



ANDOR

Le Mariage du Prince Thorald

A1

Cette légende comprends :
A1, A2, A3, A4, A5, A6, N,
et « Le Crie de la Sorcière »

Le cadavre du vieux roi Brandur, encore chaud, gît, terrassé, au pied du terrible Dragon Noir, tout feu, tout flamme.

Son fils le jeune prince Thorald doit maintenant lui succéder pour rétablir la paix sur Andor. Sera-t-il à la hauteur ? Il s'apprête à devenir le roi d'Andor et à épouser la belle Jana, la sœur cadette de Chada l'archère du bois de la Vigilance. Malgré un ciel bas et lourd qui pèse sur le royaume, le peuple d'Andor tente de se distraire en préparant les noces de leur prince. Héros, nains de la mine, et paysans, main dans la main se retrouvent pour fêter le nouveau roi.

*Mais déjà le **Dragon Noir**, roi des Enfers de la mine, assoiffé de pouvoir se cache derrière sa Tour Maléfique. Allié avec la sorcière jalouse, il espère, dur comme fer, prendre la place du roi. Son fidèle Skrall, vient de capturer Jana.*

Les héros, informés du drame, doivent agir vite avant que les impitoyables créatures du Dragon Noir pénètrent dans le château.

Lisez maintenant la carte A2



ANDOR

Le Mariage du Prince Thorald

A2

Il faudra faire vite avant que la sorcière ne disparaisse en emportant la bague de fiançailles de Jana.

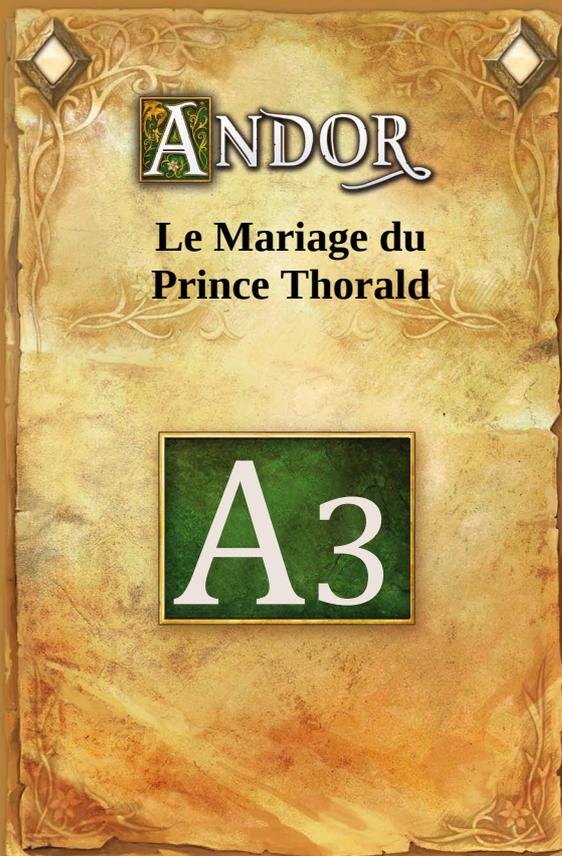
- Retirez du jeu les cartes Destin N°3, 5, 7, 8 et 10. Placer le reste de la pioche près du plateau.
- Placez 5 tuiles créatures :
 - 2 sur la lettre A,
 - 1 sur la B,
 - 1 sur la C,
 - 1 sur la D.
- Placez les jetons brouillard et les puits comme dans la règle de base.

Le Dragon :

- Placez le **Dragon** sur la case **84**. Il ne bougera pas lors du lever du soleil. Ses scores sont :
 - Pour 2 joueurs : **20** points de **Force** et **14** points de **Volonté**.
 - Pour 3 joueurs : **25** points de **Force** et **16** points de **Volonté**.
 - Pour 4 joueurs : **30** points de **Force** et **19** points de **Volonté**.

Le dragon lance un dé noir et un dé rouge. Ces deux dés s'additionnent !

Lisez maintenant la carte A3



La Tour Maléfique :

- Placez la Tour Maléfique sur la case **66**
- Mélangez puis piochez un Parchemin au hasard et placez le sur la Tour. Sa valeur indiquera la **Volonté** minimum requise à un des Héros pour ouvrir la lourde porte de la Tour. Dès que le passage est libre la Tour est retirée du plateau et le chemin est ouvert.

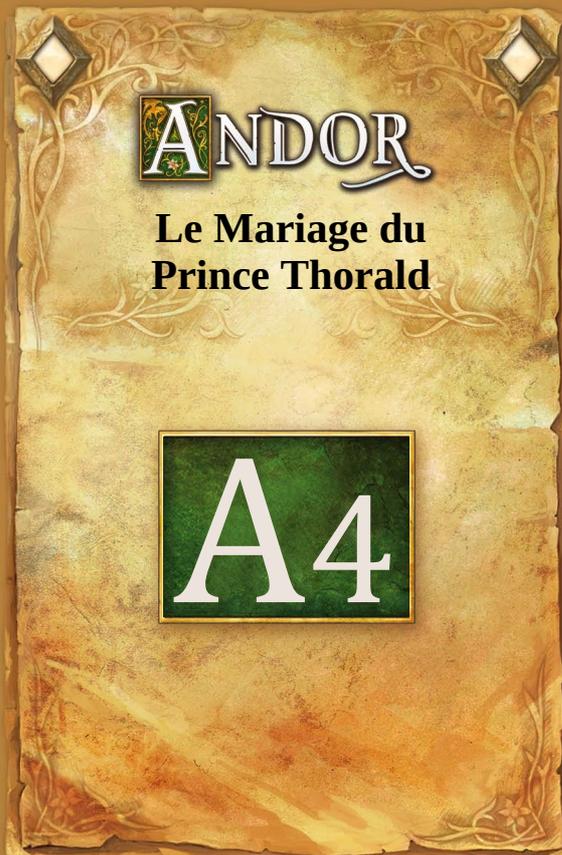
La Sorcière :

- Il faudra révéler le jeton **Sorcière** (jeton brouillard). Quand elle apparaîtra, placez une **Pierre runique jaune** dessous. Il s'agit de la bague de fiançailles de Jana. Pour la récupérer il faudra l'échanger contre une autre pierre runique.
- Placez un jeton **étoile** sur « F » sur la piste des légendes, il indiquera que la Sorcière Disparaît :
 - En emportant la bague pour toujours...
 - Sans la bague : **Lisez la carte le « Cri de la Sorcière ».**

Jana :

- Placez **Jana**, le pion paysanne, sur la case **40** où elle est détenue par un **Skral**. il ne se déplace pas au lever du soleil. Une fois libérée, les Héros doivent l'escorter comme une paysanne.

Lisez maintenant la carte A4



Le Prince Thorald :

- Placez le prince **Thorald** sur la case **0** du château.
- Tant qu'il n'est pas sacré roi à la cérémonie du mariage, le prince Thorald ne se déplace **pas** tout seul et ne peut pas combattre. Il doit être escorté par un héros qui doit dépenser 2 heure pour 1 case de déplacement
- Une fois sacré et marié il peut se déplacer normalement et combattre.

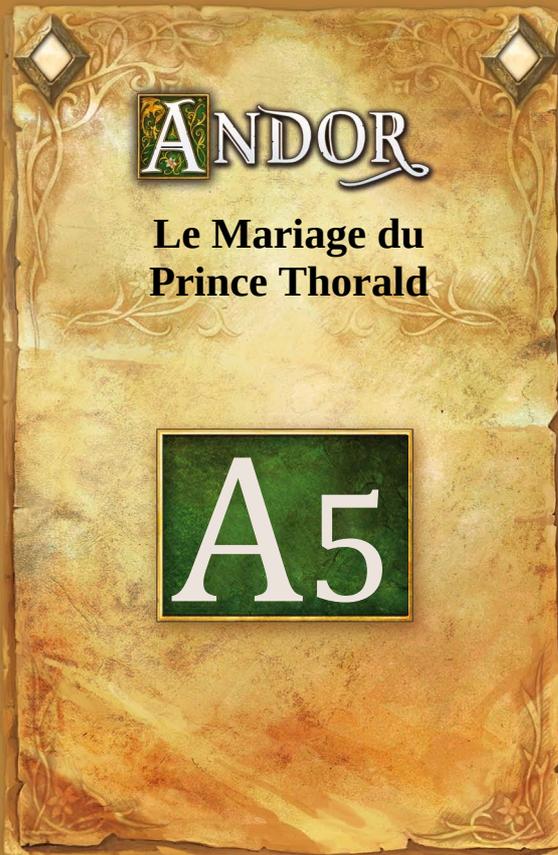
Les Alliances :

- Lancez un dés rouge (10) et un dés de Héros (1^{er}) pour déterminer la position des **pierres runiques** (sauf 1 jaune).
- Les pierres runiques jaunes symbolisent les alliances. Elles sont :
 - Celle de la marié avec la Sorcière
 - Celle du marié sur la carte, face cachée

Les Témoins :

- Placer le pion soldats-nains sur la case **57**.
- Les soldats nains ne se déplaceront pas et ne combattront pas tant que le mariage n'aura pas lieu.

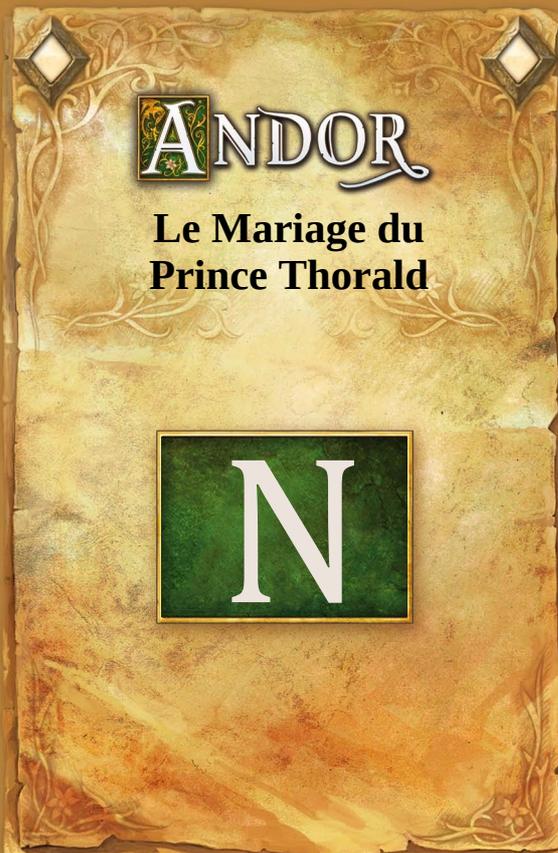
Lisez maintenant la carte A5



Le Mariage :

- La case 57 représente l'Arbre du Sacrement.
- Les Nains seront les témoins du mariage. Ils offrent une récompense aux Héros: 1 objet au choix par héros.
- Le sacrement et le mariage aboutiront que si tous les héros, les Nains et bien entendu Jana et le prince Thorald sont présents sur cette case.
- De plus les héros devront avoir les 2 bagues (les deux pierres runiques jaunes)
- A ce moment les héros pourront s'emparer de leurs récompenses et les soldats nains, ainsi que le prince pourront combattre et se déplacer.
- Les actions au lever du soleil se déroulent normalement.
- Si une carte Événement s'avérait incompatible avec la légende, piochez la suivante.
- Les créatures ont leurs forces habituelles décrites sur le plateau.
- Les achats se déroulent comme d'habitude.
- Les héros débutent avec 2 points de Force, 7 de Volonté et 5 pièces d'or à partager.
- Ils se placent au début du jeu sur les cases selon leur rang.

Lisez maintenant la carte A6



Les héros ont gagné la légende si :

- Le Château est défendu avec succès.
- Le Dragon est mort.
- Le mission des cartes Destins sont réussis.
- Le Mariage et le sacre à eu lieu.

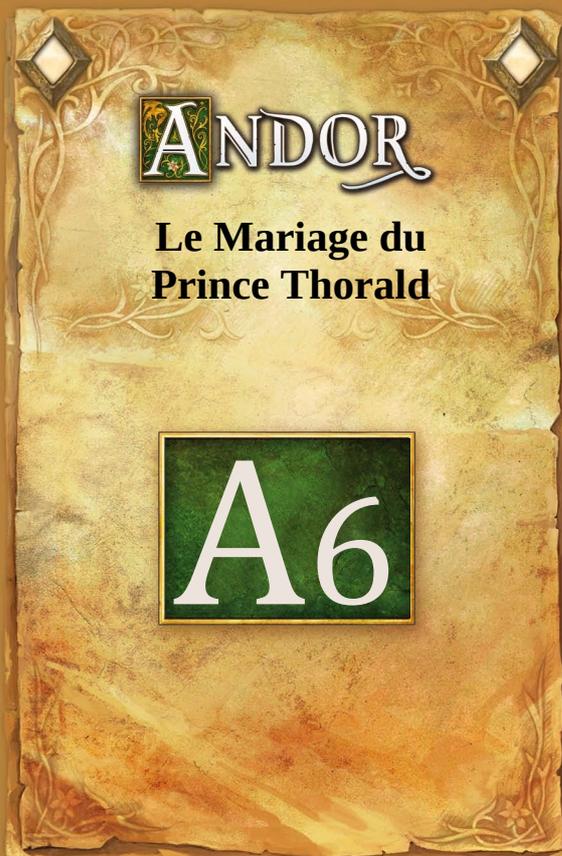
Le prince Thorald épousa la princesse Jana et il fut sacré roi. Sa première mesure fut de récompenser les héros qui avait terrassé le Dragon et sauvé le royaume.

Par Cripure, sur TricTrac.net

Les héros ont perdu la légende si :

- Le Château est envahi.
- Le Dragon est vivant.
- Le mission des cartes Destins sont échoués.
- Le Mariage et le sacre n'a pas eu lieu.

Les héros ont échoué, le dragons se déchirait en brulant tout sur son passage, les créatures envahirent le pays, et le prince ne put jamais revoir sa belle promise.



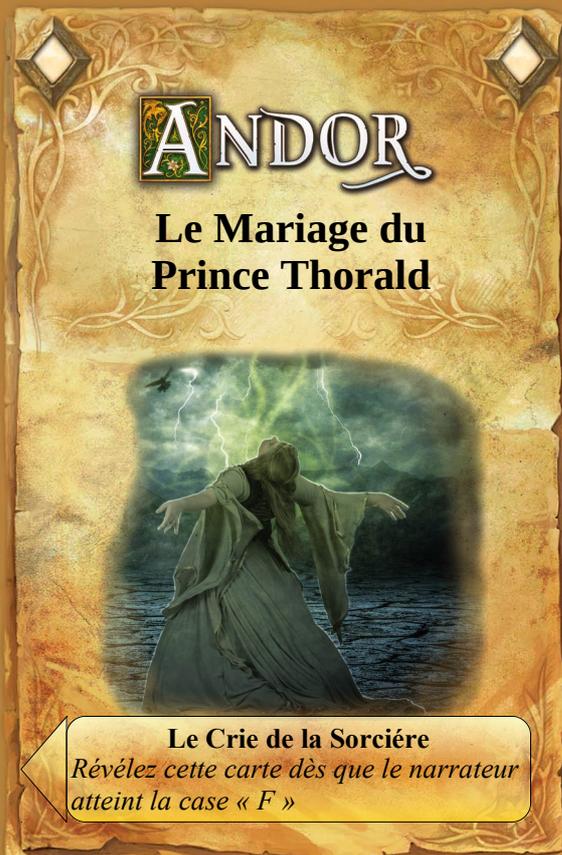
Mission :

- Toutes les missions doivent être résolues avant que le narrateur atteigne « N ».
- Chaque joueur doit réaliser sa carte **Destin**.
- Protégez le **Château** des créatures.
- Révélez le jeton **Sorcière**.
- Récupérez les pierres runiques jaunes (Les alliances) et amenez les à la case **57**.
- Sauvez **Jana** et escortez là jusqu'à la case **57**.
- Escortez le prince **Thorald** jusqu'à la case **57**.
- Sacrez et **Mariez** le prince Thorald et Jana avec les 2 Alliances à la case **57**.
- Combattez et tuez le **Dragon**.

Précisions :

- Les bagues peuvent être déposées à tout moment sur la case **57**.
- Les héros peuvent s'échanger les bagues s'ils sont sur la même case ou avec le faucon.
- Les héros peuvent prendre le relais d'une escorte s'ils sont sur la même case.
- Les héros qui escortent le prince Thorald ou Jana ne doivent **pas** rencontrer de créature sous peine de mort entraînant l'**échec** de la légende.
- La sorcière ne vend **pas** de potion.

Le héros au plus bas rang débute la partie.



Soudain un hurlement atroce retentit dans toute la plaine d'Andor. Des créatures apeurées, affolées surgirent de nulle part les yeux hagards prêtes à en découdre.

La sorcière venait de disparaître dans les profondeurs abyssales de l'oubli.

- Placez un **Gor** sur les cases **28** et **38**.

Note :

- Cette carte ne peut être jouée que si la Sorcière part sans la bague car dans l'autre cas, la légende est perdue.