



ANDOR

Les Méandres du Temps

A1

Cette Légende comprend 11 cartes :
 A1, A2, A3, C, F, G, H1, H2, N,
 « La Requête de la Sorcière »
 « L'Envoûtement »

Une ombre venant de l'Est et du Sud s'étendait de plus en plus sur la plaine. Des paysans racontèrent que des rugissements et grondements sourds sortaient de la montagne et semblaient se rapprocher. . . Par ailleurs les lutins de la forêt ont rapporté un message de la Sorcière. Elle appelait à l'aide et promettait de nous aider si on la libérait des mains d'un Skral qui la retenait prisonnière non loin de l'arbre de la Vigilance.

- Cette légende se joue sur le recto du plateau (qui contient le Château).
- Suivez d'abord les consignes de la carte **Installation**.
- Lancez un dé rouge (10) et le dé Héros (1^{er}) pour déterminer la position des **5 pierres runiques**, (faces cachées).
- Placez un **paysan** sur la case **64** et **40**.
- Placez un **Gor** sur les cases **14, 52, 55** et **70**.
- Placez un **Skral** sur la case **16**.
- Placez un **Troll** sur la case **82**.
- Placez un **Wardrak** sur la case **84**.

Lisez maintenant la carte A2.



ANDOR

Les Méandres du Temps

A2

- Placez **2 Gors** et **2 Trolls** case **83**. Pour le moment, ils n'en bougent pas.
- Quand, parmi les jetons brouillard :
 - vous trouverez des pièces d'or, elles seront accompagnées d'un **parcemin** (il y en a donc trois).
 - Le jeton dit de « **La Sorcière** » ne contient qu'une fiole de potion (la Sorcière sera positionner ailleurs ultérieurement). Quand vous le découvrirez, prenez la fiole et retirez le jeton du plateau.

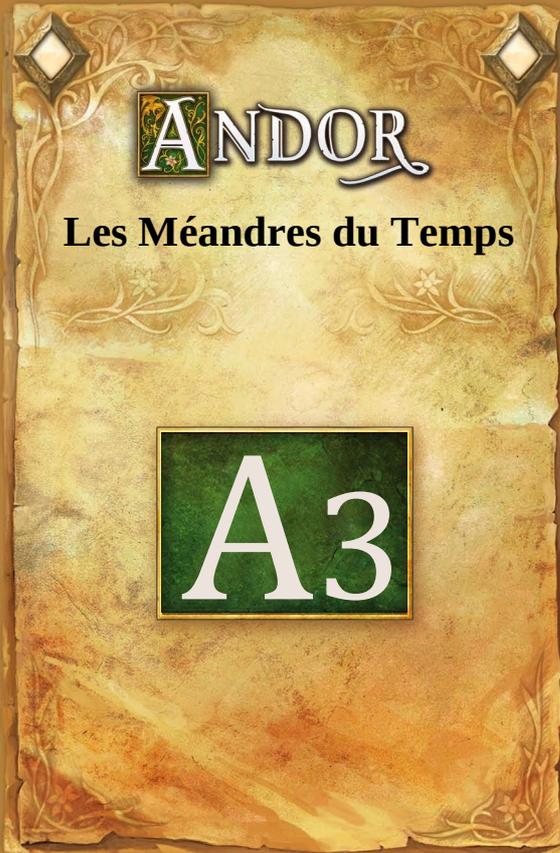
- Placez la **Sorcière** et **1 Skral** sur la case **56**. Il la garde prisonnière et il ne bougera pas.

- Placez une **étoile** sur les cases **C, F, G,** et **J** sur la piste des Légendes.

Mission :

- Vous devez libéré la Sorcière en tuant le **Skral**.
- Une fois la mission accompli : **Lisez maintenant la carte « La Requête de la Sorcière ».**

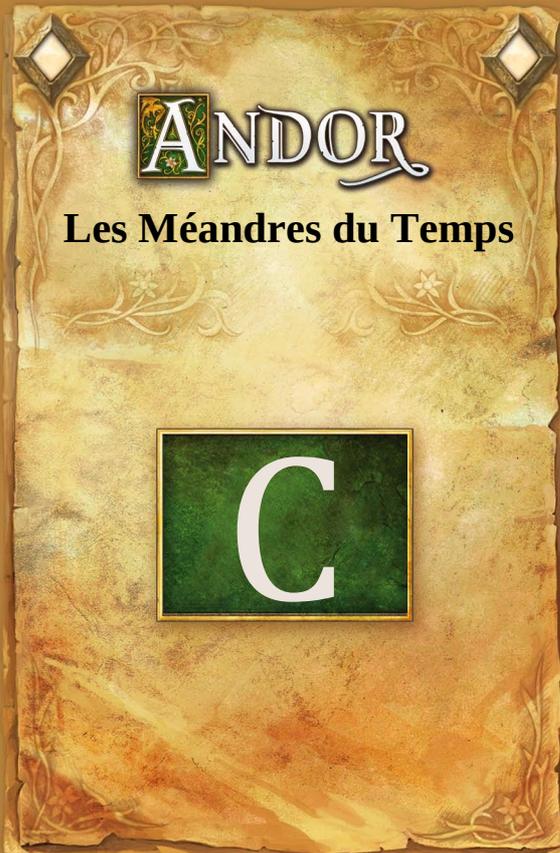
Lisez maintenant la carte A3.



- Placez les Héros sur les cases dont le chiffre est égal à celui de leur rang + 5
- Chaque personnage démarre avec :
 - 3 points de **Force**.
 - 7 points de **Volonté**.
- Suivant le nombre de joueurs, ils se partagent ce butin :
 - 2 Joueurs : 4 pièces d'or, un bouclier et une gourde.
 - 3 Joueurs : 6 pièces d'or et une gourde.
 - 4 Joueurs : 7 pièces d'or et une gourde.

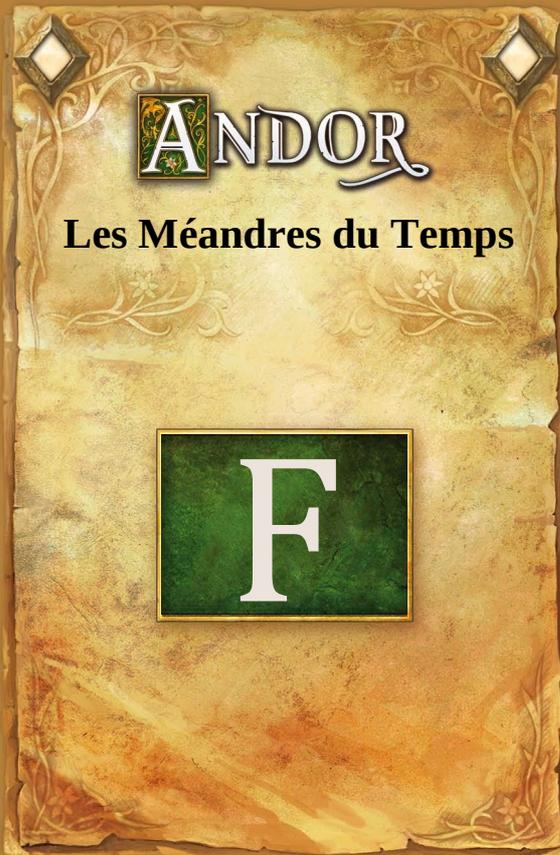
Des rumeurs couraient sur des parchemins. Composés uniquement de pages vierges, ils furent écrits en lettres de feu, invisible à l'homme, venant de temps immémoriaux. Il ne fallait pas négliger leur puissance, ils pourraient s'avérer être un atout..

- Le chiffre au verso des parchemins n'a pas d'importance dans cette légende.
- Le héros qui a le 2^{ème} rang le plus bas commence.



Le château n'était toujours pas à l'abri des hardes qui sillonnaient la plaine. Surtout qu'elles devenaient expertes dans la technique du saute-mouton, qui leur permettait d'accélérer leurs déplacements...

- Placez un **Gor** sur la case 32.
- Placez un **Skral** sur la case 36.

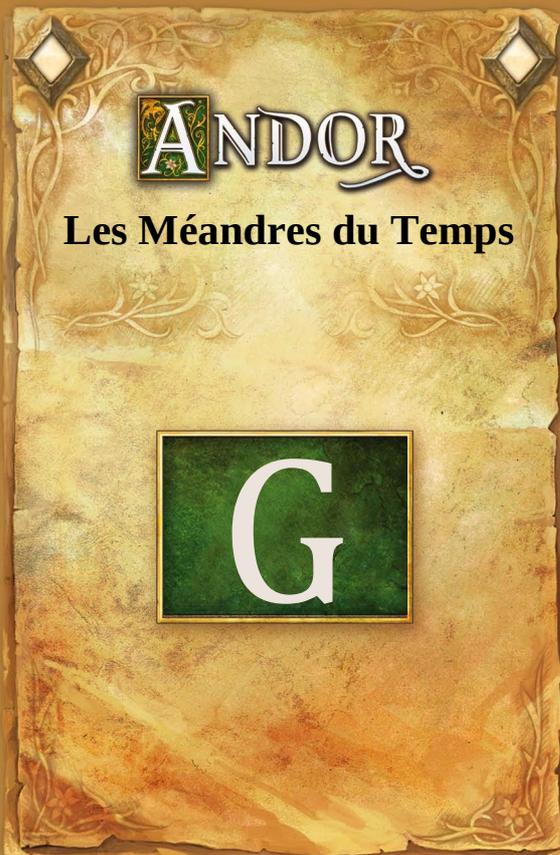


Venant de la forêt, une rumeur courait qui laissait penser que les mystérieux parchemins avaient à voir avec la cérémonie de l'arbre de la Vigilance. En effet, prenant possession de ces textes anciens, écrits par des demi-dieux oubliés, la Sorcière s'emparerait d'un pouvoir surnaturel : celui de faire s'allonger le temps et reculer la mort...

- Pour chaque **parchemin** rapporté à la **Sorcière**, tirez un dé, pour un résultat de :
 - 1, 2 ou 3 : reculez le narrateur de 2 cases,
 - 4, 5 ou 6 : reculez le narrateur de 3 cases.

Mais ce fut au tour du sud de s'assombrir. Des hordes de créatures émergeaient des montagnes. ..

- Placez un **Wardrak** sur la case 37.
- Placez un **Troll** sur la case 41.

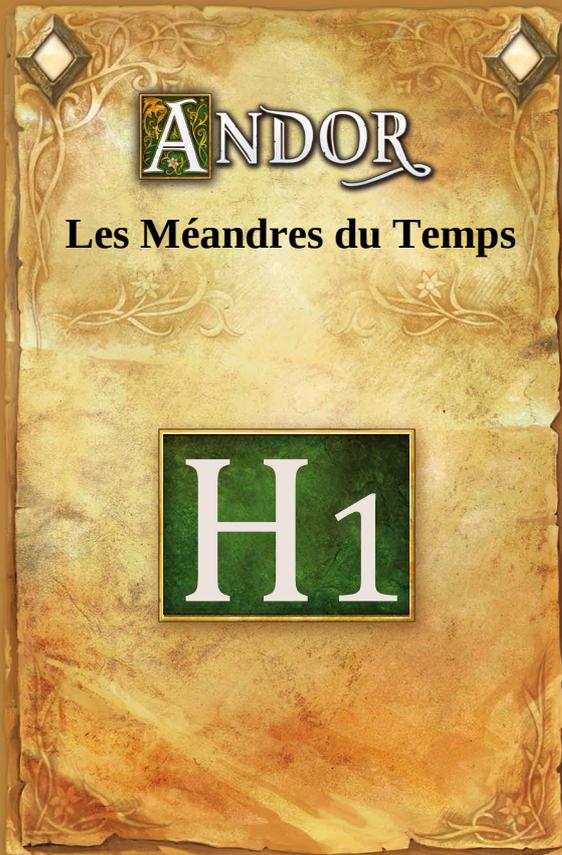


Faisant trembler le sol d'un bout à l'autre de la vallée, les armées de la Tour déferlèrent en pagaille .

- Les créatures de la **Tour** sur la case 83 vont se déplacer.
- Pour chaque monstre, lancez un dé rouge (1er) et ajouté 60 pour connaître son emplacement.

Soudain on entendit retentir dans les gorges du sud la corne du Prince Thorald. Il apparaissait enfin, poursuivant le Wardrak.

- Placez le **Prince Thorald** sur la case 37.



Jamais, de mémoire d'homme, un tel rugissement ne s'était fait entendre dans les montagnes du sud. C'était le réveil du dragon. Il fit son apparition dans un nuage de filmées noires et blanches, d'où sortait des gerbes de flammes immenses. Sa colère terrorisa toute la population, des confins de la grande forêt, jusqu'aux contreforts de Chaumebourg. Le roi comprit qu'il fallait agir vite, et mobiliser tout le courage de ces fiers Héros.

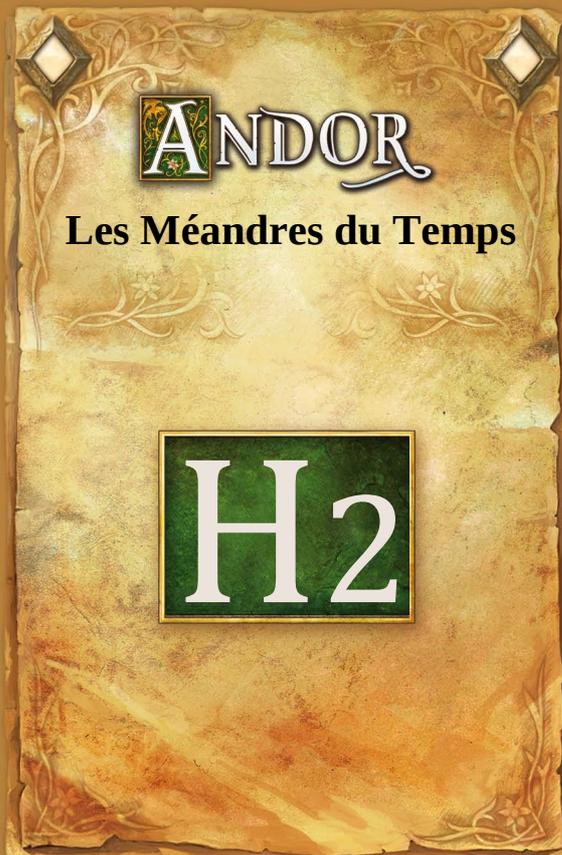
- Placez le **Dragon** sur la case **84**.

Mission :

- Vaincre la **Dragon**.

- Il se déplace de deux cases à chaque lever de soleil, en suivant les flèches et en sautant par-dessus une créature qui se trouverait sur sa case de destination.

Lisez maintenant la carte H2.



Combat contre le Dragon :

- Le **Dragon** a une **Force** qui dépend du nombre de joueurs :

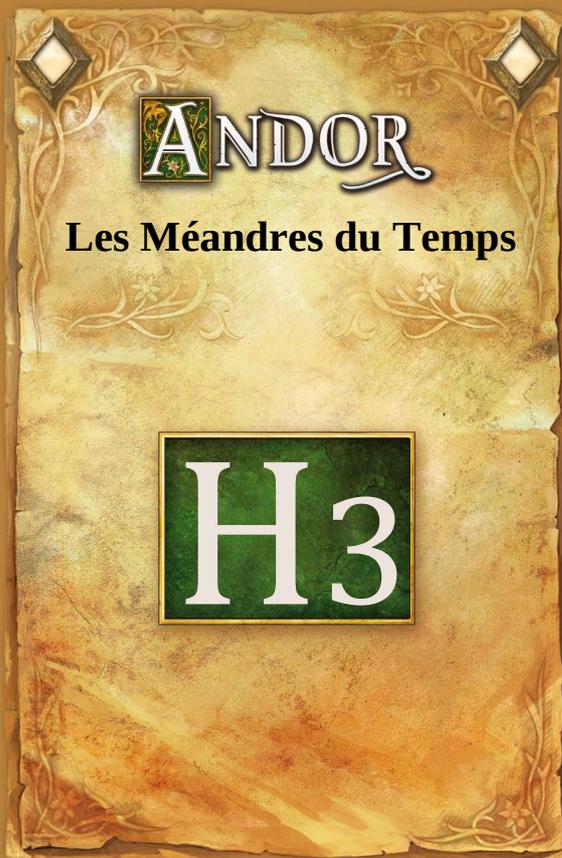
- Pour 2 joueurs : **30** en **Force**.
- Pour 3 joueurs : **44** en **Force**.
- Pour 4 joueurs : **58** en **Force**.

- Il n'a **pas** de points de **Volonté** mais **cinq cartes doré**.

- Placez ces cinq cartes en pile, face cachée, et lisez celle du dessus à la fin de chaque tour de combat.

- Le dragon prendra la fuite quand vous aurez réussi à lui retirer trois cartes du jeu.

Lisez maintenant la carte H3.



Se sentant gravement menacé, Le Roi des Nains de la mine avait dépêché ses quatre meilleurs guerriers pour aider les héros.

- Placez les **Soldats Nains** sur la case 71.
- Placez un **Gor** sur la case 83.

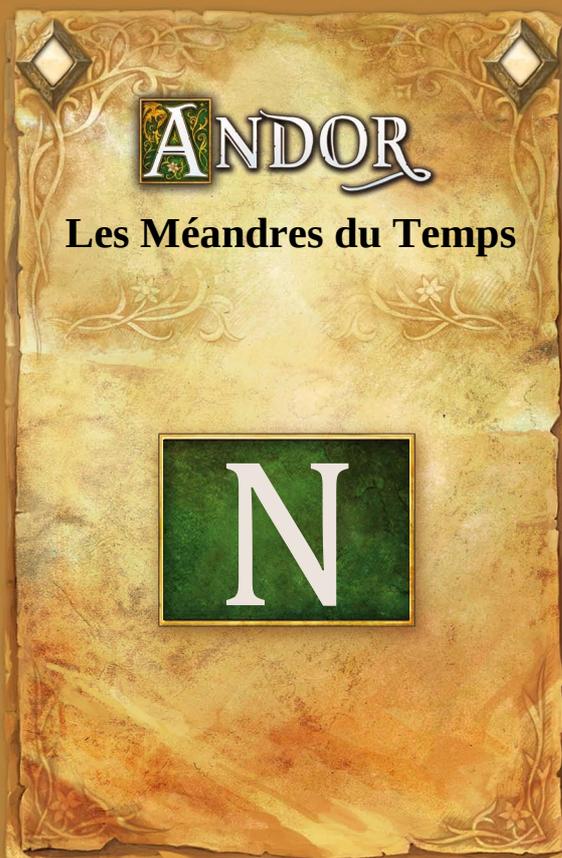
La Tour

- A partir de maintenant, à chaque lever du jour, après les déplacements des créatures, une créature apparaît dans la **Tour**.

- Elle se déplacera selon les règles édictés sur la carte légende « **G** ».

- Lancez un dés rouge pour savoir qu'elle créature apparaît :

- Sur un 1 ou 2 : un **Gor**.
- Sur un 3 ou 4 : un **Skral**.
- Sur un 5 ou 6 : un **Troll**.



Les héros ont gagné la légende si :

- Le **Château** est défendu avec succès.
- Le **Dragon** a fuit.
- La **Sorcière** a été libérée.

Les Héros avaient vaincu le Dragon. Touché dans sa fierté, il jura de revenir accompagné d'une féroce armée. Les Nains poussèrent leur cri de victoire et portèrent allégeance au vieux Roi Brandur avant de disparaître dans le trou de leur mine...

Par Jolk, sur trictrac.net.

Le Dragon a laissé pour mort les héros sur le terrain du combat. Ils doivent leur salut à l'intervention du Prince Thorald et d'une potion de la Sorcière. Ils allaient se préparer à réaffronter le Dragon.

- Le **Château** est pris.
- Le **Dragon** n'a pas fuit.
- La **Sorcière** est toujours prisonnière.

Les héros ont perdu la légende si :



ANDOR

Les Méandres du Temps



La Requête de la Sorcière

Enfin libre, la Sorcière enveloppa les héros qui l'avaient délivré, d'une clarté étrange. Un air vivifiant pénétra leurs poumons. Ils se sentirent comme rajeunir...

- Les héros présents :
 - Sur la case **56** gagnent **2** points de **Volonté**.
 - Ceux qui se trouvent sur une case adjacente gagnent **1** point de **Volonté**.

La Sorcière prit son bâton et décida d'aller retrouver la communauté des lutins, sous l'arbre de la Vigilance.... Mais avant de partir, elle fit une requête au héros : « Ramenez moi deux herbes médicinales, je pourrais alors mieux vous aider... ».

- Lancez un dé rouge (10) et le dé dūn Héros (1^{er}) pour déterminer la position des **3 herbes médicinales**.
- Déplacez la **Sorcière** sur la case **57**.
- Placez un **Gor** sur les cases **26** et **31**.

Mission :

- Ramenez 2 herbes médicinales à la Sorcière sur la case 57.
- Une fois la mission accomplie : **Lisez la carte « L'Envoûtement ».**



ANDOR

Les Méandres du Temps



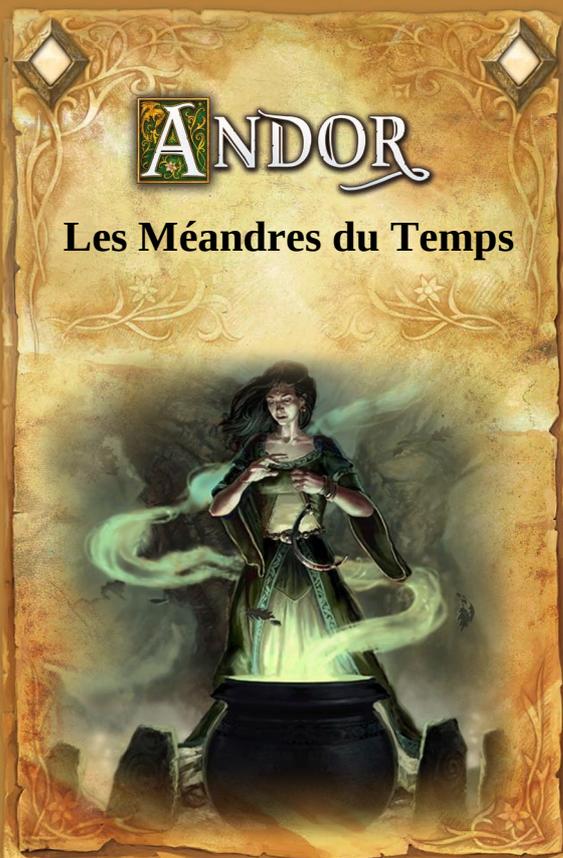
L'Envoûtement 1

Au milieu des danses et des chants de lutins, entourée d'animaux de la forêt, la Sorcière tournait autour d'un feu éclatant... Une vision magique ! Reprenant leur esprits, les héros osèrent approcher, et soudain tout s'arrêta : les oiseaux s'envolèrent, les renards, taupes, fouines, belettes, et les deux chevreuils se carapatèrent dans les fourrés, la chouette effraie rentra dans son trou d'arbre, et les écureuils s'enfuirent. Les lutins, quant à eux, semblèrent pris au dépourvu, reculant et se rassemblant derrière la Sorcière.

Mais alors qu'elle aperçu les héros, elle les accueillit avec un large sourire. Ils lui remirent les précieuses herbes, qui allait lui permettre de préparer une de ses fameuses potions...

Une heure plus tard, elle revint avec une fiole remplie d'un liquide sombre.

Lisez maintenant la carte : « L'Envoûtement 2 ».



ANDOR

Les Méandres du Temps

- Titre Original : « **Les Méandres du Temps** ».
- Écrite par : Jolk.
- Mise en page par : Gwegan.

• **Difficulté:** ...

• **Résumé :**

Une ombre venant de l'Est et du Sud s'étendait de plus en plus sur la plaine. Des paysans racontèrent que des rugissements et grondements sourds sortaient de la montagne et semblaient se rapprocher. . . Par ailleurs les lutins de la forêt ont rapporté un message de la Sorcière. Elle appelait à l'aide...

• **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.



ANDOR

Les Méandres du Temps

L'Envoûtement 2

L'Envoûtement :

- La **Sorcière** vous remet une fiole de **poison** contenant **2 doses**.
 - Le poison permet de prendre le contrôle d'un **Gor** ou d'un **Skral**. Il agit ainsi :
 - Il faut être sur la même case que la créature ciblée.
 - Il faut utiliser une dose du poison.
- La créature envoûtée passe sous le contrôle du Héros, elle peut se **déplacer et combattre** dans le même tour au lever du jour.
- Le héros peut la déplacer d'une case dans la direction qu'il désire (sans tenir compte des flèches)
 - La créature envoûtée peut combattre avec ou sans les héros.
 - Une fois qu'elle aura participé à un combat elle sera **retiré du jeu**.