



ANDOR

Le Retour de Varkur

A1

Cette légende comprend 8 cartes :

A1, A2, A3, C, F, N, D'Autres Malheurs et Les Créatures Noires

Vérifiez que toutes ces cartes sont bien disponibles.

Suivez d'abord les consignes de la carte **Installations**.

Les Héros avaient réussi à défendre le Château contre les dangereuses créatures. Après avoir chaudement lutté, ils profitèrent d'une soirée bien arrosée pour fêter leur victoire. Ce n'était cependant que le début d'une nouvelle quête.

Mise en place supplémentaire...

- Placez le jeton « N » face verte visible sur la case N de la piste des Légendes
- Prenez les 3 tuiles créatures suivantes : 1 Gor sur 50 et 1 Wardrak sur 51; 1 Wardrak sur 67; 1 herbe médicinale sur 61
- Mettez de côté 4 des 6 parchemins (sauf 14 et 17)
- Mélangez les 4 jetons paysans face bouclier visible
- Prenez 2 herbes médicinales
- Mélangez toutes les pierres runiques
- Placez un jeton étoile sur les cases C et F de la piste des légendes.

Lisez maintenant la carte Légende A2



ANDOR

Le Retour de Varkur

A2

- Déterminez avec le dé d'un Héros le moment où la carte « **D'Autres Malheurs** » arrivera en jeu. Placez-la près de la lettre correspondante au jet de dé sur la piste des légendes

Varkur continua toujours à contrôler les créatures du mal. Les Soldats Nains avisèrent certains paysans que des créatures noires se préparèrent à terrifier le Royaume d'Andor. Ils devaient absolument en aviser le Roi.

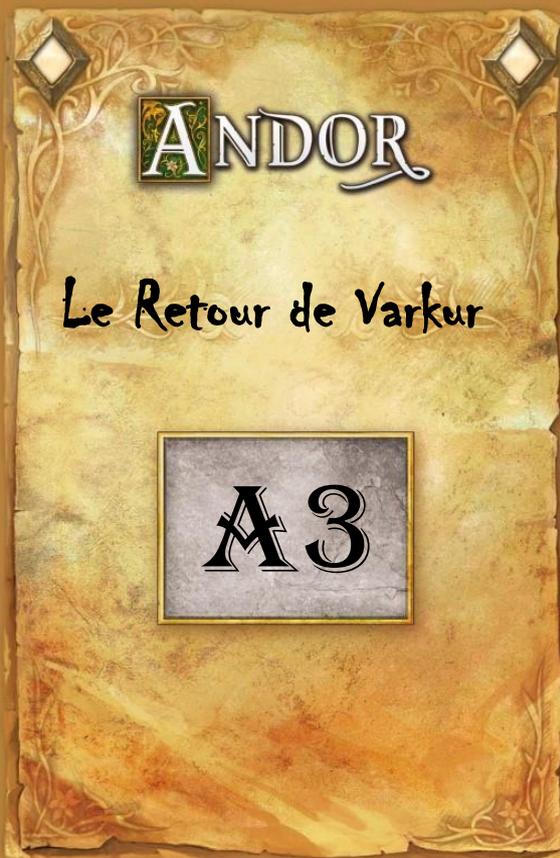
Un héros lance un dé rouge (dizaine) et son dé (unité) afin de déterminer l'emplacement des 4 paysans (face bouclier visible) et des 2 herbes médicinales sur le plateau.

Mission :

Un héros doit escorter un couple de paysan (homme et femme) au Château !

Une fois accomplie, révéléz la cartes « **Les Créatures Noires** ». Placez un jeton étoile au château pour vous y faire penser.

Lisez maintenant la carte Légende A3



Les Héros sont déposés sur la **Taverne** (case 72)

Le groupe de Héros reçoit 5 points de force, 3 pièces d'or, un bouclier, un faucon ainsi que 2 gourdes.

Important...

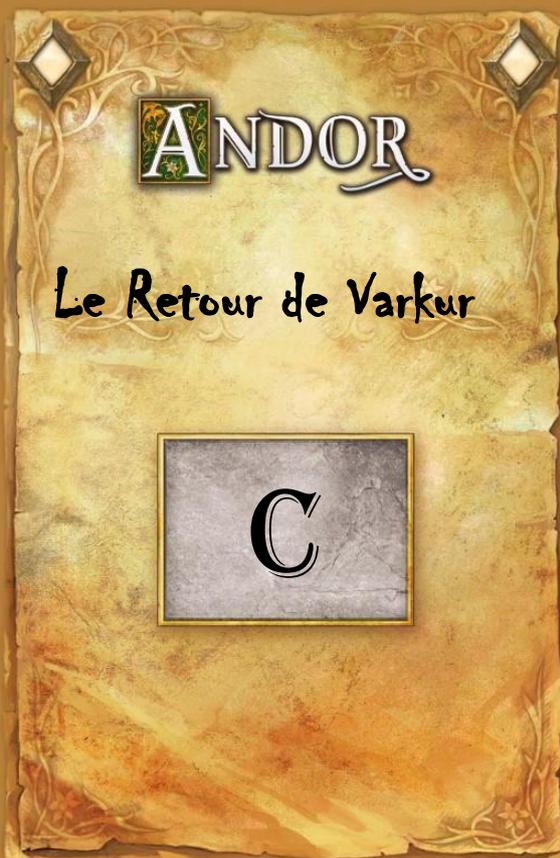
Chaque créatures arrivant dans le château fait descendre le jeton « N » de la piste des Légendes (les boucliers du château sont sans nécessité dans cette Légende)

*Chaque paysan supplémentaire ramené au Château (après avoir accomplie la **Mission**) fait remonter le jeton « N ».*

Placez maintenant des Gors sur les caes 15, 24, 36 et 46; des Skrals sur 23 et 47; puis un Troll sur 33

Si une nouvelle créature apparait sur un jeton paysan, celle-ci est déplacée sur la 2^e case adjacente avec le plus grand numéro.

Le Héros au rang le plus élevé commence la partie



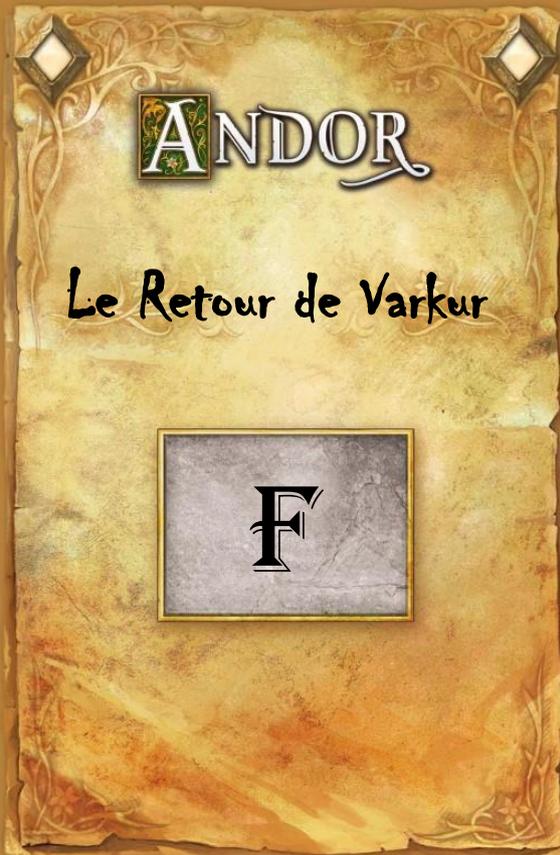
*Le Prince Thorald avait découvert des **Pierres Runiques** pouvant donner un certain pouvoir au héros porteurs.*

*Ces rumeurs parvinrent aux oreilles de **Varkur**. Il envoya en maraude un Troll afin de vérifier le fondement de ces rumeurs.*

Placez un Troll sur la case 54

Placez les **6 Pierres Runiques** sur le plateau en lançant un dé rouge (dizaine) et un dé de Héros (unité).

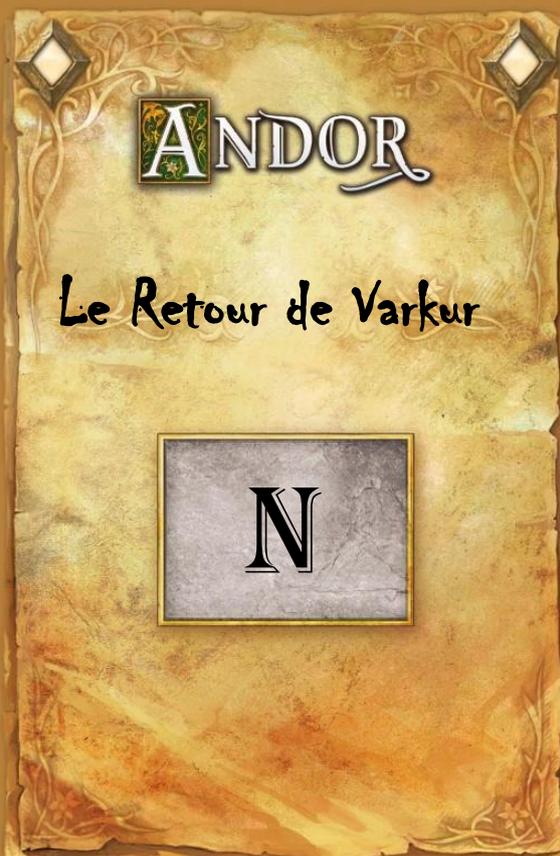
Le Héro porteur doit en récupérer 3 couleurs différentes. Il pourra ensuite remplacer un de ses dés par un dé **Noir**.



*Le Prince Hallgard, le chef de l'armée naine, ordonna à ses soldats de fouiller de fond en comble les mines afin de trouver des objets pouvant aider nos héros sur les Terres. Les Soldats Nains trouvèrent quelques **Pierres Précieuses** ainsi qu'une fiole d'un liquide suspect.*

Prenez au hasard autant de **Pierres Précieuses** que le nombre de joueurs ainsi que le **Poison**, puis déposez le tout chez le marchand nain (case 71).

Les **Pierres Précieuses** peuvent être utilisées comme les pièces d'or chez le marchand nain, à condition que votre pierre du temps ne se trouve pas sur la case lever du Soleil



La Légende **se termine bien**, si...
 ... le couple de paysans a bien été escorté en sécurité sur la case 68 et que...
 ... les 2 Wardraks ensorcelés ont été vaincus
Finally, the people of Andor feel secure, the villages and the merchant prospered, the threat was eliminated. The King gave the Heroes a well-deserved rest.

La Légende **se termine mal**, si...
 ... le couple de paysans n'a pas rejoint la case 68 ou que...
 ... les 2 Wardraks ensorcelés n'ont pas été vaincus
Unfortunately, the people of Andor became poorer, the villages and the merchant suffered, the threat was not eliminated. The King gave the Heroes a well-deserved rest.



ANDOR

Le Retour de Varkur

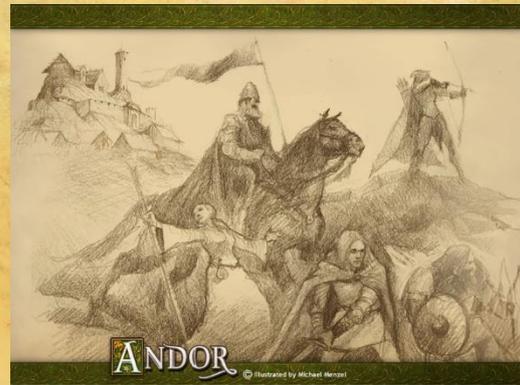


D'Autres Malheurs

Cette carte est révélée dès que le Narrateur atteint la lettre désignée par la flèche représenté ci-contre

Le Seigneur Noir Varkur comprit très rapidement que les Héros furent destinés à accomplir leur mission. Il demanda donc l'aide à certaines Forces du Mal

Révélez à l'instant 5 tuiles créatures (choisies au hasard) les unes après les autres en appliquant leur effet immédiatement.



ANDOR

Le Retour de Varkur



Les Créatures Noires

Le Roi craignait pour la sécurité de son peuple. Il décida de faire escorter le couple de paysans dans les Hautes-Montagnes.

Mélangez les 3 tuiles créatures et placez-les sur les cases 38, 48 et 68 avec un jeton étoile.

Les tuiles créatures seront révélées lorsqu'un héros terminera son déplacement sur la case où elles se trouvent. À cet instant, si un **Wardrak** apparaît, remplacez le jeton étoile par des parchemins (1 pour 2 joueurs, 2 pour 3 et 4 joueurs).

But de la Légende :

Un Héros doit escorter le couple de paysans sur la case 68
Les Héros doivent vaincre les 2 **Wardraks** ensorcelés avant qu'ils n'entrent au château.

Les **Wardraks** sont des créatures maléfiques ensorcelées par **Varkur**. Les parchemins détermineront leur point de forces supplémentaires. Ils seront révélés uniquement lors du premier tour de combat, après le lancer de dés des Héros.