ANDOR

LES LÉGENDES OUBLIÉES

« ÂGES SOMBRES »

Livret complémentaire

Après *Le Combat de Cavern*, de nouvelles aventures palpitantes attendent les Héros.

Cette extension comprend 3 Légendes inédites pour le jeu de base, de 2 à 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 profiter de ces Légendes à 5 ou 6 joueurs.



Dans la Légende 1 « **Ombres sur Cavern** », vous venez en aide au Nouveau Prince des Nains du Bouclier et découvrez des choses étranges dans la Mine. Vous affronterez également un terrible adversaire.



Dans la Légende 2 « **Terre étrangère** », Andor a changé et vous devez affronter des ennemis jusqu'ici inconnus : une Sorcière des Ombres, des Golems de métal issus des profondeurs de la Mine et un Tarus chamane.



Dans la Légende 3 « **La Dernière Ombre** », vous obtenez enfin des réponses aux questions que vous vous posiez jusqu'alors, et vous devrez briser une terrible malédiction.

Préparation :

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

Matériel de jeu

16 socles de couleur pour les pions *(3 rouges, 4 gris, 9 noirs)*
6 sachets de rangement

16 pions



Chef des Trolls



Troll Géant



Troll Berserker

72 grandes cartes



71 grandes cartes Légende



1 grande carte « Dons des Nains du Bouclier »



Être des Ombres



Kjall



Shan



Thogger



Rudnar



3 x Golem de métal



Monture Wardrak



Mart



Harthalt



Gardiens de l'Arbre des Chants



Licorne Noire

3 tuiles plateau



Tuile « Tour/Fort »
recto « Tour abandonnée » (case 83)
verso « Fort de Brandur » (case 0)



Tuile « Camp des Trolls »
(case 39)



Tuile « case 72 »



recto « Charriot détruit »



verso « Étal d'Erloth »

4 Dons des Nains du Bouclier

Le Hibou



recto *verso*

Le Bouclier en hématite



recto *verso*

La Pioche



recto *verso*

Les Bottes des Nains



6 Portes naines

Eau



ouverte *fermée*

Feu



ouverte *fermée*

jeton Porte naine



1 x

jetons Ombre



8 x

jeton Thogger



1 x

jeton Cavalier de la Licorne



1 x

1 Bateau



5 jetons de Déplacement



Wardrak 2 x *Gor 1 x* *Skral 1 x* *Troll 1 x*

3 Os de Dragon



2 x *1 x* *verso*

1 jeton Feu de camp



recto *verso*

3 Noyaux de Golem



8 Pierres d'hématite

recto *verso*



1 x *1 x* *1 x* *3 x* *1 x* *1 x*

jetons Flèche



8 x

6 jetons Mystique

recto *verso*



1 x *1 x* *2 x* *1 x* *1 x*

1 Couronne du Bouclier



recto *verso*

6 jetons Lieu



recto *verso*

jetons Étoile



4 x

1 tuile Crépuscule



1 Anneau de marquage rouge



Règles importantes par mot-clé et cas particuliers

Pour tout le jeu :

- Un jeton Flèche peut être utilisé sur le plateau de la Mine pour déplacer les Créatures de la case 21 à la case 15 quand vous le souhaitez. Cette règle est valable pour toutes les Légendes jouées sur ce côté du plateau.
- **Conseil :** si vous n'êtes pas sûrs du fonctionnement d'une règle et que vous ne trouvez pas de réponse claire dans ce livret, demandez-vous quelle serait la réponse la plus logique dans la situation en question et appliquez-la.

Les Éboulis

- Les Héros, les Créatures et le Faucon ne peuvent s'arrêter sur ni traverser de case où se trouve un jeton Éboulis.
- Un Héros peut tenter de retirer un jeton Éboulis d'une case **adjacente**. Cela correspond à une action « Combattre ».
- La valeur de combat (dé + Points de Force) doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée sur le jeton Éboulis. Le Héros peut retirer plusieurs jetons si la valeur est supérieure ou égale à la somme de ces derniers.
- Chaque tentative pour retirer un jeton Éboulis coûte 1 Heure sur la Piste du Temps.
- Comme dans un combat contre une Créature, les Héros peuvent joindre leurs forces pour essayer de retirer des jetons Éboulis.
- S'ils réussissent, les jetons Éboulis sont retirés du jeu.
  Uniquement valable pour la Légende 2 : les jetons Éboulis retirés sont placés face cachée sur la case 84.

La Tour

- Un Héros se trouvant sur la même case que la Tour peut monter à son sommet. Tant qu'il s'y trouve, il bénéficie de 2 Points de Force supplémentaires. La Tour ne peut accueillir qu'un seul Héros à la fois.
- Les Héros qui combattent à distance et ceux qui utilisent un Arc peuvent attaquer les Créatures se trouvant sur des cases adjacentes à la Tour depuis le sommet de celle-ci.

Les Portes naines

- Lorsqu'un Héros se trouve sur la même case qu'une Porte naine, il peut choisir de l'ouvrir. Retournez alors la Porte sur son côté ouvert. Ouvrir une Porte naine est une action et coûte 1 Heure sur la Piste du Temps.
- Les Portes naines fonctionnent par paire : vous trouverez les mêmes symboles sur chaque type de Portes (Eau et Feu). Lorsque deux Portes aux symboles identiques sont révélées, on considère que les deux cases sont adjacentes. Un Héros peut alors dépenser 1 Heure pour se déplacer d'une Porte à l'autre.
- À chaque Lever du Soleil, après le rafraîchissement des Puits, retournez les Portes naines sur leur côté fermé.
  Important : si un Héros se trouve sur la même case qu'une Porte naine au Lever du Soleil, celle-ci reste ouverte.
- Uniquement valable pour la Légende 2 : si un Héros ramasse des Pierres d'hématite dans un tunnel, la Porte naine par laquelle il est entré se ferme immédiatement.

Le Bateau

- Un Héros peut dépenser 1 Heure pour monter ou descendre du Bateau s'il se trouve sur la case où ce dernier est amarré.
- Lorsqu'un Héros se trouve dans le Bateau, il peut se rendre sur n'importe quelle case bordant le fleuve. Il s'agit d'une action gratuite, elle ne coûte donc pas d'Heures.
  Important : le Bateau ne peut pas naviguer sous le pont suspendu. Les cases 16 et 48 sont donc les dernières accessibles dans cette direction.
- Un Héros peut monter sur le Bateau, naviguer puis en descendre au cours d'un même tour ou sur plusieurs tours.
- Le Bateau peut accueillir un maximum de deux Personnages en même temps (2 Héros, 1 Héros et 1 autre Pion, ou 1 Héros et 1 Paysan).
- **Conseil :** après être descendu(s) du Bateau, placez sa proue en direction de la case où vous avez débarqué. Cela vous permettra de vous souvenir de l'endroit où le Bateau est amarré.

La Licorne Noire

- Pour pouvoir chevaucher la Licorne Noire, il faut préalablement la dompter. Pour ce faire, un Héros doit passer la Nuit sur la case où se trouve la Licorne. Le lendemain, il peut la chevaucher. Insérez le jeton du Cavalier de la Licorne sur le pion Licorne. Il remplace alors le pion du Héros, qui est retiré du plateau.

- **Conseil :** pour plus de stabilité, vous pouvez placer la Licorne sur le socle du Héros.
- À chaque Heure, le Cavalier de la Licorne peut se déplacer de 4 cases ou moins. En revanche, pour chaque Heure ainsi dépensée, il **perd** 1 Point de Volonté. S'il ne se déplace que d'1 case, toutes les règles habituelles de l'action « Se Déplacer » s'appliquent (il ne perd donc pas de Point de Volonté).
- Si un Héros utilise les capacités de la Licorne, il ne peut escorter ni Personnages ni Paysans.
- Lors des combats, le Cavalier de la Licorne peut choisir de lancer autant de dés supplémentaires de sa réserve qu'il le souhaite et les ajouter à son résultat le plus élevé. Il perd 1 Point de Volonté pour chaque dé supplémentaire lancé.
- Cette capacité peut être combinée avec la Potion de la Sorcière **ou** le Heaume.
- Si un Héros décide de descendre de la Licorne Noire sur une case, placez-y le pion Héros sur son socle après avoir retiré celui du Cavalier. Pour pouvoir chevaucher à nouveau la Licorne, un Héros devra la dompter une nouvelle fois en passant la Nuit sur sa case, et ce même s'il a déjà été Cavalier de la Licorne au cours de la partie.
- Le Cavalier de la Licorne ne peut pas utiliser les Bottes des Nains.
- La Licorne ne peut pas monter au sommet de la Tour. Si le Cavalier de la Licorne souhaite bénéficier des avantages de la Tour, il doit au préalable descendre de la Licorne. Après être monté dans la Tour, il doit à nouveau dompter la Licorne s'il veut la rechevaucher.
- La Licorne Noire et l'Archer : comme dans un combat classique, l'Archer décide après chaque lancer de s'arrêter ou de continuer. Toutefois, il peut dépenser 1 Point de Volonté pour chaque dé lancé qu'il souhaite prendre en compte en plus de son dernier dé (dans l'ordre, en commençant par l'avant-dernier).
  Exemple : *l'Archer obtient dans l'ordre un 1, un 4, un 2 et un 5. Il souhaite, en plus du 5, prendre en compte son deuxième dé (4). Or, il ne peut pas choisir de ne prendre en compte que le quatrième et le deuxième dé (5 et 4) : il doit forcément prendre aussi en compte le troisième (2). L'Archer devra donc dépenser 2 Points de Volonté afin de pouvoir prendre en compte son deuxième dé (4).*
- La Licorne Noire et le Magicien : comme dans un combat classique, le Magicien peut retourner un dé sur sa face opposée. Il peut appliquer cette règle avec un dé du Cavalier de la Licorne.

Harthalt

- À son tour, un Héros peut décider de déplacer Harthalt au lieu de se déplacer, de combattre ou de passer. Cette action coûte 1 Heure et permet de le déplacer d'un maximum de 4 cases. Il est possible d'effectuer cette action plusieurs fois au cours d'un même tour, par exemple en dépensant 2 Heures pour le déplacer d'un maximum de 8 cases. Quand le déplacement de Harthalt est fini, c'est au tour du joueur suivant.
- Si Harthalt se trouve sur la même case qu'une Créature ciblée par un ou plusieurs Héros, ces derniers bénéficient de 4 Points de Force supplémentaires contre cette Créature.
- Harthalt ne peut pas ramasser d'Objets.
- Harthalt peut escorter tous les Paysans recrutés se trouvant sur la même case que lui. Tant que les Paysans se trouvent avec lui, ils sont protégés des Créatures. Lors des combats, chaque Paysan se trouvant sur la même case qu'une Créature donne 1 Point de Force supplémentaire aux Héros. Harthalt peut recruter et escorter des Paysans qui n'ont pas été recrutés par les Héros. Il lui suffit pour cela de s'arrêter sur la case d'un Paysan (il n'a pas besoin de faire l'action « Recruter »). Si Harthalt passe sur la case d'un Paysan sans s'y arrêter, il ne le recrute pas.

Les Gardiens de l'Arbre des Chants

- À son tour, un Héros peut décider de déplacer les Gardiens de l'Arbre des Chants au lieu de se déplacer, de combattre ou de passer. Cette action coûte 1 Heure et permet de les déplacer d'un maximum de 4 cases. Il est possible d'effectuer cette action plusieurs fois au cours d'un même tour, par exemple en dépensant 2 Heures pour les déplacer d'un maximum de 8 cases. Une fois que le déplacement est terminé, c'est au tour du joueur suivant.
- Si les Gardiens se trouvent sur une case adjacente ou sur la même case qu'une Créature, ils ajoutent 3 Points de Force à la valeur de combat du ou des Héros.
- Les Gardiens de l'Arbre des Chants ne peuvent pas ramasser d'Objets et ne peuvent pas escorter de Paysans.

Les jetons Mystique

Les jetons Mystique ont un fonctionnement similaire aux jetons Brouillard. Dès qu'un Héros termine son déplacement sur une case où se trouve un jeton Mystique, il doit révéler le jeton et appliquer son effet. Après avoir activé un jeton Mystique, retirez-le du jeu.
Exception : une fois révélé, le jeton « Cercle de Feu » reste sur sa case face visible.

- « Sorcière » : placez le pion de la Sorcière sur cette case.
- « Cercle de feu » : retournez ce jeton sur sa face visible.
- « Antre des Trolls » (symbole Troll) : placez 1 Troll sur cette case.
- « Butin des Trolls » (symbole Pièce d'Or) : placez 2 Pièces d'Or sur cette case.
- « Carte Événement » : piochez une carte Événement et appliquez-en les effets.

Les Pierres d'hématite

Sauf indication contraire sur les cartes Légende, les Pierres d'hématite fonctionnent de la manière suivante :

- Si un Héros se trouve sur une case qui contient une Pierre d'hématite, il peut la révéler.
- Un Héros avec une Longue-vue peut révéler des Pierres d'hématite se trouvant sur des cases adjacentes.
- Un Héros peut tenter de retirer un jeton Pierre d'hématite, **cela revient à combattre**. Pour réussir, la valeur de combat du Héros doit être **supérieure ou égale** à la valeur indiquée sur le jeton.
- En cas de réussite, la Pierre d'hématite est retirée du jeu et les Héros peuvent récupérer les Objets qu'elle recouvrait.

Les Dons des Nains du Bouclier

Le Hibou

- Recto
  Le Hibou permet de réaliser l'une de ces actions :
  - révéler une Porte naine au choix ;
  - envoyer autant de petits Objets qu'un Héros le souhaite à un autre Héros. Pour cela, déplacez le Hibou sur la fiche du Héros qui reçoit les petits Objets.

Après utilisation, retournez le Hibou sur son verso. Au Lever du Soleil, retournez-le sur son recto.

- Verso
  Le Héros qui porte le Hibou peut choisir de dépenser 3 Points de Volonté pour le retourner immédiatement sur son recto, sans attendre la Journée suivante.

Les Bottes des Nains

- Un Héros peut dépenser 1 Heure sur la Piste du Temps pour se déplacer d'un maximum de 2 cases.
- Si un Héros porte les Bottes des Nains, il ne peut pas escorter de Personnages.
- Les Bottes des Nains ne peuvent pas être combinées avec une Gourde.

La Pioche

- Recto
  La Pioche occupe 2 cases Équipement sur la fiche du Héros. Elle permet :
  - de retirer une Pierre d'hématite du jeu, quelle que soit sa valeur, en dépensant 1 Heure sur la Piste du Temps. Vous ne la retournez pas sur son verso après cette utilisation.
  - d'ajouter 4 Points de Force à la valeur de combat du ou des Héros lors de sa première utilisation en combat. Retournez-la ensuite sur son verso : elle n'ajoutera désormais plus que 2 Points de Force à la valeur de combat du ou des Héros pour tous les autres combats.
- Verso
  - Un Héros peut dépenser 1 Pièce d'Or pour retourner la Pioche sur son recto.

Le Bouclier en hématite

- Le Bouclier en hématite peut être utilisé de la même façon qu'un Bouclier classique.
- En plus de cela, il protège durablement des Souffles de Feu. Si le Bouclier en hématite est utilisé pour bloquer un Souffle de Feu, **ne le retournez pas** sur son verso. Le porteur du Bouclier et tous les Personnages se trouvant sur la même case que lui sont protégés.

Règles de la Mine

Les Souffles de Feu

- Lors d'un Souffle de Feu, un Héros jette l'un après l'autre trois dés rouges. Il place ensuite le premier dé sur l'emplacement prévu près de la case 10, le deuxième sur celui près de la case 20 et le troisième sur celui près de la case 30.
- Les Souffles de Feu partent de ces cases et s'étendent dans la direction des flèches. Leur portée (en nombre de cases) correspond à la valeur du dé placé près de la case de départ du Souffle. 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 au départ du Souffle. 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 ne sont pas stoppés par les Pierres d'hématite.
- Les Souffles de Feu se déclenchent à chaque Lever du Soleil (avec le symbole Feu).

Le Lac Secret (case 11)

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

Le mode Nuit

La tuile Crépuscule

- La tuile Crépuscule est placée sur la partie basse de la case Lever du Soleil, de sorte que les symboles de la case soient recouverts et que la lune se trouve au milieu du soleil.
- Lorsque la Nuit de tous les Héros est terminée, appliquez les effets des symboles de la tuile Crépuscule. Les effets des symboles qui vous sont déjà familiers (carte Événement, Puits et Narrateur) restent identiques. Le symbole du Feu de Camp est expliqué dans le paragraphe suivant.

Le Campement des Héros (Feu de Camp)

- Le Campement des Héros se trouve sur la case où est placé le Feu de Camp. Un Héros peut éteindre le Feu et l'emporter en retournant le jeton Feu de Camp sur son verso et en le plaçant sur une case Équipement libre de sa fiche. Le Campement peut être placé n'importe où, à tout moment : placez seulement le Feu de Camp sur la case où se trouve le Héros, face Feu visible.
- Placez la carte Légende « Le Campement des Héros » face visible à proximité du plateau. Placez également l'Anneau de marquage sur la carte, au niveau du -2.
- Au moment d'appliquer l'effet du Feu de Camp de la tuile Crépuscule, tous les Héros ne se trouvant pas au Campement des Héros, dans la Mine (case 71), sur l'Étal d'Erloth (case 72) ou à l'Arbre des Chants (case 57) perdent des Points de Volonté. Le nombre de Points de Volonté perdus est indiqué par l'Anneau de marquage sur la carte « Le Campement des Héros ». Appliquez ensuite les effets indiqués à droite de l'Anneau de marquage, puis faites-le descendre d'un cran vers le bas.
- Si l'Anneau de marquage a atteint -5, il y reste et ne peut plus être déplacé.

Les jetons de Déplacement

- Placez les jetons de Déplacement à gauche des cases Heure de la Piste du Temps.
- Lorsqu'une Pierre du Temps atteint l'une de ces cases **pour la première fois de la Journée**, le tour en cours est interrompu et vous devez effectuer les déplacements du type de Créature indiqué par le jeton. Ensuite, le tour reprend normalement.
- Chaque jeton de Déplacement n'est utilisé qu'**une seule fois par Journée**.

Les trois Grands Trolls

Dans la Légende 2 « Terre étrangère », les Héros sont confrontés à l'un des trois Grands Trolls. Ce dernier ne peut pas être vaincu. Les Héros doivent tenter de garder à distance les Créatures qui se rassemblent autour de lui. Dans la Légende bonus « La Marche des Trolls », en accès libre sur le site **andor.iello.fr**, les Héros doivent à nouveau faire face aux trois Grands Trolls.

- Les trois Grands Trolls se déplacent en même temps que les autres Trolls.
- Dès qu'ils atteignent la case 39, placez-les chacun sur un Tonneau libre. Si aucun emplacement n'est disponible, la Légende est immédiatement perdue.

Le Chef des Trolls

- Même si le Chef des Trolls chevauche la Monture Wardrak, il ne se déplace que quand le symbole des Trolls est révélé.
- Il accroît les capacités de toutes les Créatures qui lui sont adjacentes. Ces dernières bénéficient d'un bonus et obtiennent autant de Points de Volonté que le chiffre des dizaines de la case où elles se trouvent. Cette règle s'applique également si le Chef des Trolls se trouve sur un Tonneau de la case 39.

Le Troll Géant

- Les Créatures qui lui sont adjacentes obtiennent des Points de Force supplémentaires pour les combats. Déplacez leurs marqueurs de Points de Force d'un cran vers la droite sur la piste des Points de Force. Cette règle s'applique également si le Troll Géant se trouve sur la case 39.

Le Troll Berserker

- Lorsque le Troll Berserker se déplace, chaque Créature adjacente à sa case d'arrivée se déplace **immédiatement** en suivant le sens des flèches : déplacez les Créatures dans l'ordre indiqué sur la case Lever du Soleil. Cette règle s'applique également si le Troll Berserker atteint la case 39.
- Les Créatures qui atteignent une case adjacente au Troll Berserker après s'être déplacées ne se déplacent pas une seconde fois.

Les 3 Légendes – Remarques et cas particuliers

Légende 1 – « Ombres sur Cavern »

- La présence du Héros Kram est obligatoire : il **doit** être choisi par un joueur !
- Si Mart apparaît sur la case 42 et qu'un Skral s'y trouve déjà, déplacez ce dernier sur la case 13.
- Tant que Mart est blessé, il ne peut ni se rendre ni s'arrêter sur la case où se trouve l'Être des Ombres. Si le résultat des dés vous indique de placer l'Être des Ombres sur la case où se trouve déjà Mart, relancez-les.
- Lorsqu'un Héros qui porte les Bottes des Nains atteint la case Lac Secret, il doit s'y arrêter et piocher une carte Événement « Lac Secret ». Il ne bénéficie pas du second déplacement accordé par les Bottes.
- Il est possible de traverser la case où se trouve l'Être des Ombres sans s'y arrêter. L'Être des Ombres se déplace uniquement si un Héros termine son déplacement sur la case où il se trouve.

Légende 2 – « Terre étrangère »

- Si un Héros se trouvant sur la case 39 venait à passer sous la barre des 14 Points de Volonté, placez-le immédiatement sur la case 38.
- Si un Gor se trouve déjà sur la case 39 au moment où le Narrateur atteint la lettre B de la Piste des Légendes, placez immédiatement ce Gor sur l'un des Tonneaux libres.
- Si un Gor apparu dans le Brouillard atteint la case 0, placez-le sur l'un des Boucliers dorés. Dans de rares cas, vous devrez très tôt surveiller le Fort de Brandur, car la Légende est immédiatement perdue si tous les Boucliers dorés sont occupés au moment où une Créature atteint la case 39.
- Si une Créature apparaît sur une case où se trouve déjà un Paysan, déplacez cette Créature en suivant le sens des flèches. Les Gors apparus dans le Brouillard constituent la seule exception à cette règle. Si un Gor sorti du Brouillard apparaît sur une case où se trouve un Paysan, ce dernier est immédiatement retiré du jeu.
  Exception : les Paysans marqués d'une Étoile (qui n'ont donc pas encore été recrutés) sont protégés des Créatures.
- **Shan :**
  - les Malédictions de Shan ne peuvent être ni annulées ni réparties entre les Héros. Si un Héros est maudit, il le reste tant que Shan n'a pas été vaincue.
  - il est possible que, suite à l'effet d'une Malédiction, un Héros n'ait plus de dé à disposition. Il peut malgré tout prendre part aux combats, mais seuls ses Points de Force comptent. Si le Magicien est maudit, il peut tout de même appliquer sa capacité spéciale sur le dé d'un autre Héros.
- **Kjall :**
  - les Golems ignorent tous les autres Personnages (Créatures, Paysans, etc.) et peuvent se trouver sur la même case qu'eux.
- **Thogger :**
  - au début de la Légende, préparez le jeton Thogger à proximité du pion Thogger.
  - Thogger est le seul personnage à pouvoir se trouver sur la même case qu'un Éboulis.

Légende 3 – « La Dernière Ombre »

- Lorsqu'un Héros trouve la Sorcière en révélant un jeton Mystique, il ne reçoit pas de Potion. En revanche, il peut en acheter au prix habituel.
- Après avoir retiré certains jetons Ombre du jeu (en fonction du nombre de Héros), les Créatures qui atteignent la case 0 sont placées sur un Bouclier doré. Celles qui atteignent la case 0 après avoir sauté une case déjà occupée par une Créature ne sont pas placées sur les jetons Ombre se trouvant autour de la case 0, et ce même s'il y a encore de la place sur ces derniers.

Les Légendes Oubliées pour 5 à 6 Héros

Avec les extensions *Nouveaux Héros* et *Héros Sombres*, vous pouvez jouer à toutes les Légendes jusqu'à 6 joueurs. Toutes les règles de ces extensions s'appliquent, avec les spécificités suivantes :

- Si vous jouez avec le Héraut Noir, il n'apporte son aide qu'aux adversaires finaux de la Légende 2 (Shan, Kjall et Thogger), et à Rudnar dans la Légende 3.
- Si vous jouez avec le Troll Ivre, il n'apporte aucune aide aux adversaires finaux. Le Troll Ivre peut donc se trouver sur la même case que l'un d'entre eux. Cette règle s'applique également aux Golems.
- Dans la Légende 2, le nombre de jetons Mystique pour 5 ou 6 Héros est le même que pour 4 Héros (6 jetons Mystique).

Adaptation des règles de l'extension *Nouveaux Héros* :

Kheelan / Kheela :

L'Esprit des Eaux peut occuper toutes les cases où se trouvent des ennemis, même la case Camp des Trolls de la Légende 2. S'il se trouve sur une case Porte naine au Lever du Soleil, retournez tout de même cette dernière sur son côté fermé.

Fenn / Fennah :

Le Corbeau ne **peut pas ouvrir** les Portes naines. Il peut en revanche révéler les jetons Mystique.

Bragor / Rhega :

Les Tarus ne peuvent pas porter d'Objets lourds, il est donc **impossible** de **leur envoyer** le **Hibou**.

Arbon / Talvora :

Il est **impossible** d'utiliser sa capacité à déplacer le marqueur de Points de Force contre les adversaires finaux.

Adaptation des règles de l'extension *Héros Sombres* :

Darhen / Darh :

- Le Golem peut occuper toutes les cases où se trouvent des ennemis, mais il ne peut pas se rendre au Camp des Trolls de la Légende 2. S'il se trouve sur une case Porte naine au Lever du Soleil, retournez tout de même cette dernière sur son côté fermé.
- Le Golem apparaît suite à une victoire contre une Créature. Il ne **peut pas apparaître** suite à une victoire contre un Golem de métal.

Drukil / Drukia :

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

- l'Ours ne **peut porter ni** Noyaux de Golem **ni** Os de Dragon.
- **1-4 Points de Volonté** (« Pur Instinct ») / **5-6 Points de Volonté** (« Réminiscences humaines ») :
  - si l'Ours atteint le Fort de Brandur (case 0), la Légende est immédiatement perdue.
  - si, dans la Légende 2, l'Ours atteint la case Camp des Trolls (case 39) avec 1-4 Points de Volonté, il est placé sur un Tonneau libre. Si aucun Tonneau n'est libre, la Légende est immédiatement perdue. S'il se trouve sur la case 39 et que ses Points de Volonté remontent au-dessus de 4, il est immédiatement placé sur la case 38.
  - l'Ours peut se trouver sur la même case que Harthalt, que des Paysans recrutés, que les Nains du Bouclier, que les Gardiens de l'Arbre des Chants et que la Licorne Noire, mais il ne peut pas se déplacer. Il ne peut pas non plus chevaucher la Licorne Noire.
  - si, dans la Légende 3, l'Ours atteint une case où se trouve un jeton Ombre alors qu'il possède 1-4 Points de Volonté, placez-le immédiatement sur ce jeton Ombre. Il ne peut alors plus se déplacer. Les Créatures qui atteignent cette case sont réparties sur les jetons Ombre entourant la case 0, en commençant par le jeton portant le nombre le plus élevé. L'Ours peut à nouveau se déplacer lorsque le jeton Ombre où il a été placé est retiré ou que ses Points de Volonté sont remontés au-dessus de 4.
- **10–14 Points de Volonté** (« Un Héros dans la peau d'un Ours ») :
  - l'Ours peut pénétrer dans le Fort de Brandur (case 0).
  - l'Ours peut escorter les Paysans, et les Personnages dont le socle est gris clair, c'est-à-dire les déplacer en même temps que lui en dépensant 1 Heure pour les déplacer d'un maximum de 4 cases. L'Ours ne peut toujours pas chevaucher la Licorne Noire.

Forn / Forr :

- Il est possible de dépenser 1 Point de Volonté pour modifier la direction indiquée par les jetons Flèche, et donc le sens dans lequel le Demi-Skral se déplace.
- Dans la Légende 2, les effets des Grands Trolls ne l'atteignent pas.
- Les adversaires finaux (Thogger, Shan et Kjall) et les Golems de métal peuvent occuper la case du Demi-Skral, ils ne sautent pas cette case.

Leander / Leane :

- Le Devin ne **peut pas révéler** de **Portes naines** à l'aide de sa capacité « Œil divinatoire » (un dé indiquant « 1 » en haut de sa Piste de Dés). Il peut en revanche révéler des jetons Mystique.
- Si le Devin chevauche la Licorne Noire, il peut dépenser 1 Point de Volonté par dé supplémentaire pour les prendre en compte, en suivant l'ordre de sa Piste de Dés. Il ne peut pas « sauter » de dé. Il ne peut compter que les dés se trouvant déjà sur sa Piste de Dés : il ne peut donc pas lancer de nouveaux dés pendant le combat pour les ajouter à son résultat.
- Leander et Shan : si Leander doit perdre un dé suite à une Malédiction, il perd toujours celui placé le plus haut sur sa Piste de Dés.

Remarque :

Si vous jouez avec des Héros issus de ces deux extensions, vous décidez vous-mêmes si vous souhaitez utiliser les Pistes des Créatures (*Nouveaux Héros*) ou le grand dé noir (*Héros Sombres*) pour adapter la Force des Créatures.

Variantes de jeu pour toutes les Légendes

Le jeu des *Légendes Oubliées : « Âges sombres »* donne une toute nouvelle saveur aux Légendes du jeu de base. Il existe deux variantes de jeu, que vous pouvez explorer indépendamment ou en les associant.

Variante 1 : Les Portes naines

Les Portes naines peuvent aussi bien être utilisées à l'avant qu'à l'arrière du plateau. Consultez la page 4 de ce livret pour plus d'informations sur les Portes naines.

Au début de la Légende, placez le matériel suivant à proximité du plateau :
- les 6 Portes naines (3 x Eau, 3 x Feu)
- le jeton Porte naine
- le Hibou
- la Couronne du Bouclier

Préparation :
- Mélangez les Portes naines face cachée et placez-les sur les cases suivantes :
  - Andor : les Portes naines Eau sur les cases 5, 45 et 55 ; les Portes naines Feu sur les cases 30, 37 et 61.
  - Mine : les Portes naines Eau sur les cases 8, 39 et 66 ; les Portes naines Feu sur les cases 10, 20 et 30.
- Placez le jeton Porte naine au-dessus du symbole Puits sur la case Lever du Soleil.
- Un Héros prend le Hibou.
- Le Héros Kram obtient la Couronne du Bouclier. Il la porte comme un Heaume.

Variante 2 : Le mode Nuit

Découvrez les Légendes de nuit, et déplacez-vous en même temps que les Créatures ! Vous pouvez utiliser cette variante sur la face avant du plateau de jeu. Consultez la page 7 de ce livret pour plus d'informations sur le mode Nuit.

Au début de la Légende, placez le matériel suivant à proximité du plateau :
- la tuile Crépuscule
- les 5 jetons de Déplacement
- le jeton Feu de Camp
- la carte Légende « Le Campement des Héros »
- l'Anneau de marquage rouge

Préparation :
- Placez les jetons de Déplacement sur la Piste du Temps, à gauche des cases Heure suivantes :
  - 2e Heure : Gor
  - 3e Heure : Skral
  - 4e Heure : Wardrak
  - 5e Heure : Troll
  - 6e Heure : Wardrak
- Placez le jeton Feu de camp sur la case du 2e Héros au rang le plus élevé.
- Lorsque vous appliquez les effets du symbole Feu de Camp, chaque Héros ne se trouvant pas au Campement des Héros, dans la Mine (case 71), à l'Étal d'Erloth (case 72), à l'Arbre des Chants (case 57) ou au Château (case 0) perd des Points de Volonté. Le nombre de Points de Volonté perdus est indiqué par l'Anneau de marquage sur la carte Légende « Le Campement des Héros ». Appliquez ensuite les effets indiqués à droite de l'Anneau de marquage, puis faites-le descendre d'un cran vers le bas.

Autre option :
- Vous pouvez modifier l'ordre des jetons de Déplacement et ainsi complètement changer les enjeux de la Légende. Pour ce faire, mélangez les jetons de Déplacement face cachée et répartissez-les au hasard de la 2e à la 6e Heure, puis retournez-les.



La Légende bonus

Dans la Légende 2, vous aurez un premier aperçu des grandes guerres contre les Trolls et vous rencontrerez l'une des trois figures emblématiques de ce peuple. Avant que les Héros ne puissent se mesurer à la Dernière Ombre dans la Légende 3, un autre combat important vous attend dans la Légende bonus intitulée « La Marche des Trolls ». Retrouvez-la gratuitement sur le site **andor.iello.fr**.

Les auteurs :



Andreas Kälber est né en 1986. Il vit avec sa famille à Walsrode, en Allemagne. Pendant l'élaboration de cette extension, il était également ingénieur calcul dans l'automobile. En 2020, il a obtenu son master en génie mécanique et il est désormais enseignant dans un centre de formation. Sur le forum officiel du jeu (allemand) « La Taverne d'Andor », il est connu sous le nom de Tapta.



Christoph Kling est né en 1994. Il vit à Ludwigsbourg, à proximité de Stuttgart, en Allemagne. En 2020, en plus d'avoir réalisé cette extension, il a également obtenu son premier diplôme d'État en éducation spécialisée. Sur le forum officiel du jeu, il se fait appeler Giftknödel (et Phlegon depuis avril 2020).

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

Andreas et Christoph : « Un grand merci tout d'abord à Michael Menzel, pour nous avoir accordé sa confiance et nous avoir permis de prolonger les Légendes d'Andor ainsi que pour sa coopération pendant tout le processus de développement. Nous le remercions également pour ses magnifiques illustrations qui ont permis à nos idées de prendre forme. Nous remercions aussi Wolfgang Lüdtke pour son soutien rédactionnel, mais aussi pour les nombreuses sessions de test par visioconférence. Enfin, nous remercions Matthias Miller et Dorothea Michels qui ont testé nos Légendes à plusieurs reprises, nous ont fait des retours constructifs et nous ont donné de précieux conseils. »

Andreas : « Je remercie mon fils Josua qui n'a pas arrêté de me surprendre avec ses nouvelles idées, ma fille Merle qui a donné une saveur toute particulière à certaines sessions de test du jeu, et mon épouse bien-aimée Fenja avec qui j'ai partagé mes ébauches et mes idées et qui m'a aidé à les adapter en mécaniques de jeu fonctionnelles. Elle a relu plusieurs fois de nombreux textes et les a retravaillés afin de donner un caractère tout particulier aux cartes Légende. Je remercie également mes deux frères, Tobias et Dankmar Kälber, qui étaient toujours partants pour nos séances de test. Enfin, je remercie Bernhard et Johannes Thiede pour leurs retours constructifs et pour les moments géniaux passés en leur compagnie au royaume d'Andor. »

Christoph : « Je remercie Paula Fromm et Philipp Deuchler pour les innombrables heures de test de jeu, les retours précieux et l'aide à la formulation des cartes Légende. Mon frère Daniel Kling, ainsi que Jannick Schurr, Ina Gerste, Florian Eiβler, Anika Betzel, Carmen Hönes et Josef Gabler pour toutes les séances de test et nos nombreux échanges. Je remercie aussi tout particulièrement mon chien Emil qui a dû, par manque de place, partager le tapis de mon studio avec le plateau de jeu d'*Andor*. »

Crédits

Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Illustration : Michael Menzel
Graphisme : Michaela Kienle, Fine Tuning
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu, Marie-Laure Faurite (Tradixit)

Suivez-nous sur

© 2020 KOSMOS Verlag, Stuttgart
© 2021 IELLO pour la version française
IELLO – 9, avenue des Érables,
Lot 341 – 54180 HEILLECOURT
www.iello.com

Tous droits réservés
IMPRIMÉ EN CHINE

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