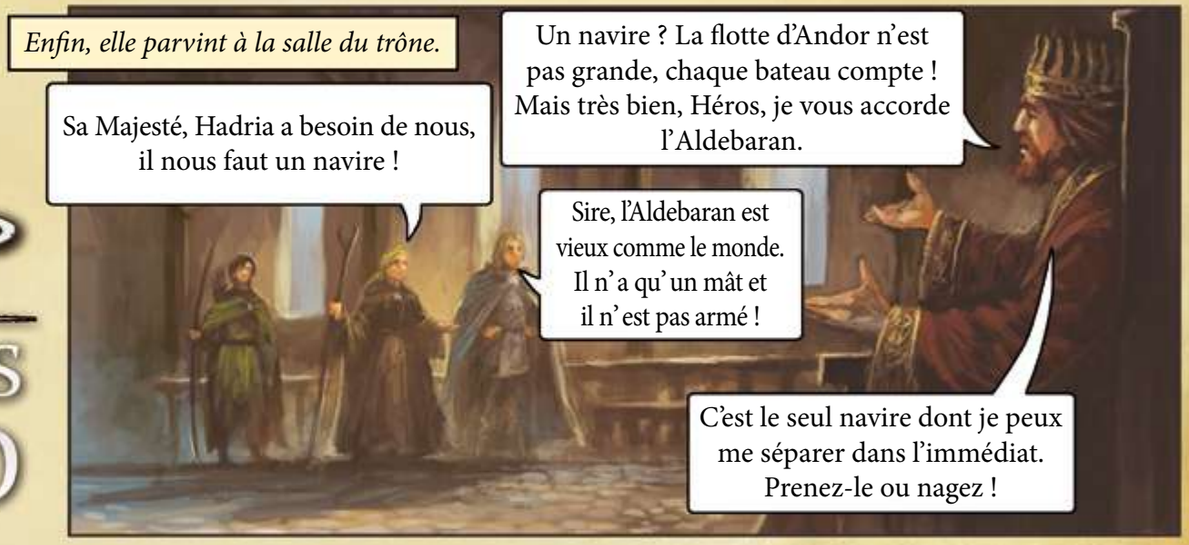




ANDOR

PARTIE II

VOYAGE VERS LE NORD



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.



- 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.

KOSMOS

ielle™

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 :



1. Le Héros Nain ne peut pas être utilisé dans cette extension. Le nouveau Héros **Guerrier des Îles Embrumées** le remplace.

2. 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 marque 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**.



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**.

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

Merrik *Garz* *Grenolin* *Géant des Mers*

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



14. Préparez la **fiche Navire**. Toutes les Améliorations sont placées de manière à ce que le **côté avec le symbole Pièce d'Or** soit visible. Elles ne sont pas encore disponibles ; elles sont achetées plus tard au cours de la Légende.

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**.

Troll des Mers *Arrog* *Nerax* *Gor*

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

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 indiqué 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

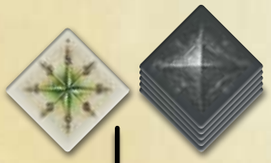
Suivez les instructions dans l'ordre et préparez les éléments suivants. Lisez ensuite la carte O1 de la Légende 10.

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**.

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.



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).



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.

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.

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



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**.



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

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).**



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



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

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



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





18. Placez **le pion Barde** sur la **case 4 du Temple du Prestige.**





Livret complémentaire

Matériel de jeu



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

1 plateau de jeu recto verso
40 socles en plastique pour les pions
(27 rouges, 4 gris, 2 bleus, 2 verts, 2 violets, 2 jaunes, 1 noir)
71 grandes cartes Légende
1 grande carte Installation
16 dés (4 bleus, 3 verts, 3 jaunes, 1 violet, 3 rouges, 2 grands dés noirs)
9 disques en bois (2 bleus, 2 verts, 2 jaunes, 2 violets, 1 rouge)
7 cubes en bois (1 bleu, 1 vert, 1 jaune, 1 violet, 1 rouge, 2 noirs)
1 livret de règles d'introduction
1 pion Narrateur

8 pions Héros



Guerrier (Thorn) · *Guerrière (Mairen)* · *Gardien du Feu (Teyan)* · *Gardienne du Feu (Tenaya)* · *Magicien (Liphardus)* · *Magicienne (Eara)* · *Nain (Kram)* · *Naine (Bait)*

5 autres pions



Tranuk · *Grand Guerrier Yetohe*

27 pions Créature



10 Gors · *7 Wargors* · *4 Trolls à fourrure* · *4 Buffles des Steppes* · *Shron* · *Myrk* · *Tuavahr*



Silhouette · *Narrateur* · *Volpin*

Takota



jetons Étoile



8 x

marqueurs Objectif



3 x

jeton Froid éternel



1 x

Pierre hivernale



1 x

7 Plantes magiques



2 x Ruissebaies bleues · *2 x Pulpracines blanches* · *2 x Sangflores rouges* · *1 x Ténébronces noires*

Pierres précieuses



3 x

X rouge



1 x

Passage secret



1 x

2 Iquar



3 Tablettes



Griffon · *Monstre marin* · *Buffle des Steppes*

jetons Feu



6 x

24 jetons Neige



6 x Tempête de neige · *3 x Bois de chauffage* · *2 x -2 Points de Volonté* · *2 x +1 Point de Force*



2 x Ruissebaies bleues · *2 x Sangflores rouges* · *2 x Pulpracines blanches* · *2 x Pierre précieuse*



1 x Tablette du Griffon · *1 x Tablette du Monstre marin* · *1 x Tablette du Buffle des Steppes*

16 Objets



1 x Carlion · *2 x Lame d'Askimar* · *1 x Faucon*



5 x Gourde · *2 x Longue-vue* · *3 x Bois de chauffage* · *2 x Heaume de cavalier*

13 jetons Glace



3 x Tempête de neige · *2 x +1 Point de Force* · *2 x -2 Points de Volonté* · *2 x -3 Points de Volonté*



1 x Pierre précieuse · *1 x Lame d'Askimar* · *1 x Gourde* · *1 x Heaume de cavalier*

Introduction

Comment jouer ?

Les joueurs incarnent des Héros dont le but est de sauver **ensemble** le royaume d'Andor et celui des Steppes, envahis par de terribles Créatures. Au fil de leurs aventures, d'autres missions leur seront également confiées. Le jeu se divise en 4 scénarios appelés « Légendes ». À chacune d'elles correspond un paquet de cartes Légende (grandes cartes).

Si vous jouez à *Andor* pour la première fois, commencez par lire le **livret de règles d'introduction**. Vous pourrez ainsi jouer immédiatement la **Légende 1** (Légende introductive). Vous découvrirez les règles au fur et à mesure des aventures. Toutes les règles ne vous seront donc pas directement expliquées.

Vous n'avez d'ailleurs pas besoin d'en savoir plus pour le moment ! Remettez à présent ce livret dans la boîte, et **plongez tout de suite dans le livret de règles d'introduction**.

Des aventures passionnantes vous attendent !

Que se passe-t-il après la Légende 1 ?

Si vous avez réussi la première Légende et que vous souhaitez passer à la suivante (ou, plus tard, aux autres Légendes), préparez les cartes Légende correspondant à celle que vous voulez jouer.

Vous aurez également besoin de la carte **Installation**.



La carte Installation vous indique les éléments à préparer avant chaque partie. Lisez ensuite la **carte A1** de la Légende que vous souhaitez commencer.

La carte A1 vous indiquera notamment si du matériel supplémentaire (en plus de celui mentionné sur la carte Installation) est nécessaire pour jouer la Légende choisie. Si de nouvelles règles doivent être appliquées, des précisions seront apportées au fur et à mesure sur les cartes Légende correspondantes.
Si vous avez des questions en cours de jeu, référez-vous aux éléments du jeu répertoriés dans ce livret et identifiez celui ou ceux concernés par vos questions.

Comme toutes les règles et leurs particularités vous seront indiquées au fur et à mesure par les différentes cartes Légende, les cartes des Légendes précédentes ne vous seront pas utiles, de même que le livret de règles d'introduction après la Légende introductive. Vous pouvez consulter le présent livret pour avoir des explications ou des précisions sur certains points de règle. Même si vous n'avez pas joué à *Andor* depuis longtemps, vous trouverez toutes les informations dont vous aurez besoin sur la carte Installation et dans ce livret.

Ce livret est **inutile** pour la Légende 1.

Aperçu du déroulement d'une partie

(inutile pour la Légende 1)

- Le jeu se déroule en plusieurs Journées. Chaque Journée dure normalement 7 Heures, mais elle peut être prolongée de 3 Heures maximum (Heures supplémentaires).
- Le Héros dont c'est le tour choisit entre les actions « Se déplacer », « Combattre » ou « Passer ». Lors d'un déplacement, chaque case empruntée lui coûte 1 Heure. Lors d'un combat, chaque tour de combat lui coûte 1 Heure. Passer son tour coûte également 1 Heure. Le Héros en question décompte ces Heures grâce à sa Pierre du Temps, sur la Piste du Temps. À son tour, un Héros peut dépenser autant d'Heures qu'il le souhaite, à condition qu'il le fasse pour un même type d'action. ***Exemple :*** *si, à son tour, un Héros avance de 4 cases, son déplacement lui coûte 4 Heures au total. S'il décide plutôt de mener 3 tours de combat pour vaincre une Créature, il doit dépenser 3 Heures.*
- Une fois l'action de ce Héros résolue, c'est au tour du Héros suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ce dernier doit alors choisir entre se déplacer, combattre ou passer et peut dépenser autant d'Heures qu'il le souhaite pour réaliser son action.
- Lorsque tous les Héros ont effectué un premier tour de jeu, celui qui avait débuté la Journée peut à nouveau choisir une action, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des Héros ait épuisé toutes ses Heures (et éventuellement ses Heures supplémentaires) ou que les Héros décident ensemble de terminer la Journée plus tôt.
- Chaque Journée, un Héros peut bénéficier de jusqu'à 3 Heures supplémentaires. Chaque Heure supplémentaire lui coûte 2 Points de Volonté.
- Il est tout à fait possible qu'un Héros ait terminé sa Journée tandis que les autres ont encore des Heures à dépenser.
- À son tour, un Héros peut décider de finir sa Journée. Il pose alors sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. S'il est le premier à le faire, il se place sur la case avec le coq : c'est lui qui commencera la Journée suivante.
- Lorsque tous les Héros ont terminé leur Journée, appliquez dans l'ordre les consignes de la case Lever du Soleil (voir p. 5, encadré « La case Lever du Soleil »). Le 9e symbole y représente le Narrateur : avancez son pion sur la lettre suivante de la Piste des Légendes.
- **Attention :** en avançant, le Narrateur peut révéler des cartes Légende. Si c'est le cas, n'oubliez pas de lire la carte indiquée et de suivre les instructions.
- Lorsqu'une nouvelle Journée commence, tous les Héros ont à nouveau 7 Heures à leur disposition (et jusqu'à 3 Heures supplémentaires).
- **Important :** le Narrateur se déplace à chaque Lever du Soleil ainsi qu'à chaque fois qu'une Créature est vaincue.
- Si une Créature atteint le Château ou, à partir de la Légende 2, le Village de toile, placez-la immédiatement sur la ou l'une des cases Défense (boucliers) se trouvant à côté. Si vous devez placer une Créature mais qu'il n'y a plus de cases Défense disponibles, la Légende est aussitôt perdue. Le nombre de cases Défense disponibles dépend du nombre de Héros. ***Exemple :*** *pour une partie à 4 Héros, seule 1 Créature peut entrer dans le Château (voir schéma à côté du Château). Si une deuxième l'atteint, la Légende est perdue.*
- Les Héros ont **toujours** pour objectif principal de défendre le Château ou le Village de toile.
- Les Héros doivent accomplir tous leurs autres objectifs avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la Piste des Légendes. S'ils n'y arrivent pas, la partie est perdue.

Les Héros

La fiche de Héros

Au début de la partie, chaque joueur choisit son Héros (ou son Héroïne), prend la fiche correspondante et prépare le matériel de sa couleur (dé(s), disques, cube). Le nombre de dés n'est pas le même pour tous les Héros. La fiche d'un Héros indique sa **capacité spéciale** et ses différentes caractéristiques (Points de Force et de Volonté). Elle comporte également une Bourse et des cases Équipement : chaque case Équipement ne peut accueillir qu'1 Objet, mais il n'y a pas de limite pour la Bourse (destinée à recevoir Pierres précieuses et Plantes magiques).
Le cube d'un Héros lui sert à indiquer les Points de Force dont il dispose pour les combats. Au début de chaque Légende, **tous** les Héros commencent avec **1 Point de Force**. En ce qui concerne les Points de Volonté, ils sont indiqués par l'un des 2 disques du Héros. Au début de chaque Légende, **tous** les Héros commencent avec **7 Points de Volonté**. Ces derniers permettent de connaître le nombre de dés qu'un Héros pourra lancer lors des combats (quantité représentée à gauche de la ligne des Points de Volonté où se situe le disque du Héros).
Exemple : *le Guerrier a 7 Points de Volonté. Il bénéficiera donc de 3 dés pour combattre, mais s'il perd ne serait-ce qu'1 Point de Volonté, son disque atteindra la première ligne, et il n'aura alors plus que 2 dés à sa disposition.*
Sur la fiche de Héros, sous le nom, est aussi indiqué un **rang**. Le Gardien du Feu a le rang le plus haut (60) et le Nain, le rang le plus bas (7).

Les actions des Héros

Le Héros dont c'est le tour choisit une action parmi les 3 suivantes :

Se déplacer OU Combattre OU Passer.

Chacune de ces actions coûte des Heures sur la Piste du Temps. Chaque tour de combat coûte 1 Heure ; se déplacer coûte 1 Heure par case parcourue ; passer votre tour coûte également 1 Heure.
Remarque : en plus de l'une de ces actions, le Héros dont c'est le tour peut effectuer d'autres actions qui ne lui coûtent pas de Temps. Ce sont des actions gratuites (voir p. 4).

Se déplacer

À son tour, un Héros peut parcourir autant de cases qu'il le souhaite, tant qu'il possède suffisamment d'Heures sur la Piste du Temps pour le faire. **Chaque case** parcourue lui coûte **1 Heure**. Pour chaque Heure ainsi dépensée, le Héros avance sa Pierre du Temps d'1 case sur la Piste du Temps. Ne tenez pas compte des flèches représentées sur les cases du plateau lors des déplacements des Héros.
Si un Héros termine son déplacement sur une case où se trouve un jeton Neige, il doit retourner le jeton et appliquer **immédiatement** son effet. Si un Héros traverse une case où se trouve un jeton Neige mais ne s'y arrête pas, il ne retourne pas ce dernier et n'applique pas son effet.

Exemple d'un tour de déplacement : *la Magicienne part de la case 48 pour terminer son déplacement sur la case 13 (où se trouve un jeton Neige). Comme elle s'est déplacée de 2 cases, elle doit avancer sa Pierre du Temps de 2 Heures sur la Piste du Temps. Elle doit ensuite retourner le jeton Neige de la case 13 et appliquer son effet. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'effectuer son action.*

Remarque : le Château (case 0) et le Village de toile (case 401) sont des cases comme les autres. Les Héros peuvent s'y arrêter ou les traverser selon les règles habituelles. Le fleuve, en revanche, ne peut pas être traversé normalement. Pour se rendre sur la rive d'en face, il faut obligatoirement emprunter les ponts. Toutefois, ces derniers ne sont pas considérés comme des cases et ne sont donc pas pris en compte lors des déplacements. Les emprunter ne coûte pas d'Heure sur la Piste du Temps.
Plusieurs Héros peuvent occuper la même case. Cela vaut pour toutes les cases (à l'exception des cases Défense où les Héros ne peuvent jamais se rendre).

Combattre

Déroulement d'un combat

Un Héros peut combattre une Créature lorsque celle-ci se trouve sur la même case que lui. Toutefois, si un Héros vient d'atteindre la case de la Créature qu'il veut combattre, il doit attendre son prochain tour pour l'attaquer (il attend donc que tous les autres joueurs aient fini leur tour).

L'attaque :

1. Au début de chaque tour de combat, avancez la Pierre du Temps du Héros attaquant la Créature d'1 case.
2. Le Héros est toujours le premier à jouer : il lance tous les dés dont il dispose (en fonction de ses Points de Volonté).
3. Seul son **dé de plus grande valeur** est pris en compte : il en additionne le résultat à son nombre de **Points de Force**. Si un **Feu** est **allumé** sur la case où il se trouve, il ajoute 1 Point de Force à son total. Le total détermine sa **valeur de combat**.

Exemple de calcul de la valeur de combat d'un Héros : *la Naine a 5 Points de Force et 9 Points de Volonté. Elle lance donc 2 dés, comme indiqué par sa piste des Points de Volonté, et obtient un 4 et un 3. Elle ajoute alors ses 5 Points de Force à son résultat le plus élevé, 4, et passe à 9 Points de Force. Comme un Feu est allumé sur la case où elle se trouve, elle ajoute 1 au résultat, obtenant une valeur de combat finale de 10.*

La riposte de la Créature :

1. Avant le combat, indiquez dans le tableau des Créatures, en bas du plateau, les Points de Force et de Volonté de la Créature attaquée (en fonction du type de Créature). Ensuite, le joueur situé à gauche de l'attaquant lance tous les dés dont la Créature dispose (voir quantité représentée à gauche de la piste des Points de Volonté où est illustrée la Créature). Les Gors, les Wargors, les Buffles des Steppes et les Trolls à fourrure utilisent tous les dés rouges.
2. Comme pour les Héros, seul le **dé de plus grande valeur** est retenu. En revanche, si des dés ont la même valeur, et bien que ce ne soit pas la plus grande, ils s'additionnent. Gardez alors le meilleur résultat : soit le dé de plus grande valeur, soit le résultat de l'addition des dés de même valeur.
3. Ajoutez ensuite le résultat obtenu au nombre de Points de Force de la Créature. Le total détermine sa **valeur de combat**.

La **différence** entre la valeur de combat du Héros et celle de la Créature indique le nombre de **Points de Volonté perdus** par le camp ayant la plus faible valeur de combat.

En cas d'**égalité** des valeurs de combat, il ne se passe rien.

Si la Créature et le Héros ont encore des Points de Volonté à l'issue de l'attaque, le combat peut continuer avec le lancement immédiat d'un autre tour de combat (chaque tour de combat coûte 1 Heure au Héros). Le combat s'arrête si le Héros décide de l'interrompre ou s'il n'a plus assez d'Heures sur la Piste du Temps.

La fin du combat

Si la Créature n'a plus de Points de Volonté, le Héros gagne le combat. Il reçoit alors la récompense indiquée sous la piste des Points de Force de la Créature vaincue (voir tableau des Créatures sur le plateau). Pour les Wargors, les Buffles des Steppes et les Trolls à fourrure, le Héros a le choix entre deux récompenses (représentées par des symboles séparés par une barre oblique) : des Points de Volonté **ou** des Points de Force. **Déplacez ensuite la Créature vaincue sur la case 80 (ou 400, en fonction de la face du plateau sur laquelle vous jouez) et avancez immédiatement le pion Narrateur d'1 case sur la Piste des Légendes !**
Si le Héros n'a plus de Points de Volonté, il perd le combat. Il perd alors 1 Point de Force (si ses Points de Force sont supérieurs à 1, sinon ignorez cette étape) mais récupère 3 Points de Volonté. C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche.
Si le combat se termine sans gagnant, la Créature récupère ses Points de Force et de Volonté initiaux.

Combats de groupe

- Si plusieurs Héros se trouvent sur la même case qu'une Créature, ils peuvent la combattre en groupe.
- Seul le Héros dont c'est le tour peut proposer aux autres Héros de participer au combat. Toutefois, tous les Héros participant au combat doivent avancer leur Pierre du Temps d'1 Heure sur la Piste du Temps.

- En bas du plateau se trouve le **tableau des combats de groupe** (voir p. 5). Il permet de faire apparaître le total des Points de Force des Héros réunis. Déterminez les Points de Force de chaque participant, additionnez-les puis indiquez le score obtenu dans le tableau grâce aux 2 cubes noirs. N'oubliez pas d'y ajouter 1 Point de Force par Héros s'ils se trouvent sur la même case qu'un Feu allumé. Ensuite, pour définir la valeur de combat du groupe, le Héros attaquant commence par lancer ses dés, puis tous les autres combattants font de même à tour de rôle. Chacun ajoute ensuite le résultat de son dé de plus grande valeur au total des Points de Force du groupe. Vous avez maintenant la **valeur de combat de groupe**.
- Si la **valeur de combat des Héros** est **inférieure à celle de la Créature, chacun de ces Héros perd** en Points de Volonté la différence entre ces deux valeurs de combat.
- Une fois le combat terminé, c'est au tour du Héros suivant, placé à gauche de celui ayant initié le combat, de jouer.
- **Important :** si le Magicien souhaite retourner le dé d'un Héros sur sa face opposée à la place du sien (grâce à sa capacité spéciale), il doit le faire tout de suite après le lancer du Héros en question. S'il attend que tous les Héros aient lancé leurs dés, ce sera trop tard.
- **Important :** les Objets (par ex. la Lame d'Askimar) ne peuvent pas être échangés pendant un tour de combat.
  Exemple : *lors d'un tour de combat, une Héroïne utilise la Lame d'Askimar. Elle en profite en relançant 1 de ses dés, mais ne peut pas ensuite la donner à l'un de ses coéquipiers afin qu'il l'utilise pour son propre lancer de dés.*
  En revanche, un Héros peut donner un Objet à un autre combattant **à la fin d'un tour de combat** puisqu'ils se trouvent sur la même case.
- Après le premier tour de combat, les Héros peuvent décider individuellement de se retirer du combat en cours. Ils ne dépenseront donc plus d'Heures pour ce combat, mais ne pourront pas y reprendre part. Le Héros ayant initié le combat peut également se retirer : cela ne signifie pas que le combat prend fin. Tant qu'au moins 1 Héros y participe, le combat se poursuit. Dans ce cas, s'il est toujours engagé, c'est le Héros à gauche de celui ayant initié le combat qui commencera le prochain tour de combat, et ainsi de suite.
- Si un Héros doit quitter le combat parce qu'il n'a plus assez de Points de Volonté ou d'Heures sur la Piste du Temps, les autres peuvent tout de même continuer à combattre. Lorsqu'un Héros tombe à 0 Point de Volonté, il perd 1 Point de Force pour regagner 3 Points de Volonté, mais ne peut pas reprendre part au combat en cours.
- **Important :** en cas de victoire, la récompense est à partager entre tous les Héros comme ils le souhaitent. Seuls les Héros encore présents lors du dernier tour de combat peuvent prétendre à la récompense.

Exemple d'un combat de groupe :
La Guerrière, dont c'est le tour, se situe sur la même case qu'un Wargor. Elle invite la Magicienne, qui se trouve aussi sur la case, à participer au combat. Les 2 Héroïnes avancent leur Pierre du Temps d'1 case sur la Piste du Temps. Ensuite, elles additionnent leurs Points de Force, obtenant un total de 11. De plus, un Feu est allumé sur leur case, ce qui permet à la Magicienne d'ajouter au total du groupe 1 Point de Force, et à la Guerrière, 2 Points de Force (grâce à sa capacité spéciale). Elles cumulent ainsi 14 Points de Force, score qu'elles entrent dans le tableau des combats de groupe, sur le plateau. Puis, chacune lance ses dés dans l'ordre du tour. C'est la Guerrière qui commence. Elle lance 3 dés et obtient les résultats suivants : 1, 1 et 2.
La Magicienne utilise alors sa capacité spéciale pour retourner l'un des 1 de la Guerrière sur sa face opposée, le transformant ainsi en 6. La Magicienne lance ensuite son dé et obtient un 2. Comme elle a déjà utilisé sa capacité spéciale, elle ne peut pas retourner son dé.
Au total, les Héroïnes obtiennent donc une valeur de combat de 22.
Le Wargor lance ensuite ses 2 dés rouges, pour lesquels il obtient deux 5. Comme il s'agit de valeurs identiques, celles-ci s'additionnent et lui donnent un 10. La Créature additionne ensuite ce résultat à ses 2 Points de Force initiaux et obtient une valeur de combat de 12 : elle perd le combat ! La différence entre sa valeur de combat et celle des Héroïnes est de 10 (22-12). Cela signifie que le Wargor perd 10 Points de Volonté : il est immédiatement vaincu ! Les Héroïnes se partagent ensuite les 4 Points de Volonté de récompense : elles décident que chacune d'elles gagnera 2 Points de Volonté. Si elles avaient choisi l'autre récompense (1 Point de Force), seule l'une d'entre elles aurait pu en bénéficier.

Passer

Si un Héros ne veut ni se déplacer ni combattre, il peut choisir de passer. Cela lui coûte 1 Heure sur la Piste du Temps.

Remarque : dans certaines Légendes, au lieu de se déplacer, combattre ou passer, le Héros dont c'est le tour peut déplacer Tranuk ou le Volpin, si ces derniers sont en jeu.

Les actions gratuites

Les actions suivantes **ne coûtent pas** d'Heures. Les Héros peuvent les effectuer à n'importe quel moment, même si ce n'est pas à leur tour de jouer. Pour qu'un Héros puisse les effectuer, il faut toutefois que sa Journée ne soit pas terminée (et donc que sa Pierre du Temps ne soit pas sur la case Lever du Soleil).

Les actions gratuites sont les suivantes :
- Activer 1 jeton Neige
- Faire du Feu
- Ramasser ou déposer des Objets sur une case
- Échanger des Objets avec un ou des Héros se trouvant sur la même case
- Utiliser des Objets
- Faire du troc avec un Marchand

Exemples d'actions gratuites :
1. *C'est à la Magicienne de jouer. Elle décide de se déplacer en avançant de 3 cases et termine son déplacement sur une case avec un symbole Marchand. Elle avance donc sa Pierre du Temps de 3 Heures sur la Piste du Temps. Comme elle possède une Gourde, elle décide de faire du troc avec le Marchand et échange sa Gourde contre le Faucon en déposant celle-ci sur la case. Ayant terminé son déplacement, la Magicienne ne peut plus avancer. C'est alors au tour du Nain. Il reçoit 1 jeton Sangflores rouges en activant le jeton Neige présent sur la case qu'il a atteinte. La Magicienne, bien que ce ne soit pas son tour, utilise alors son Faucon pour récupérer les Sangflores rouges du Nain.*
2. *Le Nain choisit de se déplacer. Une fois arrivé à destination, il active le jeton Neige se trouvant sur sa case. Il obtient alors 1 Bois de chauffage. C'est ensuite au tour de la Magicienne. Elle se rend sur la même case, car un Buffle des Steppes s'y trouve et les 2 Héros souhaitent l'affronter ensemble. À son tour, le Nain dépense 2 Points de Volonté et son Bois de chauffage pour allumer un Feu sur leur case afin d'améliorer leurs chances de vaincre le Buffle. Ensuite, il choisit d'effectuer l'action « Combattre » et invite la Magicienne à le rejoindre.*
3. *C'est à la Guerrière de jouer. Elle décide de se déplacer en avançant de 3 cases. Comme elle a 2 Gourdes, l'une pleine et l'autre à moitié vide, elle utilise celle à moitié vide pour n'avancer sa Pierre du Temps que de 2 Heures au lieu de 3 (voir p. 6). Ayant terminé son déplacement sur la case de la Magicienne, elle donne ensuite la Gourde pleine à la Magicienne, qui décide de lui offrir 1 Pierre précieuse en échange, bien que ce ne soit pas son tour. Comme la Guerrière a terminé son déplacement, elle ne peut plus avancer. C'est alors au Héros suivant de jouer.*

Les Créatures et autres éléments du jeu

Les Créatures

Les Créatures ne peuvent activer aucun jeton (Neige, marqueurs Objectif…) ni ne déclencher aucun combat. Les Héros peuvent traverser leurs cases et s'y arrêter normalement.

Le déplacement des Créatures

Au début de chaque nouvelle Journée, les Créatures se déplacent vers le Château ou le Village de toile. Commencez toujours par le Gor situé sur la case avec le plus petit numéro. Chaque Créature se déplace sur la case adjacente qui lui est indiquée par la flèche. Il ne peut y avoir qu'1 Créature par case : si sa case de destination est déjà occupée, la Créature qui se déplace poursuit son déplacement vers la prochaine case libre, toujours en suivant le sens des flèches. Ce sont d'abord les Gors qui se déplacent selon cette règle, puis les Wargors, et enfin les autres Créatures (dans l'ordre indiqué sur la case Lever du Soleil). Si, au cours d'une aventure, une Créature doit **apparaître** sur une case déjà occupée par une Créature, déplacez la dernière arrivée sur la prochaine case libre en suivant les flèches.

Les caractéristiques des Créatures

Les caractéristiques des différentes Créatures (leurs Points de Force et de Volonté) sont indiquées dans le tableau situé en bas du plateau de jeu. Lorsque vous combattez une Créature, indiquez dans ce tableau ses Points de Force à l'aide du cube rouge et ses Points de Volonté à l'aide du disque rouge. Les dessins à gauche de la ligne des Points de Volonté indiquent le nombre et le type de dés que la Créature utilisera lorsqu'elle combattra. Un Wargor ayant, par exemple, 2 Points de Force et 6 Points de Volonté utilisera 2 dés rouges.
Remarque : toutes les Créatures utilisent les dés rouges. Les grands dés noirs ne seront utiles que plus tard, au fil des aventures.
Les récompenses reçues par les Héros en cas de victoire sur les Créatures sont indiquées dans le tableau des Créatures, sous les Points de Force de cette dernière. Par exemple, pour avoir vaincu un Wargor, les Héros obtiennent 1 Point de Force **ou** 4 Points de Volonté (pouvant être répartis librement entre les Héros encore présents à la fin du combat si ces derniers ont combattu en groupe).

Exemple : *Tant qu'un* ***Troll à fourrure*** *a au moins 14 Points de Volonté, il a 3 dés rouges à sa disposition. S'il a moins de 14 Points de Volonté, il n'a plus que 2 dés rouges à sa disposition. Comme tous les dés de même valeur sont additionnés, le Troll à fourrure choisit toujours le résultat le plus fort (que ce soit celui d'un seul dé ou celui de l'addition des dés, quel que soit le nombre de dés nécessaires à ce résultat). Dans notre exemple, le Troll obtient 3, 3 et 5. Son résultat de plus grande valeur est donc 6 (3+3). Ce chiffre est alors ajouté à ses 12 Points de Force pour déterminer sa valeur de combat.*

La Piste du Temps

- Se déplacer, combattre ou passer coûte aux Héros des Heures sur la Piste du Temps. Les Heures ainsi dépensées y sont décomptées grâce aux Pierres du Temps, de la couleur de chaque Héros.
- Pour chaque Heure dépensée, avancez la Pierre du Temps du Héros concerné d'1 case.
- Les Héros disposent de 7 Heures par Journée. Ils peuvent aussi utiliser des Heures supplémentaires, dans la limite de 3 par Journée.
- Si un Héros a dépensé toutes ses Heures, les autres Héros peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'ils aient dépensé les leurs.
- À son tour, un Héros peut décider de terminer sa Journée (même s'il n'a pas dépensé toutes ses Heures). Dans ce cas, il place sa Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil. S'il est le premier à le faire, il la place sur le coq qui y est représenté pour indiquer qu'il commencera la Journée suivante.
- Tous les joueurs doivent avoir terminé leur Journée et avoir placé leur Pierre du Temps sur la case Lever du Soleil avant que la Journée suivante ne puisse commencer. Appliquez alors les étapes du Lever du Soleil l'une après l'autre (voir encadré ci-contre).
- C'est au joueur dont la Pierre du Temps est placée sur le coq de commencer la Journée suivante.

Les Heures supplémentaires

Un joueur peut décider de dépenser plus de 7 Heures dans sa Journée. Il peut dès lors utiliser jusqu'à 3 Heures supplémentaires, mais chacune lui coûte 2 Points de Volonté. Ainsi, pour chaque Heure supplémentaire utilisée, il recule son disque (sur sa fiche de Héros) de 2 cases. Un Héros ne peut pas utiliser d'Heure supplémentaire si cela l'oblige à dépenser tous ses Points de Volonté.

La case Lever du Soleil

1 à 5 : Déplacement des Créatures selon l'ordre des symboles.
Commencez par les Gors, puis les Wargors, les Buffles des Steppes, encore une fois les Wargors, et finissez par les Trolls à fourrure. Pour chaque sorte de Créature, commencez toujours par la Créature se trouvant sur la case avec le plus petit numéro. **Important :** il ne peut y avoir **qu'1 Créature par case**. Si la case de destination est déjà occupée, la Créature qui se déplace doit se diriger vers la prochaine case adjacente, toujours en suivant les flèches.

6 : Feu chaleureux.
Chaque Héros se trouvant sur une case avec un **jeton Feu allumé** obtient immédiatement 5 Points de Volonté.

7 : Les Journées raccourcissent.
Déplacez le jeton Froid éternel d'1 case vers la gauche sur la Piste du Temps.
Important : lorsque ce jeton recouvre une Heure, vous ne pouvez plus utiliser ni cette Heure ni les Heures suivantes.

8 : Les Feux s'éteignent.
Retournez **tous les jetons Feu allumé** sur leur face éteinte.

9 : Le Narrateur avance d'1 case sur la Piste des Légendes.
En plus de se déplacer chaque fois qu'une Créature est vaincue, le Narrateur se déplace aussi à chaque Lever du Soleil.
Si le Narrateur atteint une case avec un jeton Étoile, révélez et lisez la carte Légende correspondante. *Remarque : les lettres non associées à des jetons Étoile ne permettent pas de lire de carte.*
La partie prend fin quand le Narrateur atteint la lettre N de la Piste des Légendes.

La Piste des Légendes

Dans toutes les Légendes, le Narrateur commence sur la lettre **A** de la Piste des Légendes. Après avoir suivi les consignes de la carte Installation, lisez toujours la carte Légende A1 de la Légende choisie.

Ces cartes plantent le décor de l'aventure que vont vivre les Héros, expliquent le but de la Légende et introduisent quelques nouveaux points de règle.

Le tableau des combats de groupe



Ce tableau permet, lorsque plusieurs Héros se trouvant sur une même case s'apprêtent à participer au même combat, d'avoir sous les yeux le total de leurs Points de Force. Avant un combat, additionnez donc leurs Points de Force respectifs ainsi que les points octroyés par un éventuel Feu allumé (1 par Héros combattant sur cette case). Indiquez ensuite le score obtenu dans le tableau grâce aux 2 cubes noirs. La colonne de gauche correspond aux dizaines, et celle de droite aux unités. Ce score reste généralement identique d'un tour de combat à l'autre, ce qui vous permet de faciliter le calcul de la valeur de combat du groupe : vous n'avez plus qu'à y ajouter les résultats de dés obtenus ainsi que les bonus octroyés par les Objets spéciaux, le cas échéant.

Les Objets

Utiliser des Objets est l'une des actions gratuites possibles.
Cela ne coûte pas d'Heures aux Héros.

La Gourde
Si un Héros choisit de se déplacer, il peut utiliser la Gourde pour se déplacer d'1 case supplémentaire, et ce gratuitement (cela ne lui coûte pas d'Heure). Après la première utilisation, retournez la Gourde sur sa face à moitié vide. Après la seconde utilisation, replacez la Gourde dans la réserve. Le Héros dont c'est le tour peut tout à fait vider une Gourde en une seule fois (il avance alors gratuitement de 2 cases) ou utiliser plusieurs Gourdes lors de son tour.

La Lame d'Askimar
Lors d'un combat, après avoir lancé ses dés, le Héros peut choisir de relancer 1 dé. Le dé ainsi relancé ne doit pas forcément être celui pris en compte pour le combat.
Exemple : *la Naine lance ses dés et obtient un 3 et un 2. Elle utilise alors la Lame d'Askimar pour relancer le 2, espérant obtenir un meilleur résultat, mais obtient malheureusement un 1. C'est donc son autre dé, le 3, qui est pris en compte.*

La Lame d'Askimar est prioritaire sur la capacité spéciale du Magicien.
Exemple : *la Naine lance ses dés et obtient un 3 et un 4. Elle utilise alors la Lame d'Askimar pour relancer le 3, espérant obtenir un meilleur résultat, mais obtient malheureusement un 1. S'il s'agit d'un combat en groupe, la Magicienne peut donc à ce moment-là choisir de retourner le 1 sur sa face opposée : 6.*

Le Bois de chauffage
Un Héros possédant du Bois de chauffage sur sa fiche de Héros peut dépenser 2 Points de Volonté et défausser 1 Bois de chauffage pour placer 1 jeton Feu sur sa case, face Feu allumé (flammes visibles).

Le Heaume de cavalier
Le Heaume de cavalier permet au Héros qui le porte d'additionner le résultat de tous ses dés de même valeur après son lancer. Cet Objet est inutile pour le Magicien, puisqu'il n'a qu'un seul dé. Il peut cependant en porter un pour le donner plus tard à un autre Héros.
La capacité spéciale du Magicien ou la Lame d'Askimar peuvent être utilisées combinées au Heaume de cavalier.
Exemple 1 : *la Guerrière obtient 3, 4 et 4 lors de son lancer de dés. La Magicienne utilise alors sa capacité spéciale pour retourner le 3 sur sa face opposée et obtenir un 4. En utilisant le Heaume de cavalier, la Guerrière peut donc additionner ses 3 dés de même valeur (4+4+4) et obtenir ainsi un résultat de 12 pour son lancer de dés.*
Exemple 2 : *la Guerrière obtient 2, 2 et 3 lors de son lancer de dés. La Lame d'Askimar lui permet à ce moment-là de relancer le 3, et elle obtient à nouveau un 2. Le résultat de son lancer de dés, grâce au Heaume de cavalier, est donc de 6 (2+2+2).*

La Longue-vue
La Longue-vue ne peut être utilisée que si le Héros est arrêté sur une case. Elle ne peut pas être utilisée lors d'un déplacement. Le Héros qui l'utilise peut révéler tous les jetons des cases qui lui sont adjacentes. Ceux-ci ne sont pas pour autant activés.
Un Héros peut utiliser une Longue-vue même si ce n'est pas son tour.
La Longue-vue ne permet de retourner **ni les jetons Glace ni les marqueurs Objectif**.
Lorsqu'un Héros utilise une Longue-vue, il n'est pas obligé de révéler tous les jetons des cases adjacentes. Il peut tout à fait choisir d'en laisser certains face cachée.

Le Faucon
Le Faucon permet à 2 Héros (même s'ils ne se trouvent pas sur la même case) de s'échanger des petits Objets (cela inclut les Heaumes de cavalier), des Plantes magiques et des Pierres précieuses. Pour cela, il faut que l'un des Héros possède le Faucon et puisse l'utiliser. Les grands Objets (par ex. la Lame d'Askimar) ne peuvent pas être échangés de cette manière. Le Faucon ne peut être utilisé qu'une seule fois par Journée. Après l'avoir utilisé, retournez-le sur sa face Faucon volant. Au prochain Lever du Soleil, retournez-le encore : il pourra à nouveau être utilisé.
Le Faucon **ne peut pas être utilisé** lors d'un tour de combat.

Le Carlion
Les caractéristiques de cette épée légendaire vous seront expliquées en cours de jeu.

La Pierre hivernale
Si vous jouez respectivement les Légendes 1 et 4 avec les cartes « La Volonté de la Pierre » et « La Résistance », vous déplacer avec la Pierre hivernale vous coûte des Points de Volonté. Il est donc impossible de prendre la Pierre hivernale avec vous si cela devait vous faire tomber à 0 Point de Volonté. La Pierre hivernale ne peut pas non plus être échangée contre d'autres Objets chez un Marchand.

Les Tablettes de pierre des trois frères
Lorsqu'un Héros a les 3 Tablettes sur sa fiche de Héros, il peut à tout moment choisir de les retourner sur leur côté brillant. S'il le fait, le jeton Froid éternel est retourné sur son verso et ignoré pour le restant de la Journée en cours.
Au prochain Lever du Soleil, retirez les Tablettes du jeu. Retournez alors le jeton Froid éternel sur son recto (côté actif) : il fonctionne à nouveau selon la règle habituelle.

Les Marchands

S'il se trouve sur une case illustrée d'un symbole Marchand (**18** sur la face Château, **422** ou **445** sur la face Village de toile), le Héros dont c'est le tour peut y déposer autant d'Objets qu'il le souhaite depuis sa fiche de Héros pour prendre le même nombre d'Objets parmi ceux placés sur cette case. Cette action ne coûte pas d'Heures sur la Piste du Temps, mais elle nécessite que le Héros soit arrêté sur la case (il est impossible d'échanger des Objets avec un Marchand pendant un déplacement). Seuls les Objets pouvant être placés sur les cases Équipement (grandes et petites) des fiches de Héros peuvent être échangés. Cela ne s'applique donc ni aux Pierres précieuses ni aux Plantes magiques.
Important : il n'est pas possible de ramasser des Objets se trouvant sur la case d'un Marchand sans y poser quelque chose en échange. Le Héros doit forcément échanger ces Objets contre des équipements déjà en sa possession.
Remarque 1 : il n'est pas possible d'échanger les Gourdes ou le Faucon s'ils sont déjà sur leur verso (c'est-à-dire s'ils ont déjà servi une fois).
Remarque 2 : il est tout à fait possible d'échanger un petit Objet, tel du Bois de chauffage, contre un grand Objet (comme la Lame d'Askimar).

Autres composants importants du jeu

Le Château et le Village de toile des Yetohe
Le Château (case **0**) et le Village de toile (case **401**) sont des cases comme les autres. Les Héros peuvent s'y arrêter ou les traverser selon les règles habituelles : il suffit de les atteindre par l'une des cases qui leur sont adjacentes. Lorsqu'une Créature atteint le Château ou le Village de toile, placez-la immédiatement sur l'une des cases Défense (boucliers) se trouvant à proximité. Les cases Défense ne sont pas des cases comme les autres : vous ne pouvez pas combattre une Créature qui s'y trouve car vous ne pouvez pas vous y rendre. S'il n'y a plus de cases Défense disponibles pour accueillir une Créature ayant atteint le Château ou le Village de toile, la Légende est aussitôt perdue. Le nombre de cases Défense disponibles dépend du nombre de Héros (voir indications au-dessus des boucliers).

Les Feux
Un Héros **arrêté** sur une case où se trouve un jeton Feu éteint peut dépenser 2 Points de Volonté pour le retourner sur sa face Feu allumé. Le Gardien du Feu peut également procéder ainsi pour allumer un jeton Feu se trouvant sur sa fiche de Héros. Si les Héros souhaitent allumer un Feu sur une case sans jeton Feu, ils doivent dépenser en plus 1 Bois de chauffage. Chaque Héros se trouvant sur une case avec un Feu allumé au Lever du Soleil gagne 5 Points de Volonté.
Chaque Héros se trouvant sur une case avec un Feu allumé lors d'un combat bénéficie d'1 Point de Force supplémentaire (2 pour le Guerrier). Ces deux bonus s'appliquent également lorsque le Feu a été allumé par le Gardien sur sa fiche. Pour en bénéficier, le ou les autres Héros doivent se trouver sur la même case que le Gardien.
Exemple 1 : *la Magicienne et la Gardienne du Feu se trouvent sur la même case. La Gardienne du Feu a un Feu allumé sur sa fiche d'Héroïne. Les 2 Héroïnes obtiennent donc chacune 5 Points de Volonté au moment du Lever du Soleil.*
Exemple 2 : *le Nain et la Gardienne du Feu se trouvent sur la même case. La Gardienne du Feu a un Feu allumé sur sa fiche d'Héroïne. Les 2 Héros bénéficient donc chacun d'1 Point de Force supplémentaire pour leur combat.*
Cas particulier : un Feu allumé sur les cases du Château ou du Village de toile est inutile pour les combats, puisque les Créatures atteignant ces cases doivent **immédiatement** être placées sur une case Défense (bouclier) et ne peuvent donc pas être combattues.

Les jetons Neige
Lorsqu'un Héros, lors de son déplacement, traverse une case où se trouve un jeton Neige, il ne se passe rien. En revanche, si un Héros **termine son déplacement** sur une case où se trouve un jeton Neige, il doit le révéler et l'activer. En fonction de ce qui est représenté sur le jeton, les effets sont les suivants :
Le Héros obtient 1 Point de Force / perd 2 Points de Volonté / est pris dans une Tempête de neige / obtient 1 Bois de chauffage, 1 Tablette, 1 Plante magique ou encore 1 Pierre précieuse. Après avoir résolu un jeton Neige, retirez-le du jeu.
Si un Héros décide d'utiliser une Longue-vue, il peut révéler tous les jetons Neige se trouvant sur les cases lui étant adjacentes. Il ne peut toutefois pas le faire si son déplacement n'est pas terminé : il doit être **arrêté** sur une case. Laissez les jetons ainsi révélés face visible sur leurs cases : ce n'est qu'au moment où des Héros y termineront leur déplacement que ces jetons seront activés et résolus.

Les Iquar
Un Héros peut se déplacer sur une case où se trouve un jeton Iquar et choisir de continuer son déplacement en l'emportant. Les jetons Iquar amenés jusqu'au Village de toile sont dits **sauvés** et octroient un avantage aux Héros (voir plus bas).
Si un Héros se déplace avec un Iquar sur une case occupée par une Créature ou si une Créature se déplace sur une case où se trouve un Iquar, ce dernier est immédiatement vaincu et son jeton est retiré du jeu. Un Héros peut, à tout moment lors de son déplacement, décider de laisser le jeton Iquar sur une case qu'il traverse. Vous pouvez vous déplacer avec les 2 Iquar.
Lorsqu'un **Iquar** est **sauvé**, retournez son jeton sur sa face Bouclier et posez-le à côté des cases Défense du Village de toile. Chaque Iquar sauvé octroie ainsi 1 case Défense supplémentaire au Village, ce qui signifie que davantage de Créatures peuvent atteindre le Village de toile sans que la partie soit perdue.
Important : un Héros souhaitant se déplacer sur le **Lac** ne peut avoir **qu'1 Iquar** avec lui, car la couche de glace est trop fine pour supporter plus de poids.
Cas particulier : lorsqu'un Héros accompagné d'un Iquar est pris dans une Tempête de neige et que son pion en est déplacé, il peut choisir de garder ou non avec lui l'Iquar qui l'accompagne.

Tranuk et le Volpin
Quand Tranuk se trouve sur la même case qu'une Créature et qu'un combat est lancé contre cette dernière, il ajoute **2 Points de Force** au total des Points de Force du ou des Héros combattant ! À son tour, au lieu de se déplacer, de combattre ou de passer, un Héros peut décider de **déplacer Tranuk**. Cette action lui coûte **1 Heure**, et pour chaque Heure ainsi dépensée, le Héros peut déplacer Tranuk de **4 cases maximum**. Cette action peut être effectuée plusieurs fois lors d'un même tour (par ex. déplacer Tranuk de 8 cases en dépensant 2 Heures). C'est ensuite au tour du joueur suivant.
Remarque : Tranuk ne peut pas révéler de jetons.

À son tour, au lieu de se déplacer, de combattre ou de passer, un Héros peut décider de **déplacer le Volpin**. Cette action lui coûte **1 Heure**, et il peut placer le Volpin sur la case de son choix.
Flaps, le Volpin, a deux capacités :
1. Il peut, le cas échéant, révéler le jeton Neige se trouvant sur sa case, mais il ne peut pas l'activer.
2. S'il se trouve sur la même case qu'un ennemi, il peut lui voler **1 dé** pendant **le premier tour de combat**, pour l'affaiblir.

Les jetons Glace sur le Lac
Si un Héros atteint une case du Lac où se trouve un jeton Glace, il doit mettre fin à son déplacement. Il révèle alors le jeton et l'active **immédiatement**. Après avoir été résolu, ce dernier est retiré du jeu. À son prochain tour, le Héros pourra quitter la case, mais, dès ce moment, la glace y deviendra si fine qu'il ne sera **plus possible** de passer ou de s'arrêter sur cette case (valable pour l'ensemble des Héros).

Les Pierres précieuses
Un Héros peut placer 1 Pierre précieuse sur sa fiche de Héros (en haut, dans sa Bourse). Par la suite, il pourra la déposer sur l'une des cases où il s'arrêtera. (Un Héros ne peut pas déposer sa Pierre précieuse pendant qu'il se déplace.) Si une Pierre précieuse se trouve sur une case adjacente à une Créature, alors, au prochain Lever du Soleil, cette Créature ne suivra pas la flèche indiquée sur sa case mais se déplacera sur la case de la Pierre précieuse. La Pierre précieuse est ensuite retirée du jeu.
Important : les Créatures ne peuvent **jamais** se déplacer sur le Lac, même si une Pierre précieuse s'y trouve. Les Créatures ne peuvent pas non plus se rendre sur une case dont aucune flèche ne part.

Les Tempêtes de neige
Si un Héros active un jeton Tempête de neige, **déplacez immédiatement tous les Héros d'1 case** en suivant les flèches. Si un Héros se trouve sur une case dont aucune flèche ne part, il reste sur place.
Cas particulier 1 : si un ou des Héros se déplacent sur une case où se trouve à nouveau un jeton Neige, finissez d'abord tous les déplacements liés à la Tempête de neige avant de le révéler. Révélez ensuite le nouveau jeton Neige (en commençant par celui se trouvant sur la case du Héros de rang le plus élevé s'il y en a plusieurs) puis activez-le. Il peut ainsi arriver que plusieurs Tempêtes de neige soient activées à la suite, et que les Héros doivent être déplacés plusieurs fois.
Exemple : *la Magicienne active un jeton Tempête de neige. Elle est déplacée sur la case adjacente à la sienne, en suivant la flèche. Le Gardien du Feu est déplacé de la même façon. Tous deux arrivent sur des cases où se trouve à nouveau un jeton Neige, face cachée. Après avoir fini les déplacements des Héros causés par la Tempête, révélez le jeton Neige se trouvant sur la case du Gardien du Feu (de rang plus élevé que la Magicienne). Il s'agit d'une nouvelle Tempête de neige ! Déplacez à nouveau tous les Héros en suivant les flèches.*
Important : dans cet exemple, le jeton Neige de la case où se trouve la Magicienne n'est ni révélé ni activé, puisqu'elle a dû se déplacer avant de pouvoir le faire.
Les jetons Neige sont toujours prioritaires sur les autres jetons se trouvant sur la même case. Par exemple, lorsqu'un Héros atteint une case où se trouve un marqueur Objectif et un jeton Neige, il doit commencer par activer le jeton Neige. S'il s'agit d'une Tempête de neige, le Héros se déplace avant de pouvoir révéler et activer le marqueur Objectif.
Cas particulier 2 : si un Héros doit être déplacé sur la case de la Grande Grotte (**414**) à cause d'une Tempête de neige mais qu'il ne possède pas 14 Points de Volonté, il reste sur place.



Comment continuer après la Légende 4 ?
Inventez votre propre Légende en utilisant les cartes vierges téléchargeables sur le site **andor.iello.fr**



L'auteur et illustrateur :
Michael Menzel est né en 1975 et vit aujourd'hui avec sa famille dans la région de la Basse-Rhénanie, en Allemagne. Il cultive une grande passion pour le dessin depuis sa plus tendre enfance. Son premier jeu en tant qu'illustrateur a été édité par Kosmos en 2004. Depuis, il dessine pour plusieurs éditeurs aussi bien des jeux pour enfants que des jeux familiaux. *Andor*, sa première œuvre en tant qu'auteur, a obtenu le « *Kennerspiel des Jahres 2013* » (jeu connaisseur de l'année) et a reçu plusieurs prix prestigieux dans différents pays. En 2021, il signe *Les Aventures de Robin des Bois*, un nouveau jeu coopératif nommé cette fois-ci pour le « *Spiel des Jahres* » (jeu de l'année). Menzel revient maintenant au royaume d'Andor avec ce nouvel opus, *Le Froid Éternel*.

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant testé et relu le jeu.

Un remerciement tout particulier à « Butterbrotbär » du forum allemand dédié à *Andor*, l'inventeur du terme *Flederfuchs* (Volpin [vulpin + vol], en français).

Rédaction : Wolfgang Lüdtke
Graphisme : Michaela Kienle (Fine Tuning) et Fiore GmbH
Développement technique : Carsten Engel
Production : Alicia Kaufmann
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Marie-Laure Faurite

© 2022 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

FABRIQUÉ EN CHINE
Tous droits réservés

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

ANDOR STORY QUEST



SENTIERS OBSCURS

Un « jeu dont vous êtes le Héros » dans l'univers d'Andor.

Plongez dans cette mystérieuse aventure en deux chapitres où vous attendent de nombreux défis. Quelle sera l'issue de votre quête ?
Écrivez votre destin au fil des cartes, et tentez de comprendre ce qui vous est arrivé !

Quel chemin prendrez-vous ?

KOSMOS