Michael Menzel

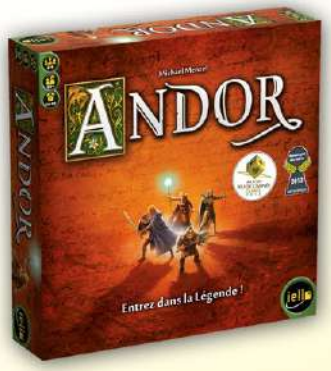
ANDOR

Légende solo bonus : LA TRAQUE

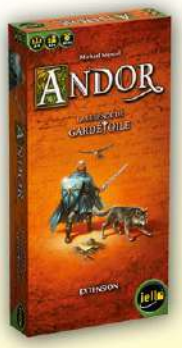
Pour jouer à cette Légende, vous devez disposer du jeu de base “Andor”, de l'extension “La Légende de Gardétoile” et du Héros supplémentaire “Orfen, le Guerrier-Loup des Hautes Montagnes”.

Téléchargez gratuitement la fiche de d’Orfen & Marfa sur **andor.iello.fr**.

+



+



Cette Légende est une Légende solo **spécialement conçue pour les Héros Orfen et Marfa, Guerriers-Loups des Hautes Montagnes.**

D'étranges événements se déroulaient à Andor…

Pendant le prestigieux voyage des Héros vers le Nord, la paix régnait dans le Royaume. C'est une période que, plus tard, les bardes surnommèrent “La Paix du Roi”, bien que le Roi Thorald, qui vivait dans l'ombre de son père, l'admirable Brandur, n'y ait pas vraiment contribué. Il avait alors nommé le fourbe Kenn Dorr comme conseiller. Ce choix devait se révéler fatal pour le Royaume.

À cette époque, tandis que les Héros atteignaient le lointain pays d'Hadria, des bruits couraient au sujet de la disparition de paysans et de pêcheurs. À Chaumebourg et dans tout le Royaume, on accusa les Loups. Ken Dorr poussa alors le jeune roi à traquer et à tuer les bêtes. Thorald, qui rêvait de grands exploits, accepta. Ken Dorr, en tant que gouverneur, resta quant à lui dans la Salle du Trône.

*Quand le Roi Thorald quitta Chaumebourg accompagné d'une petite escorte de cavaliers, Orfen le Guerrier-Loup décida de trouver les vrais coupables et de **prouver ainsi l'innocence des Loups**.*

ANDOR

ANDOR

La Traque

A1

Cette Légende comprend les cartes A1, A2, A3, A4, N, “Événements”, “Sous l’Arbre des Chants”, “Dans le vieux Donjon”, “À la Taverne”, “Dans la Mine” et “La Folie du Roi”.

Suivez les consignes de la carte Installation en tenant compte des modifications suivantes :
Dans cette Légende, le **jeton Brouillard** avec le symbole Sorcière doit être retiré du jeu. Répartissez les jetons Brouillard sur les cases comportant un cercle ; seule la case 8 reste libre. Vous n’avez pas besoin des cartes Événement.

- Placez le jeton N, côté vert visible, sur la case **L** de la Piste des Légendes.
- Placez la Tour sur la case 17 et posez **un jeton Étoile** dessus.
- Placez **un jeton Étoile** sur les cases 57, 71 et 72.
- Préparez les 4 cartes Indice “Sous l’Arbre des Chants”, “Dans le vieux Donjon”, “À la Taverne” et “Dans la Mine” à côté du plateau.
- Préparez également la carte “Événements” et la carte “La Folie du Roi”.
- Placez le Roi Thorald sur la case 6.

Remarque : on ne peut pas déplacer ou faire combattre Thorald, comme d'habitude.

- Déterminez la position de 2 Herbes Médicinales et de 5 des 6 Pierres Runiques avec un dé rouge (chiffre des dizaines) et un dé de Héros (chiffre des unités).

IMPORTANT : dans cette Légende, Orfen doit obtenir **2 Pierres Runiques de même couleur** (au lieu de 3 différentes) pour pouvoir utiliser le dé noir à la place du sien.

Lisez maintenant la carte Légende A2. →

ANDOR

La Traque

A2

Matériel issu de l'extension **“La Légende de Gardétoile”** :
- Posez près du plateau la Torche, la Flûte, 3 Loups, le symbole Loup et le Marqueur rouge.

Au loin, Orfen entendit sonner les cors de chasse du Roi. Ce dernier avait lancé la grande Traque des Loups.

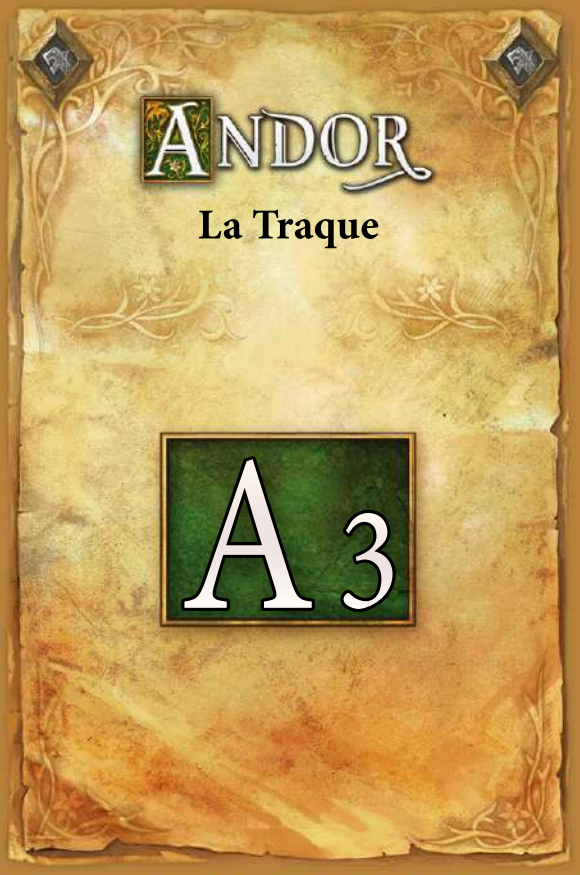
Pour déterminer la position du premier Loup gris, lancez le dé rouge et ajoutez **40** au résultat obtenu. Pour le second Loup, relancez le dé et ajoutez cette fois **50**. Placez le Loup noir sur **la case 70**.
IMPORTANT: Dans cette Légende, les Loups ne peuvent pas se déplacer (contrairement aux règles de l'extension “La Légende de Gardétoile”). Il n'est pas possible de les dompter, et donc de les bouger.

Orfen était convaincu que ce n'était pas les Loups qui avaient tué les Paysans et il soupçonnait plutôt les Trolls d'être à l'origine de ces attaques. Autrefois, ils avaient déjà tué son grand amour de jeunesse. Orfen cherchait désormais à savoir où des Créatures avaient été aperçues dernièrement dans le pays. C'était la seule manière de détourner le Roi de sa folie et ainsi sauver les Loups.

Dès qu'Orfen se trouve sur une case avec une Étoile, activez la carte Indice correspondante. Vous apprendrez notamment où se trouvent les dernières Créatures aperçues dans le Royaume.

Lisez maintenant le carte Légende A3. →

ANDOR



Ken Dorr avait grandement incité Thorald à mener cette chasse aux Loups.

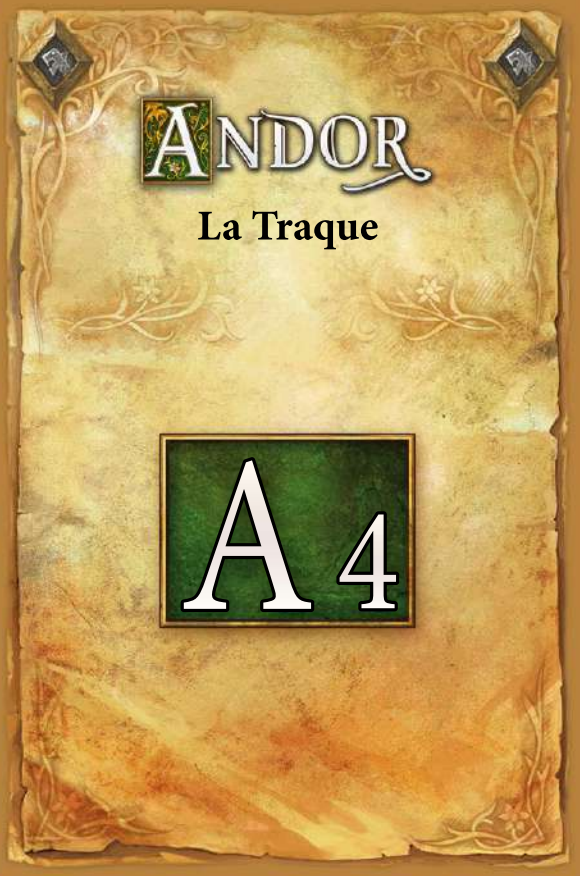
• Découvrez maintenant la carte “La Folie du Roi”. Placez le symbole Loup sur la première case (en haut de la carte puis lisez le texte correspondant.
• Posez ensuite le marqueur rouge sous le Narrateur.

Lorsque le Narrateur est déplacé, le Roi Thorald se déplace également, toujours en direction **du Loup** situé sur la case avec **le plus petit numéro**.
S'il atteint une case avec un Loup, Thorald s'arrête (sans aller au bout de son déplacement) et le Loup est retiré du jeu. Par ailleurs, le symbole Loup sur la carte “La Folie du Roi” est déplacé d'une case vers le bas. Lisez alors le texte associé à cette nouvelle case.
À présent, Thorald se déplace plus rapidement.
Lorsque Thorald atteint la case du Loup noir, la Légende est immédiatement perdue.

But de la Légende :
Orfen doit vaincre 3 Trolls avant que le Narrateur n'ait atteint le jeton N. Dès qu'Orfen se trouve **sur la même case que le Roi après sa victoire contre le troisième Troll**, le Narrateur est immédiatement placé sur le jeton N.

Déterminez maintenant la position d'Orfen à l'aide d'un dé noir :
6 = case 9, 8 = case 30, 10 = case 37, 12 = case 60

Lisez maintenant la carte Légende A4. →



Lorsqu’Orfen et un Loup se trouvent ensemble sur la même case qu’une Créature, le Loup combat aux côtés du Héros. Le Loup lui donne alors un nombre de Points de Force supplémentaires équivalent à celui qui figure sur **sa Piste des Points de Force**.

Événements :
• Placez la carte “Événements” face visible à côté du plateau. Lorsqu’un Événement doit être effectué au Lever du Soleil ou à cause d’un jeton Brouillard, lancez le dé rouge et lisez l’Événement correspondant au résultat obtenu.

Déplacement des Créatures :
Dès que les Créatures sont en jeu, celles-ci ne se déplacent pas dans le sens des flèches comme d’habitude, mais vers la case voisine dont **le numéro est le plus grand**. Si une Créature ne peut pas atteindre un numéro plus grand que celui sur lequel elle se trouve actuellement, elle ne bouge pas. L’ordre dans lequel les Créatures se déplacent reste inchangé. Comme toujours, c’est celle qui se trouve sur la case avec le plus petit numéro qui commence. Les Loups et les Créatures présents sur la même case s’ignorent.

Équipement :
Orfen commence avec 2 Points de Force et 3 Pièces d’Or.

Le vent du Nord soufflait. Orfen plissa les yeux. Où devait-il aller maintenant ? Qui pourrait lui indiquer où se trouvaient les dernières Créatures ?

Votre aventure commence !

ANDOR

ANDOR

La Traque

Événements

Lorsqu'un Événement doit être appliqué au Lever du Soleil, ou à cause d'un jeton Brouillard, lancez le dé.

Ken Dorr, le gouverneur du Roi, mit en place un impôt.
Si vous avez **actuellement** 3 Pièces d'Or ou plus, perdez-en 1.

Les clients de la Taverne vous vinrent en aide.
Si vous avez **actuellement** 1 Pièce d'Or ou moins, placez l'Objet de votre choix (sauf la Potion de la Sorcière) sur la case 72.

Les forces de la Nature semblaient être de votre côté !
Déplacez une Herbe Médicinale du plateau sur la case de votre choix. S'il n'y en a plus sur le plateau, il ne se passe rien.

Les Créatures étaient imprévisibles.
Vous **pouvez** choisir une Créature du plateau et relancer les dés afin de la déplacer vers une nouvelle case. S'il n'y a pas de Créature sur le plateau, rien ne se passe.

Des pluies torrentielles entravèrent votre progression.
Perdez 3 Points de Volonté.

Ken Dorr, le gouverneur du Roi, étendit son influence maléfique.
Si vous vous trouvez actuellement sur une case entre 0 et 23, perdez 1 Point de Force.

ANDOR

La Traque

N

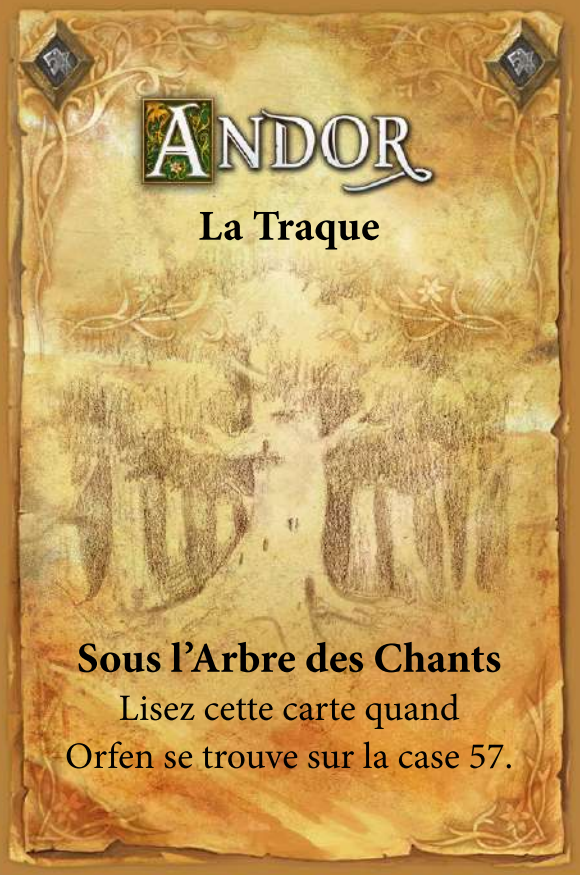
La Légende se termine **bien**, si...
... vous avez vaincu 3 Trolls **et**...
... Orfen se trouve sur la même case que le Roi Thorald.

Orfen rejoignit Thorald, mais avant même qu'il ait pu lui dire que les Loups n'étaient pas les seuls coupables possibles car il restait des Créatures dans le Royaume, il vit le Roi chanceler avant de finalement tomber de sa selle. Orfen se jeta sur lui mais il était trop tard. Thorald était mort. Son escorte avait disparu et Orfen ne parvint pas à trouver d'explication.

Un grand calme régnait autour d'eux. Le pauvre Thorald gisait là, paisible. C'est cette expression de grande quiétude sur son visage qui avait inspiré les bardes quand, plus tard, ils nommèrent cette période "La Paix du Roi". Thorald avait enfin trouvé la Paix.

Quelques instants plus tard, Orfen perçut un lointain grondement qui petit à petit s'amplifia. Ce qu'il vit alors le pétrifia...

La Légende se termine **mal**, si...
... vous n'as pas vaincu 3 Trolls, **ou**...
... Orfen n'est pas sur la même case que le Roi Thorald.



Orfen appréciait le calme des bois. Il inspira profondément : le parfum du feuillage mêlé à celui du feu de bois emplissait l'air.

• Orfen reçoit immédiatement **1 Point de Force**.

Il rencontra ensuite Melkart, le Grand Prêtre. Melkart avait en effet connaissance d'un petit nombre de Créatures dans le Royaume.

Avec un dé rouge (dizaines) et un dé de Héros (unités), déterminez la position d'**un Skral**, puis celle d'**un Troll**.
IMPORTANT : Si une Créature doit être placée sur une case déjà occupée par une autre Créature, relancez les dés. Cette règle spéciale n'est valable que dans ce cas précis.
Rappel : Les Créatures ne se déplacent pas dans le sens des flèches, mais vers la case voisine dont le numéro est le plus élevé (voir carte A4).

*Melkart était inquiet au sujet de la vieille Reka. Elle demeurait introuvable. Quelque chose ne tournait pas rond. Au bord du fleuve, l'un des Gardiens avait découvert un morceau de lin qui pouvait peut-être les conduire à elle : **"Narne imo Vipera"** était inscrit dessus. "C'est une langue ancienne, dit Melkart. Cela signifie : les eaux de la Narne sont semblables à un serpent".*
Orfen haussa les épaules d'un air interrogatif.
*"Je n'en comprends pas le sens non plus. Mais ce dont je suis certain, c'est que la grande **Epopée d'Andor** ne pourra continuer que lorsque Reka sera retrouvée."*

Orfen fut reçu par le Prince Krahm. Après le grand combat de Cavern, les Nains gardaient bien à l'œil les dernières Créatures présentes dans le pays.

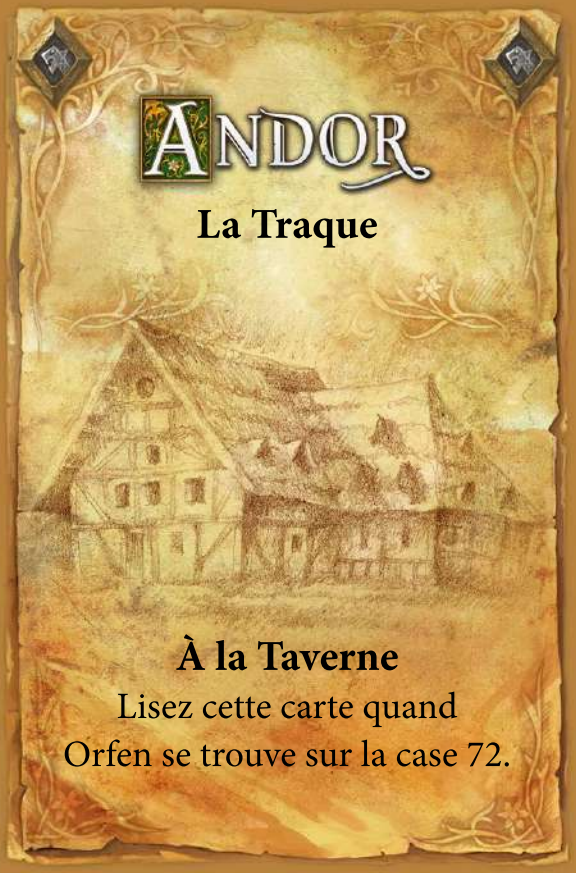
Avec un dé rouge (dizaines) et un dé de Héros (unités), déterminez la position d'**un Gor**, puis celle d'**un Troll**.
IMPORTANT : Si une Créature doit être placée sur une case déjà occupée par une autre Créature, relancez les dés. Cette règle spéciale n'est valable que dans ce cas précis.
Rappel : Les Créatures ne se déplacent pas dans le sens des flèches, mais vers la case voisine dont le numéro est le plus élevé (voir carte A4).

Kram remit alors au Guerrier-Loup une Torche magique. "Tiens. Avec cette Torche, tu pourras tromper les Créatures, mon ami."

• Placez l'ojet Torche sur la case 71. Orfen **peut** la ramasser.

La Torche de Cavern (1 fois par journée) :
Quand Orfen se trouve sur la même case qu'une Créature, il peut utiliser la Torche pour la déplacer sur la case voisine de son choix. Cette case doit toutefois être libre, c'est-à-dire qu'aucune autre Créature ne doit déjà s'y trouver. La Torche est ensuite retournée jusqu'au prochain Lever du soleil. La Torche ne peut **pas** être utilisée pour déplacer des Loups.

ANDOR



Orfen pénétra dans la grande salle de la Taverne. De nombreux visages lui étaient familiers et il était heureux de les revoir. Cet endroit était de loin celui qu'il préférait dans tout le Royaume d'Andor.
Les fidèles clients de la Taverne avaient plein de choses à lui raconter et certains savaient où se cachaient encore certaines Créatures.

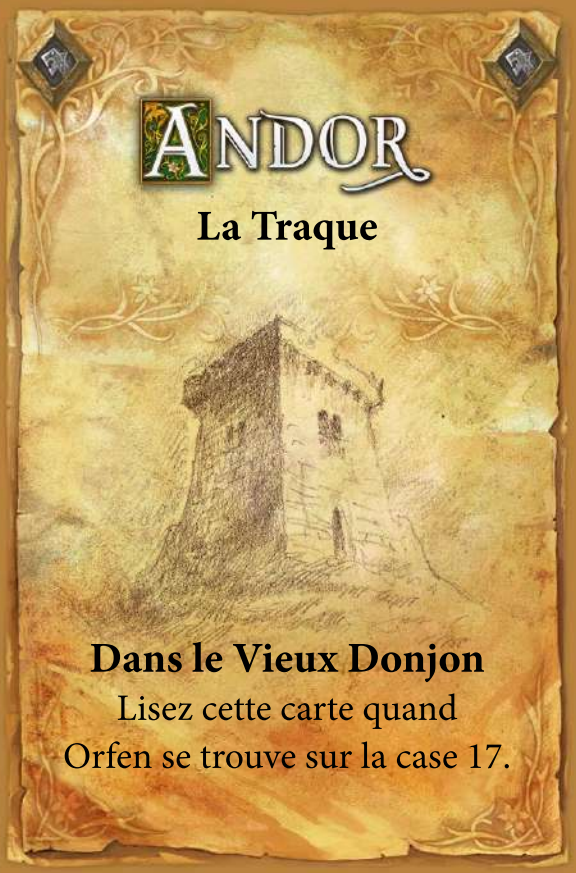
Avec un dé rouge (dizaines) et un dé de Héros (unités), déterminez la position d'**un Gor**, puis celle d'**un Troll**.
IMPORTANT : Si une Créature doit être placée sur une case déjà occupée par une autre Créature, relancez les dés. Cette règle spéciale n'est valable que dans ce cas précis.
Rappel : Les Créatures ne se déplacent pas dans le sens des flèches, mais vers la case voisine dont le numéro est le plus élevé (voir carte A4).

Gilda, la Tavernière, embrassa Orfen pour le saluer. Elle lui remit ensuite la Flûte d'Andor.

• Placez l'objet Flûte sur la case 72. Orfen **peut** la ramasser.

IMPORTANT : Dans cette Légende, la Flûte a un pouvoir différent de celui décrit dans les règles.

La Flûte d'Andor (1 fois par journée) :
Si Orfen est à 2 cases ou moins d'un Loup et qu'il utilise la Flûte, le Loup est immédiatement déplacé sur la case d'Orfen. La Flûte est ensuite retournée jusqu'au prochain Lever du soleil. **Il ne peut jamais y avoir plus d'un Loup sur une même case.**



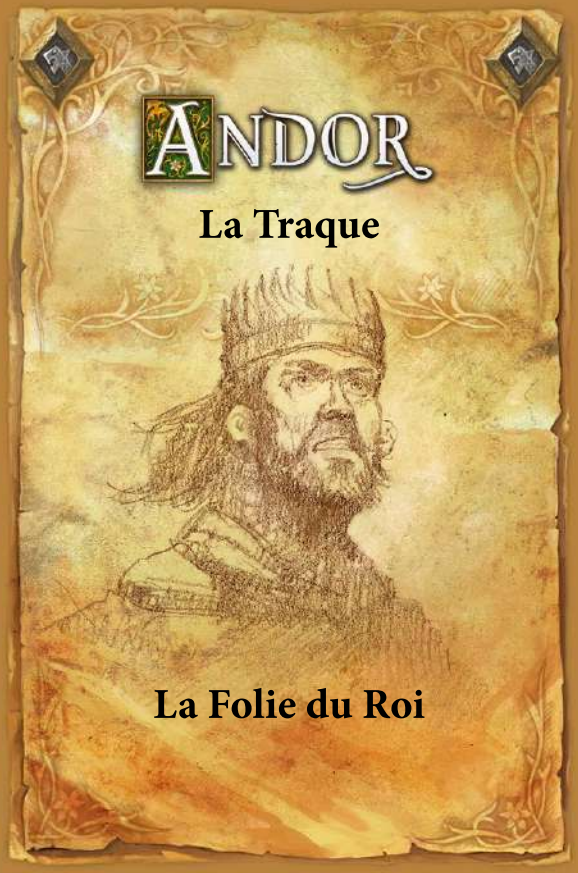
Orfen grimpa sur le vieux Donjon. La paroi s'effritait sous le poids du grand guerrier. Une fois arrivé au sommet, il scruta l'horizon. Et de là en effet, il put apercevoir des Créatures !

Avec un dé rouge (dizaines) et un dé de Héros (unités), déterminez la position d'**un Skral**, puis celle d'**un Troll**.
IMPORTANT : Si une Créature doit être placée sur une case déjà occupée par une autre Créature, relancez les dés. Cette règle spéciale n'est valable que dans ce cas précis.
Rappel : Les Créatures ne se déplacent pas dans le sens des flèches, mais vers la case voisine dont le numéro est le plus élevé (voir carte A4).

En fouillant un peu, Orfen trouva un Arc, dissimulé dans une niche sous le toit. Il pouvait sans doute lui rendre de grands services.

• Placez l'objet Arc sur la case 17. Orfen **peut** le ramasser.

Le Vieux Donjon :
Tant qu'il se trouve au sommet du Vieux Donjon, Orfen a 2 Points de Force supplémentaires. De cette case et avec l'Arc, Orfen peut combattre des Créatures présentes sur les cases voisines. Les 2 Points de Force supplémentaires sont alors pris en compte pour ces combats.



Le doute rongeait le jeune Roi. Son père avait aimé les Loups de ce pays. Lui devait-il maintenant les tuer ?

Lorsque le Narrateur se déplace, Thorald avance de **2 cases** en direction du Loup sur la case avec le plus petit numéro.

Avant que Thorald ne l'abatte, le Loup parvint à le blesser. "Sale bête !", jura le Roi.

Lorsque le Narrateur se déplace, Thorald avance de **3 cases** en direction du Loup sur la case avec le plus petit numéro.

Enivré par sa victoire sur le Loup suivant, Thorald perdit la raison et bascula dans une sorte de folie sanguinaire !

Lorsque le Narrateur se déplace, Thorald avance de **4 cases** en direction du Loup sur la case avec le plus petit numéro.

FAQ
Légende solo bonus : **La Traque**

Les Créatures et les Loups peuvent-ils se retrouver ensemble sur la même case ?
Oui, les Créatures ignorent les Loups et inversement. Un Loup n'a pas d'influence sur le déplacement d'une Créature.

Si on souhaite utiliser l'arc pour attaquer une Créature depuis une case voisine tout en profitant de l'aide d'un Loup, où doit se trouver ce dernier ? Sur la d'Orfen ou sur celle de la Créature ?
Dans ce cas, le Loup doit se trouver sur la même case que la Créature.

Grâce à sa Capacité spéciale et aux Loups, Orfen peut obtenir un grand nombre de Points de Force, notamment contre les Trolls. Comment cela se passe-t-il exactement ?
Voici deux exemples :
Exemple 1: Orfen a 4 Points de Force. Il est sur la case 53, où se trouvent également un Loup et un Skrall. Orfen a alors les Points de Force suivants : il a lui-même 4 Points de Force sur sa Fiche de Héros, mais comme il se trouve sur la case 53, c'est le "5" des dizaines qui est pris en compte. Par ailleurs, le Loup lui donne un nombre de Points de Force équivalent à celui qui figure sur sa Piste de Points de Force, soit 4. Orfen a donc 5+4=9 Points de Force au total pour ce combat.
Exemple 2: Orfen a 3 Points de Force. Il est sur la case 62, où se trouvent également un Loup et un Troll. Orfen a donc les Points de Force suivants : il a lui-même 3 Points de Force sur sa Fiche de Héros. Contre un Troll, il en reçoit un certain nombre supplémentaire en fonction du numéro de sa case, soit 6 dans le cas présent (chiffre des dizaines de la case 62). Par ailleurs, le Loup lui donne un nombre de Points de Force équivalent à celui qui figure sur sa Fiche de Héros, soit 3. Orfen a donc 3+6+3=12 Points de Force.

À quel moment précis les Objets comme la Flûte ou la Torche sont-ils régénérés ? À partir de quand puis-je les réutiliser ?
Ils sont régénérés en même temps que les Puits. Ceci peut avoir une importance dans cette Légende, car l'utilisation des Objets est une action libre et gratuite. Vous pouvez par exemple utiliser la Flûte immédiatement, avant même le déplacement du Roi, et ainsi sauver un Loup.

Quel chemin prend le Roi Thorald pour rejoindre le Loup dont la case a le plus petit numéro lorsque deux itinéraires équivalents sont possibles ?
Le Roi prend toujours le chemin le plus court. Si plusieurs itinéraires sont de même longueur, vous pouvez lui faire suivre celui de votre choix.

L'un des Événements est une augmentation d'impôts ordonnée par Ken Dorr. Que se passe-t-il si, avant de lancer le dé pour déterminer l'Événement à venir, j'effectue une action gratuite et dépose mes Pièces d'Or sur la case où je me trouve ?
Pour cet Événement, l'Or présent sur la case d'Orfen est considéré comme étant sur sa fiche de Héros.