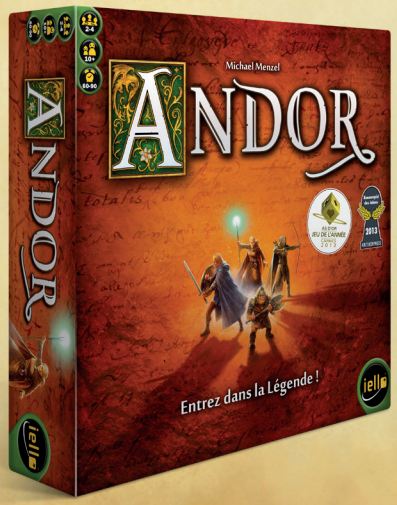
ANDOR

La Marche des Trolls

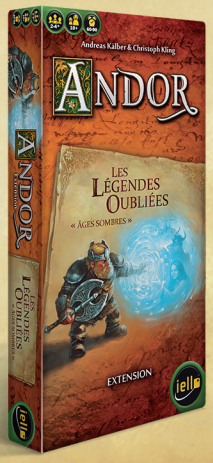
Andreas Kälber et Christoph Kling

À peine le terrible chapitre des Âges sombres était-il clos qu'une nouvelle aventure attendait déjà les Héros. Au loin s'avançait une armée de Trolls dont la force était nettement supérieure à celle des Héros et de leurs alliés réunis. La prudence était de mise. Mais était-ce réellement le destin des Héros de se mêler aux Guerres trolles ?

Cette Légende bonus se déroule entre les Légendes « Terre étrangère » et « La Dernière Ombre » de l'extension *Âges sombres*. Pour y jouer, il vous faut un exemplaire du **jeu de base** ainsi que l'**extension** des *Légendes Oubliées : « Âges sombres »*.



+



ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

A1

Cette Légende comprend 16 cartes :
A1, A2, A3, A4, B, F, I, N1, N2,
« Le Gardien du Temps », « Pistage »,
« Les Lumières de la Montagne », 3 cartes
« Armée des Trolls », « Complexifier le jeu »

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

A2

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

A3

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

A4

© 2021 IELLO

Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

- Placez **1 jeton Étoile** sur les lettres **B**, **F**, **I** et **N**.
- Placez la **Tour** sur la case **17**.
- Lancez 1 dé rouge (dizaines) et 1 dé de Héros (unités) pour déterminer les positions de **2 Herbes Médicinales**.
- Placez **2 jetons Flèche** comme suit pour indiquer les nouvelles trajectoires de déplacement :
  - de la case 16 à la case 17
  - de la case 61 à la case 64
- Placez les **3 autres jetons Flèche** face cachée pour masquer les flèches imprimées qui mènent hors des cases **16**, **17** et **61**. Les Créatures qui atteignent la case 17 ne peuvent pas continuer à se déplacer.
- Mélangez les 3 cartes « Armée des Trolls » et placez-en 1 sur chacune des lettres **B**, **C** et **D**. Dès que le Narrateur atteint les cases indiquées, lisez la carte correspondante. Lisez en priorité les autres cartes Légende.

Peu de temps s'était écoulé depuis la victoire des Héros contre les alliés de Rudnar. D'ailleurs, ils n'avaient toujours aucune trace de lui. Melkart fit appeler les Héros : quelqu'un les demandait à l'Arbre des Chants. Qui cela pouvait-il bien être ?

Mission :
Rendez-vous à l'Arbre des Chants (case 57) pour découvrir qui y attend les Héros et pourquoi. Dès qu'un Héros atteint cette case, lisez la suite sur la **carte « Le Gardien du Temps »**.

Lisez maintenant la carte Légende A3.

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

Prenez les 10 cartes Destin et retirez les cartes nº 1, 3, 5 et 7 du paquet. Mélangez les cartes restantes et placez-les à proximité du plateau. Placez également le matériel suivant à proximité du plateau de jeu :

- l'**Anneau de marquage**, les **4 Objets Dons des Nains du Bouclier**, **5 jetons Flèche**, les **8 jetons Ombre**, **2 jetons Paysan**, la **Tour** et les **3 X rouges**
- les **pions Harthalt**, **Gardiens de l'Arbre des Chants**, les **Nains du Bouclier**, le **Troll Géant**, le **Chef des Trolls**, le **Troll Berserker** et la **Monture Wardrak**
- les items suivants, face cachée et mélangés : les **3 Herbes Médicinales**, les **6 Parchemins**, **6 Pierres précieuses** (3 Pierres « 2 » et 3 Pierres « 4 »), les **8 Pierres d'hématite**, les **8 jetons Éboulis**, les **6 jetons Lieu**

Instructions supplémentaires :

- prenez la **tuile plateau « Tour/Fort »** (face « Fort de Brandur » (case 0) et placez-la sur la case **0**. Prenez ensuite la **tuile plateau « case 72 »** (face « Étal d'Erloth ») et placez-la sur la case **72**.
- placez la **tuile plateau « Camp des Trolls »** (case 39) sur la case **39**. Dès qu'une Créature atteint la case 39, placez-la immédiatement sur un Tonneau libre : vous ne pouvez plus la combattre. S'il n'y a plus de Tonneau libre, placez cette Créature et les prochaines qui atteignent la case 39 au-dessous des Tonneaux de cette case. Pour atteindre le Camp des Trolls ou le traverser, un Héros doit posséder **au moins 14 Points de Volonté**. Seuls les Héros et les Créatures peuvent se rendre sur la case 39.

Lisez maintenant la carte Légende A2.

Le Grand Troll avait pris la fuite, mais il pouvait revenir à tout moment avec des renforts. Les Humains avaient bien construit une barricade sur le pont du marché, mais leurs deux plus grands commandants, Brandur et Harthalt, étaient partis… Il fallait à tout prix que la barricade tienne jusqu'à leur retour.

- Placez **1 Gor** sur les cases **27** et **46**, **1 Skral** sur les cases **26** et **61** et **1 Troll** sur les cases **44** et **64**.
- Placez les **8 jetons Éboulis** face cachée sur le pont du marché (entre les cases 38 et 39). Leur ordre n'a pas d'importance. Tant que le pont est bloqué, personne ne peut le traverser.
- Placez l'**Anneau de marquage** sur le **symbole Puits de la case Lever du Soleil**. Chaque fois que les effets de ce symbole sont appliqués, retirez **autant de jetons Éboulis** du pont qu'il y a de **Créatures sur les Tonneaux** de la case 39.

Mission :
Assurez-vous que la barricade ne cède pas avant que le Narrateur atteigne la lettre **F** de la Piste des Légendes.

Chaque Héros commence avec **2 Points de Force**. Le groupe reçoit **4 Pièces d'Or**. En commençant par le Héros de rang le plus bas et en suivant l'ordre croissant, chaque Héros peut choisir et prendre **1 Objet Dons des Nains du Bouclier**. Placez les éventuels Dons restants sur la case **0**.

Chaque Héros se place sur l'une des cases de départ de cette Légende : **0**, **17**, **38** et **72**.

Le Héros de rang le plus élevé commence.

Pour rendre la partie plus difficile, lisez maintenant la carte Légende « Complexifier le jeu ».

L'ambiance était tendue au Fort. La nuit dernière, une agitation générale s'était emparée de ses occupants quand on avait remarqué la fuite d'un traître. Ce félon avait dérobé les deux imposants boucliers de Brandur et de Harthalt. Ces derniers, accompagnés de quelques volontaires, s'étaient aussitôt lancés à sa poursuite. Cela faisait maintenant un moment qu'ils étaient partis, et les Humains se retrouvaient sans chefs.

- Placez la **carte « Pistage »** face visible à côté du plateau et placez le **jeton Lieu 40** sur la plus haute case libre de cette carte. (Ignorez le texte correspondant.)
- Révélez ensuite le premier jeton Lieu de la pile et placez-le sur la case correspondante.

Dès qu'un Héros atteint une case où se trouve un jeton Lieu, placez ce dernier sur la plus haute case libre de la carte « Pistage » et lisez le texte correspondant. Révélez ensuite le prochain jeton Lieu et placez-le sur la case qu'il indique.
Remarque : si vous tirez le jeton Lieu 33/34, placez-le au choix sur la case 33 ou 34.

Mission :
Partez à la recherche de Brandur et de Harthalt. Pour ce faire, rassemblez tous les jetons Lieu sur la **carte « Pistage »** et suivez les instructions de celle-ci. Tous les jetons Lieu doivent être placés sur la carte « Pistage » avant que le Narrateur n'atteigne la lettre **N** de la Piste des Légendes.

Lisez maintenant la carte Légende A4.

© 2021 IELLO
Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

B

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

F

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

I

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

N1

© 2021 IELLO

Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

Si plus aucun jeton Éboulis ne se trouve sur le pont du marché, la Légende est immédiatement **perdue**.

En unissant leurs forces, les Trolls étaient venus à bout de la barricade du pont.

Placez maintenant l'**Anneau de marquage** sur le pion Narrateur. Retirez du plateau tous les jetons Éboulis ainsi que la tuile plateau « Camp des Trolls » (39) et replacez toutes les Créatures qui s'y trouvaient sur la case 39. Ces dernières forment l'armée des Trolls. Contrairement à la règle habituelle, plusieurs Créatures peuvent se trouver simultanément sur cette case. Il n'est pas possible d'attaquer les Créatures de l'armée. Les Créatures qui atteignent la case de l'armée ne sautent pas cette case : elles rejoignent obligatoirement l'armée. Chaque fois que le Narrateur avance, l'armée des Trolls avance elle aussi en direction de la Vieille Tour. Pour ce faire, déplacez toutes les Créatures de l'armée d'1 case dans le sens des flèches.

Placez **1 Gor** sur la case **55** et **1 Wardrak** sur la case **52**.

À partir de maintenant, il est possible d'attaquer les 3 Grands Trolls qui se trouvent dans l'armée. En revanche, il est toujours impossible d'attaquer les autres Créatures de l'armée.

Chaque Grand Troll de l'armée obtient des Points de Force supplémentaires pour chaque Créature normale faisant partie de l'armée : **1 Point de Force** pour **2 Héros**, **2 Points de Force** pour **3 Héros**, **3 Points de Force** pour **4 Héros**.

But de la Légende :
Vous devez vaincre les 3 Grands Trolls. Dès qu'ils ont été vaincus, placez le Narrateur sur la lettre **N** de la Piste des Légendes.

Le soleil devint pâle et les ténèbres s'abattirent sur le royaume. Personne ne savait d'où venaient ces Ombres, mais partout où elles apparaissaient, elles semblaient répandre désespoir et vague à l'âme.

Placez **2 jetons Ombre** sur chacune des lettres **C**, **D**, **E** et **F** de la Piste des Légendes. Dès que le Narrateur atteint ces cases, lancez 1 dé rouge (dizaines) et 1 dé de Héros (unités) pour déterminer la position de ces jetons Ombre. Si un jeton Ombre se trouve déjà sur la case obtenue, relancez les dés. N'activez les autres cartes Légende qu'après avoir effectué cette étape.

- Lorsqu'un Héros atteint une case où se trouve un jeton Ombre ou une case adjacente à un jeton Ombre, il doit immédiatement terminer son déplacement et perd 1 Point de Volonté. Un Héros ne peut pas se rendre sur l'une de ces cases si cela implique qu'il perde son dernier Point de Volonté.
- Quand une Créature se trouve sur une case avec un jeton Ombre, placez-la sur ce jeton. La Créature ne peut plus se déplacer tant que le jeton Ombre n'a pas été retiré. Cette règle ne s'applique ni aux Grands Trolls ni aux Créatures de l'armée des Trolls (ce point sera expliqué plus tard).

Dans Cavern, seules les pierres précieuses avaient pu venir à bout des Ombres. Peut-être qu'elles pourraient aussi leur être utiles ici...

Mission :
Rendez-vous à la Mine (case 71). Dès qu'un Héros atteint cette case, lisez la suite sur la **carte « Les Lumières de la Montagne »**.

La Légende **se termine bien** si…
… les 3 Grands Trolls ont été vaincus, et…
… tous les Héros ont accompli leur destin, et…
… Harthalt a été retrouvé, et…
… le Fort de Brandur a été sauvé.

À peine le dernier Grand Troll fut-il vaincu que des cors retentirent à l'est. La troupe de Brandur était de retour. Leurs forces enfin réunies, les Humains vinrent facilement à bout des derniers ennemis. La Vieille Tour avait subi de nombreux dégâts. Tout était en ruine. Une fois les dernières Créatures abattues ou en fuite, les Héros se tournèrent vers Brandur, qui s'adressait à un homme ligoté : « À cause de ta trahison, nous n'avons pas pu leur porter le coup de grâce. Tu nous as condamnés à les affronter et nous avons subi de lourdes pertes. Et comme si cela ne suffisait pas, le Bouclier de Gardétoile a été perdu par ta faute. » Il s'interrompit et ferma les yeux. Il marqua une pause puis lança d'un ton étonnamment glacial : « Je te maudis Rudnar ! Puisses-tu ne jamais trouver la paix tant qu'elle ne te sera pas accordée ! »

Lisez maintenant la carte Légende N2. →

La Légende **se termine mal** si…
… les 3 Grands Trolls n'ont pas été vaincus, ou si…
… tous les Héros n'ont pas accompli leur destin, ou si…
… Harthalt n'a pas été retrouvé, ou si…
… le Fort de Brandur n'a pas été sauvé.

À la Vieille Tour, une décision devait être prise. Les Humains ne pourraient s'en sortir que s'ils parvenaient à vaincre les Trolls qui dirigeaient l'armée. Harthalt était le premier Héros d'Andor ! Il avait accompli des actes héroïques, armé de son Bouclier d'Embrasie. Mais ce feu, brillant d'une lueur argentée, ne brûlait pas que ses ennemis.

L'armée des Trolls continue à avancer. Chaque fois que le Narrateur avance, lancez 1 dé noir et lisez le paragraphe correspondant ci-dessous. Si nécessaire, relancez le dé (par ex. si vous n'avez plus de X rouge).
Marquez le **pion Harthalt** d'1 jeton Étoile.

- Pour mettre le Bouclier d'Embrasie en jeu, retirez du plateau le jeton Étoile de Harthalt ainsi qu'une Créature (autre qu'un Grand Troll) se trouvant sur la même case que lui.
- Tous les Héros se trouvant sur la même case que Harthalt tombent immédiatement à 3 Points de Volonté. Le porteur du Bouclier en hématite est protégé contre cette perte.

6 ou 10 :
La bataille faisait rage et le temps s'écoulait à toute vitesse.
Placez 1 **X rouge** sur l'Heure libre la plus élevée sur la Piste du Temps (hors Heures supplémentaires). Cette Heure ne peut plus être utilisée jusqu'à la fin de la Légende, mais les Heures supplémentaires restent utilisables.

8 : *L'attaque des Trolls éprouva durement les Héros.*
Chaque Héros lance l'un de ses dés et perd autant de **Points de Volonté** que le chiffre indiqué.

12 : *Les Héros déployèrent leurs dernières forces.*
Le groupe perd autant de **Points de Force** qu'il y a de Héros dans la partie. Le groupe décide ensemble comment se répartir les pertes.

KOSMOS

ANDOR

Les Légendes Oubliées
« Âges sombres »
La Marche des Trolls

© 2021 IELLO
Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

iello

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

N2

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Le Gardien du Temps

Lisez cette carte dès qu'un Héros atteint la case 57.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Pistage

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Les Lumières de la Montagne

Lisez cette carte dès qu'un Héros atteint la case 71.

© 2021 IELLO

Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

Dans l'une des chambres de l'Arbre des Chants se trouvait un petit homme assis sur un tabouret. Sous sa capuche brillaient deux yeux malicieux. « Nous ne nous sommes pas encore rencontrés, mais nous nous connaissons déjà, lança l'étranger dans un croassement. On me nomme le Gardien du Temps, et c'est là ma mission : garder le temps. C'est pourquoi je tiens en très haute estime le travail des Gardiens de l'Arbre des Chants. »

Il fit un signe de tête reconnaissant à Melkart avant de poursuivre : « Ma perception du temps est différente de tout ce que vous pourriez imaginer. Je sais que c'est suite à de sombres agissements dans un futur lointain que vous vous êtes retrouvés ici. »

L'un des Héros l'interrompit : « Dans ce cas, vous savez également que nous devons préserver la ligne temporelle. Pourtant, ne la perturbons-nous pas, nous aussi, par nos agissements ? »

Le bossu sourit et reprit : « Le passé et le futur n'ont aucune importance. Vous êtes à présent dans cette époque, donc vous faites partie intégrante de ce temps. C'était votre destin que de vous trouver ici et maintenant. Et vous devez accomplir votre destin. »

Tous les Héros hormis celui de rang le plus bas prennent une carte Destin et la lisent à voix haute. Le Héros de rang le plus élevé commence. Poursuivez ensuite dans l'ordre décroissant. Retirez du jeu les cartes Destin inutilisées.

Mission :
Tous les Héros en possession d'une carte Destin doivent accomplir leur destin.

Dès que tous les Héros ont accompli leur destin, placez les Gardiens de l'Arbre des Chants sur la case 57. Vous pouvez à tout moment vérifier leur fonctionnement dans le livret complémentaire de l'extension.

Le soir après la bataille, les morts ayant quitté ce monde au pied de la Vieille Tour furent pleurés en silence. Même Melkart était venu avec quelques Gardiens. Ils avaient participé au nettoyage du champ de bataille et prenaient désormais part à la cérémonie. L'un des Héros crut apercevoir, parmi les Gardiens, une silhouette bossue qui lui faisait signe en souriant. Le Gardien du Temps semblait satisfait de la tournure qu'avaient prise les événements. Les Héros avaient accompli leur destin et contribué à la Guerre trolle. Ils savaient enfin qui était Rudnar. Il ne leur restait plus qu'à retrouver sa trace.

Brandur prit la parole pour s'adresser aux Humains : « Les Trolls ont été vaincus. Le jour viendra où ils attaqueront à nouveau… mais ce jour, ce n'est pas aujourd'hui, car aujourd'hui est le premier jour de notre victoire ! La victoire des Humains, arrivés dans ce pays par-delà les Montagnes Grises. Désormais, nous sommes bel et bien chez nous ! Nous aurons enfin le temps de nous approprier cette contrée, d'en faire notre foyer, et d'y ériger un royaume dans lequel chacun pourra prospérer et vivre en paix. » Des cris d'approbation et des applaudissements retentirent tout autour de lui. Brandur finit son discours par les mots suivants : « Mes amis, cette journée sonne le début d'une nouvelle ère dorée et paisible ! » Tandis que la foule hurlait de joie, les Héros se rendirent compte qu'ils avaient une dernière tâche à accomplir pour chasser définitivement l'Ombre…

Des Nains annoncèrent que la montagne elle-même semblait se battre contre l'obscurité. En de nombreux endroits, la lumière des pierres précieuses brillait à la surface. Désirant s'enrichir sans trop d'efforts, plusieurs Nains avides offrirent leurs services contre quelques gemmes.

Placez **1 Pierre précieuse** face cachée sur les cases **60**, **61**, **62**, **65**, **66** et **67**. Placez également **1 Pierre d'hématite** face cachée sur chaque Pierre précieuse. Dès qu'un Héros atteint une case où se trouve une Pierre précieuse, il peut choisir de révéler la Pierre d'hématite. Cette dernière peut être retirée grâce à l'**action** « **Combattre** ». Pour ce faire, la valeur de combat du Héros doit être au moins égale à celle de la Pierre. Une fois que la Pierre d'hématite a été retirée, le Héros peut ramasser la Pierre précieuse.

- Si une Créature se trouve sur une case adjacente à une Pierre précieuse, au prochain Lever du Soleil, la Créature ne se déplace pas en suivant les flèches, mais sur la case où se trouve la Pierre précieuse. Retirez alors immédiatement la Pierre précieuse du jeu. Si 2 Pierres précieuses sont adjacentes à une même Créature, cette dernière se déplace vers celle qui a la valeur la plus élevée.
- Si un Héros se trouve sur une case avec un jeton Ombre, il peut y abandonner 1 Pierre précieuse pour le faire disparaître. La Pierre précieuse est ensuite retirée du jeu.
- Un Héros peut également abandonner 1 Pierre précieuse à la Mine (case 71) pour recruter les Nains du Bouclier. Pour ce faire, la valeur suivante (en Pierres précieuses) est nécessaire : **6** pour **2 Héros**, **8** pour **3 Héros**, **10** pour **4 Héros**. Dès que la somme suffisante aura été déposée sur la case 71, placez-y les Nains du Bouclier. Vous pouvez à tout moment vérifier leur fonctionnement dans le livret de règles du jeu de base. Retirez du jeu les Pierres précieuses ainsi dépensées.

Au loin, le Héros aperçut une silhouette... mais ce n'était qu'un Gor !
Placez 1 Gor sur cette case.

Le Héros croisa l'un des membres de la troupe de Brandur : « Je dois sécuriser nos arrières ! »
Placez 1 jeton Paysan sur cette case. Si une Créature s'y trouve déjà, placez-le sur la case libre portant le numéro suivant (ordre décroissant).

Les traces menaient plus loin, mais le Héros aperçut un bosquet d'herbes médicinales.
Le Héros obtient immédiatement la 3e Herbe Médicinale.

Les traces menaient plus loin, mais avant que le Héros ne puisse poursuivre son chemin, un Gor se précipita sur lui.
Placez 1 Gor sur cette case.

Quelqu'un s'avança à la rencontre du Héros : « Le Bouclier d'Embrasie a été retrouvé. En revanche, aucune trace du Bouclier de Gardétoile. Le traître court toujours. »
Placez 1 jeton Paysan sur cette case (voir 2e encadré).

Soudain, Harthalt surgit devant vous. « Le traître n'a pas encore été attrapé, haleta-t-il. Brandur m'a rappelé ici pour prendre part à la bataille pendant qu'il continue à chercher le Bouclier de Gardétoile. » Placez le pion Harthalt sur cette case. Vous pouvez à tout moment vérifier son fonctionnement dans le livret complémentaire de l'extension.

© 2021 IELLO
Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Armée des Trolls

Révélez cette carte dès que le Narrateur atteint cette lettre.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Armée des Trolls

Révélez cette carte dès que le Narrateur atteint cette lettre.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Armée des Trolls

Révélez cette carte dès que le Narrateur atteint cette lettre.

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

Complexifier le jeu

KOSMOS

ANDOR

Les Légendes Oubliées

« Âges sombres »

La Marche des Trolls

© 2021 IELLO

Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.

Le sanguinaire Troll Berserker traversait la forêt d'un pas décidé. Il débroussaillait le passage à grands coups de hache.

Placez le **Troll Berserker** sur la case **53**.

Lorsque vous appliquez l'effet du symbole Troll sur la case Lever du Soleil, déplacez **d'abord** les Grands Trolls, puis les autres.

D'autres Créatures traversaient la forêt pour rejoindre le Troll Berserker.

Placez **1 Skral** sur la case **63** et **1 Troll** sur la case **54**.

Le Troll Berserker a les mêmes attributs qu'un Troll normal. Lorsqu'il est vaincu, placez-le sur la case 80, sans obtenir de récompense ! Par ailleurs, le Troll Berserker ne peut pas perdre plus de **6 Points de Volonté** pendant un même tour de combat. Les éventuels dégâts supplémentaires ne sont pas pris en compte.

Le Troll Berserker transforme les Points de Volonté ainsi perdus en **Points de Force** supplémentaires pour son prochain tour. Ce transfert n'est valable que d'un tour à l'autre (par ex. au troisième tour de combat, seuls les Points de Volonté perdus pendant le deuxième tour sont ajoutés à ses Points de Force, et ainsi de suite).

Le Troll Géant arrivait du Sud. Il venait retrouver ses plus petits congénères au Camp des Trolls.

Placez le **Troll Géant** sur la case **37** ainsi qu'**1 Skral** sur la case **41**.

Lorsque vous appliquez l'effet du symbole Troll sur la case Lever du Soleil, déplacez **d'abord** les Grands Trolls, puis les autres.

Le Troll Géant avait rassemblé de nouvelles Créatures de l'autre côté de la rivière. Elles s'avançaient désormais en direction du Fort de Brandur.

Placez **1 Gor** sur la case **33** et **1 Skral** sur la case **30**.

Le Troll Géant a les mêmes attributs qu'un Troll normal. Lorsqu'il est vaincu, placez-le sur la case 80, sans obtenir de récompense ! Le Troll Géant possède **20 Points de Force** et **20 Points de Volonté**.

Placez cette carte face visible à côté du plateau. Quand le symbole apparaît sur une carte Légende, cela signifie qu'il existe une variante difficile, que vous trouverez ci-dessous. À vous de décider si vous souhaitez jouer avec cette variante. Lisez d'abord les cartes de la version classique du jeu, puis la suite (ci-dessous) qui complexifie les règles.

A1 :
Rangez **2 Objets Dons des Nains du Bouclier** au choix dans la boîte.

A3 :
Mélangez le **jeton Lieu 40** avec les autres jetons Lieu.

A4 :
Retirez **2 jetons Éboulis** du plateau.

Le Gardien du Temps :
Chaque joueur reçoit **1 carte Destin**.

Les Lumières de la Montagne :
Pour recruter les Nains du Bouclier, rassemblez la somme suivante en Pierres précieuses :
8 pour **2 Héros**, **10** pour **3 Héros**, **12** pour **4 Héros**.

Les Trolls n'avaient pas de roi ou de prince, mais certains parmi eux se pensaient plus malins que les autres et aimaient à diriger leurs congénères. Celui qui se faisait appeler le Chef des Trolls montait un grand Wardrak, et il possédait une corne dont on entendait souvent dire qu'il s'agissait de la corne brisée du Troll des origines. Lorsqu'il soufflait dedans, la montagne tremblait et les Créatures gagnaient en puissance.

Placez le **Chef des Trolls** sur la **Monture Wardrak**, puis placez ce nouveau pion sur la case **69**.

Lorsque vous appliquez l'effet du symbole Troll sur la case Lever du Soleil, déplacez **d'abord** les Grands Trolls, puis les autres.

Le cortège du Chef des Trolls se déplaçait à toute vitesse.

Placez **1 Troll** sur la case **68** et **1 Wardrak** sur la case **70**.

Le Chef des Trolls a les mêmes attributs qu'un Troll normal. Lorsqu'il est vaincu, placez-le sur la case 80, sans obtenir de récompense ! Par ailleurs, le Chef des Trolls renforce toutes les Créatures se trouvant sur sa case ou sur des cases qui lui sont adjacentes. Le Chef des Trolls et la Monture Wardrak comptent comme **une seule et même Créature**. Pour la vaincre, vous devez d'abord vaincre la Monture Wardrak. Pour ce faire, procédez comme pour affronter un Wardrak normal. Dès que la Monture est vaincue, retirez-la du plateau, mais n'obtenez pas de récompense et ne déplacez pas le pion Narrateur. Replacez ensuite le Chef des Trolls sur la case, sur son socle rouge.

© 2021 IELLO
Ce fichier a été conçu pour être imprimé en recto verso.