

ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



Cette légende se compose de 8 cartes :
A1, A2, A3, C, F, N, une carte «sortie
des nains » et une carte « Le combat
contre la Taupe »

Un bruit strident résonnât dans la forêt celui-ci provenait d'une terrible bête. Cet animal sanguinaire était le fruit des expériences du sombre mage Varkur. Il était de retour pour dominer le monde! C'est pourquoi le roi Torald nouvellement couronné appella donc les héros pour cette nouvelle mission.

Suivez d'abord les consignes de la carte **Installation**.
Puis mettez à disposition ce matériel près du plateau :

Le pion Roi Torald, le pion Sorcière, les 5 pions troll, 4 jetons paysans, Le jeton N. Mélanger face cachée : les 15 tuile Créature, les 6 jetons Pierre Runique, les «3 jeton Herbe Médicinale, et les 8 carte Destins.

Mise en place supplémentaire:

- Placer le jeton N face verte visible sur la lettre N de la piste des légende
- Placer un Gor sur les cases 19, 12 et 24, un Skral sur la case 36, un Troll sur la case 32 et un Wardrak sur la case 67
- Placez une tuile créature sur les cases B, C, D, E, G de la piste des légende. Les tuiles seront révélée lorsque le Narrateur atteindra les lettres correspondante

Lisez maintenant la carte légende A2



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe carnivore



- Jetez un dé rouge (dizaines) et le dé d'un héros (unités) pour déterminer les cases où seront placées 5 des 6 Pierres Runiques et 2 Herbes Médicinales.
- Placer un jeton Paysan sur les cases 57, 64, 40 et 22.
- Jetez un de vos dés pour déterminer quand le Roi Thorald entrera en jeu. Placez le sur la lettre correspondante au résultat du dé. Quand le narrateur atteint cette case, placez le pion Roi Thorald sur la taverne (case 72).
- Tous les héros reçoivent une **carte Destin** et la lisent à voix haute, en commençant par le Héros au Rang le plus élevé. Les autres suivent par ordre décroissant.
- Les cartes Destin restantes sont retirées du jeu.

Mission:

Tous les Héros doivent accomplir l'objectif de leur carte Destin. Une fois ceci fait, révélez la carte **Sortie des Nains**.

- Placez vos Héros sur le château (case 0).
- **Lisez maintenant la carte Légende A3.**



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



•Chaque Héros commence avec **2 Points de Force**. Le groupe reçoit **4 Pièces d'Or** un Arc et un Heaume que vous pouvez répartir entre les Héros.

•Le Héros au rang le plus bas commence

But de la légende :

Vous gagner cette légende si, au moment où le Narrateur atteint le jeton N, vous avez rempli tous ces objectif:

-Défendre le château contre les créatures

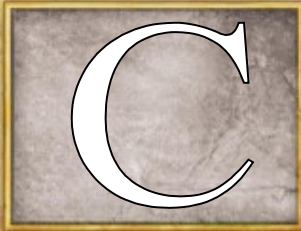
-Vaincre l'ultime adversaire



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



Les créatures avait pris possession de la forêt et comptait bien gardée cette avance pour détruire le pays d'andore. Dans ce but elles ont construit un fort devant un pont pour y bloqué le passage.

Placez le pion tour avec un Skral a son sommet, sur la case 16. Si une Créature se trouve sur cette case, elle est immédiatement retirer du jeu. Les Héros peuvent occuper ou traverser cette case. Le skral de la Forteresse ne se déplace pas au lever du soleil. Le skralle de la Forteresse a **6 point de volonté** et **8 point de force**. Marquez ces Point sur le tableau des créatures avec un jetons Étoile. À partir du moment ou le Skral est placé le pont et inutilisable par les joueurs, les Créature ne tiennent pas compte de cette règle. À partir du moment ou le Skral est vaincu, la Forteresse est utilisable par les Héros et elle donne 2 point de force a son utilisateur, le pont est réutilisable.

Placez un Gor sur la case 49,54,et 60.



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



Le Mage Noir dans sa soif de conquête et de richesse, a fait une expérience sur une taupe, la transformant en un être sanguinaire carnivore et assoiffé de sang. Cette taupe avait la particularité d'être particulièrement grande, gigantesque.

Placer la Taupe sur la case 57, elle est représentée par un jeton étoile sur un socle.

Chaque jour au lever du soleil, la Taupe va se déplacer de case en case en partant de la 57 puis la 64, 43, 40, 38, 28, 14 et enfin 0.

Quand la Taupe passe sur une case comportant un villageois, ce dernier est retiré du plateau.

Mission:

La **Taupe** doit être vaincue avant que le narrateur n'atteigne le jeton N ou qu'elle n'atteigne la case 0. Dès que la **Taupe** est vaincu, le narrateur avance jusqu'au jeton N.

Avant le premier combat contre la Taupe lisez la carte « combat contre la Taupe à haute voie ».



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



Le combat contre la taupe

Cette carte est révélée dès que les Héros vont essayer de vaincre la Taupe pour la première fois.

La Taupe a les caractéristique suivante:

Point de Force : $10 \times$ le nombre de joueurs+5.

Point de volonté : La Taupe a le nombre de joueurs $\times 20$ pour points de volonté. A l'issue de chaque lancé de dés, la Taupe se déplace dans deux condition :

1er condition: Si la Taupe n'avait pas atteint la case 14 elle se déplace comme à chaque lever du soleil

2ème condition: Si la Taupe a atteint la case 14 alors la somme du jet de 3 dés rouge détermineras sa case

Dés : 3 dés noir. Les mêmes valeurs s'ajoutent.

Si la Taupe a dépasser la case 14, au lever du soleil elle se déplace dans le sens de la flèche d'une case.



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur



Sortie des nains

Cette carte est révélée dès que l'ensemble des Héros ont remplis l'objectif fixé par leur carte Destin.

Un Troll avait investi la mine des nains. Effrayés, ceux-ci sortirent en hâte pour demander de l'aide aux héros. De plus, les vigiles du château n'avaient pas vu qu'un Troll s'en approchait dangereusement.

- Placez un **Troll** sur les cases 20 et 71.
- Placez le pion des **Soldats Nains** sur la case 43. Les Soldats Nains peuvent être employés comme le Roi Thorald.



ANDOR

Légende supplémentaire

La taupe de Varkur

N

La Légende **se termine bien** si...
-le château a été défendu et que...
-l'ultime adversaire des Héros a été vaincu.

La Taupe s'écroula par terre, inerte. Les Héros avaient encore une fois vaincu et défendu le pays d'Andor contre le sombre mage Varkur.

La Légende **se termine mal** si...
..le Château n'a pas été correctement défendu
ou que ...
...l'ultime adversaire des Héros n'a pas été
vaincu.

