

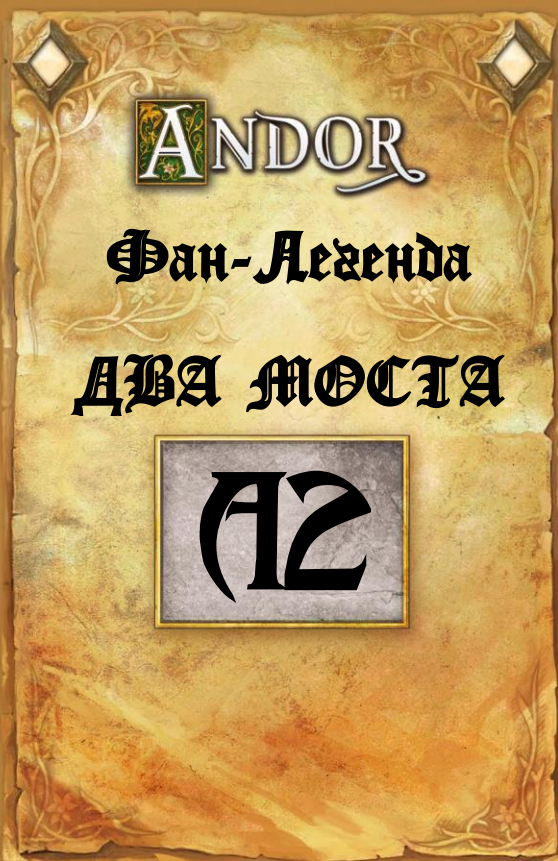
Эта легенда играется на лицевой стороне игрового поля. Сначала следуйте инструкциям на карточке «Подготовка к игре». Затем подготовьте следующие компоненты:

- фишку ведьмы,
- 8 жетонов валунов.

Далее, установите следующие дополнительные элементы на игровом поле:

- Расположите по одному жетону звездочки на клетках «В», «Е» и «N».
- Поместите по одному жетону валуна на полях 37, 43, 53, 60, 61, 69, 81 и 84.
- Поместите по одному жетону "X" на каждом из мостов между полями 16-48 и 38-39, эти мосты не проходимы в данной легенде.
- Расположите жетоны тумана правого берега (поля 8, 11, 12, 13, 16, 32) на полях 39, 40, 41, 43, 45, 65.
- Поместите по одному Горы на поля 41, 52, 58 и 65, а так же по одному Скралю на 59 и 68.

Продолжение на карточке A2 ➔



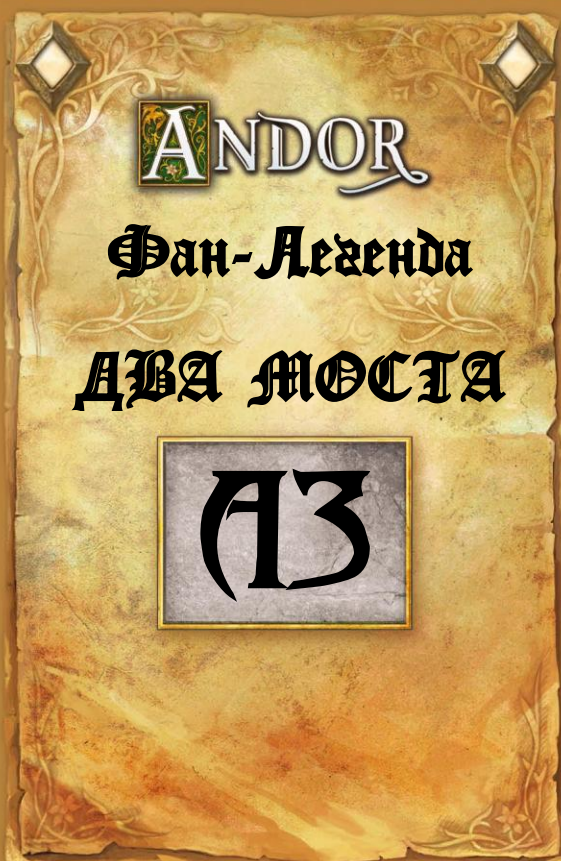
Андор находится в большом смятении! Темный Маг проник в царство, пока наши герои выполняли задание вблизи Дерева Песни. Для того, чтобы помешать героям вернуться, Варкур приказал своим монстрам уничтожить два моста, которые ведут к замку. Герои должны торопиться, потому что маг скоро захватит замок и тогда Андор будет обречен! Лесные эльфы и гномы из шахты предложили свою помощь в ремонте моста. Но время дорого, поэтому герои решили помочь им в этом.

В этой легенде, герои должны собрать необходимое количество жетонов валунов и доставить к одному из разрушенных мостов, чтобы отремонтировать его. В зависимости от того, сколько героев участвует в игре для ремонта моста необходимо доставить:

- 2 героя: 3 жетона валуна
- 3 героя: 5 жетонов валуна
- 4 героя: 7 жетонов валуна

Когда первый герой пытается взять жетон валуна, прочитайте карту легенды «Тяжёлая ноша». Цифры на обороте жетонов валунов не играют никакой роли в этой легенде.

Продолжение на карточке A3 ➔



В этой легенде, монстры двигаются, как обычно, по стрелкам, но останавливаются на полях **39** и **48**. При этом на этих полях одновременно может находиться любое количество существ. Не смотря на это, герои могут атаковать каждое существо отдельно. Мост не может быть восстановлен, если прилегающее поле к мосту (**39** или **48**) содержит хотя бы одного монстра.

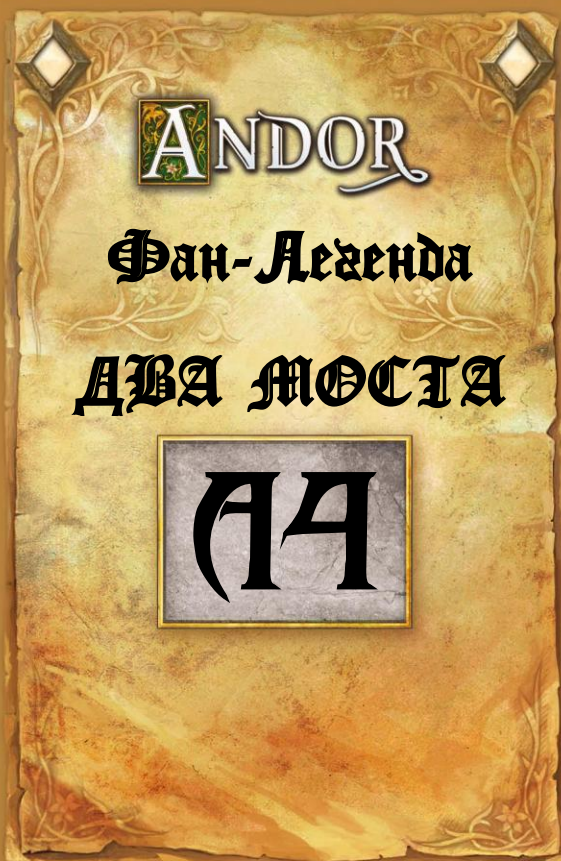
Цель легенды:

Герои побеждают, если доставят необходимое количество **жетонов валунов** на поле **39** или **48**, при этом эти поля не будут содержать существ до того как рассказчик достигнет клетки «N» на шкале легенды.

Как только задача выполнена, рассказчик немедленно перемещается на клетку «N».

Игроки могут сами решить, какой из двух мостов (**39** или **48**) будут ремонтировать.

Продолжение на карточке A4 ➔

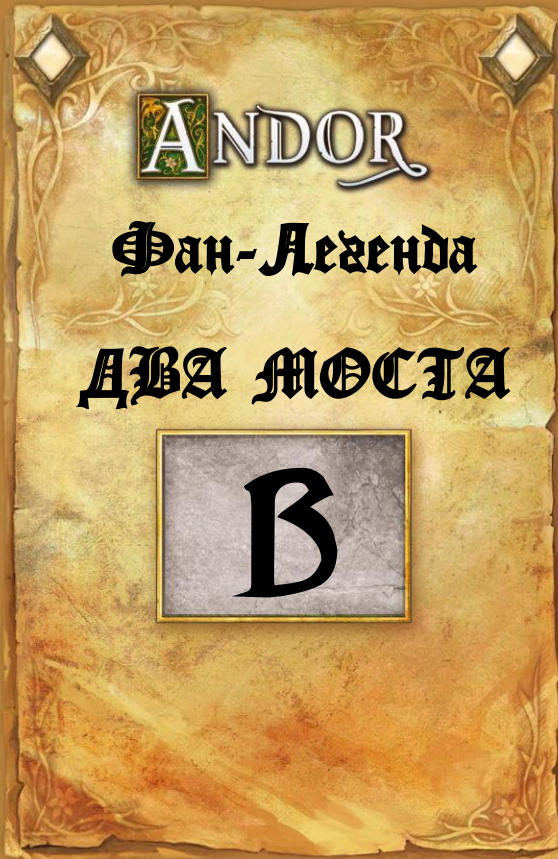


Каждый герой начинает игру с 2 очками силы и 4 золотыми. Группа получает ещё 2 очка силы.

Для того, чтобы определить положение героев, для каждого бросьте кубик и прибавьте к выпавшему результату 50. Если герой начинает игру на поле с туманом - **жетон тумана** немедленно активируется.

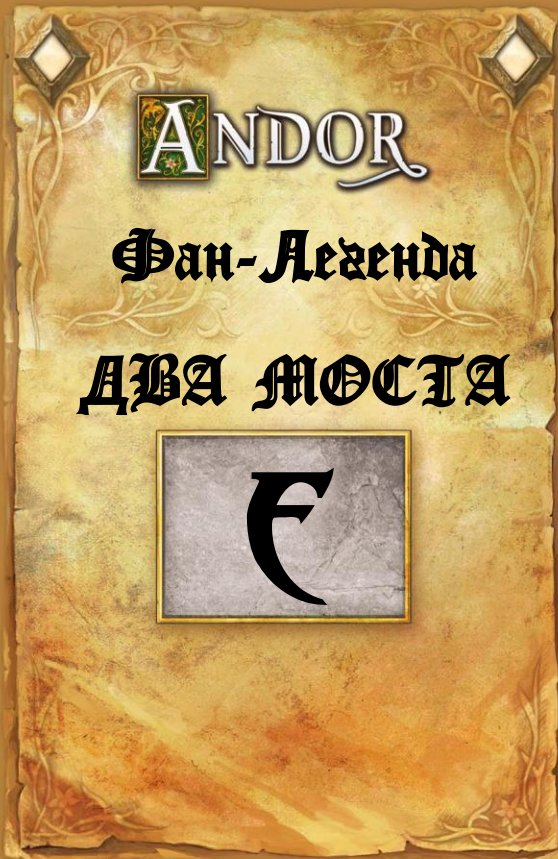
Начинает игру герой с наименьшим рангом.

Важно: перед первой игрой прочитайте карточку «Сторожевая башня».



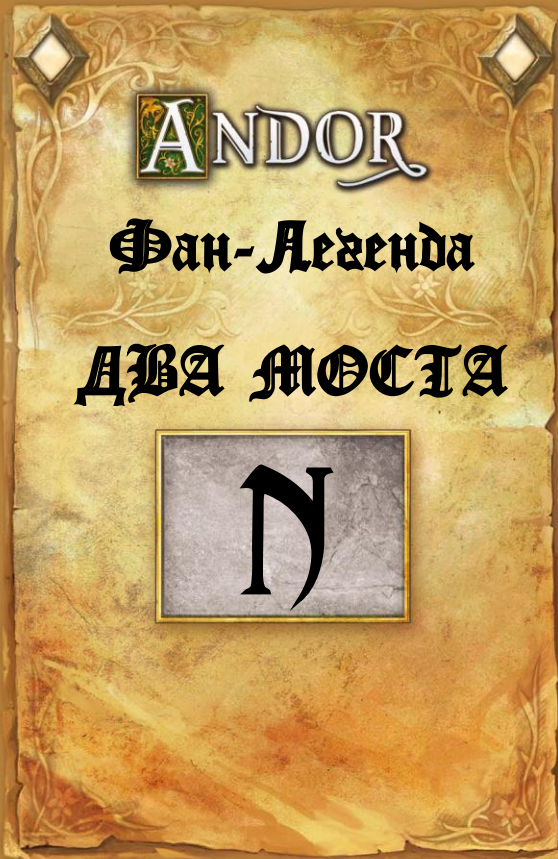
Варкур в бешенстве. Он узнал, что герои нашли способ восстановить мосты, несмотря на все принятые им меры предосторожности. Он не может допустить этого! Тёмный маг отправляет нескольких верных приспешников, чтобы уничтожить героев.

Поместите по одному **Скралю** на поля **43** и **49**.



Проклиная богов, маг посылает своих самых сильных монстров. Герои до сих пор живы. Он не может допустить возможности срыва своих планов захвата Андора.

Поместите по одному **Троллю** на поля **45** и **52**.



Герои побеждают, если:

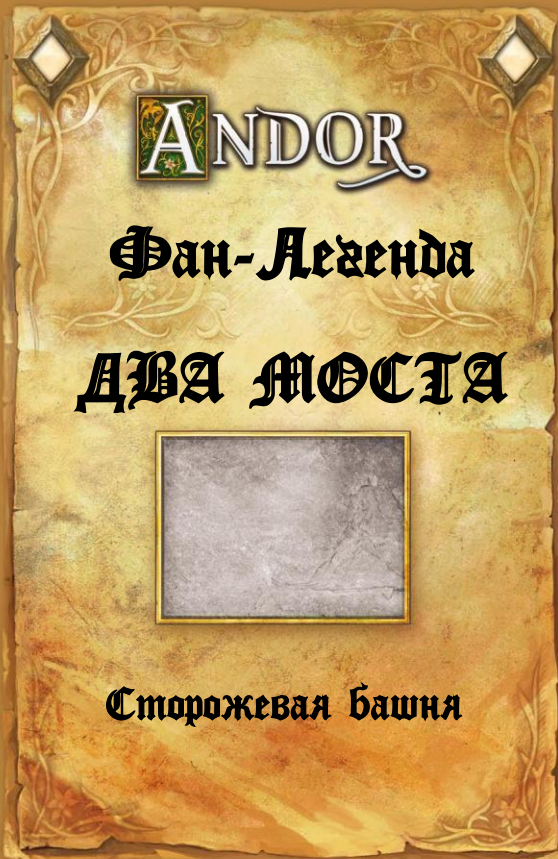
- необходимое количество **жетонов валунов** доставлено на поле **39** или **48**
и
- на этом поле нет монстров.

Героям удалось восстановить мост! Вскоре они достигли замка и остановили Тёмного мага, прежде чем он учинил большую разруху. Угроза Андору вновь

Герои проигрывают, если:

- необходимое количество **жетонов валунов** не было доставлено на поле **39** или **48**
или
- на этом поле находится хотя бы один монстр.

О, нет. Герои не успели восстановить мост вовремя. Варкур захватил замок и провозгласил себя новым правителем земель Андора. Настали тёмные времена для страны и её жителей...



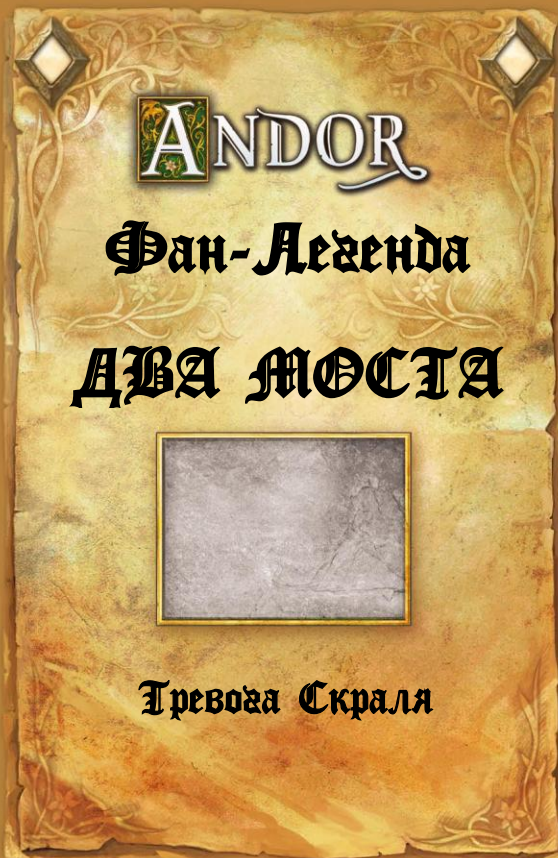
Маг уже понял, что герои просто так не сдадутся. Он немедленно приказал своим монстрам занять старую сторожевую башню в горах, чтобы помешать героям доставлять горные камни для починки моста.

Поместите **башню** на поле **83**, затем на её вершину поставьте **Скраль**. Этот **Скраль** не двигается на рассвете. Расположите по одному **жетону звёздочки** на поля **61**, **64**, **65** и **66**.

Скраль на башне следит за этими полями и бьёт тревогу как только один из героев попытается утащить **жетон валуна** с одного из этих полей.

Скраль на башне может быть атакован **луками** с отмеченных полей. Если он не будет побеждён в первом же раунде, то он бьёт тревогу.

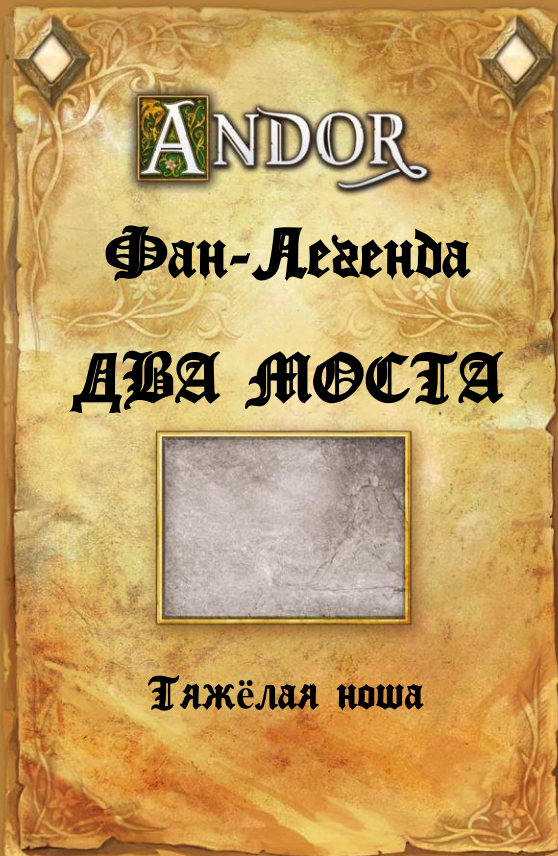
Тревога срабатывает только один раз. Как только срабатывает - читайте карточку «Тревога Скралья».



Крик разнёсся по окрестностям. С вершины сторожевой башни Скраль заметил крадущихся героев и бьёт тревогу. Раздаётся страшный рёв монстров, во весь опор несущихся через горный хребет.

Поместите **Тролля** на поле **70**, а так же **Вардраков** на поля **61** и **84**. Герой, из-за которого сработала тревога, должен немедленно бросить **жетон валуна**.

Только после того, как **Скраль** на башне будет уничтожен, герои снова смогут брать **жетоны валунов**.



Блестящая идея принести камни с гор для ремонта моста. Валуны действительно очень тяжёлые - героем придётся здорово потрудиться, однако, никто и не говорил, что это будет легко. Но это необходимо.

Когда герой находится на поле, отмеченном звёздочкой, то он может добыть один **жетон валуна** (поместите **жетон валуна** на поле для монет и драгоценных камней в карточке героя). **Жетон валуна** можно подбирать только, если на этом поле нет монстров.

Камни очень тяжёлые, поэтому герою требуется **2 часа**, чтобы переместиться с **жетоном валуна** на соседнее поле. Все остальные действия тратят обычное время.

Герой может войти на поле с монстром, когда несёт камень. Однако для дальнейшего перемещения необходимо победить этого монстра, либо дождаться, когда он сам покинет это поле (например, на рассвете).

Жетон валуна можно передавать между героями, находящимися на одном поле. **Сокол** не может переносить **жетоны валунов**.