





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



Cette Légende comprend 22 cartes :

A1, A2, A3, A4, C1, C2, D, G, H1, H2, H3
N, « L'Avant-Poste », « Le Sombre Mage »
« L'Avant-Poste est Vaincu » x 2
« La Sorcière Reka »
« Le Groupe est Séparé »

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

• Mettez à disposition le matériel suivant près du plateau :

- la **Forteresse**
- Le pion de la **Sorcière**
- Le pion de **Varkur**
- Les pierres runiques
- Une herbe médicinale face cachée
- 2 X rouges
- les cartes de cette légende : A1, A2, A3, A4, C1, C2, D, G, H1, H2, H3, N, « L'Avant Poste », « Le Sombre Mage », « L'Avant Poste est Vaincu » x 2, « La Sorcière Reka » et « Le Groupe est Séparé »

• Placez ensuite une étoile sur las cases **C, D, G, H** et **N** de la Piste des Légendes.

Après avoir remporté le combat contre le Dragon, les héros partirent anéantir les créatures dispersées dans tout les pays, afin d'empêcher une nouvelle invasion d'Andor. Dans les Mots Brumeux, ils combattirent d'horribles créatures, totalement inconnu et incroyablement nombreuses.

Lisez maintenant la carte A2





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



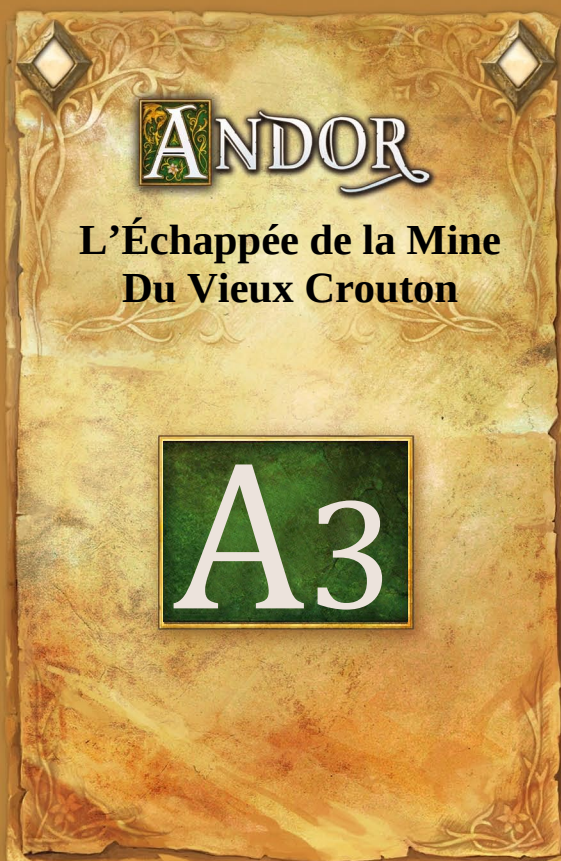
Un jour, en entrant dans la Mine du Vieux Crouton, les héros durent constater avec effroi, qu'ils étaient arrivés trop tard. Les créatures s'étaient déjà rassemblées autour de leur nouveau chef et cela ressemblait fortement à une nouvelle tentative d'invasion.

• Placez maintenant tous les héros en jeu sur la case **69**.

Malgré tous les essais d'anéantir les créatures rencontrées en chemin, quelques une réussirent à atteindre la plaine.

- Placez maintenant la **Forteresse** sur la case **64** avec un **Warrak** à son sommet.
- Placez un **Skrak** sur la case **65**.
- Placez un **Gor** sur la case **66**.

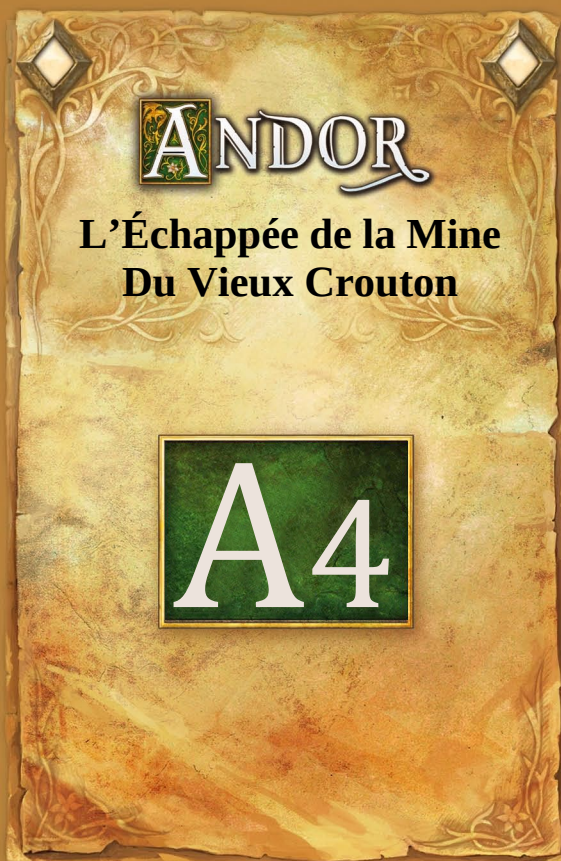
Lisez maintenant la carte A3



On entendit un hurlement provenant de la mine. Était-ce le signal d'une nouvelle invasion ? Sur le chemin du retour, les héros furent paralysés par la peur. L'un d'eux cria : « Regardez, à l'entrée de la mine ils arrivent ! »

- Placez un **Skral** et 3 **Gors** sur la case **84**.
- Ils forment un **groupe** de créatures.
- Ils ne se déplacent **pas** au lever du soleil.
- Si un ou plusieurs héros décident de combattre le groupe de créatures, ils doivent choisir leur cible avant leur jet de dés. Le combat se déroule normalement. Chaque créature doit être vaincue l'une après l'autre.

Lisez maintenant la carte A4

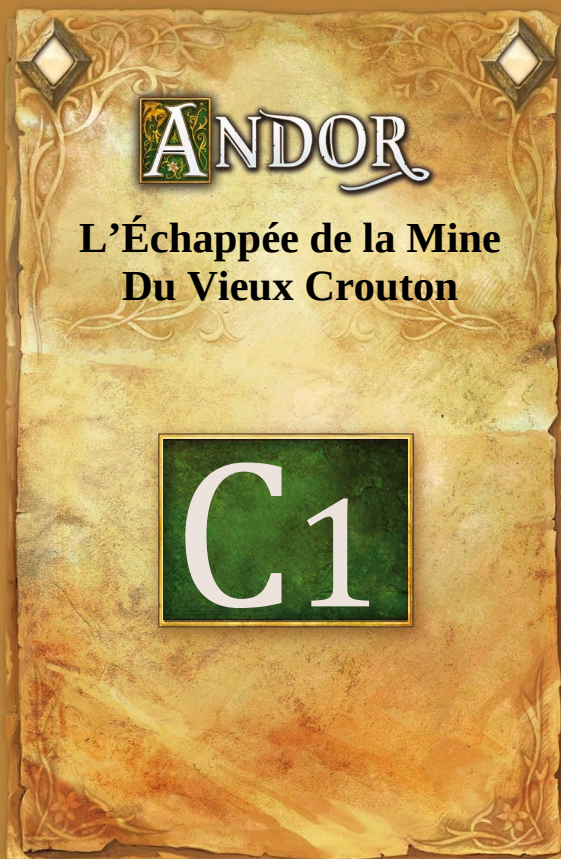


- Tous les héros commencent avec :
 - 4 points de **Force** à 2 joueurs
 - 3 points de **Force** à 3 joueurs
 - 2 points de **Force** à 4 joueurs

- Le groupe de héros se partage :
 - 1 arc,
 - 1 heaume,
 - 1 bouclier,
 - 1 gourde
 - 5 pièces d'or.

- Le héros au rang le plus bas commence.

Lisez maintenant la carte Légende « L'Avant-Poste ».

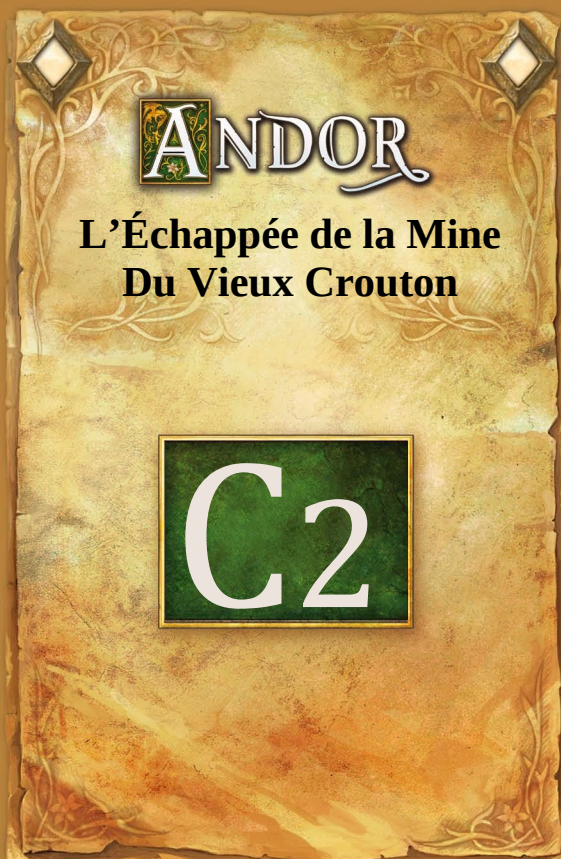


Une lumière bleu transperça le ciel, et tout d'un coup, la meute des créatures se déplaça. Quelque chose d'inhumain était en œuvre, et personne ne pouvait anticiper ce qui allait se passer. Tout ce qu'on pouvait voir, c'était une armée en mouvement sur un étroit sentier de montagne.

- Déplacez maintenant le groupe de créatures de la case 84 vers la case 69.
- Si un ou plusieurs héros se trouvent sur les **84, 82, 81** ou **70**, ils sont culbutés par les créatures, et perdent des points de **Volonté** :
 - Chaque **Gor** fait perdre **1** point de **Volonté**,
 - Chaque **Skrall** fait perdre **2** points de **Volonté**.
 La totalité des perte peut être contrée avec un bouclier.

Un rayon de soleil traversa les nuages, et atteignit une petite plante verte, pile au moment où un héros regarda en arrière.

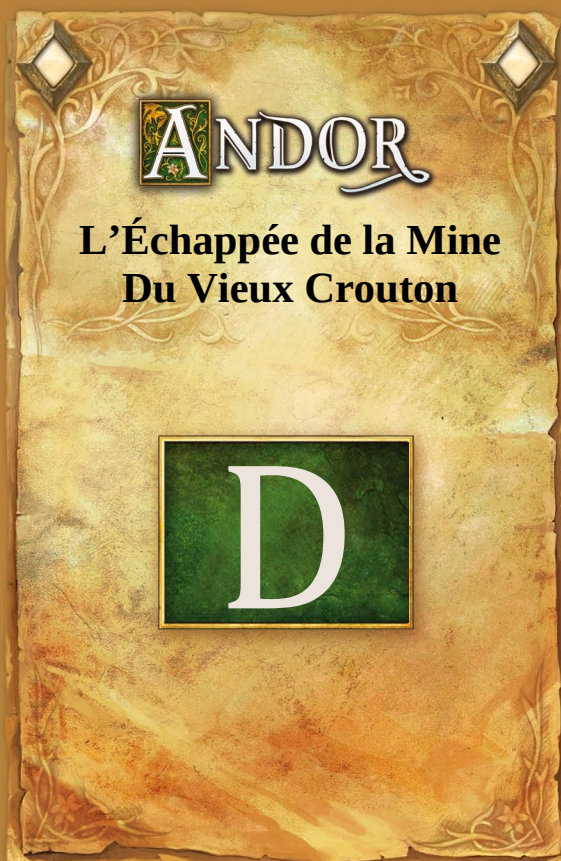
Lisez maintenant la carte C2.



- Placez maintenant l'**herbe médicinale** face cachée sur la case **67**.

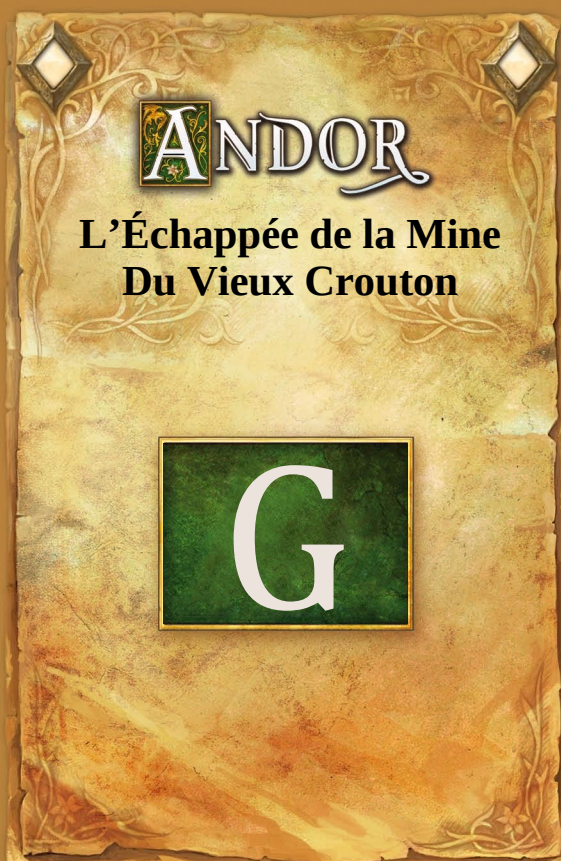
Il n'y avait pas que l'herbe qui était visible. Une silhouette familière d'une personne âgée se rapprochait. Garz le Nain marchand était encore une fois pressé. « Je dois sortir d'ici », hurlait-il en direction des héros. « Mais peut-être que vous seriez intéressés par un de mes produits ? »

- Tous les héros peuvent acheter un point de **Force** contre **2** pièces d'or.
- De plus, le groupe se partage **5** points de **Volonté**.



Le groupe de héros reçut un rapport provenant d'Andor. On examina toutes les créatures du pays. On découvrit un nouveau groupe de créatures près du rocher de la Grife et un Skral dans le Bois de la vigilance. Chaumebourg était toujours en danger et lavant pose n'était pas vaincu.

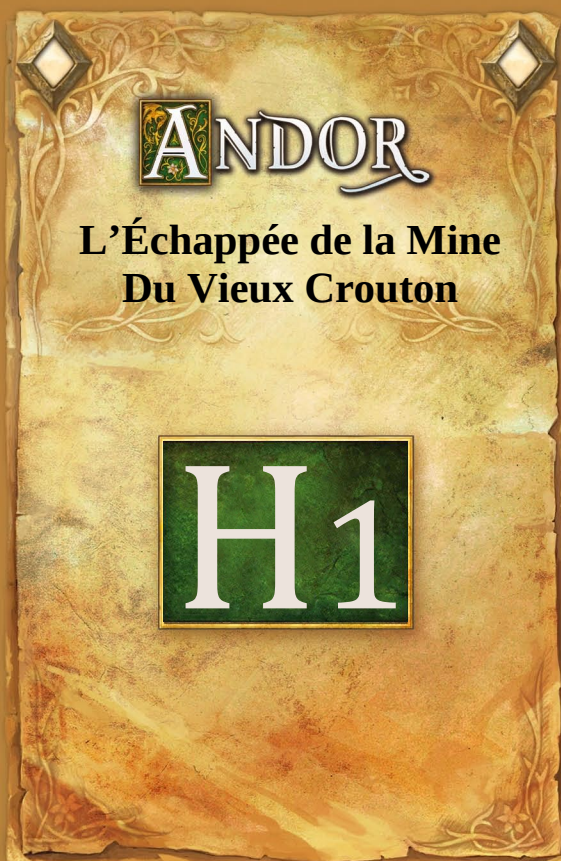
- Placez un **1 Skral** et **3 Gors** sur la case **30**. Ils forme un **groupe** de créatures.
- Ils forment un **groupe** de créatures.
- Ils ne se déplacent **pas** au lever du soleil.
- Si un ou plusieurs héros décident de combattre le groupe de créatures, ils doivent choisir leur cible avant leur jet de dés. Le combat se déroule normalement. Chaque créature doit être vaincue l'une après l'autre.
- Placez un **Skral** sur la case **55**.



Un faucon apporta de mauvaises nouvelles de Chaumebourg. On avait aperçu d'autres Skrals et des Gors le long de la côte et dans la bois du Sud. Les paysans étaient en colère : ils craignaient voir se profiler une autre année pleine de conflits et de souffrance, et pensaient qu'ils ne survivraient pas. Les champs devaient être labourés, mais les paysans étaient si paralysés par la peur, que cette tâche leur paraissait insurmontable. Dans le Bois de la Vigilance, s'étaient aussi produits des événements bizarres. Des Gors apparurent et disparurent aussitôt, comme s'ils étaient invoqués par une sombre puissance. Cela ne pouvait vouloir dire qu'une chose : Varkur, le sombre Mage était de retour.

- Placez un jeton **Paysan** sur les cases **19** et **36**.
- Placez un **Skral** sur la case **24**
- Placez un **Gor** sur la case **8**.

« Défendez le château ! » Ceci était la dernière phrase du message. Les héros comprirent tout de suite son sens. Ça sentait le roussis ! Et Chaumebourg était encore loin devant.



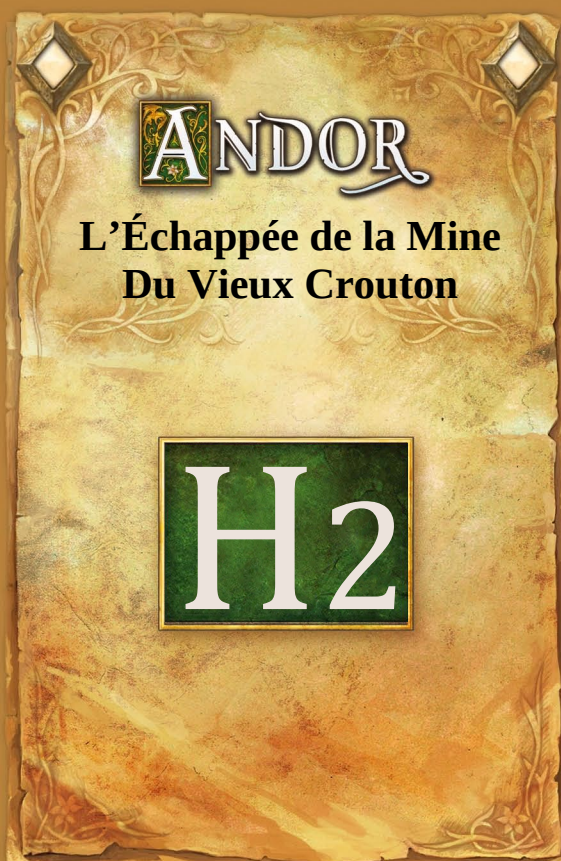
Varku avait été aperçu dans le bois par quelques habitants. Son apparition fit un bruit sourd et dura un temps très court. A chaque apparition, les gens racontaient qu'il était accompagné par un Troll ensorcelé.

- Placez maintenant **Varkur** sur la case **60**.
- Placez un **Troll** sur la case **59**. Marquez le avec une **étoile**, afin de repérer sur ce Troll est le compagnon du **Sombre Mage**.

Mission :

- **Varkur** doit être vaincu, avant qu'il n'arrive à **Chaumebourg** ou que le narrateur n'atteigne le « N » sur la Piste des Légendes.
- S'il est vaincu, le narrateur est aussitôt avancé jusqu'à « N ».

Lisez maintenant la carte H2



But de la légende :

Vous gagnez, si vous avez :

- Vaincu l'**Avant-Poste**.
- Défendu le **Château**.
- Vaincu le **Troll** ensorcelé avant qu'il n'arrive à **Chaumebourg**.
- Vaincu **Varkur**.

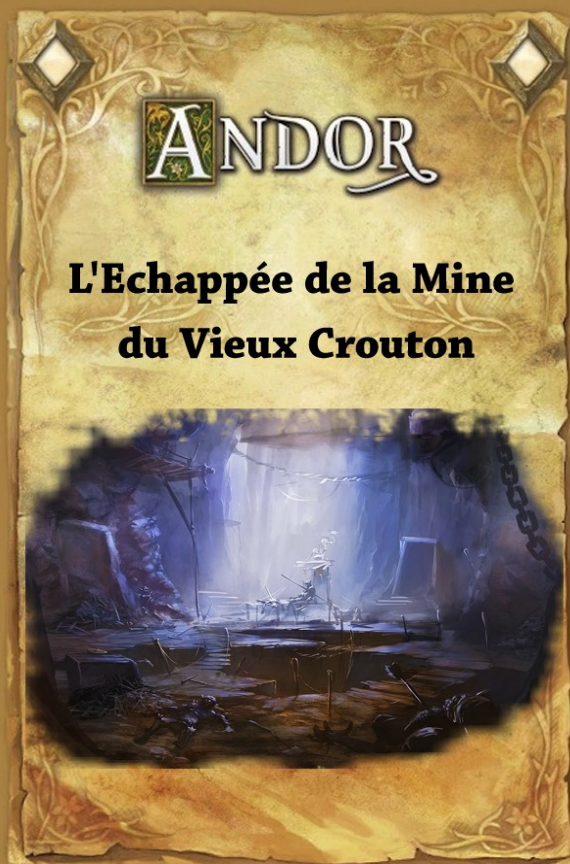
• Toutes ces Missions doivent être réalisées avant que le narrateur atteigne « N » sur la Piste des Légendes.

- Les Héros reçoivent :
 - 3 pierres runiques, prises au hasard face cachée.
 - 1 gourde,
 - 1 bouclier.

• Lancez un dés rouge (10) et un dés de Héros (1) pour déterminer la position de 2 des 3 pierres runiques restantes (face cachée) sur le plateau de jeu.

• Les héros doivent maintenant décider quels objets ils ramassent et quels objets ils laissent à leurs pieds sur leur case.

Lisez maintenant la carte : « Le Sombre Mage »



- Titre Français : « L'Echappée de la Mine du Vieux Crouton ».
- Titre Original : « Die Flucht aus der Knochengrube ».
- Écrite par : Mathias Lambur.
- Traduite par : Thomas Arles.
- Mise en page par : Tof58.
- Remise en page par : Gwegan.

• **Difficulté:** Moyenne.

• **Résumé :**

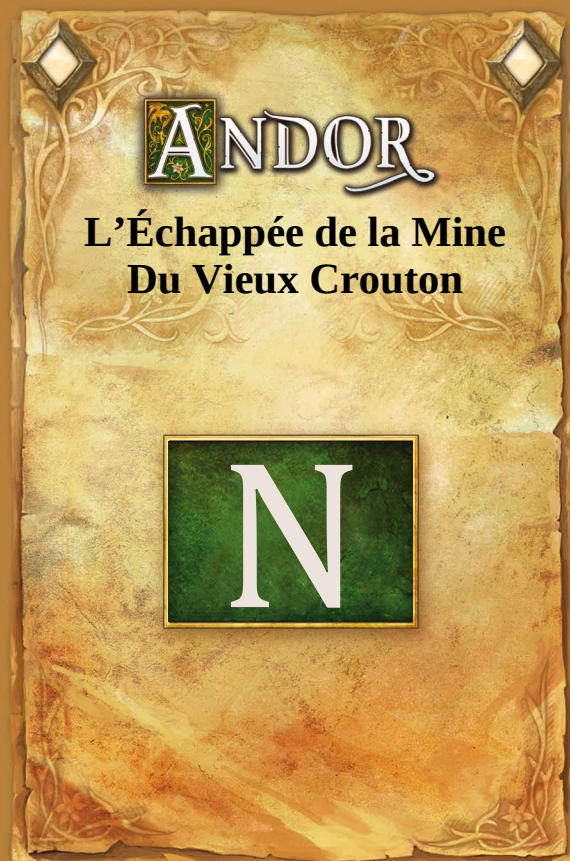
Après que Tarok le dragon fut vaincu, les héros entreprirent de libérer la terre des créatures errantes. Ils firent une erreur, Ils quittèrent Chaumebourg et laissèrent la citée sans surveillance.

• **Extension :**

- Le Jeu de Base :	Oui
- Les Nouveaux Héros :	Compatible
- La Légende de Gardétoile :	Non
- Le Voyage vers le Nord :	Non
- Le Dernier Espoir :	Non

• **Important:**

- Cette légende est jouée au verso du plateau du jeu de base d'Andor.



Les héros ont gagné la légende si :

- Le **Château** est défendu avec succès.
- L'**Avant-Poste** est vaincu.
- Le **Troll** ensorcelé est tué avant qu'il n'arrive à **Chaumebourg**.
- **Varkur** est vaincu.

Les héros avaient à nouveau réussi à défendre leur pays. Ces derniers jours étaient un avertissement. Chaumebourg ne devait pas de retrouver une nouvelles fois sans protection.

Par Matthias Lambur, traduite par Thomas Arlès

Les héros ont perdu la légende si :

- Le **Château** est tombés.
- L'**Avant-Poste** toujours présent.
- Le **Troll** ensorcelé est vivant ou si il est arrivé à **Chaumebourg**.
- **Varkur** est vivant.

Malgré tous les efforts des héros, Chaumebourg tomba et Varkur put savourer sa vengeance, ils instaura une aire de terreur sur Andor





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



L'Avant-Poste

Un Wardrak, un Skral et un Gor avaient réussi ! Ils avaient repéré une faille dans la défense de leurs ennemis, , et avaient pu préparer leur invasion. Après avoir saccagé les fermes, ils avaient pu former un Avant-Poste. Ils attendaient à présent les héros.

- Le **Wardrak** commence avec :
 - **10** points de **Force**,
 - **7** point de **Volonté**,
 - Lance **2 dés noir**.
- Mettez une **étoile** sur le Wardrak au sommet de la Forteresse ne se déplace **pas** au lever du soleil. Il reste sur la case **64**.
- Tant que ses compagnons et lui n'ont pas rendu l'âme, toutes les cases adjacentes à la **Forteresse** sont inaccessibles, exceptée la case **65**. Ni les créatures, ni les héros ne peuvent donc les traverser, ou s'y arrêter.
- Si toutes les créatures de l'**Avant-Poste** (le Gor, le Skral et le **Wardrak**) ont été vaincues :

Lisez la carte « L'Avant-Poste est Vaincu ! »





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



Le Sombre Mage

Varkur le Sombre Mage :

- Ses points de **Force** dépendant du nombre de joueurs :
 - Pour 2 joueurs : **20** points de **Forces**.
 - Pour 3 joueurs : **30** points de **Forces**.
 - Pour 4 joueurs : **40** points de **Forces**.
- Il a **18** Points de **Volonté**.
- Il Lance **2 dés noir**.
- Les dés de même valeur s'**ajoute**.
- S'il n'a plus que **7** points de **Volonté** ou moins, il perd un dé.

Particularité:

- A **chaque fois** que le narrateur avance (au lever du soleil ou après la défaite d'une créature), **Varkur** et le **Troll** ensorcelé sont aussi avancés de **trois cases** en suivant les flèches.
- Les deux peuvent occuper la **même** case.
- S'ils terminent leur déplacement sur une case déjà occupée par une créature, celle-ci est avancée d'une case en suivant la flèche.
- Vous devez vaincre le **Troll**. avant d'attaquer **Varkur**.
- Dès que le **Troll** est vaincu, **Varkur** ne se déplace plus.





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



L'Avant-Poste est Vaincu 1

Les héros se réjouissaient de leur victoire : l'avant-poste était vaincu. Cependant, les observations ne présageaient rien de bon. Le calme était trompeur.

« Soyez là ! », appela un des héros.

- Placez un **Troll** sur la case **16**.
- Placez un **X rouge** sur le **Pont Suspendu**, il devient infranchissable.
- Retirez le **X rouge** de la case **45** : Le chemin vers Andor est désormais libre.

• Le héros qui a tué le **Wardrak** reçoit **1 point de Force**.

• S'il a été vaincu par un groupe de héros, vous décidez collectivement qui reçoit le point.

Que faire ? Les héros étaient épuisés après ce combat difficile. Le lointain château de Chaumebourg devait être défendu. Qu'allait être au juste le signal de l'invasion ennemie à son apogée ?

Peut-être que la sorcière Reka savait ce qui allait se passer plus tard ?

Lisez maintenant la carte : « L'Avant-Poste est Vaincu 2 »





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



L'Avant-Poste est Vaincu 2

• Si vous trouva la sorcière, elle pourra vous dire qui est responsable de tout ça. A ce moment-là : **Lisez la carte « Reka, la Sorcière ».**

• Déplacez le **groupe** de créatures de la case **69** à la case **65**.

- Si un ou plusieurs héros se trouvent sur les casa **69, 68, 67** ou **66**, ils sont culbutés par les créatures, et perdent des points de **Volonté** :

- Chaque **Gor** fait perdre **1 point de Volonté**,
- Chaque **Skrak** fait perdre **2 points de Volonté**.

La totalité des perte peut être contrée avec un bouclier.

Lisez ensuite La carte « Le Groupe se Sépare »





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



Le Groupe est Séparé

Les créatures déclenchèrent une émeute. La perte de leur poste de garde les avaient rendu ivres de colère. De cette colère, elles avaient trouvé l'énergie pour se renforcer. Elles n'avaient désormais qu'un seul but : envahir Chaumebourg !

- A partir du lever du soleil :
 - Les créatures des **groupes** se **déplacent** normalement, en suivant la flèche.
 - Plusieurs créatures ne peuvent **plus** occuper la même case.
- Appliquez ces consignes pour chacun des deux groupes de créatures (cases 65 et 30).





L'Échappée de la Mine Du Vieux Crouton



La Sorcière Reka

« Vous voulez savoir qui est responsable de tout ce chaos ? », demanda Reka d'un ton ironique. « Varkur est de retour, il est apparu dans le Bois de la Vigilance près de l'Arbre à Chants. Mais il faut que vous sachiez : il est protégé par une créature féroce. »

- Le héros qui a trouvé la **Sorcière** reçoit :
 - 2 points de **Volonté**.
 - Une **Potion**.