



| | | | |
|---|--|---|--|
| <p>N.</p> <p>La légende s'est bien terminée si... ...les trois sœurs ont été vaincues.</p> <p><i>Les Nains de la Mine purent enfin vivre en paix, et les Héros profiter d'un repos bien mérité (mais serait-il de longue durée ?)</i></p> <p>La légende s'est mal terminée si... ...les trois sœurs n'ont pas été vaincues.</p> | <p>A1. Cette légende comprend 7 cartes : A1, A2, A3, A4 et les deux cartes « Reka ».</p> <p>Cette légende se joue dans la mine, au dos du plateau. Suivre les consignes de la carte « Installation ». Puis préparer le matériel supplémentaire suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sorcière, la tuile N, un jeton étoile, deux jetons croix, les trois pions « les trois Sœurs ». - Face cachée et mélangés : 11 cartes événement argentées (qui remplacent les cartes dorées), 10 cartes événement « Lac Secret », 8 rochers, 11 pierres précieuses, 3 herbes médicinales, 6 pierres runiques. <p>Parmi les 15 tuiles créatures : trouver et retirer du jeu les trois qui provoquent un déplacement, et mélanger les 12 autres face cachée.</p> <p>Lisez la carte légende A2 maintenant</p> | <p>A2.</p> <p>Consignes supplémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer la tuile N, côté vert visible, sur la case N de la piste des légendes ; - Placer une pierre précieuse face cachée sur chaque case marquée d'un diamant ; - Lancer un dé rouge (dizaines) et un dé de héros (unités) pour placer 5 des 6 pierres runiques, et 2 herbes médicinales ; - Placer un heaume, un bouclier, un arc et une potion de sorcière sur l'armurerie (case 27). - Placer 4 rochers face visible case 68 ; - Résoudre 5 tuiles créatures. Lancer 5 dés de héros pour placer 5 autres tuiles sur la piste des légendes. Ces tuiles seront révélées lorsque le Narrateur atteindra les cases correspondantes. <p>Lisez la carte légende A3 maintenant</p> | <p>A3.</p> <p>Important : il ne doit pas y avoir plus de 2 tuiles sur chaque case de la piste. Si cela arrive, relancer les dés.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer les cartes « Lac Secret » sur le Lac Secret ; - Placer un troll dans la salle du trésor (case 6) et ajouter 5 pièces d'or. Ces pièces s'ajoutent à la récompense si les héros vainquent le troll ; - Placer les héros sur le chemin forestier (case 70). <p><i>Du grabuge dans la mine ! Il revint aux héros de porter secours à leurs alliés les Nains... Ils reçurent pour cela l'aide de Reka. La sorcière doit être trouvée. Elle se cache dans le brouillard. Dès qu'un héros active la tuile brouillard « sorcière », révéler et lire la carte "Reka 1".</i></p> <p>Lisez la carte légende A4 maintenant</p> |
| <p>Die Drei Schwestern</p> <p>Les Trois Sœurs</p> <p>par Toren Baer</p> <p>Fan-Legenden-Wettbewerb 2017</p> <p>Pour ajuster la difficulté de cette légende, déplacer le marqueur des points de force de la sœur d'une case vers la gauche (plus facile) ou vers la droite (plus difficile) à chaque fois que vous entamez un combat contre les sœurs.</p> | <p>A4.</p> <p>Important : dans cette légende, un héros dont les points de volonté tombent à 0 est retiré du jeu. Ce héros ne peut plus participer. Ses pierres précieuses, son or et tout son équipement sont déposés sur la case où il se trouvait.</p> <p>Chaque héros commence avec 2 points de force. Le groupe se partage 2 points de force supplémentaires, et 5 pièces d'or.</p> <p>Le héros du deuxième rang le moins élevé commence.</p> | <p>Reka 1.</p> <p><i>Reka parla aux héros de trois sœurs qui utilisaient la magie noire pour attirer des créatures dans la mine et tourmenter les Nains.</i></p> <p>Placer une sœur dans chacune des cases 10, 20 et 30. Elles ne se déplacent pas au lever de soleil. Les sœurs sont dotées des points de forces suivant :</p> <p>à deux joueurs : 6/10/14 à trois joueurs : 10/14/20 à quatre joueurs : 14/20/30</p> <p>Ces trois valeurs correspondent aux trois sœurs, dans l'ordre où elles sont affrontées, et non pas nécessairement dans l'ordre des cases 10/20/30.</p> <p>Lisez la carte « Reka 2 » maintenant</p> | <p>Reka 2.</p> <p>Les sœurs ont 10 points de volonté chacune, et combattent avec deux dés noirs ; les dés de même valeur s'ajoutent ; en-dessous de 7 points de volonté, une sœur n'utilise qu'un seul dé noir.</p> <p>Lancer un dé rouge, et placer une étoile sur la case correspondante de la piste du temps. A chaque fois qu'une pierre du temps dépasse ou s'arrête sur cette case, déclencher un souffle de feu.</p> <p>Lorsqu'une sœur est vaincue, cacher le symbole souffle de feu de sa case avec une croix. Il n'y aura plus de souffle depuis cette case. La sœur est retirée du plateau ; il n'y a pas de récompense, et le narrateur n'avance pas.</p> |