ANDOR

LE COMBAT DE CAVERN

LA DERNIÈRE AVENTURE AVANT LE VOYAGE VERS LE NORD A COMMENCÉ...

Après le grand épisode de Gardétoile, s'ensuivit une période de paix et de prospérité. Durant ces années en apparence pacifiques, une terrible bataille eut lieu à Cavern, le royaume des Nains du Bouclier.

Tout commença par le couronnement du Roi Thorald, à Chaumebourg. Les habitants d'Andor avaient une bien moindre estime de lui que de son père jadis. Tous savaient que ce n'était pas Thorald, mais bien les Héros qui avaient instauré la paix dans le royaume. Mais ceux-ci vaquaient maintenant à d'autres occupations.

Thorn, le guerrier, était resté au château et se consacrait à l'élevage des chevaux.
Chada, l'archère, suivait la sorcière Reka à travers le pays afin d'apprendre auprès d'elle l'art des soins.

Viens, ma fille !

La soif d'aventure de Chada avait disparu avec la paix.

Eara, la magicienne, regrettait Hadria, sa terre natale qu'elle avait quittée encore nourrisson. Elle avait le sentiment que sa mission à Andor avait touché à sa fin. Chaque jour, depuis la côte, elle contemplait le large avec Merrik, le cartographe, attendant qu'il découvre comment atteindre l'île et qu'un navire la ramène vers le Nord.

Quant à **Kram le Nain**, il avait eu un entretien avec le Roi, accompagné d'**Orfen, le Guerrier-Loup**. Un sujet important le préoccupait encore :

Sire, les **Boucliers des Temps Anciens** appartiennent aux Nains. Maintenant que le Royaume est en paix, il n'y a plus aucune raison de les garder.

Je ne crois pas, mon bon **Kram**. Nous avons retrouvé le **Bouclier Fraternel**. Et c'est mon père qui, le premier, brandit le **Bouclier Gardétoile** contre Tarok, dans les Montagnes Grises. Ces Boucliers nous reviennent, c'est leur destin. Bravant tous les dangers, nous nous en sommes servi pour le salut du peuple d'Andor, **et celui des Nains du Bouclier** !

Créé et illustré par Michael Menzel

Nous ? Pour autant que je sache, tu as surtout sifflé l'hydromel de Gilda pendant tout ce temps.

Sire, les Nains du Bouclier sont un peuple indépendant. Le Prince Hallgard ne vous considère pas comme son Roi. Il vous tolère, rien de plus.

Voulez-vous vraiment déclarer une guerre contre les Nains, seulement à cause du pouvoir de deux boucliers ?

Reste en dehors de cela, Guerrier-Loup !

Je suis seulement **toléré** par les Nains du Bouclier, dis-tu ? Kram, je t'estime beaucoup, mais n'oublie pas à qui tu parles.

Porte ce message au Prince Hallgard : **les Boucliers restent à Chaumebourg**. Mais si les Nains venaient à avoir besoin de notre aide et de celle des Boucliers, nous serons là pour les soutenir - comme nous l'avons toujours fait. Je le jure. À présent, va !

Kram sortit, hors de lui.

C'est un roi fort appréciable que nous avons mis là sur le Trône... Ah, l'air de la ville ne me réussit décidément pas ! Je t'accompagne vers le Sud. Il est temps que j'aille à la taverne, rendre visite à cette bonne Gilda.

Trois jours plus tard, le Nain et le Guerrier-Loup atteignirent la Taverne du Troll Ivre. Là, leurs chemins se séparèrent car Kram voulait rejoindre Cavern le plus rapidement possible.

Il partit seul, sans rien connaître de son destin.

En traversant le pont du marché, Kram distingua des volutes de fumée...

CAVERN !

Quelques jours plus tard, loin au Nord sur la côte d'Andor, Eara et Merrick aperçurent enfin la voile d'un navire à l'horizon.
Là ! Eara, un navire ! Enfin !
Mais presque au même moment, Eara remarqua un faucon. Il portait un message pour elle…
Eara ! Où vas-tu ?
...et tandis qu'elle déroulait le parchemin, son sang ne fit qu'un tour.
Des monstres partout, la mine flambe à l'aide ! Kram
Je dois rejoindre Thorn. Avec ses chevaux, nous irons plus vite à Cavern.
Peu de temps après, Eara était à Chaumebourg. Elle trouva Thorn dans les écuries et lui parla du message de Kram.
Nous devons partir tout de suite !
Oui. Selle deux chevaux et amène-les aux portes du château. Je vais voir le Roi et chercher les Boucliers !
ZZZZZ
Thorald ! Cavern brûle. Nous avons besoin des Boucliers !
???
Quoi, que se passe-t-il ?
Cavern est attaqué ! Kram a demandé notre aide, nous devons y aller maintenant. Vite, dis-nous où tu gardes les Boucliers. Il n'y a pas de temps à perdre !
Hum, étrange coïncidence, n'est-ce pas...
Quoi ?

Il y a quelques jours à peine, le bon Kram me réclamait les Boucliers. Et *soudain*, Cavern fait face à un grand danger et il en a besoin immédiatement. Vous croyez que je vais me laisser berner ?

Quoi ? Es-tu devenu fou ?

Tais-toi, Thorn ! Comment parles-tu à ton Roi ? Tu n'es qu'un fils de paysan avec une épée, rien de plus !

C'est ça. Et sais-tu ce que l'épée de ce fils de paysan va te... Ah, foutaises ! Je n'ai pas le temps de bavarder !

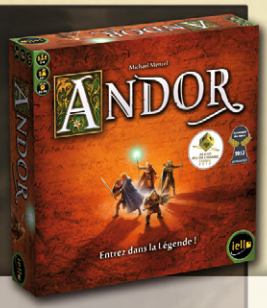
Tu n'as plus qu'à espérer que l'on revienne vivant, car cette paix ne va pas durer.

Toi, plus que n'importe qui, devrait le savoir !

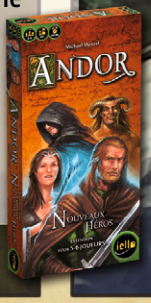
Le soir même, Thorn et Eara quittèrent Chaumebourg en direction du pont suspendu. Cette chevauchée fut particulièrement difficile pour Eara. Un navire avait enfin accosté à Andor et elle allait manquer cette chance de retrouver le pays de ses origines. Merrik devait déjà être en train d'embarquer sans elle vers les Îles Embrumées pour trouver les traces de la légendaire Hadria.

Lorsque, le lendemain matin, ils atteignirent le pont suspendu, ils durent laisser les chevaux qui ne pouvaient pas le traverser.

Des heures durant, Eara et Thorn marchèrent dans le Bois de la Vigilance. On dit qu'ils furent rejoints là-bas par d'autres Héros...



Pour la Légende Bonus, **seul le matériel du jeu de base** est nécessaire. Avec l'extension "Nouveaux Héros", jusqu'à 6 joueurs peuvent se lancer dans l'aventure (disponible courant 2015) !



Une demi-journée plus tard, ils arrivèrent enfin à l'entrée nord de Cavern. Des bruits de combat leur parvenaient de l'intérieur et une affreuse odeur de fumée et de peur planait dans l'air.

Et ainsi commença **"Le Combat de Cavern"**.

ANDOR

Le Combat de Cavern

A 1

Cette Légende comprend les cartes A1, A2, A3, A4, B, D, F, N1, N2, Premières Lueurs du Jour, Salle du Trône et 6 cartes Savoir ancestral

Cette Légende se joue sur le côté du plateau représentant la Mine.
Important : dans cette Légende, l'un des joueurs **doit** utiliser le Héros Kram.

Appliquez les consignes de la carte Installation en tenant compte des modifications suivantes :

Dans cette Légende, **les jetons Brouillard et les cartes Événement** ne sont **pas** utilisés, hormis les 10 cartes **Événement vertes "Lac Secret"**. Placez ces cartes sur l'emplacement prévu près du Lac Secret.

- Placez des **Étoiles sur les cases B, D, F et N** de la Piste des Légendes.
- Placez vos pions Héros sur la case 60.
- Seul le Héros Kram pose son pion sur la case 67 (au-dessus de la Piste des Créatures). Il prend part au jeu seulement lorsque les autres Héros ont terminé la première Journée.
- Déposez 1 Pierre Précieuse sur la case 6.
- Préparez 6 Éboulis et le Poison à côté du plateau.
- Préparez 6 Parchemins face cachée.
- Préparez les 6 cartes Savoir Ancestral.
- Placez le pion Soldats Nains sur la case H de la Piste des Légendes.

L'entrée de la mine était sombre. Les Héros arriveraient-ils à temps pour secourir Kram ? La mine cachait de nombreux trésors, mais pas seulement : les Savoirs Ancestraux y étaient enterrés également. Les monstres étaient-ils ici pour cela ?

Lisez maintenant la carte Légende A2.

ANDOR

Le Combat de Cavern

A 2

- Placez 6 Parchemins sur les cases suivantes : 10, 20, 27, 37, 40 et 42 (tous dans la Mine).
- Placez un Gor sur chacun de ces Parchemins.

Important : ces Gors placés sur les jetons Parchemins ne se déplacent **pas** au Lever du Soleil.

Parchemins :
Lorsqu'un Héros se trouve sur une case avec un Parchemin, il peut le ramasser dès que la Créature présente à cet endroit a été vaincue. Avec la Longue-vue ou le Corbeau (de l'extension Nouveaux Héros), un Parchemin peut être révélé avant d'être ramassé. Le chiffre inscrit au dos indique quelle carte Savoir Ancestral le Héros doit retourner. Il dépose alors le Parchemin sur sa fiche de Héros et peut utiliser ce Savoir **1 seule fois durant le jeu**. Celui-ci est ensuite retiré de la partie. Le Parchemin peut également être donné à un autre Héros.

Mission :
Essayez de récupérer des Parchemins : chaque Savoir Ancestral vous apporte un grand avantage. Mais c'est à vous de décider **combien** de Parchemins vous voulez obtenir.

- Avec le dé d'un des Héros et un dé blanc, déterminez la position de 2 Herbes Médicinales et de 5 des 6 Pierres Runiques face cachée. Le dé rouge donne le chiffre des dizaines, l'autre dé celui des unités.
  Exemple : *rouge 4, dé de Héros 2 : une Pierre Runique est placée face cachée sur la case 42.*

Lisez maintenant la carte Légende A3.

Important : dans cette Légende, si un Héros atteint 0 Point de Volonté, il est retiré du plateau. Ce Héros ne participe plus au jeu. Ses Équipements sont déposés sur la dernière case où il se trouvait.

Le souffle fétide des Créatures frappa les Héros à l'entrée de la Mine.

Jetez un dé blanc et lisez ensuite les indications ci-dessous.

⚀ ⚁ ⚂ Placez des Gors sur les cases 3, 18, 19, 35 et 36.
Placez des Skrals sur les cases 15 et 17.

⚃ ⚄ ⚅ Placez des Gors sur les cases 8, 12, 14, 17 et 19.
Placez des Skrals sur les cases 13 et 34.

Important : les Créatures qui atteignent la case 0 y restent. Dans cette Légende, plusieurs Créatures peuvent se trouver en même temps sur la case 0.
Remarque : le jeton N représenté sur la case 0 n'a aucune signification dans cette Légende.

Équipements (sauf Kram) :
Chaque Héros commence avec **2 Points de Volonté.** Le groupe de Héros (hormis Kram) se partage également **2 Points de Force** et un **Faucon**.

Lisez maintenant la carte Légende A4.

- Préparez la carte Premières Lueurs du Jour. Elle sera lue lorsque tous les Héros auront terminé leur première Journée, avant même d'effectuer les actions correspondantes aux symboles de la case Lever du Soleil.
- Pour vous en souvenir, placez un jeton Étoile **à gauche du symbole Feu** de la case Lever du Soleil.

Quoiqu'il puisse arriver, les Héros ne laisseraient pas tomber Kram !

Le Héros qui se trouve sur la case 60 et dont le Rang est le plus grand commence.

---

*Si vous ne vous en souvenez plus, voici les règles concernant les cartes **Souffle de Feu** et **Lac Secret** (elles sont expliquées lors de la Légende 4 du jeu de base) :*

*Lors d'un **Souffle de Feu**, le Héros jette 3 dés rouges l'un après l'autre. Il place le premier sur l'emplacement prévu près de la case 10, le deuxième sur celui de la case 20 et le troisième sur celui de la case 30. Le Souffle de Feu s'étend selon le mouvement de la flèche. Sa portée est définie par le nombre de cases correspondant à la valeur du dé jeté. Si un Héros se trouve sur une case touchée par un Souffle de Feu, il perd autant de Points de Volonté que la valeur indiquée par le dé. L'utilisation d'un Bouclier permet de se protéger et d'éviter cette perte. Les Créatures ne sont pas concernées par les Souffles de Feu. Dans cette Légende, un Souffle de Feu sera déclenché à chaque Lever du Soleil (symbole Feu).*

*Dès qu'un Héros arrive sur la case **Lac Secret**, son déplacement est terminé et il lit aussitôt la première carte de la pile "Lac Secret".*

Un coup de tonnerre ébranla la mine. L'entrée sud s'était effondrée et d'énormes blocs de pierre obstruaient le passage.

- En fonction du nombre de joueurs, placez les jetons Éboulis suivants, face visible sur la case 71 :
  2 joueurs = tous sauf les 2 jetons 8 (valeur totale = 32)
  3 joueurs = tous sauf 1 jeton 8 (valeur totale = 40)
  4 joueurs = tous (valeur totale = 48)

Les Éboulis bloquent la case 71 :
Les Héros ne peuvent pas aller sur une case avec Éboulis. Pour les retirer, les Héros doivent combattre et atteindre en un Tour de Combat une valeur supérieure ou égale à la valeur de tous les jetons Éboulis présents sur cette case. Ils ne peuvent pas être retirés individuellement les uns après les autres (comme c'est habituellement le cas).
Exemple : *2 Héros doivent, lors d'un combat, atteindre ou dépasser 32.*
Les Héros peuvent retirer les jetons Éboulis **depuis une case adjacente**. Cette action équivaut à celle de Combattre, ce qui signifie que chaque tentative pour retirer des Éboulis coûte à chacun des Héros impliqués 1 Heure sur la Piste du Temps. Les jetons sont ensuite retirés du jeu.
Lorsque les Éboulis ont été éliminés, les Héros peuvent de nouveau aller sur la case 71.

Remarque pour 5-6 joueurs :
Si vous jouez avec la variante **"Le Héraut Noir"**, placez-le maintenant sur l'Éboulis. Il augmente ainsi la valeur de combat à atteindre.

De profonds rugissements se firent entendre. Un Troll s'introduisait dans les étroites galeries de Cavern.

Déterminez la position d'un Troll en additionnant les valeurs d'un dé noir et d'un dé rouge.

Exemple :
Dé noir 12 + dé rouge 5 = case 17

Placez un autre Troll sur la lettre G de la Piste des Légendes. Lorsque le Narrateur atteint cette case, déterminez également la position de ce Troll avec un dé rouge et un dé noir.

ANDOR

Le Combat de Cavern

F

Des créatures de plus en plus nombreuses surgissaient de toutes parts, décimant tout sur leur passage. Elles semblaient décidées à anéantir les Nains du Bouclier, jusqu'au dernier.

Jetez maintenant un dé rouge et lisez les effets ci-dessous :

⚀ ⚁	Placez un Gor sur chacune des cases 4 et 33. Placez un Skral sur la case 11. Placez 1 Poison sur la case 9.
⚂ ⚃	Placez un Gor sur chacune des cases 9 et 17. Placez un Skral sur la case 11. Placez un Poison sur la case 12.
⚄ ⚅	Placez un Gor sur chacune des cases 12 et 48. Placez un Skral sur la case 11. Placez 1 Poison sur la case 17.

Rappel concernant le Poison :
Durant un combat, le Héros met en jeu le Poison après son lancer de dés mais avant que la Créature ne riposte. Deux conséquences sont possibles :

1. Si la Créature obtient une valeur inférieure, elle tombe immédiatement à 0 Point de Volonté.
2. Il n'y a pas de récompense accordée pour une Créature vaincue à l'aide du Poison. La Créature n'est pas placée sur la case 80 mais elle est retirée du jeu. Le Narrateur n'avance pas sur la Piste des Légendes.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

7

Passage Secret

Le Passage Secret :
Personne parmi les Nains ne pouvait se vanter de connaître toutes les galeries de Cavern. Ce parchemin décrivait avec précision de nombreuses galeries cachées.

Celui qui porte ce Parchemin peut placer son pion sur la case de son choix, **sauf sur la case 71**. C'est une action libre (comme l'utilisation d'un Objet) qu'il peut effectuer une seule fois dans la partie même quand ce n'est pas à son tour de jouer.

Important : le pion Soldats Nains ou les autres Héros peuvent également être déplacés de cette manière s'ils se trouvent sur la même case que le porteur du Parchemin.

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*

Le plus légendaire des passages secrets est appelé "Couloir du Nehal". Jusqu'à présent, peu ont eu la chance de le découvrir. Pourtant, on dit qu'il conduit directement de la Forge de Kreatok au Rocher de la Griffe, en passant sous le fleuve. Le Dragon Nehal lui-même l'aurait creusé il y a bien longtemps.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

8

Éclat du Diamant

8

L'Éclat du Diamant :
Les pierres précieuses de Cavern renfermaient de grands pouvoirs. Les Nains le savaient, mais seul ce vieux parchemin révélait l'art de transformer ces pouvoirs en force vitale.

Un Héros peut retirer de sa fiche de Héros et du jeu ce Parchemin accompagné d'une Pierre Précieuse. Il reçoit alors la valeur de cette Pierre Précieuse en Points de Force.

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*
La plus précieuse pierre jamais découverte dans la mine des Nains du Bouclier était "l'Œil du Dragon". Bien après les événements en cours, ce cristal fut taillé et remis en cadeau aux Nains d'Argent.

Vous en découvrirez d'avantage à ce sujet avec l'extension "Voyage vers le Nord".

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

10

Trappe Dérobée

10

La Trappe Dérobée :
Les Nains d'autrefois avaient protégé leur Royaume de multiples manières. Ce parchemin était vraisemblablement le seul document permettant de retrouver l'emplacement d'une ancienne trappe manuelle.

Un Héros qui se trouve sur une case dans la Mine (**sauf cases 0 et 11**) peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie). Une Créature positionnée sur la même case que lui est alors retirée du plateau. Il n'y a pas de récompense accordée pour une Créature vaincue de cette manière. La Créature n'est pas placée sur la case 80 mais elle est retirée du jeu. Le Narrateur n'avance pas sur la Piste des Légendes.

Remarque : si vous battez un Gor de cette manière, le Parchemin reste sur la case et peut être ramassé de nouveau.

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*
Tout jeune déjà, Kreatok le Maître Forgeron était célèbre dans toute la mine. Ses trésors d'ingéniosité ne semblaient connaître aucune limite. Ainsi, alors qu'il était déjà considéré comme l'Enfant Miracle, une amitié exceptionnelle le lia à Nehal le Dragon. Ses pièges et autres mécanismes de défense particulièrement astucieux ajoutèrent encore à sa glorieuse réputation.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

11

Pouvoirs de Guérison du Lac

11

Les Pouvoirs de Guérison du Lac :
Des monstruosités étaient tapies au fond du Lac Secret. Mais la formule inscrite sur ce parchemin protégeait de leurs attaques et gommait tout signe de fatigue.

Un Héros qui parvient sur la case 11 peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie) : il n'a pas besoin de retourner une carte Lac Secret. Il augmente son nombre de Points de Volonté au maximum.

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*
Il y a bien longtemps, avant même l'aventure de Gardétoile, un monstre terrible appelé Irlok hantait les eaux du Lac Secret. Il appartenait à une espèce particulière de Kraken présente dans la Mer du Nord. Mais aucune légende n'explique comment Irlok trouva le chemin de la mine.

Plus tard, les Héros devraient également faire face à une créature semblable, bien que beaucoup plus terrifiante, au large des Îles Embrumées. Vous en saurez davantage à ce sujet avec l'extension "Voyage vers le Nord".

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

14

Force des Nains

14

La Force des Nains :
La puissance des forgerons Nains n'était pas seulement due au maniement de leur marteau. Ce parchemin révélait le secret de leur incroyable force d'antan.

Un Héros peut utiliser ce Parchemin (une seule fois par partie) avant un Tour de Combat pour doubler ses Points de Force **pour ce Tour de Combat**.

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*
Si Radan était l'un des Nains les plus robustes que Cavern ait jamais porté, il était sans doute aussi l'un de ses chefs les plus acariâtres. Sa profonde aversion à l'égard des êtres humains était née lors d'un funeste voyage en bateau durant lequel il avait croisé un voleur sinistre nommé Jarri Dorr. Plus tard, la méfiance de Radan avait aussi gagné le Prince Hallgard.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Savoir Ancestral

17

Armurerie Cachée

17

L'Armurerie Cachée :
Les créatures avaient pillé l'armurerie. Mais selon ce parchemin, il existait une cavité secrète qui renfermait d'autres armes !

Un Héros qui se trouve dans l'Armurerie (case 27) peut utiliser ce Parchemin. Les Objets suivants seront alors placés sur cette case :

1 Arc
1 Potion de la Sorcière
1 Bouclier
1 Heaume
1 Longue-vue
2 Gourdes

Histoire des Nains *(sans incidence sur la partie):*
Les Nains du Bouclier étaient réputés pour leur grande maîtrise de l'art de la Forge et ils fabriquaient toutes sortes de très bonnes armes. Surtout, ils devaient leur grande renommée aux quatre puissants Boucliers des Temps Anciens, confectionnés par Kreatok et le Dragon Nehal.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Premières Lueurs du Jour

Kram émergeait lentement d'un sommeil profond. Le souvenir des derniers jours lui revint à l'esprit. Une grande bataille avait eu lieu. De la fumée et des flammes. De nombreux Nains y avaient trouvé la mort. Lui et quelques autres s'étaient rassemblés pour sortir le Prince Hallgard blessé de la mine. Mais à partir de ce moment-là, il ne se souvenait de rien. Sa tête lui faisait atrocement mal mais il était toujours en vie. Il se leva.

Placez maintenant le pion Kram debout.

Équipement de Kram :
2 Points de Volonté, 4 Points de Force, un Bouclier, une Potion de la Sorcière.

Où était maintenant le Prince ? Lui et les autres avaient-ils rejoint la sortie sud de la mine ? Ou s'étaient-ils barricadés dans la salle du trône ?

Mission :
Un Héros doit atteindre la **case 6** avant que le Narrateur n'atteigne la **lettre H**. Dès qu'un Héros se trouve sur la case 6, lisez la carte "Salle du Trône". Vous découvrirez alors le but de la Légende. Pour vous en souvenir, placez une Étoile sur la case 6.

Effectuez maintenant, comme d'habitude, les actions correspondantes aux symboles de la case Lever du Soleil.

ANDOR

Le Combat de Cavern

Salle du Trône

À ce stade de l'aventure, si le Narrateur a atteint la lettre H de la Piste des Légendes, la Légende est perdue.
Placez le pion Soldats Nains sur la case 6.

L'un des Héros atteignit la salle du trône et son sang ne fit qu'un tour. Le Prince semblait sur le point de mourir. "Emmène-nous hors d'ici", murmura Radan, le plus fidèle compagnon du Prince.

Le pion Soldats Nains ne peut **pas** être, comme d'habitude, déplacé de 4 cases contre 1 Heure sur la Piste du Temps. Au lieu de cela, il peut être **déplacé en même temps** que le pion de l'un des Héros. Le pion Soldats Nains apporte aux Héros 4 Points de Force supplémentaires s'il est sur la même case que la Créature attaquée. Ces Points de Force sont aussi valables contre un Éboulis lorsqu'ils se trouvent sur la case 0.

But de la Légende :
Le pion Soldats Nains doit se trouver sur la case 71 avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N. Quand c'est le cas, le Narrateur est directement placé sur la case N.

Important : chaque Créature présente sur la case 0 augmente **de 1** la valeur de l'**Éboulis**.
Exemple : *pour **2 Héros**, l'Éboulis a une valeur de 32 sur la case 71. Comme **3 Créatures** se trouvent sur la case 0, les Héros doivent obtenir une valeur de combat supérieure ou égale à 35.*

Pierre Précieuse - Remarque :
Il existe un Savoir Ancestral pour lequel une Pierre Précieuse est nécessaire. Dans cette Légende, récupérer la Pierre Précieuse de la case 6 ne déclenche pas de Souffle de Feu.

ANDOR

Le Combat de Cavern

N1

La Légende se termine **bien**, si...

… le pion Soldats Nains se trouve sur la case 71.

Le Prince des Nains du Bouclier fut aveuglé par la lumière du soleil. Il se tourna vers Kram et lui parla dans la langue ancienne des Nains :

Je meurs, Kram, mais Cavern doit survivre. Notre Royaume a besoin d'un souverain. Kram, je te désigne comme successeur. Tu es le nouveau Prince de Cavern.

Il toussa mais rassemblant ses dernières forces, il ajouta :

Réunis les 4 Boucliers, Kram. Trouve-les et ramène la paix et la prospérité dans le Royaume !

Et sur ces mots, le Prince Hallgard, fils de Hallwort, rendit l'âme, laissant derrière lui un royaume en flamme.

Lisez maintenant la carte Légende N2. →

La Légende se termine **mal**, si...

...le pion Soldats Nains n'est **pas** sur la case 71.

ANDOR

Le Combat de Cavern

N2

Quelques mois plus tard, les Héros reçurent un appel à l'aide du lointain Royaume d'Hadria. C'est ainsi que leur prochaine grande Légende commença...

VOYAGE VERS LE NORD

Mais Kram ne put pas les accompagner. Cavern avait besoin de lui.