

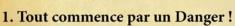
GUIDE DU CRÉATEUR

Instruction pour la création de sa propre Légende

Remarque préliminaire:

Il existe bien des manières de créer une Légende pour Andor. Dans ce guide ne sera décrite qu'une des nombreuses façons de procéder. Je veux ainsi vous donner une ossature à partir de laquelle vous pourrez plus facilement créer. Cela simplifie souvent bien des choses lorsque l'on se retrouve devant la légendaire "page blanche".

Michael Menzel



Avant de m'occuper des détails de la Légende, j'essaye d'abord de déterminer ce que sera réellement l'histoire. De quoi ça parle ? Commencer ici par la menace, le méchant, a fait ses preuves.

Je me pose alors la première question : Quel Danger attend les Héros cette fois-ci?

Une grande partie du processus créatif a déjà eu lieu lorsque l'on a une bonne idée. Quand on a un Danger, il est facile de s'imaginer comment les Héros vont devoir réagir et par conséquent les aides qu'on doit mettre à leur disposition.

Quand on a un Danger, on peut immédiatement définir le but de la Légende :

"La Légende est gagnée si...

... Le Château a été défendu et ...

... le Terrible Troll a été vaincu."

2. "A1" pour commencer

Sur les cartes Légende A1, A2, A3, etc, je commence avec l'introduction de l'aventure. Il s'agit ici de créer du suspens et de susciter la curiosité.

Un détail important dans Andor est que tous les textes sont écrits volontairement au passé. Ainsi les joueurs ont l'impression d'être au cœur de l'histoire d'un roman tout en jouant.

Pour finir il faut lister sur ces cartes "A" toutes les données techniques comme le matériel supplémentaire, le positionnement des Créatures ou l'Équipement des Héros.

Le but de la Légende peut éventuellement aussi être défini ici – dans le cas où il est déjà connu des Héros dans l'histoire, comme dans mon exemple "le Terrible Troll".

Exemple:

Je voudrais que les Héros rencontrent au cours de ma Légende un Troll particulièrement terrible.

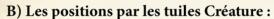
Comme points particuliers, je détermine son nombre de Points de Force et comment sont positionnées les Créatures sur le plateau de jeu.

Le Danger peut être accompagné de situations qui lui sont propres : l'apparition de l'hiver et ses problèmes, ou bien la recherche d'un personnage pourchassé par les Créatures, etc. La position de départ des Créatures est décisive pour la Légende. Il y a 2 façons possibles de procéder:

A) Les positions fixes :

Plus les Créatures sont proches du Château, plus la pression est forte sur le groupe de Héros. Si je place des Créatures comme des Trolls ou des Wardraks tôt dans la partie, ils devront être assez éloignés du Château, afin de permettre aux Héros d'avoir le temps nécessaire pour se préparer avant de devoir les attaquer.

Je place les Créatures sur le plateau de jeu et je regarde où elles iraient le mieux. Je fais également attention aux cases sur lesquelles les Créatures se déplaceront au Lever du Soleil. Quand j'ai l'impression que les positions sont bonnes, je les note. Quand vient l'heure du premier test, il apparaît souvent que telle ou telle Créature est trop proche ou trop éloignée. À ce stade, quelques corrections sont normales.



Les tuiles Créature offrent un bon moyen de faire entrer en jeu des Créatures de façon aléatoire. Leurs positions sont adaptées à leur puissance, pour que par exemple des Trolls ou des Wardraks n'apparaissent pas trop près du Château.

Il s'est révélé judicieux de faire entrer en jeu 5 tuiles Créature lors de la phase "A" et 5 autres au cours de la Légende. Mais vous pouvez bien sûr varier et utiliser plus ou moins de tuiles Créature.

L'Équipement des Héros peut varier en fonction de vos envies. Mais ici aussi vous devrez faire quelques essais. Ce faisant, vous devrez faire attention à :

- ce que les Héros ne soient pas suréquipés, afin qu'ils puissent évoluer et que les combats contre des Gors soient encore passionnants.
- 2. ce que les Équipements soient répartis au sein du groupe. Deux joueurs reçoivent en règle générale plus d'éléments chacun que quatre joueurs. Le choix de qui reçoit quoi représente déjà le premier choix tactique pour les Héros.

Les positions de départ des Héros peuvent être déterminées par le rang des Héros. Mais vous pouvez aussi les placer de façon différente. Faites juste attention qu'ils ne se trouvent pas sur une case avec un jeton Brouillard.





Vous pouvez utiliser les **tuiles Créature** dans votre Légende et quand même jouer des Créatures ayant une **position fixe**.

Conseil : Pour que vous ne soyez pas à cours de Créatures, je vous cite ici les Créatures qui sont utilisées sur les tuiles Créature :

7 Gors, 4 Skrals, 2 Wardraks et 3 Trolls.

Cela veut dire que vous avez encore 7 Gors, 1 Skral et 2 Trolls de disponible pour les positions fixes (2 Gors restent disponibles, car ils peuvent être activés par le Brouillard).

Conseil : Les Pierres Runiques et les Herbes Médicinales doivent également être en jeu. Vous pouvez définir d'avance leur emplacement ou laisser le dé choisir.

(Dé Héros = Unité, Dé rouge = Dizaine ce qui donne le numéro de la case)

Au cas où vous utilisiez des tuiles Créatures, n'utilisez que deux Herbes Médicinales, la troisième peut entrer en jeu par le biais d'une tuile Créature.

3. Cartes suivantes

Vous pouvez tout à fait intégrer au jeu de nouvelles Créatures, de nouvelles règles et de nouveaux éléments de jeu dans les cartes Légende suivantes. N'oubliez pas d'y intégrer également des textes d'ambiance.

Connaître le moment où une carte doit être jouée demande tout simplement quelques tests au début.



Il existe également des cartes Légende qui ne sont pas résolues à une lettre prédéterminée, mais dont l'emplacement est défini au dé, puis visualisé avec une **flèche** posée le long de la piste des Légendes au niveau de la case correspondante. Pour ces cartes vous devez prendre en compte le fait qu'il est mieux qu'elle comporte non seulement un avantage mais aussi un inconvénient.



4. Un test avant les testeurs.

Une fois que vous avez fini d'écrire la première ébauche de la Légende, vous pouvez dorénavant la tester. Au mieux, essayez tout seul la Légende une première fois en jouant 2 Héros. De par mon expérience, je peux témoigner qu'une Légende a besoin de quelques tests pour s'équilibrer.

Pour que vos testeurs ne se lassent pas, vous devez faire essayer votre Légende à d'autres une fois que vous êtres sûr qu'elle tourne.



Exemple : La carte Légende "C" vient d'être activée.

"Les Héros furent informés de l'existence d'un Troll particulièrement terrible..." (Pour rester avec l'exemple du début).

Placer maintenant le Terrible Troll sur la case X... Ce Troll a au cours du combat...

Il m'arrive souvent d'écrire la carte "C", de tester et de me rendre compte qu'elle entre en jeu trop tôt. Alors je barre tout simplement la lettre et écris un "F" par dessus, rejoue et remarque que "E" est exactement ce qu'il faut.:-)

J'écris cela pour vous rassurer : tout ne fonctionne que très rarement du premier coup. Vous aurez besoin de quelques tests.

Exemple: Une carte Légende "flèche" permet au groupe de Héros d'augmenter leurs Points de Force de 4 (avantage). Parallèlement cette carte fait entrer en jeu 2 nouveaux Gors (inconvénient). La Légende sera toujours jouée différemment en fonction du moment où la carte entre en jeu et la difficulté reste équilibrée. Bien évidement les Héros auraient bien voulu avoir les 4 Points de Force plus tôt mais auraient aussi eu à faire à 2 Créatures supplémentaires, qui auraient eu assez de temps pour atteindre le Château.



5. L'équilibrage

Les véritables clés de voûte de l'adaptation de la difficulté au nombre de joueurs sont premièrement le nombre de Créatures qui doivent entrer dans le Château et deuxièmement la puissance de l'adversaire final.





Points de Force de l'adversaire final

Cases Bouclier au Château

Cela veut dire que la puissance de l'adversaire final doit être adaptée au nombre de joueurs. Ici, vous pouvez utiliser la valeur de base de 10 Points de Force plus 10 supplémentaires par joueur.

Le "Terrible Troll" aurait ainsi les Points de Force suivants : 2 joueurs 10, 3 joueurs 20, 4 joueurs 30.

Cet ajustement doit être fait même s'il n'y a pas d'adversaire final dans le Danger. J'ai déjà travaillé sur une Légende dont le but pour les Héros était d'accompagner un personnage précis sur une case particulière. Pour que cette mission soit toujours aussi difficile quelque soit le nombre de joueurs, le déplacement de ce personnage spécial coûtait des Points de Volonté par case. À 2 joueurs, 1 point de volonté par case, à 3 joueurs 2 Points de Volonté, etc...



Exemple : Une case Bouclier au Château est déjà occupée par une Créature, et un Troll se déplace vers le Château.

Les quatre joueurs ne peuvent pas se permettre de le laisser passer pour deux raisons :

- a) Ils n'ont plus de case Bouclier libre au Château et ne peuvent plus de ce fait laisser entrer de Créatures.
- b) Ils ont plus tard un adversaire final à affronter qui sera beaucoup plus fort qu'à deux joueurs. C'est pourquoi ils ont besoin de la forte récompense qu'offre le Troll.

Deux joueurs en revanche peuvent laisser le Troll tranquillement passer :

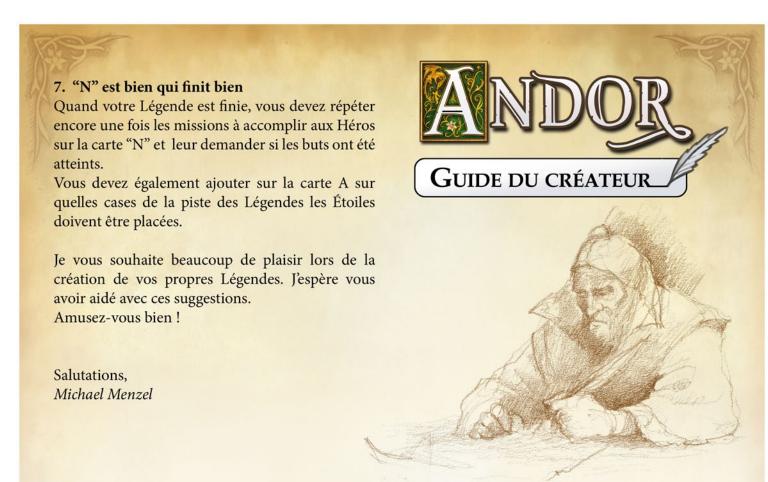
- a) Ils ont plus de cases Bouclier au Château.
- b) L'adversaire de fin est bien plus faible qu'à quatre joueurs. Cela veut dire qu'ils n'ont pas besoin de la récompense du Troll.

Comme le Narrateur avance à chaque Lever du Soleil, mais également à chaque fois qu'une Créature est vaincue, les deux Héros reçoivent pour ainsi dire un tour complet en cadeau en ne vainquant pas le Troll (qui aurait du être attaqué à 4 joueurs).

6. Deux fils conducteurs (pour les pros)

Quand vous aurez acquis un peu d'expérience dans la création de Légende, vous remarquerez vite qu'il doit toujours y avoir quelque chose qui déploie les Héros. Cela consiste à développer une intrigue parallèle à l'histoire pour que les Héros aient ainsi une autre mission à réaliser. Cela peut-être un Parchemin qui doit être utilisé quelque part ou une Herbe Médicinale qui doit être trouvée.

Exemple: Dans la Légende 2, la Guérison du Roi, les Héros n'avaient pas que pour mission de soigner le Roi, mais ils devaient aussi détruire une Forteresse Skral. Les deux histoires se croisent à un moment, quand les Héros trouvent la sorcière. Elle leur dit où pousse l'Herbe Médicinale et leur donne en même temps la Force pour attaquer la Forteresse, par le biais de la Potion et des Pierres Runiques.



Entrez dans la Légende!

Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous !

Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière de la forêt pour soignez le vieux roi, contrecarrez les plans du sombre mage Varkur, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace qu'Andor ait jamais connue : Tarok le dragon noir ! Andor est un jeu d'aventure coopératif riche et facile d'accès.

Plongez dans un univers de légendes épiques et de hauts faits héroïques ! Exploration, combat, décision de groupe et course contre la montre... surmonterez-vous tous ces défis?



page 5