



ANDOR

La Souveraineté de Cavern en péril

A1

Cette Légende comprend 33 cartes:

- A1 à A9, B, C1, C2, D, F, H, N
- 1 carte "La salle du Trône est libérée"
- 1 carte "Les prisonniers sont délivrés"
- 1 carte "Un paysan en lieu sûr"
- 1 carte "Garz le nain marchand"
- 2 cartes "Mine - règles spéciales"
- 1 carte "Un Savoir bien gardé"
- 6 cartes "Savoir Ancestral"
- 5 cartes "Combat contre le Dragon"

Cette légende se joue sur le côté du plateau représentant la Mine. Elle a lieu après la Légende 5 et juste après la Légende "le Combat de Cavern". C'est l'ultime aventure avant "le Voyage vers le Nord".

Important: dans cette Légende, l'un des joueurs doit utiliser le Héros Kram.

Suivez d'abord les consignes de la carte **Installation** en tenant compte des modifications suivantes: dans cette Légende, les jetons Brouillard et les cartes Événement ne sont pas utilisés, hormis les 10 cartes Événement vertes "Lac Secret". Placez ces cartes sur l'emplacement prévu près du Lac Secret.

Mise en place supplémentaire :

Ensuite, préparez le matériel suivant et mettez-le à disposition près du plateau de jeu :

Les cartes Légende "Savoir Ancestral" de la Légende le Combat de Cavern, "Combat contre le Dragon" de la légende 5, "Garz le nain marchand" uniquement celle qui permet d'acheter le poison, "La salle du Trône libérée", "Les prisonniers sont délivrés", "Un paysan en lieu sûr", les pions Sorcière, Soldats Nains, Prince Thorhald.

Lisez ensuite la carte Légende A2



ANDOR

La Souveraineté de Cavern en péril

A2

Mélangez face cachée: 10 cartes Évènements "Lac Secret", 8 jetons Éboulis, 11 jetons Pierre Précieuse, 3 jetons Herbe Médicinale, 6 jetons Pierres Roniques et 6 jetons Parchemin.

Ôtez les Tuiles Créatures: "1 Gor sur la case 50, 1 Wardrak sur la case 51" et "1 Gor sur la case 43, 1 Skral sur la case 42", "1 Gor sur la case 41, 1 Skral sur la case 32" "1 Herbe Médicinale sur la case 61" "1 Gor sur la case 12 1 Pièce d'Or sur la case 15" et mélangez les autres face cachée.

Remarque: Si vous ne vous rappelez plus des règles pour les Pierres précieuses, les Souffles de Feu, les Éboulis et le Lac Secret vous pouvez les retrouver sur les 2 cartes "Mine - règles spéciales".

- Prenez 3 tuiles Créatures. Révélez-les l'une après l'autre et suivez les règles habituelles.

- Placez le jeton N (côté vert visible) sur la lettre N de la Piste des Légendes et un jeton Étoile sur les lettres B, C, D, F, H et N.

- Jetez un dé de Héros. En fonction du résultat, placez la carte légende "Garz le nain marchand" avec la flèche qui pointe sur:




Lisez ensuite la carte Légende A3



ANDOR

Légende supplémentaire
La Libération de la Mine



Mine – règles spéciales

Pierres Précieuses, Souffle de Feu
et Lac Secret

Mine – règles spéciales

Les **Pierres Précieuses** de la mine peuvent être ramassées. Le nombre indique leur valeur en Pièce d'Or et on peut les utiliser chez le marchand. Révéler une Pierre Précieuse est sans danger, mais dès qu'un Héros ramasse une Pierre Précieuse, un Souffle de Feu se déclenche. Si une Créature arrive sur une case avec une Pierre Précieuse, la Pierre est retirée du jeu. Dans cette Légende, **on ne peut pas** se servir des Pierres Précieuses pour dévier la trajectoire d'une Créature.

Lors d'un **Souffle de Feu**, un Héros jette trois dés rouges l'un après l'autre. Le premier est placé sur la case à côté de la case 10, le deuxième sur celle de la case 20 et le troisième sur celle de la case 30. La portée du Souffle de Feu est égale en nombre de cases au chiffre indiqué par le dé. Seules les cases dans le sens de la flèche sont concernées. Si un Héros se trouve sur une case touchée par un Souffle de Feu, il perd autant de Points de Volonté que la valeur du dé. L'utilisation d'un Bouclier permet de se protéger des dommages. Les Créatures ne sont pas concernées par les Souffles de Feu.

Les Souffles de Feu sont arrêtés par les Éboulis.

On résout les Souffles de Feu


- a) à chaque fois qu'un Héros ramasse une Pierre Précieuse.
- b) à chaque lever du soleil (symbole Feu).

Dès qu'un Héros arrive sur la case du **Lac Secret**, il doit terminer son déplacement et lire aussitôt la première carte de la pile "Lac Secret".



ANDOR

Légende supplémentaire
La Libération de la Mine



Mine – règles spéciales

Éboulis et Soldats Nains

Mine – règles spéciales

Éboulis

Ni les Créatures ni les Héros ne peuvent pénétrer ou traverser une case avec un jeton Éboulis. Un Héros peut essayer de retirer un Éboulis. Cette action équivaut à combattre. Chaque tentative pour retirer un jeton coûte au Héros 1 Heure sur la Piste du Temps.

Pour pouvoir retirer le jeton, il faut que la valeur de combat du Héros (Points de Force + valeur du dé) soit supérieure ou égale à la valeur du jeton Éboulis. Si la valeur de combat du Héros est supérieure ou égale à la somme des valeurs de plusieurs jetons, il peut retirer tous les jetons concernés d'un coup.

Les Héros peuvent aussi se regrouper pour essayer de retirer des jetons Éboulis. Les jetons Éboulis enlevés sont retirés du jeu.

Remarque : le Faucon ne peut pas voler au-dessus d'une case avec un jeton Éboulis.

Les Soldats Nains

Chaque Heure dépensée permet de déplacer les Soldats Nains jusqu'à 4 cases. Si les Soldats Nains se trouvent sur la même case qu'une Créature et un Héros, ils apportent à ce dernier 4 Points de Force supplémentaires au combat.

Les Soldats Nains ne peuvent pas ramasser ou révéler une Pierre Précieuse ou un jeton quelconque. Ils ne peuvent pas rester sur la case du Lac Secret. Par conséquent, on ne révèle pas de cartes de la pile lors de leur passage. Ils ne peuvent pénétrer ou traverser une case avec un jeton Éboulis. Ils peuvent quand même être utilisés pour retirer un Éboulis. Ils ne sont pas concernés par les Souffles de Feu.



- Placez 2 jetons **Éboulis** sur les cases 9, 12 et 17 et révélez-les.
- Placez les jetons **Pierre Précieuse** face cachée sur les cases 7, 9, 12, 17, 24, 28, 33, 35, 42, 48 et 66. Les pierres précieuses peuvent être dépensées comme des pièces d'or auprès d'un marchand.
- Jetez un dé rouge (dizaines) et le dé d'un Héros (unités) pour déterminer 5 des 6 **Pierres Runiques** et de 2 **Herbes médicinales**.

Chaumbourg était libérée de la menace du Dragon Tarok depuis quelques années...

Les Nains venaient de parvenir à s'échapper de Cavern. L'air était encore empli de la poussière soulevée par la sortie fracassante des Héros. On percevait le cliquetis des derniers débris qui dégringolaient le tas de décombres. Dans ses derniers mots, le Prince Hallgard, fils de Hallwort, avait proclamé Kram, Prince de Cavern et lui demanda de ramener paix et prospérité en son royaume. Il ne crut pas si bien dire puisque pendant leur évasion, alors que l'attention des Nains était tournée vers la sortie sud du souterrain, l'armée des Créatures avait pris possession de la Mine. Mais quel sombre dessein cachait cette attaque inattendue?

Lisez ensuite la carte Légende A4



- Le **Héros Kram** pose son pion sur la case 71.
- Placez vos autres pions **Héros** sur la case 60.

Règle optionnelle (Par souci de cohérence narrative):

Venus prêter main forte aux Nains, mais ayant pris plus de temps à se rendre sur les lieux, d'autres Héros se présentèrent à l'entrée Nord. Ils étaient bien résolus à en découdre avec les envahisseurs de la Mine. Ils n'étaient pas informés du récent dénouement de la Légende "Le Combat de Cavern".

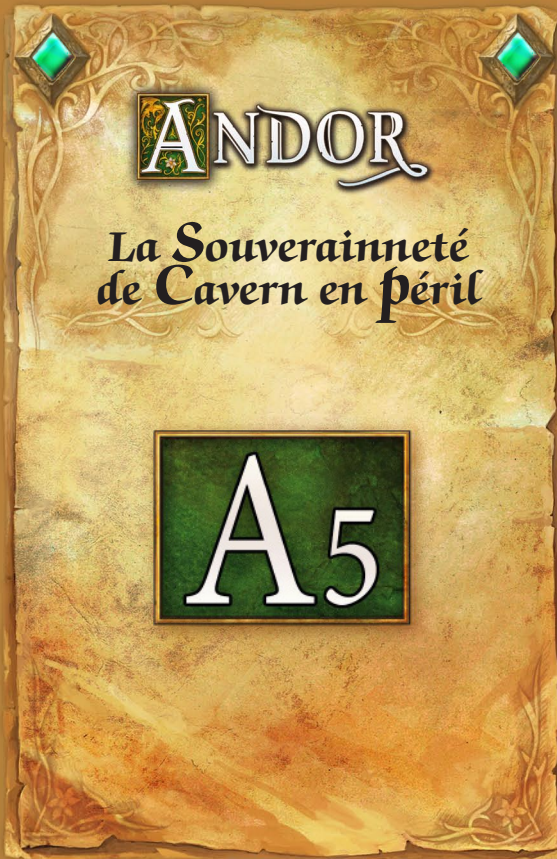
Si vous l'avez déjà jouée, choisissez un ou plusieurs Héros n'ayant pas participé à la Légende "Le Combat de Cavern". Ne choisissez ni Eara, ni Thorn.

- Tous les Héros commencent avec **4 Points de Force**.
- Kram est équipé d'un **Heaume**, d'un **Bouclier endommagé** et d'une **Potion de la Sorcière**.
- Les autres Héros reçoivent **2 Objets** (parmi ceux disponibles exceptée la Potion de la Sorcière) à se répartir entre eux comme ils le souhaitent.
- Kram est le premier joueur. Sa **Pierre du Temps** se situe sur le **Coq**.

Important: Pour chaque Créature qui atteint la case 0 lors de la partie, le jeton N est abaissé d'une case sur la **Piste des Légendes**.

Lisez ensuite la carte Légende A5





Sous les décombres encore fumants de la porte sud, Kram reconnût les fondations de l'ancienne Forge. Elle était désormais détruite. Cette situation était intolérable, il fallait la restaurer!

- Placez un **jeton X** sur le symbole Marchand de la **case 71**.

Objectif de Légende:

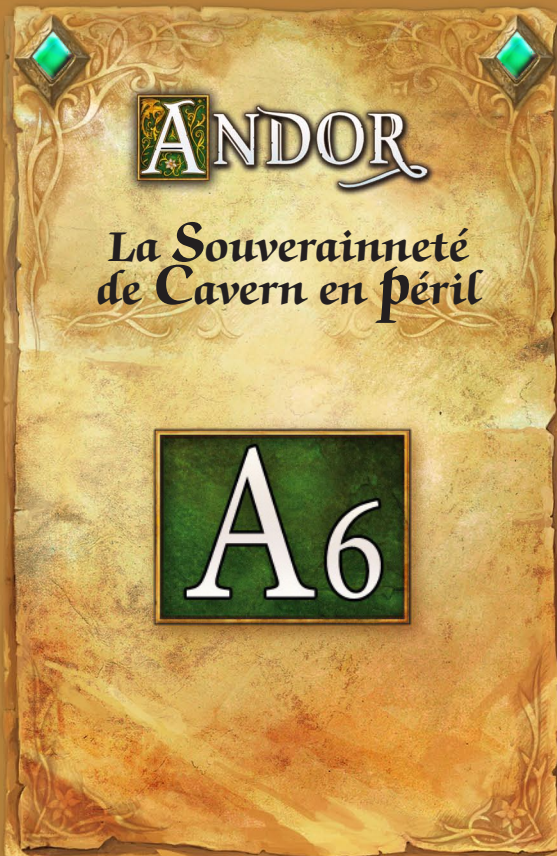
Les Héros doivent réparer la Forge.

Ils ont besoin de matériaux et de personnes compétentes. Ils doivent pour cela récupérer un minimum de **18 points de pierre** et **1 villageois**, et les apporter sur la **case 71**. Les pierres peuvent être récupérées dans les **Éboulis**, les règles habituelles s'appliquent. Elles sont stockées sur la fiche du Héros et occupent ensemble une seule case "**Petit objet**". Le faucon peut transporter jusqu'à 8 points de pierre.

Si la mission est réussie, le **jeton X** est défaussé et le **marchand** redevient utilisable.

Ainsi commence la Légende "La souveraineté de Cavern en péril"...

Lisez ensuite la carte Légende A6



Les Héros peuvent également accomplir une ou plusieurs des quatre autres missions suivantes...

Des protestations sourdes émanaient de la Salle du Trône. Un colossal Troll était posté devant la lourde porte close.

Mission 1:

Libérez les Soldats Nains qui se trouvent enfermés dans la salle du Trône, si vous le pouvez...

- Placez un pion **Soldats Nains** et une **étoile** en **case 6**.
- Placez un **Troll étoilé** sur la case 64.

Contrairement aux règles habituelles, les Créatures étoilées ne se déplacent pas au Lever du Soleil. Si un Héros pénètre sur une case qu'elles occupent, il ne peut pas ressortir sans déclencher le combat et vaincre la Créature. D'autres héros peuvent le rejoindre avant débuter combat.

Pour entrer dans la case 6, il faut avoir battu le **Troll étoilé** de la case 64 qui la surveille.

Si un Héros arrive en case 6 lisez la carte "**La salle du Trône est libérée**".

Lisez ensuite la carte Légende A7





Un panache à l'odeur de soufre et de sang se répandait dans les couloirs. Les milices s'étaient emparées de la Mine et avaient fait des prisonniers. Certains étaient enfermés alors que d'autres allaient à leur tour être jetés dans leurs geôles.

Mission 2 :

Secourez les habitants de la forêt prisonniers des Créatures, sous escorte des Skrals.

- Placez **1 jeton Villageois** + **1 pion Skral** 2 fois, sur les cases **40** et **67**. Le Skral escorte le Villageois et ils avancent ensemble à chaque **Lever du Soleil**.
- Aussi longtemps que les villageois sont escortés par leur Skral, ils peuvent croiser d'autres Créatures sans mourir. Par contre le feu peut les faire passer de vie à trépas.
- Aussitôt le Skral vaincu, les villageois sont libérés et peuvent se déplacer avec le Héros normalement, ils ne doivent alors plus se trouver sur la même case qu'une créature et craignent toujours le feu.
- S'il est victime de l'un ou l'autre de ces dangers le jeton villageois est défaussé.

Lisez ensuite la carte **Légende A8**



Devant la porte de la Salle d'Armes, le geôlier, un Gor à la mine patibulaire, faisait les cents pas. Il grognait en réponse aux suppliques des détenus.

Placez 2 **jetons Villageois** et le pion **Roi Thorald** sur la case **27** et un **Gor étoilé** sur la case **68**.

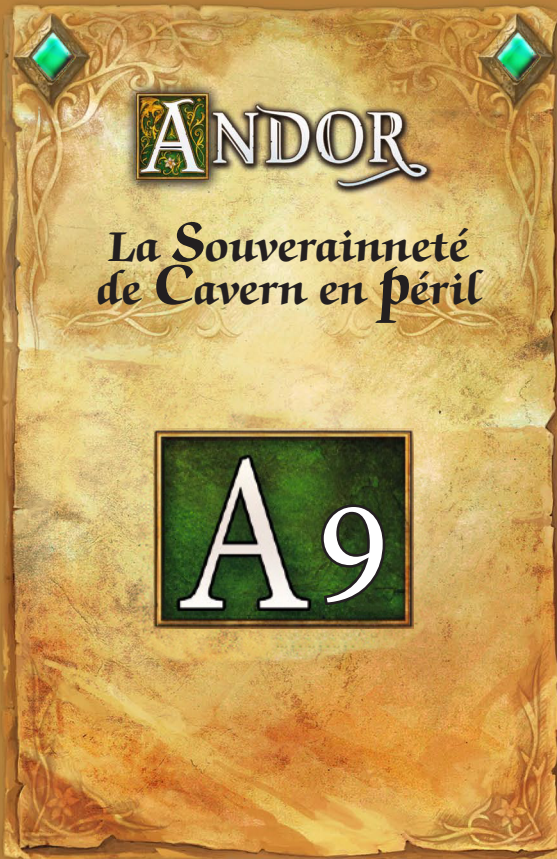
Rappel : Contrairement aux règles habituelles, les Créatures étoilées ne se déplacent pas au Lever du Soleil. Si un Héros pénètre sur une case qu'elles occupent, il ne peut pas ressortir sans déclencher le combat et vaincre la Créature. D'autres héros peuvent le rejoindre avant débuter combat.

Mission 3 :

Délivrez le Roi Thorald et les villageois, si vous le pouvez...

Si un Héros arrive en case **27** lisez la carte "**Les prisonniers sont délivrés**".


- Une fois leurs Skrals vaincus, les villageois délivrés peuvent être déplacés avec les Héros selon les règles habituelles.
- Ensuite, s'il se retrouve sur la même case qu'une créature ou s'il est victime d'un jet de flamme, le jeton villageois est défaussé.



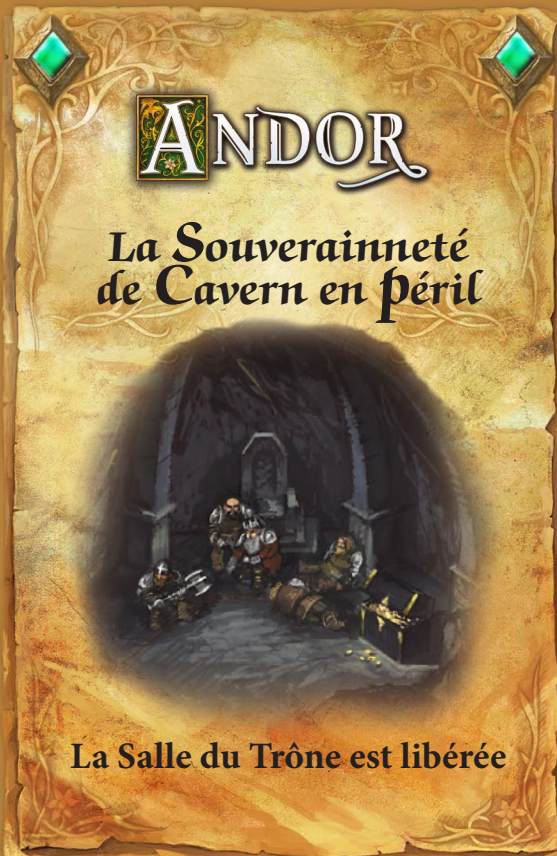
"Si seulement je trouvais d'autres parchemins ancestraux!" se dit Kram en rentrant dans la Mine.

Mission 4 :


Lors de la Légende "Le Combat de Cavern" Les Héros ont pu profiter des savoirs des Ancêtres Nains. Ceux-ci sont très puissants et pourraient s'avérer un atout décisif dans le dénouement de cette aventure. Cependant les Créatures ont su tirer les leçons de leur récente défaite et ont placé les précieux documents sous bonne garde...


-  Placez un **Skral étoilé** et un parchemin face cachée sur la case 42. Placez un parchemin face cachée aux pieds du **Troll étoilé** de la case 64.
- Retrouvées sur les cartes Légende A6 et A8 les règles relatives aux Créatures étoilées.
- Lorsqu'un Héros parvient à vaincre une créature étoilée qui garde un parchemin, lisez la carte "Un Savoir bien gardé"


Règle optionnelle: Si vous avez joué la Légende "Le Combat de Cavern" récemment, ne réutilisez pas les parchemins ayant déjà servi.



"Vous nous avez retrouvés? Aussitôt retournés dans la Mine, nous nous sommes laissés surprendre. Nous ne nous attendions pas à des représailles. Avec Kram dans nos rangs, cela ne serait sans doute pas arrivé, mais il était occupé à dire adieu et bon vent à ses amis, à l'extérieur de la Mine. Maintenant réunis, ne nous démontons pas! Nos haches auraient grand besoin d'effectuer quelques moulinets. Nous vous soutiendrons!"

- Les **Soldats Nains** se déplacent jusqu'à 4 cases en dépensant une heure. Ils apportent un bonus de +4 au combat s'ils se trouvent sur la case de la créature combattue.
-  Le pion **Étoile** dans la salle du Trône 6, représente un objet des Rois Nains. Jetez un dé de Héros pour savoir lequel :

 La **couronne du Roi Nain** (1 heaume pris dans le magasin et étoilé) a les mêmes effets que le heaume. Si le Roi Kram revêt sa couronne, elle apporte un bonus de +3 points de volonté à un seul Héros y compris lui-même, ou de +1 point de volonté pour chaque Héros se situant sur la même case que lui. Cet effet est utilisable une fois par jour.

 Le **Pavoi du Roi Nain** (1 Bouclier pris dans le magasin et étoilé). Si le Roi Kram le porte, les Soldats Nains ont un bonus de +6 au lieu de +4 quand ils combattent avec leur Roi.



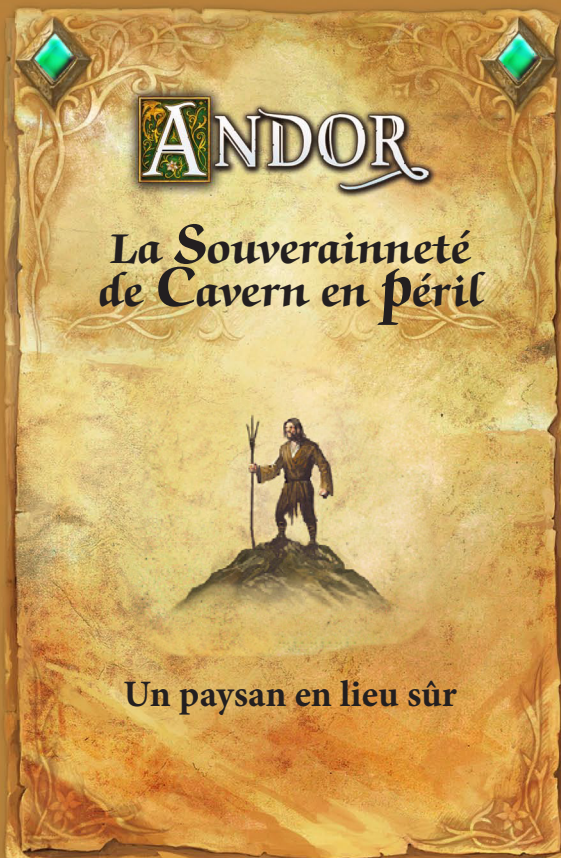
Une alliée venue de la Forêt.

Alors que le brouillard se dissipe à l'orée de la forêt, une silhouette svelte approcha de l'entrée Nord de la Mine. Il s'agissait de la sorcière. Mais au moment même où elle voulu entrer pour rejoindre les Héros et les soutenir dans leur quête, un tremblement fit gronder la Mine. Des pierres se détachèrent du plafond et lui barrèrent l'accès.


Mission :

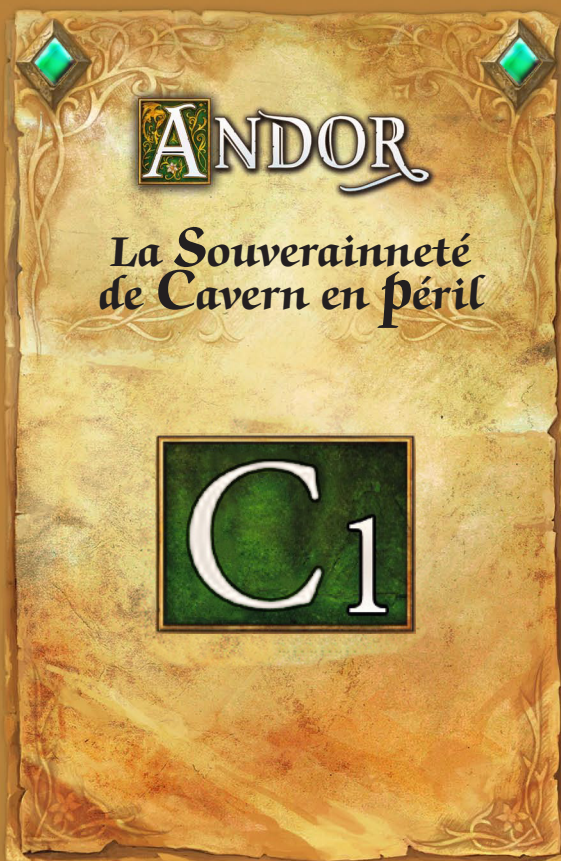
Les Héros peuvent aider les Villageois. Pour cela, ils doivent vaincre la Créature qui les maintient prisonniers et les escorter jusqu'à la sortie de la Mine.

- Apparition de la **Sorcière Reka** à l'entrée Nord de la Mine, case 60. 2 **Éboulis** barrent l'accès en case 69 (cf. règle sur les **Éboulis**).
- Si un Héros parvient à ramener un villageois sain et sauf à Reka, lisez la carte Légende "Un paysan en lieu sûr".
- Un Héros peut évidemment lui acheter des potions normalement.



La sorcière Reka s'adresse au Héros: "Merci à vous, j'ai appris la disparition des habitants de la forêt et je me suis précipitée à leur secours. Malheureusement les Créatures sont nombreuses en ces lieux et la roche s'effrite. Soyez sur vos gardes. Je pense pouvoir vous aider, attendez!" Elle fouilla dans sa robe et en sortit ue fiole qu'elle vous tendit.

-  Pour chaque villageois sain et sauf apporté à la sorcière, celle-ci offre une potion au Héros, le villageois est placé au sommet de l'arbre, hors d'atteinte des Créatures.
- La sorcière avance alors en **case 29** pour se rapprocher de vous et vous faciliter la tâche.



Après avoir furieusement battu en retraite suite à sa cuisante défaite, Tarok le Dragon était parvenu à se réfugier dans cette ancre de fortune qu'est Cavern. Bien que blessé, il plongea dans le lac secret. Le temps, la fraîcheur de l'eau et les soins prodigués par la créature des profondeurs lui ont fait recouvrer toute sa vigueur. Cependant les Héros l'avaient meurtri profondément aux ailes et il n'était plus en mesure de voler. De profondes cicatrices zébraient son dos. Il avait hâte de reconstituer une armée encore plus colossale qu'auparavant et d'en découdre avec ces affreux Nains et ces misérables prétentieux de Chaumebourg.

Apparition du Dragon :

Le **pion Dragon** est placé sur la case 11 **sans ses ailes**. Sa valeur au combat est la même que dans la légende 5, on utilise les mêmes règles :

- 30 à 2 Héros, 44 à 3 Héros, 58 à 4 Héros.
- Il combat avec 3 **dés noirs**.
- On utilise les cartes de la légende 5 "Combat contre le Dragon", il faut donc avoir le dessus sur lui 5 fois. (Rappel: en cas d'échec contre lui, les Héros ne perdent pas de points de volonté, mais appliquent l'effet du texte au dos de la carte).

Lisez ensuite la carte Légende C2



La case 11 peut toujours être utilisée par les Héros pour leurs déplacements, du moment qu'ils s'y arrêtent et appliquent l'effet d'une carte événement verte "Lac secret".

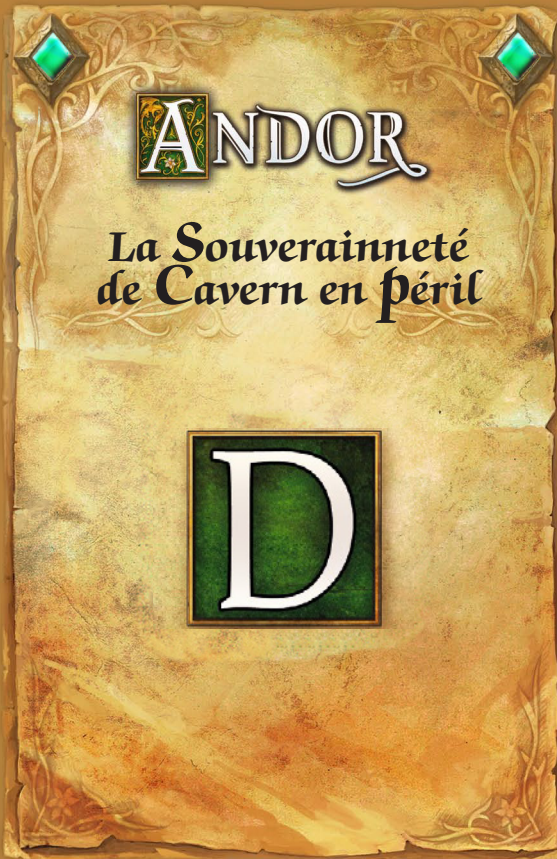
Objectifs de Légende :

Les Héros doivent vaincre à nouveau Tarok le Dragon avant que le Narrateur n'atteigne la case N de la Piste des Légendes.

Il faut donc restaurer la Forge des Nains avant d'avoir le droit de le combattre.

Lorsque Tarok le Dragon est vaincu, le Narrateur est immédiatement déplacé sur la case N de la Piste des Légendes.





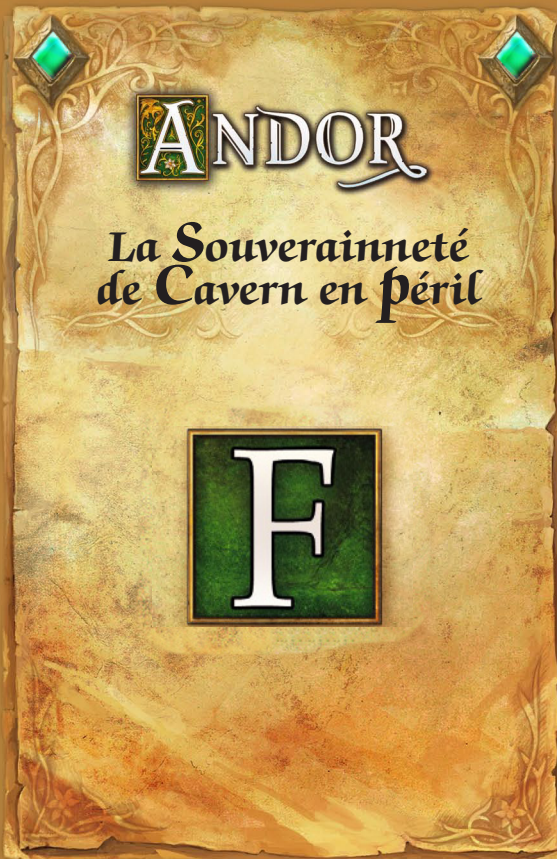
Les Créatures ne sauraient pas laisser leur maître Tarok en mauvaise posture. Elles se regroupèrent en masse à Cavern pour préparer leur prochaine riposte contre les Héros et Chaumebourg. Les Nains seraient les premiers à payer pour cet affront passé.

- Galvanisés par la réapparition de leur maître, les **Gors** et **Skrals** combattent désormais avec avec un **dé noir** au lieu du **dé rouge**.

- Apparition d'un 1 **Gor** sur les cases **10, 20** et **30**
- Ajout de **3 tuiles Créatures supplémentaires** :

Déterminez le moment où 3 autres tuiles Créatures seront révélées. Pour cela, **jetez 3 fois de suite un dé de Héros** : les valeurs des dés correspondent à une lettre de la Piste des Légendes (ne placez pas plus de deux jetons par lettre). **La face 1 du dé est considérée comme un 2.**

Remarque : si le Narrateur atteint une lettre qui contient à la fois des tuiles Créatures et une carte Légende, les tuiles Créatures sont révélées et placées, puis la carte Légende est résolue.



Jetez un dé de Héros, en fonction du résultat :



Le Dragon Tarok sous l'emprise de la colère cracha son feu dans les eaux de Cavern, les puits entrèrent en ébullition.

Disparition des puits, sauf celui de la forêt en case 55.



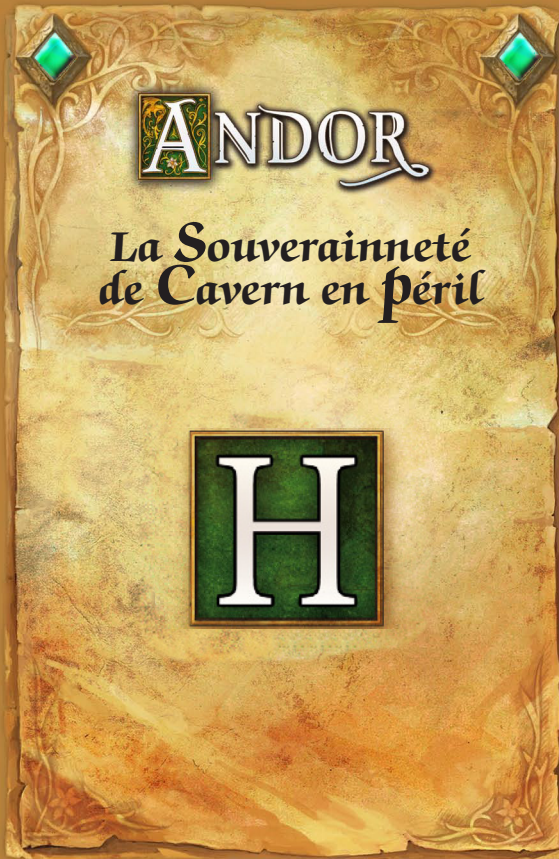
Si la carte Légende "Un paysan sain et sauf" n'a pas été révélée, la sorcière Reka, pénètre plus avant dans la Mine pour se rapprocher des Héros. Déplacez son pion en case 29.

Le Dragon Tarok, pris d'une rage soudaine, frappa violemment le plafond de la caverne avec sa queue. L'onde de choc se répercuta sur les parois et provoqua des éboulements là où se trouvait Reka la Sorcière.

Placez 2 jetons Éboulis face visible en **case 29** (s'il en reste ou tirez un dé noir + 4 pour connaître la valeur des Éboulis).

La sorcière va se faire écraser par les pierres. Si elle est seule, c'est ce qu'il advient, son pion est retiré du jeu. Chada sera son héritière plus tôt qu'elle ne se l'imaginait.

Si un Héros se trouve sur cette case, il peut tenter de la sauver en dépensant la valeur des Éboulis en points de volonté moins sa force. Ou bien il peut se déplacer d'une case sans dépenser d'heure ni de points pour s'extirper seul de l'effondrement. S'il parvient à sauver la sorcière, elle est déplacée avec le Héros dans la case adjacente et elle lui offre une potion en récompense.



Jetez un dé de Héros, en fonction du résultat :

Relève de garde en 49 et 68 par deux **trolls**, un sur chaque case. Le Gor et le Skral étoilés, s'ils sont toujours là, transfèrent leurs postes et leurs étoiles aux trolls et avancent d'une case normalement. Ils se déplacent désormais au lever du jour en suivant le sens des flèches.

Si toutes les cases sont occupées, ils s'insèrent dans la file en faisant se décaler les autres Créatures d'une case dans le sens inverse des flèches.

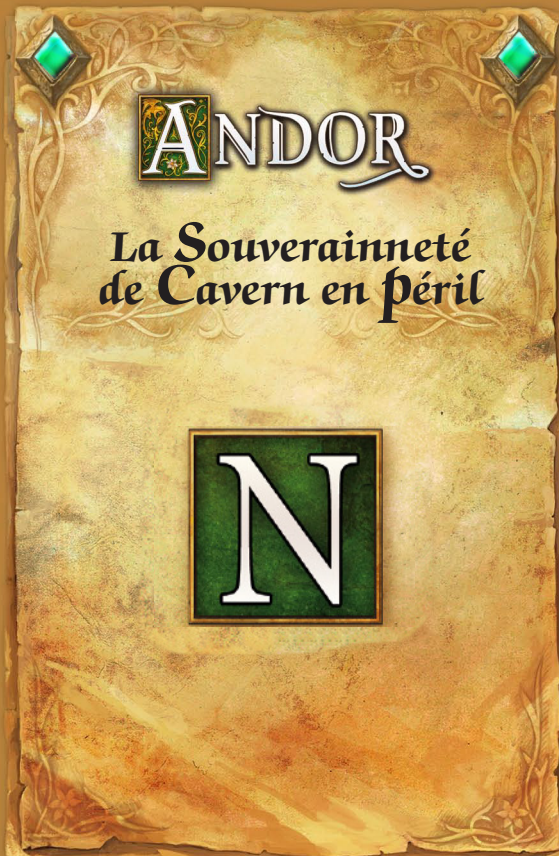
Le Dragon Tarok, enragé, se rue contre les parois de la caverne. La roche tremble et provoque des éboulements dans la salle du Trône.

- **Effondrement:** Placez 2 jetons **Éboulis** face visible sur la case 6 (s'il en reste, sinon tirez un dé noir + 4 pour connaître la valeur des Éboulis).

- Si les Soldats Nains se trouvent encore dans la salle du trône, ils sont écrasés par les pierres. Sauf si un Héros se trouve sur cette case ou en case 64, et tente de les secourir en dépensant la valeur des Éboulis en points de volonté moins sa force.

Ou il se déplace d'une case sans dépense d'heure ni de points pour s'extirper seul de l'éboulement.

Si le Héros parvient à sauver les Nains, ils sont déplacés avec lui dans la case adjacente et ils le récompensent avec un bouclier.



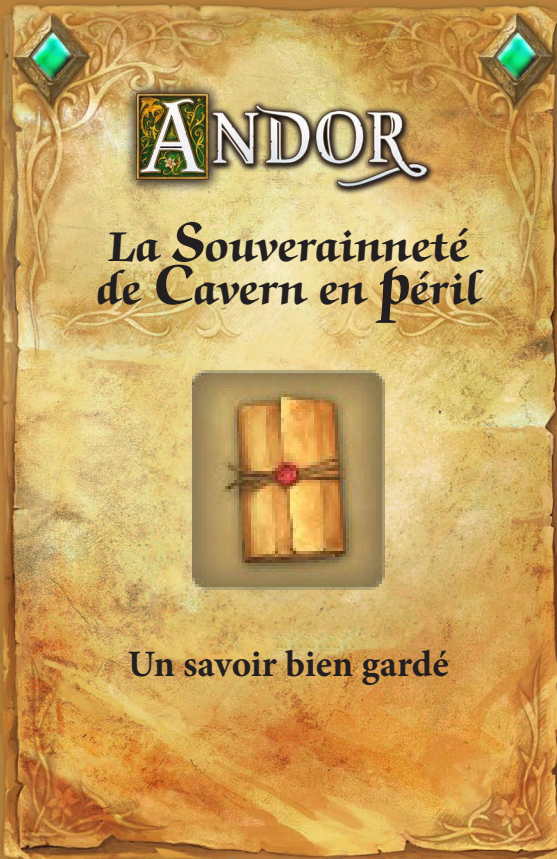
La Légende se termine bien si la Forge Naine est restaurée et si le Dragon Tarok est vaincu :

Dans son dernier souffle le Dragon cracha d'immenses flammes sur l'Œuf qu'il dissimulait entre ses pattes. Ce secret jalousement gardé expliquait pourquoi il n'avait pas quitté le lac de Cavern depuis sa défaite. On raconte que les Nains gardèrent l'Œuf en lieu sûr.

Les Créatures furent chassées et Kram fut couronné Roi des Nains. Les tables croûlaient sous l'abondances des mets et des brevages.

La légende se termine mal si la Forge Naine est toujours en Ruines et si Tarok est en vie :

Les Héros vaincus par le Dragon Tarok sont entrainés dans les profondeurs du lac. Une mirifique rançon fut exigée contre le cousin du Roi Thorald. Les Créatures réduirent les Nains et les habitants de la forêt en esclavage pour exploiter la Mine et reconstituer le trésor du Dragon Tarok. On raconte qu'on distinguait encore, au lieu des pierres précieuses entassées dans la salle du Trône l'ancienne Couronne et le Pavois des Rois Nains.



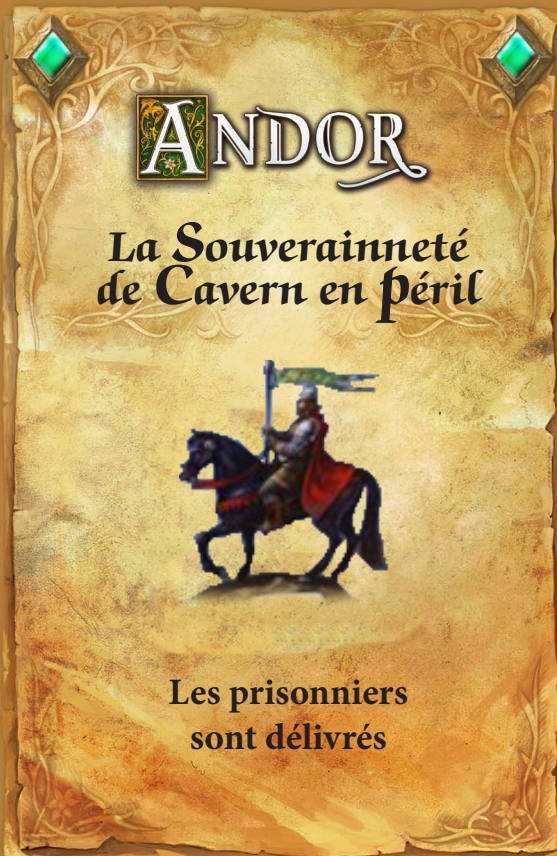
Chez les Nains, les écrits des anciens regorgent d'ingéniosité et de mystères. Leurs enseignements sont précieux pour les jeunes générations et doivent être traités avec égards.

Si les Héros ont raison d'une créature qui possède un parchemin savoir ancestral, ils peuvent le récupérer et l'utiliser quand bon leur semblera en appliquant les effets de la carte légende correspondante.

Règle supplémentaire si vous découvrez le parchemin 7:

- Utiliser un passage secret dure une heure.
- Quand un Héros l'emprunte son tour de jeu est terminé, c'est au Héros suivant de jouer.
- Les prisonniers peuvent aussi accompagner un Héros dans le passage secret.
- Le passage secret ne se referme pas. Une croix marque l'emplacement de départ, une autre celui d'arrivée. Il pourra ainsi réserver.

Si vous découvrez le parchemin 17 la règle optionnelle de la carte Légende "Les prisonniers sont délivrés" devient obligatoire.



Le Comte Thorfinn eût une mine réjouie en vous voyant débouler dans la salle d'armes: Vous vous méprenez, je ne suis pas le Roi Thorald, je peux comprendre que la ressemblance vous trouble. Je m'appelle Thorfinn. J'ai eu vent des décisions de mon cousin le Roi Thorald. (Voir légende "Le Combat de Cavern"). Je ne partageais pas l'avis du Roi et me suis fait fort de venir en aide aux Nains. Mais je fûs capturé par les Créatures avec ceux de son escorte qui avaient survécu. À mon corps défendant, les Créatures m'ont maintenu enfermé dans l'ancienne salle d'armes des Nains. Je suis tout disposé à vous prêter main forte!

Le Comte Thorfinn se déplace jusqu'à 4 cases en dépensant une heure. Il apporte un bonus de +4 au combat s'il se trouve sur la case de la créature combattue.

Règle optionnelle : Pour que le Comte Thorfinn puisse combattre et apporter son bonus de +4 il faut lui donner des armes, symbolisées soit par un heaume, soit par un arc ou un bouclier.

La poignée de main de gratitude du Comte galvanise le Héros qui lui avait offert son arme.

- Le Héros gagne alors un point de force.
- L'arme est défaussée.



ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
7

Passage Secret



Le Passage Secret :

Personne parmi les Nains ne pouvait se vanter de connaître toutes les galeries de Cavern. Ce parchemin décrivait avec précision de nombreuses galeries cachées.

Celui qui porte ce Parchemin peut placer son pion sur la case de son choix, **sauf sur la case 71**. C'est une action libre (comme l'utilisation d'un Objet) qu'il peut effectuer une seule fois dans la partie même quand ce n'est pas à son tour de jouer.

Important : le pion Soldats Nains ou les autres Héros peuvent également être déplacés de cette manière s'ils se trouvent sur la même case que le porteur du Parchemin.

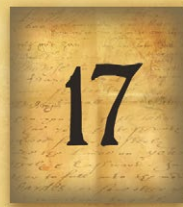
Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):

Le plus légendaire des passages secrets est appelé "Couloir du Nehal". Jusqu'à présent, peu ont eu la chance de le découvrir. Pourtant, on dit qu'il conduit directement de la Forge de Kreatok au Rocher de la Griffé, en passant sous le fleuve. Le Dragon Nehal lui-même l'aurait creusé il y a bien longtemps.



ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
17

Armurerie Cachée



L'Armurerie Cachée :

Les créatures avaient pillé l'armurerie. Mais selon ce parchemin, il existait une cavité secrète qui renfermait d'autres armes !

Un Héros qui se trouve dans l'Armurerie (case 27) peut utiliser ce Parchemin. Les Objets suivants seront alors placés sur cette case :

- 1 Arc
- 1 Potion de la Sorcière
- 1 Bouclier
- 1 Heaume
- 1 Longue-vue
- 2 Gourdes

Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):

Les Nains du Bouclier étaient réputés pour leur grande maîtrise de l'art de la Forge et ils fabriquaient toutes sortes de très bonnes armes. Surtout, ils devaient leur grande renommée aux quatre puissants Boucliers des Temps Anciens, confectionnés par Kreatok et le Dragon Nehal.





ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
8

Éclat du Diamant



L'Éclat du Diamant :

Les pierres précieuses de Cavern renfermaient de grands pouvoirs. Les Nains le savaient, mais seul ce vieux parchemin révélait l'art de transformer ces pouvoirs en force vitale.

Un Héros peut retirer de sa fiche de Héros et du jeu ce Parchemin accompagné d'une Pierre Précieuse. Il reçoit alors la valeur de cette Pierre Précieuse en Points de Force.

Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):

La plus précieuse pierre jamais découverte dans la mine des Nains du Bouclier était "l'Œil du Dragon". Bien après les événements en cours, ce cristal fut taillé et remis en cadeau aux Nains d'Argent.

Vous en découvrirez d'avantage à ce sujet avec l'extension "Voyage vers le Nord".



ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
10

Trappe Dérobée



La Trappe Dérobée :

Les Nains d'autrefois avaient protégé leur Royaume de multiples manières. Ce parchemin était vraisemblablement le seul document permettant de retrouver l'emplacement d'une ancienne trappe manuelle.

Un Héros qui se trouve sur une case dans la Mine (sauf cases 0 et 11) peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie). Une Créature positionnée sur la même case que lui est alors retirée du plateau. Il n'y a pas de récompense accordée pour une Créature vaincue de cette manière. La Créature n'est pas placée sur la case 80 mais elle est retirée du jeu. Le Narrateur n'avance pas sur la Piste des Légendes.

Remarque : si vous battez un Gor de cette manière, le Parchemin qu'il protège reste sur la case et peut être ramassé par la suite.

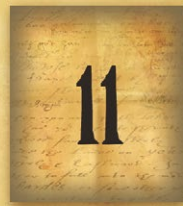
Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):

Tout jeune déjà, Kreatok le Maître Forgeron était célèbre dans toute la mine. Ses trésors d'ingéniosité ne semblaient connaître aucune limite. Ainsi, alors qu'il était déjà considéré comme l'Enfant Miracle, une amitié exceptionnelle le lia à Nehal le Dragon. Ses pièges et autres mécanismes de défense particulièrement astucieux ajoutèrent encore à sa glorieuse réputation.



ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
11

Pouvoirs de Guérison du Lac



Les Pouvoirs de Guérison du Lac :
 Des monstruosités étaient tapies au fond du Lac Secret. Mais la formule inscrite sur ce parchemin protégeait de leurs attaques et gommait tout signe de fatigue.

Un Héros qui parvient sur la case 11 peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie) : il n'a pas besoin de retourner une carte Lac Secret. Il augmente son nombre de Points de Volonté au maximum.

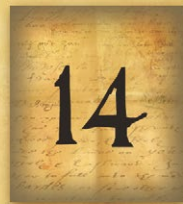
Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):
 Il y a bien longtemps, avant même l'aventure de Gardétoile, un monstre terrible appelé Irlok hantait les eaux du Lac Secret. Il appartenait à une espèce particulière de Kraken présente dans la Mer du Nord. Mais aucune légende n'explique comment Irlok trouva le chemin de la mine.

Plus tard, les Héros devraient également faire face à une créature semblable, bien que beaucoup plus terrifiante, au large des Îles Embrumées. Vous en saurez davantage à ce sujet avec l'extension "Voyage vers le Nord".



ANDOR
Le Combat de Cavern
Savoir Ancestral
14

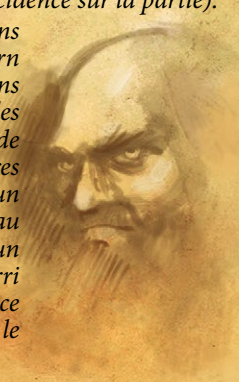
Force des Nains



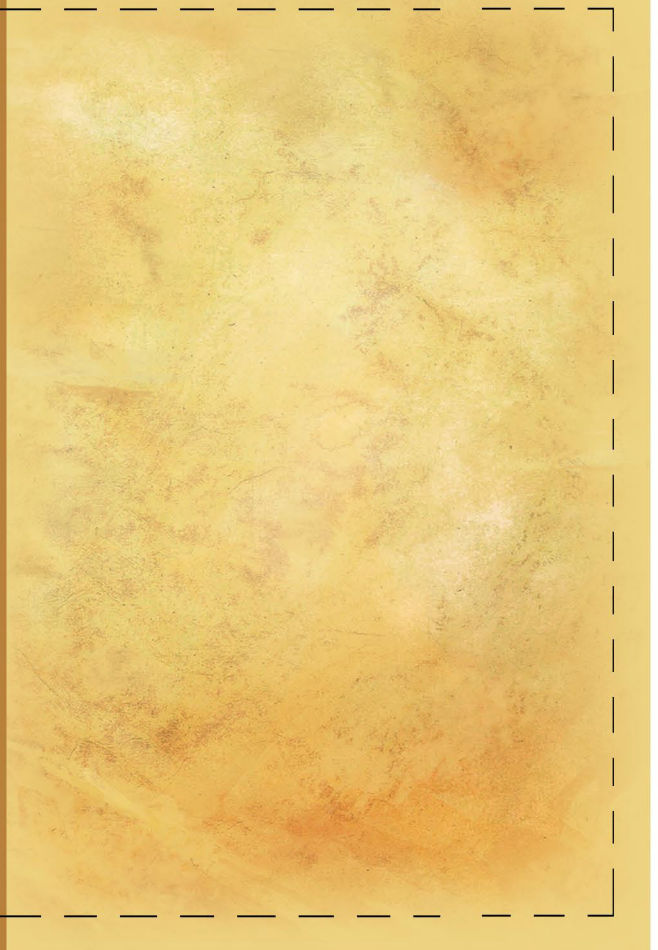
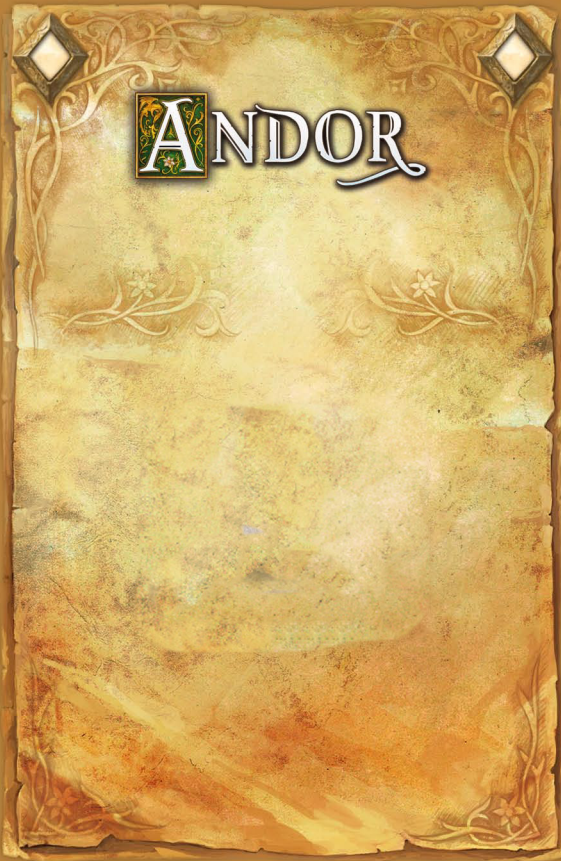
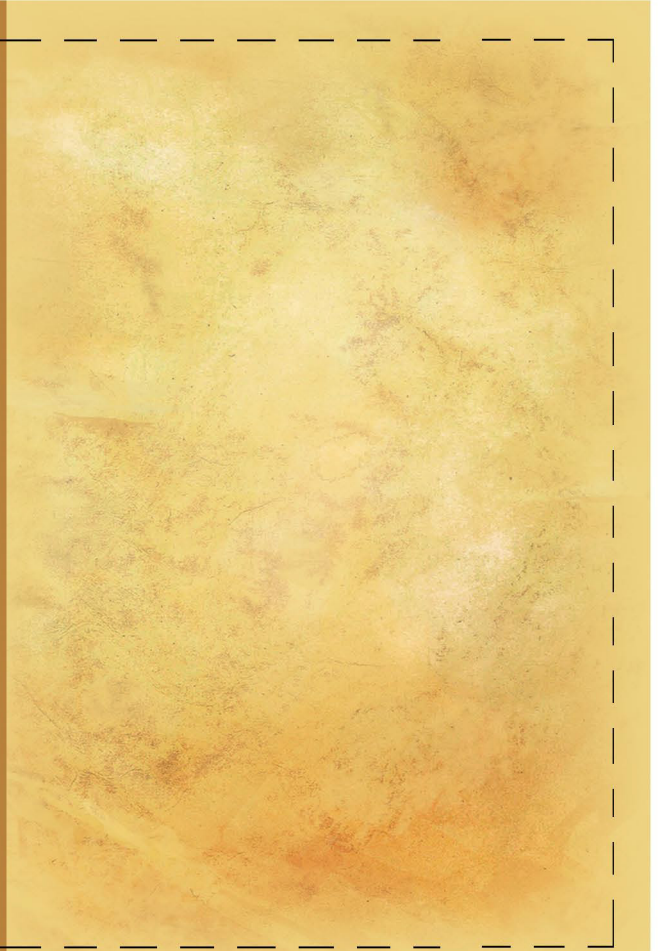
La Force des Nains :
 La puissance des forgerons Nains n'était pas seulement due au maniement de leur marteau. Ce parchemin révélait le secret de leur incroyable force d'antan.

Un Héros peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie) avant un Tour de Combat pour doubler ses Points de Force **pour ce Tour de Combat**.

Histoire des Nains (sans incidence sur la partie):
 Si Radan était l'un des Nains les plus robustes que Cavern ait jamais porté, il était sans doute aussi l'un de ses chefs les plus acariâtres. Sa profonde aversion à l'égard des êtres humains était née lors d'un funeste voyage en bateau durant lequel il avait croisé un voleur sinistre nommé Jarri Dorr. Plus tard, la méfiance de Radan avait aussi gagné le Prince Hallgard.



ANDOR



ANDOR

La Souverainneté de Cavern en péril

Une Légende de fans: inventée par Martin Grienenberger & Jérôme Fritsch

