

Эта легенда разыгрывается на **обратной стороне** игрового поля. Сначала выполните указания с карточки «Подготовка к игре» из дополнения «Потерянные легенды – древние духи». Замените золотые карточки событий на серебряные. Перемешайте 10 карточек событий «Таинственное море», сформируйте из них колоду и положите возле поля 11. Найдите среди жетонов тумана Горов, колдовское зелье и флягу с водой и отложите их. Оставшиеся жетоны тумана перемешайте и разложите лицом вниз на поля тумана. **Поля 43, 47, 52 и 57** остаются свободными. Положите рядом с игровым полем **1 колдовское зелье и 4 фляги с водой** с андорской таблицы предметов, и **косяной шлем** с карточки «Тулгорская торговля». Положите **1 шлем, 1 щит, 1 лук, 1 сокола и 1 песок Темма** на поле 71. Эти 5 предметов можно купить там по 2 золотых за каждый. Уберите все остальные предметы, андорскую таблицу предметов и карточку «Тулгорская торговля» обратно в коробку. Они **не** понадобятся в этой легенде.

*Внимание: Если герой успешно использует в Таинственном море карточку 9, он выбирает один из предметов с поля 71.*

Подготовьте также следующие компоненты:

- Гномью статую «Цор», 3 «Сокровища тулгорцев», жетоны «Поле 37», 1 жетон «Древо Песни»
- 1 Казаматук, 3 жетона земли, 4 жетона огня
- 1 красный драгоценный камень, 1 пергамент с ценностью «10», 1 «Яд», 3 рунических камня (2 из них – **одного** цвета)

**Продолжение на карточке легенды А2**



Дальнейшие приготовления:

- Положите **жетон «N»** на букву N и **звездочки** – на буквы C, F и N.

Положите **жетон «Древо Песни»** на поле 63. За каждое существо, которое достигнет поля 0 или поля 63, жетон «N» немедленно перемещается на одну букву вниз. После этого существо убирается из игры.

- Поставьте фишку **Ведьма Река** на поле **63**.
- Поставьте по 1 **Арбаку** на поля **47, 52 и 57**.
- Положите по 1 **цветку Ритграса** на поля **41, 45 и 65**.
- Положите маленький символ Арбака на правого из двух Вардраков на клетке «Рассвет». Когда походит очередь активации этого символа на рассвете, **все лежащие Арбаки** снова встают.
- Положите жетон «Поле 37» на игровое поле таким образом, чтобы **поля 35 и 53 оказались соединены**. Обратите внимание: в этой легенде **нет источников**.
- Поставьте **Тулгорцев** на поле **64**.
- Поставьте **Горов** на поля **9, 16 и 67**, **Скралей** на поля **5 и 12** и **Тролля** на поле **24**.
- Герой с самым **низким** рангом ставит свою фишку на поле 17. Затем остальные герои (считая по рангам, по восходящей) ставят свои фишки в следующем порядке на поля 36, 68, 22, 67 и 40.

Продолжение на карточке легенды АЗ



После победы над статуями герои решили задержаться в шахтах щитовых гномов и помочь с ремонтом. Туннель у западных ворот был сильно поврежден и источник иссяк. Никто не знал, сколько еще продержится туннель, прежде чем обрушится. Также мост в Ротайзенштайн нуждался в срочном ремонте.

Положите пергамент лицом вверх на маленькое поле рядом со **Старым мостом**. Герой может пересекать мост, только если у него **есть** как минимум 10 очков воли.

*Обратите внимание: Существа игнорируют пергамент.*

Ранним утром герои получили послание от Реки. В лесу Арбаки все еще нападают на людей. Река хочет позаботиться о том, чтобы они вернулись обратно к своим деревьям и просит героев о помощи.

Каждый герой может применить действие «**Передвижение Реки**», чтобы, потратив 1 час на шкале времени, передвинуть ее на 4 поля (это можно делать несколько раз за ход). Герои должны найти в тумане **3 рунических камня**. Как только герой активирует жетон тумана «1 золотой» **вместо** золота он получает **1 рунический камень**. Если герой **вместе с Рекой** стоит на одном поле с Арбаком, он может сбросить 1 рунический камень. После этого Арбак возвращается обратно в свое дерево и уходит из игры. Сброс рунического камня – это действие и оно стоит герою 1 час на шкале времени.

**Продолжение на карточке легенды А4**



Как только последний Арбак покидает игру, уберите также маленький символ Арбака с клетки «Рассвет». Затем герой, который применил последний рунический камень и убрал с игрового поля Арбака, **получает 1 колдовское зелье.**

---

---

### **Задача 1:**

Все 3 Арбака должны вернуться в свои деревья, прежде чем рассказчик достигнет буквы «N».

---

---

*Герои еще не успели договориться, кто из них отправится к Реке, как к ним пришла еще одна просьба о помощи. Уже несколько дней лагерь Тулгорцев испытывал трудности. Они хотели покинуть Андор, но заблудились во тьме шахт.*

---

---

### **Задача 2:**

Тулгорцы должны покинуть шахты прежде, чем рассказчик достигнет буквы «N».

---

---

Положите **1 звездочку** на поле **60** и **3 сокровища Тулгорцев** между 1-м часом шкалы времени и полем 60. Как только Тулгорцы остановятся на поле 60, они покидают Андор и их фишка уходит **из игры**. Герой на поле 60 немедленно получает **2 из 3 сокровищ Тулгорцев** по своему выбору. Третье сокровище уходит из игры.

**Продолжение на карточке легенды A5**



Внезапно в спертom воздухе разнесся вой тревожных сирен. «Драконий огонь!» - Закричал кто-то из гномов в ужасе. «Цор пробудился!» Князь Халлгард уже рассказывал героям историю о четырех сестрах. Цор когда-то заключил дружбу с драконом и теперь последняя статуя покинула зал Хорнгорда.

Поставьте статуя **Цора** на поле **28**.

---

---

### **Задача 3:**

Цор должен быть побежден прежде, чем рассказчик достигнет буквы «N».

---

---

Положите **1 жетон огня** на поле **29**.

Положите **яд** на поле **65**. Герой может его там купить. Стоимость яда: **2 героя = 2 золотых, 3 героя = 3 золотых и 4 героя = 4 золотых**. Если герой **остановился** на одном поле с огнем, он может сбросить яд (уходит из игры), и убрать жетон огня с игрового поля. Таким образом Цор не получит дополнительную силу в бою. Если герой входит на поле с жетоном огня или перемещает туда свою фишку с помощью зеркала Такури, но не убирает сразу после этого жетон огня, он должен переместить свой жетон на 1 час вперед по шкале времени (дополнительно к действию «передвижение»).

Яд нельзя использовать против существ. Существа игнорируют Цора и огонь.

**Продолжение на карточке легенды А6**



---

---

### Цель легенды:

Цор должен быть побежден прежде, чем рассказчик достигнет буквы «N». Как только он побежден, рассказчик немедленно передвигается на букву «N».

---

---

Все 3 Арбака должны вернуться в свои деревья.

Тулгорцы должны покинуть шахты.

Битва с Цором проходит так же, как битва с существами.

У Цора **10 очков воли**. Он имеет следующее количество **очков силы**, в зависимости от количества героев:

**2 героя = 20, 3 героя = 30, 4 героя = 40.**

Цор начинает битву с **3 красными** кубиками. Одинаковые значения бросков складываются. Если у Цора становится **меньше 7 очков воли**, он кидает только 2 красных кубика.

Откройте карточку «Драконий огонь» и положите ее лицом вверх рядом с игровым полем. Боевые характеристики Цора меняются в соответствии с указаниями на карточке.

Каждый герой начинает с **2 очками силы**. Группа получает **2 очка силы, 2 золотых, костяной шлем и 1 цветок Ритграса**.

Начинает игрок с самым низким рангом.

**Важно:** Если количество очков воли у героя падает до 0, герой убирается с игрового поля и больше не участвует в игре. Даже в таком случае цели легенды должны быть выполнены в соответствии с количеством героев на начало игры.

• Поставьте **1 Гора** на поле **20** и **Скралей** на поля **13** и **24**.

*Загорелся второй драконий огонь и Цор пробудился к жизни.*

Положите **1 жетон огня** на поле **12**. Если на этом поле есть герой, он перемещается на любое соседнее поле. Наденьте на рассказчика красное кольцо-маркер. Отныне при **каждом** передвижении рассказчика Цор двигается по **кратчайшему** пути к жетону огня, который находится **ближе** к нему. Как только Цор достигает огня, жетон уходит из игры. Если огня больше нет, Цор остается на месте. Цор и существа игнорируют друг друга.

*«Идите в сокровищницу», – сказал один из гномов. «Там вы найдете Казаматук, с помощью которого можно добраться до глубоких шахт. Тамошние гномы дадут вам совет».*

Положите **Казаматук** на поле 6. Герой, который входит на поле 6, или уже стоит там, попадает в глубокие шахты. Он должен немедленно понизить свои **очки воля до 9** и положить **Казаматук** на значение «10» своей шкалы очков воли.

*Обратите внимание: До конца легенды у этого героя не может быть больше 9 очков воли.*

Затем этот герой ставит свою фишку на изображение петуха на клетке «Рассвет» и завершает свой день. На следующем рассвете в качестве первого действия он должен прочитать **карточку «Назад из глубоких шахт»**. Только тогда он узнает, на какое поле он вернется и как можно избавиться от огня.

• Поставьте **Троллей** на поля **5** и **38**.


*Еще один драконий огонь зажегся недалеко от Таинственного моря. Затем шахты заполнил оглушительный шум. Обрушился туннель у западных ворот и четвертый огонь осветил темноту.*

Уберите с игрового поля **жетон «Поле 37»**. Стоявшие на нем фишки переставьте на соответствующее поле игрового поля.

Положите по **1 жетону огня** на поля **15** и **35**.

Поставьте **1 Вардрака** на поле **24** и положите там же **драгоценный камень**. У Вардрака обычное число очков воли и кубиков, а также следующее количество очков силы: **2 героя = 10, 3 героя = 12, 4 героя = 14**.

Вардрака нельзя переместить с помощью зеркала Такури. Если Вардрак побежден, можно собрать драгоценный камень. При этом Огненный дождь не случается. Герои получают обычную награду и рассказчик продвигается вперед на 1 букву. Герой, который положит драгоценный камень на поле с жетоном огня, сможет погасить огонь. У драгоценного камня в этой легенде нет **никаких** других функций. Вардрак на рассвете передвигает драгоценный камень вместе с собой. Если он при этом вступит или будет проходить через поле с огнем, драгоценный камень уходит из игры. Огонь и Вардрак при этом остаются на поле. Обратите внимание: вместе с последним Арбаком убирается также маленький символ Арбаков с клетки «Рассвет» и Вардрак снова передвигается дважды.

**Продолжение на карточке «Огонь и вода»** 



Легенда закончилась **хорошо**, если...

...все 3 Арбака вернулись в свои деревья и...

...Тулгорцы покинули шахты и...

...Цор был побежден.

*Последний драконий огонь погас и от гномьей статуи осталось всего лишь кучка пыли во тьме шахт. Когда немного позже герои вышли из пещер и двинулись в обратный путь в Ритланд, Тулгорцы уже покинули Андор. Герои надеялись, что они не ушли слишком далеко на юг; Крадеров не слишком заботит, откуда родом их рабы. В лесах снова воцарился покой и наступила золотая осень, а затем и длинная зима. Герои вспоминали о времени, проведенном с Тулгорцами, об Арбаках, о Мересе и гномьих статуях – о времени, которое позже назовут временем «древних духов».*

...Цор не был побежден.

...Тулгорцы не покинули шахты и...

...и...

...не все 3 Арбака вернулись в свои дере-

Легенда закончилась **плохо**, если...

В ходе легенды все 4 огня входят в игру.

В отличие от того, что сказано на карточке А6, для статуи в бою действуют следующие правила:

К боевой силе Цора прибавляется самое **высокое** значение геройского кубика.



Цор получает по **2 дополнительных очка воли** за каждого героя вашей **группы**, так что максимально он может иметь **20 очков воли**.



Цор использует в бою вместо красного **черные** кубики. Их



количество зависит от его очков воли (см. характеристики существ).



Цор получает дополнительно по **2 очка силы** за каждого героя вашей **группы**.

Если герои убирают жетон огня из игры, он кладется на эту карточку, на ту клетку, где указан предмет, с помощью которого жетон огня был убран. Эффект этой клетки **больше не** действует в бою.

*Пример: Герой стоит на поле 29, сбрасывает яд, убирает огонь с поля и кладет на эту карточку – на клетку с изображением яда. Отныне Цор больше не прибавляет значение геройского кубика.*

*Всю ночь провел герой у гномов в глубоких шахтах. Они поведали ему о Цоре, драконьем огне и особой земле, с помощью которой драконий огонь можно погасить.*

Герой, фишка которого стоит на клетке «Рассвет», бросает геройский кубик и активирует соответствующий эффект:



Поставьте фишку героя на поле **20**.

Положите **по 1 жетону земли** на следующие поля:  
**2 героя** – на 27, **3 героя** – на 27 и 67, **4 героя** – 4, 27 и 67.



Поставьте фишку героя на поле **30**.

Положите **по 1 жетону земли** на следующие поля:  
**2 героя** – на 68, **3 героя** – на 64 и 68, **4 героя** – 39, 64 и 68.

**Каждый** герой, который остановится на поле с жетоном земли, может собрать жетон. Он кладется на **свободные маленькие** клетки планшета героя. Однако **только герой, который носит Казаматук**, может потушить огонь с помощью земли.

Если этот герой сбросит все доступные в игре жетоны земли на поле с огнем, он может убрать жетон огня с игрового поля.

После этого этот жетон огня кладется на соответствующее поле на карточке «Драконий огонь».

*Обратите внимание: Сокол может переносить жетоны земли.*

Вода в море начала светиться, как будто бы сама шахта хотела помочь героям в борьбе с драконьим огнем.

Положите по 1 фляге с водой на поле 11 и на буквы «Н», «J» и «К». Герой на поле 11 может собрать первую флягу. Как только рассказчик достигает буквы с флягой, происходит следующее:

Если на поле 11 нет ни героев, ни фляги, то на поле 11 кладется новая фляга. В ином случае она кладется на клетку «Рассвет». Только во время следующего рассвета эта фляга кладется на поле 11, при условии, что там нет ни героя, ни другой фляги.

Герои должны сбросить следующее количество полных фляг с водой на поле с жетоном огня, чтобы убраться огонь: **2 героя = 2, 3 героя = 3, 4 героя = 4.**

Оставшиеся фляги с водой можно использовать для действия «передвижение».

Если герой вступает на поле с жетоном огня и немедленно сбрасывает там одну или более фляг, он **не должен** за вступление на это поле передвигать свой жетон времени. Однако огонь будет потушен только тогда, когда будут сброшено требуемое количество фляг с водой.

Обратите внимание: Карточки событий «Таинственное море» используются только по 1 разу. Если колода закончится, то море можно пересекать беспрепятственно. Если карточка 10 будет активирована последней, герой **должен** сбросить очки воли (или применить одну сторону щита).