



ANDOR

Légende supplémentaire

La Libération de la Mine

A1

Cette Légende comprend 12 cartes :
 A1, A2, A3, A4, B, F, N,
 3 cartes "La cachette de Varkur",
 2 cartes "Mine - règles spéciales"

A1

Cette Légende se joue sur le côté du plateau représentant la mine. Appliquez d'abord les consignes de la carte **Installation**.

Cette Légende nécessite les tuiles **Créatures**. **Important** : retirez les tuiles Créatures "1 Gor sur la case 21 ; 1 Troll sur la case 23" et "1 Skral sur la case 48 ; 2 Pièces d'Or sur la case 50" et remettez-les dans la boîte.
 Pour finir, préparez ce matériel et mettez-le à disposition près du plateau :

- 3 cartes "La cachette de Varkur" et 2 cartes "Mine - règles spéciales"
- les pions de la Sorcière, des Soldats Nains, des Trolls et des Wardraks, l'objet Poison, et trois dés noirs.
- Mélangez face cachée : 11 cartes Événements argentées (elles remplacent les dorées), 10 cartes Événements Lac Secret, 8 jetons Éboulis, 11 Pierres Précieuses, 3 Herbes Médicinales, 6 Pierres Runiques et 6 Parchemins.
- Placez le **jeton N** côté vert visible sur la lettre N de la Piste des Légendes et une **Étoile** sur les lettres B et F.
- Placez sur chaque case avec un diamant, une **Pierre Précieuse** face cachée. Seules les cases 0, 2, 3 et 4 restent libres. Les 4 jetons restants sont retirés du jeu.
- Déterminez les positions de **5 des 6 pierres runiques** et de **2 herbes** en jetant un dé rouge (dizaines) et un dé d'un Héros (unités) pour chacune d'elles.

Lisez ensuite la carte Légende A2.



ANDOR

Légende supplémentaire

La Libération de la Mine

A2

- A2
- Placez 2 **jetons Éboulis** sur la case 21 et révélez-les.
 - Placez sur la salle d'armes (case 27) **1 Heaume, 1 Bouclier, 1 Arc et 1 Gourde**.

Remarques : Si vous ne vous rappelez plus les règles pour les **Pierres Précieuses**, les **Souffle de Feu**, les **Éboulis** ou le **Lac Secret**, vous pouvez les retrouver sur les 2 cartes "Mine - règles spéciales". Si ce n'est pas le cas, elles sont inutiles.

- Placez un **Gor** sur les cases 15 et 34.

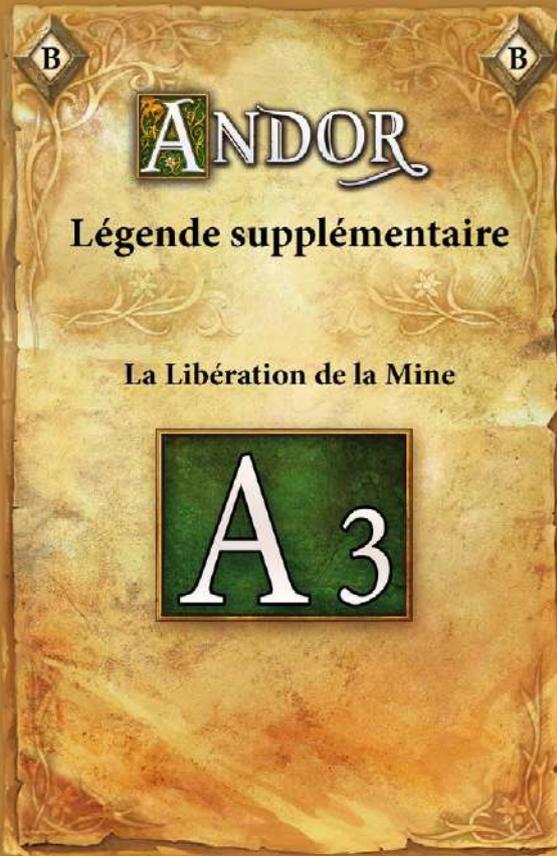
Peu de gens savent qu'avant de combattre Tarok le dragon, les Héros poursuivirent le sombre mage Varkur. Il avait fui dans la mine des Nains. En ce lieu, il recherchait la vieille magie du pays. Les Héros décidèrent de libérer la mine de son emprise. Cependant, les Skrals qui lui étaient toujours dévoués le préservaient de la vue des Héros.

Mission :

Les Héros doivent **trouver** le sombre mage Varkur, ainsi que **trois Skrals**.

Les tuiles Créature indiquent où se trouvent les trois Skrals. Vous devez trouver les Skrals et les vaincre. Dès que le **troisième Skral** est découvert, un des Héros jette un de ses dés. Le résultat indique laquelle des 3 cartes "la cachette de Varkur" est révélée.

Lisez maintenant la carte Légende A3. →



A3

But de la Légende :

Vous remportez la Légende si vous avez **vaincu** les 3 Skrals et Varkur avant que le Narrateur n'ait atteint le jeton N.

• Placez **deux tuiles Créatures face cachée** sur **chacune** de ces cases : **10, 28, 35, 41 et 43**.

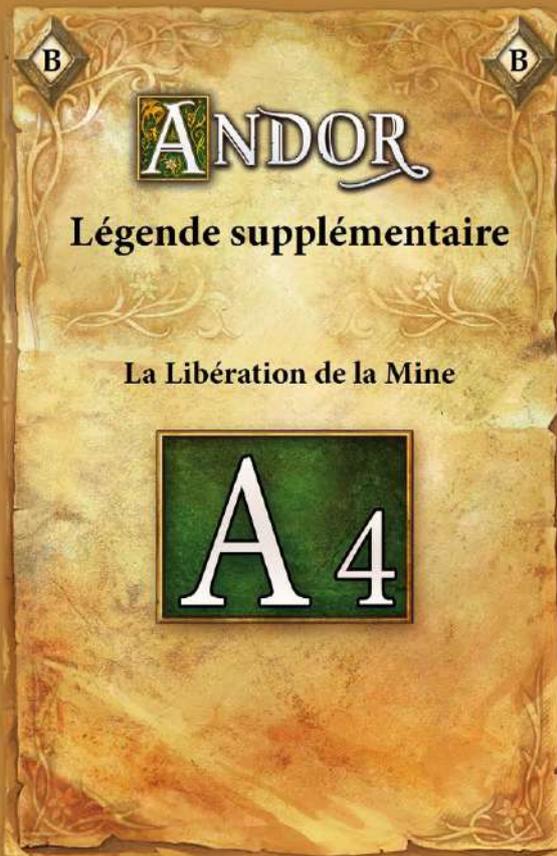
Un Héros qui marche sur une de ces cases doit terminer son déplacement. Il active aussitôt les tuiles. Leurs effets sont appliqués l'un après l'autre.

• Placez **trois tuiles Créatures supplémentaires face cachée** sur la **case 6**, ainsi qu'un **Troll**. Pour révéler ces tuiles, il faut d'abord vaincre le Troll.

Remarque : Grâce à la Longue-vue, on peut révéler les tuiles Créatures d'une case adjacente sans les activer. Cela marche aussi pour les tuiles qui se trouvent sur la case gardée par le Troll.

Placez le pion des **Soldats Nains** sur la **case 40**. Les Soldats Nains peuvent être employés comme le Prince Thorald (voir les cartes "Mine - règles spéciales").

Lisez maintenant la carte Légende A4. →



A4

Rappel : Chaque Créature qui atteint la sortie sud de la mine (case 0) fait aussitôt reculer le jeton N d'une case vers le Narrateur. La Créature est aussitôt retirée du jeu.

Important : Si un Skral atteint la case 0, les Héros perdent aussitôt la Légende.

Dans cette Légende, un Héros qui n'a plus de **Points de Volonté** est éliminé : son pion est retiré du jeu. Ses Pièces d'Or, ses Pierres Précieuses et son Équipement sont déposés sur la case où il a été vaincu.

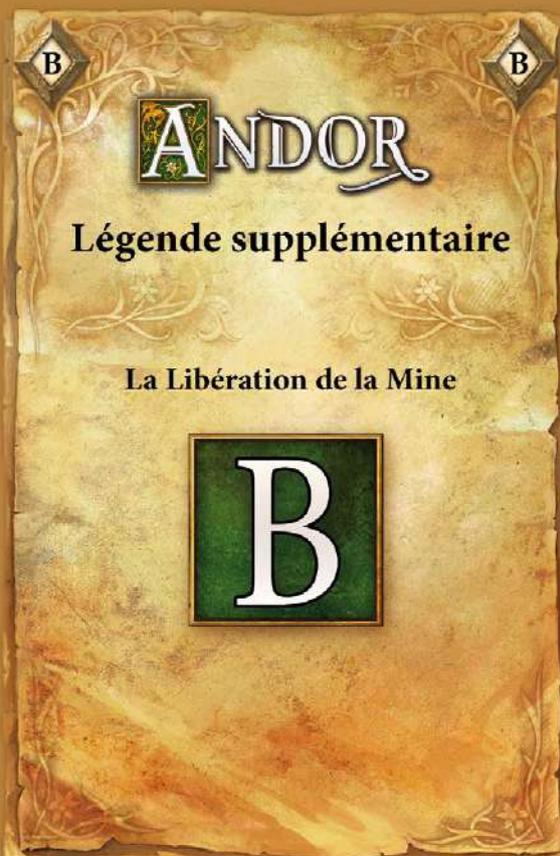
Tous les Héros commencent avec **2 Points de Force** chacun, et **posent leur pion sur la case 60** (devant la mine). Le groupe se partage **5 Pièces d'Or** et **2 Boucliers endommagés**. Vous décidez collectivement comment vous vous les répartissez.

Remarque : Le Bouclier protège des Souffles de Feu.

Un des Héros s'arrêta à l'entrée de la mine lugubre. "Plus tôt nous saurons où se cache Varkur, mieux ce sera !", lança-t-il. "Allons débusquer ces maudits Skrals !"

Le Héros qui a téléchargé cette Légende commence.





^B
Les Héros reçurent un message de l'Arbre des Chants. Les gardiens craignaient une attaque des Créatures. Ils comptaient sur l'aide des Héros et des Soldats Nains.

Placez un **Parchemin** face cachée sur la **case 63** (la cime). Dès qu'une Créature atteint cette case, le Parchemin est révélé. Tous les Héros qui ont plus de Points de Volonté que le chiffre indiqué sur le jeton perdent autant de Points de Volonté que le montant du jeton.

De plus, à ce moment-là, retirez du jeu le pion **Soldats Nains**.

Les gardiens joignirent un objet puissant à leur message...

Déterminez où se trouve le **Poison** en lançant un dé rouge (dizaines) et un dé d'un Héros (unités).

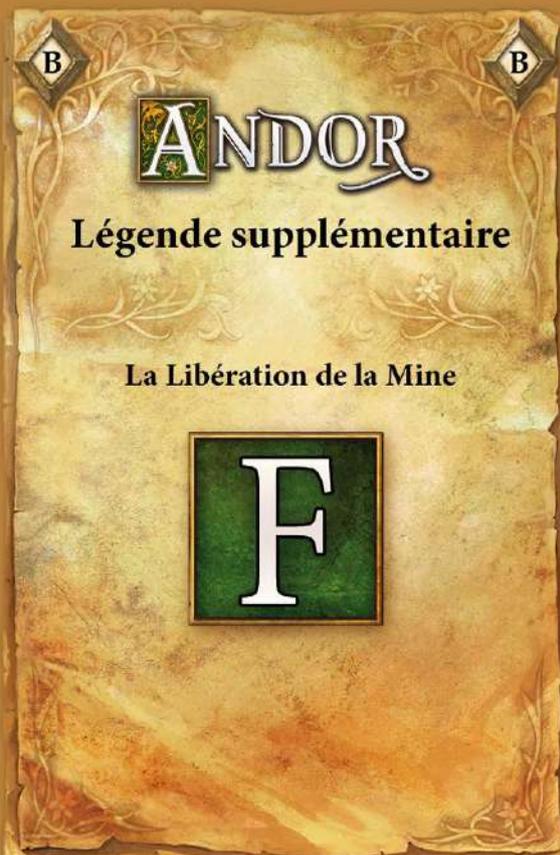
Le Poison peut être utilisé deux fois (recto et verso du jeton).

Le Héros utilise le Poison dans un combat après son jet de dé et avant la riposte de la Créature. Le Poison a deux effets :

1. Si la Créature est touchée, elle ne perd pas en Points de Volonté la différence entre les deux valeurs de combat mais tombe tout de suite à 0 Point de Volonté.

2. Une Créature vaincue avec le Poison ne rapporte pas de récompense. La Créature n'est pas déplacée vers la case 80 : elle est retirée du jeu. Le Narrateur n'avance pas sur la piste des Légendes.

Important : le Poison n'a aucun effet sur Varkur.



^F
Des éclairs magiques sillonnaient les couloirs de la mine. En craquant, des roches se détachèrent de la voûte. Varkur devait être tout proche.

Déterminez la position de 6 Éboulis en jetant en même temps **un dé noir et un dé rouge** pour chacun d'entre eux. **Ajoutez la valeur des deux dés.**

Exemple : Noir 12 et rouge 5. Le jeton est donc placé sur la case 17.

Retournez le jeton face visible.

Conséquences :

a) Si un **Héros** se trouve sur la case, il perd aussitôt autant de Points de Volonté que la valeur du jeton. Un Bouclier protège de cela. Le jeton Éboulis est ensuite retiré du jeu.

b) Si une **Créature** se trouve sur la case, elle est aussitôt retirée du jeu.

Remarque : Si la Créature est un Skral, elle est considérée comme vaincue. Les Héros s'approchent donc de leur but.

Cas particulier 1 : Si un Héros et une Créature se trouvent sur la case affectée, la Créature est retirée du jeu, le Héros perd les Points de Volonté et le jeton est retiré du jeu.

Cas particulier 2 : si Varkur ou les Soldats Nains se trouvent sur la case, le jeton Éboulis est retiré du jeu.

Si plus tard une Créature entre en jeu sur une case avec un Éboulis, elle est déplacée vers la prochaine case libre en suivant la flèche.



B **ANDOR** **B**

Légende supplémentaire

La Libération de la Mine

N

La Légende se termine bien si les 3 Skrals et Varkur ont été vaincus. **N**

Ils avaient réussi ! Les Héros avaient libéré la mine de l'emprise de la magie noire ! Cependant, Varkur n'avait pas dit son dernier mot. Quelques années plus tard, alors qu'Andor se sentait en sécurité après la chute du dragon, Varkur revint sur le devant de la scène. Sa métamorphose était spectaculaire et très inquiétante : seuls les Héros reconnurent leur vieil ennemi dans une affreuse créature nommée Qurun.

Mais ceci est une autre Légende...

La Légende se termine mal si les 3 Skrals et Varkur ne sont pas vaincus.

Astuces pour la prochaine fois :
Essayez d'activer le moins de Créatures possible.
La Longue-vue est particulièrement utile dans cette Légende.



B **ANDOR** **B**

Légende supplémentaire



La cachette de Varkur

Si au moment où le **troisième Skral** est découvert, un Héros a obtenu avec son dé

ou

cette carte est révélée et lue à voix haute.

^{V1/2}
Le sombre mage Varkur apparut dans le Lac Secret. Les eaux bouillonnaient.

Placez Varkur sur la **case 11**. Les Objets, les Éboulis et les Créatures qui s'y trouvent déjà sont retirés du jeu.

Remarque : si un Skral doit être retiré, il est considéré comme vaincu. Les Héros se rapprochent ainsi de leur but.

Mission :

Les 3 **Skrals** et **Varkur** doivent être vaincus, avant que le Narrateur n'atteigne le jeton **N**. Dès que Varkur est vaincu, le Narrateur avance jusqu'au jeton **N**.

Varkur a les caractéristiques suivantes :

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

Points de Volonté : 12

Dés : 2 dés noirs. Les mêmes valeurs s'ajoutent.

Varkur utilise **toujours deux dés**, quelque soit son nombre de Points de Volonté.

Particularité : Les Héros qui veulent combattre Varkur doivent avoir au moins 14 Points de Volonté. Si un Héros tombe sous la barre des 14 Points de Volonté pendant un combat, il ne peut plus y participer.

Au lever du soleil, Varkur ne se déplace pas. Les Créatures qui arrivent sur la case 11, sont déplacées vers la prochaine case libre en suivant la flèche.



ANDOR

Légende supplémentaire



La cachette de Varkur
Si au moment où le **troisième Skral** est découvert, un Héros a obtenu avec son dé

 ou 

cette carte est révélée et lue à voix haute.

V 3/4

Le sombre mage Varkur apparut dans la salle d'armes. Un bruit strident retentit alors qu'un brouillard épais envahissait la pièce.

Placez Varkur sur la **case 27**. Les jetons qui s'y trouvaient déjà sont retirés du jeu.

Mission :

Les 3 Skrals et Varkur doivent être vaincus, avant que le Narrateur n'atteigne le jeton N. Dès que Varkur est vaincu, le Narrateur avance jusqu'au jeton N.

Varkur a les caractéristiques suivantes :

Points de Force : à 2 joueurs = 14, à 3 = 20, à 4 = 30.

Points de Volonté : 12

Dés : 2 dés noirs. Les mêmes valeurs s'ajoutent. Varkur utilise **toujours deux dés**, quelque soit son nombre de Points de Volonté.

Particularité : Les Héros qui veulent combattre Varkur ne peuvent recourir à aucun objet (Bouclier, Heaume, Potion, Pierres Runiques, Herbes...).

Remarque : L'arc de l'Archer peut toujours être utilisé.

Au lever du soleil, Varkur ne se déplace pas.



ANDOR

Légende supplémentaire



La cachette de Varkur
Si au moment où le **troisième Skral** est découvert, un Héros a obtenu avec son dé

 ou 

cette carte est révélée et lue à voix haute.

V 5/6

Varkur se cachait dans la salle des trésors. De sombres nuages de fumée s'échappaient de la pièce et une odeur fétide semblable à de l'huile brûlée envahit l'atmosphère.

Placez Varkur sur la **case 6**. Les Créatures ou jetons qui s'y trouvent déjà sont retirés du jeu.

Mission :

Les 3 Skrals et Varkur doivent être vaincus, avant que le Narrateur n'atteigne le jeton N. Dès que Varkur est vaincu, le Narrateur avance jusqu'au jeton N.

Varkur a les caractéristiques suivantes :

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

Points de Volonté : 12

Dés : 2 dés noirs. Les mêmes valeurs s'ajoutent. Varkur utilise **toujours deux dés**, quelque soit son nombre de Points de Volonté.

Particularité : Tous les Héros ont autant de Points de Force que celui qui en a le moins.

Exemple : le groupe est composé de 3 Héros. Les Héros ont les Points de Force suivants : 14, 12 et 6. Donc chaque Héros aura seulement 6 Points de Force et le groupe n'en aura que 18 (6 + 6 + 6).

Au lever du soleil, Varkur ne se déplace pas.



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.