





Le Grand Massacre



Cette Légende comprend 4 cartes
A1, A2, N1, N2

- Cette Légende se joue en deux parties qui se comportent comme deux légendes successives :
 - Elles se dérouleront sur le recto du plateau de jeu.
 - Le Narrateur passera de A à N pour chaque étape.
 - Les Cartes Légendes 2 (lettre) seront utilisées pour la deuxième partie de la légende.

Il y a fort longtemps, un bouffon avait vécu à Chaumebourg, mais il s'était exilé dans les montagnes et vivait retranché dans la Tour Abandonnée pour fuir de tout les brimades qu'il a dû endurer. Il préparait un moyen de se venger. Les héros n'avaient pas entendu parler de ses plans, et un jour le bouffon a surpris le pays avec son armée de créatures ...

- Suivez les instructions de la carte « **Installation** ».
- Retirez tous les jetons brouillard.
- Placez la **Tour** sur la **case 83**.
- Placez le pion du guerrier inutilisé sur la **Tour Abandonnée**, il représentera le **Bouffon**.
- Exécutez les **15 tuiles créatures**.
- Placez un **Troll** sur les **cases 33 et 81**.
- Tous les mouvements des créatures sont exécutés en dernier.
- Placez un **Skril** sur la **case 82**.
- Placez un **Gor** sur les **case 56 et 63**.

Lisez maintenant la Carte A2





Le Grand Massacre



- Placez le **jeton « N »** sur la case :
 - « **N** » pour **4** joueurs,
 - « **M** » pour **3** joueurs,
 - « **L** » pour **2** joueurs.

- Lancer un dés rouge (dizaine) et un dés de héros (unité) pour déterminer la position :
 - De **5** des **6 pierres runiques**.
 - De **2 herbes médicinales**.
 - Si le dés rouge indique un **4, 5 ou 6**, relancez le.

- Placez tous les héros dans le **Château**.
- Chaque héros commence avec **2** points de **Force**.
- Le groupe prend quatre **Objets d'Équipements** de leur choix (à l'exception de la potion de sorcière), et **8 pièces d'or**.

Règles spéciales :

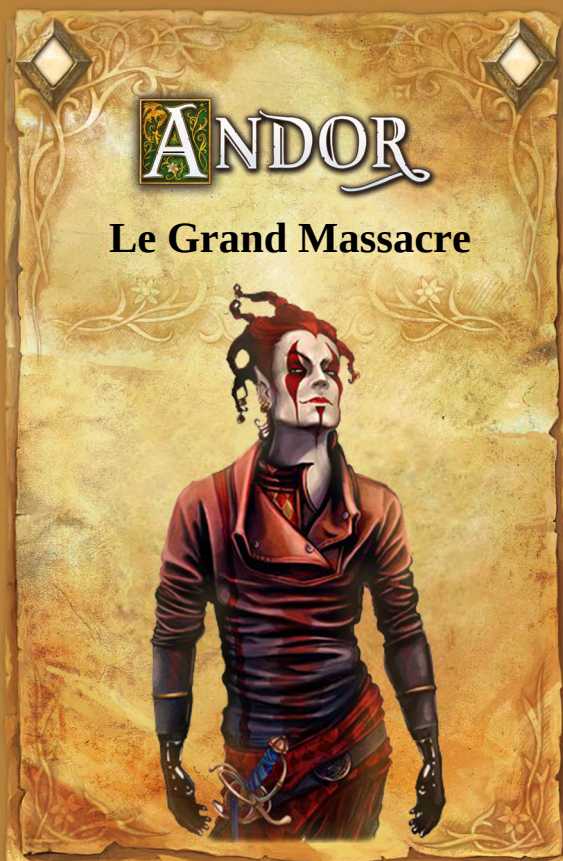
- Si les héros tuent un **Gor** :
 - Ils reçoivent la récompense,
 - Le narrateur ne bouge **pas**.

Mission:

- Les héros doivent défendre le **Château** jusqu'à ce que le narrateur atteigne « **N** ».

Lisez maintenant la carte « **N** ».

Le héros ayant le deuxième rang le plus bas commence



- Titre Français : « **Le Grand Massacre** ».
- Titre Original : « **Das große Gemetzel** ».
- Écrite par : Madoc.
- Traduite par : Gwegan.
- Mise en page par : Gwegan.

• **Difficulté:** Moyenne - Difficile.

• **Résumé :**

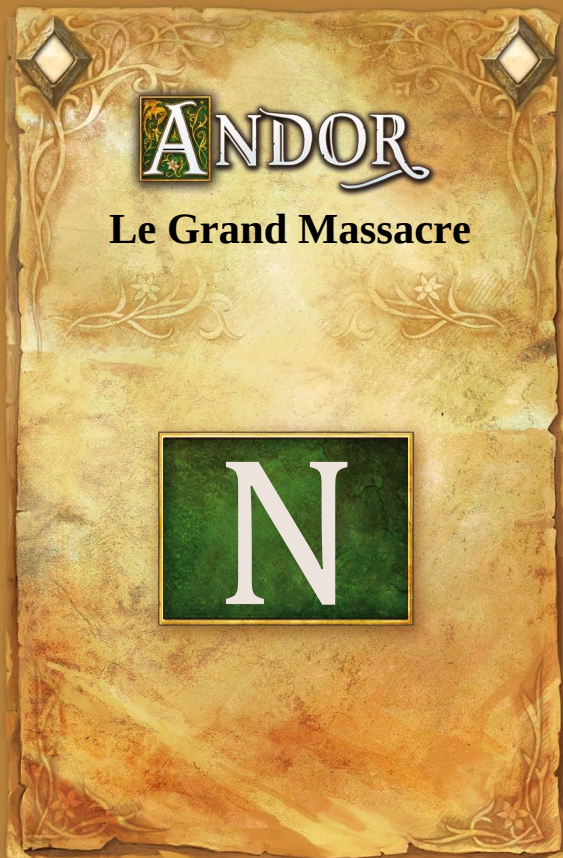
Le bouffon s'était exilé dans les montagnes et vivait retranché dans la Tour Abandonnée pour fuir de tout les brimades qu'il a dû endurer. Il préparait un moyen de se venger...

• **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 recto du plateau du jeu de base d'Andor.
- Cette légende se déroule en deux temps, comme deux légendes qui se suivent.

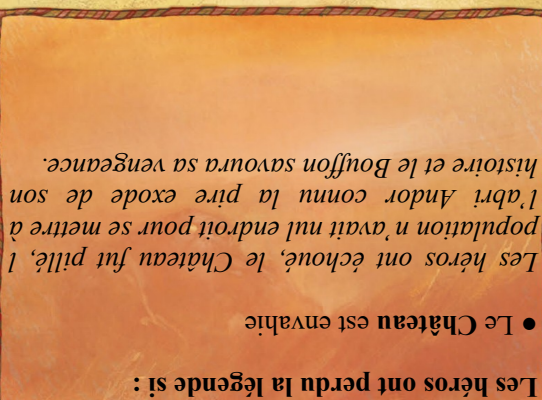


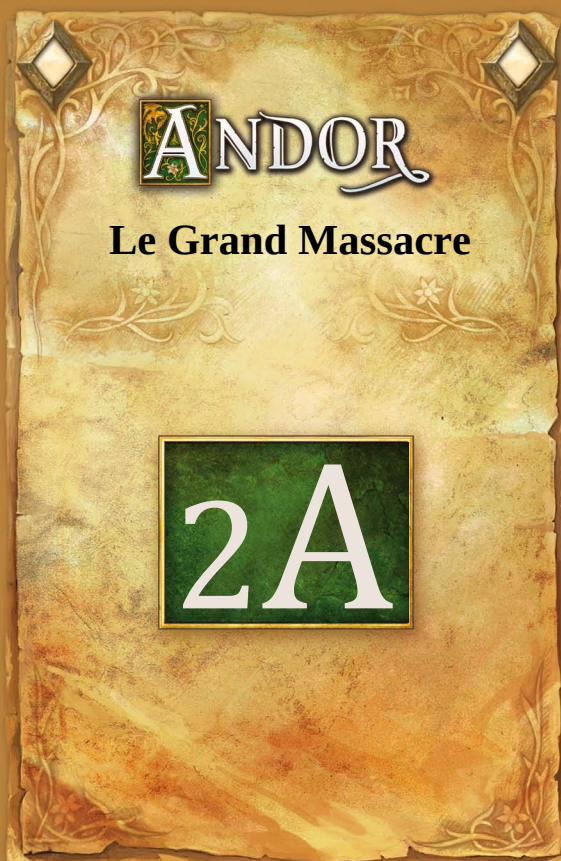
Les héros ont réussi si :

- Le **Château** est défendu avec succès.

Le massacre se termina et les créatures se retirèrent dans les montagnes. Mais le bouffon avait puisé sa force dans les monstres en fuite.

Lisez maintenant la carte 2A





- Retirez **toutes** les créatures du plateau.
- Additionner les **points de Force** de tous les créatures enlevés et ajoutez :
 - 12 pour 4 joueurs.
 - 9 pour 3 joueurs.
 - 6 pour 2 joueurs.

C'est le total des **points de Force** du bouffon.

- Le bouffon a 6 **points de Volonté** et lance deux dés noirs.
- Le bouffon ne peut **pas** être attaqué avec un arc des cases 64 ou 65.

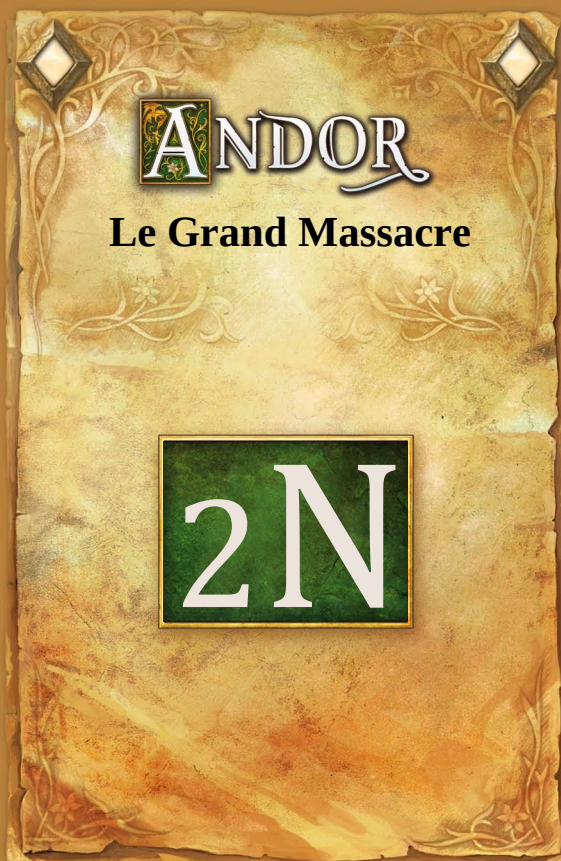
- Placez le **jeton « N »** sur :
 - « F » pour 4 joueurs.
 - « G » pour 3 joueurs.
 - « H » pour 2 joueurs.
- Placez le **pion narrateur** sur « A ».

Les trolls du bouffon avait pris le roi en otage.

- Placez un **Troll** sur les cases 64 et 65. Ils ne bougent pas au lever du soleil.
- Placez le Roi Thorald sur la **case 83**. Une fois les deux trolls vaincus, il donne +4 **en combat** contre le bouffon.

Mission :

- Les héros doivent vaincre le **Bouffon** avant que le pion narrateur atteigne « N ».
 - Dès qu'ils le tuent, déplacez le pion narrateur sur « N ».
- Lisez maintenant la Carte 2N



Les héros ont gagné la légende si :

- Le **Château** est défendu avec succès.
- Le **Bouffon** est vaincu.

Les héros ont encore réussi à repousser la menace et à protéger le royaume. A partir de ce jour, on sera plus attentionné envers ceux qui divertissent le roi.

Par Madoc, traduite par Gwegan

Les héros ont échoué. Ils ont été vaincu par le vieux Bouffon, et personne ne rigolait

- Le **Château** est envahi
- Le **Bouffon** n'est vaincu avant que le pion narrateur soit en N.

Les héros ont perdu la légende si :