



**ANDOR**

**Le Hurlement des Wardraks**

# A1

Cette légende comprends 11 cartes :  
A1, A2, A3, A4, B, C, D,  
F, I, M et N

*Les arbres pliaient sous la force du vent, le ciel s'assombrissait, un orage venant des Montagnes Grises éclatait. Tous les animaux cherchaient un abri dans la forêt. Les chiens commençaient à aboyer. A ce moment-là, tous les paysans d'Andor quittèrent leurs fermes et suivirent un cri lugubre.*

Suivez d'abord les consignes de la carte Installation. Ensuite, mettez ce matériel à disposition :

- Prince Thorald, la sorcière, les soldats-nains et 4 jetons Paysans
- Mélangez face cachée les 15 tuiles Créatures, les 6 pierres runiques et les 3 herbes médicinales
- 8 cartes Destin. Il faut écarter les deux qui concernent les paysans. Mélangez les cartes restantes.
- 1 X rouge
- 1 étoile et le poison

Préparation supplémentaire :

- Placez la Forteresse et le pion de Varkur sur la case 83. La Forteresse ne peut être atteinte que par la case 65.
- Placez une herbe médicinale sur les cases 28 et 64.
- Placez un Gor sur la case 17, un Skral sur la case 31, et un Troll sur la case 47.
- Révélez 4 tuiles Créatures l'une après l'autre, et appliquez leur effet immédiatement.

Lisez maintenant la carte Légende A2



**ANDOR**

**Le Hurlement des Wardraks**

# A2

*Varkur préparait un sale coup pour les habitants d'Andor. Avec sa magie, il était en train de corrompre les esprits les plus faibles.*

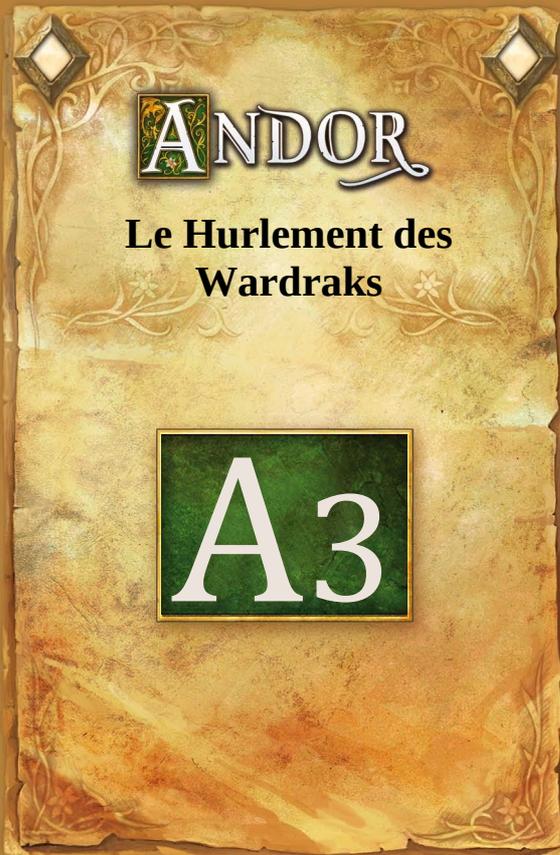
Jetez un dé rouge (dizaines) et un dé d'un héros (unités) pour déterminer la position de :

- 5 des 6 pierres runiques
- 4 jetons Paysans

Les Paysans sont sous le contrôle de la magie Varkur. A chaque fois que les Wardraks se déplacent, les Paysans font de même. Chacun, en commençant par celui situé sur la case avec le plus petit numéro, doit se déplacer d'une case vers la case 83 en utilisant le chemin le plus rapide. Si plusieurs chemins sont possibles, les paysans contournent les cases occupées par les créatures.

*Le hurlement des terrifiants Wardraks faisait trembler les paysans et les hypnotiser. Sans ressentir la moindre fatigue, ils avançaient pas à pas vers les montagnes, leur destination.*

Lisez maintenant la carte Légende A3



*Les héros étaient dispersés dans tout le pays, lorsqu'ils apprirent de passants pris de panique que les paysans étaient en danger. Le gardien de l'Arbre des Chants avait demandé leur aide.*

**Mission :**

Sauvez les paysans avant qu'ils arrivent à la forteresse de Varkur. A 2 joueurs, vous devez en sauver 2, à 3, 3, et à 4, 4. Les paysans sont sauvés, s'ils sont conduits à Chaumbourg (case 0) ou à l'Arbre des Chants (case 57). Seuls ceux conduits au château permettent d'avoir une case Défense supplémentaire.

Varkur doit être vaincu.

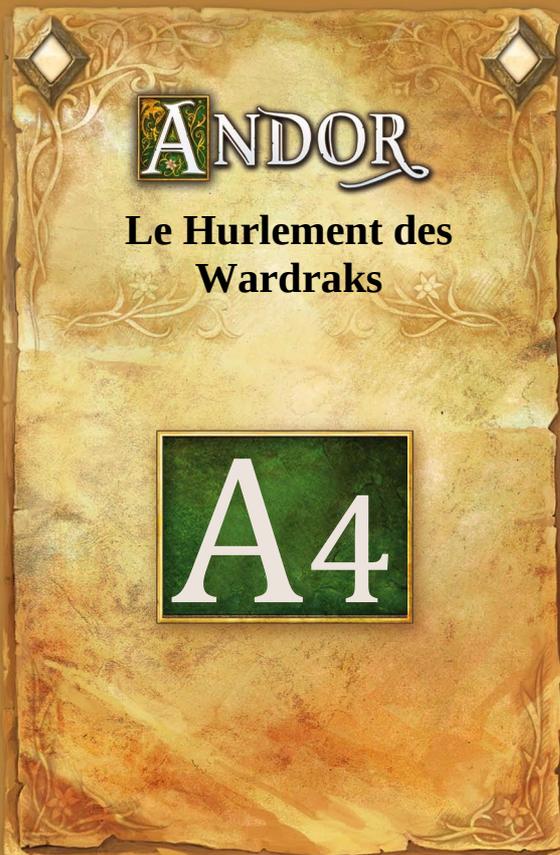
Il a ses caractéristiques :

Points de force : à 2 joueurs = 25, à 3 = 35, à 4 = 45.

Points de volonté : 10 + 2 par joueur.

Dés : 2 dés noirs. Les dés de même valeur s'ajoutent. Varkur jette toujours 2 dés, quelque soit la valeur de ses points de volonté.

Lisez maintenant la carte Légende A4



Chaque joueur jette un dé noir.

Placez vos héros sur les cases déterminées par le rang additionné à la valeur du dé.

Chaque héros commence avec 2 points de force.

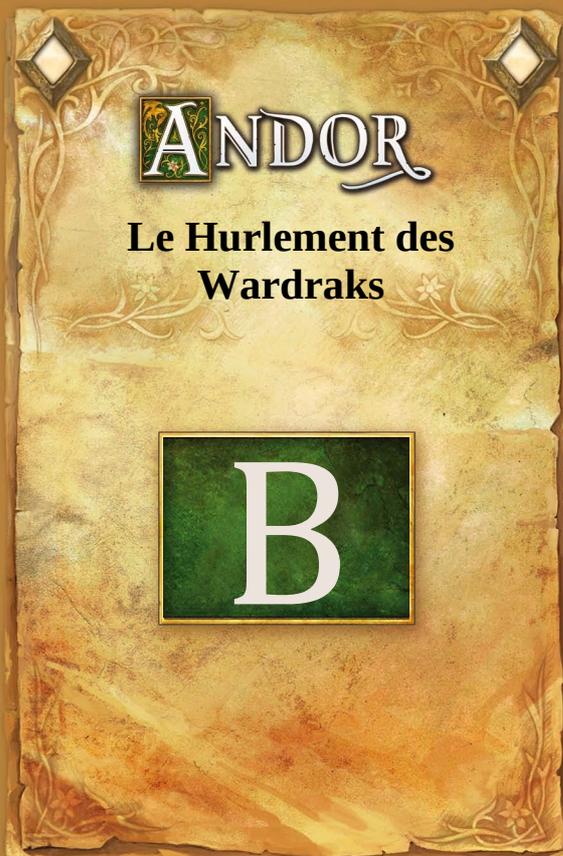
Le groupe se partage 5 pièces d'or, 2 gourdes et un arc.

Le héros situé sur la case avec le plus grand numéro commence.

**But de la légende :**

Vous gagnez cette légende, si au moment où le narrateur atteint le N de la piste des légendes, vous avez. :

- Défendu le château
- Sauvé assez de paysans
- Vaincu Varkur.

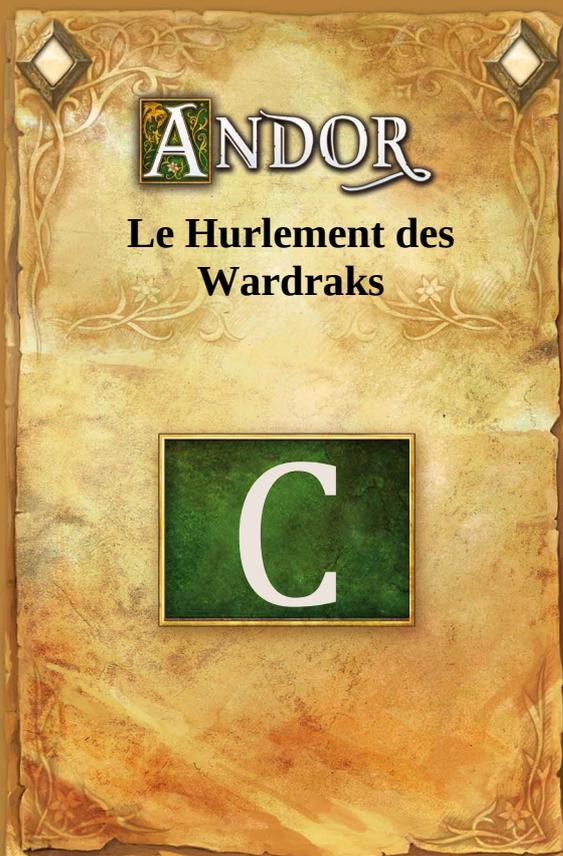


*Un éclair perturba l'obscurité de la nuit, et on entendit hurler les Wardraks en même temps qu'un coup de tonnerre.*

Révélez **3 tuiles** Créature l'une après l'autre, et appliquez leur effet immédiatement. Si une case indiquée par la tuile est déjà occupée par une créature, la nouvelle se déplace jusqu'à la prochaine case libre en suivant la flèche.

Si un paysan est sur la même case qu'une créature, celui-ci est aussitôt retiré du jeu.

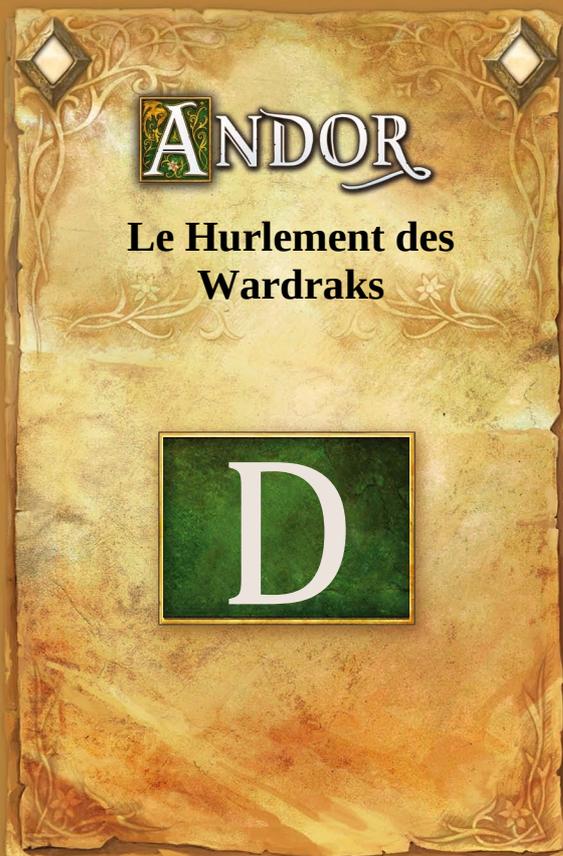
Tous les paysans et les Wardraks se déplacent d'**une case**.



*Prince Hallgard eut connaissance de la détresse des hommes. Il fit garder le pont en pierre par une sentinelle.*

Placez les Soldats-nains sur la **case 39**. Ils ne peuvent pas être déplacés. Ils restent en jeu tant que le narrateur n'a pas atteint la case K de la piste des légendes. Marquez cette case avec un X rouge. Ils bloquent le passage aux créatures : celles-ci ne peuvent pas se déplacer vers la case 38. Elle restent en place. Au combat, ils apportent 4 points de force supplémentaires à la valeur de combat des héros.

Révélez 2 tuiles Créature l'une après l'autre, et appliquez leur effet immédiatement. Si une case indiquée par la tuile est déjà occupée par une créature, la nouvelle se déplace jusqu'à la prochaine case libre en suivant la flèche. Si un paysan est sur la même case qu'une créature, celui-ci est aussitôt retiré du jeu.



*Le roi eut une vision de Reka la sorcière. Son conseil pourrait aider les héros à vaincre Varkur.*

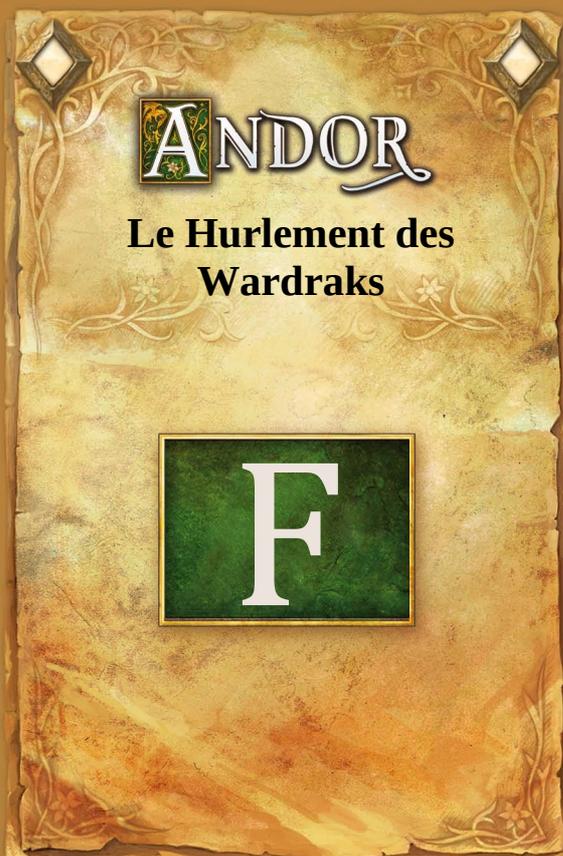
Reka doit être trouvée. Tant qu'elle n'a pas été trouvée, laissez cette carte près du plateau. Lisez la suite, dès que vous l'avez rencontrée.

*Reka vous donne un précieux conseil : « Partez à la recherche du Roi des Gors. Il possède un poison qui peut paralyser Varkur. Mais prenez garde, car le Roi des Gors n'est pas un adversaire facile. Il paraît qu'il se cache dans le Bois de la Vigilance ».*

Placez un Gor marqué d'une étoile sur la case 50. Le Roi des Gors se déplace comme tous les autres Gors en direction du château. Il a 20 points de force et 4 (+ 1 par joueur) points de volonté.

Si le Roi des Gors est vaincu, il laisse la récompense suivante : le poison et 5 PV/Or.

Le poison ne peut être utilisé que contre Varkur : il réduit ses points de force à 5 et ses points de volonté à 3.



*Les héros réalisèrent leurs plus grandes actions en ces temps de détresse. Malgré cela, les Wardraks ne s'étaient pas tu.*

Révélez 1 tuile Créature, et appliquez son effet immédiatement. Si une case indiquée par la tuile est déjà occupée par une créature, la nouvelle se déplace jusqu'à la prochaine case libre en suivant la flèche. Si un paysan est sur la même case qu'une créature, celui-ci est aussitôt retiré du jeu.

Révélez la première carte Destin de la pile. Si un héros accomplit le destin, il peut choisir une de ces récompenses :

- 5 points de volonté
- 1 paysan vaincu est placé sur la ferme de la case 28.
- le narrateur recule d'une case. Si les soldats-nains ont déjà quitté le jeu, ils ne reviennent pas en jeu.

Après avoir accompli une carte Destin, on révèle la suivante.

Tous les Wardraks et les paysans se déplacent d'une case.

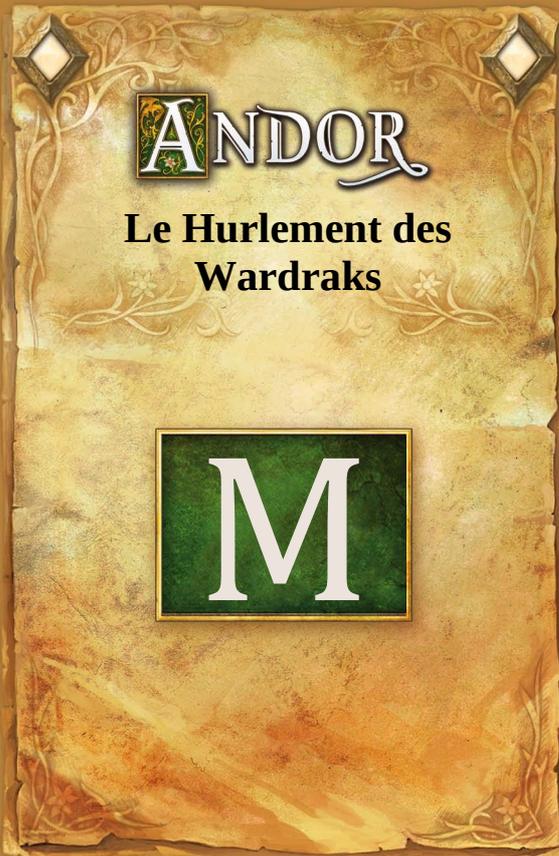


*Au milieu de la nuit, un hurlement retentit dans tout le pays. Les hommes et les animaux furent effrayés. Malgré tout, il y avait toujours de l'espoir à Andor.*

Tous les Wardraks et les paysans se déplacent d'une case.

Tous les puits sont remplis.

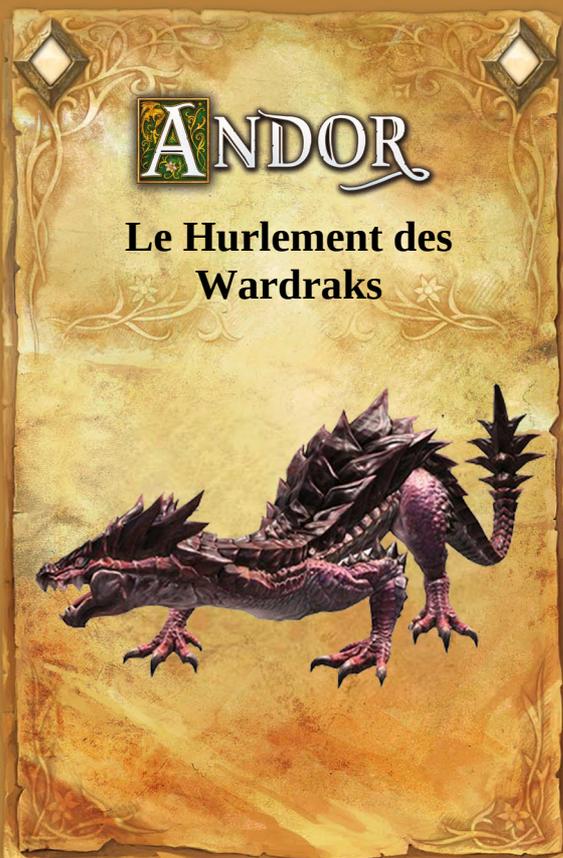
Placez une potion près de l'entrée Nord de la mine, sur la case 64.



*Le soleil se levait. Le calme régnait. Mais on pouvait craindre un événement. A l'aube, Prince Thorald galopa en direction de la Forteresse dans le but de se débarrasser de Varkur une bonne fois pour toute.*

Révélez la première carte Événement de la pile.

Placez Prince Thorald sur la case 83.



- Titre Français : « Le Hurlement des Wardraks ».
- Titre Original : « Das Heulen der Wardraks ».
- Écrite par : Oliver Jockram.
- Traduite par : Thomas Arles
- Mise en page par : Tof58.
- Remise en page par : Gwegan.

• **Difficulté:** Moyenne

• **Résumé :**

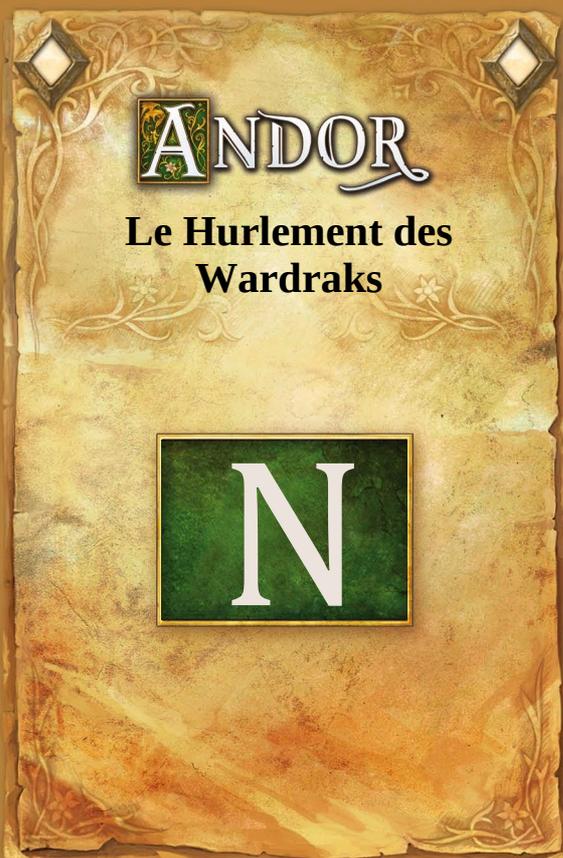
*Les hurlements des Wardraks hypnotisaient les paysans. Varkur et sa magie noire était derrière cela. Les héros devaient intervenir pour contrer les plans du Sombre Mage....*

• **Extension :**

- |                              |            |
|------------------------------|------------|
| - Le Jeu de Base :           | Oui        |
| - Les Nouveaux Héros :       | Compatible |
| - La Légende de Gardétoile : | Non        |
| - Le Voyage vers le Nord :   | Non        |
| - Le Dernier Espoir :        | Non        |

• **Important:**

- Cette légende est jouée au recto du plateau du jeu de base d'Andor.
- Elle se joue entre la 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> Légende.



**Les héros ont gagné la légende si :**

- **Varkur** a été vaincu.
- **Les Paysans** ont été sauvés.
- **Le Château** a été défendu.

*D'un coup violent, les héros firent tomber Varkur de la Forteresse dans les profondeurs. Son corps ne fut jamais retrouvé. Et même si le Sombre Mage put apparemment s'enfuir, sa Forteresse était entre de bonnes mains maintenant. Prince Thorald remercia personnellement tous es héros pour leur courage.*

Par Oliver Jockram, traduit par Thomes Arlés

*Andor.  
royaume et un règne de terreur commença sur  
mener ses plans à bien et s'empara du  
sauver les paysans envoutés, Varkur put  
Malgré tous leur effort, les héros ne purent*

- **Varkur** n'est pas vaincu
- **Les paysans** n'ont pas été sauvés..
- **Le Château** est pris.

**Les héros ont perdu la légende si :**