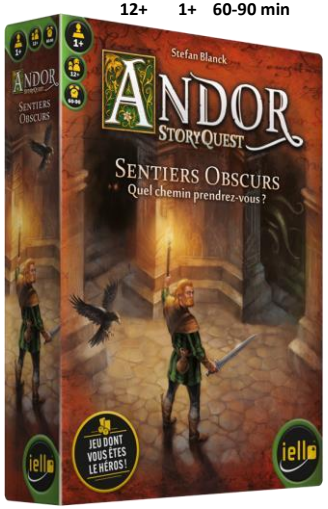
KOSMOS

ANDOR

jello

12+ 1+ 60-90 min





JEU D'AVENTURE / NARRATIF / HEROIC FANTASY

ANDOR STORY QUEST
SENTIERS OBSCURS – QUEL CHEMIN PRENDREZ-VOUS?

POINTS CLES

- **Un jeu narratif dont vous êtes le héros pour 1 joueur ou plus**
- **De multiples choix, embranchements et défis pour tout autant de rejouabilité**
- **Toutes les mécaniques d'Andor dans un jeu narratif**

Auteur: Stefan Blanck
Illustrateur: Michael Menzel

EAN: 3701551700438
Art.: 82_70043
Taille de la boîte 18 x 13 x 4 cm

DESCRIPTION

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.

Andor - Story Quest: Sentiers Obscurs est un jeu qui reprend les sensations des "jeux dont vous êtes le héros". 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. Lorsque vous avez choisi votre option, révélez la carte correspondante.

Tout comme dans les jeux Andor, vous gagnez en force et en volonté, vous aurez plus qu'assez d'occasions de les utiliser car les sinistres créatures d'Andor se faufilent dans l'ombre et sont prêtes à se battre !

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 dans le livret.

CONTENU: 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 et 1 livret de règles.