

Comment jouer ?

Ce jeu est indépendant et autonome, mais la narration est la suite de l'histoire d'ANDOR - Le Froid Éternel. Les joueurs incarnent des Héros dont le but est de protéger **ensemble** les tribus des steppes de créatures malveillantes tout en accomplissant diverses missions. Le jeu se divise en 7 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.

Si, pour la Légende choisie, d'autres éléments de jeu sont nécessaires, ils seront indiqués sur ces cartes. Si de nouvelles règles doivent être appliquées, elles y seront également mentionnées. Si vous avez des questions pendant votre partie, identifiez les éléments de jeu concernés et consultez la rubrique correspondante dans le présent livret.

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 précisions sur certains points de règles. Et si vous n'avez pas joué à Andor depuis longtemps, vous trouverez toutes les informations dont vous aurez besoin dans ce livret ainsi que sur la carte Installation (pour les Légendes 3 à 6 seulement).

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

Pour les Légendes 3 à 6, munissez-vous de la carte **Installation** : elle vous indique les éléments à préparer avant chacune de ces parties.

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). Chaque Heure supplémentaire coûte 2 Points de Volonté.
- Le Héros dont c'est le tour choisit entre les actions « Se déplacer », « Combattre » ou « Passer ». Lors d'un déplacement, chaque case parcourue lui coûte 1 Heure. Lors d'un combat, chaque tour de combat lui coûte 1 Heure. Passer son tour lui coûte également 1 Heure. Le Héros en question décompte ses 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. Il devra alors attendre son prochain tour pour essayer de vaincre une Créature, ce qu'il réussira à faire au bout de 3 tours de combat, dépensant ainsi 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, dans la limite de ses Heures disponibles.
- 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 chacun décide de terminer sa Journée prématurément.
- 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 la place sur le coq (en haut à droite de la case) : c'est lui qui commencera la Journée suivante.
- Il est tout à fait possible qu'un Héros ait terminé sa Journée tandis que les autres ont encore des Heures à dépenser.
- 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 dernier symbole 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 l'**Antre des Grehon** (case 425), placez-la immédiatement sur l'une des cases Défense se trouvant à côté (ce sont les boucliers illustrés sur la case). 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 sur la case de l'Antre des Grehon. Si une deuxième y parvient, la Légende est perdue.
- Les Héros ont **toujours** pour objectif principal de défendre l'Antre des Grehon quand ils jouent avec le plateau face « Lac Ava » visible.
- En plus de cela, les Héros doivent accomplir diverses missions avant que le Narrateur n'atteigne la lettre N de la Piste des Légendes. S'ils n'y arrivent pas, la partie est perdue.

Carte Installation
pour les Légendes 3 à 6

- Chaque joueur choisit une **fiche de Héros**. Il prend le **pion Héros** correspondant, les **2 disques**, le **cube** et les **dés** de la couleur du Héros.
- Chaque joueur place **1 de ses disques** sur la case **Lever du Soleil**.
- Placez **toutes les Créatures** à proximité du plateau.
- Placez les **3 dés rouges**, le **grand dé gris** et le **grand dé noir** à disposition près du plateau.
- Sur le **tableau des Créatures**, placez le **cube rouge** (pour les Points de Force) et le **disque rouge** (pour les Points de Volonté).
- Mélangez les **cartes Événement** et placez-les en une pile face cachée à gauche de la case Lever du Soleil.
- Placez les **Pièces d'Or**, les **jetons Étoile** et les **X rouges** à proximité du plateau.
- Mélangez les **16 jetons Brouillard** et placez-les face cachée sur les cases Brouillard (ronds).
- Placez les **4 jetons Puits** face colorée visible sur les cases Puits (hexagones).

Retournez cette carte. →

- Disposez **tous les Objets** sur le plateau Objets.
- Placez le **Narrateur** sur la lettre A de la Piste des Légendes.
- Classez les **cartes de la Légende souhaitée** par ordre alphabétique, de sorte que la carte A1 se retrouve sur le dessus de la pile, et la carte N en dessous. Si certaines cartes ne possèdent pas de lettre, placez-les à côté du plateau, face cachée.
- Placez 1 **carte Tour** face cachée sur la case 532. Rangez les 3 autres dans la boîte.
- Lancez 1 **dé rouge** et 1 **dé noir** pour déterminer le numéro de la case sur laquelle placer 1 jeton Champignons (face cachée). Répétez cette action pour les 2 autres Champignons et les 4 Pierres d'Espoir. Le dé rouge indique les dizaines, et votre dé, les unités. Ajoutez 500 au résultat.
Exemple : 5 sur le dé rouge + 6 sur le vôtre = case 556.
- Placez tous les autres jetons à proximité du plateau.
- Si Tenaya (Teyan) est en jeu, elle place ses **3 jetons Sort de feu** face « 2 » visible sur sa fiche de Héros.

Lisez ensuite la **carte A1** de la Légende que vous avez mise en place.

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 Champignons, Plantes magiques et Pièces d'Or).

Le cube d'un Héros lui sert à indiquer les Points de Force dont il dispose pour les combats. Au début de chaque Légende, sauf mention contraire, **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, sauf mention contraire, **tous les Héros** commencent avec **7 Points de Volonté**. Ces derniers permettent de connaître le nombre de dés que le Héros pourra lancer lors des combats (voir illustration à gauche de la ligne des Points de Volonté où se situe le disque du Héros).

Exemple : la Dompteuse du Feu a 5 Points de Volonté. Elle bénéficiera donc de 2 dés pour combattre, mais si elle perd ne serait-ce qu'1 Point de Volonté, son disque se retrouvera sur la première ligne, et elle n'aura alors plus qu'1 dé à sa disposition.

Sur la fiche de Héros, sous le nom, est aussi indiqué un **rang**. Tenaya a le rang le plus élevé (60) et Avida le plus bas (24).

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.

Se déplacer coûte 1 Heure par case parcourue ; chaque tour de combat coûte 1 Heure ; passer son 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 le plateau lors des déplacements des Héros.

Si un Héros termine son déplacement sur une case où se trouve un jeton Brouillard, il doit retourner le jeton et appliquer **immédiatement** son effet. Si un Héros traverse une case où se trouve un jeton Brouillard mais ne s'y arrête pas, il ne retourne pas ce dernier et n'applique donc pas son effet.

Exemple d'un tour de déplacement : la Soigneuse part de la case 558 pour terminer son déplacement sur la case 546 (où se trouve un jeton Brouillard). 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 Brouillard de la case 546 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 : l'Antre des Grehon (case 425) est une case comme les autres. Les Héros peuvent s'y arrêter ou la 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 le pont. Toutefois, ce dernier n'est pas considéré comme une case : l'emprunter ne coûte donc pas d'Heure sur la Piste du Temps.

Les Héros peuvent également franchir le Fleuve en passant par le Roc raide (case 547, voir p. 7).

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, lorsqu'un Héros atteint 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 d'1 case la Pierre du Temps du Héros attaquant la Créature.
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 additionne alors ce résultat à son nombre de **Points de Force**, ce qui lui donne sa **valeur de combat**.

Exemple de calcul de la valeur de combat d'un Héros : la Soigneuse 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 5 et un 3. Elle ajoute alors ses 5 Points de Force à son résultat le plus élevé, 5, ce qui lui donne une valeur de combat de 10. De plus, grâce à sa capacité spéciale (qui se déclenche à partir de 7 Points de Volonté), elle ajoute la valeur du dé laissé de côté, 3, à ses Points de Volonté : elle en a maintenant 12.

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 illustration à gauche de la ligne des Points de Volonté où est représentée la Créature). La plupart des Créatures utilisent des dés rouges, mais les Chevaliers noirs et les Trolls des Marais utilisent des dés noirs.
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.
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). Reprenez alors au point 1 de « L'attaque ». Le combat s'arrête si le Héros décide de l'interrompre, s'il n'a plus assez d'Heures sur la Piste du Temps, ou si l'un des 2 camps est vaincu.

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 case des Points de Force de la Créature vaincue (voir tableau des Créatures sur le plateau). Le Héros a le choix entre deux récompenses : des Points de Volonté ou des Pièces d'Or. Il choisit l'une ou l'autre de ces récompenses, ou les panache à sa convenance (par ex. : 50 % de chaque récompense). **Déplacez ensuite la Créature vaincue sur la case 400 (ou 500, 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 tandis que le Héros garde ses Points de Force et de Volonté tels que visibles à la fin du combat.

Combat 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.
- Déterminez les Points de Force de chaque participant, puis additionnez-les.

- Le Héros à l'initiative du combat lance ses dés, puis tous les autres combattants font de même à tour de rôle. Chacun ajoute alors le résultat de son **dé de plus grande valeur au total des Points de Force** du groupe, et vous obtenez ainsi la **valeur du combat du 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.
- Après le premier tour de combat, chacun des Héros peut décider de se retirer du combat en cours. Les Héros qui le feront 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 :** les Héros **ne peuvent pas s'échanger d'Objets pendant un tour de combat**. En revanche, un Héros peut donner un Objet à un autre combattant avant ou à la fin d'un tour de combat puisqu'ils se trouvent sur la même case.
- 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.
- Une fois le combat terminé, c'est au tour du Héros à gauche de celui ayant initié le combat de jouer.

Exemple d'un combat de groupe :

- La Guerrière, dont c'est le tour, se situe sur la même case qu'un Gorlot. Elle invite la Cavalière des Steppes, qui se trouve aussi sur la case, à participer au combat. Les 2 Héroïnes avancent leur Pierre du Temps respective d'1 case sur la Piste du Temps. Ensuite, elles additionnent leurs Points de Force, obtenant un total de **11**. Puis, chacune lance ses dés dans l'ordre du tour. C'est la Guerrière qui commence. Elle lance 1 dé et obtient un 3, mais sa capacité spéciale le transforme en 6.
- La Cavalière des Steppes a 11 Points de Volonté et peut donc lancer 3 dés. Elle les lance l'un après l'autre. Elle obtient un 2 à son premier lancer, ce qui ne la satisfait pas : elle ignore ce dé. Puis elle lance son deuxième dé et obtient un 5 : ce résultat lui convient, elle ne lancera pas son troisième dé.
- En additionnant leurs deux valeurs de dé, les Héroïnes obtiennent donc **11**. Pour déterminer leur valeur de combat, il ne leur reste plus qu'à ajouter ce résultat à leurs Points de Force : elles ont une **valeur de combat de 22**.
- Le Gorlot lance ensuite ses 2 dés rouges, pour lesquels il obtient deux 4. Comme il s'agit de valeurs identiques, celles-ci s'additionnent et lui donnent un 8, ce à quoi s'ajoutent ses 4 Points de Force. Le Gorlot a donc une **valeur de combat de 12**.
- Le Gorlot perd ce tour de combat ! La différence entre sa valeur de combat et celle des Héroïnes étant de **10** (22-12), la Créature perd 10 Points de Volonté : elle est immédiatement vaincue !
- Les Héroïnes se partagent ensuite la récompense : 3 Points de Volonté OU 3 Pièces d'Or OU une combinaison des deux. Elles prennent chacune 1 Point de Volonté, et la Guerrière prend 1 Pièce d'Or.

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 le Volpin, si ce dernier est 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 :

- 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 (ce qui inclut la Marchande itinérante)

Les Créatures

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

Le déplacement des Créatures sur la face « Lac Ava » du plateau

Au début de chaque nouvelle Journée, les Créatures se déplacent vers l'Antre des Grehon ou vers la tuile Peuple des Steppes. Commencez toujours par le Gor situé sur la case avec le plus petit numéro (règle différente pour la face « Fleuve », voir ci-dessous). 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 Gorlots, les Skrals, les Skrals blancs et enfin les Trolls (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, placez la dernière arrivée sur la prochaine case libre en suivant les flèches.

Le déplacement des Créatures sur la face « Fleuve » du plateau

Dans ces contrées, les Créatures se déplacent également au Lever du Soleil, mais l'ordre et la fréquence de leurs déplacements sont déterminés par le dos de la carte Événement en jeu. L'ordre change donc dès qu'un événement est déclenché et que la première carte de la pile Événement est révélée.

Pour le reste, les règles de déplacement fonctionnent comme pour la face « Lac Ava ».

Important : dès qu'une Créature se trouve sur le Sentier (voir p. 7), elle se déplace toujours vers la tuile Peuple des Steppes.

Remarque : si, au moment de placer des Créatures sur le plateau, le cas (rare) se présente où une Créature n'est plus disponible, vous pouvez la prendre depuis la case 400 (ou 500, en fonction de la face du plateau sur laquelle vous jouez).

Les caractéristiques des Créatures

Les caractéristiques des différentes Créatures (leurs Points de Force et de Volonté) sont indiquées dans le tableau des Créatures, situé en bas du plateau. 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. L'illustration à gauche de la ligne de ses Points de Volonté indique le nombre et le type de dés que la Créature utilisera lorsqu'elle combattrait. Un Gorlot ayant, par exemple, 2 Points de Force et 6 Points de Volonté utilisera 2 dés rouges.

Remarque : la plupart des Créatures utilisent les dés rouges.

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 la Créature vaincue.

Exemple : pour avoir vaincu un Gorlot, les Héros obtiennent 3 Pièces d'Or ou 3 Points de Volonté ou un panachage à leur convenance (et ils sont répartis librement entre les Héros encore présents à la fin du combat si ces derniers ont combattu en groupe).

Cas particulier

Les Trolls (déclinés en différentes races) sont les seules Créatures présentes sur la deuxième ligne des Points de Volonté des Créatures. Tant qu'un Troll a au moins 7 Points de Volonté, il utilise les 3 dés rouges pour combattre. S'il a moins de 7 Points de Volonté, il n'a plus que 2 dés rouges à sa disposition. Tous les dés de même valeur sont additionnés. Le Troll choisit ensuite le résultat le plus élevé, quel que soit le nombre de dés nécessaires à ce résultat.

Exemple : le Troll obtient 3, 3, 5. Son plus haut résultat est donc 6 (3 + 3). Ce chiffre est ajouté à ses 14 Points de Force pour obtenir sa valeur de combat.

La Piste du Temps

- Se déplacer, combattre ou passer coûte des Heures aux Héros, ce qui se répercute sur la Piste du Temps. Les Heures ainsi dépensées y sont décomptées grâce aux Pierres du Temps : chaque Héros en possède 1 de sa couleur.
- 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 pour que la Journée suivante puisse commencer. Appliquez alors les étapes du Lever du Soleil l'une après l'autre (voir encadrés ci-dessous et ci-contre, en fonction de la face du plateau sur laquelle vous jouez).
- 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 sur la face « Lac Ava » du plateau

1 à 5 : Déplacement des Créatures en suivant l'ordre des symboles.

Commencez par les Gors, puis les Gorlots, les Skrals, les Skrals blancs et enfin les Trolls. Pour chaque sorte de Créatures, 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 libre, toujours en suivant les flèches.

6 : Les Puits sont rafraîchis.

Retournez tous les jetons Puits sur leur face colorée.

Important : ne rafraîchissez pas les Puits des cases sur lesquelles se trouvent un ou des Héros.

7 : Si Tenaya (Teyan) est en jeu, retournez ses jetons Sort de feu utilisés sur leur face « -2 » : ils sont à nouveau disponibles pour préparation.

8 : 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 cartes.

La partie prend fin quand le Narrateur atteint la lettre N de la Piste des Légendes.

La case Lever du Soleil sur la face « Fleuve » du plateau

1 : La première carte Événement est piochée, son effet est appliqué.

Déplacez toutes les Créatures en suivant l'ordre des symboles au verso de la carte piochée, puis retournez-la, lisez-la, et appliquez son effet.

2 : Les Veuves noires se déploient.

Ajoutez 1 jeton Veuve noire sur **chaque case** accueillant déjà un ou plusieurs jetons Veuve noire. S'il n'y a plus de jetons Veuve noire dans la réserve, placez le pion Veuve Mère sur le plateau (voir p. 7, « Veuve Mère »).

3 : Les Puits sont rafraîchis.

(voir encadré précédent)

4 : Si Tenaya (Teyan) est en jeu, retournez ses jetons Sort de feu utilisés.

(voir encadré précédent)

5 : Le Narrateur avance d'1 case sur la Piste des Légendes.

(voir encadré précédent)

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 (pour les Légendes 3 à 6, sinon ignorez cette étape), 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 rôgles.

Les Objets

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

La Gourde

Quand un Héros choisit de se déplacer, il peut utiliser une 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, remplacez la Gourde sur le plateau Objets. 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 Longue-vue

La Longue-vue ne peut être utilisée que par un Héros **arrêté** sur une case. Elle ne peut être utilisée ni lors d'un déplacement, ni lors d'un tour de combat. Le Héros qui l'utilise peut révéler tous les jetons des cases qui lui sont adjacentes (à l'exception des jetons Veuve noire, Champignons, Rocher et Azturiens). Les jetons ainsi révélés ne sont pas pour autant activés. Un Héros peut utiliser une Longue-vue même si ce n'est pas son tour. Lorsqu'un Héros utilise une Longue-vue, il n'est pas obligé de révéler tous les jetons des cases qui lui sont adjacentes. Il peut tout à fait choisir d'en laisser certains face cachée.

Remarque : les cases séparées par le Fleuve ne sont pas considérées comme étant adjacentes.

Le Faucon

Le Faucon permet à 2 Héros (même s'ils ne se trouvent pas sur la même case) de sécher les petits Objets (cela inclut les Fragments d'Artefact et la Couronne du Griffon), des Pièces d'Or, des Plantes magiques et des Champignons, quel qu'en soit le nombre. Pour cela, il faut que l'un des Héros possède le Faucon et puisse l'utiliser. Les grands Objets (par ex. la Lame des Ombres) 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 Couteau de Lancer

À chaque tour de combat, le Héros qui possède le Couteau de Lancer peut **relancer 1 dé**. Cela fonctionne même si le Héros a attaqué avec un Arc, mais il doit alors obligatoirement relancer le dernier dé lancé.

L'Arc

Un Héros qui possède un Arc peut attaquer une Créature se trouvant sur une **case adjacente**. Il doit lancer ses dés **l'un après l'autre** et décide de quand il s'arrête. **Seul le dernier dé lancé est pris en compte.**

La Lame des Ombres

Si un Héros décide d'utiliser la Lame des Ombres, il doit, avant le combat, **dépenser 1 Point de Force** et retourner le jeton Lame des Ombres sur sa face « -7 Points de Volonté ». Si ce Héros remporte le combat, le **Narrateur n'avance pas** sur la Piste des Légendes et le **Héros n'obtient pas de récompense**.

En revanche, si le Héros perd le combat, il ne se passe rien : le pouvoir de la Lame des Ombres est gaspillé. Le Héros laisse le jeton face « -7 Points de Volonté » visible sur sa fiche de Héros. Si le Héros souhaite réutiliser la Lame des Ombres après cela, il devra **dépenser 7 Points de Volonté**. Après la seconde utilisation, rangez la Lame des Ombres dans la boîte.

La Couronne du Griffon

Le Héros qui porte la Couronne du Griffon peut, une fois par tour de combat, retourner l'un de ses dés sur sa face opposée (ou celui de l'un des Héros qui combat à ses côtés).

Exemple : l'une des Héroïnes participant au combat obtient un 2. Celle qui porte la Couronne du Griffon retourne ce dé sur sa face opposée pour le transformer en 5.

Les Champignons

Lorsqu'un Héros atteint une case sur laquelle se trouve un jeton Champignons, il peut le placer sur sa fiche de Héros **sans le révéler**. Ce n'est que lorsqu'il choisira de le révéler qu'il gagnera ou perdra le nombre de Points de Volonté indiqué. Le Héros peut offrir son jeton Champignons non révélé à un Héros se trouvant sur la même case que lui, ou l'envoyer à un autre Héros grâce au Faucon. Les jetons Champignons possèdent les valeurs suivantes : +2, +4 et -3 Points de Volonté.

Les Pierres d'Espoir

Chaque Pierre d'Espoir possède un pouvoir différent et ne peut être utilisée **qu'une seule fois**. Après utilisation, rangez la Pierre d'Espoir dans la boîte. Les 4 pouvoirs sont les suivants :

- **1 Point de Force :** Le Héros obtient 1 Point de Force.
- **Déplacez le cube des Points de Force d'1 Créature normale** (cela exclut tous les ennemis spécifiques, notamment les Veuves noires, Oron...) **d'1 case vers la gauche**. Cet effet s'applique pour toute la durée du combat. La récompense change en conséquence. Si le Héros perd le combat ou l'interrompt prématurément, rangez la Pierre d'Espoir dans la boîte.
- **3 Points de Volonté :** Le Héros obtient 3 Points de Volonté. Si l'effet de cette Pierre d'Espoir s'applique alors que d'autres Héros se trouvent sur la même case que lui, ces derniers obtiennent eux aussi 3 Points de Volonté chacun.
- **Contrez l'effet négatif d'une carte Événement.** Ignorez tout simplement, le moment voulu, le texte de la carte piochée, et rangez-la dans la boîte.

Les Rondins

Lorsqu'un Héros atteint une case sur laquelle se trouve un jeton Rondin, il peut le ramasser. Les Rondins sont déposés sur la fiche du Héros, sur les cases de sa piste des Points de Force, à gauche de son cube.

Exemple : pour ramasser un Rondin de taille 2, le Héros doit avoir au moins 3 Points de Force. Un Héros peut donc ramasser plusieurs Rondins en même temps si tous peuvent être stockés bout à bout sur les cases à gauche de son cube.

Les jetons Brouillard

Si un Héros ne fait que traverser une case sur laquelle se trouve un jeton Brouillard, il ne se passe rien. C'est lorsqu'il y **termine** son déplacement qu'il doit révéler le jeton Brouillard et appliquer son effet. Certains effets de jetons s'expliquent d'eux-mêmes : le Héros gagne 1 Point de Force ou 2 Points de Volonté, 1 Pièce d'Or, 1 Gourde ou encore 1 Couteau de Lancer. Quelques-uns peuvent aussi déclencher la résolution de la première carte de la pile Événement. D'autres ont des effets plus complexes :

Les Esprits des Ruines : Le Héros doit placer 1 jeton Esprit des Ruines de la réserve sur l'une des cases Équipement de sa fiche de Héros. Il ne pourra plus placer d'Objet sur cette case jusqu'à la fin de la Légende.

Les Plantes magiques : Le Héros prend 1 jeton Plantes magiques de la réserve et le place dans sa Bourse, sur sa fiche de Héros. Lorsqu'il l'utilisera, il obtiendra 1 Point de Volonté. S'il utilise 2 jetons Plantes magiques en même temps, il obtient 5 Points de Volonté.

Les Veuves noires : Le Héros prend 1 jeton Veuve noire de la réserve et le place sur sa case. Tous les Héros se trouvant sur cette case ne peuvent plus choisir l'action « Se déplacer » tant que la Veuve noire n'a pas été vaincue.

Après avoir activé un jeton Brouillard, retirez-le du jeu.

Le Marchand et la Marchande itinérante

Sur les cases illustrées du symbole Marchand ou sur la case sur laquelle se trouve la Marchande itinérante, un Héros peut dépenser 2 Pièces d'Or pour acheter soit 1 Point de Force, soit 1 Objet du plateau Objets (à partir de la Légende 2). Cette action ne coûte pas d'Heures au Héros. Ce dernier doit être **arrêté** chez le Marchand ou chez la Marchande itinérante pour acheter : il ne peut le faire ni lors d'un déplacement, ni lors d'un tour de combat.

Flaps, le Volpin

À son tour, un Héros peut décider de **déplacer Flaps** vers n'importe quelle case du plateau au lieu de se déplacer, combattre ou passer. Cette action lui coûte **1 Heure**.

Flaps a deux capacités :

1. Il peut, le cas échéant, révéler le jeton se trouvant sur sa case (à l'exception des jetons Veuve noire, Rocher et Azturiens), mais il ne peut pas l'activer. **Attention :** s'il révèle le jeton **Champignons** « -3 », rangez Flaps dans la boîte : il ne pourra plus être utilisé jusqu'à la fin de la Légende.
2. S'il se trouve, avec un Héros, sur la même case qu'un ennemi, il peut lui voler **1 dé** pendant le **premier tour de combat**, pour l'affaiblir. **Important :** l'ennemi conserve toujours au moins 1 dé à lancer. **Remarque pour les joueurs avancés d'Andor :** cette règle diffère de celle de la boîte Le Froid Éternel.

Les Veuves noires

Les Veuves noires **ne sont pas des Créatures** : elles ne suivent pas les mêmes règles (déplacement, combat...) que les Créatures. Cela signifie que les Créatures ignorent les Veuves noires et inversement. Une Créature et une ou plusieurs Veuves noires peuvent donc se trouver sur une même case. Les Veuves noires ignorent aussi les jetons Azturiens. Lorsqu'un Héros atteint une case sur laquelle se trouve une Veuve noire, il doit s'y arrêter et ne peut plus se déplacer tant que la Veuve noire n'a pas été vaincue. Attaquer une Veuve noire coûte 1 Heure sur la Piste du Temps. Chaque Veuve noire possède **5 Points de Force** et lance le **grand dé gris**. Additionnez les deux pour obtenir sa valeur de combat. Pour vaincre une Veuve noire, un Héros doit avoir une valeur de combat supérieure à celle de la Veuve noire. En cas d'égalité, ou si la valeur de combat du Héros est inférieure à celle de la Veuve noire, il ne se passe rien. La récompense du combat figure au verso du jeton de la Veuve noire vaincue. Le **Narrateur n'avance pas** lorsqu'une Veuve noire est vaincue. Lorsqu'une Veuve noire est vaincue, **ne remplace pas son jeton dans la réserve !** Rangez-le simplement dans la boîte.

Autres composants importants du jeu et capacités spéciales des Héros

Si d'autres Veuves noires se trouvent sur la case, le Héros peut attaquer la suivante en dépensant à nouveau 1 Heure sur la Piste du Temps.

Cas particulier : ces règles s'appliquent également si un Héros est déplacé vers une autre case à cause de la carte Séisme et qu'une Veuve noire s'y trouve.

Au Lever du Soleil, ajoutez 1 jeton Veuve noire sur **chaque case** qui en accueille déjà. **Attention :** s'il n'y a plus de jetons Veuve noire dans la réserve, placez le **pion Veuve Mère** sur le **nid** (case avec une ou plusieurs Veuves noires) le **plus proche** de la tuile Peuple des Steppes.

La Veuve Mère

Tout comme les Veuves noires, la Veuve Mère n'est pas considérée comme une Créature : elle ignore donc les Créatures, et ces dernières l'ignorent aussi. Elle ne peut pas être vaincue. Dès que la Veuve Mère entre en jeu, ignorez les cartes Événement et les jetons Brouillard représentant des Veuves noires.

En outre, ne placez plus de Veuves noires sur le plateau au Lever du Soleil. À la place, avancez la Veuve Mère de 3 cases en direction du Peuple des Steppes, en empruntant le chemin le plus court. Si plusieurs cases sont à distance égale du Peuple des Steppes, la Veuve Mère choisit toujours celle avec le plus grand numéro. Si elle atteint le Peuple des Steppes, la Légende est perdue. La Veuve Mère ne peut pas être placée sur l'une des cases Défense. Les cases Marais (548 et 549) ne l'obligent pas à s'arrêter (voir ci-dessous). La case Portail (599) ne l'affecte pas. S'il s'agit du chemin le plus court, elle passe par le Roc raide (547).

Les cases Marais

Lorsqu'un Héros atteint l'une des 2 cases Marais (548 ou 549), il doit terminer son déplacement. Il ne pourra poursuivre son chemin qu'à son prochain tour. Cette règle ne s'applique qu'aux Légendes jouées sur la face « Fleuve » du plateau.

Les Fantômes

Un Héros ne peut pas utiliser sa capacité spéciale s'il se trouve sur la même case qu'un Fantôme ou sur une case adjacente à l'un d'eux.

Remarque : pour la Cavalière des Steppes, seule la partie de sa capacité spéciale lui permettant de déplacer un autre Héros en même temps qu'elle est indisponible. En présence d'un Fantôme, elle peut toujours utiliser son Arc.

Les Chevaliers noirs

Chaque fois que le Narrateur avance, le Chevalier noir avance aussi. Placez ainsi l'Anneau de marquage sur le pion Narrateur pour vous rappeler d'avancer le Chevalier noir. Il se déplace de 3 cases maximum en direction du Héros dont la perle de couleur est la plus haute sur la carte posée face cachée au sommet de la pile Événement (si le Héros de cette couleur n'est pas en jeu, prenez en compte la couleur juste en dessous). Le but du Chevalier noir est de retirer 1 Point de Force au Héros qu'il traque. Le Chevalier noir ignore les autres Héros.

Remarque 1 : s'il s'agit du chemin le plus court, le Chevalier noir passe par le Roc raide (547).

Remarque 2 : les cases Marais (548 et 549) ne l'obligent pas à s'arrêter. La case Portail (599) ne l'affecte pas.

Remarque 3 : si plusieurs cases sont à distance égale du Héros, le Chevalier noir choisit toujours celle avec le plus grand numéro.

Le Héros traqué peut traverser et s'arrêter sans danger sur la case du Chevalier noir. Ce n'est que si le Chevalier noir est activé par le pion Narrateur et qu'il atteint la case du Héros traqué que celui-ci perd 1 Point de Force. Si le pion Narrateur est une nouvelle fois activé alors que le Chevalier noir se trouve déjà sur la case du Héros traqué et que la première carte de la pile Événement reste inchangée, alors le Chevalier noir reste sur la case et le Héros perd à nouveau 1 Point de Force.

Cas particulier dans la Légende 3 : si, suite à la perte d'un ou plusieurs Points de Force, un Héros ne peut plus stocker son ou ses Rondins, il les dépose sur la case où il se trouve.

Terrassé par le Chevalier noir

Si le Chevalier noir doit retirer 1 Point de Force à un Héros qui n'en a plus qu'1, ce dernier ne le perd pas. À la place, il doit coucher son pion et retirer sa Pierre du Temps de la Piste du Temps. Il la place sur la Piste des Légendes, 2 lettres au-dessus du pion Narrateur.

Quand le Narrateur atteindra cette lettre, le Héros pourra relever son pion et placer sa Pierre du Temps sur le coq de la case Lever du Soleil. Entretemps, il ne peut effectuer aucune action.

Le Roc raide (case 547)

Un Héros qui souhaite passer par le Roc raide doit avoir au minimum 12 Points de Volonté, tel qu'indiqué sur le plateau. Si un Héros se retrouve bloqué sur la case 547 parce qu'il est tombé en dessous de ces 12 Points après avoir atteint le Roc raide (par ex. en jouant des Heures supplémentaires ou à cause d'un événement), il peut quand même sauter de la case 547 à la case 555 ou 513, même sans posséder le nombre de Points de Volonté requis.

Les Trolls sentinelles dans la Grotte (Légende 6)

Chaque fois qu'un Héros termine son déplacement sur l'une des cases de la Grotte (sous l'insert, dans le fond de la boîte), vérifiez si des Trolls sentinelles l'ont entendu. Pour ce faire, le Héros lance le grand dé gris. Si le résultat correspond à l'un des résultats de dé indiqués sur sa case, les 2 Trolls sentinelles se déplacent d'1 case en direction du Héros qu'ils ont entendu, en empruntant le chemin le plus court. Si, ce faisant, un Troll passe par une case où se trouve un autre Héros, il y arrête son déplacement.

Le Sentier

Le Sentier est le long chemin de pierres illustré et constitué des cases avec les numéros **soulignés**, sur la face Fleuve du plateau.

Capacités spéciales des Héros

Raashana/Raash

Lorsque la Cavalière des Steppes déplace un Héros avec elle et qu'elle le mène au Roc raide (case 547, face « Fleuve ») ou au Village sur pilotis (case 453, face « Lac Ava »), **elle seule** est tenue de posséder le nombre de Points de Volonté nécessaire.

Si Raashana déplace un autre Héros en même temps qu'elle et qu'elle termine son déplacement sur une case où se trouvent des éléments à ramasser ou à gagner, les Héros choisissent comment se les répartir.

Exemple : Raashana déplace un autre Héros en même temps qu'elle et termine son déplacement sur une case illustrée d'un Puits. Les joueurs décident ensemble qui obtient les Points de Volonté du Puits.

Raashana n'a pas besoin de s'arrêter sur une case pour prendre un Héros avec elle : il lui suffit de traverser sa case. Elle peut même déplacer un Héros dont la Pierre du Temps se trouve déjà sur la case Lever du Soleil.

Grea/Grent

Tant que Grea obtient un 2 à son lancer, elle peut relancer son dé jusqu'à obtenir une autre valeur.

Tenaya/Teyan

Le Héros que Tenaya déplace grâce à son sort Appel de feu ne peut pas déplacer la tuile Peuple des Steppes avec lui.

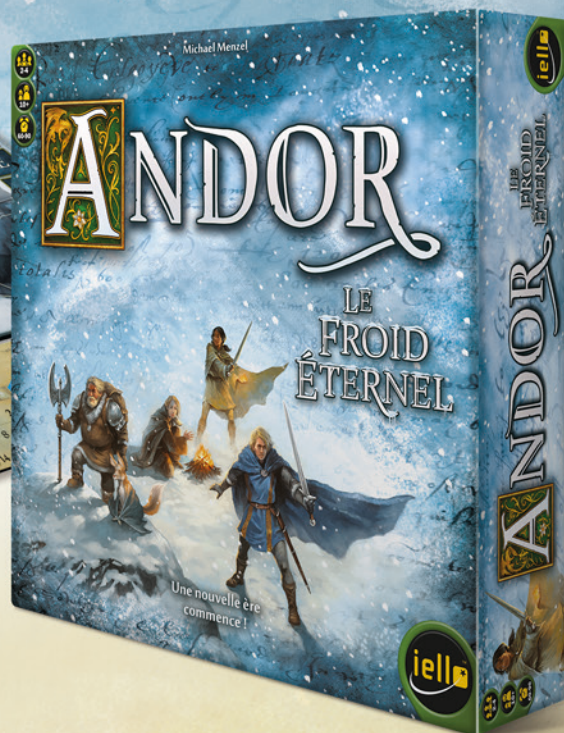
Tenaya ne peut pas se servir de son sort Appel de feu pour déplacer un Héros se trouvant sur la même case qu'une Veuve noire.

Avida/Avid

Si Avida a assez de Points de Volonté pour débloquer sa capacité spéciale, elle peut transformer la valeur du dé qu'elle ne choisit pas pour le combat en Points de Volonté (qu'elle peut attribuer à un Héros allié en cas de combat en groupe). Ces Points de Volonté sont attribués immédiatement : cela peut donc avoir un impact sur le nombre de dés lancés par le Héros qui en bénéficie. Si Avida combat avec un Arc, elle ne peut pas utiliser sa capacité spéciale.

ANDOR LE FROID ÉTERNEL

Remontez aux origines de cette ère en découvrant les steppes quand elles étaient encore enneigées. Faites face au froid rigoureux, et entamez l'histoire des trois tribus...



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). En 2023 il sort *Dragardiens*, son premier jeu familial original et non coopératif. À présent, *Terres Lointaines* nous ramène à Andor et poursuit l'ère commencée avec *Le Froid Éternel*.

Fabriquée en Chine
Tous droits réservés

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 Lüdtké

Graphisme : Michaela Kienle (Fine Tuning)

Développement technique : Carsten Engel

Production : Alicia Kaufmann

Édition française : IELLO

Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

© 2025 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, Allemagne

© 2025 IELLO SAS pour la version française

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

Livret complémentaire

Matériel de jeu



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

8 pions Héros



34 pions Créature



11 autres pions



13 Objets



3 Sorts de feu

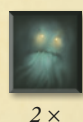
2 Iquar/Boucliers



Pierres d'Espoir



Esprits des Ruines



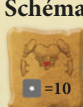
Veuves noires



5 Rondins



Schéma



Couronne du Griffon



Rochers



3 Fragments d'Artefact



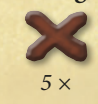
Étoiles



Anneau de marquage



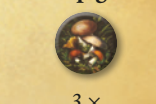
X rouge



Puits



Champignons

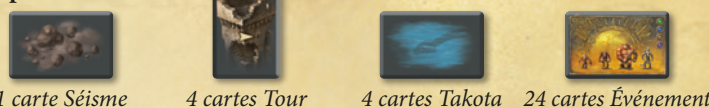


16 jetons Brouillard

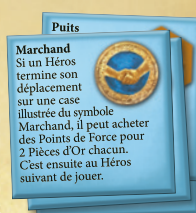


- 1 plateau de jeu recto verso
- 51 socles en plastique pour les pions (31 rouges, 6 noirs, 3 gris, 3 blancs, 2 bleus, 2 verts, 2 marron, 2 violets)
- 1 plateau Objets (face Déroulement des combats au verso)
- 89 grandes cartes Légende
- 1 grande carte Installation (pour les Légendes 3 à 6)
- 15 dés (4 marron, 3 verts, 3 rouges, 2 bleus, 1 violet, 1 grand dé noir, 1 grand dé gris)
- 9 disques en bois (2 bleus, 2 verts, 2 marron, 2 violets, 1 rouge)
- 5 cubes en bois (1 bleu, 1 vert, 1 marron, 1 violet, 1 rouge)
- 1 livret de règles d'introduction

33 petites cartes



4 tuiles bleues



Peuple des Steppes



Plantes magiques

