

La paix et le calme régnaient sur Andor quand Eara vit une étrange apparition...

Héros d'Andor, je vous en prie !
Aidez-nous ! Le Royaume d'Hadria est sur le point de disparaître. Venez dans le Nord, nous avons besoin de vous !

Hadria est en danger ?

Eara courut aussi vite qu'elle put vers Chaumebourg. Elle devait voir le Prince Thorald.

J'espère que Thorn et Chada sont au château.

ANDOR

PARTIE II

VOYAGE VERS LE NORD

Enfin, elle parvint à la salle du trône.

Sa Majesté, Hadria a besoin de nous, il nous faut un navire !

Un navire ? La flotte d'Andor n'est pas grande, chaque bateau compte ! Mais très bien, Héros, je vous accorde l'Aldebaran.

Sire, l'Aldebaran est vieux comme le monde. Il n'a qu'un mât et il n'est pas armé !

C'est le seul navire dont je peux me séparer dans l'immédiat. Prenez-le ou nagez !

Livret d'introduction

Avant la première partie

- Détachez avec précaution tous les éléments.
- Emboîtez les **38 pions** sur leurs socles respectifs. La couleur sous le dessin des personnages doit correspondre à celle du socle. Posez l'ensemble des pions ainsi que le reste des tuiles près du plateau de jeu.
- Vous trouverez sur la page suivante la liste des éléments dont vous aurez besoin pour la première Légende. Les pièces restantes sont remises dans la boîte. **Tous les pions et tuiles sont représentés avec leur nom dans le livret complémentaire.**
- Parmi les **grandes cartes**, seules les **17 cartes de la Légende 7** ainsi que la **carte « Matériel du jeu de base requis »** sont utilisées. Les autres grandes cartes sont remises dans la boîte pour d'autres Légendes.



1

- Parmi les **petites cartes**, seules les **14 cartes Vent** sont utilisées, dont la carte avec la flèche verte. Les autres petites cartes sont remises dans la boîte pour d'autres Légendes.
- Si vous possédez l'extension « **Nouveaux Héros** », vous pouvez accomplir toutes les Légendes à **5 ou 6 joueurs**. Suivez dans un premier temps les consignes de préparation du jeu inscrites sur la page suivante puis placez sur le plateau la tuile Caractéristique des Créatures correspondant au nombre de joueurs. Les règles spécifiques au Voyage vers le Nord pour 5 et 6 joueurs sont disponibles dans le livret complémentaire.

Note : l'extension Nouveaux Héros sera disponible en 2015.



Instructions de départ pour la Légende 7

La première Légende sur le plateau de la Mer du Nord commence ! Suivez à présent les instructions suivantes dans l'ordre :



19. Mettez à disposition toutes les **Pièces d'Or**. Placez tous les **Objets** sur le plateau **Objets** (côté « Mer du Nord »).

20. Mettez à disposition le **pion Barde**.



3. Placez la carte **Vent de départ** (flèche verte), point noir vers le haut, sur l'emplacement prévu près de la case **Lever du Soleil**. Mélangez les **13 cartes Vent restantes** et déposez-les près du plateau.



4. Placez un **X rouge** sur le symbole **Épave** de la case **Lever du Soleil**.

Les Épaves ne sont pas utilisées dans cette Légende.



5. Préparez les jetons suivants **face cachée** : **4 Coquillages**, **3 Herbes Médicinales**, **3 Dons du Nord**.



18. Placez les **3 jetons Puits** issus du jeu de base (côté coloré visible) sur les 3 cases Puits (avec un hexagone).



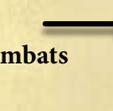
17. Mélangez face cachée les **11 jetons Brouillard** restants et placez-les sur les cases avec un cercle. Comme des jetons ont été retirés, les cases suivantes restent vides : **52, 55, 105 et 111**.



16. Parmi les jetons **Brouillard**, retirez les **4 jetons avec un Gor**.



15. Placez les **2 cubes noirs** sur la **Piste des Combats** de groupe.



13. Préparez le **Navire en bois** près du plateau.



12. Préparez les **4 dés noirs**, **2 dés rouges** et **5 dés blancs**. Placez le **cube blanc** pour les Points de Force des Créatures et le **disque blanc** pour leurs Points de Volonté à côté du tableau des **Caractéristiques des Créatures**.



11. Placez toutes les **Créatures** à disposition près du plateau.



6. Placez toutes les **Étoiles** et **2 Rondins** à disposition près du plateau.



7. Placez le **pion Vision** sur la case **107**.



8. Préparez les pions **Merrick**, **Garz**, **Grenolin** et le **Géant des Mers** près du plateau



9. Placez le **Narrateur** sur la case **O** de la Piste des Légendes.



10. Triez les **cartes de la Légende 7** par ordre alphabétique de telle manière à ce que les cartes **O1, O2** etc. se trouvent au-dessus et la carte **Légende Z** en-dessous de la pile. Placez le reste des cartes de cette Légende (par exemple les cartes « Escale - la Vallée de la Tourmente » ou « Garz retrouvé ») à côté du plateau ; elles seront nécessaires plus tard au cours de la Légende.



21. Lisez maintenant les nouvelles règles figurant sur la page suivante avant que l'aventure ne commence !

Nouvelles règles pour « Voyage vers le Nord »

Sauf si une autre indication est donnée, les règles du jeu de base s'appliquent toujours !

Naviguer

Si un Héros choisit l'action « se déplacer », il peut désormais le faire en **naviguant avec le Navire**.

Pour cela, il doit se trouver à bord (son pion Héros est sur la fiche Navire). Contre **1 Heure sur la Piste du Temps**, il peut alors déplacer le Navire en ligne droite dans la direction et du nombre de cases indiqués par la dernière **carte Vent retournée** (ou moins). Tous les déplacements sont autorisés (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Exemple : le Héros veut naviguer vers le Nord. Dans cette direction, l'actuelle carte Vent indique 2. Le Héros avance sa Pierre du Temps d'une Heure et il peut alors déplacer le Navire de 2 cases maximum vers le Nord.

Important : il n'est pas obligatoire de naviguer jusqu'au maximum de la Force du Vent.

Changer de cap

Lorsqu'un Héros a navigué de quelques cases dans une direction donnée selon l'actuelle carte Vent, il peut se déplacer de nouveau avec le Navire dans cette même direction ou prendre une autre direction au choix (toujours en ligne droite).



Exemple : un Héros à bord navigue de 2 cases vers le Nord contre 1 Heure sur la Piste du Temps. Contre 1 Heure de plus, il déplace le Navire de 2 cases vers le Nord-Est (il aurait pu aller jusque 3).

Le Héros peut déplacer le Navire autant de fois qu'il le souhaite lors de son déplacement (tant qu'il lui reste des Heures pour le faire). Une fois son déplacement terminé, c'est au tour du prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Si ce Héros est également à bord, il peut lui aussi déplacer le Navire.

Conseil : si plusieurs Héros se trouvent à bord, il est judicieux de naviguer à plusieurs afin de répartir équitablement les Heures consommées.

Remarque : dans le livret complémentaire, vous trouverez d'autres exemples à ce sujet.

Embarquer / Débarquer

Lorsque le Navire se trouve sur une case **adjacente à une case Terre**, un Héros à bord peut débarquer et déplacer son pion de la fiche Navire sur cette case Terre. Ceci lui coûte **1 Heure sur la Piste du Temps**. C'est le même principe pour embarquer.

Important : un Héros peut débarquer sur toutes les cases Terre adjacentes, pas seulement sur les cases avec un ponton. Il peut aussi rejoindre une case Terre dont seul un coin touche la case Mer.

Exemple : le Navire est adjacent à la case 113.



Transport

Un Héros qui choisit l'action « se déplacer » peut bouger son pion d'une case Terre d'où part une **ligne pointillée** vers une autre case Terre le long de cette ligne. Cela lui coûte **2 Heures sur la Piste du Temps**. S'il lui reste des Heures, il peut poursuivre son déplacement.



Exemples pour l'action « se déplacer »

1. D'abord, le Héros se déplace de 2 cases (2 Heures), il embarque ensuite (1 Heure) et avance le Navire de 2 cases vers le Nord (1 Heure) puis d'1 vers l'Est (1 Heure).
2. Un Héros débarque (1 Heure), se déplace d'une case (1 Heure), utilise ensuite une Barque (2 Heures) et avance de 2 cases supplémentaires (2 Heures).

Cases Mer, cases Terre, cases Récif, cases adjacentes



Le Navire ne peut **pas** naviguer sur une case Terre ou une case Récif. Les Héros peuvent déplacer leur pion **seulement** sur les cases Terre (les cases Récif ne sont **pas** considérées comme des cases Terre).

Les Héros peuvent combattre les Créatures sur la même case qu'eux ou sur une case adjacente depuis le Navire. Les cases Mer qui n'ont qu'un coin en commun sont également considérées comme adjacentes.



Les Héros sur le Navire

Tant que le Navire ne comporte pas d'Amélioration, l'emplacement des Héros à bord n'a pas d'importance. Lorsque, plus tard dans la partie, les Améliorations feront leur apparition, les Héros peuvent **occuper des Postes**. Chaque Poste (Proue ou Baliste) ne peut être occupée que par un seul Héros à la fois. **Changer de Poste** sur le Navire ne coûte **pas d'Heure** sur la Piste du Temps. Cela peut être effectué à tout moment. Les Héros dont les pions se trouvent à bord peuvent à tout moment échanger des Objets ou des Pièces d'Or entre eux.

Combat en groupe

Le plateau comporte une nouvelle Piste pour le combat en groupe. Avec les deux cubes noirs, vous pouvez ainsi indiquer avant un Tour de Combat la valeur de l'ensemble de vos Points de Force (chiffres des dizaines et chiffre des unités) pour vous en souvenir plus facilement.



Exemple :
valeur des Points de Force en commun 14

**Lisez maintenant la carte O1 à voix haute.
Ainsi commence votre Voyage vers le Nord !**

Instructions de départ pour la Légende 10

Suivez les instructions dans l'ordre et préparez les éléments suivants. Lisez ensuite la carte O1 de la Légende 10.

17. Mettez à disposition toutes les Pièces d'Or. Placez tous les Objets sur le plateau Objets (côté « Hadria »).



16. Préparez les 4 petites cartes Magiciens du Feu et les 3 petites cartes Magiciens de la Tour.

15. Placez les 2 cubes noirs sur la Piste des Combats de groupe.

14. Placez les 3 jetons Puits issus du jeu de base (côté coloré visible) sur les 3 cases Puits (avec un hexagone).



13. Préparez les Objets suivants près du plateau : le Sablier d'Hadria, le Bouclier Porte-Foudre, 2 Potions de la Sorcière, 3 Pierres Runiques, 3 Artefacts (le Marteau, le Heaume et l'Épée).



12. Mettez à disposition les pions suivants :



1 x Tarus Merrik Grenolin



Qurun



Magiciens du Feu 3 x Magicien de la Tour



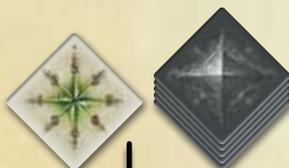
Géant des Mers



11. Préparez les 4 dés noirs, 2 dés rouges et 5 blancs. Placez le cube blanc pour les Points de Force des Créatures et le disque blanc pour leurs Points de Volonté à côté du tableau des Caractéristiques des Créatures.

1. Chaque joueur choisit un Héros : il reçoit alors la fiche de Héros correspondante, le pion, les dés, les 2 disques en bois et 1 cube de la couleur de son personnage. Chaque joueur indique ses valeurs de départ sur sa fiche : le cube est placé sur 1 Point de Force, l'un des disques sur 7 Points de Volonté. Le second disque est placé sur la case Lever du Soleil.

3. Placez la carte Vent de départ (flèche verte), point noir vers le haut, sur l'emplacement prévu près de la case Lever du Soleil. Mélangez les 13 cartes Vent restantes et déposez-les près du plateau.



4. Mettez à disposition le dé Feu (rouge) et le dé Hiver (bleu-vert).



2. Préparez le Navire près du plateau et la fiche Navire. Toutes les Améliorations sont placées de manière à ce que le côté avec le symbole Pièce d'Or soit visible.



5. Mettez à disposition les jetons suivants face cachée : 3 Herbes Médicinales, 3 Dons du Nord, 6 jetons Plume, 40 jetons Neige.

Important : les jetons ne sont pas encore placés sur le plateau.



6. Préparez les jetons suivants près du plateau : 2 Rondins, 2 Minerais, 3 Tonneaux, 1 Parchemin, 5 Portails, le marqueur Cercle, le symbole Tarus et toutes les Étoiles.



7. Assemblez deux flammes violettes pour constituer un Feu Éternel. Préparez les 4 Feux près du plateau.



8. Placez le Narrateur sur la case O de la Piste des Légendes.



9. Triez les cartes Légende de la Légende 10 par ordre alphabétique de telle manière à ce que les cartes O1, O2 etc. se trouvent au-dessus et la carte Légende Z2 en-dessous du paquet.

Important : il y a trois versions des cartes O2 et Q. Vous tirez au hasard une carte O2 et une carte Q que vous insérez à la pile. Les cartes O2 et Q restantes sont retirées du jeu. Déposez toutes les autres cartes de la Légende 10 sans lettre près du plateau.

10. Placez toutes les Créatures à disposition près du plateau.



Important : sur le plateau d'Hadria, la case 90 n'a pas 2 mais 3 emplacements réservés aux Créatures. Le Narrateur n'est alors déplacé que lorsqu'une troisième Créature est vaincue.