





Sur des Œufs



Cette Légende comprend 24 cartes :

- A1, A2, 4 x F, « L'Attaque »,
- « La Tour Abandonnée » x 3
- « Les Soldats Nains » 2 et 3
- « Les Gardiens » 2 et 3
- « L'Ivrogne » 2 et 3

- Suivez les instructions sur la carte "Installation" Placez toutes les carte de "Destin" excepté la carte 3 près du plateau de jeu.
- Placez tous les jetons de créature **sans Skrals** (retirez tous les autres jetons).

Fatigués de leurs nombreuses aventures, les héros ont trouvé refuge chez les paysans du coin, Il n'apportait pas la sécurité de Chaumbourg, mais la nourriture était bonne et les lits étaient confortables. Pendant que les autres héros se reposaient, l'un d'entre eux était parti pour « L'Arbre des Chants » afin d'acquérir des connaissances sur l'art de la fabrication des cartes auprès des Gardiens.

- Chaque héros lance un dés.
- Celui qui fait le plus gros chiffre sera le **Cartographe** et partira sur la **case 57**
- Placez les autres héros par ordre de rang sur les **cases 28, 40 et 64.**
- Tous les héros commencent avec **2 points de Force.**
- Le Cartographe obtient un faucon qu'il ne peut pas abandonner ou donner.
- Le groupe obtient **4 pièces d'or**.

Lisez maintenant la Carte A2





Sur des Œufs



... ..« La Passe »

- « La Fierté vient avant une Chute »
- « La Vengeance du Mage » x 3
- « Un Matin Sanglant » 1 et 2
- « Les Légendes sont des Contes de Fées »

- **Retirez au hasard une pierre runique rouge ou jaune (sans voir laquelle).**
- Lancez un dé rouge (pour les dizaines) et un dés de héros (pour les unités) afin de déterminer la position des **5 runes restantes et les herbes médicinales.**

Mais le calme dura pas. Une rumeur troublante arriva aux oreilles des héros. Des étranges silhouettes erraient dans les montagnes et s'en prenaient aux voyageurs imprudents. Les paysans demandèrent de l'aide aux héros.

- Prenez **3 jetons de créatures** et révélez les un après l'autre en suivant les instructions.
- Placez un **Troll** sur la **case 17** et marquez-le avec une **étoile**. Il ne bouge pas au lever du soleil.
- Placez **1 jeton Paysan** sur les **cases 24 et 28**
- Placez **1 jeton de créature** face cachée sur **B** et **E** de la piste des légendes.
- Choisissez au hasard une carte de légende "**F**", une de "**La Vengeance du Mage**" et une de "**La Tour abandonné**" et retirez les autres du jeu..

Lisez maintenant la Carte A3



Mission :

Le héros jouant le Cartographe doit atteindre la **case 66** avant que le narrateur soit sur D sur la piste des légendes.

- Une fois qu'il a atteint **case 66** :

Lisez maintenant la Carte L'Attaque

- Tous les héros sauf le cartographe tirent au hasard une **carte Destin** et une **carte d'Événement Argentée**.
- Les cartes sont lu par ordre de rang des héros.
- Si la **carte d'Événement** a un le bouclier son effet est immédiat. Sinon, le héros peut l'utiliser à tout moment dans le jeu.

Mission :

Tous les héros doivent accomplir la mission décrite sur leur **carte Destin** avant que le narrateur atteigne N sur la piste des légendes.

Le héros avec le rang le plus bas commence



Cris d'Alarme

Attirés par le bruit et les cris des vendeurs, des Gors sauvages avaient attaqué tous les centres commerciaux d'Andor. Ils avaient détruit les étals des magasins et chassés les commerçants. Mais heureusement, les héros pouvaient encore les arrêter avant que tout ne soit totalement détruit.

- Mettez un pion **Gors** et mettez une **pierre précieuse au hasard** face cachée sur toute les cases **Les Marchands (case 18, 57 et 71)**.
- Les Gors ne bougent pas au lever du soleil et ils ont une **Force et une Volonté** égal à la valeur de la pierre précieuse (révélée au début du combat)
- Vaincre les Gors ne fait **pas** avancer le narrateur sur la piste des légendes.
- Tant qu'un Gors reste présent sur une **case Les Marchands** rien ne peut être acheté dans celui-ci

Mission :

Les Gors sur les **cases Les Marchands** doivent être tous vaincu avant que le narrateur atteigne « I » sur la piste des légendes



Feu et Fumée

Un rugissement venu des profondeurs remplit l'air et fit trembler le sol. Le dragon Tarok descendait de la montagne, et il avait traversé le pays dans la nuit, crachant feu et fumant par ses narines

- Lancer un dés rouge le. Si le résultat est ...
- **Pair** : Placez des **jetons feu** (étoile) sur les **cases 60 et 62**. Au lever du soleil, il se déplace sur la case adjacente ayant le plus petit chiffre.
- **Impair**: Placez 3 **jetons feu** (étoile) sur la **case 50**. Au lever du soleil chaque jeton feu se déplace vers la case adjacente ayant le plus grand chiffre.
- Les héros peuvent éteindre un feu en allant sur une case contenant **un puits plein** et en le vidant complètement (sans gagner de points de Volonté). Ils placent le jeton puits dans leur inventaire. Après l'avoir utilisé pour éteindre le feu, il revient, plein, sur sa case d'origine.
- L'extinction d'un feu prend **une heure** et ne peut pas être fait en se déplaçant
- Un héros peut remettre le jeton puits sur sa case d'origine à tout moment.

Mission :

Le feu doit être éteint avant d'atteindre l'**Arbre des Chants (Case 57)**



Peur et Danger

Le danger permanent à la passe à créer un vent de peur et panique chez les paysans, Les héros ont offert de les escorter jusqu'à Rietburg ; Mais le danger était bien présent.

- Placez un jeton fermier sur la **case 64**.
- Placez un **Gor** sur la **case 39** et un **Troll** sur la **case 48**. Ils ne se déplaceront pas au lever du soleil.
- Les Créatures déjà présente sur ces cases sont retirés du jeu.

Mission :

Le fermier doit être amené au château avant que le Narrateur atteigne "N" sur la piste des légendes.



Eau et Ombre

Comme un lézard, un Wardrak noir profond glissait le long de la rivière. Lorsqu'il sortait sa tête de l'eau, son nez luisait et ses yeux rouges sang scintillaient sous l'effet des rayons de soleil. Il reprit bruyamment son souffle et replongea. Alors que le soleil s'abaissait, sa forme se confondait avec l'obscurité qui tombait.

- Placez un **Wardrak** sur la **case 63** et marquez-le avec un jeton **étoile**.
- Il se déplacera comme d'habitude au lever du soleil, mais aussi à **chaque fois** que le narrateur avancera sur la piste des légendes (tant qu'il est sur une case adjacente de la rivière).

Mission :

Le Wardrak doit être vaincu avant qu'il atteigne le château (**case 0**)



- Si un héros entre sur la case où Varkur est présent, **tous les boucliers et les arcs sont détruits**.
- Les héros ne peuvent attaquer Varkur que s'il se trouve sur la même case.

- Mais les héros ont aussi un soutien magique. La sorcière Reka, dégoûtée par la magie noire et interdite utilisée par Varkur, les aidera à se battre et à guérir leurs blessures.

- Le groupe **obtient une infusion de sorcière**.

- Si un héros tombant à 0 points de **Volonté** dans la bataille contre Varkur, il doit quitter le combat, mais ne perd pas de point de force. Il ne pourra plus participer au combat contre Varkur de la journée.

Mission :

- Vaincre Varkur avant qu'il atteigne et détruise Chaumebourg.
- Quand Varkur est vaincu, le narrateur est avancé sur la case N de la Piste des Légendes.

Le Sombre Mage Varkur 2



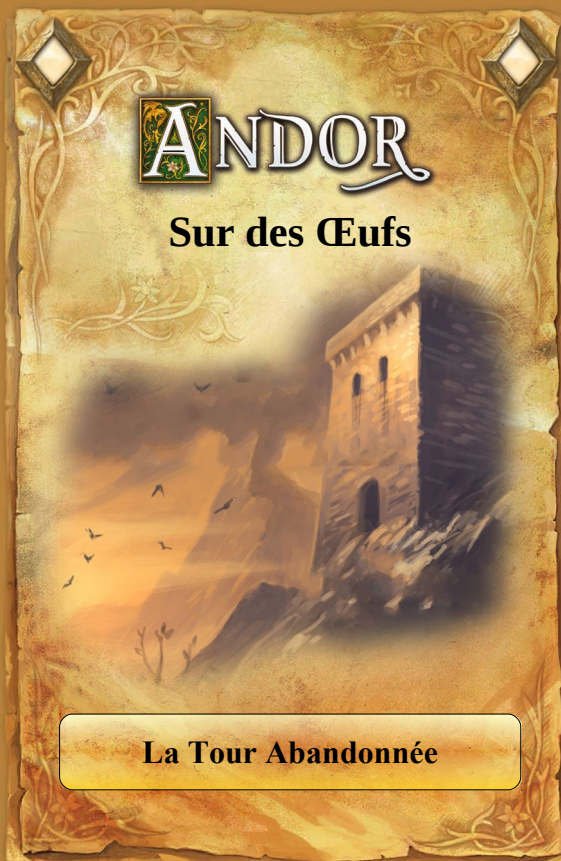
L'Attaque

Jouez cette carte la première fois qu'un héros atteint la case 66

Dans les montagnes, les hordes de créatures du mage noir lancèrent une grande offensive. Les héros avaient immédiatement prévenu le Roi, mais il ne leur proposa aucune solution il était autant pris au dépourvu qu'eux. Tout semblait perdu jusqu'à ce qu'un vieil homme ait mentionné une légende autour d'une tour abandonnée. Les héros se séparèrent pour essayer d'en apprendre plus à ce sujet.

- Placez la tour sur la **case 83**.
- Placez un **Skrak** sur la **case 81** et un **Gor** sur la **case 82**.
- Chaque fois que la **case 81** est **vide** de monstre, placez un **Skrak** sur la **case 82** et un **Gor** sur la **case 84**
- Vaincre des créatures dans les montagnes sur les **case 66 à 84** ne fait **pas** avancer le narrateur et ne donne **pas** récompense
- Marquez la **case 45** avec une **étoile**. Si un **Skrak** pénètre ou traverse cette case : **Lisez la carte « Un Matin Sanglant 1 »**

Lisez maintenant la carte « La Tour Abandonnée »



La Tour Abandonnée

Les Soldats Nains

Les héros avait décidé de demandé l'aide des soldat nains au Prince Hallgard. Mais ils savaient que les nains attendaient toujours un cadeau en échange d'une faveur, et qu'ils ne voulaient pas se présenter aux princes les mains vides.

Mission :

- Apportez à au Prince Hallgard qui se trouve à la mine **une potion de la sorcière (case 71)**
- Lorsque cette tâche est terminée, **Lisez la Carte « Les Soldats Nains 2 »**



Prince Hallgard a accepté le cadeau des héros avec bonheur, et a ordonné aux nains d'aider les héros dans leur recherche. Ils avaient entendu parler d'une des vieilles ruines d'un donjon près de Chaumebourg. Ils accompagnèrent les héros jusqu'à cette endroit mystérieux.

- Placez les **soldats nains** sur la **case 71**.

• Au lieu de "se déplacer" ou "attaquer", un héros peut choisir de **déplacer les nains**. Pour chaque heure passée sur la piste du temps, les nains se déplacent jusqu'à 4 cases.

Mission :

- Amener les nains aux vieilles ruines près du château (**case 17**).
- Si le Troll est sur les ruines, il doit être vaincu. Lorsque cette tâche est terminée, **lisez la carte « Les Soldats Nains 3 »**

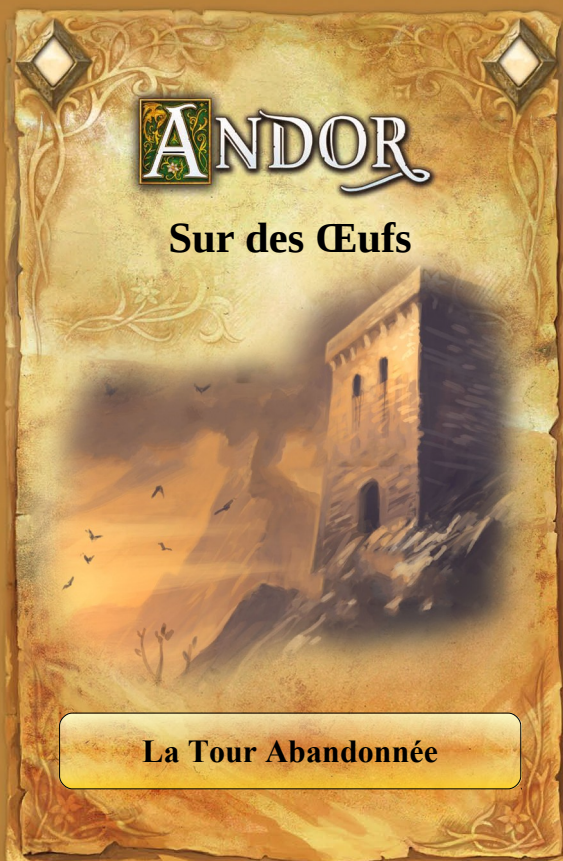


Les nains et les héros explorèrent les vieilles ruines et ils y trouvèrent une pièce secrète qui contenaient une partie d'une carte très ancienne, et un parchemin indiquant les emplacements des parties manquantes de la carte,

- Placez un jeton de **parchemin** sur la **case 17**.
- Lancer un dés rouge (10) et un dés de Héros (1^{er}) pour déterminer la position de deux autres **parchemins** et placez les sur la carte face visible.
- Si les nains entrent sur une case avec un parchemin, placez-le dans l'un des inventaires d'un des héros.
- La **carte est complète** lorsque la somme des parchemins récupérés par les héros est au moins de 25.
- Jeter tous les parchemins sauf un et retournez-le face cachée; c'est la carte pour la tour abandonnée

Mission :

- Un héros équipé d'un **arc** doit gravir la tour sur la **case 83**
- Un héros peut se déplacer de la **case 61** à la **case 83** à condition qu'il est la carte de la tour Abandonnées dans son inventaire.
- Lorsque cette tâche est terminée : **Lisez la carte « Le Passage »**.

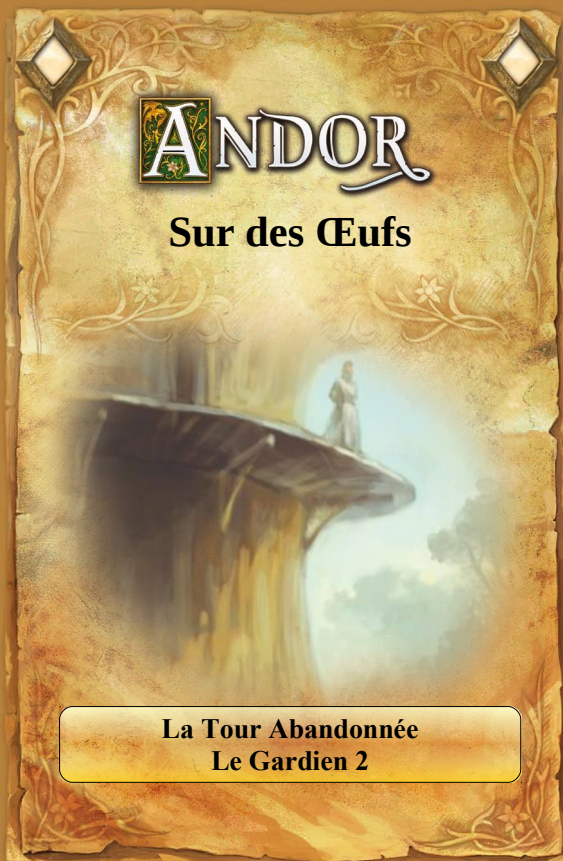


Le Gardien

Les héros ont décidé de demander conseil aux gardiens de l'Arbre des Chants.

Mission :

- Un héros doit se rendre à l'Arbre des Chants (case 57).
- Lorsque cette mission est terminée : **Lisez la carte « Les Gardiens 2 »**



Les héros expliquèrent la situation aux gardiens et ils acceptèrent de fouiller les archives à la recherche d'information sur la tour abandonnée. Ils trouvèrent une vieille carte des montagnes mais elle était en lambeaux et il en manquait des parties. Seul une sort pouvait indiquer au héros où se trouvaient les parties manquantes, mais pour cela il lui fallait quelques objets rares.

- Lancez un dés rouge (10) et un dés de Héros (1^{er}) pour déterminer la position d'un jeton **herbe médicinale**.

Mission :

- Les héros doivent ramener une herbe médicinale, une longue-vue et une pierre runique aux gardiens de l'Arbre des Chants.
- Ceux-ci sont ensuite retirés du jeu.
- Si quatre héros sont présent, la pierre runique doit être verte .
- Quand cette Mission est achevée : **Lisez la carte « Le Gardien 3 »**

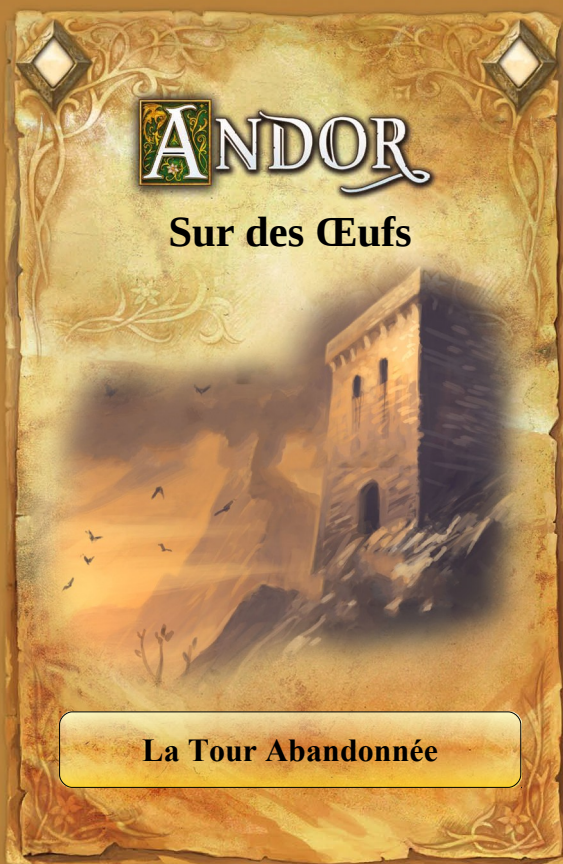


Les gardiens lançèrent le sortilège et une lumière scintillante verte entoura l'Arbre à Chants d'où provenait une douce mélodie. Les héros ont soudainement su exactement où les autres parties de la carte se trouvaient.

- Lancer un dés rouge (10) et un dés de Héros (1^{er}) pour déterminer la position des trois **jetons de parchemin** et placez les sur la carte face cachées.
- La **carte est complète** lorsque la somme des parchemins récupérés par les héros est au moins de 25.
- Jeter tous les parchemins sauf un et retournez-le face cachée; c'est la carte qui mène à la tour abandonnée la tour.

Mission :

- Un héros équipé d'un **arc** doit gravir la tour sur la **case 83**
- Un héros peut se déplacer de la **case 61** à la **case 83** à condition qu'il est la carte de la tour Abandonnes dans son inventaire.
- Lorsque cette tâche est terminée : **Lisez la carte « Le Passage ».**



L'Ivrogne

Les héros avaient décidé de se rendre à la Taverne du Troll Ivre, pour enquêter au sujet de la Tour Abandonnée.

Mission :

- Un héros doit entrer dans la **Taverne du Troll Ivre (case 72)**.
- **Astuce:** Le héros devrait avoir au moins **1 or**.
- Lorsque cette mission est terminée : **Lisez la carte « L'Ivrogne 2 »**



La taverne était pleine et animée. La nourriture était servie aux voyageurs affamés et l'aubergiste vidait les fûts de bière les uns après les autres. Les héros posèrent des questions sur la tour abandonnée sans succès jusqu'à ce qu'un vieil ivrogne s'en souvienne soudainement. Mais il n'accepta de répondre que si les héros arrivaient le battre dans un jeu.

Mission :

- Gagner l'Ivrogne trois fois à son jeu.
- Lorsque cette mission est terminée, lisez la carte « L'Ivrogne 3 ».

Les règles du jeu de l'Ivrogne

- A chaque tour, l'un des autres héros joue l'Ivrogne. Changez de joueur à chaque Tour.
- Le héros doit miser 1 or.
- Lancer un dés de héros pour l'ivrogne.
- Le héros doit annoncer "supérieur" ou "inférieur". Puis lance son dés et selon le résultat :
 - Si c'est la même valeur que l'Ivrogne, relancez.
 - Si vous gagnez, vous récupérez votre or
 - Si vous perdez, l'Ivrogne garde votre or
- Le jeu est terminé si les héros gagnent 3 parties.
- Si les héros gagnent tous les tours de jeu, reculez le narrateur d'une case.
- **Note :** La capacité du magicien ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour



Vaincu, l'Ivrogne tenu parole. Il leur donna une partie d'une vieille carte des montagnes et des instruction pour trouver les parties manquantes.

- Les héros obtiennent un **parchemin** pris au hasard.
- Lancer un dés rouge (10) et un dés de Héros (1^{er}) pour déterminer la position de deux autres **parchemins** et placez les sur la carte. Celui qui est sur la case ayant le chiffre le plus grand est placé face visible, l'autre face cachée.
- La **carte est complète** lorsque la somme des parchemins récupérés par les héros est au moins de 25.
- Jeter tous les parchemins sauf un et retournez-le face cachée; c'est la carte pour la tour abandonnée

Mission :

- Un héros équipé d'un **arc** doit gravir la tour sur la **case 83**
- Un héros peut se déplacer de la **case 61** à la **case 83** à condition qu'il est la carte de la tour Abandonnées dans son inventaire.
- Lorsque cette tâche est terminée : lisez la carte « Le Passage ».



Les héros ont atteint la Tour Abandonnée, mais ils étaient presque trop tard. Elle a déjà été prise par les monstres. Un message inattendu du Roi Brandur leur annonce que l'ouest d'Andor est sous la menace d'autres dangers.

- Un héros avec un arc dans la Tour Abandonnée gagne **+4 de Force** et peut attaquer les créatures sur les **cases 65 et 66**.
- Placez la carte Légende « **La Fierté arrive avant une Chute** » quatre après le narrateur sur la Piste des Légendes (**max « K »**).
- Lisez la carte quand il atteint cette case. **Note:** A ce moment vous devez avoir rempli toutes les autres missions.
- Retirez l'étoile du **Troll** dans la **case 17**. Maintenant il se déplace normalement au lever du soleil.



Les héros crurent avoir réussi à défendre la Passe, mais un puissant troll blessé frappa une dernière fois la tour avec ses poings ensanglantés. La vieille tour vacilla quelques instants avant de s'effondrer avec fracas.

- Retirez la tour du jeu et placez le héros sur la tour sur la **case 65**.
- Placez **5 jetons éboulis** face cachée sur la **case 66**.
- Si une créature se trouve sur la **case 66** : retirez-le du jeu.
- Cette case ne peut plus être traversé.

Le mage noir fulminait de colère à l'échec de son plan. Il descendit dans les catacombes secrète de Krahall à la recherche d'un sort qui pouvait détruire, une fois pour toutes, Chaumebourg, ainsi que les héros qui s'étaient dressés contre lui.

Lisez maintenant la carte Légende « La Vengeance du Mage »



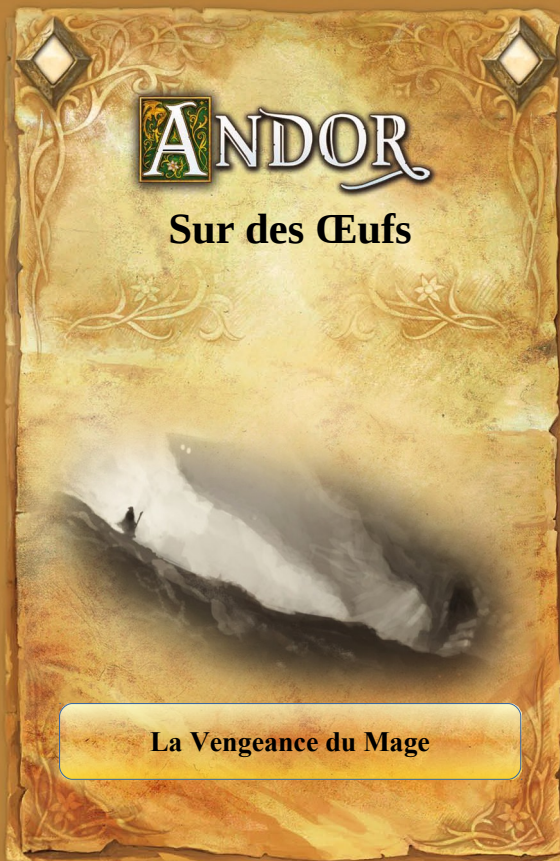
La Chasse

Le Sombre Mage avait lancé un puissant sort sur un Gor qui était devenu surnaturellement rapide et ses griffes s'étaient allongées. Lentement, le Gor se redressa et regarda Varkur, mais, avant même qu'il puisse lui donner un ordre, il s'enfuit le long de la crête à la vitesse de l'éclair en direction de Chaumbourg.

- Placez un **Gor** sur la **case 43**. il se déplacera, en plus du mouvement au lever du soleil, chaque fois que le **mouvement d'un héros se termine**.
- Quand le Gor doit se déplacer, lancer un dés de héros et si le résultat est :
 - **Impair**, il se déplace le long des flèches comme d'habitude.
 - **Pair**, il se déplace vers la case adjacente ayant le plus petit nombre.
- Si le Gor pénètre dans une case avec un héros, lancez un dés de héros, et si le résultat est :
 - **1 ou 2**, déplacez le Gor immédiat encore une fois.

Mission :

- Le gor doit être vaincu avant d'atteindre le château.
- Quand il est vaincu, le narrateur est avancé jusqu'à « N » sur la Piste de Légendes.



Malédiction

Une voix dans une langue impie et oubliée depuis longtemps retentit dans tout le pays. Les animaux prirent la fuite en panique et les héros sentirent comme un malaise les envahir. L'incantation du Sombre Mage avait clairement mentionné le nom des héros...

- Échangez les héros avec les créatures dans la montagne. (Le héros sur la case ayant le chiffre le plus bas avec la créature sur la case ayant le chiffre le plus bas....)
- Si un héros est en train de voyager avec un fermier, le fermier est aussi déplacé.
- Placez un **Gor** sur la case juste devant (en suivant les flèches) chaque créatures échangées.
- Tuez les créatures ne donne plus aucune récompense et le narrateur ne bouge pas. Mettez dans la boîte les créatures vaincus plutôt que de les placer sur la case **80**.

Mission :

- Les héros doivent défendre le château jusqu'à ce que le narrateur est atteint « N » sur la Piste de Légendes.



Le Sombre Mage Varkur

Le sombre mage Varkur utilisa pour se renforcer une ancienne forme de magie interdite. Une puissante force envahi Varkur et sa peau commença à briller d'un rouge sombre. Mais ce sortilège avait un prix. Avec un visage grimaçant de douleur, il était prêt à détruire Chaumebourg.

- En fonction du **nombre de joueurs**, Varkur a pour :
 - 2 joueurs : **20 points de Force**,
 - 3 joueurs : **30 points de Force**,
 - 4 joueurs : **40 points de Force**
- Si les héros ont plus de 20 points de Force, Varkur a pour :
 - 2 joueurs : **30 points de Force**,
 - 3 joueurs : **40 points de Force**,
 - 4 joueurs : **44 points de Force**
- Varkur a **20 points de Volonté**.
- Lancez deux dés rouges et ajouté 10 au résultat des dés : Placez Varkur sur la case correspondante
- Chaque round de Varkur perd un point de volonté qu'il gagne ou perde. Sa volonté n'est pas restauré entre les tours.

Lisez maintenant la Carte : Le Sombre Mage Varkur 2



- Défaussez toutes les cartes **Destin** et ignorez la **Mission** de la cartes « **La Tour Abandonnée** ».

La horde du Sombre Mage a franchi La Passe et envahi l'est du pays. Les monstres ont dévasté les fermes et mirent les champs en feu. Ils ont attaqué l'Entrée Nord du Royaume des Nains, chassé les marchands du Marché Libre et rasé la Taverne du Troll Ivre. Seuls les gardiens de l'Arbre des Chants les ont repoussé, grâce à un puissant sort.

- **Retirez** toutes les créatures du jeu sauf le Troll de la case 17. S'il vit encore, il se déplace maintenant au lever du soleil.
- Enlevez toutes les créatures des boucliers d'or.
- Mettez un jeton **étoile** sur le **puits** de la case 5. Il donne maintenant **5 points de Volonté**.
- Placez les **X rouges** sur les cases **18, 71 et le pont de corde**. Ces marchands et le pont ne peuvent plus être utilisés.
- Placez les **Wardraks** sur les cases **26 et 27**, un **Skrals** sur la case **5**, et un **Troll** sur la case **32**.
- Placez un **Skrals** sur la case **30** et marquez-le avec une **étoile**. Il ne bouge pas au lever du soleil. Tan qu'il reste en jeu, tous les Skrals et Gors ont un bonus de Force égal au nombre de joueurs.

Lisez maintenant la carte « Un matin sanglant 2 ».





Sur des Œufs



Un Matin Sanglant 2

• Lancez 2 dés rouge et un dés de héros Si le résultat du dés de héros est :

- **1, 2** Placez une **Gor**

- **3, 4, 5 ou 6**, placez un **Skrat**.

Le résultat des dés rouge + 10 détermine la case où la créature doit être placée.

• Si cette créature entre dans le château, retirez-la du jeu plutôt que de le mettre sur un bouclier d'or.

• Refaites un jet pour chaque joueur, puis à chaque phase de lever du soleil au lieu de déplacer le narrateur.

• Les héros peuvent désormais acheter **1 point de Force** à la **Sorcière**.

Mission :

• Les héros doivent survivre à l'attaque des créatures jusqu'à ce que le narrateur atteigne « N ».

• La légende est perdue si le château est envahi ou les tâches restantes ne sont pas rempli avant cela.

• Tous les héros sur la tour se dirige directement vers la **Sorcière** ou la case **40**, si la sorcière n'a pas été découverte.

• Remettez tous les marqueur de temps à la case lever de soleil.





Sur des Œufs



Les Légendes sont des Contes de Fées
Jouez cette carte si vous souhaitez élever la difficulté de cette légende

• Dès que les héros ont terminé la mission sur l'une des cartes de « La Tour Abandonnée », et avant de passer la carte suivante, chaque joueur lance un dés de héros :

- Si il y a un 6 ou plus rien ne passe, on peut lire la carte suivante.

- Si il n'y a pas de 6, les héros découvrent que ce chemin vers la tour abandonnée était une fausse piste. Ne passez pas à la suite de la carte, défaissez là et tirez en une nouvelle. (Si aucune carte n'est disponible, les héros perdent chacun 3 points de Volonté et la carte reste en jeu).

• Le Mage peut retourner l'un des résultats une fois (si il y a moins de quatre héros).