



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

A1

Esta leyenda se compone de 12 cartas:
 A1, A2, A3, A4, B, F, N
 3 cartas «Guarida de Varkur»,
 2 cartas «Reglas de la mina»

A1

Esta leyenda se juega en la otra cara del tablero. Seguid primero las instrucciones de la **lista de comprobación**. En esta leyenda se usan las **fichas de criatura**. **Importante:** Hay que retirar las 2 fichas de criatura «1 gor en la casilla 21 - 1 troll en la casilla 23» y «1 skral en la casilla 48 - 2 de oro en la casilla 50» y devolverlas a la caja. A continuación, colocad estos componentes adicionales al lado del tablero:

- Boca abajo y mezcladas: 11 cartas de evento plateadas (sustituyen a las cartas de evento doradas), 10 cartas de evento «Lago secreto», 8 fichas de derrumbe, 11 piedras preciosas, 3 hierbas curativas, 6 piedras rúnicas y 6 pergaminos.
- Colocad las 3 cartas «Guarida de Varkur» y las 2 cartas «Reglas de la mina» a un lado.
- Colocad la bruja, la figura «enanos escudo», los trolls, los wardraks, el frasco de veneno y 3 dados negros a un lado.
- Colocad la **ficha «N»** con la cara verde hacia arriba en la letra «N» del marcador de leyenda y colocad **estrellas en B y F**.
- Colocad en cada casilla con un símbolo de diamante una **piedra preciosa** boca abajo, excepto en las casillas 0, 2, 3 y 4 que deben quedar libres. Las 4 piedras preciosas restantes se retiran del juego.
- Determinad con un dado rojo (decenas) y un dado de héroe (unidades) las posiciones de **5 de las 6 piedras rúnicas** y de **2 hierbas curativas**.

Ahora seguid leyendo en la carta de leyenda A2.



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

A2

A2

- Colocad 2 **fichas de derrumbe boca arriba en la casilla 21**.
- Colocad en la armería (casilla 27) **1 casco, 1 escudo, 1 arco y 1 odre**.

Atención: Si no os acordáis de las reglas para las **piedras preciosas**, las **llamaradas**, los **derrumbes** o el **lago secreto**, las podéis consultar en las dos cartas «Reglas de la mina». En caso contrario estas cartas no serán necesarias.

- Colocad un **gor** en las **casillas 15 y 34**.

Muy pocos saben que antes de combatir contra Tarok, el dragón los héroes tuvieron un encuentro con Varkur, el mago oscuro, que había huido a la mina de los enanos escudo. Estaba buscando en ella la magia antigua del reino. Los héroes tomaron la decisión de liberar la mina de su sombra. Pero los skrals, que siempre seguían la voluntad de Varkur, lo ocultaron de los héroes.

Tarea:

Los héroes deben encontrar a Varkur, el mago oscuro. Para ello deben encontrar **3 skrals**.

Las fichas de criatura indican dónde se encuentran los 3 skrals. Se debe encontrar a los skrals y derrotarlos. Cuando **se coloque el tercer skral** uno de los héroes debe tirar un dado de héroe. El valor indica a cuál de las 3 cartas «Guarida de Varkur» se debe dar la vuelta.

Ahora seguid leyendo en la carta de leyenda A3. →



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

A₃

A3

Objetivo de la leyenda:

La leyenda se gana cuando el narrador llegue a la ficha «N» y...

... hayan sido derrotados los 3 skrals y Varkur, el mago oscuro.

- Colocad 2 fichas de criatura boca abajo en las casillas 10, 28, 35, 41 y 43. Un héroe que entre en una de estas casillas debe terminar su movimiento ahí. Activa inmediatamente las fichas. Éstas se ejecutan una después de la otra.
- Colocad 3 fichas de criatura boca abajo en la casilla 6 y colocad un troll encima. Para poder dar la vuelta a estas fichas primero se debe derrotar al troll.

Atención: Con el catalejo también se le puede dar la vuelta a la fichas de criatura de casillas adyacentes sin tenerlas que activar (incluyendo también las 3 fichas que están debajo del troll).

Coloca la figura «enanos escudo» en la casilla 40. Los enanos escudo se pueden usar del mismo modo que el príncipe Thorald (véanse las cartas «Reglas de la mina»)

Ahora seguid leyendo en la carta de leyenda A4. →



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

A₄

A4

No hay que olvidar: Por cada criatura que llegue a la salida sur de la mina (casilla 0) se retrocede inmediatamente la ficha «N» una casilla en el marcador de leyenda. La criatura se retira inmediatamente del juego.

Importante: En el momento en que un skral entre en la casilla 0 los héroes habrán perdido la leyenda.

En esta leyenda un héroe cuyos puntos de voluntad bajen a 0 se retira del tablero. Este héroe ya no participa en la partida. Sus piedras preciosas, su oro y su equipo y objetos se colocan en la casilla donde estuvo por última vez.

Cada héroe empieza con 2 puntos de fuerza y coloca su figura en la casilla 60 (delante de la mina). El grupo recibe 5 de oro y 2 escudos dañados (es decir, con el reverso de la ficha hacia arriba). Vosotros mismos debéis decidir cómo repartirlo.

Atención: El escudo protege contra las llamaradas.

Uno de los héroes observaba la oscura entrada de la mina. «¡Cuanto antes descubramos dónde se esconde Varkur, mejor!», gritó. «¡Vamos a cazar skrals!»

Empieza a jugar el héroe que haya descargado de Internet esta leyenda.





B
 LAS
LEYENDAS
 DE
ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

B

Llegó un mensaje para los héroes desde el Árbol de las Canciones: los guardianes temían un ataque de las criaturas. Esperaban la ayuda de los héroes y de los enanos escudo.

Coloca un **pergamino boca abajo en la casilla 63** (en la copa del árbol). Cuando una criatura entre en esta casilla, se le da la vuelta al pergamino. Cada héroe que tenga más puntos de voluntad que el número indicado en el pergamino debe reducir sus puntos de voluntad a este valor.

Además, en ese momento la figura «**enanos escudo**» se retira del juego.

Los guardianes concluyeron su mensaje con una pista sobre un poderoso objeto...

Determinad ahora con un dado rojo (decenas) y un dado de héroe (unidades) la posición del **frasco de veneno**.

El veneno se puede usar dos veces (anverso y reverso de la ficha).

El héroe puede usar el veneno durante el combate, después de su tirada y antes de la reacción de la criatura. El veneno tiene 2 efectos:

1. Cuando la criatura pierde el combate, no pierde sólo la diferencia de ambos valores de combate sino que sus puntos de voluntad bajan inmediatamente a cero.
2. No hay ninguna recompensa por una criatura que es derrotada con el veneno. La criatura no se coloca en la casilla 80 sino que se retira del juego. El narrador no avanza una casilla en el marcador de leyenda.

Importante: El veneno no tiene ningún efecto contra el mago oscuro.

B



B
 LAS
LEYENDAS
 DE
ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

F

Unos relámpagos de origen mágico atravesaron las galerías de la mina. Varios fragmentos de rocas se desprendieron con gran estrépito. Varkur debía de estar cerca.

Determinar ahora, una después de otra, la posición de **6** fichas de derrumbe. Para ello se usa **un dado rojo y un dado negro**. Tirad ambos dados al mismo tiempo y **sumad sus resultados**.

Ejemplo: Un 12 en el negro y 5 en el rojo. Por tanto, se coloca una ficha de derrumbe en la casilla 17.

Se le da la vuelta a la ficha inmediatamente.

Efecto:

- a) En la casilla hay un **héroe**: el héroe pierde tantos puntos de voluntad como la cantidad indicada en la ficha de derrumbe. Un escudo protege contra ello. A continuación, la ficha de derrumbe se retira del juego.
- b) En la casilla hay una **criatura**: la criatura se retira inmediatamente del juego.

Atención: Si la criatura afectada es un skral, entonces cuenta como derrotado, lo que facilita a los héroes cumplir el objetivo de la leyenda.

Caso especial 1: Si en la casilla afectada hay un héroe y también una criatura, la criatura se retira del juego. El héroe pierde los puntos de voluntad y la ficha de derrumbe también se retira del juego.

Caso especial 2: Si el mago oscuro o los enanos escudo están en la casilla afectada, la ficha de derrumbe se retira inmediatamente del juego.

Si más adelante se tuviera que colocar una criatura en una casilla ocupada por un derrumbe, se mueve la criatura siguiendo las flechas a una casilla libre adyacente.

F



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

La liberación de la mina

N

La leyenda ha tenido un **final feliz** cuando... N
 ... se han derrotado los 3 skrals y Varkur, el mago oscuro.

¡Lo habían conseguido! Los héroes habían liberado la mina de la sombra de la magia negra. Pero lamentablemente no sería la última aparición de Varkur, el mago oscuro. Pocos años después, cuando Andor se sentía seguro tras la caída del dragón, Varkur regresó. Su transformación había sido espectacular, y sólo los héroes de Andor podían reconocer en esta espantosa criatura llamada Qurun a su antiguo adversario.

Pero esta leyenda se contará más adelante

• En esta leyenda el catalajeo es especialmente útil.
• Intentad activar la menor cantidad posible de fichas de criatura.
Consejos para la próxima vez:
 ... no se han derrotado los 3 skrals y Varkur, el mago oscuro.
 La leyenda **no ha tenido un final feliz** cuando...



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional

Guarida de Varkur

Cuando **haya sido colocado el tercer skral**, un héroe tira un dado de héroe. Si sale un

•
 o bien
 •

se da la vuelta a esta carta y se lee en voz alta.

V1/2

Varkur, el mago oscuro apareció en el lago secreto. El lago hervía furiosamente.

Coloca el mago oscuro en la **casilla 11**. Los objetos u equipo, derrumbes o criaturas que estén ahora en la casilla 11 se retiran del juego.

Atención: Si la criatura afectada es un skral, entonces cuenta como derrotado, lo que facilita a los héroes cumplir el objetivo de la leyenda.

Tarea:
 Se deben derrotar los 3 skrals y Varkur, el mago oscuro antes de que el narrador llegue a la ficha «N». Cuando se haya derrotado al **mago oscuro**, el narrador avanza inmediatamente hasta la ficha «N».

Varkur, el mago oscuro tiene los siguientes valores:
Puntos de fuerza: con 2 jugadores = 20, con 3 jugadores = 30, con 4 jugadores = 40.
Puntos de voluntad: 12.
Dados: 2 dados negros. Los resultados iguales se suman. Varkur **siempre** tiene disponibles **2 dados**, independientemente de los puntos de voluntad que tenga.

Particularidad: Los héroes que quieran combatir con el mago oscuro deben tener como mínimo **14 puntos de voluntad**. Si durante el combate un héroe pasa a tener menos de 14 puntos de voluntad, entonces ya no puede seguir participando en el combate. Varkur no se mueve al amanecer. Una criatura que entre en la casilla 11 se mueve siguiendo las flechas a una casilla libre adyacente.



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional



Guarida de Varkur

Cuando haya sido colocado el tercer skral, un héroe tira un dado de héroe. Si sale un


 o bien
 

se da la vuelta a esta carta y se lee en voz alta.

V3/4

Varkur, el mago oscuro apareció en la armería. Una espesa niebla llenó el recinto y se podía oír un sonido agudo, como de algo arañando metal.

Coloca el mago oscuro en la **casilla 27**. Los objetos u equipo que estén ahora en la casilla 27 se retiran del juego.

Tarea:

Se deben derrotar los **3 skrals** y **Varkur, el mago oscuro** antes de que el narrador llegue a la ficha «N». Cuando se haya derrotado al **mago oscuro**, el narrador avanza inmediatamente hasta la ficha «N».

Varkur, el mago oscuro tiene los siguientes valores:

Puntos de fuerza: con 2 jugadores = 14, con 3 jugadores = 20, con 4 jugadores = 30.

Puntos de voluntad: 12.

Dados: 2 dados negros. Los resultados iguales se suman. Varkur **siempre** tiene disponibles **2 dados**, independientemente de los puntos de voluntad que tenga.

Particularidad: Los héroes que quieran combatir con el mago oscuro no pueden usar objetos ni equipo. Por ejemplo, no podrían usar el escudo, el casco o la poción de la bruja, ni tampoco las piedras rúnicas o las hierbas curativas.

Atención: El héroe «arquero» puede, por supuesto y pese a estar particularidad, usar su arco.

Varkur no se mueve al amanecer.



B
LAS
LEYENDAS
DE
B

ANDOR

Leyenda adicional



Guarida de Varkur

Cuando haya sido colocado el tercer skral, un héroe tira un dado de héroe. Si sale un


 o bien
 

se da la vuelta a esta carta y se lee en voz alta.

V5/6

Varkur, el mago oscuro, se había escondido en la cámara del tesoro. Un oscuro humo salía de la cámara y un hediondo olor a aceite quemado llenaba el aire.

Coloca el mago oscuro en la **casilla 6**. Las criaturas o fichas que estén ahora en la casilla 6 se retiran del juego.

Tarea:

Se deben derrotar los **3 skrals** y **Varkur, el mago oscuro** antes de que el narrador llegue a la ficha «N». Cuando se haya derrotado al **mago oscuro**, el narrador avanza inmediatamente hasta la ficha «N».

Varkur, el mago oscuro tiene los siguientes valores:

Puntos de fuerza: con 2 jugadores = 20, con 3 jugadores = 30, con 4 jugadores = 40.

Puntos de voluntad: 12.

Dados: 2 dados negros. Los resultados iguales se suman. Varkur **siempre** tiene disponibles **2 dados**, independientemente de los puntos de voluntad que tenga.

Particularidad: Cada héroe sólo tiene tantos puntos de fuerza como el **héroe** con la **menor** cantidad de puntos de fuerza.

Ejemplo: El grupo se compone de 3 héroes. Los héroes tienen estos puntos de fuerza: 14, 12 y 6. Por tanto, cada héroe tendrá sólo 6 puntos de fuerza: es decir, en conjunto tendrían una fuerza de 6+6+6=18.

Varkur no se mueve al amanecer.



B
B

LAS
 LEYENDAS
 DE
ANDOR

Leyenda adicional
La liberación de la mina

Reglas de la mina
 Piedras preciosas, llamaradas
 y lago secreto

Reglas de la mina

Las piedras preciosas se pueden tomar. Los números de las piedras preciosas indican su valor en oro y se pueden usar para comprar a los mercaderes. No entraña ningún riesgo dar la vuelta a una piedra preciosa, pero cuando un héroe toma una piedra preciosa se producen las «llamaradas».

Si una criatura se encuentra o entra en una casilla en la que haya una piedra preciosa, la piedra preciosa se retira inmediatamente del juego. Las piedras preciosas **no** tienen la «función de desviación» que se describe en la leyenda 5.

Cuando se produce una **llamarada** un héroe tira tres dados rojos uno después del otro. El primer dado lo coloca en el espacio delante de la casilla 10, el segundo delante de la casilla 20 y el tercero delante de la casilla 30. La llamarada avanza siguiendo las flechas. Su alcance es de tantas casillas siguiendo las flechas como indique el resultado del dado. Si en alguna de las casillas afectadas hay un héroe, éste pierde tantos puntos de voluntad como el resultado de la tirada. El uso de un escudo le protege del daño. Las criaturas no se ven afectadas por las llamaradas.

Las llamaradas se detienen en los derrumbes.

Las llamaradas se activan siempre,

- a) inmediatamente cuando un héroe toma una piedra preciosa y
- b) en cada amanecer (véase el símbolo de fuego).

En cuanto un héroe entre en el **lago secreto** debe finalizar su movimiento ahí y leer inmediatamente la carta de evento superior de «Lago secreto» en voz alta.



B
B

LAS
 LEYENDAS
 DE
ANDOR

Leyenda adicional
La liberación de la mina

Reglas de la mina
 Derrumbes y enanos escudo

Reglas de la mina

Derrumbes

Las fichas de derrumbe bloquean el camino. Ni los héroes ni las criaturas pueden entrar o pasar por una casilla que tenga fichas de derrumbe. Un héroe puede retirar una ficha de derrumbe desde una casilla adyacente. Esto cuenta como una acción de «combate». Cada intento de quitar un derrumbe le cuesta al héroe 1 hora en el mercador de día.

Para retirar un derrumbe el valor de combate del héroe (puntos de fuerza más tirada de dados) debe ser como mínimo tan alto como el número de la ficha de derrumbe. Si el valor de combate es igual o superior a la suma de varias fichas, entonces se pueden quitar varias a la vez.

Los héroes también pueden retirar fichas de derrumbe en grupo.

Las fichas de derrumbe retiradas se eliminan del juego.

Atención: El halcón no puede volar por encima de una casilla con fichas de derrumbe.

Enanos escudo

A un héroe le cuesta 1 hora moverlos hasta 4 casillas.

Los enanos escudo aportan al héroe 4 puntos de fuerza adicionales en una casilla con una criatura.

Los enanos escudo no pueden tomar piedras preciosas u otras fichas ni tampoco pueden darles la vuelta. No tienen que detenerse en el lago secreto y no tienen que robar y ejecutar ninguna carta de evento. No pueden entrar o pasar por una casilla que tenga fichas de derrumbe, pero se pueden usar para retirar fichas de derrumbe en grupo. No se ven afectados por las llamaradas.