ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

A1

Cette Légende comprend 22 cartes :
A1, A2, C, D, F, G, N,
« Conseil de la Sorcière »
« L'Herbe Médicinale » x 9 et
« La Colère de Varkur » x 5

Le calme régnait à Andor. Le soleil illuminait Chaumebourg. Les héros se reposaient après les batailles des jours passés. Cependant, cette tranquillité ne dura pas très longtemps. Le roi Brandur reçut de mauvaises nouvelles. Le peuple de l'Arbre des Chants souffrait d'une maladie mystérieuse. Heure après heure, sa santé se détériorait, si bien que Brandur craignait que ce ne soient ses deniers jours à vivre. Les héros devaient partir à la recherche de Reka, la Sorcière, pour lui demander conseil.

● Suivez d'abord les consignes de la carte **« Installation »**.
● Mettez ensuite le matériel à disposition près du plateau de jeu :
- La carte Légende **« Le Conseil de la Sorcière»**,
- Les pions de la **Sorcière**, de **Varkur**, la **Forteresse** et **3** herbes médicinales
- Mélangez les **9** cartes **« L'Herbe Médicinale »**, et tirez-en **3** face cachée. Retirez les autres du jeu.
- Mélangez les **5** cartes **« La Colère de Varkur »**, et tirez-en **1** face cachée. Retirez les autres du jeu.
● Placez une étoile sur la Piste des Légendes sur **« C », « D », « F », « G »** et **« N ».**

Lisez maintenant la Carte A2

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

A2

● Placez un **Gors** sur les cases **4, 19** et **24**
● Placez un **Skral** sur la case **30**

● Si un héros révèle et active le jeton Brouillard représentant la **Sorcière : Lisez la carte « Le Conseil de la Sorcière »**

Remarque : Les cartes Événement faisant référence à l'Arbre des Chants et à son peuple ne sont pas utilisées. Si vous en piochez une, mettez la sous la pile, et piochez en une autre.

● On ne peut **rien** acheter sur la case **57.** Placez un **X** rouge sur le symbole Marchand.

Mission :
● Les héros doivent soigner le peuple de l'Arbre des Chants. Pour cela, ils doivent trouver la **Sorcière**. Elle se cache sous un jeton Brouillard.

● Placez votre héros sur la case correspondant à son rang.
● Tous les héros commencent avec **2** points de **Force**.
● Le groupe se partage **5** pièces d'or.

Le héros avec le rang le plus élevé commence.

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

C

On entendit un bourdonnement en provenance des montagnes. Les craintes des héros étaient bien réelles. Le Sombre Mage Varkur était apparu et occupait la Tour Abandonnée.

● Placez la **Tour** sur la case **83** avec **Varkur** à son sommet.

Varkur avait pendant longtemps essayé d'assaillir le peuple de l'Arbre des Chants. Il était désormais tout proche de son but. Il avait empoisonné l'eau de son puits, et seules les herbes médicinales des héros pouvaient le guérir. Mais Varkur était au aguets, et fit tout le nécessaire pour freiner les courageux héros.

● Retirez du jeu les **Puits** des cases **45** et **55.**
● Placez un **Gor** sur les cases **48** et **32**.
● Placez un **Skral** sur la case **39**.

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

D

La colère de Varkur avait grandi. Il observait les efforts des héros pour sauver le peuple de l'Arbre des Chants, et envoya un Troll pour les arrêter.

● Placez un **Troll** sur l'**Arbre des Chants** (case **57).** Placez une **étoile** sur ce **Troll**, Il ne se déplace **pas** au lever du soleil.

Mission :
● Le Troll doit être vaincu, avant que le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
● Une fois vaincu. Vous pourrez alors apporter les herbes médicinales au gardien de l'Arbre des Chants.

But de la légende :
● Vous gagnez cette légende, si au moment où le Narrateur atteint la lettre N de la piste des légendes, vous avez :
● Défendu le Château.
● Vaincu le **Troll** de la case **57**
● Amené les 3 herbes médicinales sur la case **57**.

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

F

Les héros se rapprochaient de leur but. Varkur, hors de lui, invoqua deux créatures des puits empoisonnés.

- Placez un **Skral** sur la case **45.**
- Placez un **Wardrak** sur la case **55.**

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

G

Pour faciliter le cheminement des héros, le Prince Hallgard ordonna aux nains qui avaient survécu de creuser un tunnel à travers la montagne. Toutefois, la bruit de leurs travaux fit sortir d'autres créatures de leur cachette.Le peuple de l'Arbre des Chants reçut un message envoyé par le roi Brandur qui racontait les efforts des héros pour l'aider. Le gardien rassembla toute ses forces pour encourager les héros.

- Un héros jette un de ses dés. Lisez à voix haute le résultat :

- 1 ou **2** : **La Salle d'Armes** :
Tous les héros reçoivent un objet de leur choix (à1'exception de la potion).

- 3 ou **4** : **De Nouvelles Forces** :
Tous les héros qui ont moins de **7** points de **Force** gagnent **2** points de **Force.**

- 5 ou **6** : **Le Paysan :**
Placez un **paysan** sur la case **28.** (Si une créature se trouve déjà sur cette case, elle est aussitôt retirée du jeu. Elle n'est pas placée sur la case 80, donc le narrateur n'avance pas).
Le paysan peut être conduit à **Chaumebourg** pour avoir une case Défense supplémentaire.

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

La Colère de Varkur
Lisez cette carte dés qu'un héros a ramassé la premier herbe médicinale

Les héros avaient trouvé la première herbe médicinale. Hors de lui, Varkur détruisit le pont de pierre.

- Placez un **X** rouge sur le pont en pierre, il devient impraticable jusqu'à la fin de la Légende.
- La créature qui arrive sur la case **47** ne peut plus avancer. Elle reste sur la case.

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

N

Les héros ont gagné la légende si :

- Le Château est défendu.
- Le **Troll** de la case **57** est mort.
- Les **3** herbes médicinales on était amené sur la case **57.**

Tous ensemble, les héros purent sauver le peuple de l'Arbre des Chants, et très vite le gardien guérit. Varkur semblait ne pas avoir digéré cette nouvelle, et devait préparer sa revanche.

Par Mathias Miller, traduite par Thomas Arlès

Les héros ont perdu la légende si :

- Le **Château** est pris.
- Le **Troll** de la case **55** est vivant.
- Les **3** herbes médicinale n'ont pas été amené sur la case **57**.

Les héros ont échoué, le peuple de l'Arbre des Chants fut décimé et l'Arbre mourut, Andor fut plongé dans le chaos et Chaumebourg Tomba entre les mains de Varkur, le nouveau roi et maître d'Andor

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

Le Conseil de la Sorcière
Lisez cette carte dés qu'un héros révèle la Sorciére

Enfin ! Dans le brouillard des berges du fleuve, un des héros avait trouvé Réka la Sorcière. Jadis, alle avait volé au-dessus des Montagnes Grises en compagnie de Brandur. Elle était donc prête à aider le peuple de l'Arbre des Chants.

- Le héros qui activé le jeton Brouillard représentant la **Sorciére**, reçoit gratuitement une **Potion**, et place le pion de **Reka** sur sa case.

Reka connaissait la recette d'un vieil antidote qui pourrait guérir le peuple de l'Arbre à Chants. Il fallait trois herbes différentes. Chacune poussait dans une région différente du pays.

Lisez maintenant une a une les trois cartes « L'Herbe Médicinale ».

Mission :
- Les héros doivent récolter les **3** herbes médicinales et les amener à l'**Arbre des Chants**.
- Dés que la première médicinale est récoltée, **Lisez maintenant la carte : « La Colère de Varkur »**
- Dés que toutes les herbes sont sur la case **57**, avancez le narrateur jusqu'à **« N »** sur la Piste des Légendes.

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que sur les berges du fleuve Name.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **12**.
- Placez un **Gor** sur la case **12**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
  - Le narrateur n'atteigne **« N »** sur la Piste des Légendes.
  - Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que dans une petite cavité d'une falaise proche de la mine des Nains.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **71**.
- Placez un **Gor** sur la case **71**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que sur les ruines de la Vielle Tour.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **17**.
- Placez un **Gor** sur la case **17**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que dans une petite cavité d'une falaise proche de la mine des Nains.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **61**.
- Placez un **Gor** sur la case **61**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que sur le col le plus élevé des Montagnes Grises.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **81**.
- Placez un **Gor** sur la case **81**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que dans l'ombre d'un arbre sombre.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **31**.
- Placez un **Gor** sur la case **31**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que dans l'ombre d'un arbre sombre.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **22**.
- Placez un **Gor** sur la case **22**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que sur les berges du fleuve Name.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **38**.
- Placez un **Gor** sur la case **38**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

L'Herbe Médicinale

Une des herbes qui pouvait guérir le peuple de l'Arbre à Chantes, ne poussait que sur les berges du fleuve Name.

- Placez une herbe médicinale de valeur quelconque sur la case **37**.
- Placez un **Gor** sur la case **37**.
- Le Gor doit être vaincu pour pouvoir récupérer l'herbe.
- Au lever du soleil, le Gor se déplace avec l'herbe.
- La **Légende est perdu** si le Gor atteint le château (case **0**), quelque soit le nombre de case Défense encore libres)

Mission :
- Les héros doivent récolter l'herbe et l'amener à l'**Arbre à Chants** (case **57**) avant que :
- Le narrateur n'atteigne « **N** » sur la Piste des Légendes.
- Le **Gor** qui transporte l'herbe, n'atteigne le **Château** (case **0**).

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

La Colère de Varkur
Lisez cette carte dés qu'un héros a ramassé la premier herbe médicinale

Les héros avaient trouvé la première herbe médicinale. Hors de lui, Varkur ensorcela des créatures pour les rendre plus rapide

- Les créatures qui gardent les deux herbe restantes avancent de **2** cases au lever du soleil.
- Si une créature se trouve déjà sur la case de destination, la créature avec l'herbe se déplace d'une case supplémentaire dans le sens de la flèche.

Rappel : Vous perdez la partie, si une créature avec une herbe atteint le château, quelques soit le nombre de case Défense encore libres.

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

La Colère de Varkur
Lisez cette carte dés qu'un héros a ramassé la premier herbe médicinale

Les héros avaient trouvé la première herbe médicinale. Hors de lui, Varkur détruisit le pont suspendu.

- Placez un **X** rouge sur le pont suspendu, il devient impraticable jusqu'à la fin de la Légende.
- La créature qui arrive sur la case **48** ne peut plus avancer. Elle reste sur la case.

ANDOR

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

La Colère de Varkur
Lisez cette carte dés qu'un héros a ramassé la premier herbe médicinale

Les héros avaient trouvé la première herbe médicinale. Hors de lui, Varkur ensorcela un Troll pour le rendre plus fort.

- le **Troll** de la case **57** a désormais **20** points de **Force**.

ANDOR

Le Peuple de l'Arbre des Chants

La Colère de Varkur
Lisez cette carte dés qu'un héros a ramassé la premier herbe médicinale

Les héros avaient trouvé la première herbe médicinale. Hors de lui, Varkur ensorcela les Gors pour les rendre plus fort.

- Tous les **Gor** ont désormais **6** points de **Force**.
- La récompense pour un Gor vaincu reste inchangée