

ANDOR

LES LÉGENDES OUBLIÉES

« ESPRITS
ANCESTRAUX »

Livret complémentaire

Après leur victoire contre le dragon, de nouvelles aventures palpitantes attendent les Héros.

Cette extension comprend trois Légendes pour le jeu de base à 2-4 joueurs. L'une d'entre elles se joue sur le plateau de la Mine. Sauf indication contraire, les règles du jeu de base s'appliquent. Avec les extensions *Nouveaux Héros* ou *Héros sombres*, vous pouvez aussi expérimenter ces Légendes à 5 ou 6 joueurs.



Dans la Légende « **Le Sillage du Dragon** », vous reconstruisez les fermes parties en fumée avec l'aide des habitants de l'Ouest. Ce faisant, vous réveillez les Arbaks, les esprits andorains de la forêt.



Dans « **Le Sorcier d'Andor** », vous vous retrouvez face à des ennemis puissants jusque-là inconnus : une démonsse de glace, un très vieil esprit de la terre et le chef des Skrals.



Dans « **Le Trio de pierre** », vous découvrez enfin un secret bien gardé au cœur des Montagnes grises.

Préparation :

- Détachez avec précaution les différentes pièces du jeu et placez les pions sur les supports en plastique de leur couleur.
- Préparez le matériel du jeu de base.
- Commencez la partie en lisant la carte A1 de la première Légende « Le Sillage du Dragon ».

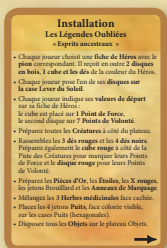
Matériel de jeu

- 15 supports en plastique de couleur pour les pions
(4 vert olive, 1 rouge, 1 blanc, 2 gris foncé, 3 gris clair, 4 noirs)
- 6 sachets de rangement

72 grandes cartes :



68 grandes cartes
Légende



1 carte Installation
Les Légendes Oubliées
« Esprits ancestraux »



1 carte
« Marché tulgorain »



2 cartes
« Arbaks et Fleurs »

13 pions :



4 x Arbaks



Shron



Siantari



Meres



Skuvar



Hallgard



Tulgorains



Boord



Garah



Hadda

2 pions spéciaux (voir page 12) :



Gilda



Zor

3 tuiles plateau :

1 grande tuile
« Campement des Tulgorains »
(case 18)



1 petite tuile
« Case 73 »



1 grande tuile
« Case 37 »

5 Pierres de Mera



Recto

Verso

Poudre de Temm



2x

Outils



4x

3 Trésors des Tulgorains



Le Pouvoir de la Lune Rouge



Le Gardien du Temps Tulgorain

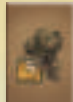


Le Miroir de Takuri

4 Cartographes



Recto



Verso



Serpent de Reka



1x

4 Marqueurs Cartographiques



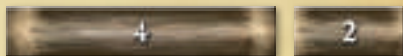
4 jetons Heure



5 jetons Points de Force



8 Rondins



2x

6x

Jeton Feu



4x

Jeton Terre



3x

Jeton Points de Volonté



4x

3 Sources



Recto

Verso

Casamatuc



1x

Fleurs



5x

Jeton Arbak



1x

1 Heaume à Cornes



Recto



Verso

1 jeton Double Hache



9 jetons Maasavi



Verso

Recto

8 jetons Glace



Recto



Verso

1 Symbole Tulgorain



1 jeton « Arbre des Chants »

« Arbre des Chants »



1 Radeau

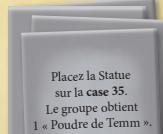


4 jetons « Emplacement de Statue »

« Emplacement de Statue »

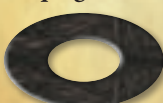


Recto

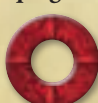


Verso

1 Anneau de Marquage sombre



1 Anneau de Marquage rouge



1 Étoile



Règles importantes par mot-clé et cas particuliers

Les Arbaks

- Un Héros ne peut **pas** aller sur une case occupée par un Arbak debout.
- Si un Héros arrive sur une case **voisine**, il **doit terminer** son déplacement et il perd immédiatement 3 Points de Volonté. Il ne peut rejoindre une telle case si, ce faisant, il tombe à 0 Point de Volonté. Pour éviter cette perte de Points, un Héros peut se servir d'une face de Bouclier ou se séparer d'une Fleur s'il en possède une. Si un Héros arrive sur une case voisine de 2 Arbaks, il perd 3 Points **pour chaque** Arbak.
- Si un Héros **est arrêté** sur une case adjacente à celle d'un Arbak, ou s'il la **quitte**, il ne perd pas de Points de Volonté.
- Si un Héros se trouve sur la case d'un Arbak couché lorsque celui-ci est redressé, il **doit** immédiatement se séparer d'une Fleur. S'il ne le peut pas, il est éliminé de la partie. L'Or et les Objets en sa possession sont alors déposés sur la dernière case qu'il a occupée. **Important** : Même si le groupe de Héros compte un membre de moins, le but de la Légende reste inchangé.
- Les Créatures ne sautent **pas** les cases occupées par les Arbaks. Une Créature qui partage la case d'un Arbak, ou occupe une case voisine, a 3 Points de Volonté en moins au début d'un combat. Mais contrairement aux Héros, elle ne perd **pas** ces Points définitivement. Une fois hors de portée, la Créature retrouve ses valeurs habituelles.
- Les Arbaks couchés sont redressés au Lever du Soleil, quand c'est au tour de leur symbole d'être appliqué (petit jeton déposé sur le symbole Wardrak de droite).

Les Fleurs

- Lorsqu'un Héros **s'arrête** sur une case comportant une Fleur, il peut la ramasser.
- Un Héros qui a une Fleur peut s'en servir lorsqu'il va sur une case voisine d'un Arbak : elle lui évite de perdre des Points de Volonté.
- Un Arbak ainsi apaisé à l'aide d'une Fleur est immédiatement **couché**. Il ne se relève pas avant la fin de la Journée.
- Le Héros **reçoit** en outre 1 Point de Force. Il peut cependant utiliser une Fleur sans accepter le Point de Force.
- Un Héros peut aussi renoncer à l'utilisation d'une Fleur : il perd alors des Points de Volonté. Un Héros peut aussi se servir d'une Fleur même s'il ne vient pas d'arriver sur la case. **Exemple** : *Eara arrive case 23. Un Arbak se trouve sur la case voisine 24. Bien quelle soit en possession d'une Fleur, elle choisit de ne pas s'en servir car sa Pierre du Temps se trouve déjà sur la septième Heure. Elle perd donc 3 Points de Volonté. Mais après le Lever du Soleil suivant, elle utilise une Fleur pour apaiser l'Arbak et coucher son pion.*
- Même s'il en a plusieurs, un Héros n'utilise qu'une Fleur par Arbak.
- Si un Héros se trouve sur une case voisine de plusieurs Arbaks, il doit utiliser 1 Fleur pour chacun d'entre eux. S'il n'en a qu'une, il choisit quel pion coucher. S'il en a plusieurs, il peut apaiser plusieurs Arbaks à la fois.

Les Tulgorains

- Un Héros peut déplacer les Tulgorains en même temps que son propre pion. Il peut le faire en passant, sans s'arrêter, et cette action ne lui coûte pas d'Heure supplémentaire.
- Les Tulgorains peuvent se retrouver sur la même case que les Arbaks, les Créatures, les Maasavis ou encore les adversaires finaux.
- Si, lors d'un combat, les Tulgorains se trouvent sur la case d'un Héros participant au combat, l'ensemble du groupe a 2 Points de Force supplémentaires. Dans la Mine, les Tulgorains peuvent aussi participer à l'élimination d'un Éboulis.

Meres, le Sorcier d'Andor

- Un Héros peut déplacer Meres de 4 cases ou moins contre 1 Heure sur la Piste du Temps. Il peut le faire plusieurs fois d'affilée (de 8 cases ou moins par exemple contre 2 Heures).
- Meres peut se trouver sur la même case que les Arbaks, les Créatures, les Maasavis ou encore les adversaires finaux. Il peut aussi les traverser.
- Dans la Mine, Meres ne peut pas traverser le Pont tant qu'il n'est pas réparé. Il ne peut pas non plus traverser une case avec un Éboulis. Il n'active pas les cartes Événement « Lac Secret » et il n'est pas touché par les Souffles de Feu.

Les Outils

- Les Outils sont déposés sur les petits emplacements prévus sur la fiche de Héros.
- Un Faucon peut transporter un Outil.

Les Rondins

- Lors du positionnement des Rondins avec les dés, il ne peut pas y avoir plus de 3 Rondins sur une même case.
- Pour ramasser un Rondin, un Héros doit s'arrêter sur la case. Il ne peut pas le faire en passant.
- Les Rondins sont placés sur la fiche du Héros, sur les cases situées à gauche du cube indiquant le nombre de ses Points de Force.
*Exemple : Pour porter un **second** Rondin, le Héros doit avoir au moins 3 Points de Force.*
- Un Héros peut donc porter plusieurs Rondins à la fois s'il y a suffisamment de place pour tous les placer **les uns à côté des autres** à gauche de son cube.
- Si un Héros avec des Rondins perd un Point de Force et qu'il n'y a plus assez de place à gauche de son cube, il doit déposer le Rondin en trop sur la case où il se trouve. Ce dernier pourra être ramassé plus tard par un Héros qui a suffisamment de Points (le même ou un autre).
- Le Faucon ne peut **pas** transporter les Rondins.

Les Objets des Tulgorains

- Un Héros qui s'arrête sur une case avec un symbole tulgorain peut acheter des Points de Force et les Objets de la carte « Marché tulgorain » contre 2 Pièces d'Or chacun.
- Le pion Tulgorain ne doit pas nécessairement se trouver sur une case avec un symbole Marchand lorsque le Héros fait cet échange.
- Sur une case comportant le Symbole Tulgorain, seuls les Objets tulgorains peuvent être achetés.
- Dans les Légendes 1 et 2, les Héros ne peuvent **pas** se procurer d'Objets andorains sur la case 18, ni sur la case 28 dans la Légende 3.
- Les Objets tulgorains ne peuvent pas être achetés auprès des Marchands d'Andor (cases 57, 71 et case 65 au dos du plateau).
- Le Faucon peut transporter les Objets tulgorains.

• Le Heaume à Cornes :

Le Heaume est déposé côté bleu visible sur la fiche du Héros, sur l'emplacement prévu au niveau de sa tête. Dès que le Héros coiffé du Heaume remporte un **tour de combat** (seul ou en groupe), il obtient 2 Points de Force supplémentaires et avance en conséquence son cube sur la Piste des Points de Force. Il retourne alors le jeton, côté rouge visible. Le Héros porteur du Heaume rouge reçoit ensuite 2 Points de Volonté après chaque tour de combat gagné. Le Heaume à Cornes n'est **pas** retourné lorsqu'il change de propriétaire : au cours d'une Légende, **1 seul Héros** peut donc obtenir 2 Points de Force grâce au Heaume. Le Heaume n'apporte aucun avantage pour éliminer les Éboulis. En revanche, on peut y avoir recours pour combattre les Maasavis ou les adversaires finaux.

• La Poudre de Temm :

Une fois achetée, la Poudre de Temm est déposée sur l'un des petits emplacements de la fiche de Héros.

Lors d'un tour de combat, **après** la riposte de l'adversaire, elle permet de retourner un dé adverse sur la face opposée. On ne peut se servir que d'une seule face du jeton par tour de combat, mais il est possible d'utiliser 2 jetons à la fois. Suite à sa première utilisation, le jeton est retourné. Après la seconde, il est replacé sur la carte « Marché tulgorain ». On peut aussi avoir recours à la Poudre de Temm contre les Maasavis et contre les adversaires finaux.

Tous les effets de dés (par exemple « La Magie de Reka » dans la Légende 2 ou le déplacement des Maasavis) s'appliquent seulement **après** l'utilisation d'une « Poudre de Temm ».

Les Pierres Précieuses

- Les chiffres représentés sur les jetons donnent la valeur des Pierres Précieuses en Pièces d'Or. Elles peuvent être échangées chez un Marchand contre des Points de Force ou des Objets (andorains ou tulgorains). En revanche, les Héros ne peuvent pas se servir des Pierres Précieuses pour se procurer une Potion.
- Dans « Le Sillage du Dragon », les Pierres Précieuses peuvent être utilisées pour payer les Tulgorains ou acheter des Outils.
- Un Héros peut déposer une Pierre Précieuse sur toutes les cases accessibles où il **s'arrête**. Si une Pierre se trouve sur une case voisine d'une Créature au Lever du Soleil, cette dernière ne se déplace plus en suivant la flèche (ou vers le Campement des Tulgorains), mais vers la Pierre qui est alors retirée du jeu.
Important : l'ordre dans lequel se déplacent les Créatures au Lever du Soleil doit dans tous les cas être respecté !
- Les Pierres ne peuvent **pas** détourner les adversaires finaux ou les Maasavis de leur chemin. Dans la Légende 2, « Le Sorcier d'Andor », il n'est pas non plus possible d'utiliser une Pierre pour distraire une Créature de Shron lorsqu'elle se trouve sur la case de ce dernier.
- Les règles relatives aux Pierres dans la Mine sont disponibles en page 7, paragraphe « Introduction à la Mine ».

Les Pierres de Mera

- Une Pierre de Mera prise sur le Radeau **doit** être déposée sur la case Lever du Soleil. Ceci vaut également pour les deux Pierres dont la valeur est 0.
- Si une nouvelle Pierre de Mera est ramassée sur le Radeau durant la même Journée, il n'est **pas** possible de l'échanger avec celle de la case Lever du Soleil, même si sa valeur est plus grande.
- Un Héros peut perdre des Points de Volonté en révélant une nouvelle Pierre de Mera. Ce faisant, il n'a pas le droit de tomber à 0 Point de Volonté.
- Chaque Pierre de Mera ne peut être utilisée **qu'une seule fois** par Journée. Plusieurs Pierres de Mera peuvent être utilisées en même temps lors d'un tour de combat.
- On peut également se servir des Pierres de Mera pour augmenter la valeur de combat d'un Héros et retirer un Éboulis.
- Les Pierres de Mera situées près de la piste des Créatures augmentent leur valeur de combat ainsi que celle des Maasavis et des adversaires finaux.

Le Serpent de Reka

- Le Serpent de Reka est un grand Objet, il se place sur l'emplacement correspondant de la fiche de Héros.
- Un Héros qui lance tous ses dés en même temps peut en additionner **2 au choix**. Les valeurs des deux dés ne doivent pas nécessairement être identiques.
- Un Héros qui doit jeter ses dés les uns après les autres additionne les valeurs des **2 derniers** dés.
- Si Eara fait partie du groupe, elle peut retourner un dé avant de se servir du Serpent.
- Le Serpent peut être utilisé à chaque tour de combat, mais on ne peut pas le transmettre à un autre Héros **pendant un tour de combat**.
- Le Serpent ne peut **pas** être associé à une Potion ou au Heaume (du plateau Objets d'Andor).

Les Trésors des Tulgorains

Le Pouvoir de la Lune Rouge et le Miroir de Takuri ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par Légende, puis ils sont retirés du jeu. Quant au Gardien du Temps Tulgorain, on peut avoir recours une fois à chacune de ses faces. L'utilisation d'un Trésor est une action gratuite mais le Héros ne doit pas avoir déjà terminé sa Journée.

Le Pouvoir de la Lune Rouge

- Le jeton doit recouvrir **2 symboles voisins**. Il ne peut pas recouvrir un symbole seulement.
- **Toutes** les actions associées aux symboles recouverts ne sont **pas** effectuées au Lever du Soleil.
Exemple 1 : Le jeton « Pouvoir de la Lune Rouge » est déposé sur les symboles « Carte Événement » et « Gors ». Or, le symbole « Carte Événement » comporte un marqueur rappelant que l'adversaire final doit être avancé. Dans ce cas, au Lever du Soleil, on ne lit pas de carte Événement, l'adversaire final n'est pas déplacé et tous les Gors restent à leur place.
Exemple 2 : Le jeton se trouve sur les symboles « Gors » et « Skrals ». Lors d'un tour précédent, un Héros a, grâce à Meres, couché un Skral sur le plateau. Au Lever du Soleil, ce dernier n'est pas redressé et ni les Skrals ni les Gors ne sont déplacés.
- Puis, avant que le Héros dont la Pierre du Temps est sur le Coq n'effectue sa première action, le jeton « Pouvoir de la Lune Rouge » est retiré du jeu.

Le Miroir de Takuri

- Grâce au Miroir, il est aussi possible d'échanger sa place avec une Créature couchée ou un Héros dont la Journée est terminée.
- Si, suite à l'échange, la Créature se retrouve sur une case déjà occupée par une autre Créature (couchée ou non), la nouvelle arrivante est immédiatement déplacée sur la case voisine indiquée par la flèche (même si elle est couchée).
- Si une Créature est déposée directement sur le Château, elle doit rejoindre un Bouclier doré **libre**. Si une Créature est déposée sur le Campement des Tulgorains (case 18), la Légende est immédiatement perdue, que la Créature soit couchée ou non.
- Le Miroir ne peut **pas** être utilisé pour qu'un Héros/une Créature prenne la place d'un Maasavi, d'un adversaire final ou encore d'une Créature occupant la case d'un adversaire final ou un Bouclier doré.
- Si un Héros se trouve sur la case d'un Maasavi, il peut se servir du Miroir pour quitter cette case sans le combattre.
- Si un Héros arrive de cette manière sur la case 11 de la Mine, il doit retourner une carte Événement « Lac Secret » et la lire.

Le Gardien du Temps Tulgorain

- Lorsqu'un Héros reçoit ce jeton, il le dépose sur un petit emplacement de sa fiche de Héros de manière à ce que le « 5 » soit visible.
- Le jeton n'est pas retourné quand il est reposé sur le plateau ou transmis à un autre Héros.
- Un Héros qui n'a pas encore fini sa Journée peut l'utiliser à **tout moment**, même pendant son tour de jeu.
Exemple 1 : Le Héros se déplace de 4 cases, il avance donc sa Pierre du Temps de la troisième Heure à la septième. Il utilise ensuite la première face du « Gardien » et replace sa Pierre du Temps sur la quatrième Heure. Puis, le Héros avance de 3 nouvelles cases et c'est au Héros suivant de jouer.
- Le Héros ne doit pas nécessairement utiliser les deux faces du jeton lors de la même Journée.
- L'utilisation du « Gardien » pendant un tour de jeu ne termine ou n'interrompt pas le tour du joueur.
Exemple 2 : Le Héros arrive sur une case où se trouve une Fleur. Comme le Héros fait appel au Gardien pour déplacer sa Pierre du Temps et continuer son déplacement, il ne peut pas la ramasser. Pour cela, il devrait finir son tour et s'arrêter sur la case de la Fleur.
- Si, dans la Légende 2, des Marqueurs Cartographiques sont disposés sur la Piste du Temps, ils ne sont **pas** retirés lors du **recul** de la Pierre du Temps.
*Exemple 3 : Les Marqueurs Cartographiques sont sur la sixième Heure. En avançant sa Pierre du Temps pour la première fois, le Héros en retire un. Lorsqu'il a recours au Gardien et recule sa Pierre du Temps sur la cinquième Heure, aucun marqueur n'est enlevé. Plus tard, le Héros dépose de nouveau sa Pierre sur la septième Heure. Comme il passe la sixième Heure **en avançant**, il peut de nouveau éliminer un Marqueur Cartographique de la Piste.*

Introduction à la Mine

Les Pierres Précieuses

- Dans la Mine, les Pierres Précieuses n'ont pas la fonction de distraction décrite en page 5.
- Dès qu'un Héros **ramasse** une Pierre Précieuse, les Souffles de Feu se déclenchent.
- Si une Créature se trouve sur une case avec une Pierre Précieuse, la pierre est immédiatement retirée du jeu.

Les Souffles de Feu

- Lors d'un Souffle de Feu, un Héros jette l'un après l'autre trois dés rouges. Il place le premier sur l'emplacement prévu près de la case 10, le deuxième sur celui de la case 20 et le troisième sur celui de la case 30.
- Le Souffle de Feu s'étend dans la direction de la flèche. Sa portée est définie par le nombre de cases correspondant à la valeur du dé jeté. Si un Héros se trouve sur une case touchée par un Souffle de Feu, il perd autant de Points de Volonté que la valeur indiquée par le dé. Il peut éviter cette perte à l'aide d'un Bouclier.
- Les Créatures ne sont pas touchées par les Souffles de Feu.
- Les Souffles de Feu sont stoppés par les Éboulis.
- Un Souffle de Feu est toujours déclenché lorsqu'un Héros ramasse une Pierre Précieuse, ainsi qu'à chaque Lever du Soleil (symbole Feu).

Le Lac Secret (case 11)

- Dès qu'un Héros arrive sur la case du Lac Secret, il doit terminer son déplacement et lire la première carte de la pile « Lac Secret ».

Les Éboulis

- Ni les Héros ni les Créatures ne peuvent traverser ou s'arrêter sur une case avec un **jeton Éboulis**.
- Un Héros peut retirer un Éboulis depuis une case voisine. Cette action équivaut à combattre. Chaque tentative coûte au Héros 1 Heure sur la Piste du Temps.
- Pour retirer un Éboulis, la valeur de combat du Héros doit être au moins égale à la valeur du jeton. Le Héros peut retirer plusieurs Éboulis à la fois si sa valeur de combat est supérieure ou égale à la somme des jetons.
- Les Héros peuvent aussi tenter de retirer des Éboulis à plusieurs (= combat en groupe).
- En cas de réussite, les jetons sont retirés du jeu.

Adaptations particulières pour les cartes « Événement »

Carte « Événement » dorée n° 1 et carte « Lac Secret » n° 6 :

Ici, seuls les Objets andorains sont concernés : il n'est **pas** possible de prendre les Objets de la carte « Marché tulgorain ».

Les 3 Légendes - Remarques et cas particuliers

Pour préparer les cartes « Événement » dorées dans les Légendes 1 et 2, tenez bien compte des indications données sur la carte Installation « Les Légendes Oubliées - Esprits ancestraux ». Dans les Légendes 1 et 2, aucune Créature n'a le droit de pénétrer dans le Campement des Tulgorains (case 18).

Dans le cas contraire, la Légende est immédiatement perdue. Dans la Légende 3, la case 28 n'est pas considérée comme le Campement des Tulgorains.

Légende 1 - « Le Sillage du Dragon »

- Une ferme détruite ne peut être reconstruite que lorsque **tous** les Objets requis se trouvent sur la case.
- Les Héros peuvent déposer plus de bois que nécessaire sur une ferme.
- Une fois la ferme reconstruite, les Rondins, les Outils, les Pierres Précieuses et le jeton Feu sont retirés du jeu. Les Pièces d'Or sont replacées dans la réserve.
- Une ferme peut être reconstruite même s'il n'y a pas encore de jeton Paysan sur la case. Cependant, le but de la Légende n'est atteint que lorsque chaque ferme réparée est occupée par 1 Paysan.
- Si une Créature arrive au Château, les Paysans ne sont **pas** battus. La Créature est, comme d'habitude, déposée sur un Bouclier doré libre.
- **Carte F (version « Bois lourd »)** : Un Héros ne perd des Points de Volonté que la **première** fois où un Rondin donné est soulevé. Si un Héros perd un Point de Force l'obligeant à déposer le Rondin, il ne perd pas de Points de Volonté. Si ce Héros ou un autre le ramasse à nouveau lors d'un tour suivant, il ne perd pas de Points de Volonté non plus.
- **Carte F (version « Puits asséchés »)** : Si plusieurs Héros se trouvent ensemble sur une case Puits, l'un des Héros ne peut pas recevoir les Points de Volonté du Puits tandis qu'un autre obtient les Points supplémentaires liés à la carte.
- **Déplacement des Arbaks** : Pour déplacer les Arbaks **débout** au Lever du Soleil, commencez toujours par l'Arbak occupant la case avec le plus petit numéro. Chaque Arbak est avancé de 2 cases quelles qu'elles soient. Les Arbaks n'en sautent aucune. Si un Héros se trouve sur l'une de ces cases, il perd une Fleur et l'Arbak est immédiatement couché (même s'il n'a avancé que de 1 case). Si le Héros n'a pas de Fleur, il doit quitter la partie. Si l'Arbak arrive sur une case avec une Fleur, cette dernière est retirée du jeu et l'Arbak n'est pas couché sur le plateau.

Légende 2 - « Le Sorcier d'Andor »

- Pour qu'un **Marqueur Cartographique** puisse être retiré de la Piste du Temps, il faut qu'une Pierre du Temps soit **avancée** de manière à le dépasser. Si un Héros a sa Pierre sur la même Heure que le marqueur à la fin de son tour, il ne peut pas être retiré.
 - Les combats contre Shron, Siantari, Skuvar ou les Maasavis se déroulent de la même manière que contre les Créatures. Si l'adversaire n'est pas vaincu à la fin du combat, il se repose et retrouve ses valeurs de combat initiales à la prochaine attaque.
 - **Shron** :
 - Shron ignore les Créatures **couchées**. Lors de son déplacement, les cases comportant une Créature couchée sont considérées comme vides.
 - Si Shron peut atteindre une Créature, il prend le chemin **le plus court** pour le faire, c'est-à-dire le chemin où il a le moins de cases à traverser. Si plusieurs Créatures sont à sa portée, il choisit la plus proche.
 - Si plusieurs Créatures sont à égale distance de Shron, il choisit celle dont la case a le **plus grand** numéro.
- Exemple : Shron se trouve sur la case 63 avec 1 Troll. Il y a 1 Gor sur la case 45 et 1 Troll sur la case 65. Les deux Créatures sont à sa portée et aussi proches l'une que l'autre. Shron se dirige vers le Troll, car il occupe la case avec le plus grand numéro.*
- Après une victoire contre une Créature, les Héros décident si Shron doit bouger ou non. Quoi qu'ils choisissent, les Héros reçoivent comme d'habitude la récompense associée à la Créature vaincue et le Narrateur avance sur la Piste des Légendes.

• Siantari :

- Les cases avec les jetons Glace ne peuvent pas être traversées. En arrivant sur la case, le Héros doit remplir les conditions indiquées par le jeton. Sinon, il ne peut pas s'y rendre.
- Les jetons Glace face cachée ne peuvent pas être révélés à l'aide de la Longue-vue ou d'une Capacité spéciale.

• Skuvar et les Maasavis :

- Lorsqu'un Héros **combat** un Maasavi, il peut, comme avec les Créatures, utiliser tout Objet qui améliore sa valeur de combat (une Herbe médicinale, par exemple). S'il porte le Heaume à Cornes, il obtient après une victoire contre un Maasavi les Points de Force ou de Volonté associés.
- Si un Héros a recours à la Poudre de Temm pour combattre une Créature, c'est la valeur de dé **après** retournement du dé rouge qui est prise en compte dans le déplacement des Maasavis.
- Dès que les dés d'une Créature ont été jetés, on regarde si **au moins 1 des valeurs** obtenues apparaît sur l'un des jetons Maasavi. Si c'est le cas, le Maasavi concerné est avancé de 1 case en suivant la flèche.

Exemple : Les Héros combattent un Skral. Les dés rouges du Skral indiquent 2 et 5. Les cases 10 et 31 comportent chacune 1 Maasavi comportant au moins un 2 ou un 5. Les 2 Maasavis avancent donc chacun de 1 case. Que le Maasavi de la case 31 comporte un 2 et un 5 n'a pas d'importance, il n'avance que de 1 case.

- Les Pierres de Mera disposées près de la Piste des Créatures augmentent la valeur de combat des Maasavis.
- Le nombre de Maasavis sur une case du plateau ou sur une lettre de la Piste des Légendes n'est pas limité.
- Skuvar se rend au Château dès que le Narrateur atteint l'Anneau sombre. L'Anneau sombre n'est déplacé **que** lorsque les Héros combattent un Maasavi tandis que le Narrateur occupe une lettre avec un jeton Terre.

• Le Radeau :

- Le Radeau se déplace toujours de 1 case le long de la rive **gauche** de la rivière.
- Un Héros peut prendre une Pierre de Mera posée sur le Radeau lorsqu'il est lui-même du côté **gauche** de la rivière. Si le Radeau se trouve au niveau de l'un des deux Ponts, le Héros doit tout de même se trouver à gauche pour ramasser une Pierre.

• La Magie de Meres :

- Des Créatures sont déposées « devant le Narrateur » sur la Piste des Légendes, c'est-à-dire sur la prochaine lettre où il doit se rendre. Si, par exemple, le Narrateur est sur la lettre C, la Créature est placée sur la lettre D.
 - Dans cette Légende, il se peut que plusieurs pions ou Objets se trouvent en même temps sur une même lettre. Il n'y a pas d'ordre à respecter au moment de les mettre en jeu.
- Exemple : Meres se trouve près de la lettre D. La lettre D comporte en outre 1 Étoile et 1 Gor placé suite à la lecture d'une carte « La Magie de Meres ». Vous pouvez placer le Gor sur le plateau puis lire la carte Légende, ou inversement : cela n'a pas de conséquence sur la suite de la partie.*

- Cependant, si plusieurs Créatures sont redressées ou nouvellement positionnées sur le plateau en même temps, il est impératif de respecter l'ordre dans lequel les Créatures sont **indiquées sur la carte**.

- Les Créatures ne peuvent pas être directement placées sur le Château (case 0) ou sur le Campement des Tulkorains (case 18). Si le cas se présente, relancez les dés (même s'il reste un Bouclier doré libre au Château).

Exemple 1 : La position d'un Gor doit être définie à l'aide d'un dé rouge (chiffre des dizaines de la case) et d'un dé de Héros (unités). Les dés indiquent respectivement 2 et 4.

Une Créature se trouve déjà sur la case 24, le Gor est donc placé sur la prochaine case libre en suivant la flèche. Les cases 21 et 4 sont aussi occupées par des Créatures. Le nouveau Gor doit donc avancer jusqu'au Château. Bien qu'un Bouclier doré soit encore libre, les dés sont relancés pour attribuer au Gor une nouvelle position.

Exemple 2 : Les dés indiquent 3 et 6. Une Créature occupe déjà la case 36. Or, les Créatures à côté de la case 18 ne se déplacent pas en suivant la flèche, mais vers le Campement des Tulkorains. La Créature est donc censée rejoindre la case 18 (et non la case 16), et la Légende serait immédiatement perdue. Dans ce cas, on relance également les dés.

• L'Aide de Meres (carte D) :

- Eara/Liphardus ne peut **pas** exercer sa Capacité spéciale sur le dé noir. Le dé ne peut pas non plus être retourné à l'aide d'une Poudre de Temm.

• La Magie de Reka :

- Si le dé noir de Meres indique 12, ce n'est pas la plus grande valeur de dé rouge qui est prise en compte mais la suivante. Si deux dés indiquent la même plus grande valeur, l'un des deux n'est pas pris en compte.

Légende 3 - « Le Trio de pierre »

- La case 28 n'est **pas** considérée comme le « Campement des Tulgorains ». Les Créatures suivent les flèches et ne se détournent pas de leur route en arrivant près de la case 28. Durant toute la Légende, le symbole tulgorain reste sur la case 28 même si les Tulgorains la quittent au cours du jeu.
- Sur la case 37, la **Source** répond aux mêmes règles que les Puits. Si, au Lever du Soleil, un Héros occupe la case 37, elle n'est **pas** rafraîchie.
- Cependant, les Capacités spéciales des Héros relatives aux Puits ne sont pas valables pour la Source (Thorn ne reçoit par exemple pas de Points de Volonté supplémentaires à la Source).
- Si les Héros sollicitent l'**Aide de Meres** (pour empêcher le déplacement d'une Créature 1 fois par Journée), Eara/Liphardus ne peut **plus** exercer sa Capacité spéciale sur le dé noir. Le dé ne peut pas non plus être retourné à l'aide d'une Poudre de Temm.
- Le Héros qui traverse en premier le Pont réparé reçoit le Casamatuc qu'il pose sur sa fiche de Héros, avec les Pièces.
- Un Héros peut utiliser le Casamatuc tant qu'il n'a pas encore fini sa Journée.
- Dès qu'une **Statue** est en jeu, déposez à chaque Lever du Soleil le premier jeton de la carte Statue correspondante sur le plateau. Si plusieurs Statues sont en jeu, déposez 1 jeton par carte Statue concernée sur le plateau.
- Si Meres participe à un combat contre une Statue, cette dernière a un dé rouge de moins. Ce dé est attribué à un Héros du groupe pour toute la durée du combat. Il l'ajoute à ses propres dés. Ainsi, Eara/Liphardus peut avoir deux dés à sa disposition.
Exemple : Kram a 6 Points de Volonté, il n'a donc qu'un seul dé à sa disposition pour combattre. Comme Meres participe au combat contre la Statue, le groupe décide d'attribuer le dé rouge à Kram. Il combat donc avec deux dés qu'il jette comme d'habitude en une seule fois. Si les deux dés indiquent la même valeur et que Kram porte un Heaume (du plateau Objets d'Andor), il peut les additionner.
- Si les Héros gagnent le combat, la carte de la Statue vaincue ainsi que tous les jetons encore sur la carte sont retirés du jeu. La Statue est placée sur la case 80 et le Narrateur avance d'une case. Si Meres a participé au combat contre la Statue (et seulement dans ce cas !), les jetons **du plateau** associés à **cette** Statue sont également retirés.
Important : Si Meres n'a pas participé au combat, les jetons restent sur le plateau jusqu'à la fin de la Légende.
- Si une carte Légende est activée suite au déplacement du Narrateur après un combat contre une Statue, les cartes « Les Doutes de Meres » et « La Décision du Sorcier » doivent être lues en priorité.

Les Légendes Oubliées pour 5-6 Héros

Avec les extensions *Nouveaux Héros* ou *Héros sombres*, vous pouvez tester toutes les Légendes à 5 ou 6 joueurs. Toutes les règles de ces extensions s'appliquent, avec les spécificités suivantes pour *Les Légendes Oubliées* :

- Les Maasavis ont 5 Points de Force à 5 joueurs et 6 Points à 6 joueurs.
- Si vous jouez avec le Héraut noir, celui-ci soutient seulement les adversaires finaux dans la Légende 2 (Shron, Siantari et Skuvar) et les 3 Statues dans la Légende 3.
- Si vous jouez avec le Troll ivre, celui-ci n'a pas d'effet sur les Maasavis et les adversaires finaux. Ceci vaut particulièrement pour Shron (Légende 2). Exceptionnellement, le Troll ivre peut donc se retrouver sur la même case que les Créatures du groupe de Shron.

Adaptations des règles pour les Nouveaux Héros :

Kheela/Kheelan :

L'Esprit des Eaux peut aller sur les cases des Arbaks, des jetons Glace et des Maasavis. Il peut passer les Éboulis dans la Mine et traverser le Pont même si ce dernier n'a pas été réparé. Il peut aussi être déplacé à l'aide du Casamatuc lorsqu'il se trouve sur la case du Héros qui le porte. En revanche, il ne peut **pas** être déplacé à l'aide du Miroir de Takuri.

Fenn/Fennah :

Le Corbeau ne peut **pas** révéler les Pierres de Mera sur le Radeau, ni les jetons Glace ou les Cartographes.

Bragor/Rhega :

Si, dans la Légende 1, la carte F (relative aux Puits) est en jeu, Bragor ne peut **pas** exercer sa Capacité spéciale sur les Points de Volonté supplémentaires.
Dans la Légende 3, Bragor ne peut **pas** utiliser sa Capacité spéciale à la Source.

Arbon/Talvora :

Arbon/Talvora ne peut pas exercer sa Capacité spéciale et déplacer le marqueur des Points de Force contre les Maasavis et les adversaires finaux.

Adaptations des règles pour les *Héros sombres* :

Darh/Darhen :

- Le Golem peut aller sur les cases des Arbaks, des jetons Glace et des Maasavis. Il peut passer les Éboulis dans la Mine et traverser le Pont même si ce dernier n'a pas été réparé. Il peut être déplacé à l'aide du Casamatuc lorsqu'il se trouve sur la case du Héros qui le porte. En revanche, il ne peut pas être déplacé à l'aide du Miroir de Takuri.
- Le Golem apparaît suite à une victoire contre une Créature. Une victoire contre un Maasavi ou une Statue n'a pas d'effet sur le Golem.

Drukil/Drukia :

En plus des règles énoncées sur la carte « Dans la peau de l'Ours », les adaptations suivantes s'appliquent :

- L'Ours peut porter des Fleurs mais pas d'autres Objets (**pas de Rondins non plus**).
- L'Ours est pris pour un Habitant des Bois par les **Arbaks** et il n'est donc pas attaqué par eux. Changer en ours, Drukil peut alors s'arrêter ou traverser une case avec un Arbak. Il ne perd pas de Points de Volonté sur les cases voisines et il n'est pas non plus exclu de la partie s'il se trouve sur une case occupée par un Arbak.
Important : Tous ces avantages ne sont valables que lorsque le Héros prend la forme d'un ours ! Même si l'Ours n'est pas attaqué par les Arbaks, il peut utiliser une Fleur pour les coucher et obtenir des Points de Force.
- Si l'Ours occupe une case voisine de celle d'un Arbak au Lever du Soleil, on ne considère pas qu'il arrive sur la case lorsqu'il change de pion et le Héros ne perd pas de Points de Volonté. Si l'Ours se transforme en homme alors qu'il se trouve sur la case d'un Arbak, il doit immédiatement se séparer d'une Fleur ou il est éliminé de la partie.
- Si l'Ours se trouve sur une case occupée par un Maasavi, il ne bouge pas s'il a moins de 5 Points de Volonté.
- **1-4 Points de Volonté** (Pur instinct) / **5-9 Points de Volonté** (Réminiscences humaines)
 - Si l'Ours atteint le **Campement des Tulgorains** (case 18), la Légende est immédiatement perdue.
 - Si, dans la Légende 1, l'Ours **s'arrête** sur une case avec un Paysan, ce dernier est battu et la Légende est immédiatement perdue.
 - L'Ours peut se trouver sur la même case que les Tulgorains, Hallgard, Meres ou Reka, mais il ne peut pas les déplacer.
 - L'Ours ne peut pas aller sur une case avec un jeton Glace même lors de son déplacement en direction de la case Bois la plus proche (« Pur instinct »).
- **10-14 Points de Volonté** (Un Héros dans la peau d'un Ours)
 - L'Ours peut pénétrer dans le Campement des Tulgorains.
 - Il peut déplacer les Paysans, les Tulgorains et Hallgard avec son propre pion. Il peut également déplacer Meres ou Reka de 4 cases ou moins contre 1 Heure sur la Piste du Temps.
 - Si l'Ours remplit les conditions du jeton Glace, il peut aller sur la case correspondante.
 - La condition du jeton Glace « Avoir 6 Points de Force » n'est cependant remplie que lorsque le cube donnant le nombre de ses Points de Force se trouve sur le « 6 ». Les Points de Force de l'Ours ne sont pas pris en compte à ce moment-là.

Forn/Forr :

- Dans la Légende 2, « Le Sorcier d'Andor », Forn/Forr commence toujours sur la case 39, et non sur la case correspondant à son rang. Si un Héros a un rang supérieur, Forn/Forr est placé auprès de ce Héros sur la case 39.
- Shron et les Créatures qui se sont ralliées à lui sont des adversaires finaux. Ils peuvent aller sur la case du Demi-Skral, ils ne sautent pas cette case.

Leander/Leane :

- Leander/Leane ne peut pas révéler les Pierres de Mera sur le Radeau, les jetons Glace ou les Cartographes à l'aide de sa Capacité « Œil divinatoire » (un dé indiquant « 1 » en haut de sa Piste des dés).
- Si, dans la Légende 3, le groupe dispose d'un dé rouge pour combattre une Statue, Leander/Leane ne peut pas l'utiliser.
- Si le Devin utilise le Serpent de Reka (Légende 2), les deux dés **les plus hauts** sur la Piste des dés sont additionnés (puis retirés tous les deux de la Piste).

Remarque :

Si vous jouez avec des Héros issus des deux extensions, vous pouvez vous-mêmes décider si vous souhaitez utiliser les Pistes des Créatures (*Nouveaux Héros*) ou le dé noir (*Héros sombres*) pour adapter la Force des Créatures.



Pion supplémentaire pour vos propres Légendes

Gilda, la tenancière de la Taverne du Troll Ivre, n'a pas de fonction - pas encore ! Peut-être connaissez-vous une Légende où elle a un rôle à jouer ? Inventez votre propre Légende à l'aide du Guide du Créateur sur andor.iello.fr et servez-vous de ce pion !

GUIDE DU CRÉATEUR 

La Légende bonus

Dans la Légende 3, vous rencontrez 3 Statues de Nains. Zor, la quatrième, n'est pas de la partie. Vous la découvrirez seulement dans une Légende bonus téléchargeable gratuitement sur andor.iello.fr.



Les auteurs :



Matthias Miller, né en 1973, vit avec sa famille non loin de Altenburg. Sur le forum de « La Taverne d'Andor », il est plus connu sous le nom de « Mjölfnir ».



Dorothea Michels, née en 1962, vit depuis 15 ans dans les environs de l'île d'Usedom. Native de Rhénanie, elle gère aujourd'hui une exploitation agricole avec sa famille. Sur « La Taverne d'Andor », elle est connue sous le nom de « Doro ».

Les auteurs et l'éditeur remercient tous les testeurs et les relecteurs.

Dorothea et Matthias remercient : « En tout premier lieu, Michael Menzel pour sa confiance, le fait qu'il accepte de nous confier la suite d'*Andor*, pour ses suggestions et les formidables illustrations qui ont donné forme à nos idées. Nous remercions Wolfgang Lüdtkke pour son soutien dans le développement de cette extension et pour une inoubliable partie test avec Peter Neugebauer. Chanel Volkmar et Linda Grösch, qui, grâce à leur travail de presse, nous ont fait passer de fans à auteurs. Toute l'équipe des éditions KOSMOS pour leur très large appui. »

Dorothea remercie : « Mes deux filles Julia et Nadine, qui ont testé avec moi un nombre incalculable de fois *Les Légendes Oubliées* (apparemment) terminées et qui m'ont ainsi permis d'éliminer un bon nombre de difficultés. Ma fille Marlies, qui, en tant que joueuse d'*Andor* non expérimentée, a testé et apprécié la dernière version ("Celle-ci, je me l'achète!") »

Matthias remercie : « Ma femme Konstanze, qui m'a toujours laissé assez d'espace pour travailler sur *Les Légendes Oubliées*. Mon fils Lukas pour les innombrables tests, idées, discussions et la découverte des Arbaks. Mon fils Ethan, sans lequel de nombreux pions auraient certainement un autre nom. Et je remercie enfin mon neveu Jakob, qui a été l'un des premiers à (presque) pouvoir réparer les fermes détruites ("Si seulement nous étions allés chercher des Rondins tout de suite...") »

Crédits

Rédaction : Wolfgang Lüdtkke

Illustration : Michael Menzel

Graphisme : Michaela Kienle et Fine Tuning

Traduction française : Marianne Louis

Adaptation, relecture et édition française : IELLO

© 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart

© 2019 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables

Lot 341 - 54180 HEILLECOURT

www.iello.com

Plus d'informations sur l'univers d'*Andor*, le forum officiel et de nombreuses Légendes de fans sur le site : andor.iello.fr

Suivez-nous sur



Tous droits réservés.
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

