

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Instructions pour la
légende #1

La Fureur des Mers

Matériel obligatoire pour cette légende:

Le jeu de base **Andor**

L'extension: **La légende de Gardétoile**

L'extension: **Nouveaux Héros**

L'extension: **Voyage vers le Nord**

Il est également possible de jouer jusqu'à 6 joueurs selon les règles de l'extension Nouveaux Héros et d'utiliser la variante du Héraut Noir. Il n'est cependant pas possible d'utiliser la variante du Bouclier Fraternel.
Les héros Fenn le rôdeur et Orfen le Guerrier-loup ne peuvent pas être utilisés.

Poursuivez avec « instructions pour la légende #2 » →

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Instructions pour la
légende #1

Mettez à disposition tout le matériel du jeu de base.

Cette légende se joue sur le plateau d'Andor. Suivez les consignes de la carte Installation en tenant compte des changements suivants:

- Les cartes événements ne sont pas utilisées.
 - Retirez du jeu les 5 jetons brouillard représentant des cartes événements. Placez les autres jetons Brouillard sur les cases brouillard en laissant ces cases libres: 47, 48, 49, 56 et 63.
- Préparez ce matériel provenant de La légende de Gardétoile:
- les **2 Trolls**
 - Les **4 dons d'Andor** (la **Flûte**, le **Faucon Cornu**, la **Torche** et le **Sablier**) et les **champignons**
 - Le bouclier de **Gardétoile** et les **Rondins**
 - Les **Loups** et le **Symbole Loup**
 - Le jeton **étoile**, les jetons **Lumières** et les **Champignons**

Matériel de l'extension Nouveaux Héros:

- les **Objets de Fenn**
- Un **dé orange**
- Le **Bouclier Fraternel**
- Le jeton **étoile**

Poursuivez avec « instructions pour la légende #3 » →



ANDOR

L'héritage du Dragon



LA FUREUR DES MERS

Instructions pour la
légende#3

Matériel de l'extension Voyage vers le Nord:

- Toutes les **Créatures des Mers** (Nerax, Trolls des Mers et Arrogs)
- 5 dés, 1 disque et un cube blancs
- Le jeton **Marée**
- Le jeton **étoile**
- Les **Blasons**

Mise en place:

Placez tout le matériel à disposition près du plateau ainsi que toutes les cartes de cette légende.

Important: Il y a **3 versions** de la carte **A2**, et **une seule** (au hasard) rejoint le paquet de cartes légendes. Vous découvrirez les autres dans d'autres parties.

Placez des étoiles sur les cases B, C, E et N de la piste des Légendes.

Poursuivez avec la carte **Légende A1** →



ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS



Cette légende comprend 22 cartes:
Instructions 1 à 3, A1, 3 cartes A2, A3, B, C, E, N, Les Créatures des Mers, Combat de Créatures, Légions et 7 cartes Dons (Roi Thorald, Rencontre sur la Côte, Les Bois du Sud, Le Bois de la Vigilance, L'Arbre des Chants, La Mine et La Taverne)

Appliquez tout d'abord les instructions de départ des cartes
« Instruction pour la Légende » 1-3

Après l'épuisant Combat de Cavern, les Héros se posaient beaucoup de questions sur l'origine de la Bataille. En effet, les Créatures ne seraient pas venues envahir la Mine pour rien. Seraient-elles devenues folles? Étaient-elles venues pour les précieux Savoirs Ancestraux de la Mine? Ou bien n'était-ce qu'une distraction visant à cacher un plan encore plus terrible?

A leur sortie de la mine, les Héros ne remarquèrent d'abord rien, préoccupés par la mort du Prince Hallgard. Puis les Nains retournèrent dans leurs galeries profondes afin de commencer les travaux de réparation de la Mine et couronner prestement leur nouveau Souverain, Kram. Et ce fut à ce moment que les Héros remarquèrent le silence pesant sur les Terres d'Andor. Seul le vent venait le troubler. En scrutant le Brouillard, Les héros aperçurent quelques Silhouettes sombres. Des Créatures! Inquiets, les Héros se précipitèrent vers Chaumebourg.

Ils arrivèrent devant l'imposant château, et se sentirent soulagés de voir des silhouettes humaines sur le chemin de ronde. Le château n'a donc pas été attaqué, tout juste étaient visibles sur la muraille les égratignures du Passé. Ils se dispersèrent dans les différentes contrées du pays et ne trouvèrent que des fermiers paisibles, vaquant à leur labeur, des vagabonds voyageant tranquillement, et maintes autres choses qui auraient dû rassurer les Héros. Mais il n'en était rien. Ils savaient qu'une menace pesait dans l'air...

Tout n'était pas paisible. Les Héros sentaient l'odeur des Créatures...

Poursuivez avec la carte légende A2 →

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS



Mission des Héros

Mélangez face cachée les Blasons de Héros (sauf le blason du Nain s'il est en jeu) puis placez-le premier sur la case 20, le second sur la case 22, le troisième sur la case 24 etc.

Révélez ensuite les Blasons de Héros et placez vos pions héros sur les cases correspondantes. Reprenez ensuite les blasons. Seul le Héros Nain se place sur la case 43.

Le Héros de plus haut rang place sa pierre du Temps sur le Coq de la case Lever du Soleil

Placez des **Gors** en cases 31, 35, 40, 42, 49, 53 et 56, des **Skrals** sur les cases 23, 39 et 48, et un **Troll** sur la case 47.

Un messenger parvint aux Héros. Le château avait besoin de renforcer ses portes.

Déterminer en lançant un dé rouge et en ajoutant 50 au résultat les position des 5 Rondins

Mission des Héros « Renforcements »:

Vous devez apporter un certain nombre de Rondins au Château (case 0) avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la piste des Légendes:

2 j:Rondins pour valeur 6, 3j:8, 4j:10, 5j:12, 6j:14.

Chaque fois que vous apportez un Rondin, vous recevez une récompense (en Pièces d'Or ou Points de Volonté) égale à la valeur du Rondin.

Poursuivez avec la carte Légende A3 →

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS



Mission des Héros

Mélangez face cachée les Blasons de Héros (sauf le blason du Nain s'il est en jeu) puis placez-le premier sur le plateau en jetant un dé rouge (dizaines) et un dé de Héros (unités) **Important:** Relancez les dés si vous tombez sur une case Brouillard

Révélez ensuite les Blasons de Héros et placez vos pions héros sur les cases correspondantes. Reprenez ensuite les blasons. Seul le Héros Nain se place sur la case 43.

Le Héros sur la case de plus petit numéro place sa pierre du Temps sur le Coq de la case Lever du Soleil

Placez des **Gors** en cases 48, 50, 53, 55, 56, 64 et 65, des **Skrals** sur les cases 45 et 51, un **Wardrack** sur la case 67 et un **Troll** sur la case 61.

En ces temps difficiles, les provisions du château se réduisaient.

Déterminer en lançant un dé rouge et en ajoutant 50 au résultat le position de 3 Champignons des Bois.

Mission des Héros « Approvisionnement »:

Vous devez amener sur la case 0: à **2 joueurs**: 1 champignon, 1 herbe médicinale et 1 gourde pleine, **3j**: 1 champignon, 1 herbe, 1 gourde et 1 potion pleines, **4j(5&6)**: 1 champignon, 1 herbe, 2 gourdes et 1 potion pleines.

Les champignons conservent leurs fonction première (c.f. La légende de Gardétoile, carte A1).

Pour chacun de ces objets au château, vous recevez 2 pièces d'Or. L'objet est alors retiré du plateau (replacé sur le plateau Objets)

Poursuivez avec la carte Légende A3 →

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS



Mission des Héros

Chaque héros ajoute 20 à son rang et place son pion sur la case correspondante. **Important:** Seuls le Héros Nain se place sur la case 43 et la Sentinelle (de l'extension Nouveaux Héros) sur la case 50.

Le Héros de plus petit rang place sa pierre du Temps sur le Coq de la case Lever du Soleil

Placez des **Gors** en cases 31, 34, 35, 37, 44, 49 et 50, des **Skrals** sur les cases 41 et 42, un **Wardrack** sur la case 60 et un **Troll** sur la case 30.

Un messenger parvint aux Héros. Le château avait besoin d'armes et d'équipement pour renforcer sa garde.

Mission des Héros « Armement »:

Vous devez apporter les objets suivants sur la case 0:

2 joueurs: 1 Heaume et 1 Arc

3,4 joueurs: 1 Heaume, 1 Bouclier (neuf) et 1 Arc

5,6 joueurs: 1 Heaume, 2 Boucliers (neufs) et 1 Arc

Lorsque l'un de ces Objets est déposé sur le château, vous obtenez 1 pièce d'Or et l'Objet est replacé sur le plateau Objets.

Poursuivez avec la carte Légende A3 →

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS



Une fois que la Mission des Héros, quelle qu'elle soit, est accomplie, les Héros reçoivent un emplacement Bouclier supplémentaire au château !

Placez un Paysan sur la case 14.

Déterminez en jetant un dé rouge (dizaines) et un dé de héros (unités) les positions de 5 pierres Runiques et de 2 herbes Médicinales

Impatients de terminer la mission que le Royaume leur avait confié, les Héros se mirent en chemin. Mais ils n'étaient pas au bout de leurs surprises...

Placez la carte « Légions » sur la lettre suivante:

2 joueurs: lettre F

3 joueurs: lettre G

4 joueurs: lettre H

Cette carte sera activée au moment où le Narrateur atteindra la lettre désignée.

Chaque Héros commencent avec 3 points de Force et 1 pièce d'Or chacun. Le groupe se partage 3 points de Force supplémentaires, 5 points de Volonté et la 3^{ème} Herbe Médicinale.

LE HÉROS DONT LA PIERRE DU TEMPS SE SITUE SUR LE COQ COMMENCE.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS



Un grondement sourd retentit depuis la mer et résonna jusqu'à la plaine. Une énorme tempête de Mer avait éclaté au Nord.

Lorsqu'elle cessa, des créatures qu'aucun paysan d'Andor n'avait jamais vu se mirent à émerger de la mer sur les côtes du Bois de la Vigilance et sur celles de Chaubourgnon. Placez un Paysan sur la case 32

Les Créatures des Mers: Les Créatures des Mers sont les créatures avec un **socle Blanc**. Celles avec un **socle rouge**, ainsi que les **Wardracks**, sont appelées **Créatures de Terre**.

Les Créatures des Mers combattent avec des **dés blancs**. Pour vous en souvenir, dites-vous que **les Créatures combattent toujours avec des dés de la couleur de leur Socle**.

Placez maintenant les créatures suivantes:

Des Nerax sur les cases 8 et 15, Un Troll des Mers sur la case 12

Déterminez à présent à **quelle heure** les **créatures des mers se déplacent**. Jetez un dé **Rouge** et placez le Jeton **Marée** sur l'heure correspondante. Quand une **Pierre du Temps** arrive sur cette case, déplacez **immédiatement** toutes les Créatures des Mers **vers la case adjacente comportant le plus grand Numéro**. Commencez par les **Nerax**, ensuite les **Trolls des Mers**. Commencez toujours par la **Créature des Mers** sur la case de **plus grand numéro**. Ensuite remplacez le jeton marée sur la case Lever du Soleil. À la journée suivante, la position du jeton sera à nouveau déterminée par un jet de dé rouge.

Les Créatures des Mers sont un Danger pour les **Paysans**.

Important: lorsqu'une Créature de Terre et une Créature des Mers se retrouvent ensemble sur une même case, interrompez le déplacement et lisez immédiatement la carte **Combat de Créatures**. Les **Caractéristiques Spéciales** des Créatures des Mers, ainsi que leur nombre de **dés**, sont décrites sur la carte **Les Créatures des Mers**. Retournez cette dernière et placez-la près du plateau.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS



Placez des Nerax sur les cases 49,55 et 59, et un Troll des Mers sur la case 50.

Il apparut aux Héros que certaines Créatures des Mers voulaient atteindre la Fosse-Aux-Os. Or, depuis la mort du Dragon, ce lieu était habité par une Magie très instable qui pourrait pulvériser Andor.

La plupart des Créatures de Mers se dirige vers la Fosse aux Os (Case 84). Si l'une d'elles parvient à cette case, **le Narrateur avance jusqu'à la lettre N et la légende est immédiatement perdue.**

Pour vous en souvenir, vous pouvez placer un Marqueur Cercle (parmi le matériel de *La Légende de Gardétoile* et *Voyage vers le Nord*)

Tous les braves habitants d'Andor que le débarquement de ces Créatures n'avait pas découragé offrirent aux Héros leurs dons les plus précieux.

Placez un jeton étoile sur les cases 0, 9, 25, 52, 57, 71 et 72.

Préparez les 7 cartes Dons.

Lorsqu'un héros arrive sur l'une de ces cases, lisez la carte Dons correspondante.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS



Objectifs de la Légende

Placez un Paysan sur la case 33

Des plus horribles et redoutables Créatures des Mers, les plus craintes après les Forces de la Mer étaient les Arrogs. Véritables rochers vivants, leur carrure impressionnante et leur taille très élevée rendait inimaginable le fait qu'ils savent nager et leurs petits yeux lumineux trahissent le fait qu'ils soient des créatures au lieu de vulgaires récifs.

Déterminez la position du premier Arrog en jetant deux dé Noir et en additionnant les valeurs obtenues. Placez un jeton Lumière face cachée sur la même case.

But de la Légende:

- Remplir la **Mission des Héros**
- Protéger le **château**
- Veiller à ce qu'**aucune créature des Mers** n'atteigne la **Fosse-aux-Os** (case 84)
- Vaincre un **certain nombre de Arrog:**

2 & 3 joueurs: 2, 4 & 5 joueurs: 3, 6 joueurs: 4

Dès que le premier Arrog est vaincu, **révélez le jeton Lumière** et **lancez un dé Noir**. **Cumulez** les deux valeur et vous obtenez l'**emplacement** du deuxième Arrog à combattre.

Les Arrogs combattent avec **5 dés blancs** et ont **12 points de force par joueurs**. Vous devez dépasser une fois la valeur de combat du Arrog pour le vaincre. Si la valeur des héros est supérieure à celle du Arrog, ce dernier est vaincu. Dans le cas contraire, les héros perdent le montant de la différence en points de Volonté.

Dès que le nombre suffisant de Arrogs a été vaincu, le narrateur est déplacé sur la lettre N.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Les Créatures des Mers

Nom PdF PdV Valeur de la récompense

Nerax:

8

5

Récomp: 3

Troll des Mers:

12

6

Récomp: 4



0

1

2

3



0

8

12

3

4

4



4

5

6

7

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Combat de Créatures

Appliquez les consignes de cette carte à chaque fois qu'une créature des Mers et une créature de Terre se retrouvent ensemble sur la même case

À chaque fois qu'une créature des Mers et une créature de Terre se retrouvent ensemble sur la même case s'ensuit un **Combat de créatures**:

- Lancez un **dé rouge** et additionnez la **valeur obtenue** aux **points de force** de la **Créature de Terre** impliquée
- Faites ensuite la **différence** entre la **valeur obtenue** et les **points de Force** de la **Créature des Mers** impliquée
- Si la **Valeur de la Créature de Terre atteint ou dépasse** celle de la **Créature des Mers**, alors la **Créature de Terre gagne le combat**.
- Dans le cas **contraire**, la **Créature des Mers l'emporte**.
- La **créature perdante** est **retirée du jeu**. Le **Narrateur n'avance pas**.
- Les **Héros** se répartissent un nombre de **points de Volonté** égal à la **valeur de récompense** de la **créature perdante**.
- Le **déplacement de créatures** en cours prend **immédiatement fin**. Le **jeu continue**.

Appliquez les consignes de cette carte à **chaque fois** qu'une **créature des mers** et une **créature de terre** se retrouvent ensemble sur la même case.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons



Roi Thorald
Case 0

Le Roi Thorald vit le héros approcher: « Je sais, j'ai été injuste » dit-il en faisant allusion au Combat de Cavern. « J'ai été injuste et j'en suis horriblement confus. Pour me racheter, je viens vous accompagner dans votre quête. »

Le héros au château reçoit **1 point de Force**.

Placez le Pion de **Thorald** sur la case 0. Comme d'habitude, un héros peut le déplacer de **4 cases pour 1 heure** et il apporte **4 points de force** supplémentaires en combat.

« Mais je vais vous donner autre chose » dit-il en sortant de la pièce. Il revint les bras chargés de deux objets que le héros reconnut aussitôt. « Je vous confie les boucliers des Temps Anciens. J'aurais dû vous les donner plus tôt mais maintenant je le fais. Héros, Voici le bouclier de Gardétoile et le bouclier Fraternel. Faites-en bon usage. »

Placez les objets **Gardétoile** et le **Bouclier Fraternel** sur la case 0. Ils peuvent y être ramassés et ont les mêmes effets que d'habitude (c.f: Livrets de règle des extensions *La légende de Gardétoile* et *Nouveaux Héros*)



ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons



Rencontre sur la
côte
Case 9

Le héros s'approcha des vagues et respira l'air marin bienfaisant de la côte.

Le héros sur la case 9 reçoit **5 points de Volonté**.

Mais il n'était pas seul. À dix mètres de lui était allongé dans l'herbe Merrick, le Cartographe. « Je vous salue, héros » dit-il tandis que le héros s'approchait. « Je reviens d'un voyage éprouvant dans les Mers du Nord et je ne vais pas tarder à repartir. Mais puisque je suis là, autant vous montrer mes récentes découvertes, et pour commencer, ce sablier Magique. »

Placez sur la case 9 l'objet **Sablier d'Hadria**. Il peut être ramassé et a les mêmes effets que d'habitude (c.f: *La légende de Gardétoile*, carte *Les dons d'Andor*)

« Mais ce n'est pas tout. Il y a aussi ces manuscrits qui traitent d'un réseau de tunnels invisibles sous terre et de comment s'y déplacer. Je pense que cela va vous être très utile. »

Placez tous les parchemins **face visible** sur la case **9**.

Les Parchemins:

Un héros peut utiliser un parchemin **dès qu'il le souhaite** et même si ce n'est pas son tour de jeu.

Lorsqu'un héros utilise un parchemin, il **additionne** son rang à la valeur du parchemin OU **soustrait** la valeur du parchemin à son rang et place son pion sur la case au numéro correspondant. *Ex 1: Rang 14+ Parchemin 7= Case 21 / Ex 2: Rang 25 - Parchemin 17= Case 8*

Le parchemin est ensuite **retiré du jeu**.

« Je vous fais don de tout cela. À bientôt, héros! » Et il partit

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons

Les Bois du Sud
Case 25

Il faisait sombre dans la forêt. Mais le héros distingua une lueur par terre. Il se pencha pour mieux voir: C'était une Pierre Précieuse!

Le Héros sur la case 25 reçoit **une pierre précieuse au hasard**. Il peut s'en servir comme d'une pièce d'Or chez un marchand.

« Holà Camarade! » fit une voix. C'était Fenn, le rôdeur. « Je regrette de ne pas pouvoir vous accompagner, mais ma sœur, qui attend un enfant, est souffrante. La sorcière Reka est certes une soigneuse hors paire, mais elle ne va guère plus loin que le domaine des potions, en quoi je n'ai guère confiance. C'est pourquoi je m'en occupe personnellement.

« Mais je peux vous apporter une petite aide en ce qui concerne votre quête. »

Placez les **objets de Fenn** sur la case 25. Ces objets sont appelés les **Dons du Rôdeur**.

Les Dons du Rôdeur:

Ils se placent sur la fiche de Héros, **à cheval sur les points de force 11 à 14**. Ces points de force sont **inaccessibles** tant qu'un Don du Rôdeur est placé **dessus**

Un héros ne peut porter **qu'un seul Don du Rôdeur à la fois**. Ces objets peuvent tous être transmis par faucon **sauf le corbeau**.

Ces objets ont les mêmes capacités que d'habitude (c f: *Fiche de héros de Fenn, le rôdeur*) **sauf le couteau qui en a un spécifique à cette légende:**

Un héros peut utiliser le **couteau** pour lancer le **dé orange** en plus et **indépendamment** de ses autres dés (La valeur du dé orange **s'ajoute** à la valeur de combat habituelle).

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons

Le Bois de la
Vigilance
Case 52

Le héros entendit un hurlement plaintif: Des loups! Il grimpa à un arbre, tous les sens en alerte, mais se détendit aussitôt en voyant arriver Orfen, le Guerrier-loup, à la tête d'une petite meute. « Holà! » lança-t-il ai héros qu'il avait tout de suite vu. « Descends donc! On dirait un chien battu! Après ça, ne viens pas me dire que tu es un héros d'Andor, tout de même! » Il rit. « Je plaisante! Je sais qui tu es, camarade. Je venais justement pour t'aider, apporter ma contribution, si j'ose dire... »

Placez les **trois loups** sur la **case 52**.

Le héros sur cette case reçoit le **symbole loup** qu'il place comme d'habitude sous son propre marqueur de points de force. Il est alors **l'ami des loups** pour le **restant de la partie**.

(i) Si vous ne vous rappelez plus des règles concernant l'ami des loups, vous êtes invités à lire la carte Ami des Loups de la Légende de Gardétoile.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons

L'Arbre des Chants
Case 57

L'air frais de la nature emplit les poumons du héros lorsque celui-ci grimpa sur le balcon de l'Arbre des Chants. Cet atmosphère forestière bienfaisante se mêlait à l'odeur de la Mer. La côte n'était pas loin.

Le héros à l'Arbre des Chants reçoit **1 Point de Force**

À côté de lui se trouvait Melkart, le Maître Gardien. Il avait deux précieux présents à lui confier: Il lui donna le premier. Le second était bien caché afin de le protéger et ne pas attirer de convoitises. Il dit au Héros où le trouver.

• **Le faucon Cornu:** Placez l'objet sur la case 57

• **Le Poison:** Jetez un dé rouge et additionnez sa valeur au rang du Héros. Placez l'objet sur la case correspondante.

Remarque: Ces objets ont les mêmes effets que d'habitude (c.f. Livret complémentaire du Jeu de Base et La légende de Gardétoile, carte Les Dons d'Andor)

« Bonne chance, Héros! » cria Melkart. « Tout le royaume compte sur vous! Ne le décevez pas! » et le héros repartit.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES
MERS

Dons

La Mine
Case 71

Les Nains accueillirent le Héros. L'air frais de la Mine lui procurait une sensation grisante.

Le héros à la mine reçoit **3 Points de Volonté**. S'il a déjà tous ses **Points de Volonté**, il reçoit **1 Point de Force à la place**.

Bron, un chef de guerre Nain, affirma que sa vaillante troupe de Soldats Nains allait l'accompagner.

Placez le Pion des **Soldats Nains** sur la case 71. Comme d'habitude, un héros peut les déplacer de **4 cases pour 1 heure** et ils apportent **4 points de force** supplémentaires en combat.

Les Nains offrirent également au Héros un objet précieux...

La Torche de Cavern: Placez l'objet sur la case. Il a les mêmes effets que d'habitude (c.f. La légende de Gardétoile, carte Les Dons d'Andor)

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Dons



La Taverne
Case 72

Placez un **Paysan** sur la **Taverne** (case 72).

Le héros arriva à la Taverne du Troll Ivre, lieu célèbre dans tout Andor pour son hydromel, ses bières, ses histoires et ses chansons. Ce lieu lui plaisait beaucoup.

Gilda, la Tavernière, salua le héros et lui offrit une boisson.

Le héros à la Taverne reçoit **1 Gourde**.

Mais elle lui donna aussi un autre objet très utile et précieux...

La Flûte d'Andor: Placez cet objet sur la Taverne.

La Flûte a **des effets différents** dans cette légende:

- Lorsqu'un héros utilise la Flûte, il peut **déplacer une créature de son choix** qui se situe dans un rayon de **trois cases** sur sa case.
- Après utilisation, la flûte est **retournée du côté gris**.
- La Flûte n'a d'effets que sur les **Créatures de Terre**, et donc pas sur les Créatures des Mers.

Remarque: L'utilisation de la Flûte peut amener deux Créatures à se confronter lors d'un Combat de Créatures si la Créature de Terre se déplace sur la case d'une Créature des Mers. Soyez judicieux lorsque vous l'utiliserez.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS



La Légende est gagnée si tous ces objectifs ont bien été remplis:

- Remplir la **Mission des Héros**
- Protéger le **château**
- Veiller à ce qu'**aucune créature des Mers** n'atteigne la **Fosse-aux-Os**(case 84)
- Vaincre un **certain nombre de Arrog**:

2 & 3 joueurs: **2**, 4 & 5 joueurs: **3**, 6 joueurs: **4**

Intimidées par la victoire des Héros sur les Arrog, les Créatures des Mers capitulèrent et retournèrent d'où elles venaient. Cette aventure ne tomba pas dans l'oubli, car Grenolin avait composé un Chant dessus qui resta dans les Mémoires, même un siècle après:

*La Mer furieuse
Crachait la Mort
Sur le pays d'Andor,
Mais Héros courageux et Héroïnes Valeureuses
Bravèrent la tempête et triomphèrent.
Le Soleil reparut et éclaira Mer et Terre*

Le royaume d'Andor pouvait à nouveau couler des jours heureux. Jusqu'à quand ? Cela, nul ne le sait...

Un Raz-de-marée balaya les côtes. Les Créatures des Mers prirent possession des lieux et anéantirent la population. On n'entendit plus jamais parler du pays d'Andor...

La Légende est perdue si tous les Objectifs n'ont pas été remplis.

ANDOR

L'héritage du Dragon

LA FUREUR DES MERS

Légions

Cette carte est activé quand le Narrateur atteint la lettre désignée par la Flèche.

Un hurlement retentit. Les Créatures de Terres partirent à l'Assaut des Créatures des Mers!

À partir de maintenant, toutes les Créatures de Terres n'avancent plus en direction des flèches, mais vers la case de la Créature des Mers la plus proche!

- Si plusieurs Créatures des Mers sont à **égale distance** d'une Créature de Terre, cette dernière se déplace toujours **vers la Créature des Mers** située sur la case de **Plus grand numéro**.
- De ce fait, **deux Créatures de Terre** peuvent se déplacer sur la case **d'une seule** Créature des Mers. Dans ce cas, les **forces** des deux Créatures de Terre s'**additionnent**. Cependant, on ne jette toujours qu'**un seul** dé rouge. (voir carte « Combat de Créatures » si vous ne l'avez pas encore lue). Malgré tout, si les Créatures de Terre **échouent**, les **deux** sont retirées du jeu et les héros reçoivent les valeurs de récompense des **deux** créatures en points de Volonté
- L'ordre de déplacement des créatures **ne change pas** et s'effectue **toujours** au **lever du Soleil**.

Les Héros ont maintenant droit à une deuxième action: **Soutenir les Créatures de Terre en Combat**.

Un Héros peut utiliser cette action en dépensant **une heure** sur la piste du Temps pour **ajouter** ses **Points de Forces** à la valeur d'une **Créature de Terre** en Combat. Cette action est utilisable **même si la Pierre du Temps** du Héros se trouve sur la case **Lever du Soleil**.

Remarque: Il est toujours possible d'attaquer et de vaincre les Créatures de Terres, notamment pour récupérer des récompenses.