



ANDOR

**Pas de Potions sans
Sorcière**

A1

Cette légende comprend 8 cartes :

A1, A2, A3, C, E, N, Reka est retrouvé #1 et #2

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

*Après de rudes combats entre les **Héros** et **Varkur**, la sorcière **Reka** disparut à travers les **Montagnes Grises**. Sans elle, les **Héros** ne pouvaient recourir à aucune potion.*

Mise en place supplémentaire...

- Mettez à disposition la **Forteresse**, **Varkur** et **Prince Thorald**
- Mélangez face cachée les 6 **pierres runiques**.
- Mélangez face cachée les 3 **herbes médicinales**.
- Placez un jeton étoile sur les lettres **C**, **E** et **N**.
- Placez un **Gor** sur les cases 22, 41 et 43.
- Placez un **Skarl** sur les cases 32 et 72.
- Placez un **Troll** sur les cases 26 et 60.

Lisez maintenant la carte Légende A2



ANDOR

**Pas de Potions sans
Sorcière**

A2

*Les **Héros** furent déterminés à retrouver **Reka**, la sorcière. Il n'en avait guère le choix. La survie du peuple du **Royaume de Chaumbourg** en dépendait.*

Mission :

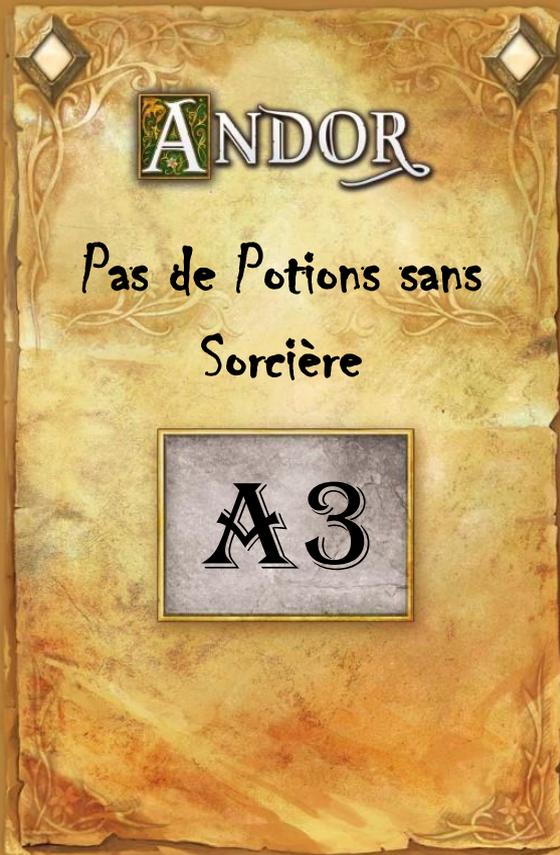
- Défendre le Château contre les créatures
- Activez le jeton brouillard où se trouve la sorcière

Remarque :

Dès qu'un **Héros** active le jeton brouillard où se trouve la sorcière, il ne reçoit pas de potion et vous ne déposez pas le pion de la sorcière sur la case correspondante.

Lisez plutôt immédiatement la carte « **Reka** est retrouvé #1 »

Lisez maintenant la carte Légende A3



Mise en place supplémentaire :

Jetez un dé rouge (dizaine) et un dé de héros (unité) pour déterminer l'emplacement de 5 des 6 **pierres runiques** et 2 **herbes médicinales**.

Chaque **Héros** jette un dé rouge (dizaine) et un dé de sa couleur (unité), soustrait 10 au résultat pour déterminer l'emplacement de son pion.

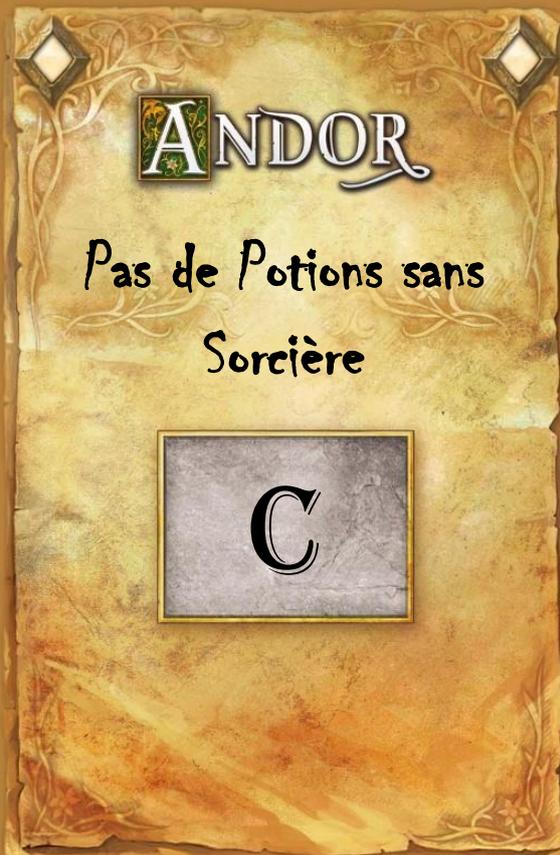
Important...

Si un **Héros** se trouve sur un jeton brouillard, une case marchand ou sur un puit, il ne peut l'activer, acheter quoi que ce soit ou vider le puit tant que sa **Pierre du Temps** se trouve sur la case **Lever du Soleil**.

Chaque **Héros** commence avec 2 points de force.

Le groupe de héros se partage 5 pièces d'or et une **longue vue**.

Le Héros au 2^e rang le plus élevé commence.



*Des Cris effrayants se firent entendre par tout le royaume de **Chaumbourg**. Ca y est, les **Wardracks** étaient de retour dans les montagnes les plus éloignées.*

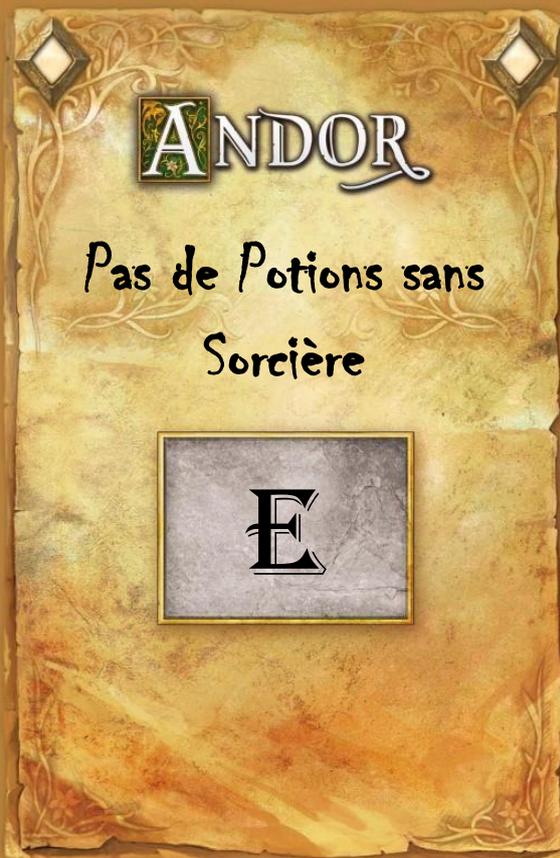
Placez un **Wardrack** sur la case 68.

*Les **Héros** doivent à tout prix empêcher cette bête féroce de s'approcher du château. Malheureusement, elle n'est pas seule.*

Placez un **Skral** sur la case 65.

Chaque **Héros** reçoit au choix...

- 1 point de force ou
- 4 points de volonté ou
- 2 petits objets du plateau (excepté la potion)
- 1 grand objet du plateau.



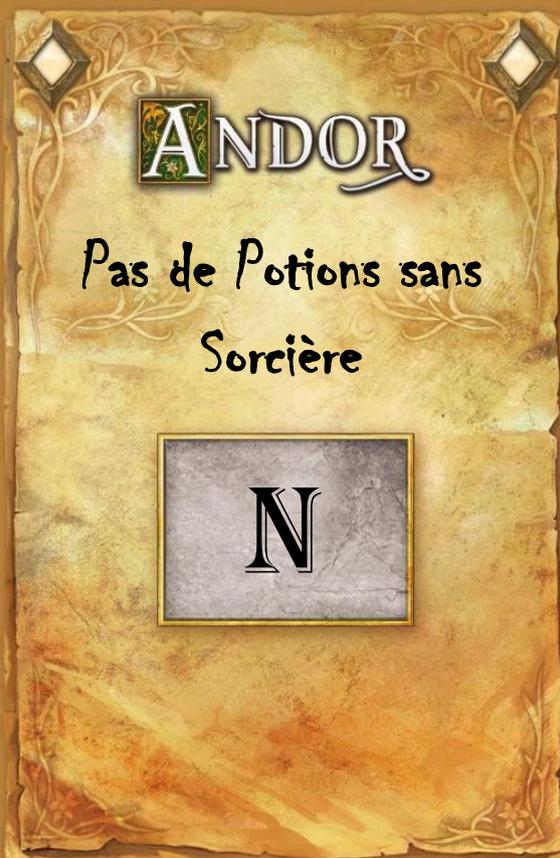
*Au loin, on vit une ombre majestueuse. C'était le **Prince Thorald** qui venait en aide au Héros dans le but de protéger le **Royaume de Chaumebourg**. Il arrivait du sud, après avoir séjourné on ne sait trop où...*

Placez le pion **Prince Thorald** sur la case 37.

Il peut être déplacé selon les règles habituelles.

D'autres créatures envahirent le bois de la vigilance

Placez un **Troll** sur la case 57 et un **Gor** sur la case 55.



La Légende se **termine bien**, si...

... Le **Château** est défendu avec succès et que
... **Varkur** et ses acolytes sont vaincus et que
... la **Sorcière Reka** est au **Château** (case 0).

*Et voilà, **Reka** se retrouve de nouveau en sécurité et pourra enfin fournir des potions aux Héros et soigner le peuple du **Royaume de Chaumebourg** en besoin.*

*La Légende se termine mal, si...
... Le **Château** n'a pas été défendu ou que
... **Varkur** et ses acolytes ne sont pas tous vaincus
ou que
... la **Sorcière Reka** n'est pas au **Château** (case 0)
Malheureusement, **Reka** n'est pas saine et sauve.
Varkur la garda emprisonnée dans sa forteresse.
Elle ne pourra plus jamais fournir de potions aux
Héros. Vous devez rejouer cette légende...*



ANDOR

Pas de Potions sans
Sorcière



Reka est retrouvé #2

Important :

Si une créature se trouve sur une case où une nouvelle créature doit être placée, elle avance d'une case en suivant la flèche.

Remarque :

Vous ne pouvez accéder à la forteresse que par la case 61. Les combats à distance doivent être effectués depuis celle-ci. Les **Héros** qui combattent au corps à corps doivent passer par la case 61 pour atteindre la case 83 en dépensant 2 heures sur la piste du temps.

But de la Légende :

- Vaincre **Varkur** et ses acolytes.
- Ramenez **Reka** au Château (elle doit être escortée selon les règles des paysans).

Dès que **Reka** est au **Château**, le **Narrateur** avance sur la case « N » de la piste des légendes.



ANDOR

Pas de Potions sans
Sorcière



Reka est retrouvé #1

*Les **Héros** trouvèrent la sorcière. **Reka** furent retenue prisonnière du célèbre sombre mage **Varkur**.*

Placez la forteresse, **Varkur** à son sommet et le pion de la **sorcière** sur la case 83.

Varkur a les points de force et volonté suivant :

- 2 joueurs => 20 points de force et 11 point de volonté
- 3 joueurs => 32 points de force et 14 points de volonté.
- 4 joueurs => 44 points de force et 17 points de volonté.

Il lance 2 dés noirs, s'il tombe en bas de 7 points de volonté, il perd un dé noir

***Varkur** n'est malheureusement pas seul ☹. Des acolytes l'accompagnent!*

Placez un Gor sur les cases 61 et 66.

Placez un Skral sur la case 64.

Placez un Troll sur la case 65.

Pour pouvoir attaquer **Varkur**, il faut que vous abattiez toutes les créatures que vous venez de placer. Marquez-les d'un jeton étoile, Elles ne se déplacent pas au lever du soleil, ne donnent pas de récompenses et ne sont déplacer sur la case 80. (Le narrateur n'avance pas) ☺

Lisez maintenant Reka est retrouvé #2