

ANDOR
 Les Légendes Oubliées
 « Esprits ancestraux »

La Quatrième Statue

A 1

Cette Légende comprend 12 cartes :
 A1, A2, A3, A4, A5, A6, C, E, N,
 1 carte « La Flamme du Dragon »,
 1 carte « Retour des Mines profondes »,
 1 carte « De l'eau et du feu »

ANDOR
 Les Légendes Oubliées
 « Esprits ancestraux »

La Quatrième Statue

A 2

ANDOR
 Les Légendes Oubliées
 « Esprits ancestraux »

La Quatrième Statue

A 3

ANDOR
 Les Légendes Oubliées
 « Esprits ancestraux »

La Quatrième Statue

A 4

Suite de la préparation :

- Placez le **jeton N** sur la lettre N et des **Étoiles** sur les lettres C, F et N.
Placez le jeton « Arbre des Chants » sur la case 63.
Dès qu'une Créature atteint la case 0 ou 63, le jeton N est immédiatement décalé d'une lettre vers le bas.
La Créature est ensuite retirée du jeu.
- Déposez le pion de la **Sorcière Reka** sur la case 63.
- Déposez 1 **Arbak** sur chacune des cases 47, 52 et 57.
- Déposez 1 **Fleur** sur chacune des cases 41, 45 et 65.
- Placez le petit jeton Arbak sur le Wardrak de droite de la case Lever du Soleil. Dès que c'est au tour de ce symbole au Lever du Soleil, **tous les Arbaks couchés** sont redressés.
- Placez la tuile « Case 37 » sur le plateau de manière à **relier les cases 35 et 53**.

Remarque : Il n'y a **pas** de Source dans cette Légende.

- Placez les **Tulgorains** sur la case 64.
- Placez des **Gors** sur les cases 9, 16 et 67, des **Skrals** sur les cases 5 et 12 et un **Troll** sur la case 24.
- Le Héros dont le rang est le **plus bas** place son pion sur la case 17. Le Héros dont le rang est le plus élevé place son pion sur la case 36, puis le second sur la case 68 et les suivants dans l'ordre sur les cases 22, 67 et 40.

Lisez maintenant la carte Légende A3. →

Cette Légende se joue au **verso** du plateau.

Suivez d'abord les instructions de la **carte Installation de l'extension** « Les Légendes Oubliées - Esprits ancestraux ». Remplacez les cartes Événement dorées par les argentées. Mélangez les dix cartes Événement « Lac Secret » et déposez la pile près de la case 11. Retirez les Gors, la Potion et la Gourde des jetons Brouillard. Mélangez les jetons restants et placez-les face cachée sur les cases Brouillard. Les cases 43, 47, 52 et 57 restent libres.

À côté du plateau, préparez 1 **Potion** et 4 **Gourdes** du plateau Objets andorains ainsi que le **Heaume à Cornes** de la carte « Marché tulgorain ». Placez 1 **Heaume**, 1 **Bouclier**, 1 **Arc**, 1 **Faucon** et 1 **Poudre de Temm** sur la case 71. Ces cinq Objets peuvent être achetés contre 2 Pièces d'Or chacun. Remettez dans la boîte **tous les autres** Objets du plateau Objets et de la carte « Marché tulgorain ». Ils ne sont **pas** utilisés dans cette Légende.
Remarque : Si un Héros peut choisir un Objet grâce à la carte « Lac Secret » n° 9, il en prend un parmi ceux de la case 71.

Préparez également :

- la Statue « Zor », 3 cartes « Les Trésors des Tulgorains », la tuile « Case 37 », 1 jeton « Arbre des Chants »
- 1 Casamatuç, 3 jetons Terre, 4 jetons Feu
- 1 Pierre Précieuse rouge, 1 Parchemin « valeur 10 », 1 Poison, 3 Pierres Runiques (dont 2 de **même** couleur)

Lisez maintenant la carte Légende A2. →

Dès que le dernier Arbak a été retiré du plateau, retirez également le petit jeton Arbak de la case Lever du Soleil.

Le Héros qui a utilisé la dernière Pierre Runique pour éliminer l'Arbak **reçoit** ensuite 1 **Potion**.

Mission 1 :

Les 3 Arbaks doivent retourner dans leurs arbres avant que le Narrateur n'ait atteint la lettre N.

Les Héros n'avaient pas encore décidé lequel d'entre eux irait rejoindre Reka quand ils reçurent un second appel de sa part. Les Tulgorains avaient quitté leur campement il y avait peu de temps. Ils voulaient sortir d'Andor, mais ils s'étaient égarés dans l'obscurité de la mine.

Mission 2 :

Les Tulgorains doivent quitter la mine avant que le Narrateur n'ait atteint la lettre N.

Placez 1 **Étoile** sur la case 60 et les 3 **Trésors des Tulgorains** entre la première Heure de la Piste du Temps et la case 60 du plateau. Dès que les Tulgorains se trouvent sur la case 60, ils quittent Andor et leur pion est **retiré du plateau**. Le Héros présent sur la case 60 reçoit alors 2 des 3 **Trésors des Tulgorains** au choix. Le troisième est retiré du jeu.

Lisez maintenant la carte Légende A5. →

Après leur victoire contre les trois Statues, les Héros prirent part aux réparations de la mine des nains du Bouclier. La source était tarie et le tunnel de la porte ouest avait été sévèrement endommagé. Personne ne savait combien de temps encore il tiendrait avant de s'effondrer. Même le pont qui menait au gisement de minerai de fer avait dû être réparé sommairement.

Placez le Parchemin face visible sur la petite case à côté du **Vieux Pont**. Un Héros ne peut traverser le Pont que s'il **possède** au moins 10 Points de Volonté.
Remarque : Les Créatures ignorent le Parchemin.

À l'aube, les Héros reçurent un message de Reka. Les Arbaks continuaient d'attaquer les humains dans le bois. Reka voulait s'assurer qu'ils retournent dans leurs arbres et elle demanda de l'aide aux Héros.

Désormais, chaque Héros peut utiliser l'action « **Déplacer Reka** » et la faire bouger de 4 cases ou moins contre 1 Heure sur la Piste du Temps (même plusieurs fois par tour). Les Héros doivent **trouver 3 Pierres Runiques** dans le Brouillard. Dès qu'un Héros active un jeton Brouillard « 1 Pièce d'Or », il reçoit à la place 1 **Pierre Runique**. Si un Héros se trouve **avec Reka** sur la case d'un Arbak, le Héros peut se séparer de 1 Pierre Runique ; l'Arbak retourne alors dans son arbre et il est retiré du jeu. L'utilisation de la Pierre Runique est une **action** et elle coûte au Héros 1 **Heure** sur la Piste du Temps.

Lisez maintenant la carte Légende A4. →



But de la Légende :

Zor doit être vaincu avant que le Narrateur n'ait atteint la lettre N. Une fois vaincu, le Narrateur est immédiatement placé sur N.
Les 3 Arbaks doivent retourner dans leurs arbres.
Les Tulgorains doivent quitter la mine.

Le combat contre Zor se déroule comme pour les autres Créatures.

Zor a **10 Points de Volonté**. En fonction du nombre de Héros, il a les **Points de Force** suivants :
2 Héros = 20, 3 Héros = 30, 4 Héros = 40.

Zor commence le combat avec **3 dés rouges**.
Les dés de même valeur sont additionnés. Si Zor a **moins** de 7 Points de Volonté, il ne combat plus qu'avec 2 dés rouges.

Révélez maintenant la carte « La Flamme du Dragon » et placez-la face visible près du plateau.
La valeur de combat de Zor varie en fonction des instructions de cette carte.

Chaque Héros commence avec **2 Points de Force**.
Le **groupe** reçoit **2 Points de Force, 2 Pièces, le Heaume à Cornes et 1 Fleur**.
Le Héros dont le rang est le plus bas commence.

Important : Si un Héros tombe à 0 Point de Force, son pion est enlevé du plateau et il est éliminé de la partie. Malgré cela, le but de la Légende doit pourtant être atteint selon les contraintes de départ.

- Placez des **Trolls** sur les cases 5 et 38.

Un autre jet de flammes flamboya non loin du lac secret. Un grondement assourdissant ébranla la mine. Le tunnel à l'ouest s'écroula et un quatrième feu perça l'obscurité.

Retirez la **tuile « Case 37 »** du plateau. Les pions posés dessus sont placés sur la case correspondante du plateau.

Déposez 1 **jeton Feu** sur chacune des cases 15 et 35.
Placez 1 **Wardrak** sur la case 24 ainsi que la **Pierre Précieuse**. Le Wardrak a les Points de Volonté et les dés habituels, ainsi que les Points de Force suivants : **10 à 2 joueurs, 12 à 3 joueurs et 14 à 4 joueurs.**

Le Wardrak ne peut pas être transféré avec le Miroir de Takuri. Lorsque le Wardrak est vaincu, la Pierre Précieuse peut être ramassée. Mais elle ne déclenche **pas** de Souffle de Feu. Les Héros reçoivent la récompense habituelle et le Narrateur avance d'une case.

Un Héros peut déposer la Pierre Précieuse sur une case avec un jeton Feu pour l'éliminer. La Pierre Précieuse n'a **pas** d'autre fonction dans cette Légende.
Au Lever du Soleil, le Wardrak se déplace en l'emportant avec lui. Si, ce faisant, il traverse ou arrive sur une case avec du Feu, la Pierre est retirée du jeu.
Le Feu et le Wardrak en revanche restent sur le plateau.
Remarque : En éliminant le dernier Wardrak, on enlève aussi le petit symbole Wardrak de la case Lever du Soleil et le Wardrak se déplace de nouveau deux fois.

Lisez maintenant la carte « De l'eau et du feu ». →

Soudain, le son des cornes résonna dans l'air étouffant. « La flamme du dragon ! », s'écria l'un des nains, terrifié. « Zor s'est réveillé ! » Le Prince Hallgard avait raconté aux Héros l'histoire des quatre frères et sœurs. Jadis, Zor avait entretenu une amitié étroite avec le dragon et, à présent, la dernière des statues venait elle aussi de quitter la halle d'Horngord...

Placez la Statue **Zor** sur la case 28.

Mission 3 :

Zor doit être vaincu avant que le Narrateur n'ait atteint la lettre N.

Déposez 1 **jeton Feu** sur la case 29.

Déposez le **Poison** sur la case 65. Un Héros peut se le procurer à cet endroit. Le Poison coûte **2 Pièces lors d'une partie à 2 joueurs, 3 Pièces à 3 joueurs et 4 Pièces à 4 joueurs**. Si un Héros est arrêté sur la case du jeton Feu, il peut utiliser le Poison (ensuite retiré du jeu) pour éliminer le jeton Feu du plateau. Vous évitez ainsi que Zor soit plus fort au combat. Si un Héros arrive sur la case d'un jeton Feu ou s'il déplace son pion sur une telle case à l'aide du Miroir de Takuri sans pouvoir immédiatement éliminer le jeton, il doit avancer sa Pierre du Temps de 1 Heure (en plus de l'action « Se déplacer »).

Le Poison ne peut **pas** être utilisé contre les Créatures. Celles-ci ignorent Zor et le Feu.

Lisez maintenant la carte Légende A6. →

- Placez 1 **Gor** sur la case 20 et des **Skrals** sur les cases 13 et 24.

Un second jet de flammes embrasa la halle et Zor reprit vie.

Placez 1 **jeton Feu** sur la case 12. Si un Héros se trouve sur cette case, il est déplacé sur la case voisine de son choix. Mettez l'Anneau de Marquage rouge sur le Narrateur. À partir de maintenant et à **chaque** mouvement du Narrateur, Zor se déplace en direction du jeton Feu le **plus proche** de lui, par le **plus court** chemin possible. Dès que Zor atteint un Feu, le jeton est retiré du jeu. Lorsqu'il n'y a plus de Feu, Zor reste sur place. Zor et les Créatures s'ignorent.

« Allez dans la salle du trésor », dit l'un des nains. « Vous y trouverez un casamatuc. Il vous permettra d'atteindre les mines profondes. Là-bas, les nains pourront sûrement vous conseiller. »

Placez le **Casamatuc** sur la case 6. Un Héros qui arrive sur la case 6 ou qui s'y trouve déjà rejoint les mines profondes. Il place ensuite son marqueur de **Points de Volonté sur 9** et le **Casamatuc** sur le 10 de sa Piste de Points de Volonté.

Remarque : Jusqu'à la fin de la Légende, le Héros ne peut avoir que 9 Points de Volonté maximum.

Le Héros pose son pion sur le Coq de la case Lever du Soleil et termine sa journée. Au prochain Lever du Soleil, lisez la **carte « Retour des Mines profondes »** avant la première action. Vous apprenez alors sur quelle case le Héros doit aller et comment éliminer un nouveau Feu.



Les quatre Feux sont mis en jeu au cours de la Légende.

Dérogant aux indications de la carte A6, la Statue obéit aux règles suivantes :

Le dé de Héros avec la valeur **la plus haute** est **ajouté** à la valeur de combat de Zor.



Zor reçoit **2 Points de Volonté supplémentaires** par Héros de votre **groupe**.
Ce faisant, il ne peut toutefois pas dépasser 20 Points de Volonté au total.



Zor utilise les dés **noirs** au lieu des dés rouges pour combattre. Leur nombre dépend du nombre de Points de Volonté en sa possession (voir la Piste des Créatures).

Zor reçoit **2 Points de Force supplémentaires** par Héros de votre **groupe**.



Lorsque les Héros éliminent un jeton Feu du plateau, il est déposé sur cette carte, sur la case montrant l'Objet qui a permis le retrait du jeton.

Tout énoncé recouvert par un jeton **ne s'applique plus** au combat.

Exemple : Un Héros se trouve sur la case 29, il se sépare du Poison, retire le jeton Feu du plateau et le pose sur cette carte, à l'endroit où est représenté le Poison. On n'ajoute donc plus de dé de Héros au résultat de Zor lors d'un combat.

La Légende **se termine bien** si...

... les 3 Arbaks sont retournés dans leurs arbres et si...

... les Tulgorains ont quitté la mine et si...

... Zor a été vaincu.

Les dernières flammes du Dragon s'évanouirent, la statue de nain n'était plus que poussière dans l'obscurité de la mine. Quand peu après les Héros quittèrent Cavern, les Tulgorains avaient déjà repris leur route et quitté Andor. Les Héros espéraient qu'ils n'iraient pas trop loin vers le sud. Les Krahders ne faisaient pas grand cas de l'origine de leurs esclaves. Le calme avait regagné le bois, l'automne était doré avant le long hiver. Les Héros repensaient souvent à leurs aventures avec les Tulgorains, aux Arbaks, à Meres et aux statues, une période que l'on surnomma bientôt le temps du « Retour des esprits ancestraux ».

La Légende **se termine mal** si...
... les 3 Arbaks ne sont pas tous retournés dans leurs arbres ou si...
... les Tulgorains n'ont pas quitté la mine ou si...
... Zor n'a pas été vaincu.

L'eau du lac se mit à frémir comme si la mine elle-même cherchait à se défendre contre la flamme du Dragon.

Placez **1 Gourde** sur la case **11** ainsi que sur les lettres **H, J et K**. Un Héros sur la case 11 peut ramasser la première Gourde. Lorsque le Narrateur atteint une lettre avec une Gourde, suivez les instructions suivantes :

S'il n'y a **ni Héros ni Gourde** sur la case 11, déposez la nouvelle Gourde sur cette case. Sinon, placez-la sur la case Lever du Soleil. Déplacez-la sur la case 11 au Lever du Soleil suivant, à condition qu'il n'y ait plus ni Gourde ni Héros dessus.

Les Héros doivent déposer des Gourdes pleines sur une case avec un jeton Feu pour l'éteindre : à **2 Héros = 2**, à **3 joueurs = 3** et à **4 joueurs = 4**. Les Gourdes restantes peuvent être utilisées pour effectuer l'action « Se déplacer ».

Si un Héros arrive sur une case avec un jeton Feu et y dépose une ou plusieurs Gourdes dans la foulée, il n'a pas à avancer sa Pierre du Temps pour son arrivée sur la case. Mais le Feu ne peut être éliminé que lorsque toutes les Gourdes requises ont été acheminées sur la case.

*Remarque : Les cartes Événement « Lac Secret » ne sont utilisées qu'une seule fois. Lorsque la pioche est épuisée, le Lac peut être passé sans encombre. Si la carte n° 10 est activée en dernier, le Héros doit **perdre** des Points de Volonté (ou utiliser un Bouclier).*

Le Héros était resté toute la nuit avec les nains des mines profondes. Ils lui avaient parlé de Zor, de la flamme du Dragon et d'une terre toute particulière qui permettait de l'éteindre.

Le Héros dont le pion se trouve sur la case Lever du Soleil lance un dé de Héros et applique la consigne correspondante au résultat :

Placez le pion du Héros sur la case **20**. Placez **1 jeton Terre** sur les cases suivantes : à **2 Héros** sur la case 27, à **3 Héros** sur les cases 27 et 67, à **4 Héros** sur les cases 4, 27 et 67.

Placez le pion du Héros sur la case **30**. Placez **1 jeton Terre** sur les cases suivantes : à **2 Héros** sur la case 68, à **3 Héros** sur les cases 64 et 68, à **4 Héros** sur les cases 39, 64 et 68.

Un Héros qui se trouve sur une case avec un jeton Terre peut le ramasser. Il est déposé sur un **petit emplacement libre** de la fiche du Héros. Toutefois, **seul celui qui porte le Casamatuc** peut éteindre un Feu à l'aide de la Terre.

Lorsque ce Héros a déposé tous les jetons Terre alors en jeu sur une case avec un Feu, il peut retirer le jeton Feu du plateau et le déposer sur la case correspondante de la carte « La Flamme du Dragon ».

Remarque : Le Faucon peut transporter les jetons Terre.