

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



Cette Légende comprend 22 cartes :
A1, A2, A3, 2 cartes A4, 2 cartes A5, E, 2 cartes G, N, 2
cartes Le Siège, 2 cartes La Sorcière, Les Nains, Les
Gardiens, 4 cartes Les plans du Mage et Variantes.

La nuit était tombée. Généralement c'était à cette heure que l'on entendait les paysans rires et chanter à la taverne. Mais cette soirée là, comme les précédentes, on n'entendait plus que le cri des généraux qui hurlaient leurs ordres depuis les remparts ainsi que les bruits de volées de flèches. La taverne avait été réquisitionnée, afin d'accueillir les blessés les moins graves. Au delà des remparts, on pouvait entendre les hurlements rauques des Gors rassemblés en masse. De temps en temps, un cor retentissait. A chaque fois qu'ils l'entendaient, les soldats perdaient un peu plus espoir car ils savaient que cela signifiait que de nouvelles créatures donnaient l'assaut, remplaçant leurs congénères tombés au combat.

Cela faisait maintenant 7 jours pour les habitants de Chaumebourg. 7 jours de siège durant lesquels les soldats luttèrent sans cesse pour repousser ces créatures. Heureusement, la ville disposait d'assez de nourriture pour tenir un hiver entier. Mais hélas, les Gors étaient mieux équipés et préparés qu'à l'accoutumé. Bien qu'ils ne disposaient pas de bélier, les Gors, d'une force impressionnante, se jetaient sur la porte Sud en espérant la faire craquer sous leurs assauts répétés. Et bien qu'ils ne disposaient ni d'arc, ni de fronde, ni même de catapulte, ils étaient capables d'assommer (et même parfois de tuer) un soldat situé à des dizaines de mètres d'eux sur les remparts, en leur lançant une simple caillasse.

A cette allure, Chaumebourg ne pourrait plus tenir très longtemps. Beaucoup trop d'hommes étaient déjà morts en défendant la ville et le moral de ses occupants diminuait d'heure en heure. D'autant plus que selon les dires de certains réfugiés, des Skrals et des Trolls étaient en route.

Cette Légende se joue sur le recto du plateau.

Suivez d'abord les consignes de la carte **Installation**.

Cette Légende nécessite les tuiles Créatures. **Important** : retirez la tuile Créature « 1 Gor sur la case 15, 1 Gor sur la case 26 ».

Lisez maintenant la carte Légende « A2 ».

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg

A2

Mettez ensuite à disposition près du plateau le matériel suivant :
Tous les pions Créatures et Personnages, les 4 jetons Paysans, 5 jetons Parchemin (de valeur 7, 8 et 10 ainsi que 2 autres de n'importe quelle valeur), la Fiole de Poison, 1 Pierre Précieuse, les jetons Éboullis, le Bouclier Fraternel, les cartes Légende Perdue 1 « **La Sorcière** », « **Les Gardiens** », « **Les Nains** », les 4 cartes « **Les plans du Mage** » et les 2 cartes « **Le Siège** ».

Puis mélangez face cachée : les 14 tuiles Créature restantes, les 3 jetons Herbes Médicinales et les 6 jetons Pierre Runique

Mise en place supplémentaire :

- Placez un **Gor** sur les **cases 1, 2, 4, 5, 6, 7, 11, 16, 18, 19, 24, 29 et 33**.
- Déterminez au hasard les positions de 5 des 6 Pierres Runiques et de 2 Herbes Médicinales en lançant 1 dé rouge (dizaine) et 1 dé de Héros (unité).
- Placez une tuile Créature sur les **cases B, D, F, H, J et L** de la Piste des Légendes. Les tuiles seront révélées lorsque le Narrateur atteindra les lettres correspondantes.
- Placez un jeton Paysan sur les **cases 28, 40, 64 et 72**.
- Placez un jeton Étoile sur les lettres E, G et N.

Par un malheureux concours de circonstances, le siège avait commencé alors que le prince Thorald était absent du château. Il devait normalement revenir très bientôt de sa mission à l'Est du royaume mais ... arriverait-il à temps?

- Placez le Prince Thorald sur la case H de la Piste des Légendes. Quand le narrateur atteindra cette case, placez le pion Prince Thorald sur la **case 60**. Le Prince restera jusqu'à la fin de la Légende.

Lisez maintenant la carte Légende « A3 ».

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



Les Héros quant à eux, étaient au château depuis le début du siège. Leur présence, et leur aide, apportait beaucoup aux soldats. Selon certains, la ville serait déjà tombée sans eux. Et beaucoup de paysans leur devaient la vie puisqu'ils étaient nombreux à avoir pu se réfugier au château au tout début du conflit.

Deux heures avant le lever du Soleil, leur nuit fut écourtée par un soldat venu leur dire que la reine exigeait leur présence dans la salle du trône.

« Nous avons besoin de vous, vous êtes notre dernier espoir ! ». Ce sont avec ces mots que la Reine accueillit les Héros. Elle leur expliqua qu'au tout premier jour du siège, des messagers avaient pu être envoyés pour quérir de l'aide auprès des Gardiens de l'Arbre des Chants et des Nains. Hélas, aucune n'aide n'était venue, et ils étaient sans nouvelle de leurs messagers. Probablement interceptés par ces vils Créatures. Des Faucons Messagers avaient donc ensuite été envoyés mais là encore, il semblait que l'ennemi les ait interceptés. « Je vous en supplie, vous devez aller demander de l'aide chez les Nains ainsi que chez les Gardiens. Et la situation s'est tellement dégradée ces derniers jours que je ne suis même pas sûre que leur aide suffise : les créatures sont partout ! Il vous faut trouver également Reka la Sorcière... Qui sait ? Peut-être pourra-t-elle nous apporter une aide toute aussi précieuse que nos autres alliés. Quoi qu'il en soit, vu la situation dans laquelle nous nous trouvons, nous serions prêt à accepter l'aide de n'importe qui. Maintenant, partez, et n'oubliez pas que votre destin est lié au nôtre : si vous échouez, Chaumebourg tombera ». Sur ces mots, la Reine remit 3 missives aux Héros, puis s'en retourna au chevet de son époux.

Missions :

- Défendez le Château contre les Créatures qui l'assiègent**
 - Apportez les 3 Parchemins aux différents alliés de Chaumebourg avant que le narrateur n'atteigne la case K .**
-
-

Lisez maintenant la carte Légende « A4 ».



ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



- Placez 3 jetons Parchemins de n'importe quelle valeur à Chaumebourg.

Très important : Dans cette Légende, les jetons Parchemins ne peuvent pas être transportés par les Faucons.

Pour vous souvenir que le temps vous est compté, placez un autre jeton Parchemin (de n'importe quelle valeur) sur la case K de la Piste des Légendes. Une fois que les trois Parchemins auront été apportés, vous pourrez alors défausser ce jeton.

Si le Narrateur atteint la case K avant que les Parchemins n'aient pu être apportés, la Légende se termine immédiatement et le Narrateur est tout de suite avancé sur la case N.

Rappel important : Les Nains sont situés sur la **case 71**, tandis que les Gardiens sont sur la **case 57** et que la Sorcière est cachée dans le Brouillard.

*Le capitaine de la garde s'approcha des Héros la mine sombre.
« J'ignore combien de temps nous tiendrons. Je ne suis même pas sûr que nous pourrions voir le lever du Soleil. La seule chose certaine, c'est que si vous ne réussissez pas à apporter ces lettres à temps, nous sommes perdus ». Il amena les Héros jusqu'au rempart Sud. De là, ils pouvaient voir de petites troupes de Gors continuer à charger les portes et les murs de la ville. « Nos soldats les repoussent vaillamment mais il y a toujours plus de Créatures en approche et nous avons de moins en moins d'hommes valides. D'après les rapports des éclaireurs qui sont parvenus à revenir en un seul morceau cette nuit, des Skrals et des Trolls seront bientôt à nos portes. C'est pourquoi il vous faut vous hâter ».*

- Placez un Skral sur les **cases 27, 31, 38 et 43** et un Troll en **case 65**.

Lisez maintenant la carte Légende « A5 ».

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



- Placez les jetons Parchemins de valeur 7, 8 et 10 à Chaumebourg.

Très important : Dans cette Légende, les jetons Parchemins ne peuvent pas être transportés par les Faucons.

Pour vous souvenir que le temps vous est compté, placez un des deux jetons Parchemin restants sur la case K de la Piste des Légendes. Une fois que les trois Parchemins auront été apportés, vous pourrez alors défausser ce jeton.

Si le Narrateur atteint la case K avant que les Parchemins n'aient pu être apportés, la légende se termine immédiatement et le Narrateur est tout de suite avancé sur la case N.

Attention : Chaque Parchemin est destiné à un allié précis. Ainsi, celui de valeur 7 doit être donné à la Sorcière (cachée dans le **Brouillard**), tandis que celui de valeur 8 doit être donné aux Nains (**case 71**). Enfin celui de valeur 10 est pour les Gardiens (**case 57**).

*Le capitaine de la garde s'approcha des Héros la mine sombre.
« J'ignore combien de temps nous tiendrons. Je ne suis même pas sûr que nous pourrions voir le lever du Soleil. La seule chose certaine, c'est que si vous ne réussissez pas à apporter ces lettres à temps, nous sommes perdus ». Il amena les Héros jusqu'au rempart Sud. De là, ils pouvaient voir de petites troupes de Gors continuer à charger les portes et les murs de la ville. « Nos soldats les repoussent vaillamment mais il y a toujours plus de Créatures en approche et nous avons de moins en moins d'hommes valides. D'après les rapports des éclaireurs qui sont parvenus à revenir en un seul morceau cette nuit, des Skrals et des Trolls seront bientôt à nos portes. C'est pourquoi il vous faut vous hâter ».*

- Placez un Skral sur les cases 27, 31, 38 et 43 et un Troll en case 65.

Lisez maintenant la carte Légende « A5 ».



ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



A5

Il jeta un œil sur les lettres toujours dans les mains des Héros. « J'ai bien peur que ces créatures ne cherchent à s'en emparer. Soyez très prudents. »

- Si un Parchemin ou un Héros qui porte un Parchemin se trouvent sur la même case qu'une Créature, le Parchemin est détruit et la Légende est aussitôt perdue. Cela est également valable si le Héros qui porte un Parchemin traverse une case occupée par une Créature. Par contre, cela n'est pas valable à Chaumebourg puisque toute Créature réussissant à entrer rejoindrait immédiatement une case Défense.

Exception importante: Si une nouvelle Créature doit être placée directement ou indirectement par l'action d'une carte Légende ou d'une Tuile Créature sur la même case que celle d'un Héros portant un Parchemin, la Créature est déplacée sur la case adjacente suivante en suivant les flèches.

- Placez tous vos Héros sur Chaumebourg.
- Chaque Héros commence avec **2 Points de Force**. Le groupe se partage **4 Points de Force**, **5 pièces d'or**, un **Arc** et une **Gourde** (vous pourrez décider de la répartition après avoir lu la carte « **Le Siège 2** »).
- Le Héros au rang le plus élevé commence.
- Dès que le Parchemin aura été remis aux nains, lisez la carte « **Les Nains** ».
- Dès que le Parchemin aura été remis à la Sorcière, lisez la carte « **La Sorcière 1** ».
- Dès que le Parchemin aura été remis aux Gardiens, lisez la carte « **Les Gardiens** ».

Lisez maintenant la carte Légende « Le Siège 1 ».

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg

A5

Il jeta un œil sur les lettres toujours dans les mains des Héros. « J'ai bien peur que ces créatures ne cherchent à s'en emparer. Soyez très prudents. »

- Si un Parchemin ou un Héros qui porte un Parchemin se trouvent sur la même case qu'une Créature, le Parchemin est détruit et la Légende est aussitôt perdue. Cela est également valable si le Héros qui porte un Parchemin traverse une case occupée par une Créature. Par contre, cela n'est pas valable à Chaumebourg puisque toute Créature réussissant à entrer rejoindrait immédiatement une case Défense.

Exception importante: Si une nouvelle Créature doit être placée directement ou indirectement par l'action d'une carte Légende ou d'une Tuile Créature sur la même case que celle d'un Héros portant un Parchemin, la Créature est déplacée sur la case adjacente suivante en suivant les flèches.

- Placez tous vos Héros sur Chaumebourg.
- Chaque Héros commence avec **1 Point de Force**. Le groupe se partage **4 Points de Force**, **5 pièces d'or**, ainsi qu'un **Arc** (vous pourrez décider de la répartition après avoir lu la carte « **Le Siège 2** »).
- Le Héros au rang le plus élevé commence.
- Dès que le Parchemin aura été remis aux nains, lisez la carte « **Les Nains** ».
- Dès que le Parchemin aura été remis à la Sorcière, lisez la carte « **La Sorcière 1** ».
- Dès que le Parchemin aura été remis aux Gardiens, lisez la carte « **Les Gardiens** ».

Lisez maintenant la carte Légende « Le Siège 1 ».

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg

E

Un coursier en piteux état, mais visiblement très heureux de trouver l'un des Héros, lui apporta un message de la reine : « Nous avons appris que deux trolls se dirigent en ce moment même vers les deux ponts menant à la forêt : ils ont l'intention de les détruire ! ».

Placez un **Troll** sur les **cases 52 et 63**.

Si le Troll de la case 52 arrive sur la case 16, le pont de corde est détruit. Placez alors un X rouge sur le pont. Même chose avec le pont de bois si le Troll de la case 63 arrive sur la case 46.

Si après la destruction d'un pont, une tuile Créature demande de placer une ou plusieurs Créatures au Nord de ce pont, défaussez la tuile et tirez en une autre parmi celles n'ayant pas été distribuées. Si c'est un jeton Brouillard Gor qui est pioché au Nord, ignorez-le.

« Elle m'a également chargé de vous remettre ces objets. Puissent-ils vous aider dans votre quête ».

S'il y a des Héros au château, ils se partagent 1 **Gourde** ainsi que 3 **Pièces d'Or**. Sinon, choisissez le Héros qui reçoit l'ensemble de ces récompenses.



ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



G

On signala la présence d'un nain, poursuivit au Nord de la ville par deux Créatures. Cependant, celui-ci avait su se montrer plus rapide qu'elles et avait réussi à les distancer. Le nain était arrivé au château.

Placez un Gor sur la **case 7** et un Skral (ou Gor s'ils sont déjà tous sur le plateau) sur la **case 15**.

Sur les remparts, une silhouette courbée s'approcha du Héros. Il reconnu immédiatement cette personne : Garz, le nain marchand. « Les temps sont durs pour les affaires. J'ai été obligé de m'enfuir en laissant tout derrière moi. Enfin... Presque tout. J'ignore si vous parviendrez à les arrêter mais au cas où prenez ça. Comme ça on ne viendra pas dire que je n'ai pas aidé. » Il tourna les talons et dit au Héros en s'éloignant : « Et, s'il vous plaît, saluez votre prochaine victime de ma part ».

Un Héros présent au château reçoit la **Fiole de Poison**.

Il peut être utilisé deux fois. Le Héros peut utiliser le Poison lors d'un combat après avoir lancé ses dés et avant la riposte de la Créature.

Le Poison a deux effets :

- 1) Quand la Créature perd des Points de Volonté, elle ne perd pas seulement la différence entre les deux valeurs de combat mais tombe immédiatement à 0 Point de Volonté.
- 2) Le Héros ne reçoit pas de récompense pour les Créatures battues grâce au Poison et le Narrateur n'avance pas d'une case sur la Piste des Légendes.

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg

G

On signala la présence d'un nain, poursuivit au Nord de la ville par deux Créatures. Cependant, celui-ci avait su se montrer plus rapide qu'elles et avait réussi à les distancer. Le nain était arrivé au château.

Placez un **Gor** sur la **case 7** et un Skral (ou Gor s'ils sont déjà tous sur le plateau) sur la **case 15**.

Important : Ne poursuivez la lecture de cette carte que s'il y a un Héros au Château. Si ce n'est pas le cas, replacez-la face cachée.

Sur les remparts, une silhouette courbée s'approcha du Héros. Il reconnu immédiatement cette personne : Garz, le nain marchand. « Les temps sont durs pour les affaires. J'ai été obligé de partir en laissant tout derrière moi. Enfin... Presque tout. J'ignore si vous parviendrez à les arrêter mais au cas où prenez ça. Comme ça on ne viendra pas dire que je n'ai pas aidé. » Il tourna les talons et dit au Héros en s'éloignant : « Et, s'il vous plaît, saluez votre prochaine victime de ma part ».

Un Héros présent au château reçoit la **Fiole de Poison**.

Il peut être utilisé deux fois. Le Héros peut utiliser le Poison lors d'un combat après avoir lancé ses dés et avant la riposte de la Créature.

Le Poison a deux effets :

- 1) Quand la Créature perd des Points de Volonté, elle ne perd pas seulement la différence entre les deux valeurs de combat mais tombe immédiatement à 0 Point de Volonté.
- 2) Le Héros ne reçoit pas de récompense pour les Créatures battues grâce au Poison et le Narrateur n'avance pas d'une case sur la Piste des Légendes.

ANDOR

Légende Perdue

1

Le siège de Chaumebourg



La Légende **se termine bien** si l'ensemble de ces objectifs sont accomplis :

- défendre le château
- remettre les 3 Parchemins à leurs destinataires
- l'ultime adversaire des Héros a été vaincu

Un nouveau cor se fit entendre. Mais cette fois, ce n'était pas un cor de Skral. Non, c'était un cor nain. Et ils n'étaient pas seuls ! Des esprits des eaux et de la terre étaient également présents, ainsi qu'un détachement de Gardiens de l'Arbre des Chants. Ils avaient tous répondu à l'appel. Bientôt, les Créatures étaient en déroute et l'on entendit plus que les hourras des habitants et des différentes troupes. Les Héros avaient réussis. La ville était sauvée... pour l'instant.

La Légende **se termine mal** si un ou plusieurs de ces objectifs

ne sont pas accomplis :

- défendre le château
- remettre les 3 Parchemins à leurs destinataires
- l'ultime adversaire des Héros a été vaincu

ANDOR

Légende Perdue 1



Le siège 1

Toute Créature tuée sur une case adjacente au château (1, 2, 4, 5, 6, 7 et 11) n'apporte **aucune** récompense et ne fait **pas** avancer le Narrateur.

Lors d'un combat contre l'une de ces Créatures, le château apporte au groupe autant de Points de Force supplémentaires qu'il y a d'emplacement Défense de libre (c'est-à-dire sans Créature dessus). Ainsi, en début de partie, à 2 joueurs, le château apporte 3 Points de Force aux joueurs. A 3 joueurs, il en apporte 2. Et à à 4 joueurs, il en apporte 1.

Il pourra en apporter davantage si des Paysans sont amenés au château et qu'aucune Créature ne parvient à entrer. Ce bonus est valable pour absolument **tous les types d'adversaire** que vous combattrez sur l'une de ces cases.

Tous les deux jours (après l'avancement du Narrateur), une nouvelle Créature apparaît sur les **cases 16, 18, 27, 31, 33 et 65** dans cet ordre. Il faudra toujours essayer d'y mettre un Skral. S'il n'y en a pas, alors vous placerez un Gor. S'il y a déjà une Créature sur cette case, la nouvelle Créature est déplacée sur la case adjacente suivante en suivant les flèches.

Vous n'avez pas à mettre en place de Créatures sur ces cases au début de la première journée (elles y sont déjà), ni au début de la prochaine.

Pour vous souvenir d'ajouter un jour sur deux une Créature sur ces 6 cases au lever du jour, placer un jeton Étoile sur chacune d'elle. Utilisez ensuite un jeton Pierre Précieuse pour compter les jours. Placez-le après le symbole du Narrateur sur le case lever du Soleil. Mettez-le face coloré visible. A chaque début de journée, après avoir avancé le jeton Narrateur, retournez-le. A chaque fois que vous le mettrez face coloré visible, il vous faudra ajouter les Créatures sur ces cases.

Lisez maintenant la carte Légende « Le Siège 2 ».

ANDOR

Légende Perdue

1



Le siège 2

Attention : Si un Héros termine son tour en possession d'un Parchemin sur l'une de ces 6 cases et que le lendemain une Créature y apparaît, alors la Légende sera perdue car le Héros aurait pu anticiper cette apparition.

Comme vous l'aurez compris, dans cette Légende, de nombreux Gors et Skrals seront placés sur le plateau. Afin d'éviter d'en manquer vous suivrez exceptionnellement les deux règles suivantes :

- 1) Lorsqu'une Créature arrive au Château, ne la mettez pas sur une case Défense mais remettez-la sur le côté du Plateau. A la place, placez sur la case Défense un jeton Éboulis.
- 2) Lorsqu'une Créature est vaincue sur une case non adjacente du Château, elle n'est pas placée sur la case 80. Remettez-la simplement à côté du plateau. Elle apporte néanmoins les récompenses habituelles et le Narrateur est tout de même avancé.

Si vous devez placer une Créature sur une case et que vous n'en avez plus de ce type de disponible (car toutes les Créatures de ce type sont déjà sur le plateau), mettez un monstre de niveau inférieur à la place. S'il n'y en a plus non plus, alors ne placez rien.

ANDOR

Légende Perdue 1



La Sorcière 1

Défaussez votre jeton Parchemin et, si vous venez d'activer son jeton Brouillard, placez la Sorcière sur la case où elle a été trouvée. Si vous venez de remettre le 3eme et dernier Parchemin, défaussez le Parchemin situé sur la case K.

Reka lu la lettre mais ne sembla pas le moins du monde surprise par ce qu'elle lisait. Lorsqu'elle eu finit elle transperça le Héros de son regard. « Oui. Je me doutais que quelque chose se tramait. Cela fait des semaines que je ressens une certaine... agitation dans cette forêt. Mes craintes sont maintenant confirmées. Je vous aiderai bien entendu. Du mieux que je le peux. Je vais en appeler aux esprits de la forêt mais les rassembler ne sera pas chose aisée et me prendra du temps. Pour le moment, tout ce que je peux faire pour vous, c'est vous préparer l'une de mes potions de puissance ».

Si le Héros qui lui a remis le Parchemin vient juste de révéler le jeton Brouillard Sorcière n'oubliez pas qu'il reçoit gratuitement une **Potion de la Sorcière**.

Le Héros s'apprêta à repartir lorsqu'elle lui murmura de se rendre à l'Ouest de la forêt. Selon elle, un Gor serait porteur d'un message qui pourrait intéresser les Héros. Mais elle lui dit de faire vite car il serait bientôt hors de portée. Le Héros lui demanda comment elle savait cela, mais elle ne lui répondit pas. Il se contenta donc de la remercier pour cette précieuse information.

Un Héros jette un de ses dés et ajoute 50 au résultat. La somme indique le numéro de la case sur laquelle se trouve un Gor (s'il n'y en a plus de disponible, défaussez le Gor présent sur la case ayant le plus grand numéro). Placer ensuite le 5eme jeton Parchemin sur la même case que lui. A chaque fois qu'il avancera, le Parchemin avancera avec lui. Pour le lui prendre, vous devrez le tuer et le récupérer sur la case.

Lisez maintenant la carte Légende « La Sorcière 2 ».

ANDOR

Légende Perdue 1



La Sorcière 2

Mais attention, ce Gor ne se dirige pas vers le château ! Il cherche à s'enfuir en passant par la **case 62**. S'il y parvient à arriver au-delà, il sera alors hors de votre portée.

Remarque : C'est à vous de déterminer l'itinéraire qui lui sera le plus rapide. Notez cependant que le Gor n'osera jamais passer par l'Arbre des Chants et que, comme il ne va pas dans la même direction que les autres, il peut se retrouver sur la même case qu'une autre Créature.

Exception : Ce Gor n'est pas intéressé par les Parchemins des Héros. Il peut donc se retrouver sur la même case qu'un Parchemin sans mettre fin à la Légende.

Mission :

Tuez le Gor portant le Parchemin afin d'en découvrir son contenu. Si les Héros ne parviennent pas à tuer le Gor avant qu'il ne s'enfuit, le Narrateur est directement placé sur la case N.

Dès que vous aurez récupéré ce nouveau Parchemin, défaussez le jeton Parchemin. Vous découvrirez alors le terrible adversaire qui menace Chaumebourg et qui doit être arrêtée coûte que coûte.

Puis lancez 1 dé de Héros si vous obtenez :

- 1, 2, 3 ou 4, lisez la carte « **Les plans du Mage** » correspondante.
- 5 ou 6, relancez.

Objectifs de la Légende :

- Défendre le Château.
 - Apporter les Parchemins aux 3 alliés de Chaumebourg.
 - Vaincre la grand ennemi qui menace Andor.
-
-

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Nains

Défaussez votre jeton Parchemin. Si vous venez de remettre le 3eme et dernier parchemin, défaussez le parchemin situé sur la case K.

Le prince Hallgard lu la missive. Il pesta dans sa barbe puis aboya des ordres à ses soldats. Enfin il se tourna vers le Héros. « Par ma barbe ! Ces satanés bestioles ne comprendront donc jamais. Mais soit. Voyons comment elles s'en sortiront face à l'armée des nains. Mais il va nous falloir un peu de temps pour rassembler nos troupes. Mon premier capitaine se chargera de tout ça. Quant à moi : je viens avec vous ».

Le Prince vous rejoint dans cette bataille. Placez le jeton des Soldats Nains sur la **case 71**. Ils pourront désormais vous soutenir dans vos futurs affrontements.

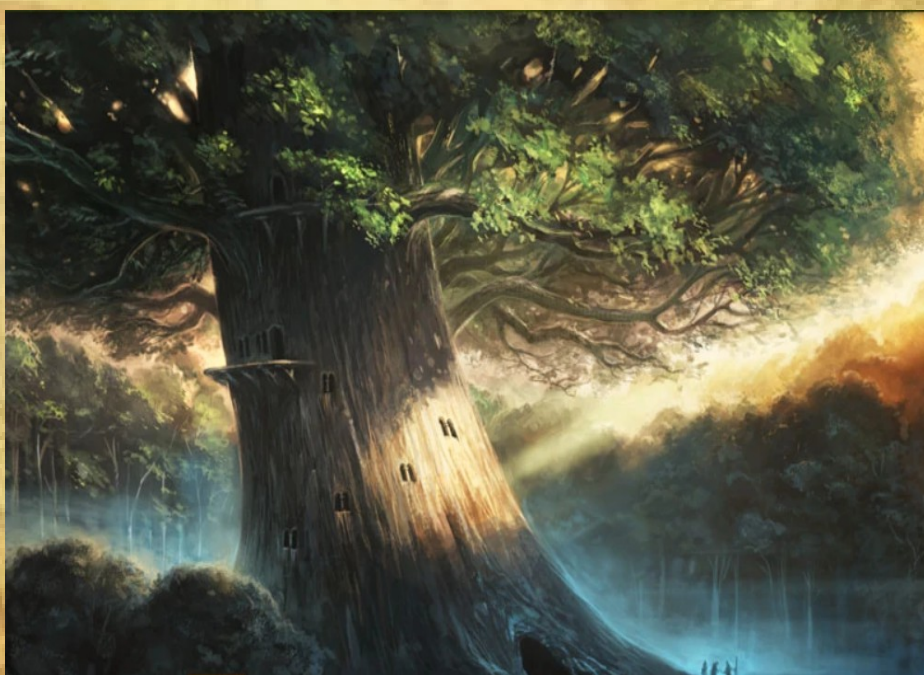
« Et tenez, pour le voyage du retour ».

Le Héros ayant remis le Parchemin reçoit **2 pièces d'or**, ainsi qu'une **Gourde**.

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Gardiens

Défaussez votre jeton Parchemin. Si vous venez de remettre le 3eme et dernier parchemin, défaussez le parchemin situé sur la case K.

Melkart lu la missive avec attention. Un mélange d'inquiétude et de tristesse se lisait sur son visage. Il regarda le Héros. « Merci d'avoir pris de tels risques pour sauver ces hommes et ces femmes. Bien entendu, nous apporterons toute l'aide nécessaire mais si ce que raconte cette lettre est exact, alors je crains que notre aide seule ne suffise pas. Le peuple des nains ainsi que Reka doivent être contactés. Et il faut espérer qu'ils accepteront d'apporter leur aide eux aussi. Quoi qu'il en soit, nous allons nous préparer et nous efforcer de rassembler le plus de force et d'équipement possible. Quant à vous, vous devez vous hâter de repartir. Mais avant, allez voir notre Conservateur. Il vous donnera un objet... spécial. Faites-en bonne usage.»

Le Héros ayant remis le Parchemin reçoit le **Bouclier Fraternel**.

Le Héros qui porte le Bouclier peut utiliser une de ses faces pour échanger ses Points de Force avec le Héros de son choix (sans être nécessairement sur la même case). Après 2 utilisations, le Bouclier est retiré du jeu. Il peut aussi être employé comme un Bouclier normal (c'est-à-dire contrer une éventuelle Perte de points de Volonté lors d'un tour de combat ou contrer une carte événements néfaste).

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Plans du Mage : Balterk

La lettre interceptée contenait des informations concernant la stratégie offensive des ennemis. Le plan était dans les premiers jours de harceler et d'affaiblir progressivement les défenses de la ville. Puis, une fois la ville suffisamment affaiblie, le chef Troll répondant au nom de Balterk, arriverait, portant plusieurs tonneaux d'explosifs conçus par le sombre mage Varkur. Une fois arrivé aux portes de la ville, il n'aurait plus qu'à faire exploser le mur Sud et la ville se retrouvera submergée.

Si le Narrateur n'a pas encore atteint la case I, placer la figurine du Troll Ivre sur la **case 65**. Sinon, la placer en **case 46**.

Mission :

Balterk doit être vaincu avant qu'il n'atteigne Chaumebourg ou bien que le Narrateur n'arrive sur N.

Une fois Balterk vaincu, déplacez le Narrateur sur N.

Points de Force : à 2 joueurs = 30, à 3 = 40, à 4 = 50.

Points de Volonté : 20

Dés : Aucun ! Le Troll fonce vers le Château et rien ne l'arrêtera... ou presque ! Il est trop lourdement équipé pour vous attaquer. Il n'est pas en mesure de se défendre et c'est pourquoi il ne vous blessera pas si votre score est inférieur à ses points de Force. Toutefois, vos coups devront être assez puissants et assez précis pour espérer le blesser.

Exception : 1) Si le Troll n'est pas vaincu lors du premier tour de combat, il continue à avancer, résolu à faire tomber les murailles de la ville. Il passe donc sur la case suivante en suivant les flèches (mais en sautant éventuellement la case si elle est occupée par un autre monstre). Cependant, si le Troll a été blessé ses Points de Volonté ne se rétablissent pas et il ne revient donc pas à 20.

2) Il se déplace après toutes les Créatures. S'il y a déjà une autre Créature sur la case de sa destination, alors il passe sur la case suivante en suivant la flèche.

3) Le poison est sans effet sur lui.

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Plans du Mage : Varkur

La lettre interceptée contenait des informations concernant la stratégie offensive des ennemis. Le plan était dans les premiers jours de harceler et d'affaiblir progressivement les défenses de la ville. Puis, leur chef, Varkur allait intervenir. Il avait en sa possession un sceptre qu'il était parvenu à confectionner avec les années. Ce sceptre, d'une puissance inégalée, avait la capacité d'ouvrir à lui toute seule une brèche gigantesque dans un mur de forteresse. Si Varkur parvenait à atteindre la ville et à utiliser son sceptre, tout serait perdue.

Lancez un dé de Héros puis ajoutez 37 au résultat. Le nombre obtenu correspond à la case où Varkur doit être placé.

Mission :

Varkur doit être vaincu avant qu'il n'atteigne Chaumebourg ou bien que le Narrateur n'arrive sur N.

Une fois Varkur vaincu, déplacez le Narrateur sur N.

Points de Force : à 2 joueurs = 20, à 3 = 30, à 4 = 40

Points de Volonté : 12

Dés : 2 dés noirs. Les dés de même valeur s'ajoutent. S'il a moins de 7 Points de Volonté, il n'a plus qu'un seul dé.

Exception : 1) Varkur étant un adepte de la magie, pour chacun des Héros qu'il affrontera, Varkur retournera l'un des dés de Héros sur sa face opposée afin de réduire la puissance de frappe de son adversaire. Varkur ne retourne pas ses propres dés. Le Héros magicien peut utiliser sa capacité spéciale pour retourner une nouvelle fois ce dé (ou en retourner un autre).

Rappel : Contrairement à Varkur qui utilise son pouvoir sur chacun des Héros qui l'affrontent, le Héros magicien ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule fois par tour de combat.

2) Il se déplace après toutes les Créatures. Il peut occuper une case en même temps qu'une Créature

3) Le poison est sans effet sur lui.

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Plans du Mage : Le Héraut Noir

La lettre interceptée contenait des informations concernant la stratégie offensive des ennemis. Le plan était dans les premiers jours de harceler et d'affaiblir progressivement les défenses de la ville. Puis, humain félon parmi les créature, le Héraut noir apparaîtrait sur le champ de bataille. Disciple de Varkur, il était muni d'une armure ensorcelée qui inspirait la peur chez tous ses ennemis. En le faisant apparaître aux côtés des Créatures après plusieurs jours de Siège, le but était de désorganiser totalement les défenseurs affaiblies aussi bien physiquement que moralement. La ville tomberait alors en quelques heures.

Si le Narrateur n'a pas encore atteint la case I, placer le Héraut noir sur la **case 26**. Sinon, le placer en **case 25**.

Mission :

Le Héraut Noir doit être vaincu avant qu'il n'atteigne Chaumebourg ou bien que le Narrateur n'arrive sur N.

Une fois le Héraut Noir vaincu, déplacez le Narrateur sur N.

Points de Force : à 2 joueurs = 20, à 3 = 30, à 4 = 40

Points de Volonté : 12

Dés : Le Héraut Noir est un combattant exceptionnel. Il lance donc tous les dés inscrits sur la ligne des Créatures. Ainsi tant qu'il aura entre 7 et 12 points de Volonté, le Héraut Noir lancera les 3 dés rouges ainsi que les 2 dés noirs. Puis, en-dessous de 7 points, il ne lancera plus que 2 dés rouges et 1 dé noir. Les dés de même valeur s'ajoutent.

Exception : 1) L'armure du Héraut est enchantée et insuffle la peur dans le cœur des êtres vivants. Les Héros désirant l'affronter doivent être sur la dernière ligne des Points de Volonté (celle avec les valeurs les plus élevées) de leur fiche Personnage. Si lors du combat, un Héros se retrouve à perdre des Points de Volonté et quitte ainsi la dernière ligne de sa fiche, alors il doit quitter le combat. Si le combat prend fin sans que le Héraut ne soit vaincu, ses points de volonté se réinitialisent
2) Il se déplace après toutes les Créatures. Il peut occuper une case en même temps qu'une Créature.
3) Le poison est sans effet sur lui.

ANDOR

Légende Perdue

1



Les Plans du Mage : Umaroth

La lettre interceptée contenait des informations concernant la stratégie offensive des ennemis. Le plan était dans les premiers jours de harceler et d'affaiblir progressivement les défenses de la ville. Puis, une créature hybride, répondant au nom d'Umaroth donnerait la charge finale. Cette terrible créature était le fruit d'expérience du sombre mage Varkur à partir d'un œuf de dragon fossilisé qu'il parvint à ramener à la vie et à transformer afin de le rendre plus « domesticable ». Il fallait l'arrêter.

Si le Narrateur n'a pas encore atteint la case I, placer la figurine du Dragon (sans ses ailes) sur la **case 70**. Sinon, le placer en **case 67**.

Mission :

Umaroth doit être vaincue avant qu'il n'atteigne Chaumebourg ou bien que le Narrateur n'arrive sur N.

Une fois Umaroth vaincu, déplacez le Narrateur sur N.

Points de Force : à 2 joueurs = 20, à 3 = 30, à 4 = 40

Points de Volonté : 14

Dés : 2 dés noirs. Les dés de même valeur s'ajoutent. S'il a moins de 7 Points de Volonté, il n'a plus qu'un seul dé.

Exception : 1) Umaroth, bien que dépourvu d'aile, est capable de franchir de grandes distances en un temps record. Il se déplace après toutes les autres Créatures. Lorsqu'il se déplace, il se déplace instantanément de 3 cases. S'il y a déjà une autre Créature sur la case où il s'arrête, alors il passe sur la case suivante en suivant la flèche.

2) Le poison est sans effet sur lui.

ANDOR

Légende Perdue

1



Variantes

- Vous pouvez jouer avec la variante du **Troll Ivre**. Mais si au moment de tirer l'une des cartes « **Les plans du Mage** » vous piochez la carte numéro 1, le Troll aura finit par dessoûler. Remplacez-le alors par une figurine de Troll normal. S'ils sont déjà tous sur le plateau, défaussez simplement le Troll Ivre et utilisez sa figurine pour jouer **Balterk**.
- A 5 ou 6 joueurs, il est tout à fait possible de jouer avec la variante « **Le Héraut Noir** » même si la carte n°3 « **Les plans du Mage** » est tirée. Il y aura alors 2 Héraut Noir : le Boss Final et celui qui lui apporte le bonus de Points de Force.
- La variante du **Bouclier Fraternel** n'est pas disponible puisqu'elle est intégrée directement au scénario.
- Pour compliquer davantage la partie, il est possible de descendre le jeton N de 2 cases maximum ou bien de ne pas utiliser le carte G de la Légende.