



ANDOR

Les Seigneurs de Guerre

A1

Cette légende comprends 9 cartes :
 A1, A2, A3, A4, A5, B, C, E, N,
 « Garz le Nain Marchand » x 2,
 « Un Seigneur de Guerre est Vaincu »

Après que les héros eurent vaincu Tarok le dragon et Varkur le Sombre Mage, les guerriers des ténèbres commencèrent à s'affronter entre eux. En l'absence de chef, trois seigneurs de guerre voulurent prendre le pouvoir. Ces puissants trolls pensaient reprendre la terre de leurs maîtres. Dans un esprit de vengeance, ils rampèrent des profondeurs pour combattre les héros d'Andor.

Cette légende se joue uniquement avec quatre héros. On utilise le verso du plateau et les cartes Événement argentées. Un souffle de feu est déclenché à chaque lever du soleil. Les cartes du Lac Secret sont placées sur leur emplacement habituel (**case 11**).

Suivez d'abord les consignes de la carte Installation et mettez le matériel suivant à disposition.

- La carte « **Garz le Nain marchand** » avec le poison de la légende 5.
- Les pions de la sorcière, Thorald, des Soldats Nains, de Varkur.
- 2 jetons Paysans, 4 parchemins, le poison, 1 X rouge
- Mélangez faces cachées les 6 pierres runiques, les 3 herbes.
- Placez une étoile sur les lettres **B**, **C** et **E** de la piste des Légendes.
- Placez la carte de Garz de façon à ce qu'elle indique la lettre **H**.

Lisez maintenant la carte Légende A2



ANDOR

Les Seigneurs de Guerre

A2

Les pierres runiques

- Placez 5 des 6 pierres runiques faces cachées de la façon suivante :

Placez une pierre runique sur la **case 16** et une autre sur la **case 23**. Pour chaque autre pierre, jetez un dé rouge et ajoutez 50 au résultat. La somme totale indique la case sur laquelle il faut la placer.

- **Particularité des pierres runiques**

L'avidité des nains les avait rendus particulièrement méfiants envers les voleurs. Ramasser une pierre brillante dans leur mine pouvait avoir des conséquences fâcheuses.

Marquez les pierres runiques des cases **16** et **23** avec une étoile. Si un héros les ramasse, un souffle de feu est déclenché.

Les herbes

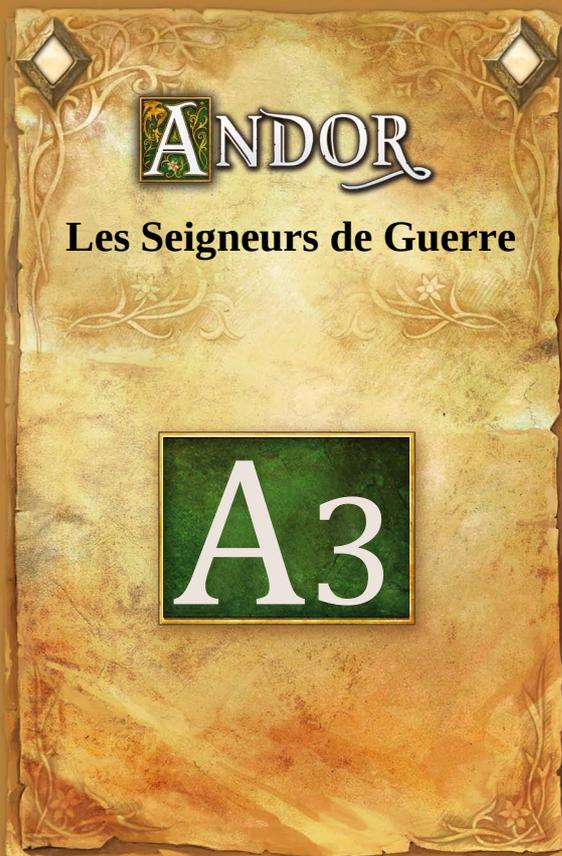
- Déterminez la position de 2 des 3 herbes faces cachées en jetant un dé rouge (dizaines) et le dé d'un héros (unités).

Les hordes des ténèbres

- Placez un troll sur les cases **6, 27 et 40** et marquez-les avec une étoile.
- Placez un Gor et un parchemin sur les cases **0, 8, 14 et 24** (la valeur des parchemins et le symbole N de la case 0 n'ont dans cette légende aucune utilité).
- Placez un Skral sur la **case 46**.

Lisez maintenant la carte Légende A3





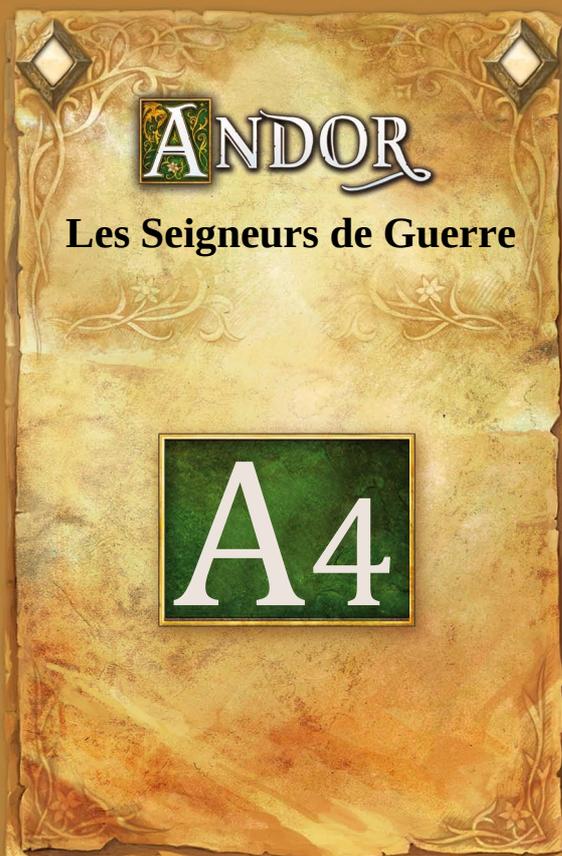
Surpris par la puissance des seigneurs de guerre, les nains furent culbutés et faits prisonniers. Seule une petite bande dirigée par le nain Kram put s'échapper. Après que Chada eut informé le gardien de l'Arbre des Chants de la venue des trolls, elle envoya à Chaumebourg un faucon pour demander de l'aide. Les seigneurs de guerre n'étaient pas de force égale.

- Les seigneurs de guerre ont **14 points** de force, mais si l'un d'eux est vaincu, les deux restants ont **30 points** de force. Si un deuxième est vaincu, le dernier aura **44 points** de force.
- Ces trolls ont **12 points** de volonté, quelque soit leur force.
- Ils sont immunisés contre le **poison**.

Jetons créatures

- Retirez les quatre jetons Créatures sur lesquels est écrit le mot « troll ».
- Placez un jeton sur les lettres **B, C, D et E**.
- Placez trois autres jetons sur les **cases 7, 25 et 35**. Les consignes de ces jetons sont appliquées lorsqu'un héros s'arrête ou traverse une de ces cases.
- Appliquez les consignes des quatre derniers jetons.

Lisez maintenant la carte Légende A4



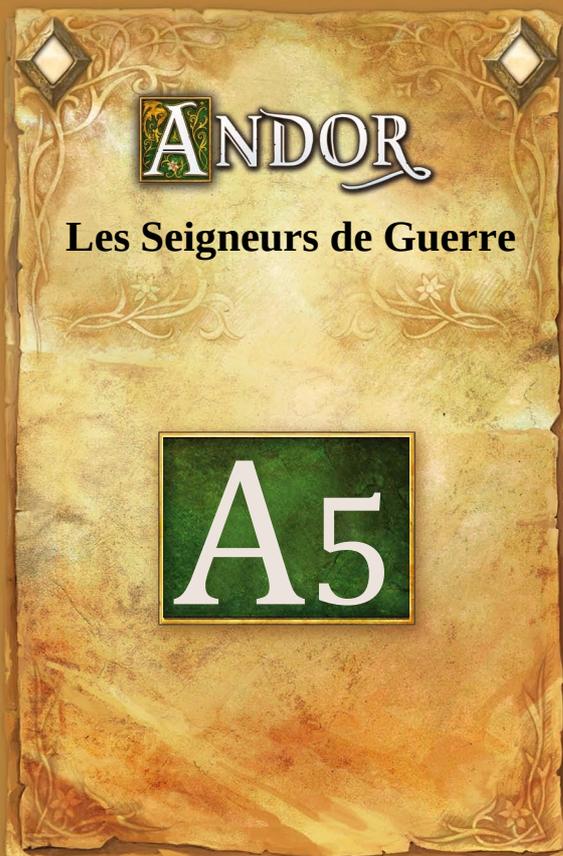
Les seigneurs de guerre avaient donné à leurs gardes du corps cet ordre strict : ils ne devaient quitter leur poste sous aucun prétexte. Les créatures pillèrent les habitations de la mine, tout en restant à l'affût des dangers pour leurs maîtres. Aucun héros ne pouvait échapper au combat avec elles.

Déplacement des hordes des ténèbres

- Les trolls et les créatures avec un parchemin (gardes du corps) ne se déplacent pas.
- Les créatures normales sautent les gardes du corps. (exception : case 0).
- Si un garde du corps est tué, le parchemin est laissé sur la case : il ne peut pas être ramassé.
- Si une créature arrive sur une case avec un parchemin libre, elle devient un nouveau garde du corps et ne se déplace plus.
- Si une créature arrive sur la **case 0**, elle reste sur place.
- Plusieurs créatures peuvent se trouver sur la **case 0**.
- Si plusieurs créatures se trouvent sur la **case 0**, elles doivent être combattues l'une après l'autre.
- **Particularité des cases avec des gardes du corps** : elles ne peuvent être traversées ni par les héros, ni par Thorald ou les Soldats Nains. En revanche, on peut s'y arrêter. Si le garde du corps n'est pas vaincu, les héros, Thorald ou les Soldats Nains sont obligés de revenir en arrière ou de combattre à nouveau. Vaincre un garde du corps ne donne pas de récompense !
- Lorsque le troisième seigneur de guerre est vaincu, avancez le Narrateur sur la lettre N.

Lisez maintenant la carte Légende A5





Équipement pour les héros d'Andor

- Placez un **faucou** sur la case **43** et une **gourde** sur les cases **6, 27 et 40**.
- Placez un jeton **Paysan** sur les cases **60 et 65**. Ces jetons peuvent être apportés sur la case **63** pour avoir des cases Défense. On suit les règles habituelles.

Très vite, Liphardus et Mairén arrivèrent de Chaumebourg et aidèrent Chada et Kram à reconquérir la mine. Ils avaient aussi sollicité Prince Thorald : celui-ci ne devrait plus tarder.

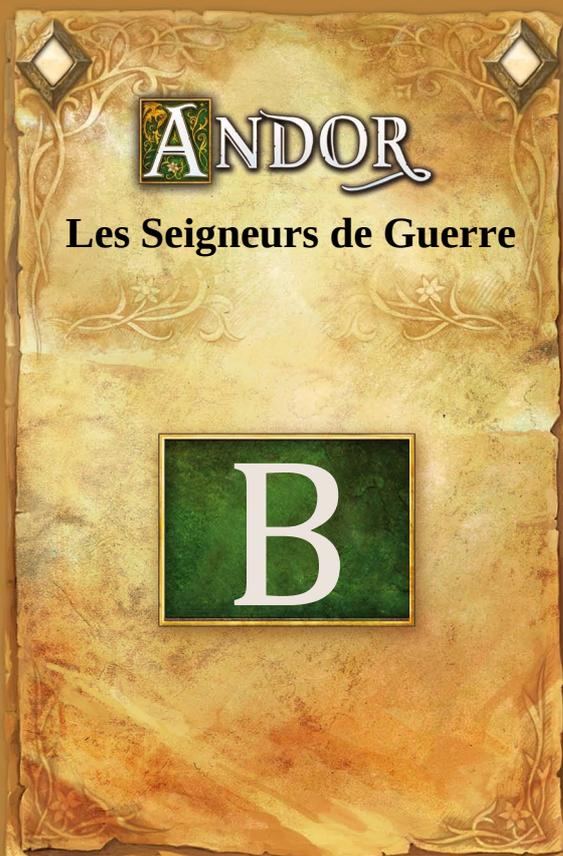
Le nain et l'archer commencent sur la case **63**. Le guerrier et le magicien commencent sur la case **69**.

Tous les héros commencent avec **2** points de force. Le groupe se partage **6** pièces d'or, **2** points de force et **2** boucliers endommagés.

L'archer commence.

Buts de la légende

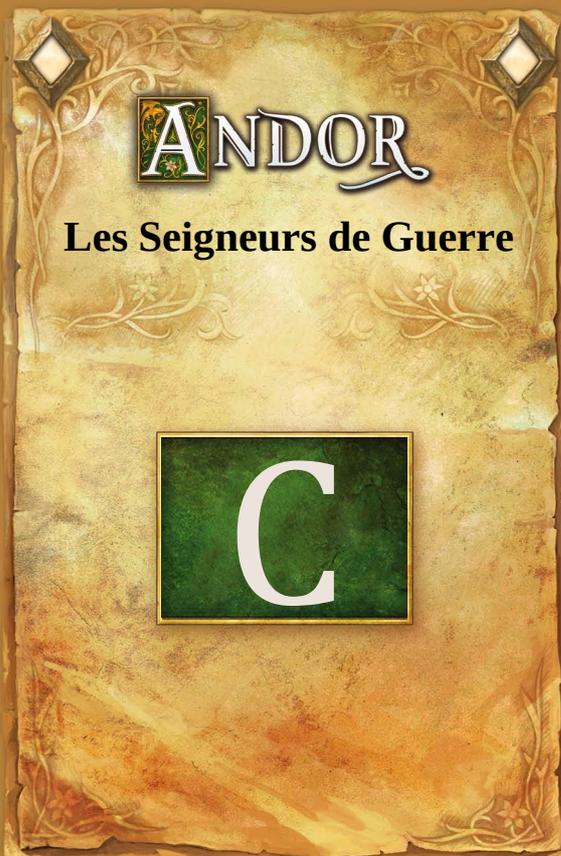
- Les **trois trolls** doivent être vaincus, avant que le Narrateur n'atteigne la case N de la piste des Légendes.
- **L'Arbre des Chants (case 63)** doit être défendu contre les créatures.



Les héros avaient entendu une histoire racontée par les habitants du Bois de la Vigilance sur une entrée secrète de la mine dans la montagne. Jadis, le chemin était utilisé comme route marchande par les nains. Mais aujourd'hui les marchands qui firent fortune sur cette voie avaient tous disparu sans laisser de traces. De plus, un bruit courait : un maître sorcier avait atteint la montagne.

Le maître-sorcier

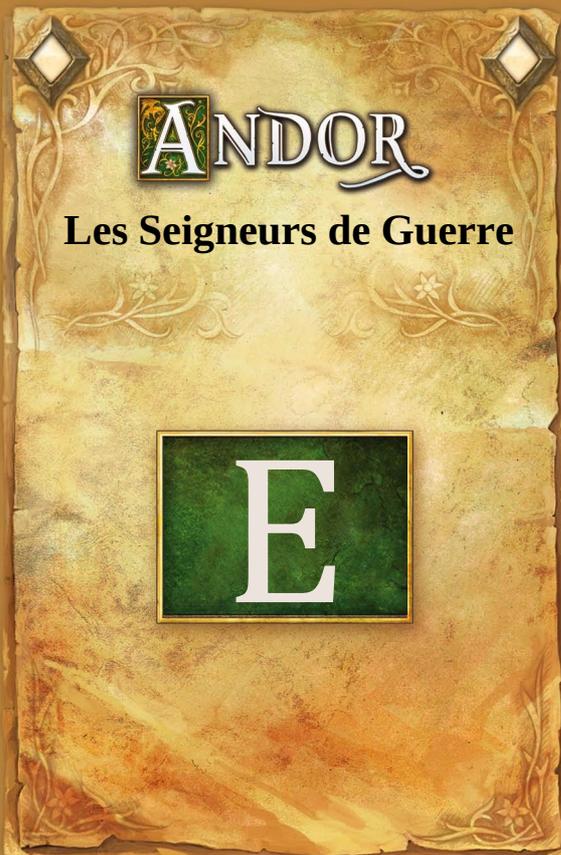
- Il est représenté par le pion de Varkur. Placez-le sur la case **53**.
- Il ne se déplace pas au lever du soleil.
- Au combat, le maître-sorcier a les mêmes caractéristiques qu'un wardrak, et donne la même récompense lorsqu'il est vaincu.
- **Particularité du chemin secret** : Si le maître-sorcier est vaincu, le chemin secret peut être utilisé. Les cases 53 et 37 seront alors considérées comme adjacentes.



Les héros avaient appris que des nains du sud de la mine avaient commencé à se battre contre des créatures. Entre temps, les hordes des ténèbres avaient compris que les héros étaient tout proches. Elles ne laisseraient pas les nains combattre aux côtés des héros. Ces derniers devaient réagir vite pour épargner aux nains un destin funeste.

Les Soldats-Nains

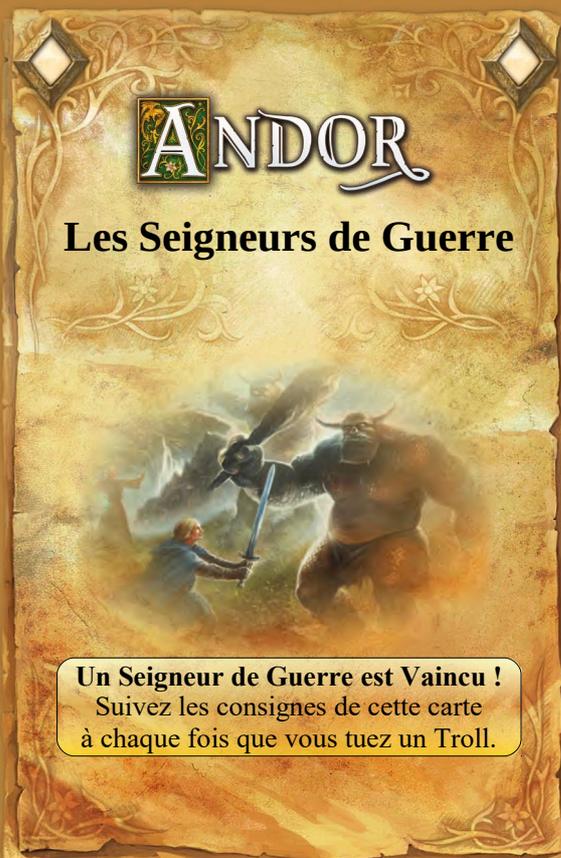
- Placez le pion sur la case 71.
- Placez un X rouge sur la **lettre J**.
- Les Soldats-Nains ne peuvent quitter la **case 71**, uniquement s'il n'y a aucune créature sur la case 0.
- Si le Narrateur atteint la lettre **J et** que les Soldats-Nains sont encore sur la case 71, ils sont retirés du jeu.
- Une fois libérés, les Soldats-Nains peuvent se déplacer et aider les héros au combat (règles habituelles).



Prince Thorald était finalement arrivé avec une armée de courageux soldats au Bois de la Vigilance. Le dur périple de Chaumebourg à l'orée du Bois de la Vigilance avait demandé aux hommes beaucoup d'effort. Seule la volonté pourrait permettre à ceux arrivés au Bois de la Vigilance de continuer leur route. Ils devaient faire vite cependant : l'Arbre des Chants ne devait pas tomber.

Prince Thorald

- Placez le pion sur la case **70**.
- **Particularité dans son déplacement** : dans cette légende, déplacer Thorald ne coûte pas de temps, mais des points de volonté. Le groupe doit dépenser 2 points de volonté pour déplacer Thorald d'une case.
- Prince Thorald apporte 4 points de force au combat.
- **Particularité de l'Arbre des Chants** : Si Thorald atteint l'Arbre des Chants (case 63), il ne peut plus être déplacé. Il empêche toute créature d'entrer sur la case. Celles-ci restent sur les cases précédentes.

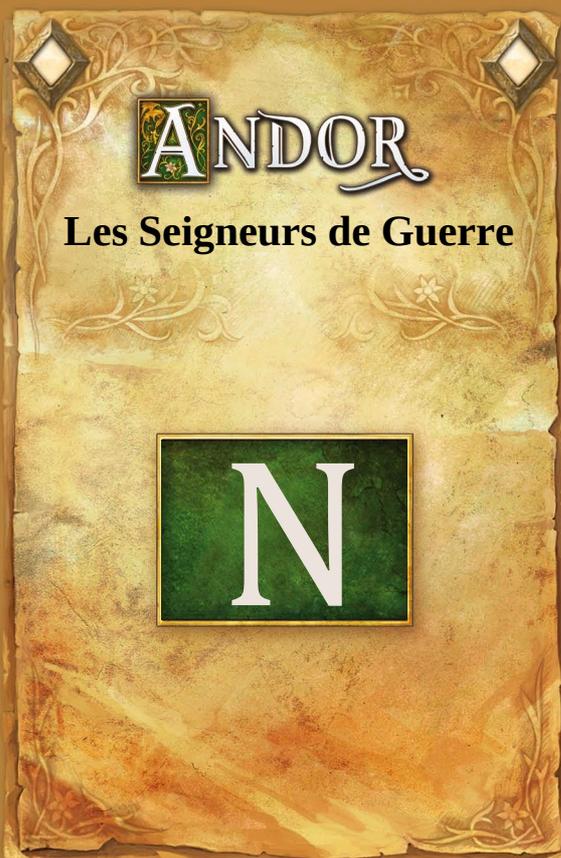


Un des trolls avait succombé aux attaques des héros. En conjuguant leurs forces, ils vainquirent une des ignobles bêtes. Après avoir examiné la pièce, les héros remarquèrent dans un coin un objet de valeur.

Jetez un dé pour savoir quel objet les héros ont trouvé.

- 1 : C'est une gourde.
- 2 : C'est un heaume.
- 3 : C'est un arc.
- 4 : C'est un bouclier.
- 5 : C'est une longue-vue.
- 6 : C'est une potion.

- Si le magicien a participé au combat jusqu'à la fin, il peut utiliser son pouvoir sur le dé précédemment jeté.
- Cet objet s'ajoute à la récompense obtenue normalement pour un troll.
- Si vous n'avez pas la place de prendre l'objet, vous pouvez prendre à la place 2 pièces d'or.



Les héros ont gagné la légende si :

- L'Arbre des Chants a été défendu avec succès
- Les trois Seigneurs de Guerre ont été vaincu.

Les héros réussirent à vaincre les trois Seigneurs de Guerre. Les forces du bien avaient une nouvelle fois triomphé sur les hordes des ténèbres. A l'Arbre des chants, et dans les profondeurs de la mine des Nains, on avait fêté leur victoire dignement.

Par Luna, WurstPelle & ZimTis,
Traduit par Thomas Arlés

D'un coup de gourdin, le puissant seigneur de guerre avait renversé les héros. Les gors les avaient encerclés. Il n'y avait plus d'espoir. Cette fois, les hordes des ténèbres avaient gagné. La mine et l'Arbre des Chants avaient été dévastés.

- Les héros ont perdu la légende si :
- L'Arbre des Chants a été pris.
 - Les trois Seigneurs de Guerre n'ont pas été vaincu.