



## *L'Escorte du Roi*

*Cette Légende se déroule après la Légende 3 : Les Jours de Résistance et introduit les éléments de la Légende 4 : Les Secrets de la Mine.*

*Le peuple d'Andor respirait enfin : le sorcier Varkur avait été chassé et ses plans diaboliques pour asservir le pays semblaient avoir échoué pour le moment. Même les trolls, qui étaient soudainement réapparus, avaient été repoussés par les Héros d'Andor. Mais le vieux roi Brandur savait que tous ces événements n'étaient que les signes avant-coureurs d'une menace bien pire encore. Il se doutait qu'un ennemi bien plus puissant se réveillait dans les montagnes et que c'est ce qui avait poussé les trolls à sortir de leur retraite. Il n'allait pas laisser les choses évoluer ainsi sans rien faire.*

*Et c'est ainsi qu'il se lança dans une dernière grande aventure...*



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

**L'Escorte du Roi**

A 1

Cette Légende se compose de 8 cartes : A1, A2, A3, D, H, N, 1 carte "Le Vieux Vagabond" et 1 carte "Dans la Mine".

Suivez d'abord les consignes de la carte  
**Installation.**

**Important :** Mélangez face cachée 3 jetons  
Paysans : 1 Homme et 2 Femmes. Remplacez le jeton restant dans la boîte.

Mise en place supplémentaire :

- Posez la Sorcière, les 15 tuiles Créature, le Poison et 3 dés noirs à côté du plateau de jeu.
- Placez des Étoiles sur le D, le H et le N de la Piste des Légendes.
- Posez les cartes "Le Vieux Vagabond" et "Dans la Mine" à côté du plateau de jeu.
- Placez des Gors sur les cases 10, 20, 39, 43, 48 et un Skral sur la case 45.
- Posez face cachée une tuile Créature sur chaque lettre de B à H inclus sur la Piste des Légendes et une seconde tuile Créature sur le C et le E (au total, 9 tuiles Créature sont donc placées). Ces tuiles seront révélées lorsque le Narrateur atteindra les lettres correspondantes.

Lisez maintenant la carte Légende A2 →



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

**L'Escorte du Roi**

A 2

*Remarque : si le Narrateur doit atteindre une case de la Piste des Légendes sur laquelle une carte Légende ainsi qu'une tuile Créature doivent être résolues, la tuile Créature a toujours la priorité.*

- Jetez un dé rouge (dizaines) et le dé d'un Héros (unités) pour déterminer les cases où seront placées 5 des 6 Pierres Runiques et 2 Gourdes.

*Melkart, le Gardien, avait convoqué les Héros à l'Arbre des Chants. Il voulait leur faire part d'une rumeur inquiétante.*

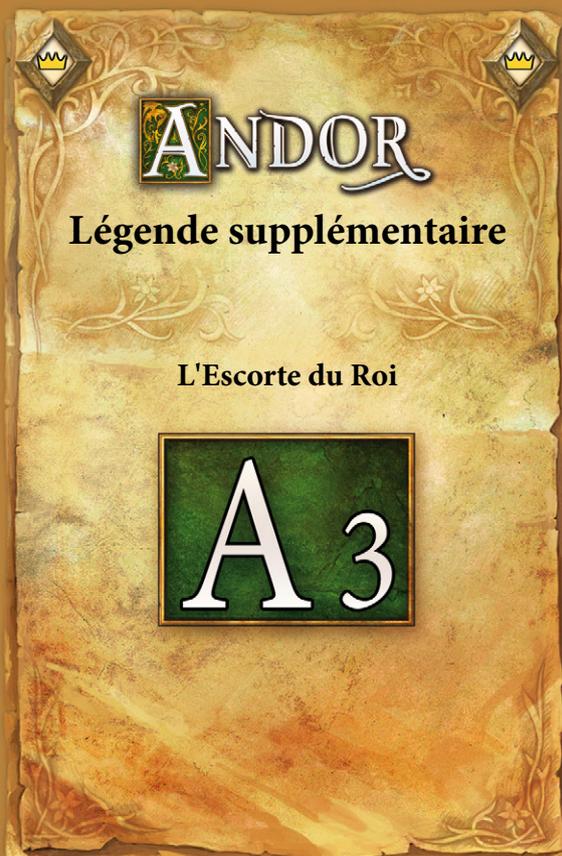
Positionnez tous les héros sur la case 57.

*« Il se dit que le Roi a perdu la raison », informa Melkart. « Seul et vêtu de haillons, le vieil homme serait parti vers le sud avant que ses fidèles n'aient eu la possibilité de le retenir. On a perdu sa trace depuis. »*

Posez les tuiles Paysan face cachée sur les cases 24, 28 et 34. Un Héros sur la même case qu'une des tuiles peut la dévoiler (ou sur une case adjacente avec la Longue-vue). Si c'est une des tuiles Paysan Femme qui est révélée, elle peut être amenée au Château selon les règles habituelles.

Si c'est la tuile Paysan Homme qui est révélée, vous avez alors découvert le Roi. Dès qu'un Héros se trouve sur sa case, lisez la carte "Le Vieux Vagabond" à voix haute.

Lisez maintenant la carte Légende A3 →



Déposez une Étoile sur les tuiles Paysan pour ne pas oublier la carte "Le Vieux Vagabond". Le Roi fonctionne comme une tuile Paysan normale, il est déplacé par les Héros. Si un Héros se déplace avec le Roi sur une case avec une Créature ou qu'une Créature entre sur la case où se trouve le Roi, il est vaincu et la **Légende est immédiatement perdue**.

*Melkart baissa le regard. « Mais ça n'est pas tout : notre éclaireur nous a rapporté que des créatures se rassemblent pour une attaque de grande envergure sur le château. Vous ne devez pas seulement sauver votre Roi, mais aussi son royaume ! »*

#### Missions :

Les Héros doivent défendre le Château, **trouver** et escorter le Roi pour qu'il arrive **en sécurité** à la mine des nains (case 71). Quand le Narrateur atteint la **lettre H** de la Piste des Légendes, le Roi doit être sur la mine.

#### Équipement :

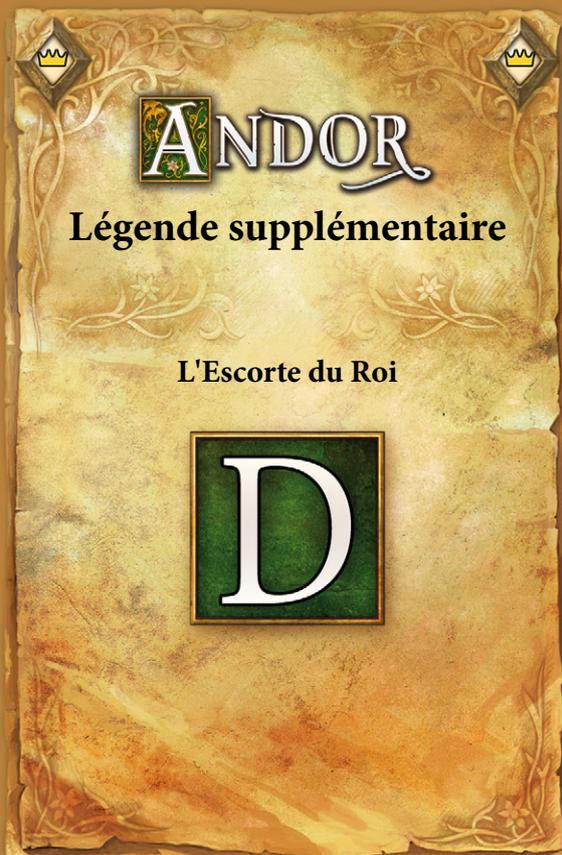
Chaque Héros commence avec **1 Point de Force**.

Le **groupe** reçoit **5 Pièces d'Or** et **3 Points de Force** que vous pouvez répartir entre les Héros.

*Remarque : Les Héros commencent la partie sur une case Marchand, ils peuvent donc effectuer un achat avant de réaliser leur première action.*

*Les Héros quittèrent l'Arbre des Chants sous une pluie battante, prêts à sauver Andor une fois de plus.*

**Le Héros avec le 2<sup>e</sup> Rang le plus élevé commence.**



*Les Gors émergèrent des sous-bois. Avaient-ils été informés de la périlleuse escapade du Roi ? Étaient-ils à sa recherche ?*

Placez un **Gor** sur les cases **47 et 63**.

*Un Héros était enfoncé jusqu'aux chevilles dans la boue lorsqu'il reconnut la silhouette courbée de Garz, le nain marchand.*

*« Il ne peut pas continuer à pleuvoir comme ça éternellement, mon ami », cria Garz au Héros. « Il va bientôt se mettre à grêler et à neiger, hein ?! ». Il continua en rigolant : « Vous les Héros, vous menez un combat perdu d'avance. J'espère que vous le savez, hm ? Mais on doit bien vous reconnaître quelque chose : vous n'abandonnez jamais. Tenez ! ».*

*Il lança au Héros une fiole avec un liquide sombre à l'intérieur.*

Un Héros au choix reçoit maintenant le **Poison**. Le Poison peut être utilisé deux fois. Le Héros peut utiliser le Poison lors d'un combat après avoir lancé son dé et avant la riposte de la Créature.

Le Poison a deux effets:

1. Quand la Créature perd des Points de Volonté, elle ne perd pas seulement la différence entre les deux valeurs de combat, mais tombe immédiatement à 0 Point de Volonté.

2. Le Héros ne reçoit pas de récompense pour les Créatures battues grâce au Poison. La Créature n'est pas placée sur la case 80, elle sort du jeu. Le Narrateur n'avance pas d'une case sur la Piste des Légendes.

*Garz se retourna et piaffa. « C'est ma contribution philanthropique pour le pays », dit-il. « Mais n'en dites rien à personne – j'ai une réputation à entretenir ».*



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

L'Escorte du Roi

H

La Légende est **immédiatement perdue** si le Roi ne se trouve pas sur la mine des nains (case 71). S'il est sur la mine, vous pouvez continuer à lire.

Placez un **Troll** sur les cases **40** et **45**.

*Le Roi et le Prince Hallgard discutèrent longuement. Le nain détaillait les dernières conditions d'une nouvelle alliance. Les Héros devraient élucider les secrets de la mine, trouver des pierres précieuses de grande valeur et peut-être même retrouver le Bouclier Astral qui avait été perdu. Cette histoire est le sujet d'une autre Légende. Pour l'heure, les Héros devaient s'occuper de leur souverain.*

*Le Roi semblait pâle et éreinté. Lorsqu'il atteignit la sortie de la mine, il ne semblait pouvoir tenir qu'avec beaucoup de peine sur ses jambes.*

**Missions :**

Les Héros doivent escorter **en toute sécurité** le Roi jusqu'au Château (case 0), avant que le Narrateur n'atteigne la **case N** de la Piste des Légendes. Dès qu'il est au Château, le Narrateur est déplacé sur la case N.

**Important :** Pour chaque case sur laquelle un Héros se déplace avec le Roi, le Héros doit dépenser des Points de Volonté :

à 2 joueurs, **2 Points de Volonté par case** ;

à 3 joueurs, **3 Points de Volonté par case** ;

à 4 joueurs, **4 Points de Volonté par case**.

**Exemple pour 4 Héros :** un Héros n'a plus que 3 Points de Volonté. Il n'a pas le droit de se déplacer avec le Roi, puisque le déplacement lui coûterait 4 Points de Volonté.



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

L'Escorte du Roi

N

La Légende se termine bien si...

...le Roi est au Château et...

...le Château a été défendu avec succès.

*Le Roi avait enfin regagné le château grâce à son escorte. La pluie s'arrêtait enfin et un arc-en-ciel s'étendait au dessus de la cour intérieure. Le monde semblait être plus paisible. Les Héros pouvaient savourer quelques jours de repos avant d'honorer la promesse du Roi faite aux nains et de découvrir Les Secrets de la Mine.*

Si vous voulez réduire quelque peu la difficulté de la Légende, lors de la mise en place, placez le second jeton Paysan Homme face Bouclier doré dans les cases Défense près du Château.

La Légende se termine mal si...  
 ...le Roi n'est pas au Château...  
 ...le Château n'a pas été défendu.



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

**L'Escorte du Roi**

**Le Vieux Vagabond**

Cette carte est révélée dès qu'un Héros se trouve sur la même case que la tuile Paysan Homme.

*Le Héros s'avança vers le vieil homme en guenilles. « Sire, est-ce vous ? »  
Le Roi reconnut le Héros et lui expliqua brièvement pourquoi il s'était enfui. « Je suis vieux et usé. Pourtant, je ne voudrais pas laisser mon Royaume sans protection. Il y a bien longtemps, j'ai brisé une puissante alliance avec les nains et leur Prince Hallgard. J'avais refusé de leur rendre le Bouclier Astral par avidité. Cette expédition vers leur mine vous semble être un acte de folie, mais il n'en est rien. J'essaie de racheter mes fautes passées et de regagner la confiance des nains pour mieux préparer Andor aux dangers qui s'annoncent. J'ai malheureusement bien surévalué mes forces ». Le Héros soutint le Roi. « Venez, mon Seigneur. Vous n'êtes plus seul. »*

**Mission :**

Les Héros doivent escorter le Roi **en sécurité** à la mine des nains (case 71), avant que le Narrateur n'atteigne la **lettre H** de la Piste des Légendes. Le Roi ne doit pas passer par le Château avant.

Quand le Roi est à la mine, lisez immédiatement la carte "Dans la Mine" à voix haute. Posez une Étoile sur la case 71 pour vous le rappeler.

**Exception importante :**

Si une nouvelle Créature doit être placée par l'action d'une carte Légende ou d'une tuile Créature sur la même case que celle du Roi, la Créature est déplacée sur la case adjacente suivante en suivant la flèche. Cela n'est valable que pour les **nouvelles** Créatures qui entrent en jeu, pas pour les Créatures qui se déplacent.



**ANDOR**

**Légende supplémentaire**

**L'Escorte du Roi**

**Dans la Mine**

Cette carte est révélée dès que le Roi est à la mine (case 71).

*Les Héros avaient réussi, le Roi avait atteint son but, épuisé et affaibli. L'accueil des nains fût glacial. Ils le conduisirent dans l'antichambre de la caverne, la gorge de la mine. Le Prince Hallgard, le Chef des Nains du Bouclier, ouvrit grand les yeux lorsqu'il aperçut le Roi Brandur, à la fois surpris et méfiant. Cela faisait longtemps qu'ils ne s'étaient pas vus et ils s'étaient quittés en mauvais termes. Cependant Brandur s'agenouilla et commença à parler avec une voix basse mais ferme. Ce fut le début d'une très longue discussion...*

Le Roi ne peut quitter la Mine qu'à partir du moment où le Narrateur atteint la **lettre H** de la Piste des Légendes.

**But de la Légende :**

Les Héros doivent escorter le Roi **en toute sécurité** de la mine au Château, avant que le Narrateur n'ait atteint la **lettre N** de la Piste des Légendes.

**Important :** Pour chaque case sur laquelle un Héros se déplace avec le Roi, le Héros doit dépenser des Points de Volonté :

- à 2 joueurs, **2 Points de Volonté par case** ;
- à 3 joueurs, **3 Points de Volonté par case** ;
- à 4 joueurs, **4 Points de Volonté par case**.

Un Héros n'a pas le droit de tomber à 0 Point de Volonté en se déplaçant avec le Roi. Il doit lui rester au moins 1 Point de Volonté.

Tant que le Roi est chez les Nains du Bouclier, les Héros doivent avant tout protéger le Château.