



ANDOR

**Varkur,
l'Opportuniste**

A1

Cette Légende comprend 9 cartes :
A1, A2, A3, A4, B, D, G, H, N,
« La Pierre Runique de tous
les Espoirs » 1 et 2

Tandis que les Héros festoyaient pour célébrer la défaite de Tarok le Dragon, le Sombre Mage Varkur saisit l'opportunité de rallier tous les Gors de la contrée à sa cause et les persuada de l'aider à prendre le contrôle de Chaumbourg. Furieux suite à la débâcle de leur Maître monstrueux, les Gors acceptèrent le commandement du Mage avec l'espoir d'assouvir leur désir de vengeance.

- Suivez d'abord les consignes de la carte Installation.
- Les jetons brouillard sont inutiles dans cette légende.
- Préparez et mettez à disposition le matériel suivant :
 - Les cartes légendes « **Varkur, l'Opportuniste** ».
 - Le pion du **Prince Thorald** et du **Sombre Mage**.
 - Tous les pions **Gors** et 2 pions **Troll**.
 - 1 jeton **Herbe Médicinale** de valeur 4.
 - 3 jetons **Paysan**.
 - Mélangez, face cachée, les 6 jetons **Pierres Runiques**.

Mise en place supplémentaire :

- Placez le jeton « N » (côté vert visible) sur :
 - « N » sur la piste des légendes à 2 joueurs.
 - « M » sur la piste des légendes à 3 joueurs.
 - « L » sur la piste des légendes à 4 joueurs.
- Placez un jeton **étoile** sur les lettres **A, B, D, G, et H**.

Dans la nuit qui suivit la victoire des Héros, tous les Gors envahirent le pays d'Andor.

- Placez un **Gor** sur les cases **9, 11, 13, 18, 25, 34, 38, 41, 43, 44, 47, 48, 55, 58, 63, et 64**.

Lisez maintenant la Carte A2



ANDOR

**Varkur,
l'Opportuniste**

A2

Irrités par l'arrogance du nouveau Roi Thorald et des Héros, les Gors attaquaient quiconque se trouvait sur leur chemin. Ils pillèrent l'ensemble des commerces.

Règles Modifiées pour les Créatures :

- Dans cette Légende, si les joueurs croisent la route d'un **Gor**, ils doivent impérativement s'arrêter pour le combattre au prochain tour. Ils ne peuvent donc pas traverser une case occupée par un Gor sans le tuer.
- L'archer peut toujours livrer bataille dans une case adjacente à celle de la créature.
- Si un objet est sur la même case qu'une Créature, il faudra vaincre l'ennemi avant de pouvoir s'en emparer.

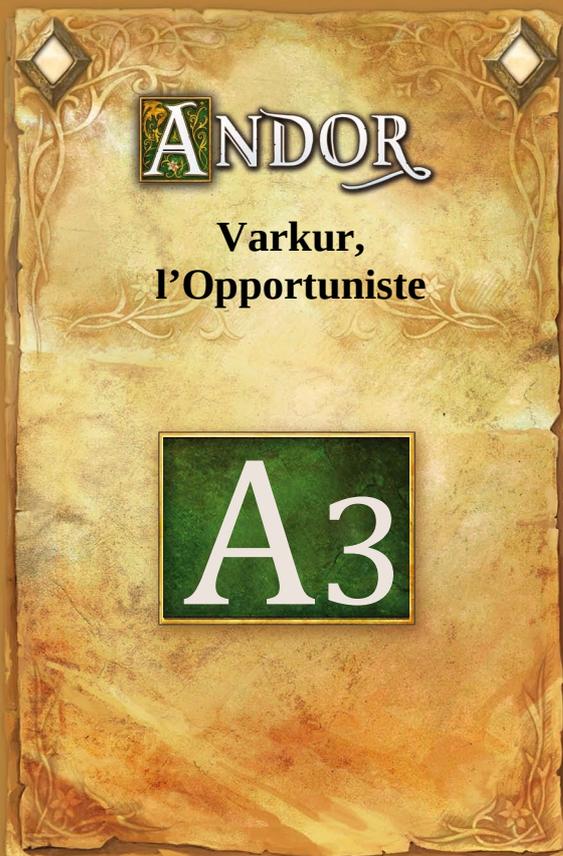
Règles Modifiées pour les Commerçants :

- Tous les commerces ont été saccagés, les Héros ne peuvent acheter aucun objet ni aucun point de force pendant la partie.
- Placez un **X rouge** sur les cases **18, 57, et 71**.
- Les cartes Événements dorées sont jouées sans restriction.

Heureusement, le soir venu, les Héros savaient se dérober au regard assassin des Gors.

- Si un Héros rencontre un Gor à la septième heure ou plus tard dans la journée, il peut choisir de finir sa journée sans se battre. Si le lendemain, après le déplacement des créatures, aucun Gor n'est sur sa case, le combat est évité.

Lisez maintenant la Carte A3



Souhaitant retrouver et chasser la Sorcière Reka, le mage Varkur avait lancé un sortilège pour dissiper le brouillard. Reka, effrayée, s'était enfuie par la mer. Elle avait toutefois caché trois Potions dans le Bois de la Vigilance avant de partir.

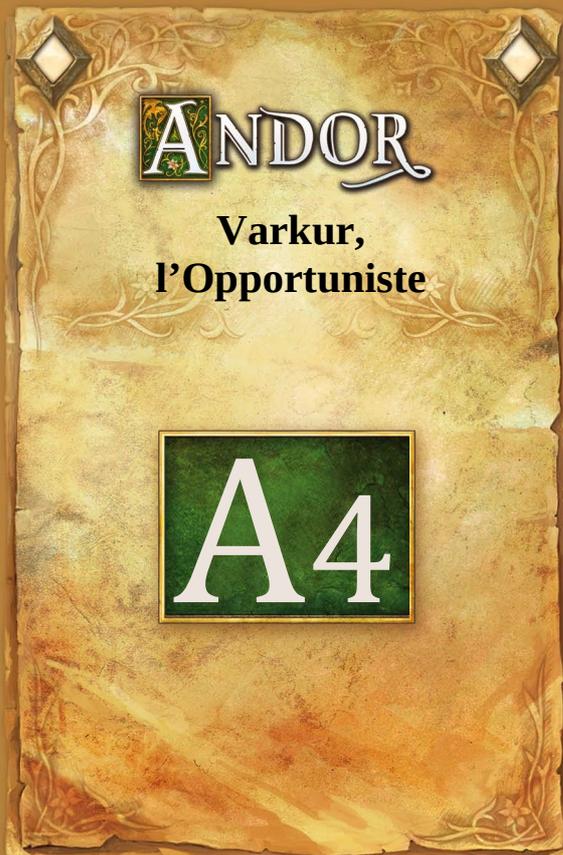
- Posez un **jeton Potion** sur les cases **49, 56, et 60**.

Pendant les festivités, un paysan vint au Château prévenir les Héros que des Gors attaquaient Andor. Ils disaient suivre les ordres du Sombre Mage. Heureusement, Thorald savait qu'il existait une Pierre Runique capable d'amoindrir l'influence de Varkur sur les Gors.

Les Pierres Runiques :

- Retournez un jeton **Pierre Runique** au hasard et mettez-le de côté (hors jeu).
- Seule une Pierre Runique de même couleur permet d'aider les Héros contre Varkur et les Gors.
- Lancez un dé rouge (10) et le dé d'un Héros (unités) pour déterminer la position des 5 autres pierres runiques sur la carte.
- Toutes les Pierres Runiques, y compris celle destinée à aider les Héros contre **Varkur**, peuvent être utilisées pour recevoir un **dé noir**.

Lisez maintenant la Carte A4



Missions :

- Les Héros doivent défendre le **Château** contre les créatures.
- Les Héros doivent retrouver la **Pierre Runique** de la bonne couleur. Dès que cela est fait : **Lisez maintenant la carte « La Pierre Runique de Tous les Espoirs ».**

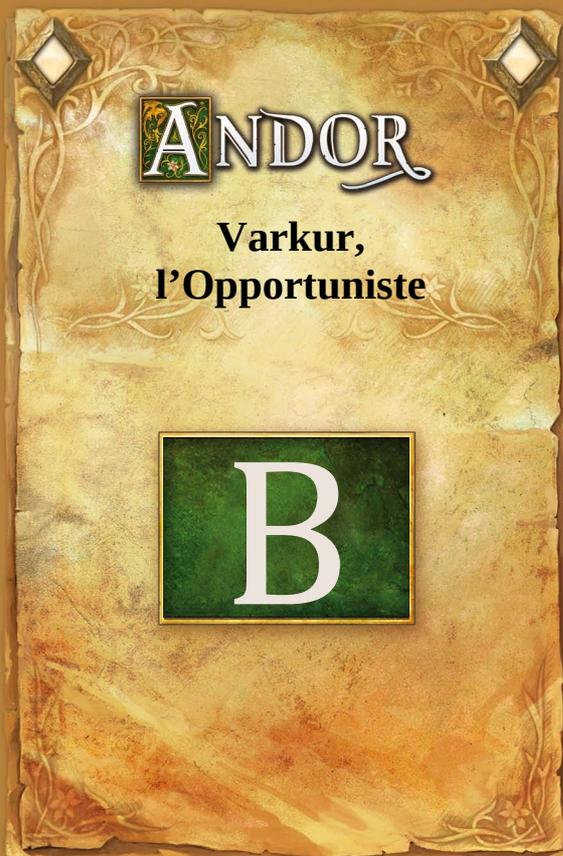
Les Héros décidèrent de partir trouver la Pierre Runique qui permettrait de défendre Chaumebourg contre le Sombre Mage.

Le Roi Thorald indiqua au paysan porteur des terribles nouvelles qu'il pouvait rester à l'abri dans le Château.

- Placez vos Héros et le pion **Prince Thorald** dans le **Château**, à la case **0**.
- Placez un pion **Paysan** dans le **Château**, et retournez-le du côté **bouclier doré**. Il vous rapporte une case Défense supplémentaire.

Le Roi Thorald servit un breuvage fortifiant aux Héros avant leur départ.

- Chaque Héros commence avec :
 - 3 points de **Force**.
 - 7 points de **Volonté**.
- **Le Héros au rang le plus bas commence.**

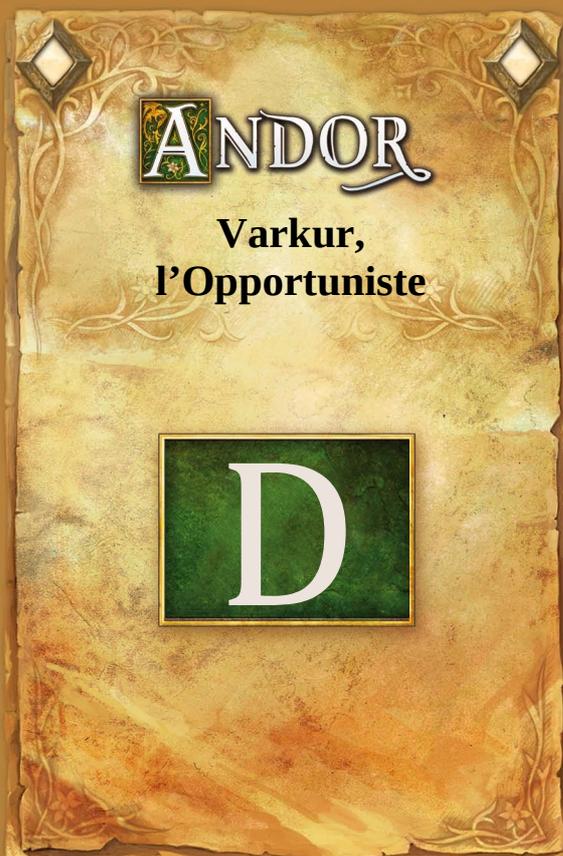


Apprenant que les Héros étaient partis du Château pour saper ses projets, le Sombre Mage lança un sort qui devait augmenter la force de ses guerriers. Comme la région d'Andor devenait de plus en plus dangereuse, les Héros, souhaitant éviter toute nouvelle catastrophe, demandèrent au Roi Thorald de s'enfermer dans le Château et de ne plus combattre. Ce dernier mit tout de même à la disposition des Héros du matériel précieux.

- Désormais, tous les **Gors** utilisent un **dé noir** pendant les combats.
- Le **Roi Thorald** ne peut plus aider nos Héros : - S'il est au **Château**, il y reste et ne rapporte plus 4 points de force supplémentaires.
- S'il n'est pas dans le **Château**, il y est immédiatement remplacé et ne participe plus aux combats.
- Sur la case **0**, sont posés :
 - **2** gourdes,
 - **1** bouclier,
 - **1** un heaume.

De l'herbe médicinale avait poussé à l'endroit où le vieux roi Brandur était enterré.

- Lancez un dé rouge (10) et le dé d'un Héros (unités) pour déterminer la position du jeton Herbes Médicinales.

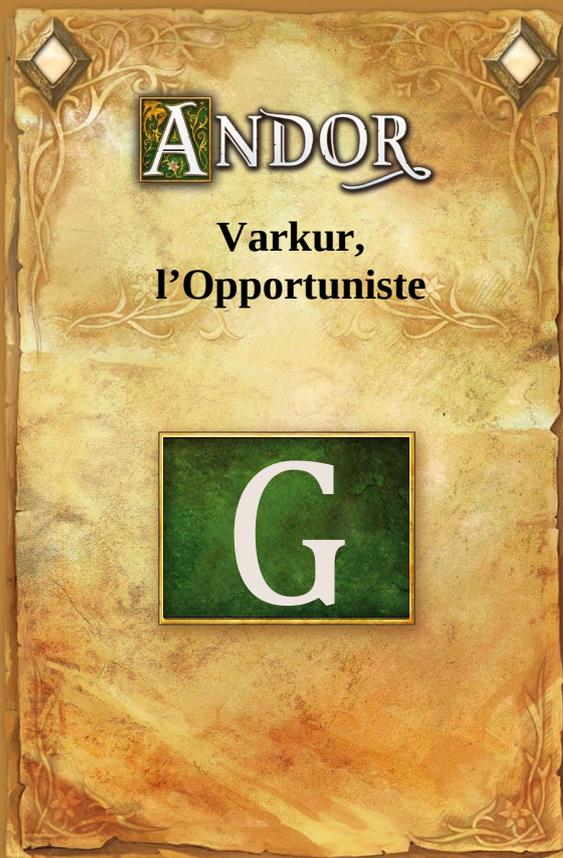


Les Héros sentaient que Varkur préparait son arrivée, et qu'il ne tarderait pas à envoyer de nouveaux combattants. Les Gors massacraient la population, mais certains paysans étaient parvenus à se réfugier dans des lieux temporairement protégés. Les Aventuriers savaient qu'il serait utile de les escorter au Château en vue de la terrible bataille qui se préparait. Ils sauveraient ainsi des vies, et peut-être même Chaumebourg.

- Installez un jeton **paysan** sur les cases **49** et **61**.

Les Gors les plus déterminés avançaient très rapidement.

- Avancez d'une case le **Gor** le plus proche du **Château** parmi les Gors qui se trouvent sur les places **12** à **25**.

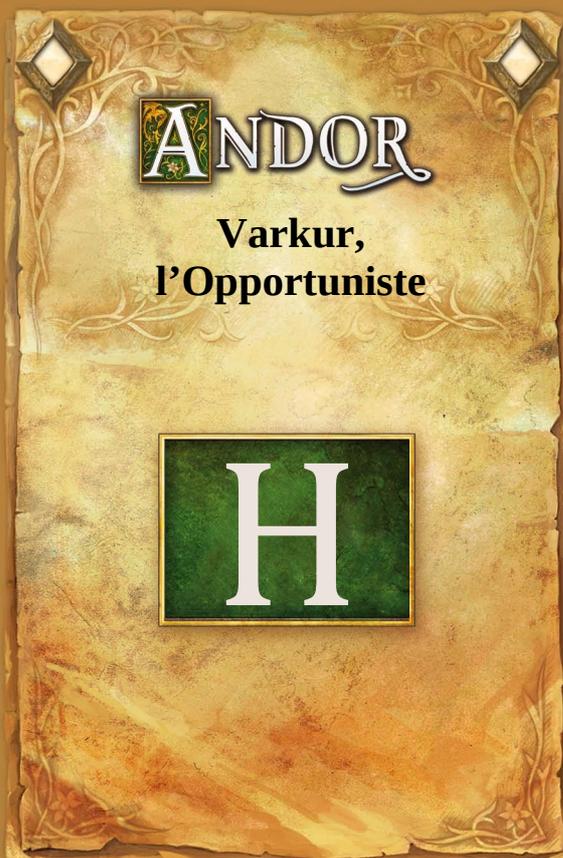


Ivre de pouvoir, Varkur ressuscitait les créatures mortes au combat !

- Si vous avez tué **5** créatures ou **plus**, vous remplacez un **Gor** sur les cases **8**, et **21**.
- Si vous avez tué entre **3** et **5** créatures, vous remplacez un **Gor** sur les cases **8**, **10** et **21**.
- Si vous avez tué **moins** de **3** créatures, vous ne remplacez **aucun Gor** sur le plateau de jeu.

Alertés par le chaos ambiant, des Trolls espéraient bien participer à la déchéance de Chaumebourg et de son nouveau Roi. Ils se dirigeaient en direction du Château.

- Placez un **Troll** aux cases **33** et **37** :
 - Ils utilisent les dés habituels pendant les combats.
 - N'étant pas des envoyés de **Varkur**, les Trolls ne provoquent pas les combats. Les Héros choisissent de les attaquer ou non.



Ayant appris que les Héros savaient pour le pouvoir de la Pierre Runique, Varkur décida d'intervenir lui-même pour tuer le Roi Thorald et lui voler le pouvoir. Il était déjà tout près du Château !

- Placez le pion **Sombre Mage** sur la case **29**.
- Les Héros ne peuvent pas le battre tant qu'ils n'ont pas retrouvé la **Pierre Runique** de la bonne couleur.
- À chaque lever de soleil, **Varkur** avance d'une case.

Missions :

- Les Héros doivent défendre le **Château** contre les créatures qui veulent l'envahir.
- Les Héros doivent retrouver « **La Pierre Runique de Tous les espoirs** » avant que le **Sombre Mage** ait rejoint le **Château**. S'il rejoint la case 0, la Légende est perdue.
- Les Héros doivent vaincre **Varkur**.

Combat contre Varkur :

- Le **Sombre Mage** possède :
 - **20** points de **Force** contre **2** joueurs,
 - **30** points de **Force** contre **3** joueurs,
 - **40** points de **Force** contre **4** joueurs.
- Il possède **6** points de **Volonté**.
- Il se bat avec un **dé noir**.
- Quand les Héros gagnent un tour de combat, la valeur des dégâts infligés est **divisée** par **2**. Si la valeur obtenue n'est pas un nombre entier, on arrondit toujours au nombre entier inférieur.
- Attention, quand **Varkur** l'emporte, la valeur des dégâts est **multipliée** par **2** !



ANDOR

**Varkur,
l'Opportuniste**

**La Pierre Runique
de tous les Espoirs**

Les Héros trouvèrent enfin la Pierre Runique tant recherchée. Elle brillait d'un éclat tout particulier et semblait receler des pouvoirs incroyables. Une légende expliquait en effet que la Pierre Runique de tous les espoirs apaisait la colère des Gors.

- La **Pierre Runique de tous les Espoirs** permet à deux Héros (choisis par les joueurs) de traverser les cases sur lesquelles se trouve un **Gor** sans avoir à le combattre.
- En revanche, si le Héros décide de s'arrêter sur cette case (pour y prendre un objet par exemple), le combat au tour suivant reste inévitable.

- Si Varkur n'est pas présent sur le plateau, ne lisez pas la suite de la carte.
- Si Varkur est présent sur le plateau : lisez maintenant la suite de la carte :

Le Roi Thorald, qui avait des messagers dans tout le Royaume d'Andor, apprit la bonne nouvelle. Faisant fi des recommandations des Héros, il décida de reprendre les armes, et de défendre Chaumebourg aux côtés des courageux aventuriers.

- Les joueurs peuvent à nouveau utiliser le pion **Prince Thorald** lors des combats, dans les conditions habituelles.
- Le **Prince Thorald** peut maintenant être déplacé à partir de la case **0**.



ANDOR

**Varkur,
l'Opportuniste**

Les héros ont gagné la légende si :

- Le **Château** est défendu avec succès.
- **Varkur** est vaincu.
- La **Pierre Runique de Tous les Espoirs** a été retrouvée.

Les Héros avaient une fois de plus sauvé Andor face à la perfidie de Varkur qui partit se cacher dans les montagnes Grises. Si le calme était revenu, en revanche, personne n'avait de nouvelle de la Sorcière Reka, partie par les mers.

Par Jolk, sur trictrac.net.

Les Gors envahirent Andor semant mort et destruction lors de leur passage. Varkur se fit proclamer roi, et prit le pouvoir et lança sans attendre une traque contre les Héros.

La Pierre Runique de Tous les Espoirs n'a pas été retrouvée avant que le narrateur ait atteint « N » sur la piste des légendes.

• Le Château est pris.

• Varkur est vivant.

• La Pierre Runique de Tous les Espoirs n'a pas été

Les héros ont perdu la légende si :