguinte, que está à esquerda do jogador que iniciou o combate.
- Importante:** se o mago, com sua habilidade especial, não desejar modificar o resultado de seu dado para a face oposta e sim o de outro herói que participa do combate, ele deverá fazê-lo imediatamente depois da jogada correspondente; ele não poderá esperar que todos os heróis tenham feito suas jogadas para se decidir.

- Importante:** objetos como as armas antigas ou a poção da bruxa não podem ser passados para outro herói na metade de uma rodada de combate em conjunto (por exemplo, se um herói bebe a metade da poção, ele não pode entregar o resto a outro herói com quem ele está lutando). É permitido entregar um objeto a um companheiro de luta **no final de uma rodada de combate** (sempre que os heróis da companhia estiverem na mesma casa ou um dos dois usar um falcão).
- Ao término de uma rodada de combate, um ou mais heróis podem decidir retirar-se da luta (o que os impede de continuar participando do combate, mas eles não consumirão horas). O herói que convidou os outros também pode fazê-lo. Enquanto houver um herói que prossegue lutando, o combate continua. Neste caso, a próxima rodada de combate começaria com o herói à esquerda do herói que iniciou a luta.
- Se um herói se retira do grupo de combate porque já não dispõe de pontos de vontade suficientes ou de horas no marcador do dia, o resto dos heróis poderá continuar combatendo. Se um herói se retirou do combate por ter 0 pontos de vontade, ele perderá 1 ponto de força e receberá 3 pontos de vontade imediatamente. Ele não poderá voltar a se envolver no combate do qual está se afastando.
- Importante:** a recompensa por ter vencido um combate só poderá ser repartida entre os heróis que estavam presentes na última rodada do combate.

Passar

Se um herói não quer combater nem se mover, ele pode “Passar”. Isto também custa 1 hora no marcador do dia.

Ações opcionais

As seguintes ações não custam **nenhuma** hora no marcador do dia. Elas podem ser realizadas a qualquer momento, inclusive quando não é o turno do herói. Elas não podem ser realizadas se sua ficha de tempo já se encontrar na casa do amanhecer.

As ações opcionais são:

- Ativar uma ficha de névoa.
- Ativar uma ficha de covil.
- Secar uma fonte.
- Recolher ou deixar para trás nozes, dentes-de-leão, pedras preciosas ou outros objetos em uma casa.
- Trocar/oferecer nozes, dentes-de-leão, pedras preciosas ou outros objetos com/para outros heróis que se encontram na mesma casa.
- Colher dentes-de-leão.
- Utilizar um objeto.

As criaturas

As criaturas não ativam nenhuma ficha (fontes, fichas de névoa etc.) nem tampouco desencadeiam qualquer combate. Normalmente pode-se entrar nas casas ocupadas por elas ou passar por estas mesmas casas sem ter que se deter para combatê-las (a menos que haja alguma indicação em contrário em uma lenda concreta).

A movimentação das criaturas

Todo amanhecer as criaturas avançam em direção ao acampamento ou à carroça. Se conseguirem chegar até a estrada dos anões (as casas cujo número está em destaque), elas sempre se moverão em direção ao acampamento ou à carroça. As criaturas nunca usam as casas de salto. O wargor posicionado na casa de número inferior sempre se moverá primeiro. A criatura avança até a casa adjacente seguindo a flecha. Em cada casa só pode haver uma criatura. Se a casa para a qual uma criatura deveria se mover já estiver ocupada por outra criatura, a criatura avançará da casa ocupada para a casa seguinte seguindo a rota marcada pela flecha. Depois que os wargors tiverem se movido, será a vez de todos os skral das montanhas e depois o resto das criaturas, obedecendo as mesmas regras (de acordo com a ordem indicada na casa do amanhecer). Do mesmo modo, se uma criatura nova entrar no tabuleiro e sua casa já estiver ocupada, ela deverá ser colocada na próxima casa, seguindo a flecha.

A força das criaturas

Nos quadrados das criaturas que se encontram no tabuleiro estão indicados os pontos de vontade e de força que cada tipo de criatura tem. Se um skral das montanhas ou um troll têm menos de 7 pontos de vontade, só irão usar 2 dados vermelhos. A cor da base da peça de cada criatura indica qual é a cor dos dados que a dita criatura deve usar.

O marcador de dia

“Mover-se”, “Combater” ou “Passar” custam aos heróis horas no marcador do dia, que são indicadas com as fichas de tempo (os discos de madeira de cada uma das cores).

Para cada hora usada a ficha de tempo do herói avança uma casa no marcador do dia.

Cada herói dispõe de 7 horas por dia (a menos que faça “horas extras”). Se um herói já utilizou todas suas horas, ele deverá esperar que todos os outros heróis terminem seu turno até que eles tenham finalmente esgotado suas horas. Se em seu turno, um herói deseja terminar seu dia, ele deverá colocar sua ficha no espaço do galo para indicar que no dia seguinte, ele será o primeiro jogador. Antes de começar o novo dia, o resto dos heróis tem de ter terminado seu dia e sua ficha de tempo deve encontrar-se na casa do amanhecer. Em seguida, se resolvem todos os símbolos da casa do amanhecer, seguindo a ordem em que eles aparecem. Finalmente o jogador cuja ficha de tempo se encontra no espaço do galo começa o novo dia.

As horas extras

Um jogador pode decidir utilizar mais do que as 7 horas de que dispõe durante um dia, pois ele conta com até 3 “horas extras” adicionais. Cada hora extra custa 2 pontos de vontade ao herói, de modo que ele terá de diminuir o número correspondente de casas do número de pontos de vontade em seu tabuleiro de herói. Um herói não pode ficar com 0 pontos de vontade por ter feito horas extras.

As casas de salto

Em determinados pontos, os heróis podem atravessar as ravinas (no lugar onde aparece uma linha curva e um valor em pontos de vontade). O salto faz parte da ação de movimento. Para saltar, os heróis precisam ter, no mínimo, um número de pontos de vontade igual ao indicado. Só é preciso que o herói disponha desses pontos; não que ele os gaste. Se, para realizar o salto, ele tiver de recorrer a horas extras, serão contados os pontos de vontade que existiam antes de mover sua ficha de tempo.

Se o **guerreiro** levar consigo um outro herói ao atravessar uma casa com um salto, basta que este guerreiro tenha o valor indicado.

Importante: as criaturas não podem usar as casas de salto. São os esqueletos e os krahder que usam as casas de salto.

O **arqueiro** também pode atacar as criaturas, os esqueletos ou os krahder que se encontram do outro lado de uma casa de salto.

Um herói que tenha a luneta pode descobrir uma ficha situada do outro lado de uma casa de salto.

A velha estrada anã

No tabuleiro da Montanha Cinzenta existem casas cujo número aparece em destaque. Estas casas pertencem à velha estrada anã. A carroça só pode se movimentar por estas casas. As criaturas que chegarem até uma destas casas, continuarão avançando, daí em diante, em direção ao acampamento ou à carroça.

A Casa do Amanhecer

- 1. Revelar a carta de cima do maço de eventos e seguir suas instruções**
- 2-5. Mover todas as criaturas seguindo a ordem indicada**

Os wargors sempre vão primeiro, seguidos dos skrals das montanhas, os trolls e, de novo, os wargors. Dentro de cada tipo de criatura, começa sempre a criatura que se encontra na casa com o menor número.

Importante: em cada casa **só pode haver uma criatura**. Se na casa para a qual uma criatura deve se deslocar já houver outra criatura, a criatura move-se de imediato para a casa adjacente seguinte assinalada pela flecha.
- 6. Repor todos os covis**

Coloca-se uma ficha de covil da reserva em cada covil, a menos que um herói já se encontre ali.
- 7. Jogar os dados para os esqueletos e levantá-los**

Joga-se um dado vermelho para cada esqueleto que se encontra na casa do amanhecer e este é logo colocado na casa que mostra o resultado indicado. Além disso, todos os esqueletos que estiverem deitados voltam a ficar em pé.
- 8. Consumir comida**

Nesse momento, cada herói deve entregar uma ficha de comida, quer seja uma noz ou um dente-de-leão. Se isso não for possível, o herói perderá 8 pontos de vontade. No caso de chegar a 0 pontos de vontade, receberá imediatamente 3 pontos de vontade, mas, em troca, perderá um 1 ponto de força.

Importante: os heróis que estão na mesma casa que o acampamento ou a carroça não precisam consumir comida.
- 9. Reproduzir os dentes-de-leão**

Em cada casa do tabuleiro em que houver uma ficha de dente-de-leão que não foi colhida, coloca-se uma nova ficha. Os heróis poderão recolhê-las sem que seja necessário pegar todas de uma vez.
- 10. Preencher as fontes**

As fichas de fonte são viradas de modo a mostrarem seu verso colorido, a menos que um herói já esteja na mesma casa.
- 11. O narrador avança uma casa**

O narrador avança uma casa no marcador de lenda. Além de avançar toda vez que uma criatura é derrotada, o narrador avança todo amanhecer. Se o narrador chegar a uma casa do marcador em que há uma estrela, a carta de lenda correspondente deverá ser lida. Se o narrador chegar à casa “N” do marcador de lenda, a partida termina.

Não há comida suficiente?

Se durante o amanhecer um herói chegar a 0 pontos de vontade devido à falta de víveres, este voltará a ter imediatamente 3 pontos de vontade, mas, em troca, perderá 1 ponto de força.

Caso não seja possível perder nenhum ponto de força porque só tem um, o herói, mesmo assim, receberá 3 pontos de vontade. Entretanto, ele terá de descansar durante o resto do dia que está começando. Ou seja, não poderá realizar nenhuma ação, nem sequer as opcionais. A partir do dia seguinte poderá voltar a jogar normalmente.

Os verdores e o tabuleiro de equipamento

No começo de cada lenda, vários objetos são disponibilizados sobre o tabuleiro de equipamento. A partir da lenda 12, se um herói ativar um verdor (homenzinhos esverdeados das montanhas) por intermédio de uma ficha de névoa ou de covil, ou também se derrotar um esqueleto, poderá pegar um desses objetos (menos a poção da bruxa e o dente-de-leão).

Os objetos

Utilizar um objeto é uma das ações opcionais dos heróis pelas quais eles não têm de pagar nenhuma hora no marcador do dia. No tabuleiro de equipamento explica-se com mais detalhes a maioria dos objetos.

O Escudo das Tempestades e o Escudo do Fogo

Cada lado do **Escudo das Tempestades** só pode ser usado uma vez, quer seja para:

- Evitar que o grupo receba uma carta de evento negativo na qual apareça o símbolo do Escudo das Tempestades, ou para:
- Impedir que o portador do escudo perca pontos de vontade depois de uma rodada de combate.

Com cada lado do **Escudo do Fogo**, o portador pode colocar uma ficha do fogo na mesma casa na qual ele se encontre (não basta só passar por ela). Essa ficha ficará ali até o término da lenda. Se um herói ficar em uma casa que tenha uma ficha do fogo (cruzá-la não constitui qualquer problema), perderá pontos de vontade até ficar com 3 e durante o resto da lenda não poderá chegar a ter mais de 3 pontos de vontade. As criaturas que se encontram em uma casa com uma ficha do fogo também ficam com 3 pontos de vontade, mas voltam a recuperar seus pontos de vontade normais assim que saírem da casa. Se um herói tiver um dos Escudos de Poder (por exemplo, o Escudo das Tempestades), ele pode usar uma das faces desse escudo para evitar perder os pontos de vontade. Isso também pode ser feito pelo próprio portador do Escudo do Fogo utilizando a outra face do escudo. O Escudo do Fogo não afeta os inimigos finais. O Escudo do Fogo também pode ser usado para evitar que seu portador perca pontos de vontade depois de uma rodada de combate.

Nozes e dentes-de-leão

Tanto as nozes como os dentes-de-leão podem ser consumidos como alimento durante o amanhecer. O arqueiro também pode preparar poções da bruxa com o dente-de-leão. Os dentes-de-leão que não foram colhidos, se reproduzem ao amanhecer. Ou seja, em todas as casas onde já existe, pelo menos uma ficha de dente-de-leão, será colocada outra ficha. Portanto, ainda que em uma casa haja várias fichas de dente-de-leão, só uma nova planta irá crescer. Não é necessário que um herói colha todos os dentes-de-leão de uma vez. Se não houver fichas de dente-de-leão suficientes no tabuleiro de equipamento, deve-se começar colocando primeiro os dentes-de-leão nas casas de número inferior.

A luneta

A luneta só pode ser usada quando seu portador está parado em uma casa; não é possível usá-la enquanto o herói está se movendo. Um herói pode virar todas as fichas adjacentes ao lugar em que ele se encontra.

Estas fichas não são ativadas pelo mero fato de serem viradas.

As pedras preciosas

Um herói pode deixar uma pedra preciosa na casa onde terminar seu movimento. Se uma pedra preciosa ficar adjacente a uma criatura, durante o amanhecer essa criatura não se moverá seguindo a flecha, mas avançará até onde se encontra a pedra preciosa. Depois, a pedra preciosa será removida da partida. Se houver duas pedras preciosas adjacentes, a criatura se dirigirá até a pedra de maior valor. No amanhecer seguinte, a criatura se moverá seguindo a direção da flecha (a menos que haja outra pedra preciosa adjacente). Deste modo, é possível desviar as criaturas de sua rota prevista.

Importante: é preciso levar em conta a ordem em que as criaturas se movem ao amanhecer. As pedras preciosas situadas em uma casa na qual apareça uma nova criatura, são removidas imediatamente da partida.

As armas antigas

Cada uma destas armas só pode ser usada uma vez; depois disso, o objeto em questão é removido da partida. Se um herói quiser usar uma arma antiga, deverá decidir isso logo depois de jogar o dado.

Manopla de ferro – Em uma rodada de combate, o herói pode adicionar dois dados a qualquer resultado. O arqueiro não pode usá-la e também não pode ser combinada com a poção da bruxa.

Faca – Em uma rodada de combate, o herói pode voltar a jogar um dado qualquer. O arqueiro só pode voltar a usar o último dado que ele já jogou (e esse é que conta).

Cutelo – Em uma rodada de combate, o herói obtém 2 pontos de força a mais.

Punho da espada – Não serve para nada sozinho, mas caso se junte à lâmina da espada em uma rodada de combate, acrescenta 5 pontos de força.

Lâmina da espada – Não serve para nada sozinho, mas caso se junte ao cabo da espada em uma rodada de combate, acrescenta 5 pontos de força.

Atenção: o arqueiro também pode usar a faca, o cutelo e a espada atacando de uma casa adjacente.

As fontes

Se um herói se encontra em uma casa com uma fonte (não basta passar por essa casa), ele pode esvaziar e receber, em troca, pontos de vontade. Todas as fontes voltam a ser enchidas ao amanhecer, a menos que na casa da fonte haja um herói.

As fichas de névoa

Se um herói apenas cruza uma casa com uma ficha de névoa, não acontece nada. Se, por outro lado, seu movimento **termina** em uma casa com uma ficha de névoa, o herói tem de virar a ficha e ativá-la.

Os covis

Se um herói apenas cruza uma casa com uma ficha de covil, não acontece nada. Se, por outro lado, seu movimento **termina** em uma casa com uma ficha de covil, o herói tem de virar a ficha e ativá-la. Os covis não podem ser descobertas com a luneta.

As cavernas

Se um herói ativar uma caverna, deverá deixar a ficha de covil nesta casa. Para poder se livrar, durante uma rodada de combate, terá que ultrapassar o valor indicado na ficha. No caso de conseguir um valor igual ou inferior, não acontece nada. Enquanto não tiver vencido a caverna, **não poderá se mover**. Os outros heróis podem ajudar este herói e lutar ao seu lado para libertá-lo. Neste caso, o herói enclausurado é obrigado a lutar em grupo. A caverna só prende este herói. Se a caverna for vencida, não se ganha nenhuma recompensa e o narrador não avança nenhuma casa. A ficha da caverna derrotada é removida do jogo e imediatamente ativa-se uma nova ficha de covil.

Os troncos

Se um herói se encontra em uma casa que tem um tronco, poderá recolhê-lo. Os troncos devem ser colocados no marcador de pontos de força do herói, de modo que sempre fiquem à esquerda do cubo que destaca os pontos de força do herói (por exemplo: para poder levar um tronco de valor 2, o herói deve ter, pelo menos, 3 pontos de força). Um herói pode carregar vários troncos de uma vez, sempre e quando todos os troncos puderem ser colocados à esquerda de seu cubo de pontos de força, sem os sobrepor.

Os esqueletos

Se em uma mesma casa houver vários esqueletos, considera-se isso uma “horda”.

Movimento dos esqueletos

Cada vez que uma ficha de tempo ultrapassa a quarta hora, o herói correspondente deve pegar a ficha de movimento superior. Ele pode completar primeiro a ação que estava realizando (por exemplo, mover-se até uma casa ou promover uma rodada de combate), mas depois deve ler em voz alta o texto que há na ficha e mover os esqueletos e a horda da forma adequada. Em seguida, pode prosseguir com sua ação (continuar se movendo ou combatendo). Se acabarem as fichas de movimento para os esqueletos, estas terão de ser misturadas novamente e formar uma nova pilha, que ficará sobre a quarta hora.

Atenção: as indicações que aparecem debaixo de uma linha nas fichas de movimento começarão a serem aplicadas a partir da lenda 17.

- Os esqueletos não se movem seguindo as flechas, mas sim em direção a um herói que não esteja a mais de três casas de distância.
- Se um esqueleto não tiver nenhum herói “visível” em um raio de 3 casas de distância, ele não se moverá.
- Os esqueletos usam as casas de salto. Por isso, se um herói estiver a 3 casas de distância, ou menos, através de uma casa de salto, será considerado “visível”.
- Os primeiros esqueletos a se mover são os que estão na casa com o menor número.
- Se houver vários heróis situados à mesma distância, os esqueletos irão se dirigir até aquele que estiver na casa com o menor número.
- Se os esqueletos não podem chegar até um herói e precisam parar no meio do caminho, no caso de haver várias rotas possíveis que os deixem à mesma distância do herói, os esqueletos sempre seguem pela rota que os deixe na casa com um número inferior.
- Se um herói estiver na mesma casa que um esqueleto, não poderá se mover.
- Se um herói entrar em uma casa que tenha um esqueleto, não poderá continuar a se mover.
- Os esqueletos ignoram as pedras preciosas.

Os esqueletos e o acampamento/a carroça

Os esqueletos não avançam em direção ao acampamento ou à carroça, e sim em direção aos heróis. Mesmo assim, se entrarem na casa que onde se encontra o acampamento ou a carroça, eles serão colocados em cima dos escudos dourados (um esqueleto por escudo).

Os valores de combate dos esqueletos

Os esqueletos combatem com 2 dados brancos. Os resultados iguais se somam. Eles têm 9 pontos de vontade e 3 pontos de força. No caso de ter menos de 7 pontos de vontade, combaterão com apenas 1 dado branco.

- Um herói só pode lutar contra um esqueleto de cada vez. Quando terminar o combate, começa o turno do próximo herói em sentido horário.
- O combate contra os esqueletos funciona basicamente como o combate contra as criaturas: se o esqueleto conseguir um valor de combate maior (pontos de força + resultado do dado), o herói perderá a diferença em pontos de vontade. Em caso de empate, não acontece nada.

Os esqueletos podem ser derrotados ou subjugados, dependendo da diferença que se consiga sobre eles quando estes são combatidos.

Subjugar um esqueleto (sem recompensa)

Se um herói ou um grupo de heróis em uma rodada de combate alcançar um valor de combate superior ao do esqueleto, ele terá sido “subjugado”. Neste caso, o esqueleto fica deitado na casa atual.

- Se for subjugado por um esqueleto, o narrador não avança.
- Um esqueleto subjugado não dá nenhuma recompensa.
- Ao amanhecer, todos os esqueletos subjugados voltarão a se levantar (sétimo símbolo).
- Enquanto estiver deitado, um esqueleto subjugado não se moverá como resultado de uma ficha de movimento.

Derrotar um esqueleto (com recompensa)

Se um herói ou um grupo de heróis na primeira rodada de combate conseguir reduzir o número de pontos de vontade do esqueleto a 0, ele terá sido derrotado. Neste caso, o herói que derrotou o esqueleto deve decidir se:

1. Deixa o esqueleto na casa 200 ou;
 2. Deixa o esqueleto na casa do amanhecer.
- Se o deixar na casa 200, o narrador avançará 1 casa no marcador de lenda.
 - Se o deixar na casa do amanhecer, o narrador não avançará. Mas, no próximo amanhecer (sétimo símbolo) deve ser jogado um dado vermelho para determinar em qual casa o esqueleto voltará a aparecer.

Nos dois casos, o herói receberá uma recompensa: o objeto que desejava do tabuleiro de equipamento (menos um dente-de-leão e a poção da bruxa).

Caso especial 1

Se um herói cuja ficha de tempo se encontra na quarta hora decidir terminar seu dia em vez de realizar uma ação, ele não ativará a ficha de movimento superior. Em determinados casos, pode fazer sentido perder o resto de horas de um dia.

Caso especial 2

Um herói cuja ficha de tempo ultrapasse a quarta hora deve interromper seu deslocamento e ativar uma ficha de movimento. Se, ao fazer isso, ele “parar temporariamente” em uma casa com uma ficha de névoa ou de covil, a dita ficha não é ativada, pois seu movimento ainda não terminou. Se o herói continuar se movendo depois de aplicar a ficha de movimento, a ficha de névoa ou de covil, fica no seu lugar, sem ser ativada.

Caso Especial 3

Se houver mais de um herói visível em um raio de 3 casas a partir do esqueleto, o esqueleto irá se dirigir até o herói que estiver mais perto (e não até o que estiver na casa com o número inferior).

Com as seguintes modificações nas regras, é possível diminuir um pouco a dificuldade das lendas 12-17. Com o nível 1 os heróis podem resistir mais, enquanto que com o nível 2 eles têm habilidades especiais mais poderosas. Mesmo aplicando estas modificações, as lendas continuam sendo divertidas e desafiadoras.

Nível 1

As armas antigas podem ser usadas durante um combate inteiro, e não apenas em uma rodada de combate. Coloque também a peça “-4” das horas extras com o lado “-1” à mostra; dessa maneira, cada hora extra custará só 1 ponto de vontade.

Exceção para a lenda 17: na lenda 17, a peça “-4” deve mostrar o lado “-4”, e só será virada para o lado “-1” quando não houver um guardião vigiando a forja.

Nível 2

Guerreiro – A fúria de Ambra

O cubo branco de Ambra que é usado no marcador de pontos de força, irá se mover uma casa à direita depois de cada rodada de combate e será considerado em todas as rodadas de combate. Em outras palavras, Ambra ficará 1 ponto mais forte a cada rodada. Ao terminar o combate, o cubo branco voltará ao seu lugar de origem, ficando novamente duas casas acima do cubo azul.

Anão – A sombra dos covis

O anão também pode jogar 3 dados e somar 5 pontos de força nas casas com uma flecha que venha de um covil.

Mago – A lembrança dos feitiços

Se o mago aprender um feitiço e ativá-lo posteriormente, o livro de feitiços não será removido do jogo. Em vez disso, o mago jogará seu dado e colocará o livro recém usado na casa do marcador de lenda que mostra o resultado da jogada. Quando o narrador chegar à dita casa, o mago recuperará o livro com as páginas abertas. O mago pode voltar a usá-lo, depois do que deverá jogar o dado novamente. Assim, um feitiço pode ser conjurado várias vezes durante uma partida. Se, como resultado da jogada, o livro tiver que ser colocado em uma casa de lenda pela qual o narrador já passou ou na casa onde se encontra neste momento, o livro de feitiços será removido definitivamente da partida.

Arqueiro – A utilização das ervas

O arqueiro pode preparar 1 poção da bruxa inteira com apenas um dente-de-leão. Se as poções acabarem (há 3 disponíveis para toda a partida), não será possível preparar mais nenhuma enquanto estas não forem utilizadas e devolvidas ao tabuleiro de equipamento.

Você quer criar as suas próprias lendas?

Então é só usar as cartas em branco que você pode baixar gratuitamente da nossa página na Internet. Lá, você também encontrará outras soluções que podem ser úteis para você elaborar suas próprias aventuras.



Na nossa página na Internet **andor.devir.com.br**

há muitas outras lendas que você pode baixar e imprimir para jogar!



O autor e ilustrador

Michael Menzel nasceu em 1975 e hoje vive junto com sua família na região da Renânia. Sua grande paixão pela ilustração nasceu na infância. Seu primeiro trabalho ilustrando jogos foi no ano de 2004 para a Kosmos. Desde então, já ilustrou jogos para várias editoras, tantos infantis quanto familiares. *As Lendas de Andor*, seu primeiro jogo como autor, já lhe valeu diversos prêmios no mundo inteiro e, em 2013, recebeu o prêmio de melhor jogo do ano para jogadores na Alemanha.

Depois das expansões *O Escudo das Estrelas*, *Novos Heróis* (a publicar) e *Jornada para o Norte*, sendo este último episódio da trilogia que leva os aventureiros aos territórios desconhecidos ao sul de Andor.

Redação das regras: Wolfgang Lüdtke

Projeto gráfico: Michaela Kienle / Fine Tuning

O autor e o editor gostariam de expressar seu agradecimento a todos os jogadores que leram as regras e testaram o jogo.

O autor gostaria de agradecer em especial a “Meu filho Johannes e meu sobrinho Joel que jogaram as primeiras horas de Andor. Um agradecimento também a todos os incansáveis testadores, como Inka e Marcus Brand, Ela e Stefan Hein, Steffen Müller, Hannah Staats, Mario Coopmann, Devin Brunk-Cardosa, Karina, Max, Graham e Jakob (“posso comer meu cavalo?”) Murphy, Christof (Senhor dos Esqueletos) Tisch, Arnd Fischer, Bärbel Schmidts, Ralph Querfurth e Sandra Dochtermann, Malte Mertens, Christoph Berner, Stefan Vogt, Joshua Pieniak e Jost Schwider.

Meus sinceros agradecimentos a Wolfgang Lüdtke, Michaela Kienle e Peter Neugebauer, e à Kosmos por seu envolvimento em todos e cada um dos aspectos do jogo.

Também quero aproveitar a ocasião para agradecer a todos os fãs de Andor. Seu apoio, seu envolvimento e sua paixão por Andor foram muito importantes para transformar esta série de jogos em realidade. Nos vemos na taberna do troll beberão! 😊

Por último, quero agradecer a Steffi, minha esposa, por seu apoio e sua paciência durante estes últimos 6 anos, sem os quais não teria sido possível concluir a trilogia de Andor.

Art.-Nr: 692803

Todos os direitos reservados

FABRICADO NA ALEMANHA

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
Pfizerstrasse 5-7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Você pode encontrar mais informações sobre o mundo de Andor em www.devir.com.br