



ANDOR

STORYQUEST

SENTIERS OBSCURS



Livret de règles & d'histoire

KOSMOS



ANDOR

STORYQUEST

SENTIERS OBSCURS

Matériel

106 cartes Légende

1 carte Héros

1 carte Ennemi

2 marqueurs de Points
de Force (orange et rouge)

2 marqueurs de Points
de Volonté
(orange et rouge)

4 dés



Mise en place

Formez une pioche face cachée avec les cartes Légende n° 1 à 56 et placez-la devant vous. Ces cartes doivent être rangées dans l'ordre croissant afin de trouver facilement celles dont vous aurez besoin au cours de la partie. Remettez les cartes Légende n° 57 à 106 dans la boîte : elles ne seront utilisées que pour le deuxième chapitre. Décidez ensuite si vous souhaitez vivre l'aventure en tant que Fennah ou Fenn, puis placez la carte Héros, face correspondante visible, à côté du paquet de cartes Légende. En tant que Héros, vous jouez avec les marqueurs et dés orange. Placez votre marqueur « cube » sur le 1 de la piste des Points de Force, puis votre marqueur « disque » sur le 7 de la piste des Points de Volonté (voir illustration ci-dessus). Enfin, placez la carte Ennemi, les marqueurs rouges et les dés rouges sur la table.

Remarque : Vous pouvez jouer au jeu en tant que Fennah ou Fenn. Les deux possèdent les mêmes capacités. Les cartes Légende mentionnent parfois le terme « pisteur », mais cela fait aussi bien référence à Fenn qu'à Fennah.

Déroulement du jeu

Avant que ne commence votre aventure, lisez l'introduction se trouvant à la page 7 de ce livret. Prenez ensuite la carte Légende n° 1 et commencez le jeu. Lisez attentivement chaque carte Légende que le jeu vous invite à découvrir. La plupart d'entre elles proposent plusieurs façons de poursuivre l'histoire : ces différentes options sont toujours écrites **en italique et en gras**. Vous **devez** choisir l'**une** de ces options. (Parfois, un seul chemin est possible, et vous n'avez donc pas le choix.) Lorsque vous avez choisi votre option, révélez la carte correspondante et constituez, avec toutes les cartes que vous avez déjà lues, une pile de défausse face visible. Vous pouvez consulter cette défausse à n'importe quel moment en cours de partie, mais vous ne pouvez pas reprendre l'une de ces cartes Légende pour choisir une nouvelle option. Certaines cartes Légende font toutefois exception à cette règle. Vous les reconnaîtrez, car elles n'ont pas la même couleur que les autres. Vous pouvez les reprendre et en explorer les différentes options.



Points de Force et Points de Volonté

Les **Points de Force** représentent votre force, votre agilité et votre intelligence. Plus votre valeur est élevée, plus vous avez de chances de survivre à cette aventure. Certaines cartes Légende vous permettent de gagner des Points de Force. C'est le cas lorsque vous voyez apparaître ce symbole :

Si vous révélez une carte Légende marquée de ce symbole, déplacez votre marqueur de Points de Force d'1 case vers le haut.



Les **Points de Volonté** représentent les points de vie de votre personnage. S'ils tombent à 0, votre aventure prend fin. Certaines cartes Légende vous permettent de gagner ou vous font perdre des Points de Volonté.

C'est le cas lorsque vous voyez apparaître l'un de ces symboles :

Si vous révélez une carte Légende marquée de l'un de ces symboles, déplacez votre marqueur de Points de Volonté d'1 case vers la gauche (symbole rouge) ou vers la droite (symbole vert).



Il peut arriver qu'un dé soit représenté sur ces symboles. Lancez alors l'1 de vos dés (orange) et adaptez votre marqueur de Points de Volonté en fonction du résultat.

Si vous gagnez des Point de Force ou de Volonté mais que vos marqueurs sont déjà au maximum, vous ne gagnez pas de point supplémentaire : rien ne se passe.

Épreuves de Force

Certaines cartes Légende exigent que vous vous soumettiez à des épreuves de Force. Ces dernières sont toujours annoncées par ce symbole :



Les épreuves de Force fonctionnent de la manière suivante : il vous suffit de lancer l'**1** de vos dés (orange). Si le résultat est **inférieur ou égal à votre niveau de Force actuel**, vous avez réussi l'épreuve. En revanche, si le résultat est supérieur à votre niveau de Force actuel, l'épreuve est ratée. Dans les deux cas, la carte Légende en cours vous indique ce qui se passe ensuite.

Exemple : Une carte Légende indique à Fennah qu'elle doit effectuer une épreuve de Force. Elle possède actuellement 3 Points de Force. Elle lance son dé et obtient 3 : elle passe donc l'épreuve avec succès.

Combat

Lorsque vous rencontrez un ennemi, cela mène souvent au combat. Avant de pouvoir continuer votre aventure, vous **devez** mener ce combat. Ces derniers sont toujours annoncés par ce symbole :



Un combat se déroule sur plusieurs tours et se termine seulement lorsque l'un des deux combattants tombe à 0 Point de Volonté.

Avant le combat

Prenez la carte Ennemi, les dés rouges et les marqueurs rouges, puis placez chacun de ces marqueurs sur les pistes des Points de Force et de Volonté de la carte, de sorte qu'ils correspondent aux Points de Force et de Volonté de l'ennemi indiqués sur la carte Légende qui déclenche le combat.

Déroulement d'un tour de combat

Selon la valeur actuelle de vos Points de Volonté, lancez 1 ou 2 de vos dés (orange). Le nombre de dés que vous pouvez lancer est indiqué à gauche de votre piste des Points de Volonté. Ajoutez le résultat de votre dé le plus **élevé** à votre valeur actuelle de Points de Force : le résultat ainsi obtenu indique votre **valeur de combat**. Lancez ensuite le ou les dés de l'adversaire (rouges). Le nombre de dés qu'il peut lancer est également indiqué à gauche de sa piste des Points de Volonté. Ajoutez le résultat de son dé le plus élevé à sa valeur actuelle de Points de Force pour obtenir sa valeur de combat.

Comparez ensuite les deux valeurs de combat. Le combattant qui possède la plus haute valeur remporte le combat. Calculez la différence entre votre valeur de combat et celle de votre adversaire : le perdant perd l'équivalent en Points de Volonté. En cas d'égalité, il ne se passe rien pour ce tour de combat. Commencez ensuite un nouveau tour de combat.



Exemple : Fennah se bat contre un Gor. Elle possède actuellement 4 Points de Force et 8 Points de Volonté. Elle lance ses 2 dés orange et obtient un 3 et un 6. Le meilleur résultat (6) additionné à ses Points de Force (4) lui donne une valeur de combat de 10. C'est ensuite au tour du Gor, qui possède 2 Points de Force et 4 Points de Volonté. Il ne peut lancer qu'1 dé rouge. Il obtient un 5. En additionnant sa valeur de Points de Force (2) à celle du dé (5), il obtient un 7. Fennah remporte donc ce tour de combat à 10 contre 7. Le Gor perd 3 Points de Volonté et tombe à 1 sur la piste correspondante. Un nouveau tour de combat commence.

Capacités spéciales

Vous possédez 2 objets qui vous donnent des capacités spéciales : un Couteau et une Corne d'appel. Vous pouvez utiliser chacune de ces capacités **une fois** par combat.



Le Couteau

Si vous utilisez le Couteau, vous pouvez relancer l'**1 de vos dés** pendant le tour de combat en cours. Vous devez prendre la décision de relancer votre dé juste après votre lancer, c'est-à-dire avant de lancer les dés de votre adversaire.



La Corne d'appel

Si vous utilisez la Corne d'appel, vous pouvez lancer vos **2 dés** pendant le tour de combat en cours, et ce même si vous possédez moins de 5 Points de Volonté. (Dans ce cas, sans la Corne d'appel, vous devriez normalement n'en lancer qu'1.)

Adversaires

Tous vos adversaires possèdent la capacité spéciale suivante : les résultats de dés identiques sont additionnés. Par exemple, lorsque l'un d'eux obtient un 3 sur ses 2 dés, il les additionne et obtient un 6. Ajoutez ensuite ce résultat à sa valeur de Points de Force selon la règle habituelle.

Fin du combat

Les tours de combat s'enchaînent jusqu'à ce que l'un des deux adversaires tombe à 0 Point de Volonté. Si votre adversaire tombe à 0 Point de Volonté, vous remportez le combat. Si vous tombez à 0, vous perdez le combat. Quelle que soit l'issue du combat, la carte Légende en cours vous indique comment continuer l'aventure.

Fin de la partie

La partie peut se terminer de différentes manières. Elle peut s'arrêter sur la situation décrite par certaines cartes Légende ou sur l'une des fins proposées aux pages 9, 10 et 11 de ce livret. Ne lisez ces fins que si une carte Légende vous y invite ! Si une carte vous demande de recommencer l'aventure à la carte n° 1, reprenez la partie depuis le début, sans aucun objet et avec les points octroyés lors de la mise en place (1 Point de Force et 7 Points de Volonté). Quelle que soit la façon dont se termine votre aventure, il y aura probablement beaucoup de choses que vous n'aurez pas pu explorer en une seule partie. Vous pourrez donc repartir à l'aventure et faire des choix différents.

À présent, vous pouvez commencer votre aventure en lisant le prologue à la page suivante.

Bonne chance !



Prologue

C'est ici que tout commence...

Il fait froid ; vous frissonnez.

Vous vous recroquevillez, remontant vos jambes tout contre votre poitrine. Vous êtes seul, étendu sur le sol glacial et dur.

Êtes-vous en train de rêver, ou la situation est-elle bien réelle ? Au moment d'ouvrir les yeux, vous ressentez une douleur lancinante à l'arrière du crâne. Vous laissez votre tête retomber sur le côté : vous êtes épuisé. Pourquoi n'avez-vous plus de forces ?

Vous passez votre langue sur vos lèvres desséchées et craquelées. Vous avez soif, tellement soif... Puis, vous remarquez autre chose : des bruits réguliers... Un martèlement sourd qui émane des murs.

« Je ne peux pas rester ici... Il faut que je me lève. » Ces quelques mots vous aident à repousser la fatigue. Dans un incroyable effort, vous combattez la douleur qui bourdonne dans votre tête et ouvrez les yeux...

Rien. Les ténèbres. L'obscurité totale.

« Il y a quelqu'un ? » hasardez-vous, tout juste assez fort pour couvrir le fracas du martèlement. Aucune réponse ne vous parvient. Le son étouffé de votre voix semble toutefois indiquer que vous vous trouvez dans une pièce exiguë. Vous prenez une profonde inspiration. L'air sent le renfermé mêlé à une odeur sèche et étrange : on dirait un soupçon sucré, du musc ou de la cannelle. Cela doit faire une éternité que cet endroit n'a pas été aéré.

« Suis-je venu ici de mon plein gré ? Ai-je une mission ? » vous demandez-vous. Mais vous avez beau vous creuser la tête, la situation reste incompréhensible. Et votre mal de tête n'arrange rien. Vous essayez alors tant bien que mal de vous concentrer sur vos derniers souvenirs...

Vous étiez à Chaumebourg, à la Taverne du Troll Ivre pour être exact. Ensuite, vous êtes sorti, avez traversé le pont du marché... puis plus rien : vous n'avez plus aucun souvenir du reste de la journée.

Votre main tâte le pommeau de votre épée. « Bien », vous dites-vous, soulagé d'avoir votre arme sur vous. Puis, vous tâtonnez le sac de cuir que vous portez autour de la taille et tirez sur les lanières pour l'ouvrir. Une odeur de pain et de fromage éveille tout à coup vos sens. Vous fouillez à l'intérieur pour voir ce qui s'y trouve et tombez sur une outre à moitié pleine. Vous y découvrez également un morceau de tissu dans lequel sont emballés deux torches, une pierre à feu et de l'amadou.

Vous constatez avec joie que l'outre contient de l'eau ! Vous en avez une grande gorgée et vous sentez tout de suite beaucoup mieux. À présent, les torches ! *Tchak, tchak...* Des étincelles surgissent et une lumière puissante inonde la pièce.

Lisez la carte n° 1.



STOP !
Lisez les paragraphes
suivants seulement lorsqu'une
carte Légende vous invite
à le faire !

La Hache de lancer

Grambolosch vous a offert cette Hache de lancer. Pour ne pas l'oublier, placez la **carte n° 64** à côté de votre carte Héros. Comme c'est le cas pour les autres capacités spéciales, vous pouvez utiliser la Hache de lancer **une fois** par combat. Quand vous décidez d'y avoir recours, votre adversaire ne peut lancer qu'1 dé, même si, théoriquement, il pourrait en lancer 2.



Fins

C'est ici que tout se termine...

Fin n° 1

Les feintes de votre adversaire vous ont surpris. Après vous être défendu un bon moment, ses coups rapides ont eu raison de vous et vous vous êtes écroulé, à bout de forces.

Vous êtes allongé sur le dos et regardez le ciel bleu d'Andor, mais vous avez l'impression de voir à travers une sorte de voile. Des nuages, blancs comme du coton, défilent lentement. Nehamal a pris la poudre d'escampette il y a bien longtemps, mais vous entendez encore son rire railleur.

Croa... Croa... Vous apercevez votre corbeau. Il bat des ailes au-dessus de vous quelques instants, puis vient se poser à vos côtés. Son cri ressemble à un geignement, mais vous n'avez même pas la force de tourner la tête. Le froid tombe peu à peu. Vous frissonnez, pris d'un dernier tremblement avant de fermer les yeux.

Vous pouvez retenter l'aventure à partir de la **carte n° 1** ou de la **carte n° 56**.

Fin n° 2

« Et j'ai accepté votre mission aussi facilement ? lui demandez-vous.

— Oui, je vous ai expliqué que des adeptes de ce maudit dragon avaient tenté de pénétrer dans notre sanctuaire secret pour y profaner un précieux bas-relief sculpté jadis par Kreatok, et vous avez tout de suite voulu...

— Ah oui... je comprends mieux, lui répondez-vous.

C'est donc l'un de ces Dragonistes que j'ai affronté, un certain Nehamal. Il avait effectivement envoyé des créatures, qui avaient réussi à voler le rubis. Le combat a été rude, mais ne vous en faites pas : il n'aura plus besoin de cette pierre désormais. »

Tournez la page. →



Vous faites un clin d'œil à Grambolosch avant de lui remettre le rubis. Il le reçoit avec beaucoup de respect.

« Je vous remercie, du fond du cœur. Je raconterai vos exploits à mon peuple afin que votre légende demeure. Si un jour vous êtes dans le besoin, sachez qu'il y aura toujours pour vous une place à notre table !

— Ce fut pour moi un honneur de servir votre peuple », lui répondez-vous avant de prendre congé.

Vous avez la merveilleuse sensation de revenir d'une incroyable épopée et d'avoir, par la même occasion, effectué une bonne action. Mais déjà on vous appelle ailleurs. Il est temps de partir vers de nouvelles aventures...

Fin n° 3

Vous gravissez la colline pour rejoindre l'arbre au pied duquel le nain vous attend.

« Ah, vous êtes de retour ! Alors, vous avez réussi ? vous demande Grambolosch.

— J'ai affronté un homme qui s'est révélé être l'un des cultistes de Nehal le Dragon. »

Surpris, le nain hausse les sourcils.

« Le krark lui avait apporté le rubis de Kreatok, mais il n'en aura plus besoin à présent, dites-vous en lui faisant un clin d'œil.

Il ne vous posera plus de problèmes désormais. »

Sur ces mots, vous tendez le rubis à Grambolosch, qui le reçoit, une nouvelle fois, avec un profond respect.

« Je vous renouvelle mes remerciements. Notre peuple n'oubliera jamais votre dévouement.

— Ce fut pour moi un honneur de servir votre peuple », lui répondez-vous avant de prendre congé.

Vous avez la merveilleuse sensation de revenir d'une incroyable épopée et d'avoir, par la même occasion, effectué une bonne action.

Mais déjà on vous appelle ailleurs. Il est temps de partir vers de nouvelles aventures...



Fin n° 4

Vous gravissez la colline pour rejoindre l'arbre au pied duquel le nain vous attend.

Vous levez les yeux vers le ciel, sans être surpris de ne plus y voir cet oiseau qui volait en rond. Vous avez l'étrange impression que le cadavre de ce même oiseau doit désormais se trouver près de la ferme.

« Ah, vous êtes de retour !
Avez-vous réussi ? vous demande Grambolosch.
— J'ai affronté un homme qui s'est révélé être l'un des partisans de Nehal le Dragon. »
Surpris, le nain hausse les sourcils.

« Et... j'ai récupéré le rubis de Kreatok. »

Sur ces mots, vous remettez le rubis à Grambolosch, qui le reçoit avec respect.

« Je vous remercie, du fond du cœur. Si un jour vous êtes dans le besoin, sachez qu'il y aura toujours pour vous une place à notre table.
— Ce fut pour moi un honneur de servir votre peuple », lui répondez-vous avant de prendre congé.

Vous avez la merveilleuse sensation de revenir d'une incroyable épopée et d'avoir, par la même occasion, effectué une bonne action. Mais déjà on vous appelle ailleurs. Il est temps de partir vers de nouvelles aventures...





Textes et concept du jeu : Stefan Blanck

Illustrations : Michael Menzel

Graphisme : Katharina Fuchs (fuxbux)

Rédaction et conception : Niccolò Riedel

Relecture allemande : Christian Wöllecke

Développement technique : Carsten Engel

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2022 IELLO pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

andor.iello.fr

Suivez-nous sur

