



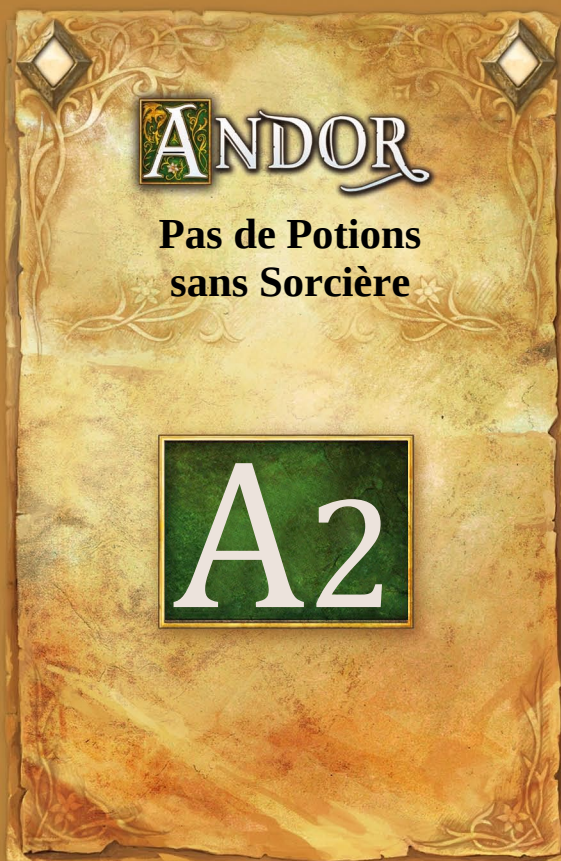
Après de rudes combats entre les Héros et Varkur, la sorcière Reka disparut à travers les Montagnes Grises. Sans elle, les Héros ne pouvaient recourir à aucune potion.

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

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** de la piste des légendes.
- 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 A2



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

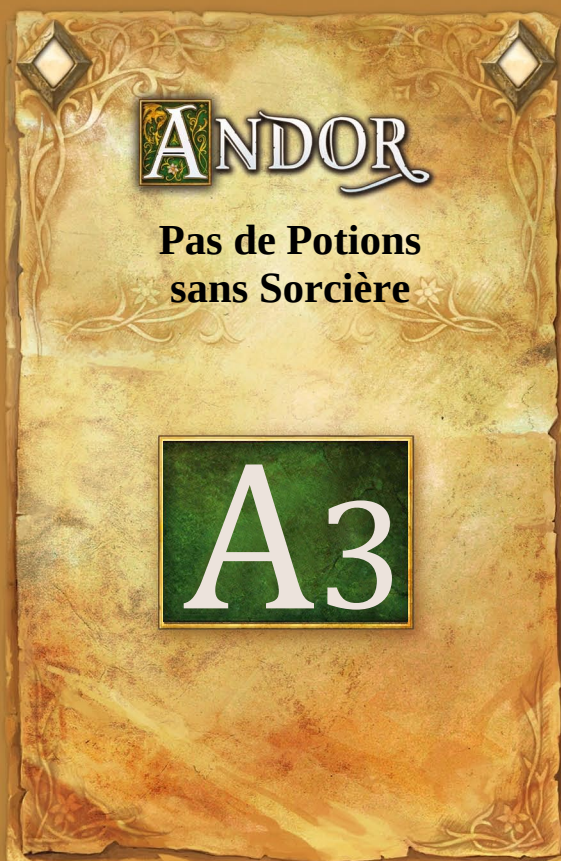
Mission :

- 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.
 - Vous ne déposez **pas** le pion de la sorcière sur la case correspondante.
 - **Lisez maintenant la carte : « Reka est Retrouvée 1 ».**

Lisez maintenant la Carte A3



Mise en place supplémentaire :

- Jetez un dé rouge (10) et un dé de héros (1^{er}) pour déterminer l'emplacement de 5 des 6 pierres runiques et 2 herbes médicinales.

- Chaque Héros jette un dé rouge (10) et un dé de sa couleur (1^{er}), et 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 puits, il ne peut l'activer, acheter quoi que ce soit ou vider le puits tant que sa Pierre du Temps se trouve sur la case Lever du Soleil.

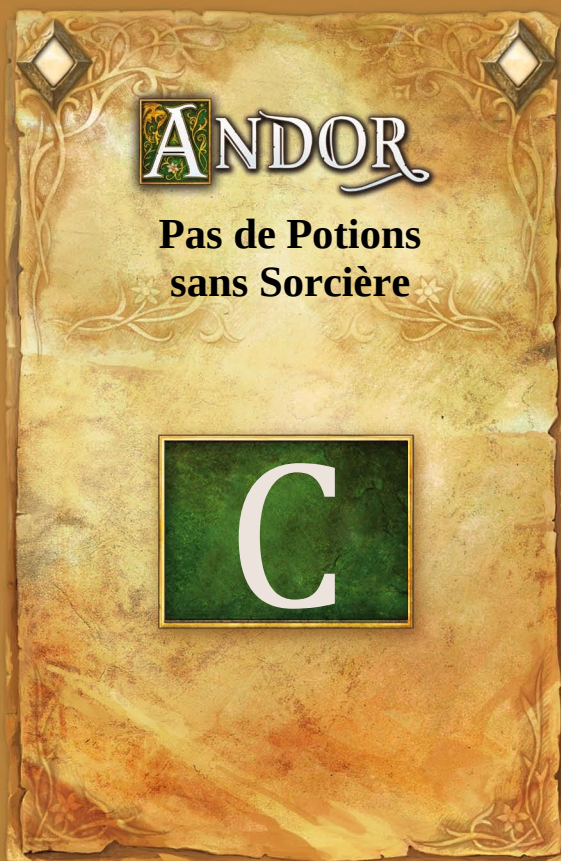
- Chaque héros commence avec 2 points de Force.

- Le groupe de héros se partage :

- 5 pièces d'or.

- 1 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.

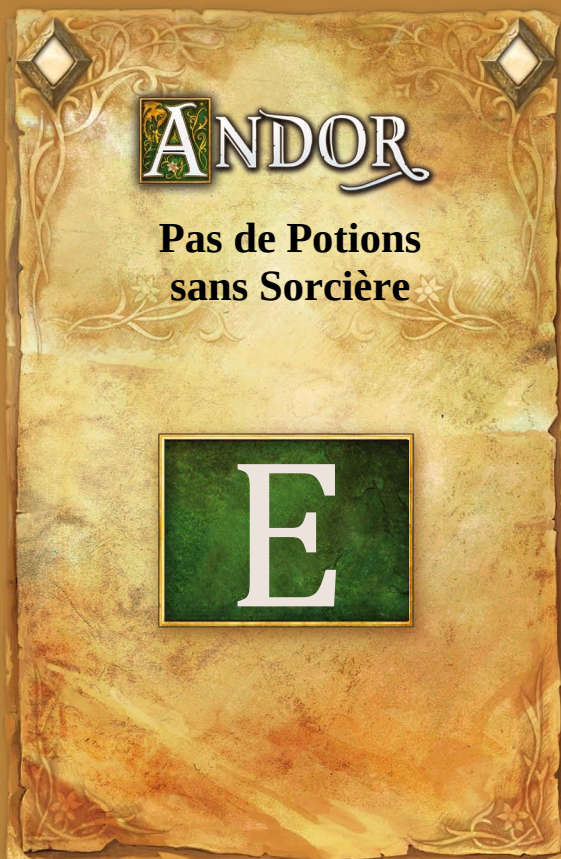
- Chaque héros reçoit au choix :

- 1 point de Force.

- 4 point de Volonté.

- 2 petits objets (à l'exception de la potion de sorcière).

- 1 grand objet.

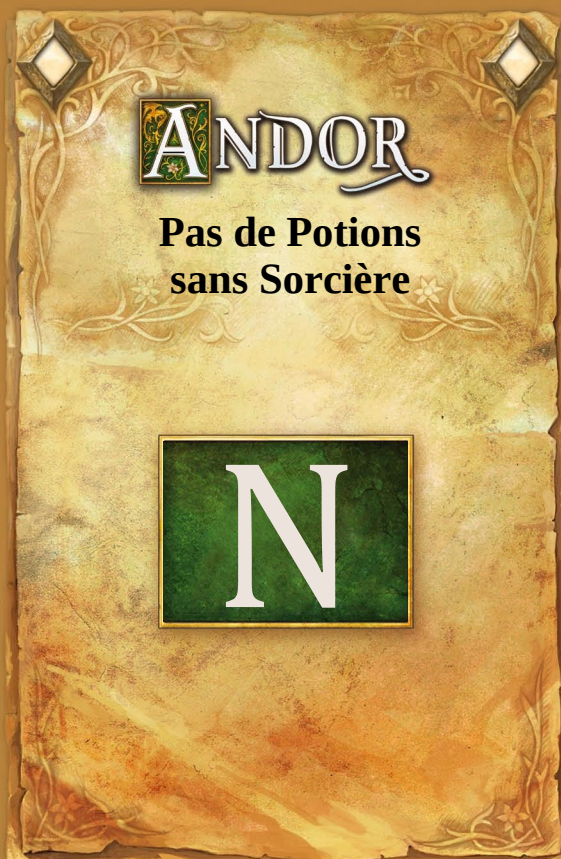


Au loin, on vit une ombre majestueuse. C'était le Prince Thorald qui venait en aide aux Héros dans le but se protéger le Royaume de Chaumebourg. Il arrivait du sud, après avoir séjourné on ne sait trop où...

- Placez le **Prince Thorald** sur la case 37. (il peut être déplacé selon les règles habituelles).

D'autres créatures envahissent le Bois de la Vigilance.

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



Les héros ont gagné la légende si :

- Le **Château** est défendu avec succès.
- **Varkur** et ses acolytes sont vaincu.
- La **Sorcière Reka** est au **Château** (case 0).

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

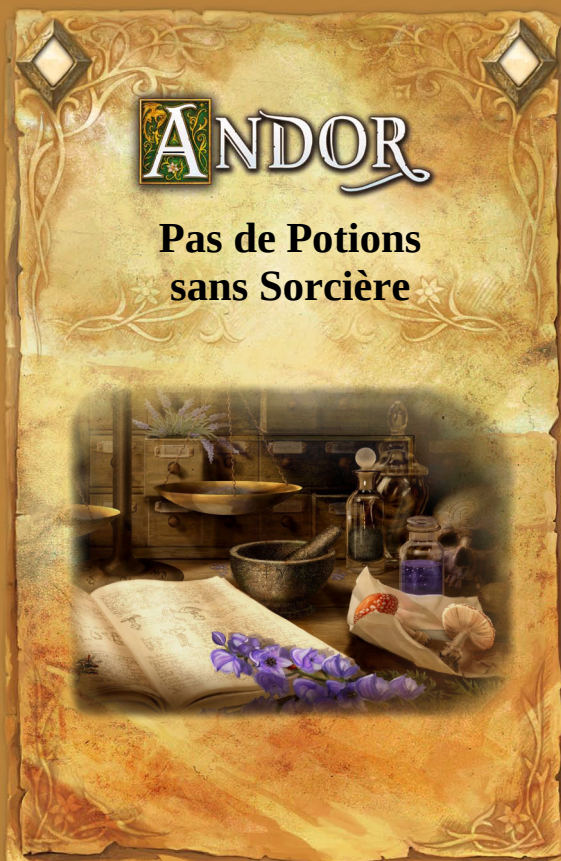
Par franakin74, pour le site Iello.

Malheureusement, Reka n'est pas saine et sauve. Varkur la garde emprisonnée dans sa forteresse. Elle ne pourra plus jamais fournir de potions aux Héros. Le peuple souffrira de son absence.

(case 0).

- Le **Château** est pris.
- **Varkur** et ses acolytes sont vivants.
- La **Sorcière Reka** n'est pas au **Château**.

Les héros ont perdu la légende si :



• Titre Original : « Pas de Potions sans Sorcière ».

• Écrite par : Franakin74.

• Mise en page par : Gwegan.

• Difficulté: ...

• Résumé :

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 et le Sombre Mage allait en profiter...

• 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.



Les héros trouvèrent la Sorcière Reka fut retenu prisonnière du célèbre mage Varkur.

• Placez la **Forteresse** sur la case 83.

Varkur :

• Mettez **Varkur** au sommet de la **Forteresse** avec le pion de la **Sorcière**.

• **Varkur** a les points de **Force** et de **Volonté** en fonction du nombre de héros :

- 2 joueurs : **20** points de **Force** et **11** points 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 deux dés noir, s'il tombe en dessous 7 points de **Volonté**, il perd un dé noir.

Lisez maintenant la carte : « Reka est Retrouvée 3 ».



Varkur n'est malheureusement pas seul, Des acolytes l'accompagnent.

Les Acolytes :

- Placez un **Gor** sur la case 61 et 66.
- Placez un **Skrall** sur la case 64.
- Placez un **Troll** sur la case 65.
- Marquez les d'un jeton **étoile** :
 - Elle ne se déplace pas au lever du soleil,
 - Ne donne pas de récompenses,
 - une fois tuées, elles ne sont pas déplacer sur la case 80. (Le narrateur n'avance pas).
- Pour pouvoir attaquer Varkur, il faut que vous abattiez tous le Acolytes que vous venez de placer.

Lisez maintenant la carte : « Reka est Retrouvée 3 ».



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 la case 61.
- 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.

Mission :

- Vaincre **Varkur** et ses acolytes.
- Ramenez **Reka** au **Château** (elle doit être escorté selon les règles des paysans).
- Dès que **Reka** est au **Château**, le narrateur avance sur la case « N » de la piste des légendes.