





## Bonuslegende

**De bevrijding van de mijn**

A1

Deze legende bestaat uit 12 kaarten:  
 A1, A2, A3, A4, B, F, N,  
 Varkurs schuilplaats (3x),  
 Mijnspelregels (2x)

A1

Deze legende speelt zich af in de mijn op de achterkant van het speelbord. Volg eerst de aanwijzingen van de kaart **Checklist** op. Leg de volgende zaken naast het speelbord: de 3 kaarten "Varkurs schuilplaats", de 2 kaarten "Mijnspelregels", de heks, de schilddwergen, de trollen, de wardraks, het "N"-fiche, het gif en 3 zwarte dobbelstenen.

Sorteer de volgende fiches en schud elke groep gedekt: 8 rotsblokken, 11 edelstenen, 3 geneeskrachtige kruiden, 6 runenstenen en 6 perkamentrollen. Pak de 15 monsterfiches en verwijder de 2 fiches "1 gor op veld 21. 1 trol op veld 23" en "1 skral op veld 48. 2 goud op veld 50" uit het spel. Schud de resterende monsterfiches gedekt.

Leg het **N-fiche** met de groene kant naar boven op veld "N" van het legendespoor. Leg **1 sterfiche** op elk van de lettervelden "B" en "F". Leg **1 edelsteen** gedekt op elk van de velden met een diamantsymbool, met uitzondering van velden 0, 2, 3 en 4. Doe de resterende 4 edelstenen ongezien terug in de doos. Leg **1 helm**, **1 schild**, **1 boog** en **1 waterkruik** op veld 27. Leg **2** willekeurig getrokken **rotsblokken** open op veld 21.

Lees verder op legendekaart A2.





## Bonuslegende

**De bevrijding van de mijn**

A2

A2

Schud de 11 zilverkleurige gebeurteniskaarten en de 10 groene gebeurteniskaarten (Geheimzinnig Meer) apart en leg ze als 2 gedekte stapels naast het speelbord. De goudkleurige gebeurteniskaarten zijn in deze legende niet nodig.

Bepaal de locatie van **5 van de 6 runenstenen** en **2 van de 3 geneeskrachtige kruiden** door voor elk ervan 2 dobbelstenen te werpen (zie de uitleg op de legendekaart "Runenstenen").

**Opmerking:** mochten de spelregels die in legende 4 zijn geïntroduceerd (edelstenen, vuurballen, rotsblokken en het Geheimzinnige Meer) niet meer helder voor de geest van de spelers staan, dan zijn deze na te lezen op de 2 kaarten "Mijnspelregels". Deze kaarten hebben geen andere functie.

Zet **1 gor** op elk van de velden **15** en **34**.

*Maar weinigen weten dat de helden vóór het gevecht tegen de draak Tarok nogmaals de zwarte magiër Varkur tegenkwamen. Hij was naar de mijn van de schilddwergen gevlucht, waar hij oeroude magische spreuken oefende. De helden waren naar hem op zoek om de mijn van zijn schaduw te ontdoen, maar de skrallen stredden aan de zijde van Varkur en verstopten hem diep in de levensgevaarlijke grotten. De helden moesten deze skrallen vinden, zodat de monsters hen naar de schuilplaats van de zwarte magiër konden leiden.*

Lees verder op legendekaart A3.





A3

Skrallen komen op het speelbord als gevolg van het omdraaien en afhandelen van monsterfiches. Werp 1 heldendobbelsteen direct nadat de derde skral op het speelbord is gezet. Lees dan de kaart "Varkurs schuilplaats" voor die met de dobbelsteenworp correspondeert.

**Doel van de legende:** de helden winnen als ze 3 skrallen en de zwarte magiër verslaan, voordat de verteller het veld met het "N"-fiche bereikt.

Leg 2 **monsterfiches** gedekt op elk van de velden 10, 28, 35, 41 en 43.

Een held die een van deze velden betreedt, moet zijn verplaatsing daar eindigen. Hij draait de fiches direct één voor één om en handelt ze af, te beginnen met het bovenste.

Leg 3 **monsterfiches** gedekt op veld 6 en zet er 1 **trol** op. De helden mogen de monsterfiches pas omdraaien, nadat ze de trol hebben verslagen. Deze trol beweegt bij zonsopgang niet.

**Opmerking:** een held mag een verrekijker gebruiken om monsterfiches op aangrenzende velden te bekijken zonder deze af te handelen (ook de door de trol bewaakte fiches). Deze monsterfiches blijven daarna in hun oorspronkelijke volgorde open op het speelbord liggen.

Lees verder op legendekaart A4. →



A4

Zet de schilddwergen op veld 40. De spelregels voor schilddwergen zijn gelijk aan die voor prins Thorald (zie de kaarten "Mijnspeelregels").

**Ter herinnering:** elke keer dat een monster veld 0 betreedt (de mijnuitgang), schuiven de spelers de "N"-tegel 1 veld naar beneden. Verwijder het monster daarna uit het spel.

**Belangrijk:** betreedt een skral veld 0, dan hebben de helden de legende direct verloren.

In deze legende is een held die geen wilskrachtpunten meer heeft direct uitgeschakeld. Doe zijn speelstuk in de doos. Leg zijn edelstenen, goud en voorwerpen op het veld waar hij als laatste was.

Zet alle helden op veld 60. Iedere held start met 2 **krachtpunten**. De helden ontvangen 5 **goud** en 2 **beschadigde schilden**. Bepaal in overleg wie wat krijgt.

*Een van de helden staarde naar de donkere ingang van de mijn. "Hoe sneller we weten waar Varkur is, hoe beter," riep hij uit. "Laten we op skrallenjacht gaan!"*

De held die deze legende heeft gedownload begint.







**B** **ANDOR** **B**

## Bonuslegende

### De bevrijding van de mijn

**B**

*Een bericht van de bewakers van de boom der liederen bereikte de helden: "Wij vrezen dat er op elk moment een aanval kan plaatsvinden. We hopen dat jullie en de schilddwergen kunnen helpen."*

Leg 1 perkamentrol gedekt op veld 63. Draai deze om, zodra een monster dit veld betreedt. Iedere held met meer wilskrachtpunten dan het getal op de perkamentrol moet zijn aantal wilskrachtpunten tot het betreffende getal reduceren. Doe daarna de schilddwergen terug in de doos.

*De bewakers sloten hun boodschap af met een verwijzing naar een machtig voorwerp...*

Bepaal de locatie van het gif door 2 dobbelstenen te werpen (zie de uitleg op de kaart "Runenstenen").

Een held kan het gif tweemaal inzetten (voor- en achterkant). Hij moet bepalen of hij het gif inzet na de worpen van de helden, maar vóór de reactie van het monster. Winnen de helden een gevechtsronde waarin het gif is gebruikt, dan is het monster direct verslagen, ongeacht het verschil in wilskrachtpunten. Zet het verslagen monster in dit geval echter niet op veld 80, maar verwijder het uit het spel (de verteller wordt daardoor ook niet verplaatst). De helden krijgen ook geen beloning voor een op deze manier verslagen monster.

**Opmerking:** het gif heeft geen effect tegen de zwarte magiër.



**B** **ANDOR** **B**

## Bonuslegende

### De bevrijding van de mijn

**F**

*Bliksemschichten schoten door de mijngangen, waardoor rotsblokken naar beneden stortten en de gewelfde doorgang vernietigden. Varkur moest in de buurt zijn.*

Werp 1 zwarte en 1 rode dobbelsteen en tel de resultaten bij elkaar op. Leg 1 willekeurig getrokken rotsblok open op het veld met het geworpen nummer. Herhaal dit proces totdat er 6 rotsblokken op het speelbord zijn gelegd.

*Voorbeeld: de spelers werpen '5' met de rode dobbelsteen en '12' met de zwarte dobbelsteen. Leg 1 rotsblok open op veld 17.*

Wordt er een rotsblok op een veld met een speelstuk gelegd, doe dan het volgende:

1. Staat er een monster op het betreffende veld, verwijder het dan uit het spel (geldt ook voor een skral). De helden krijgen geen beloning en de verteller wordt niet vooruitgezet.
2. Staan er 1 of meer helden op het betreffende veld, dan verliest ieder van hen zoveel wilskrachtpunten als het op het rotsblok aangegeven getal. Verwijder daarna het betreffende rotsblok uit het spel.
3. Staat de zwarte magiër of het speelstuk "Schilddwergen" op het betreffende veld, verwijder het betreffende rotsblok dan uit het spel.

Betreedt een monster een veld met een rotsblok, verplaats het monster dan direct via de pijl naar het volgende aangrenzende veld.





**ANDOR**

**Bonuslegende**

**De bevrijding van de mijn**

N

De helden hebben de legende tot een goed einde gebracht als ...

- ze 3 skrallen hebben verslagen (en/of uit het spel hebben verwijderd); en
- ze de zwarte magiër hebben verslagen.

*Gelukt! De helden hebben de mijnen van Varkurs schaduw bevrijd. Maar Varkurs optreden in de geschiedenis van Andor was verre van voorbij. Jaren later, toen Andor van vrede genoot na de val van de draak, zou de zwarte magiër terugkeren. Zijn transformatie was dramatisch, en alleen de helden zouden het afschrikwekkende monster, genaamd Qurun, herkennen als hun oude tegenstander. Maar die legende vertellen we een andere keer...*

**Tips voor een volgende keer:** de helden doen er goed aan om zo min mogelijk monsterfiches te activeren. De verreksijker is daarom een belangrijk voorwerp.

- de helden niet de zwarte magiër hebben verslagen.
- de helden niet 3 skrallen hebben verslagen (en/of uit het spel hebben verwijderd); of
- de helden niet 0 bereikt; of
- een skral veld 0 bereikt; of

De legende is **mislukt** als ...



**ANDOR**

**Bonuslegende**



**Varkurs schuilplaats**

Werp 1 heldendobbelsteen nadat de derde skral is gezet. Lees deze kaart voor bij een resultaat van

•

of

••

V1/2

De zwarte magiër Varkur rijst op uit het Geheimzinnige Meer. Het water borrelt nog even door.

Zet de zwarte magiër op veld 11. Verwijder alle voorwerpen, rotsblokken en monsters die op veld 11 liggen uit het spel.

**Doel van de legende:** de helden moeten de zwarte magiër verslaan voordat de verteller het "N"-fiche bereikt. De helden mogen de zwarte magiër niet aanvallen voordat ze 3 skrallen hebben verslagen (of uit het spel hebben verwijderd). Zet de verteller direct op het "N"-fiche nadat de zwarte magiër is verslagen.

De zwarte magiër heeft **12 wilskrachtpunten** en de volgende krachtpunten:  
bij **2 helden:** 20; bij **3 helden:** 30; bij **4 helden:** 40.

De zwarte magiër werpt 2 zwarte dobbelstenen in een gevecht (tel gelijke waarden bij elkaar op).  
**Let op:** de zwarte magiër werpt altijd met 2 zwarte dobbelstenen, ongeacht zijn aantal wilskrachtpunten!

**Speciale verdediging:** een held moet ten minste 14 wilskrachtpunten hebben om tegen de zwarte magiër te mogen vechten. Verliest een held tijdens een gevecht tegen de zwarte magiër wilskrachtpunten zodat zijn totaal lager dan 14 wordt, dan mag hij niet verder aan het gevecht deelnemen.

De zwarte magiër beweegt bij zonsopgang niet.

Betreedt een monster het veld met de zwarte magiër, verplaats het dan direct via de pijl naar het volgende aangrenzende veld.





**ANDOR**

**Bonuslegende**



**Varkurs schuilplaats**  
Werp 1 heldendobbelsteen nadat de derde skral is gezet. Lees deze kaart voor bij een resultaat van  of 

V 3/4

*De zwarte magiër materialiseerde in de wapenkamer. Een bijtende nevel vulde de kamer en schrille, op schrapend metaal lijkende geluiden weerklonken door de mijnen.*

Zet de zwarte magiër op veld 27. Verwijder alle voorwerpen, rotsblokken en monsters die op veld 27 liggen uit het spel.

**Doel van de legende:** de helden moeten de zwarte magiër verslaan voordat de verteller het "N"-fiche bereikt. De helden mogen de zwarte magiër niet aanvallen voordat ze 3 skrallen hebben verslagen (of uit het spel hebben verwijderd). Zet de verteller direct op het "N"-fiche nadat de zwarte magiër is verslagen.

De zwarte magiër heeft **12 wilskrachtpunten** en de volgende krachtpunten:  
bij **2 helden:** 20; bij **3 helden:** 30; bij **4 helden:** 40.

De zwarte magiër werpt 2 zwarte dobbelstenen in een gevecht (tel gelijke waarden bij elkaar op).  
**Let op:** de zwarte magiër werpt altijd met 2 zwarte dobbelstenen, ongeacht zijn aantal wilskrachtpunten!

**Speciale verdediging:** de helden mogen tijdens een gevecht tegen de zwarte magiër geen voorwerpen gebruiken, met inbegrip van schilden, helmen, foverdranken van de heks, bogen, geneeskrachtige kruiden en runenstenen. De boogschutter moet zich op het veld met de zwarte magiër bevinden om aan het gevecht te mogen deelnemen.

De zwarte magiër beweegt bij zonsopgang niet.

Betreedt een monster het veld met de zwarte magiër, verplaats het dan direct via de pijl naar het volgende aangrenzende veld.



**ANDOR**

**Bonuslegende**



**Varkurs schuilplaats**  
Werp 1 heldendobbelsteen nadat de derde skral is gezet. Lees deze kaart voor bij een resultaat van  of 

V 5/6

*De zwarte magiër verschool zich in de schatkamer. Donkere rookwolken ontsnapten uit de ruimte en de stank van verbrande olie vulde de lucht.*

Zet de zwarte magiër op veld 6. Verwijder alle voorwerpen, rotsblokken en monsters die op veld 6 liggen uit het spel.

**Doel van de legende:** de helden moeten de zwarte magiër verslaan voordat de verteller het "N"-fiche bereikt. De helden mogen de zwarte magiër niet aanvallen voordat ze 3 skrallen hebben verslagen (of uit het spel hebben verwijderd). Zet de verteller direct op het "N"-fiche nadat de zwarte magiër is verslagen.

De zwarte magiër heeft **12 wilskrachtpunten** en de volgende krachtpunten: bij  
**2 helden:** 20; bij **3 helden:** 30; bij **4 helden:** 40.

De zwarte magiër werpt 2 zwarte dobbelstenen in een gevecht (tel gelijke waarden bij elkaar op).  
**Let op:** de zwarte magiër werpt altijd met 2 zwarte dobbelstenen, ongeacht zijn aantal wilskrachtpunten!

**Speciale verdediging:** in een gevecht tegen de zwarte magiër heeft iedere held zoveel krachtpunten als het aantal krachtpunten van de zwakste held (het is niet van belang welke helden aan het gevecht deelnemen).  
**Voorbeeld:** er doen 3 helden mee, die respectievelijk 14, 12 en 6 krachtpunten hebben. Iedere held mag in een gevecht met de zwarte magiër maar 6 krachtpunten bij zijn dobbelresultaat optellen. Zouden alle helden aan het gevecht deelnemen, dan tellen ze  $(6+6+6)=18$  bij hun dobbelresultaat op.

De zwarte magiër beweegt bij zonsopgang niet.

Betreedt een monster het veld met de zwarte magiër, verplaats het dan direct via de pijl naar het volgende aangrenzende veld.





**ANDOR**

**Bonuslegende**  
De bevrijding van de mijn



**Mijnspelregels**  
Vuurstormen & Schilddwergen

Mijnspelregels

### Vuurballen

Bij elke vuurbal werpt een held één voor één met **3 rode dobbelstenen**. Hij legt de eerste dobbelsteen op het veld bij veld 10, de tweede bij veld 20 en de derde bij veld 30. De vuurbal volgt de pijlen. Het aantal velden dat de vuurbal (via de pijlen) bereikt, is gelijk aan het gedobbelde getal. Staat een held op één van de getroffen velden, dan verliest hij wilskrachtpunten gelijk aan de betreffende dobbelsteenworp.

**Niet vergeten:** verwijder een held met 0 wilskrachtpunten uit het spel. Het inzetten van een schild beschermt de held tegen de schade van een vuurbal. Monsters worden niet door vuurballen getroffen. Rotsblokken blokkeren een vuurbal.

Op de volgende momenten handelen de helden een vuurbal af:

- a) **elke keer** dat een held een edelsteen pakt, en
- b) bij elke zonsopgang (zie vuursymbool).

### Schilddwergen

De spelregels voor schilddwergen zijn gelijk aan die voor prins Thorald (zie de spelregels). Schilddwergen activeren en pakken geen (monster)fiches. Ze kunnen hun verplaatsing niet op veld 11 (Geheimzinnige Meer) eindigen en kunnen dus niet het trekken van de betreffende gebeurteniskaarten veroorzaken. Schilddwergen kunnen velden met rotsblokken niet betreden of passeren, maar geven wel 4 extra krachtpunten in een gevecht tegen een rotsblok als ze op een aangrenzend veld staan.



**ANDOR**

**Bonuslegende**  
De bevrijding van de mijn



**Mijnspelregels**  
Rotsblokken, edelstenen en het Geheimzinnige Meer

Mijnspelregels

### Mijninstorting

Noch helden, noch monsters, noch valken kunnen velden met rotsblokken betreden of passeren. Een held mag een rotsblok vanaf een aangrenzend veld proberen te verwijderen. Dit geldt als een standaard actie "Vechten". Zijn gevechtskracht moet ten minste zo groot zijn als de waarde van het rotsblok. Is dat het geval, dan verwijdt hij het rotsblok uit het spel. Is zijn gevechtskracht ten minste gelijk aan de som van meer rotsblokken, dan mag hij deze allemaal uit het spel verwijderen.

### Edelstenen

Helden kunnen edelstenen oppakken en op de daarvoor bedoelde bewaarplaats op hun tableau leggen en meenemen. Het getal op de edelsteen geeft diens waarde in goud aan. Het bekijken van een edelsteen met een verrekijker levert geen gevaar op, maar het oppakken van een edelsteen veroorzaakt een vuurbal.

Betreedt een monster een veld met een edelsteen, verwijder de edelsteen dan direct uit het spel. Edelstenen veranderen niet de richting waarin monsters bewegen (zoals in legende 5).

### Het Geheimzinnige Meer

Elk keer dat een held veld 11 betreedt (Het Geheimzinnige Meer) moet hij daar zijn verplaatsing eindigen. Hij trekt dan direct de bovenste kaart van de stapel groene gebeurteniskaarten en leest deze voor.