



Потерянные легенды
„Темные времена“

Марш Троллей



Эта легенда содержит 16 карт:
A1, A2, A3, A4, B, F, I, N1, N2,
"Хранитель времени", "Поиск по следам",
"Сияние в горах", 3 карты "Орда Троллей",
"Усложнённая игра"

Сначала выполните инструкции, указанные на карте "Подготовка к игре".

Отложите карты с номером 1, 3, 5 и 7 из колоды событий и положите их рядом с игровым полем.

Приготовьте следующие компоненты:

- 3 крестика, красное кольцо, 5 жетов стрелок, 2 крестьянина, башню, 8 тайлов тени и 4 Дара шитовых гномов



- "Хартхальт", "Хранители Древа Песни", "Щитовые гномы", "Троль-гигант", "Троль-вождь", "Троль-берсерк" и "Вардрак-вожак"

- Лицевой стороной вниз подготовить: 3 лечебные травы, 6 пергаментов, 6 драгоценных камней (3x2 и 3x4), 8 жетонов валунов, 8 гематитов, 6 жетонов локаций

Дальнейшая подготовка:

- Положите накладки "Лагерь Брандура" (0) и "Палатка Эрлота" (72).
- Положите накладку "Лагерь троллей" (39). Как только существо войдет на поле 39, оно становится на одну из бочек и отныне больше не сражается. Остальные ставятся ниже вокруг костра. Герои могут войти в лагерь, только имея 14 очков воли. Кроме героев и существ никто не может войти на поле 39.

Продолжение читайте на карте A2. ➡



Потерянные легенды
„Темные времена“

Марш Троллей



- Положите звездочки на B, F, I и N.
- Поместите башню на поле 17.
- Бросьте красный кубик и кубик героя, чтобы определить положение 2 лечебных трав.
- Положите 2 стрелки на поле так, чтобы они указывали: - с поля 16 на поле 17 - с поля 61 на поле 64
- Накройте 3 стрелки, уводящее от полей 16, 17 и 61. Существа не могут уйти с поля 17.
- Перемешайте три карты "Орда троллей" и положите по одной напротив букв B, C и D. По достижении одной из карт, прочтите её. Другие карты легенд имеют приоритет.

С тех пор, как герои победили союзников Руднара, прошло не так много времени. Сам Руднар оставался в тени. Тогда Мелькарт пригласил героев к себе. Кто-то ждет вас у Древа Песни. Кто бы это мог быть?

Задача:

Доберитесь до Древа Песни (поле 57), чтобы узнать, кто спрашивал про героев и почему. Как только герой войдет на поле 57, прочитайте карту "Хранитель Времени"

Продолжение читайте на карте A3. ➡

ANDOR

Потерянные легенды

„Темные времена“

Марш Троллей



Атмосфера в лагере была напряженной.

Прошлой ночью поднялся шум, когда был замечен убегающий предатель, похитивший два мощных щита Брандура и Хартхальта. Последние сразу же пустились в погоню за ним с несколькими товарищами и долгое время отсутствовали. Люди остались без предводителей.

- Положите карту "Поиск по следам" рядом с игровым полем и жетон локации 40 на верхнее пустое место (игнорируйте текст напротив)
- Теперь откройте любой жетон локации и положите его на поле, согласно его номеру. Как только герой достигает поля с жетоном локации, он помещается на верхнее свободное место на карточке «Поиск по следам» и один из игроков зачитывает текст напротив. После этого, выкладывается следующий жетон локации и размещается на соответствующее поле, пока все жетоны не будут распределены. Для жетона 33/34 выбор локации за игроками.

Задача:

Найдите Брандура и Хартальта. Для этого соберите все жетоны локаций на карте "Поиск по следам". Все жетоны локаций должны быть на карточке «Поиск по следам» до того, как рассказчик доберется до буквы N.

Продолжение читайте на карте A4. ➡

ANDOR

Потерянные легенды

„Темные времена“

Марш Троллей



Троль-гигант отступил, отправившись за подкреплением. Народ заблокировал рыночный мост. Вместе с Брандуrom и Хартальтом отсутствовали два важных военачальника отважного народа. До их возвращения троллям не давали прорвать блокаду.

- Поставьте горю на поля 27 и 46, скралей на поля 26 и 61, троллей на поля 44 и 64.
- В случайном порядке положите 8 жетонов валунов лицевой стороной вниз на рыночный мост (между 38 и 39). Пока он заблокирован, никто не может перейти мост.
- Поместите кольцо-маркер на иконку колодца на поле рассвета. Каждый раз, когда иконка срабатывает, с игрового поля убираются жетоны валунов, в количестве равное бочкам, занимаемых существами (на поле 39).

Задача:

Гарантируйте, что блокада не будет разрушена до того, как рассказчик достигнет поля F.

Каждый герой начинает с 2 очками силы. Группа получает 4 золота. В порядке возрастания ранга каждый герой может взять один из «Даров Щитовых Гномов». Остальные размещаются на поле 0. В том же порядке герои выбирают одно из полей, на котором начинают легенду: 0, 17, 38, 72.

Для более сложной игры дальше прочитайте карту "Усложненная игра". ➡



Тьма опустилась на землю, и солнце побледнело. Никто не знал, откуда появились эти тени. Но где бы они ни формировались, они одинаково отягощали умы всех живых существ.

Положите по два жетона тени на буквы С, D, E и F на шкале легенды. Как только рассказчик достигает этих букв, бросьте красный кубик (10) и кубик героя (1), чтобы определить положение жетонов тени и разместите их на игровое поле.

- Если герой входит на поле с жетоном тени или рядом с ней, он должен прекратить движение и немедленно потерять 1 очко воли. В результате герой не может довести себя до 0 очков силы воли.
- Существо, находящееся на поле с жетоном тени, помещается на него. С этого момента он больше не двигается, пока тайл тени не будет удален. Это не относится ни к великим троллям, ни к существам в армии троллей. (Это будет объяснено позже.)

Герои смогли сразиться с тенью в Пещере только с помощью драгоценных камней. Возможно, они могут помочь и сейчас.

Задача:

Доберитесь до шахты (поле 71). Как только герой войдет на поле 71, прочитайте карту «Сияние в горах».



Если на рыночном мосту больше не осталось жетонов валунов, легенда проиграна. *Объединив силы, тролли прорвали блокаду на рыночном мосту!*

Теперь наденьте кольцо-маркер на рассказчика. Уберите с игрового поля все жетоны валунов и накладку "Лагерь троллей" (39) и поместите всех существ в лагере прямо на поле 39. Теперь они составляют армию троллей. В исключительных случаях армия может состоять из нескольких существ. Существа в армии не могут быть атакованы. Другие существа, которые входят в пространство с армией, не пропускают его, а добавляются к нему. Каждый раз, когда рассказчик движется, армия троллей марширует к старой оборонительной башне. Для этого переместите всех существ в армии троллей на одно поле в направлении стрелки.

Теперь поместите гора в поле 55 и вардрака на поле 52.

Теперь можно атаковать больших троллей в армии. Другие существа на том же поле не могут быть атакованы.

У каждого большого тролля в армии есть **дополнительные очки силы** в бою за каждое обычное существо на том же поле: с 2 героями = 1, с 3 героями = 2, с 4 героями = 3 очка силы.

Цель легенды:

Победите трех больших троллей. Когда они будут побеждены, поставьте рассказчика на N.



Теперь решение было за людьми на старой башне. Только победив безжалостных предводителей орд, у людей появится шанс. Хартхальт был первым героем Андора! С огненным щитом он совершал великие подвиги. И его серебристый огонь не просто обжигал существ.

Армия троллей не двигается дальше. Каждый раз, когда Рассказчик делает ход, бросайте черный кубик и читайте результат внизу этой карты. Отметьте персонажа Хартхальта звездочкой.

- Чтобы использовать огненный щит, снимите Звездочку и любое существо на поле Хартхальта (не больших троллей).

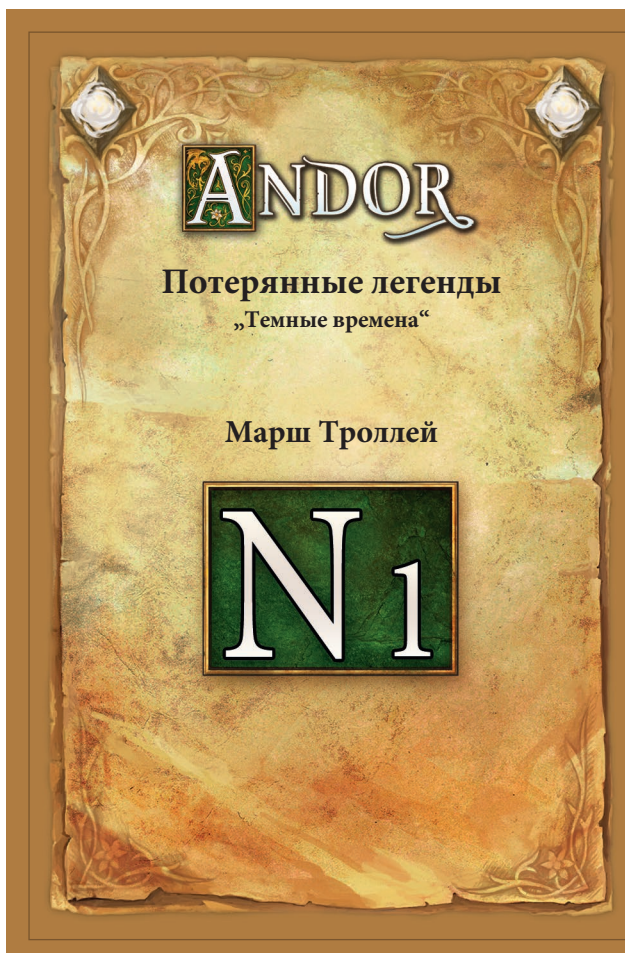
- Сила воли всех героев на поле Хартхальта немедленно уменьшается до 3. Красный железный щит защищает своего владельца от потери очков силы воли.

6 oder 10: Битва разгоралась и время, казалось, истекло.

Положите красный крестик на наибольшее значение бесплатных часов. Этот час недоступен для остальной части легенды. Сверхурочные часы все ещё доступны.

8: Атака троллей сильно ударила по героям. Каждый герой бросает кубик героя и теряет столько же очков воли.

12: Герои бились из последних сил. Группа героев теряет столько очков силы, сколько героев участвует в легенде.



Легенда заканчивается успешно, если...
...три больших тролля побеждены и...
...все герои исполнили свое предназначение и...
... Хартхальт найден и ...
... Лагерь Брандура защищен.

Как только последний великий тролль был повержен, с востока раздались звуки рога. Отряд Брандура вернулся. Объединив усилия, людям удалось разбить оставшуюся армию троллей. Старая оборонительная башня сильно пострадала. Повсюду был мусор. Когда последние существа были побеждены или сбежали, герои увидели Брандура, который теперь висел на связанного человека:

«Из-за твоего предательства мы не смогли сделать решительный шаг против троллей! Ты обрек нас на открытое столкновение с ними. Из-за тебя мы понесли большие потери. Из-за тебя - утерян Звездный щит». Он остановился и закрыл глаза. Затем он заговорил неожиданно холодным тоном: «Я проклинаю тебя, Руднар! Да не обретешь ты покоя, пока он не будет дарован тебе!»

Продолжение читайте на карте N2. →

Легенда заканчивается плохо, если...
... три больших тролля не побеждены или...
...не все герои исполнили свое предназначение и...
... Хартхальта не нашли...
... Лагерь Брандура не был защищен.

ANDOR

Потерянные легенды

„Темные времена“

Марш Троллей



Вечером, после боя в тихом трауре почтили память погибших, павших на поле битвы в тени старой оборонительной башни. Мелькарт также привел несколько хранителей. Они помогли с уборкой и остались участвовать в торжествах. Среди хранителей один из героев разглядел маленькую горбатую фигурку, которая улыбалась и кивала ему. Хранитель Времени казался доволен тем, как идут дела. Герои исполнили свое предназначение и внесли свой вклад в войну троллей. Наконец у них появилось представлние, кто такой Руднар. Теперь пришло время отыскать его.

Брандур выступил перед людьми и сказал: «Тролли побеждены. Придет день, когда они снова нанесут удар. Но этот день не сегодня. Ведь сегодня день победы! Победы людей, пришедших сюда, в эту землю, через Серые горы. Теперь мы действительно прибыли. Наконец-то у нас есть время сделать эту землю своим домом и построить здесь империю, где каждый сможет жить в мире и достатке».

Согласие и аплодисменты раздалось среди публики. Брандур завершил свою речь словами: «Друзья мои, давайте вступим в новую, золотую и мирную эру!»

Под аплодисменты толпы герои поняли, что им осталось выполнить последнюю задачу — раз и навсегда развеять мрак...

ANDOR

Потерянные легенды

„Темные времена“

Марш Троллей



Хранитель времени

Эта карта открывается, когда герой войдет на поле 57.

В зале Древа Песни на табурете сидел человек. Из-под капюшона выглядывали два озорных глаза. "Мы еще не встречались, но уже знаем друг друга, — скрипучим голосом сказал незнакомец. — Меня называют Хранителем времени, и я выполняю эту задачу. Так что я очень ценю работу Хранителей." Он одобрительно кивнул Мелькарту. Затем он продолжил:

«Я воспринимаю время иначе, чем вы можете себе представить. Я знаю, что вас сюда привели темные деяния из далёкого будущего." Герой вмешался: "Тогда вы также знаете, что мы должны держать линию времени. Скажите мне: не подвергаем ли мы её опасности своими действиями?" Горбун понимающе улыбнулся. «Прошлое и будущее не имеют значения. Вы здесь и сейчас, и вы часть этого времени. Это было твоей судьбой быть здесь в эти дни. И твое предназначение должно исполниться». Всем, кроме героя с самым низким рангом, раздается карта судьбы, и они читают свою карту вслух. Начинает герой с самым высоким рангом.

Остальные карты судьбы удаляются из игры.

Задача:

Все герои с картой судьбы должны выполнить её условие.

Как только все герои исполняют свою судьбу, разместите Хранителей Древа Песни на поле 57. Вы можете прочитать о его функциях в сопроводительном буклете.

ANDOR

Потерянные легенды „Темные времена“

Марш Троллей



Поиск по следам

Вдалеке герой увидел фигуру -
только это был гор!

Поставьте гора на это поле.

Кто-то из отряда Брандура обратился к герою: «Я должен обеспечить обратный путь.» Положите на поле жетон крестьянина. Если там есть существо, положите его на свободное место со следующим меньшим номером.

Следы не останавливались. Но герой увидел куст целебных трав. Он получает третий жетон целебной травы.

Следы продолжались. Но прежде чем герой продолжил погоню, на него прыгнул гор. Поставьте гора на это поле.

Кто-то обратился к герою: «Огненный щит восстановлен. Но от звездного щита не осталось и следа. Предатель все еще на свободе.» Поместите жетон крестьянина на это поле.

Там был Хархальт! — Предатель еще не пойман, — выдохнул он. «Брандур отправил меня обратно в бой. Он продолжает искать Звездный Щит». Теперь разместите Хархальта на это поле.

ANDOR

Потерянные легенды „Темные времена“

Марш Троллей



Сияние в горах

Эта карта открывается, когда герой войдет на поле 71.

Некоторые гномы заявили, что сама гора, казалось, боролась с тьмой. Во многих местах свет драгоценных камней прорывался на поверхность. Некоторые жадные гномы предлагали свои услуги в обмен на драгоценные камни, надеясь на быструю удачу..

Поместите по драгоценному камню лицевой стороной вниз на поля 60, 61, 62, 65, 66 и 67 и по жетону гематита лицевой стороной вниз на каждый драгоценный камень. Как только герой войдет на поле с драгоценным камнем, он может посмотреть обратную сторону жетона гематита. Его можно удалить с помощью действия «Сражение». Для этого боевое значение должно быть не ниже числа на жетоне. Как только гематит будет удален, драгоценный камень можно будет поднять.

- Если рядом с существом есть драгоценный камень, оно не идет по стрелке на рассвете, а вместо этого перемещается на поле с наиболее ценным камнем, который удаляется из игры.
- Если герой находится на поле с жетоном тени, он может сбросить драгоценный камень, чтобы удалить его.
- Герой может положить драгоценные камни в шахту (поле 71), чтобы завербовать щитовых гномов. Для этого требуется следующее общее значение:



с 2 героями = 6, с 3 героями = 8, с 4 героями = 10. Как только нужное число окажется на поле 71, добавьте щитовых гномов на это поле. И использованные камни удаляются из игры.



С юга гигантский тролль двинулся, чтобы присоединиться к своим гораздо меньшим собратьям в лагере троллей.

Теперь поместите гигантского тролля на поле 37, а скраля на поле 41.

Когда активируется значок тролля на поле рассвета, первыми двигаются большие тролли, а затем — обычные тролли.

На другой берег реки гигантский тролль также послал других существ, которые теперь продвигались к лагерю Брандура.

Теперь поместите гора на поле 33 и скраля на поле 30.

Гигантский тролль имеет те же основные функции, что и обычный тролль. При поражении он помещается на поле 80, но награды **нет!** Кроме того, у него **20 очков силы** и **20 очков силы воли**.



Кровожадный тролль-берсерк бродил по Чуткому лесу, вырубая подлесок своим могучим топором..

Теперь поместите тролля-берсерка на поле 53. Когда символ тролля на поле рассвета активируется, первыми двигаются большие тролли, а затем обычные тролли.

Другие существа пересекли лес, чтобы объединиться с троллем-берсерком.

Теперь поместите скраля на поле 63 и тролля на поле 54.

Троль-берсерк имеет те же функции, что и обычный тролль. При поражении он помещается на поле 80, но награды нет! Кроме того, он теряет максимум 6 очков воли за раунд боя. Если разница боевой силы героев больше, избыточные очки силы сгорают.

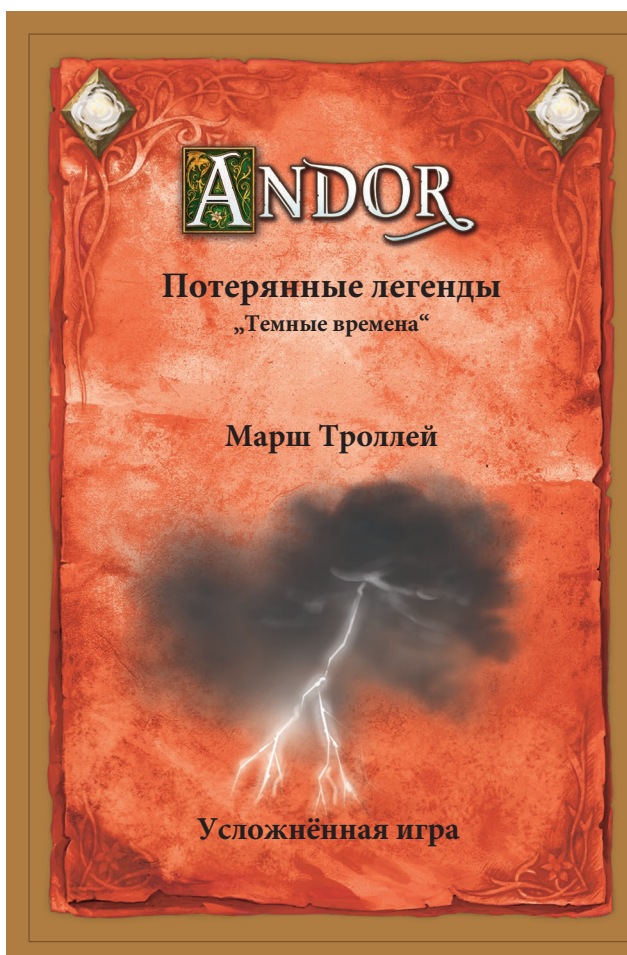
Троль-берсерк также получает очки воли, потерянные им в одном раунде боя, в качестве очков силы в следующем раунде боя. Это относится только к непосредственно предшествующему раунду боя. (В третьем раунде боя добавляются только очки воли, потерянные во втором раунде боя и т.д.)



У троллей не было ни королей, ни принцев. Но были среди них и те, кто считал себя умнее и мог вести за собой других. Вождь троллей ездил на огромном вардраке и владел рогом, который многие считали сломанным рогом могучего первобытного тролля. Когда он дул, склоны гор дрожали, и все существа черпали большие силы.

Поместите вождя троллей на вардрака-вожака и поставьте собранную фигурку на поле 69. Когда значок тролля на поле рассвета активируется, первыми двигаются большие тролли, а затем обычные тролли. Окружение вождя троллей двигалось быстро. Теперь поместите тролля на поле 68 и вардрака на поле 70.

Вождь троллей имеет те же функции, что и обычный тролль. При поражении он помещается на поле 80, но награды нет! Кроме того, он усиливает всех существ, находящихся на одной или соседних клетках. Они получают очки воли, равные десяткам поля, на котором они расположены. Тролль-вождь и вардрак-вожак считаются одним существом. Чтобы победить их, сначала нужно победить вардрака-вожака. Это работает так же, как сражение с обычными вардраками. После победы удалите его с поля. Награды нет, и рассказчик не двигается. Затем поместите вождя троллей на то же поле с красной подставкой.



Положите эту карту лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

Каждый раз, когда вы видите этот символ на карте легенды, вы можете прочитать здесь о более сложных вариантах и решить, хотите ли вы играть в каждый из них. Как правило, сначала читайте карты для обычной игры, а затем дополнения к правилам для усложненной игры.

A1:

Верните в коробку два любых «дара щитовых гномов».

A3:

Перемешайте жетон локации 40 с другими.

A4:

Теперь уберите 2 жетона валунов с поля.

Хранитель времени:

Каждый герой получает карту судьбы.

Сияние в горах:

Нанять щитовых гномов требует следующее общее значение очков воли:
с 2 героями = 8, с 3 героями = 10,
с 4 героями = 12