

ANDOR

HÉROS MAGIQUES Extension pour 5-6 joueurs

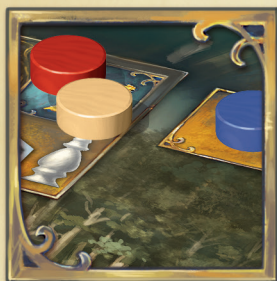
Important : si vous jouez à *Andor* pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par la Légende 1 du jeu de base. Cette Légende ne se joue que jusqu'à 4 et est prévue pour les Héros fournis dans le jeu de base. Si vous jouez avec la boîte *Partie III: Le Dernier Espoir* au lieu du jeu de base, commencez alors par la Légende introductive 11. Celle-ci ne se joue également que jusqu'à 4 et sans les Héros magiques.

Ce livret de règles comporte 3 parties :

Pages 2 – 3 :
**Jeu de base
et extensions
pour 5-6 joueurs**

Pages 4 – 5 :
**Partie III:
Le Dernier Espoir
pour 5-6 joueurs**

Pages 5 – 8 :
**Capacités spéciales
des Héros magiques**



Matériel de jeu

- 36 cartes Légende
- 8 pions Héros
- 1 Takuri de Feu
- 1 Saurien des Steppes
- 1 Feu de Bannissement en 2 parties
- 2 Plumes de Takuri
- 1 Flûte de pierre tulgoraine
- 1 Miroir brisé
- 1 Heaume runique
- 4 Blasons de Héros
- 6 Poudres magiques
- 1 Cristal de glace
- 8 Éclairs de glace
- 6 Baies de lune
- 8 dés aux couleurs des Héros (2 orange, 4 roses, 1 dé runique bleu foncé, 1 dé pyramidal blanc)
- 8 disques en bois aux couleurs des Héros (2 orange, 2 roses, 2 bleu foncé, 2 blancs)
- 5 cubes en bois aux couleurs des Héros (2 orange, 1 rose, 1 bleu foncé, 1 blanc)
- 10 supports en plastique aux couleurs des Héros (3 orange, 3 roses, 2 bleu foncé, 2 blancs)

1 disque runique



avant



arrière



4 fiches de Héros

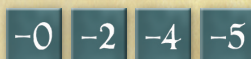
(l'une des faces représente un Héros, l'autre, une Héroïne)



1 jeton
Lever du Soleil



4 disques en bois noirs
(= Pierres du Temps neutres)



4 jetons Force négatifs

Mise en place

- Détachez précautionneusement le matériel des 6 planches, puis placez chaque pion Héros sur le support en plastique correspondant à sa couleur.
- Pour intégrer l'extension *Héros Magiques* au jeu de base, les **4 Blasons de Héros ne sont pas nécessaires**.
- Pour jouer avec le jeu de base ou les autres extensions, vous n'avez besoin, parmi les cartes Légende de cette extension, que des **5 cartes suivantes** : « Le Pouvoir des runes », « Le Froid », « Le Takuri de Feu », « Les Poudres magiques » et « Le Nomade des Steppes ».
- **Toutes les autres cartes** sont prévues pour être jouées avec les Légendes de *Partie III: Le Dernier Espoir*. Triez-les et intégrez-les à leur Légende respective.
- La carte « Règles pour 5-6 joueurs pour les Légendes 13 à 17 » liste toutes les Légendes de *Partie III: Le Dernier Espoir* pour lesquelles une adaptation est nécessaire s'il y a plus de 4 Héros en jeu. Si vous jouez aux *Héros Magiques* à moins de 5 joueurs, n'utilisez pas cette carte.
- À 5-6 joueurs, la carte « Le Cercle de Bannissement de Chorانات » est utilisée dans toutes les Légendes (voir page 4).



Règles pour le jeu de base et toutes les extensions à 5-6 joueurs

- Quand vous jouez à plus de 4 joueurs au jeu de base, n'utilisez pas les Pierres du Temps aux couleurs des Héros. Au lieu de cela, placez les **4 disques en bois noirs** (appelés « **Pierres du Temps neutres** ») sur la case Lever du Soleil.
- Préparez également le **jeton Lever du Soleil**.

Les Pierres du Temps neutres

À 5-6 joueurs, les Héros ne possèdent pas chacun leur propre Pierre du Temps. Au lieu de cela, ils utilisent, pour chaque action, l'une des Pierres du Temps neutres (noires) au choix.

Se déplacer : lorsqu'un Héros se déplace, il choisit **1 Pierre du Temps neutre** sur la Piste du Temps et l'avance d'1 Heure pour chacune des cases qu'il a parcourues. Il n'est pas possible de répartir les Heures dépensées pour un déplacement entre plusieurs Pierres. Ceci vaut également pour les actions spécifiques à certaines Légendes, comme déplacer le Prince ou les Nains du Bouclier.

Combattre : lorsqu'un Héros combat, il doit avancer **1 Pierre du Temps neutre** d'1 Heure sur la Piste du Temps. Au tour de combat suivant, il pourra tout à fait choisir d'avancer une autre Pierre.

Combattre en groupe : chaque Héros prenant part à un tour de combat doit avancer **1 Pierre du Temps neutre** d'1 Heure sur la Piste du Temps. Plusieurs Héros peuvent avancer la même Pierre.

Important : lorsqu'un Héros avance une Pierre du Temps neutre sur l'une des **3 Heures supplémentaires** disponibles, il perd des Points de Volonté selon la règle habituelle.

Fin de la Journée



À 5-6 joueurs, un Héros qui veut terminer sa Journée ne dépose plus sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil pour le signifier, puisqu'il n'a pas de Pierre du Temps attirée. Au lieu de cela, il couche simplement son pion sur la case où il se trouve pour indiquer que sa Journée est terminée. Le Héros qui se couche en premier prend le jeton Lever du Soleil (marqué du symbole Coq) : il sera le premier joueur de la Journée suivante. Quand les Héros sont tous couchés, les Pierres du Temps neutres sont placées sur la case Lever du Soleil, puis les joueurs effectuent les actions associées aux symboles représentés sur cette case. Ce n'est qu'une fois ces actions effectuées que les Héros peuvent se relever, et que le joueur détenant le jeton Lever du Soleil commence la nouvelle Journée.

Dans une partie à 5-6, jouez avec la carte « Le Cercle de Bannissement de Chorانات » (voir page 4).

Autres règles :

À 5-6 joueurs, suivez **toujours les règles données pour 4 joueurs** dans les cas suivants :

Le **nombre de Boucliers au château**. Appliquez ce qui est indiqué pour 4 joueurs, soit un seul Bouclier.

La **mise en place**. Exemple tiré de la Légende 5 du jeu de base : comme à 4 joueurs, le jeton N est placé sur la lettre L de la Piste des Légendes.

La **force d'un adversaire final**. Exemple tiré de la Légende 2 du jeu de base : comme à 4 joueurs, le Skral de la Forteresse a 40 Points de Force.

Adaptation des règles de certaines cartes Événement pour 5-6 joueurs

Les Héros se trouvant sur des cases spécifiques peuvent subir les effets de certaines cartes Événement. Ces effets s'appliquent à tous les Héros de la case concernée, même si leurs pions sont couchés.

D'autres cartes Événement ne concernent que les Héros dont la Pierre du Temps se trouve sur la case Lever du Soleil. Cependant, à 5-6 joueurs, les Héros n'ont pas de Pierre du Temps attirée : les effets de ces cartes s'appliquent donc à tous les Héros dont le pion est couché.

Certaines cartes Événement ne visent qu'un seul Héros, comme le Magicien ou le Guerrier. Les Héros de cette extension ne sont donc jamais ciblés par ces cartes.

Si les Héros peuvent écartier un Événement négatif en échange de Pièces d'or ou de Points de Volonté, appliquez toujours les valeurs indiquées pour 4 joueurs.

Cas particulier de la carte Événement « Lac Secret 6 » : si l'Événement n'est pas empêché, toutes les Pierres du Temps neutres sont déposées sur la **5^e Heure** de la Piste du Temps. Pour autant, les Héros couchés (ayant déjà terminé leur Journée) ne reviennent pas en jeu : ils attendent la fin de la Journée en cours.

Particularités relatives aux Légendes 1-5 du jeu de base

Ne lisez que le paragraphe relatif à la Légende que vous souhaitez jouer.

Légende 1 :

Il n'est **pas possible** de jouer cette Légende à plus de 4 joueurs, car elle est conçue pour apprendre les bases du jeu à 4. Les Héros de cette extension ne peuvent donc pas y être intégrés. En revanche, toutes les autres Légendes du jeu de base peuvent se jouer jusqu'à 6 joueurs, ce qui permet d'y intégrer les Héros magiques.

Légende 2 :

La carte Légende A3 indique que les Héros doivent être placés sur les cases correspondant à leurs rangs. Cette règle vaut également pour les Héros magiques. **Exemple** : si Barz, le Nomade des Steppes, fait partie des Héros en jeu, placez-le sur la case 38.

Légende 3 :

- Lors d'une partie à 5-6 joueurs, la carte Destin n° 5 (qui évoque des noces villageoises) est retirée du jeu.
- La carte Légende A3 indique que « Tous les Héros [...] reçoivent une carte Destin ». Or, dans une partie à 5-6 joueurs, ne distribuez que **4 cartes Destin** : 1 carte pour chacun des 2 Héros de rangs les plus élevés, et 1 carte pour chacun des 2 Héros de rangs les plus bas. Seuls ces 4 Héros devront accomplir un objectif de carte Destin.
- Les cartes Destin n° 7 et 10 indiquent que « vous devez vaincre seul » les Créatures qui vous assaillent. Dans une partie à 5-6 joueurs, remplacez cette règle par la suivante : « Vous devez prendre part au combat contre ces Créatures. »
- La carte Légende A3 indique que les Héros doivent être placés sur les cases correspondant à leurs rangs. Cette règle vaut également pour les Héros magiques. **Exemple** : si Barz, le Nomade des Steppes, fait partie des Héros en jeu, placez-le sur la case 38.

Légendes 4 et 5 : aucune adaptation nécessaire pour ces Légendes.



Règles pour *Partie III : Le Dernier Espoir* à 5-6 joueurs

- Comme dans une partie de 2 à 4 joueurs, les Héros utilisent leur **Pierre du Temps attirée** (colorée). Dans une partie à 5-6 joueurs, les Pierres du Temps neutres (disques noirs) et le jeton Lever du Soleil ne sont donc **pas nécessaires**. Les règles habituelles de fin de Journée s'appliquent.
- Certaines **cartes Événement** ne visent qu'un seul Héros, comme le Magicien ou le Guerrier. Les Héros de cette extension ne sont donc jamais ciblés par ces cartes.
- **Particularités relatives à la Légende 11** : cette Légende n'est **pas conçue** pour être jouée à plus de 4 joueurs. Vous pouvez tout à fait la jouer avec les Héros magiques, mais seulement pour changer de personnages et non pour avoir plus de 4 Héros en jeu. Les Légendes 12 à 17, quant à elles, peuvent se jouer jusqu'à 6, ce qui permet d'y intégrer les Héros magiques.
- **Particularités relatives à la Légende 15** : dans une partie à plus de 4 joueurs, remplacez les 6 cartes « Ensorcelé? » de *Partie III : Le Dernier Espoir* par celles de cette extension. Dans une partie à 5 joueurs, l'une de ces cartes ne sera pas utilisée. Assurez-vous toutefois que la carte marquée d'un grand « ! » soit bien en jeu.



Autres règles

À 5-6 joueurs, **appliquez toujours les règles prévues pour 4 joueurs** (sauf quand une carte donne une indication spécifique pour 5-6 joueurs).

Exemple : dans la Légende 16, 4 joueurs doivent ramener des Rondins d'une valeur de 10 sur la case 208. Cette valeur reste la même pour 5-6 joueurs.



Sur la carte « Les Boucliers dorés », le symbole indiquant 4 joueurs vaut également pour une partie à 5-6 joueurs (= 1 Bouclier).

Dans une partie à 5-6, jouez avec la carte « Le Cercle de Bannissement de Choranat » (voir ci-dessous).

Le Cercle de Bannissement de Choranat

La carte « **Le Cercle de Bannissement de Choranat** » vous permet, dans une partie à 5-6 joueurs, d'adapter le niveau de difficulté au nombre de joueurs.

Glissez cette carte sous le tableau des Créatures, en bas du plateau de jeu, tout en veillant à ce que l'illustration du Cercle de Bannissement reste visible. Veillez également à placer la carte sur sa face correspondant à la configuration de votre partie (5 ou 6 joueurs).



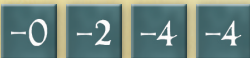
Avant de commencer à jouer la Légende choisie, placez le **Feu de Bannissement** sur le quart du Cercle de Bannissement se trouvant en haut à gauche (à côté du -2 dans une partie à 5 joueurs, et du -4 dans une partie à 6). Lorsque les Héros devront combattre, déduisez ce chiffre de leur valeur de combat pour obtenir la valeur avec laquelle ils affronteront l'ennemi. Après chaque combat, et **quelle qu'en soit l'issue**, le Feu de Bannissement est avancé d'1 case dans le sens horaire. Lors du combat suivant, c'est le chiffre indiqué à côté de cette case (dans notre exemple, -4 à 5 et 6 joueurs) qui sera déduit de la valeur de combat des Héros, et ainsi de suite.



Variantes de jeu pour toutes les configurations

Pour corser les parties à moins de 5 joueurs, vous pouvez également utiliser le Cercle de Bannissement de Choranat. Placez alors la carte à côté du plateau, **face 5 joueurs visible**, et utilisez les jetons Force négatifs afin d'indiquer, selon le nombre de joueurs, les valeurs suivantes (en partant du quart se trouvant en haut à gauche du Cercle) :

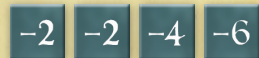
pour 2 Héros :



pour 3 Héros :



pour 4 Héros :



Le Cercle de Bannissement pour les Héros plus créatifs

Pour varier encore davantage le jeu, vous pouvez aussi placer les jetons Force négatifs au hasard, et même les placer face cachée et les révéler au fur et à mesure. Un jeton « -5 » se trouve également à votre disposition : soyez créatifs !



Les Baies de lune

Les Baies de lune permettent de réduire la difficulté du jeu. Elles peuvent être utilisées **avec n'importe quelle Légende**, et ce **quel que soit le nombre de joueurs**.

Si vous utilisez cette extension avec *Partie III : Le Dernier Espoir*, nous vous recommandons vivement d'utiliser les Baies lorsque vous êtes 5-6 joueurs, afin que tous les Héros aient suffisamment de nourriture à disposition.

Lors de la mise en place de la Légende choisie, placez la carte « **Les Baies de lune** » de telle sorte que la flèche inscrite dessus indique la **5^e Heure** de la Piste du Temps. Activez la carte dès que la 1^{re} Pierre du Temps atteint cette Heure.

Placez ensuite sur le symbole Coq de la case Lever du Soleil autant de Baies de lune qu'il y a de Héros en jeu.

Le **premier** Héros à **terminer sa Journée** prendra immédiatement 1 Baie de lune puis placera sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. Les Baies de lune ainsi récoltées sont placées sur la Fiche du Héros concerné, dans sa Bourse. Lorsqu'un Héros **dépense 1 Baie de lune**, il **obtient 1 Point de Force OU recule** sa Pierre du Temps de **2 Heures**. Les Baies de lune peuvent être transmises d'un personnage à un autre et être envoyées par Faucon. Il est possible de dépenser plusieurs Baies de lune à la fois.

Particularités relatives à *Partie III : Le Dernier Espoir*

Un Héros peut utiliser les Baies de lune pour se nourrir (comme il utiliserait des Noix ou des Herbes aux oiseaux). Les Baies de lune **ne repoussent pas**. Le **Nain ne peut pas** obtenir de Points de Force grâce aux Baies de lune. L'**Archer ne peut pas** obtenir la Potion de la Sorcière grâce aux Baies de lune. Le **Demi-Skral** (de l'extension *Héros Sombres*) **ne peut pas** planter de Baies de lune.



Particularités relatives aux Héros magiques

Remarque : tous les passages où un Héros est mentionné sont évidemment valables pour l'Héroïne associée, et inversement.

Barz / Yaza - Le / La Nomade des Steppes :

Le **Nomade des Steppes** dispose de 5 Poudres magiques. Au début de chaque Légende, il choisit 3 de ces Poudres et les place sur les cases Équipement correspondantes de sa fiche de Héros (sur ses vêtements). Les 2 Poudres restantes sont insérées dans les encoches du Saurien des Steppes.

- Pendant les combats, le Nomade des Steppes lance ses dés les uns après les autres jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter (comme l'Archer dans le jeu de base). Seul le dernier dé lancé est alors pris en compte. Le Nomade des Steppes peut attaquer une Créature se trouvant sur une case adjacente à la sienne.
- Utiliser une Poudre magique ne consomme pas d'Heures. Après l'avoir utilisée, le Nomade des Steppes place l'1 de ses dés sur cette dernière. La Poudre utilisée et le dé ainsi placé ne sont plus disponibles pour le reste de la Journée. Au Lever du Soleil suivant, le Nomade des Steppes récupère ses Poudres et ses dés.

Le **Saurien des Steppes** : le Nomade des Steppes est accompagné d'une bête de somme nommée Sabri.

- Sabri commence chaque Légende sur la même case que le Nomade des Steppes. Dans *Partie II : Voyage vers le Nord*, il peut aussi s'agir du Navire.
- Il porte 2 des 5 Poudres magiques (voir ci-dessus).
- Si le Saurien et le Nomade des Steppes se trouvent sur la même case, ils peuvent s'échanger autant de Poudres magiques qu'ils le souhaitent. **Important** : chaque Poudre ne peut être utilisée qu'1 fois par Journée.
- Sabri peut se trouver sur la même case que des Créatures.
- **Déplacement** : le Saurien des Steppes se déplace **d'1 case vers le Nomade des Steppes** à chaque mouvement du **pion Narrateur**. Il emprunte toujours le chemin le plus court. Si plusieurs possibilités s'offrent à lui, le Nomade des Steppes choisit son itinéraire.

Particularités relatives à *Partie II : Voyage vers le Nord* : si le Saurien des Steppes se trouve sur le Navire, il n'en descend que lorsque ce dernier est adjacent à une case Terre. Le Saurien des Steppes peut utiliser le Transport.



Les Poudres magiques : les effets des Poudres magiques sont décrits sur la carte « **Les Poudres magiques** ». 3 d'entre elles ont toutefois des particularités, comme expliqué ci-dessous.



- **La Poudre de Méditation :** elle ne peut être utilisée que lorsque les Pierres du Temps de chacun des 2 Héros concernés par l'échange se trouvent sur la Piste du Temps.



- **La Poudre de Bannissement :**

Partie II: Voyage vers le Nord : la Poudre de Bannissement peut être utilisée contre les Créatures des Mers. Pour ce faire, le Nomade des Steppes doit se trouver sur la même case Mer que la Créature des Mers visée.

Partie III: Le Dernier Espoir : la Poudre de Bannissement peut être utilisée contre les Squelettes.



- **La Poudre d'Affaiblissement :**

Partie II: Voyage vers le Nord : la Poudre d'Affaiblissement peut être combinée avec la Poudre de Nixe tant que la Créature visée ne tombe pas à 0 Point de Volonté.

Partie III: Le Dernier Espoir : la Poudre d'Affaiblissement peut être utilisée contre les Squelettes.

Variante: La Poudre d'Expérimentation



- Remplacez 1 Poudre de votre choix par la Poudre d'Expérimentation.

Remarque: il doit **toujours** y avoir 5 Poudres magiques en jeu, ni plus ni moins. Les propriétés de la Poudre d'Expérimentation sont infinies! À vous de choisir le pouvoir de cette Poudre!

Iril / Ilar - La Maîtresse des Runes / Le Maître des Runes :

- Lors de la mise en place de chaque Légende, placez le disque runique face **avant** visible (ou, à partir de la Légende 12, face **arrière** visible) en faisant coïncider son encoche avec la fiche d'Iril / Ilar. Son Marteau doit alors désigner le 1 du disque runique.
- Lors des combats, la Maîtresse des Runes lance le dé runique puis tourne le disque runique d'autant de crans que le résultat obtenu, dans le sens horaire. En fonction de son nombre de Points de Volonté, elle peut ensuite faire tourner le disque de 1 ou 2 crans supplémentaires, toujours dans le sens horaire (le disque ne peut jamais tourner vers l'arrière). Cette dernière action est facultative. Lors des combats, le chiffre pointé par son Marteau représente son résultat de dé (à additionner avec ses Points de Force pour obtenir sa valeur de combat).
- Le disque runique reste en place jusqu'au prochain combat, moment où le dé runique sera relancé.
- La Maîtresse des Runes peut dépenser 1 **Heure** sur la Piste du Temps pour lancer son dé en dehors des combats et tourner le disque runique. Elle peut alors **immédiatement** appliquer 1 fois l'effet désigné par le Marteau. Les effets du disque runique sont décrits sur la carte « **Le Pouvoir des runes** ».



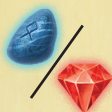
La Maîtresse des Runes **obtient** immédiatement **3 Points de Volonté** (si vous jouez avec *Partie III: Le Dernier Espoir*, vous jouez avec la face arrière du disque runique et elle obtient 2 ou 5 Points de Volonté).



La Maîtresse des Runes peut **révéler tous les jetons face cachée de la case de son choix**.



La Maîtresse des Runes peut **rafraîchir 1 Puits** de son choix (ou 1 **Source** de son choix, si vous jouez avec *Partie III: Le Dernier Espoir*).



Si elle a une Pierre runique sur sa fiche d'Héroïne (ou une Pierre précieuse, si vous jouez avec *Partie III: Le Dernier Espoir*) et que cette Pierre est de la **même couleur** que celle désignée par le Marteau sur le disque, la Maîtresse des Runes **obtient** immédiatement **1 Point de Force**.

• **Particularités relatives à Partie II: Voyage vers le Nord**

Quand elle navigue, la Maîtresse des Runes peut choisir de déterminer elle-même la Force du Vent. Pour cela, elle doit dépenser 1 Heure pour relancer son dé puis tourner le disque d'autant de crans que le résultat obtenu. C'est alors le disque runique qui indique la Force du Vent, et non plus la carte Vent. Elle peut ensuite déplacer le Navire du nombre de cases indiqué par le disque runique, dans la direction de son choix. **Elle doit conserver le résultat obtenu** et ne peut plus se servir de la carte Vent. Elle doit se trouver à bord du Navire pour pouvoir faire cette action.

Ach / Achan - La Gardienne du Takuri / Le Gardien du Takuri :

↳ (se prononce Ak / Akane)

- Au début de chaque Légende, le Takuri de Feu se trouve sur la même case que la Gardienne du Takuri.
- Lorsqu'il atteint une case, le Takuri de Feu n'active pas les jetons se trouvant dessus, et il ne peut pas déplacer de Paysans ou d'autres personnages.
- Il peut se rendre sur toutes les cases, même celles inaccessibles aux Héros (par exemple : les cases Éboullis, les ponts détruits, etc.) et celles qui nécessitent normalement des conditions spécifiques pour être traversées (par exemple : les cases où se trouvent des Arbaks, le Camp des Trolls, etc.). L'eau du fleuve bloque toutefois le Takuri de Feu (il ne peut pas se déplacer en passant par le fleuve).



- La **Flûte de pierre tulgoraine** et le **Miroir brisé** peuvent être envoyés par Faucon. Les autres Héros peuvent les transporter, mais seule la Gardienne du Takuri peut les utiliser. Les effets de la Flûte de pierre tulgoraine sont décrits sur la fiche de la Gardienne du Takuri.
- Si le Narrateur doit **reculer** (par exemple : sous l'effet de la carte Événement « **Lac Secret 4** »), **cela n'a pas d'effet sur le Takuri de Feu** : ne déplacez pas son marqueur sur la fiche de Héros.
- Utiliser la Flûte de pierre tulgoraine ne coûte pas d'Heures sur la Piste du Temps. Après utilisation, retournez la Flûte sur son verso puis, au Lever du Soleil suivant, retournez-la sur son recto.
- En revanche, si la Gardienne du Takuri souhaite utiliser la Flûte plus d'1 fois au cours de la même Journée, elle peut dépenser 2 Heures sur la Piste du Temps pour la retourner sur son recto (cette action est possible plusieurs fois par Journée).
- Si le Takuri de Feu se trouve sur la case « +7 » de la fiche de sa Gardienne, cette dernière peut dépenser 5 Points de Volonté pour le replacer sur la case « +5 » à condition de ne pas tomber à 0 Point de Volonté (un Héros ne peut pas descendre volontairement à 0).

Particularités relatives à *Partie II : Voyage vers le Nord*

Si la Gardienne du Takuri commence la partie à bord du Navire, placez également le Takuri de Feu sur la fiche Navire. Là aussi, l'eau du fleuve bloque le Takuri de Feu (il ne peut pas se déplacer en passant par le fleuve).

Particularités relatives à *Partie III : Le Dernier Espoir*

La Gardienne du Takuri est la seule à pouvoir porter et utiliser les Plumes de Takuri.

Le Takuri de Feu ne peut déplacer ni les personnages (pas même les Paysans) ni le Convoi. Même s'il atteint une case où se trouve un Squelette ou un Gnome, le Takuri de Feu peut continuer à se déplacer.

Légende 15 : la Flûte de pierre tulgoraine peut être activée sur la case **219** quand le Narrateur se trouve sur la **lettre « k »**, sans déplacer le Takuri de Feu.

Le Miroir brisé permet aux Héros de sauter par-dessus les ravins, et ce même s'ils ne possèdent pas le nombre de Points de Volonté requis. Les Trolls Sentinelles **ne peuvent pas** être déplacés ainsi.

Ijsdur / Ijsdora - Le Démon de Glace / La Démonne de Glace :

Cristal de glace



- Au début de chaque Légende, placez le Cristal de glace, face bleue visible, **au-dessus** du 1^{er} symbole de la case Lever du Soleil.
- Si le Cristal de glace est face bleue visible lors du Lever du Soleil, le Démon de Glace obtient des Éclairs de glace en fonction du nombre d'Éclairs représentés à côté de ses Points de Volonté (1 Éclair à partir de 7 Points de Volonté, 2 Éclairs à partir de 10).
- Si le Cristal de glace est face orange visible lors du Lever du Soleil, le Démon de Glace replace dans la réserve tous les Éclairs qu'il avait placés sur le plateau et sur sa piste de Points de Force.
- À chaque Lever du Soleil, après avoir appliqué l'effet correspondant, retournez le Cristal de glace sur son autre face.



Éclairs de glace

- Au fil de la partie, les Éclairs de glace obtenus par le Démon de Glace sont placés sur les emplacements prévus à cet effet, sur sa fiche de Héros (au niveau de l'illustration du personnage). Si les 3 emplacements sont occupés, le Démon de Glace **ne peut pas** obtenir davantage d'Éclairs de glace.
- Le Démon de Glace peut utiliser ses Éclairs de glace à **tout moment lors de son tour**.



Éclair de combat

- Si un Éclair de glace a été placé sur la piste de Points de Force du Démon, sur la case à droite du marqueur de Points de Force, additionnez, pour ses combats, les Points de Force pointés par l'Éclair et le résultat de son dé pour avoir sa valeur de combat.
Exemple: le Démon de Glace a 4 Points de Force. Il place 1 Éclair de glace à droite de son marqueur de Points de Force. L'Éclair de glace recouvre alors les Points de Force 5 à 8 et pointe vers le 9: ce sont désormais les Points de Force du Démon de Glace, du moins tant que l'Éclair se trouve à cet emplacement.
- Une fois qu'un Éclair de glace a été placé sur la case à droite du marqueur de Points de Force, il ne peut plus être déplacé.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Éclair de glace sur la piste de Points de Force. Si le Démon de Glace possède 8 Points de Force ou plus, il ne peut plus y placer d'Éclair.

Pont de glace

- Un Pont de glace peut être constitué d'1 ou 2 Éclairs de glace placés l'un à la suite de l'autre.
- Un Pont de glace peut être placé par-dessus une case ou une zone du plateau (par exemple: le fleuve, les montagnes, les ponts, etc.) et permet de rendre des cases adjacentes en les reliant.
- Quand 2 cases sont reliées par un Pont de glace, les règles relatives aux cases adjacentes s'appliquent.
Exemple: l'Archer se trouve à 2 cases de distance d'une Créature. Le Démon de Glace construit alors un Pont de glace qui permet de relier la case de l'Archer à celle de la Créature. L'Archer, désormais sur une case adjacente à la Créature, peut la combattre ou rejoindre le combat en cours.
- Le Pont de glace doit être placé de sorte à indiquer **clairement** les 2 cases reliées.
- Si 2 Éclairs de glace sont placés l'un derrière l'autre, ils doivent se toucher.
- Un Pont de glace peut enjambrer le fleuve, d'autres ponts, des montagnes ou des rochers.
- Une fois qu'un Éclair de glace a été utilisé comme Pont de glace, il ne peut plus être déplacé.

Particularités relatives à Partie II: Voyage vers le Nord

Depuis le Navire, il est possible de construire un Pont de glace reliant une case Mer à une autre case Mer ou à une case Terre.

Particularités relatives à Partie III: Le Dernier Espoir

Les Ponts de glace peuvent aussi être construits par-dessus le ravin.

Les auteurs :



Matthias Miller est né en 1973. Il vit avec sa famille à proximité d'Altenbourg, en Allemagne, ville réputée pour ses jeux de cartes. Il a développé *Les Légendes Oubliées* – « Esprits Ancestraux » avec Dorothea Michels.



Dorothea Michels est née en 1962. Elle vit à proximité de l'île d'Usedom, aux confins de l'Allemagne et de la Pologne. Elle y tient une exploitation agricole avec sa famille. Elle a développé *Les Légendes Oubliées* – « Esprits Ancestraux » avec Matthias Miller.



Andreas Kälber est né en 1986. Il vit avec sa famille à Walsrode, en Allemagne. Il a développé *Les Légendes Oubliées* – « Âges Sombres » avec Christoph Kling.



Christoph Kling est né en 1994. Il vit à Emmendingen, en Allemagne, où il est éducateur spécialisé. Il a développé *Les Légendes Oubliées* – « Âges Sombres » avec Andreas Kälber.

Rédaction : Wolfgang Lüdtké

Illustrations : Michael Menzel

Graphisme : Michaela Kienle (Fine Tuning)

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Marie-Laure Faurite, Maëva Debieu Rosas

Les auteurs et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant testé et relu le jeu.

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

© 2023 IELLO pour la version française

IELLO – 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Tous droits réservés

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

**Plus d'informations
sur l'univers d'Andor
sur le site
andor.iello.fr**

