ANDOR

Les deux Ponts

Les deux Ponts

Cette Légende se compose de 7 cartes :
A1, A2, A3, A4, B, E, N,
et 3 cartes “La tour de Guet”,
“L’alarme des Skralls”,
“Lourd fardeau”

Cette légende se joue sur le recto du plateau (qui contient le château).

Suivez d'abord les consignes de la carte Installation, puis mettez à disposition ce matériel près du plateau :

- Le pion de la Sorcière
- 8 jetons Eboulis (de valeur quelconque)

  Dans cette Légende, les jetons Eboulis sont appelés "jetons Rochers"

Autres préparations :

- Placez une étoile sur les lettres **B**, **E** et **N**
- Placez un jeton rocher sur les cases 37, 43, 53, 60, 61, 69, 81 et 84
- Placez un jeton « X » rouge sur chaque pont entre les cases 16-48 et 38-39. Ces ponts ne peuvent être traversés durant cette légende.
- Placez les jetons brouillard situés sur la rive droite (cases 8, 11, 12, 13, 16, 32) sur les cases 39, 40, 41, 43, 45, 65
- Placez un **Gor** sur les cases 41, 52, 58 et 65 et un **Skrall** sur les cases 59 et 68.

Lisez maintenant la carte Légende A2 →

ANDOR

Les deux Ponts

A2

Andor était dans une grande tourmente! Pendant que les héros étaient en mission à l'Arbre des Chants, un sombre Mage en profita pour pénétrer le royaume. Afin de prévenir leurs retours, il ordonna à ses créatures de détruire les deux ponts qui menaient au château. Les héros devaient se dépêcher car le Mage allait prendre bientôt le contrôle du château et Andor serait condamné! Les elfes de la forêt et les nains de la mine offrirent leurs aides pour réparer les ponts. Il n'y avait plus de temps à perdre : les héros devaient agir.

Dans cette légende, un certain nombre de jetons rocher doivent être collectés et transportés à l'un des deux ponts afin de le réparer. Le nombre de héros détermine le nombre de rochers nécessaires à la réparation du pont:

- **2** héros: **3** jetons rocher
- **3** héros: **5** jetons rocher
- **4** héros: **7** jetons rocher

Pour réparer le pont, le héros peut porter les jetons rocher. Lorsque le premier héros tente de prendre un jeton rocher, lire la carte légende "**Lourd fardeau**". Les chiffres sur les jetons rocher ne sont pas pris en compte dans cette légende.

Lisez maintenant la carte Légende A3 →

ANDOR

Les deux Ponts

A3

Dans cette légende, les créatures se déplacent comme d'habitude en suivant la flèche, direction le château, mais s'arrêtent sur les cases 39 et 48. De ce fait, plusieurs créatures peuvent s'accumuler sur les cases 39 et 48 et peuvent être attaquées successivement par les héros. Les ponts ne peuvent pas être réparés si les cases 39 ou 48 contiennent une ou plusieurs créatures.

But de la légende :
Vous remportez cette légende dès que le nombre de **jetons rocher** nécessaire est placé sur la case **39** ou **48**. Ces cases ne doivent **plus contenir de créatures** lorsque le Narrateur atteint la lettre N de la Piste des Légendes..

Une fois cette tâche terminée, le Narrateur est déplacé immédiatement sur la case N.

Le groupe peut se concerter pour savoir quel pont sera réparé (case 39 ou 48).

Lisez maintenant la carte Légende A4 →

ANDOR

Les deux Ponts

A4

Chaque héros commence la partie avec **2** points de force et **4** pièces d'or. Le groupe reçoit **2** points de force à répartir comme les joueurs le souhaitent.

La case de départ de chaque joueur est déterminée en lançant **un dé héro** auquel il faut ajouter **50**. Si le héros commence sur une case avec un jeton brouillard, son effet prend compte immédiatement.

Le héros de rang le plus bas commence.

Remarque : avant votre premier tour lisez la carte de légendes "**La tour de Guet**".

ANDOR

Les deux Ponts

B

Le Mage était furieux. Il avait entendu que les héros avaient trouvé un moyen de réparer les ponts malgré les précautions prises. Il ne pouvait pas leur permettre de réussir en toutes circonstances! Il envoya rapidement d'autres de ses fidèles serviteurs pour freiner la progression des héros.

Placez un **Skrall** sur les cases 43 et 49.

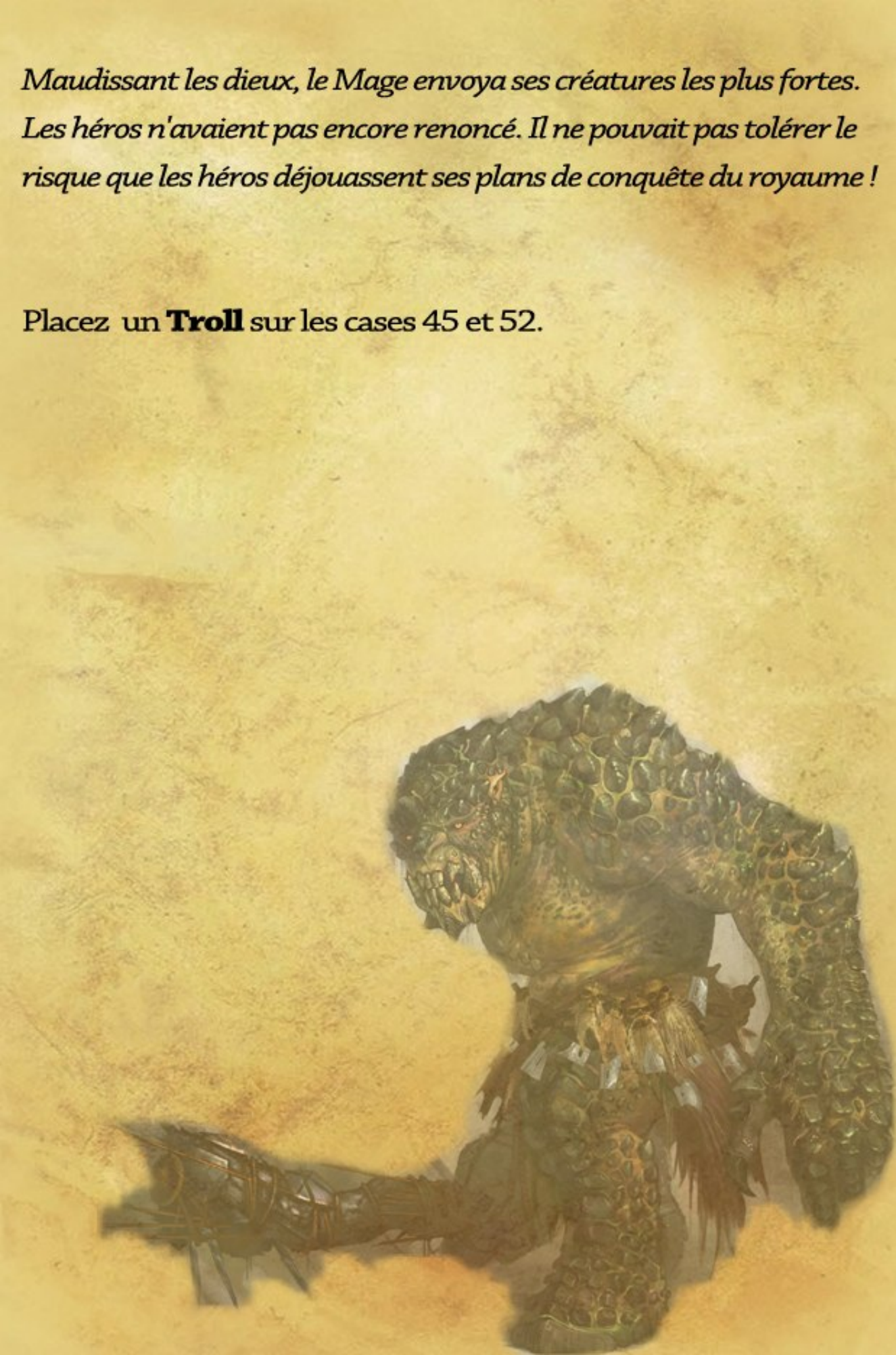
ANDOR

Les deux Ponts

E

Maudissant les dieux, le Mage envoya ses créatures les plus fortes. Les héros n'avaient pas encore renoncé. Il ne pouvait pas tolérer le risque que les héros déjouassent ses plans de conquête du royaume !

Placez un **Troll** sur les cases 45 et 52.



ANDOR

Les deux Ponts

N

La légende se termine **bien** si …

… le nombre requis de jetons rocher se situe sur la case 39 ou 48, et

… cette case ne doit plus contenir de monstre.

Les héros l'avaient fait! Ils avaient réparé l'un des ponts et avaient pu entrer dans le royaume. Ils atteignirent bientôt le château et le Mage fut arrêté avant de faire plus de dégâts. Andor fut sauvé de nouveau !

La légende se termine **mal** si …

… le nombre requis de jetons rocher ne se situe pas sur la case 39 ou 48, ou

… cette case contient encore des monstres.

Oh non ! Les héros ne l'avaient pas fait dans les temps! Le Mage avait pris le contrôle et était devenu le nouveau souverain de Andor. Des temps sombres avaient commencé pour le pays et ses habitants ...

ANDOR

Les deux Ponts

La tour de Guet

Le Mage savait que les héros n'abandonneraient pas sans combattre. Il avait immédiatement ordonné à ses créatures d'occuper l'ancienne tour de guet dans les montagnes pour empêcher le groupe d'utiliser des ressources dans les montagnes.

Placez la tour sur la case 83 et placez un Skrall dessus. Ce Skrall ne bouge pas au lever du soleil. Placez un Jeton étoile sur les cases 61, 64, 65 et 66.

Le Skrall sur la tour regarde les cases précédemment marquées et sonne l'alarme dès qu'un héros portant un jeton rocher entre dans l'une de ces cases ou retire un jeton rocher d'une de celles-ci. Le Skrall ne sonne pas l'alarme si le héros n'est pas porteur d'un jeton rocher.

Le Skrall sur la tour ne peut être attaqué qu'avec des arcs et depuis les cases marquées par les Jetons étoile; il déclenche l'alarme immédiatement s'il n'a pas été vaincu dés le premier tour de combat.

L'alarme peut être déclenchée qu'une seule fois. Une fois déclenchée lire la carte légende "**L'alarme des Skralls**".

ANDOR

Les deux Ponts

L'alarme des Skralls

Un cri retentit à travers la campagne. Du haut de sa tour de guet, le Skrall repéra les héros et déclencha l'alarme! Le son des monstres au sol se fit entendre à travers la chaîne de montagnes.

Placez un **Troll** sur la case 70 et un **Wardrak** sur les cases 61 et 84. Le héros qui a déclenché l'alarme doit immédiatement déposer son jeton rocher sur la case. Les héros peuvent prendre le jeton rocher seulement après que le Skrall sur la tour soit vaincu.

Les deux Ponts

Lourd fardeau

L'idée d'apporter du matériel des montagnes et des collines afin de réparer les ponts était brillante. La roche était vraiment lourde et les héros durent travailler dur, mais ils savaient dans quoi ils se lançaient. Ils n'avaient pas le choix.

Les Héros positionnés sur une case avec un jeton rocher ne peuvent ramasser et transporter qu'un seul rocher (le jeton rocher est placé sur l'espace pièce d'or de la fiche de héros). La case contenant le jeton rocher ne doit pas contenir de monstre pour pouvoir le ramasser.

Le poids du rocher ralentit les héros; un héros portant un jeton rocher perdra 2 heures pour se déplacer d'une case (au lieu de 1 heure habituellement). Toutes les autres actions nécessitent la quantité habituelle de temps.

Les héros porteurs d'un rocher peuvent entrer sur une case occupée par une créature, mais ne peuvent pas la quitter tant que celle-ci n'a pas été vaincue. Si au lever du soleil, une créature se déplace sur la case d'un héros porteur, celui-ci doit la vaincre pour pouvoir se déplacer à nouveau. Cette règle s'applique aussi pour les cases 39 et 48 où les créatures peuvent s'accumuler. Pour ces cases, il faut que le héros porteur tue toutes les créatures de la case avant de pouvoir se déplacer à nouveau.

Le jeton rocher peut être transféré entre les héros sur une même case, mais ne peut pas être échangé avec le faucon.