

АНДОР

ПОТЕРЯННЫЕ ЛЕГЕНДЫ

«ТЕМНЫЕ ВРЕМЕНА»

Правила игры

После победы в битве в пещерах героев Андора ждут новые необычные приключения.

Это дополнение содержит три новые легенды для базовой игры для 2–4 героев, одна из которых происходит на стороне игрового поля с шахтами. Если не указано иное, действуют все правила основной игры. С дополнениями «Новые герои» или «Темные герои» эти легенды также можно разыграть с участием до шести героев.



В «Тнях над пещерами» вы откликнетесь на призыв о помощи нового князя щитовых гномов и будете расследовать странные события в шахте. Вам придется столкнуться с загадочным противником.



В «Чужом доме» вы попадете в незнакомый Андор, и очень скоро столкнетесь с могущественными, ранее неизвестными врагами: ведьмой-тенью, гномом-механиком из глубоких шахт и шаманом Таров.



А в «Последней тени» вы, наконец, получите ответы на те вопросы, что до сих пор оставались без ответа, и столкнетесь с темным проклятием.

Подготовка к игре

- Аккуратно выдавите все компоненты из четырех картонных листов и вставьте все игровые фишки в соответствующие им по цвету подставки.
- Подготовьте компоненты из основной игры.
- Начните первую легенду, прочитав карточку легенды А1 из «Теней над пещерами».

Игровые компоненты

16 пластмассовых подставок для игровых фишек (3 красные, 4 серые, 9 черных)

6 мешочков

16 фишек



Троль-вождь



Троль-гигант



Троль-берсерк



Тень



Кьялл



Шан



Тоггер



Руднар



3 x голема из глубинных шахт



Вардрак-вожак



Март



Хартхальт



Хранители Древа Песни



Черный Единорог

3 накладки для игрового поля



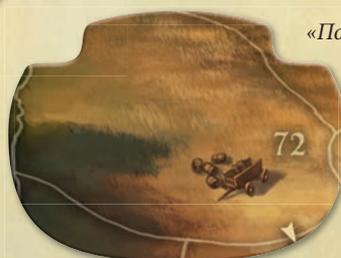
Лицевая сторона «Заброшенная башня» (поле 83) и обратная сторона «Лагерь Брандура» (поле 0)



«Лагерь троллей» (поле 39)



«Поле 72»



Лицевая сторона «Разоренная повозка» и обратная сторона «Палатка Эрлота»



4 дара щитовых гномов

Сова

Щит из красного железняка
(гематита)

Кирка

Гномьи сапоги



лицевая сторона обратная сторона



лицевая сторона обратная сторона



лицевая сторона обратная сторона



6 гномьих ворот



лицевая сторона – вода обратная сторона – вода



лицевая сторона – огонь обратная сторона – огонь

Жетон гномьих ворот



1x

Жетоны тени



8x

Жетон Тоггера



1x



Всадник на единороге

1 лодка



5 жетонов движения

Вардрак

Гор

Скраль

Троль



2x

1x

1x

1x

3 драконьих кости



2x

1x

обратная сторона

1 жетон костра



лицевая сторона

обратная сторона

3 ядра голема



8 гематитов

лицевая сторона

обратная сторона



1x

1x

1x

3x

1x

1x

8x

6 жетонов мистики

лицевая сторона

обратная сторона



1x

1x

2x

1x

1x

1 корона со щитом



лицевая сторона

обратная сторона

6 жетонов локаций



лицевая сторона

обратная сторона

Звездочки



4x

Накладка – клетка «Сумерки»



1 красное кольцо-маркер



Общее

- С помощью жетона со стрелкой вы можете, при желании, перемещать существ с поля 21 на поле 15 на стороне игрового поля с шахтами. Это относится ко всем легендам, разыгрываемым на этой стороне.
- Совет:** если вы не уверены в какой-то ситуации и не можете найти четкий ответ в буклете, в случае таких сомнений всегда выполняйте логическую проверку: представьте ситуацию и подумайте, что было бы наиболее логичным.

Валуны

- Ни герои, ни существа, ни сокол не могут вступать или проходить через поле с жетонами валунов.
- Герой может убрать жетоны валунов с **соседнего** поля. Это считается действием «сражение».
- Чтобы удалить валуны, боевая сила героя (очки силы плюс результаты броска кубиков) должна быть больше или равна цифре на жетоне валуна. Если боевая сила равна или превышает сумму чисел с нескольких жетонов, то можно убрать несколько за один раз.
- Каждая попытка убрать валуны стоит герою 1 час на шкале времени.
- Как и в битве с существом, несколько героев могут убирать валуны вместе.
- Удаленные жетоны валунов убираются из игры.
Только в легенде 2: убранные жетоны валунов кладутся лицевой стороной вниз на поле 84 и копятся там.

Башня

- Герой, стоящий на поле с башней, может там остаться и иметь 2 дополнительных очка силы. Больше одного героя ставить на это поле нельзя.
- Бойцы дальнего боя и герои с луками могут также сражаться с существами с соседних полей из башни.

Гномьи ворота

- Если герой стоит на поле с гномьими воротами, он может их открыть. При этом жетон переворачивается лицом вверх. Открытие считается действием и стоит 1 час на шкале времени.
- На обратной стороне двух гномьих ворот (одной водяной и одной огненной) изображен одинаковый символ. Если два одинаковых символа лежат лицом вверх, оба поля считаются соседними. Герой может за 1 час на шкале времени переместиться с одного такого поля на другое.
- Во время каждого рассвета, после обновления колодцев, гномьи ворота переворачиваются обратно лицом вниз.
Важно: если герой стоит на поле с гномьими воротами, они остаются открытыми.
- Только для Легенды 2: если герой в тайном коридоре собирает гематит, гномьи ворота, из которых он начал, немедленно поворачивается лицом вниз.

Лодка

- В лодку можно войти или выйти из нее на том поле, возле которого она стоит, потратив 1 час.
- Если герой находится в лодке, он может использовать ее, чтобы доплыть до берега любого поля. Это считается бесплатным действием, поэтому не стоит времени.
Важно: лодка не может пройти под мостом. Таким образом, поля 16 и 48 являются крайними полями, до которых можно добраться по реке.
- Посадка, путешествие и высадка могут быть скомбинированы любым образом в течение одного хода или выполнены по отдельности.
- В лодке одновременно могут находиться не более двух персонажей (2 героя или 1 герой и еще один персонаж или 1 герой и крестьянин).
- Совет:** при швартовке убедитесь, что нос направлен в сторону поля, у берега которого находится лодка. Так легче запомнить поле.

Черный единорог

- Чтобы ездить на черном единороге, его необходимо сначала приручить. Для этого герою нужно переночевать на поле с единорогом. Со следующего утра он сможет ездить на нем. Для этого вставьте фигурку всадника в прорезь на фигурке единорога. Теперь он заменяет фигуру героя. Фишка героя убирается с игрового поля.
- Совет:** вы можете поставить фигурку единорога на подставку героя.

- Всадник на единороге может за 1 час и 1 очко воли переместиться на расстояние до четырех полей. Если он перемещается только на одно поле, действуют все обычные правила для действия «передвижение».
- Если он использует способность единорога, он не может передвигать с собой любую другую фишку или крестьянина.
- В битве он может в дополнение к наибольшему значению кубика засчитать любое количество других своих кубиков. Но за каждый учтенный дополнительный кубик он должен потратить одно очко воли.
- Эту способность можно комбинировать с колдовским зельем **или** шлемом.
- Если всадник на единороге спешивается с черного единорога на каком-нибудь поле, фигура героя возвращается на игровое поле, а фигура всадника убирается с поля. Чтобы повторно использовать единорога, его нужно снова приручить, как описано выше. Только тогда герой сможет оседлать его. Это относится и к героям, которые уже ездили на единороге раньше.
- Всадник-единорог не может использовать гномьи сапоги.
- Единорога нельзя ставить на башню. Если всадник на единороге хочет использовать башню, он должен сначала слезть с единорога. После использования башни единорога нужно будет снова приручать.
- Черный единорог и лучник: в сражении лучник должен решить, как обычно, когда прекратить бросать кубики. За каждое пожертвованное очко воли, он может засчитать еще один кубик в обратном порядке (от последнего к первому брошенному).
Пример: Лучник бросает один за другим 1, 4, 2 и 5. Невозможно засчитать только четвертый (5) и второй (4) кубик. Обязательно придется засчитать и третий (2) кубик. Суммарно, чтобы иметь возможность засчитать второй кубик, лучнику потребуются 3 очка воли.
- Черный единорог и маг: маг может во время боя повернуть кубик на противоположную сторону, как обычно. Кубик всадника на единороге также можно перевернуть.

Хартхальт

- Во время своего хода герой вместо действия «Передвижение» или «Сражение» может выбрать действие «Передвижение Хартхальта». Это будет стоить ему 1 час на шкале времени. Затем он может передвинуть Хартхальта на расстояние до 4 полей. Он может сделать это несколько раз за свой ход (например, переместить его на расстояние до 8 полей за 2 часа). После действия «Передвижение Хартхальта» ход передается следующему герою.
- Если Хартальт находится на одном поле с существом, в сражении он дает героям 4 дополнительных очка силы.
- Хартальт не может собирать жетоны.
- Хартальт может водить с собой любое количество уже нанятых крестьян, находящихся на его поле. Они защищены от существ, пока они находятся на его поле. Каждый крестьян добавляет в бой одно очко силы, если находится на одном поле с существом. Хартальт может присоединять к себе и других крестьян – в таком случае их не нужно дополнительно убеждать. Однако он не может сделать это, проходя мимо.

Хранители Древа песни

- Во время своего хода герой вместо действия «Передвижение» или «Сражение» может выбрать действие «Передвижение хранителей». Это будет стоить ему 1 час на шкале времени. Затем он может передвинуть хранителей на расстояние до 4 полей. Он может сделать это несколько раз за свой ход (например, переместить их на расстояние до 8 полей за 2 часа). После действия «передвижение хранителей» ход переходит к следующему герою.
- Если хранители находятся на одном поле с существом или по соседству с ним, в сражении они дают героям 3 дополнительных очка силы.
- Хранители не могут собирать жетоны или перемещать крестьян.

Жетоны мистики

Жетоны мистики работают так же, как жетоны тумана. Как только герой входит на поле с жетоном мистики, он открывается, и выполняется символ, указанный на обратной стороне. Затем жетон мистики убирается с игрового поля. **Исключение:** плитка с огненным кругом кладется на поле лицевой стороной вверх.

- Ведьма: поместите на поле ведьму.
- Огненный круг: положите жетон мистики на поле лицевой стороной вверх.
- Пещера троллей (символ тролля): поставьте на поле Тролля.
- Клад троллей (символ золота): поместите 2 золотых на поле.
- Карточка события: откройте карточку события и выполните ее.

Ночной режим

Клетка «Сумерки»

- Клетка «Сумерки» кладется поверх клетки «Рассвет» таким образом, чтобы закрыть нижние символы. Изображенная на ней луна помещается в середине, вместо солнца с клетки «Рассвет».
- Когда все герои завершили свой день (вернее, ночь), символы на клетке «Сумерки» исполняются один за другим. Действие уже известных символов (карточка события, колодцы и рассказчик) остается без изменений. Про символ костра читайте в следующем разделе.

Лагерь героев

- На поле с костром находится лагерь героев. Герой может свернуть его и унести с собой. При этом он переворачивает жетон рубашкой вверх и кладет на маленькое свободное место для хранения предметов. Лагерь можно разбить на любом поле в любое время. Для этого жетон кладется стороной с костром вверх на поле, где находится герой.
- Карточка «Лагерь героев» кладется лицом вверх рядом с игровым полем. С помощью кольца-маркера отметьте на ней значение -2.
- Каждый раз, когда на клетке «Сумерки» доходит очередь до символа костра, каждый герой, который не находится в лагере героев, в шахте (поле 71), возле палатки Эрлота (поле 72) или у Древа песни (поле 57), теряет очки воли. Количество очков воли, которые он должен потерять, обозначается кольцом-маркером на карточке «Лагерь героев». Затем следует выполнить инструкции, указанные справа от кольца-маркера. После этого кольцо-маркер перемещается на одно поле вниз.
- Если кольцо-маркер достигает значения -5, оно больше не перемещается.

Жетоны движения

- Жетоны движения помещаются на шкалу времени над указанными часами.
- Каждый раз, когда любой жетон времени первый раз за день достигает часа с жетоном движения, текущий ход прерывается и выполняется движение соответствующего существа. После этого действие может быть продолжено.
- Каждый жетон движения срабатывает ровно один раз в день.

Три больших тролля

В легенде 2 «Чужой дом» герои столкнутся с одним из трех больших троллей. Победить его нельзя. Вместо этого герои должны попытаться взять под контроль существ, крутящихся возле тролля.

- Все три больших тролля перемещаются вместе с другими троллями.
- Как только они достигают поля 39, они занимают свободную бочку. Если это невозможно, легенда проиграна.

Троль-вождь

- Троль-вождь ездит на вардраке-вожаке, однако все равно передвигается только тогда, когда срабатывает символ тролля.
- Он усиливает всех существ, которые стоят по соседству от него. Они получают очки воли, равные цифре десятков номера своего поля. Это действует и в том случае, если троль-вождь стоит на бочке (поле 39).

Троль-гигант

- Существа, которые стоят по соседству с Троллем-гигантом, получают в битве больше очков силы. В сражении с ними передвиньте указатель их очков силы на одно поле вправо. Это действует и в том случае, если троль-гигант стоит на поле 39.

Троль-берсерк

- Если Троль-берсерк движется, он также инициирует движение по стрелкам вне очереди для каждого существа, с которым он находится в этот момент по соседству. При этом используется порядок клетки «Рассвет». Это действует и в том случае, если троль-берсерк стоит на поле 39.
- Существа, которые сами перемещаются на соседнее с полем Троля-берсерка поле, второй раз не перемещаются.

Дары щитовых гномов

Сова

- Лицевая сторона
 - С помощью совы можно открыть любые гномьи ворота.
 - Кроме того, можно отправить другому герою любое количество мелких предметов – при этом сова перемещается на карточку героя-получателя.
 - После каждого использования сову переворачивают лицом вниз, а в начале дня снова открывают лицом вверх.
- Обратная сторона
 - Если герой, несущий сову, потратит 3 очка воли, он может снова перевернуть сову лицом вверх.

Гномьи сапоги

- За 1 час на шкале времени герой может передвинуться на расстояние до 2 полей.
- Он не может брать с собой другие фишки.
- Гномьи сапоги нельзя комбинировать с флягой с водой.

Кирка

- Лицевая сторона
 - С помощью кирки за 1 час времени можно убрать гематит (любой стоимости).
 - Ее также можно использовать в бою. Она дает +4 очка силы в первый раз, а затем переворачивается на обратную сторону. Теперь она дает +2 очка силы постоянно.
- Обратная сторона
 - Если герой, который носит кирку, потратит 1 золотой, он может перевернуть ее снова на лицевую сторону.

Щит из гематита

- Гематитовый щит можно использовать как обычный щит.
- Кроме того, он обеспечивает постоянную защиту от огненного дождя. Если гематитовый щит используется для отражения огня, он **не** переворачивается на обратную сторону. Он защищает своего владельца и все фишки на его поле.

Правила по шахтам

Огненный дождь

- Когда случается огненный дождь, герой бросает один за другим три красных кубика и кладет их на специальные клетки перед полями 10, 20 и 30.
- Огонь распространяется по стрелкам – на количество полей, соответствующее выпавшему результату. Герой, который оказался на затронутом поле, теряет очки воли равное значению броска кубика. Использование щита защищает его от повреждений.
- Существа не подвержены действию огня.
- Огонь не останавливается на гематите.
- Огненный дождь происходит на каждом рассвете (см. Символ огня).

Таинственное море (поле 11)

- Герой, который вступает в Таинственное море, **должен** закончить там свое движение и немедленно прочитать верхнюю карточку события «Таинственное море».

3 легенды – замечания и особые правила

Легенда 1 – «Тени над пещерами»

- Один игрок должен играть героем Крам!
- Если Март появляется на поле 42, и там стоит Скраль, переместите Скраля на поле 13.
- Пока Март ранен, он не может входить или проходить через поле тени. Если бросок кубика обязывает тень появиться на его поле, нужно снова бросить кубик и определить положение тени заново.
- Если герой в гномьих сапогах входит в море, он должен закончить там свое движение и прочесть карточку события «Таинственное море». Второй шаг гномьих сапог при этом пропадает.
- Поле тени можно проходить, не останавливаясь на нем. Тень прыгает только тогда, когда герой останавливается на ее поле.

Легенда 2 – «Чужой дом»

- Если герой находится на поле 39, и количество его очков воли падает ниже 14, немедленно поместите его на поле 38.
- Если на клетке 39 уже находится Гор, когда рассказчик доходит до буквы В, этот Гор сразу помещается на свободную бочку.
- Если Гор, появившийся в тумане, достигает поля 0, он помещается на один из золотых щитов. Только в очень редких случаях вам придется следить, чтобы лагерь Брандура не был захвачен.
- Если существо появляется на поле, на котором лежит жетон крестьянина, это существо перемещается на одно поле по стрелке. Исключением являются Горы с жетонов тумана. Как только в результате активации жетона тумана на поле с жетоном крестьян появляется Гор, эти крестьяне немедленно убираются из игры.
Исключение: крестьяне со звездочкой (еще не нанятые) защищены от существ.
- **Шан:**
 - Проклятья Шан нельзя снять или обменять между героями. Проклятый герой остается таковым, пока Шан не будет побеждена.
 - Может случиться так, что из-за проклятия Шан, у героя закончатся кубики. Такой герой все равно может принимать участие в сражении, однако при этом учитываются только его очки силы. Маг может использовать свою особую способность переворота кубика для других героев.
- **Кьялл:**
 - Големы игнорируют все другие фишки (сущест, крестьян и т.д.) и могут стоять с ними на одном поле.
- **Тоггер:**
 - Тоггер – единственная фишка, которая может стоять на одной клетке с жетонами валунов.

Легенда 3 – «Последняя тень»

- Если вы обнаружили ведьму под жетоном мистики, герой не получает зелья ведьмы. Однако можно купить у нее зелье по обычной цене.
- Как только некоторые из жетонов теней были удалены с поля, все существа, достигшие поля 0, помещаются на золотой щит. Существа, которые достигают поля 0, перепрыгивая через других существ, больше не распределяются по жетонам тени вокруг поля 0, даже если свободные жетоны тени еще остались.

Потерянные легенды с участием 5-6 игроков

С расширениями «Новые герои» или «Темные герои» вы можете разыграть все легенды также на пятерых или шестерых игроков. Действуют правила из расширений «Новые герои» и «Темные герои». Дополнительно действуют также следующие правила:

- Если вы играете с «Темным вестником», он поддерживает главного противника в Легенде 2 (Тоггер, Шан и Кьялл), а в Легенде 3 – Руднара.
- Если вы играете с «Пьяным Троллем», последний не оказывает влияния на главных противников. Пьяный Тролль может стоять на одном поле с ними. Это действует также для големов.
- В Легенде 2 на игровое поле выкладывается максимум 6 жетонов мистики. Количество для 5 или 6 героев соответствует количеству для 4.

Для «Новых героев» действуют также следующие изменения в правилах:

Хеела/Хеелан:

Водяной дух может входить на все поля с противниками, включая лагерь троллей в Легенде 2. Если в начале дня он стоит возле гномьих ворот, последние все равно переворачиваются закрытой стороной вверх.

Фени/Фенна:

Ворон **не может** открывать гномьи ворота, но может открывать жетоны мистики.

Брагор/Рега:

Поскольку этот герой не может носить большие предметы, послать ему сову **нельзя**.

Арбон/Талвора:

Особая способность, позволяющая передвигать указатель очков силы, не действует на главных противников.

Для «Темных героев» действуют также следующие изменения в правилах:

Дарх/Дархен:

- Костяной Голем может входить на все поля с противниками, но не в лагерь троллей в Легенде 2. Если в начале дня он стоит возле гномьих ворот, последние все равно переворачиваются закрытой стороной вверх.
- Костяного Голема можно ввести в игру только после победы над существом. После победы над Големами из глубинных шахт, Костяного Голема ввести в игру **нельзя**.

Друкиль/Друкия:

Для Друкиля/Друкии, помимо обычных правил для карточки «Оборотень в виде медведя» действуют также следующие дополнения:

- Медведь не может носить с собой цветы, ядра големов и драконьи кости.
- **1-4 очка воли** (чистые инстинкты) / **5-9 очков воли** (воспоминания о человечности):
 - Если медведь входит в Лагерь Брандура (поле 0), легенда считается проигранной.
 - Если в Легенде 2 медведь с 1-4 очками воли входит в Лагерь троллей (поле 39), он помещается на свободную бочку. Если бочки не осталось, вы немедленно проигрываете легенду. Если он находится на поле 39 и его очки воли снова поднимаются выше 4, он немедленно помещается на поле 38.
 - Медведь вместе с Хартхальтом и нанятыми крестьянами может стоять на одном поле с щитовыми гномами, хранителями и черным единорогом. Однако он не может их передвигать. Он не может ездить на черном единороге.
 - Если в Легенде 3 медведь с 1-4 очками воли входит на поле с жетоном тени, он останавливается на нем и больше не двигается. Существа, которые должны войти на это поле, вместо этого перепрыгивают через него и распределяются по жетонам тени вокруг поля 0, начиная с жетона на поле с наибольшим номером. Медведь сможет двигаться, когда его очки воли снова поднимутся выше 4 или жетон тени будет убран.
- **10-14 очков воли** (Герой в облике медведя)
 - Медведь может входить в Лагерь Брандура (поле 0).
 - Он может передвигать крестьян и фигурки с серой подставкой вместе с собой или двигать их на расстояние до 4 полей за 1 час. Медведь не может садиться на черного единорога.

Фори/Форр:

- Жетоны стрелок изменяют возможные направления, в которых может двигаться Скраль-полукровка, потратив 1 очко воли.
- В Легенде 2 на него не действуют эффекты больших троллей.
- Главные противники (Тоггер, Кьялл), а также големы из глубинных шахт могут стоять на одном поле со Скралем-полукровкой и не перепрыгивать через него.

Лиандер/Лианэ:

- С помощью способности «Видящий глаз» («1» на верхней позиции шкалы кубиков) нельзя открывать гномьи ворота, однако можно открывать жетоны мистики.
- Если провидец едет на черном единороге, он может набрать дополнительные кубики в порядке, указанном на его шкале, потратив за каждый по одному очку воли. Он не может «пропустить» кубик. Он может засчитать только те кубики, которые уже находятся на шкале, то есть он не может заново бросать их во время боя, чтобы засчитать дополнительные кубики.
- Лиандер и Шан: если Лиандер теряет кубик из-за проклятия, он всегда должен отдавать кубик, находящийся на самой верхней позиции его шкалы.

Обратите внимание:

Если вы играете с героями из обоих расширений, решите сами, будете ли вы использовать для обозначения силы существ шкалу существ («Новые герои») или черные кубики («Темные герои»).

Варианты игры для всех легенд

С помощью компонентов игры из «Потерянных легенд: темные времена» вы можете добавить совершенно новую ноту в легенды из основной игры. Имеются два разных варианта, которые вы можете разыграть по отдельности или скомбинировать.

Вариант 1: Гномьи ворота

Гномьи ворота можно использовать как на лицевой, так и на обратной сторонах игрового поля. Вы можете прочитать о действии гномьих ворот на странице 4 этих правил.

В начале легенды приготовьте дополнительно следующий материал:

- 6 гномьих ворот (3 х водяных, 3 х огненных)
- жетон гномьих ворот
- сова
- корона со щитом

Подготовка к игре:

- Перемешайте в закрытую гномьи ворота и распределите их по следующим полям:
 - Андор: Гномьи ворота с символом воды на поля 5, 45, 55; Гномьи ворота с символом огня на поля 30, 37, 61.
 - Шахты: гномьи ворота с символом воды на поля 8, 39, 66; Гномьи ворота с символом огня на поля 10, 20, 30.
- Поместите жетон гномьих ворот над символом колодца на клетке «Рассвет».
- Один герой получает сову.
- Если игрок играет героем Крамом, он получает корону со щитом.

Вариант 2: Ночной режим

Узнайте больше легенд ночью и двигайтесь вместе с существами. Вы можете использовать этот вариант на лицевой стороне основного игрового поля. Правила для ночного режима можно найти на странице 6 этих правил.

В начале легенды также приготовьте следующий материал:

- накладка «клетка «Сумерки»
- 5 жетонов движения
- жетон костра
- карточка «Лагерь героя» (из Легенды 3)
- красное кольцо-маркер

Подготовка к игре:

- Жетоны движения кладутся над следующими часами шкалы времени (или ночной шкалы):
 - Час 2: Гор
 - Час 3: Скраль
 - Час 4: Вардрак
 - Час 5: Тролль
 - Час 6: Вардрак
- Жетон костра кладется на поле с героем второго по старшинству ранга.
- Когда активируется символ костра, каждый герой, который не находится в лагере героев, в шахте (поле 71), таверне (поле 72) у Древа песни (поле 57) или в замке (поле 0), теряет очки воли. Количество очков воли, которые он должен потерять, обозначается кольцом-маркером на карточке «Лагерь героев». Затем следует выполнить инструкции, указанные справа от кольца-маркера. После этого кольцо-маркер перемещается на одно поле вниз.

Как еще разнообразить игру:

- Вы можете изменить порядок жетонов движения. Таким образом перед вами встанут совершенно новые задачи. Для этого перемешайте в закрытую жетоны движения, распределите их случайным образом по часам 2–6, а затем откройте.

stay-in-the-shadows.com

Бонусная легенда

В Легенде 2 вы впервые увидите великие войны троллей и встретите одного из трех особенных троллей. Прежде чем герои в Легенде 3 смогли посвятить себя «Последней Тени», предстояла решающая битва против троллей. Вы можете пережить это приключение в бонусной легенде, которую можно скачать бесплатно на zvezda.org.ru.

Авторы:



Андреас Кельбер, 1986 года рождения, живет со своей семьей в городе Вальсроде. Помимо разработки этого расширения, он работал инженером-вычислителем в автомобильной промышленности, получил степень магистра в области машиностроения в 2020 году и сейчас преподает в профессиональном училище. На форуме «Таверна Андора» он известен как Tapta («Тапта»).



Кристоф Клинг, 1994 года рождения, живет в Людвигсбурге, недалеко от Штутгарта. В 2020 году, помимо разработки этого дополнения, он сдал там свой первый государственный экзамен по педагогике. В «Таверне Андора» он известен как Giftknödel («Ядовитый пельмень») (с апреля 2020 года также как Phlegon («Флегон»)).

Авторы и издательство благодарят всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

Андреас и Кристоф благодарят: «Прежде всего, мы благодарим Михаэля Менцеля за то, что он доверил нам продолжение своих «Легенд Андора», за сотрудничество во время разработки и, конечно же, за его прекрасные иллюстрации, которые оживили наши идеи и наполнили их цветом. Мы благодарим Вольфганга Людтке за его редакторскую поддержку в процессе работы над этим расширением, а также за множество тестовых игровых сессий в формате «Home Office» посредством видеоконференций. Мы также хотели бы поблагодарить Маттиаса Миллера и Доротею Михельс, которые несколько раз тестировали наши легенды и дали нам подробные отзывы и ценные советы».

Андреас благодарит: «Я хотел бы поблагодарить моего сына Джошуа, который снова и снова удивлял меня прекрасными идеями, мою дочь Мерле, которая придавала столь многим тестовым играм особую нотку, и мою любимую жену Фенью. Она вытерпела все мои сырые идеи и помогла превратить их в удобную игровую механику. Кроме того, она много раз читала и редактировала множество текстов, что придало карточкам легенды особый характер. Я благодарен моим двоим братьям Тобиасу и Данкмару Кельберам, которые всегда находили время для тестовых партий. И, наконец, мои благодарности Бернхарду и Йоханнесу Тидэ за ценные отзывы и увлекательные часы в мире Андора».

Кристоф благодарит: «Я хотел бы поблагодарить Паулу Фромм и Филиппа Дойхлера за бесчисленное количество тестовых игровых раундов, конструктивную обратную связь и поддержку в формулировании различных текстов с карточек легенд. Благодарности моему брату Даниэлю Клиngu, а также Яннику Шурру, Ине Герсте, Флориану Эйсслеру, Анике Бетцель, Кармен Хёнеcс и Йозефу Габлеру за многочисленные важные тестовые партии и обсуждения. И не в последнюю очередь я благодарен также моему псу Эмилю, которому долгое время пришлось делить ковер в моей комнате с игровым полем Андора из-за нехватки места».

Редактор: Вольфганг Людтке
Иллюстрации: Михаэль Менцель
Графика: Михаэла Кинле/Финэ Тунинг

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY