

ANDOR = Héros et monstres

1 BUT

Réaliser la quête proposée en voyageant dans Andor.

2 PREPARATION

Voir la carte installation et les cartes de la quête.

3 COMMENT GAGNER

Il faut réaliser tous les objectifs de la quête avant que le narrateur atteigne la case N, sinon tout le monde perd.

4 TOUR DE JEU

Les héros ont 7 heures pour : **se déplacer, combattre ou passer.**

1 h : c'est, se déplacer de 1 case, faire 1 tour de combat, ou passer

PF = point de force – **PV** = point de volonté

Les héros font ces actions jusqu'à ce que toutes les heures soient consommées.

A 5 ou 6 : on déplace les pions neutres qui sont communs.

5 DEPLACER

1 action de déplacement à son tour c'est X cases à la fois : dépense 3 heures pour se déplacer de 3 cases.

6 COMBAT

- On combat sur la case du monstre
L'archer ou avec un arc depuis la case adjacente

Tour de combat

1) HEROS

- 1) Avance de 1 la pierre de temps
- 2) Jette tous les dés à la fois. On retient le dé le plus fort
Avec 1 arc, on jette les dés 1 à 1 et on s'arrête quand on veut.
Le nombre de dés jetés ⇔ à la ligne de volonté sur lequel est le héros
- 3) On additionne le dé retenu et sa force → valeur de combat

2) CREATURE

- 1) On indique sur le plateau les points de force et de volonté de la créature
- 2) Le joueur à gauche du combattant, jette tous les dés
Les wardraks jettent les dés noirs, les autres les rouges
- 3) On retient soit le meilleur dé soit l'addition des dés identiques
- 4) On ajoute la valeur des dés et la force → valeur de combat

Résultat du combat : Le plus en valeur de combat, perd autant de volonté que la différence

Les archers perdent aussi des PV

En cas d'égalité, il ne se passe rien

→ On peut reprendre le combat si la créature a encore des PV

- Si la créature est vaincue :
on gagne des PV et /ou de l'or. On peut panacher. (la valeur est donnée par le tableau des créatures sur le plateau)
on place la créature sur la case 80 et **le narrateur avance d'1 case**
- Si le héros n'a plus de PV → perd 1 PF et récupère 3 PV

3) COMBAT DE GROUPE

- Il faut être sur la même case ou sur 1 case adjacente (arc)
- Les joueurs engagés avancent tous de 1 la pierre de temps
- Chaque joueur jette ses dés (1/1 arc). On additionne tous les dés retenus + tous les PF des joueurs → valeur de combat du groupe
- Si les héros perdent chacun perd la différence des valeurs de combat en PV
[Le magicien peut retourner le dé d'1 de ses coéquipiers Il doit le faire juste après le jet des dés]

! Pendant le combat on ne peut pas échanger les objets mais on peut le faire à la fin d'un tour de combat

- A la fin d'un tour, chaque héros peut abandonner, le combat continue tant qu'il reste un héros en combat
- La récompense est partagée entre tous les héros

7 ACTIONS GRATUITES

Possible même quand ce n'est pas son tour ! [sauf case lever du soleil]

- *Activer 1 jeton de brouillard*
- *Vider 1 puit → donne 3 PV*
- *Ramasser ou déposer 1 objet ou de l'or sur sa case*
- *Offrir / échanger des objets ou de l'or avec 1 autre héros sur la même case*
- *Acheter au marchand des PF et / ou des objets*
- *Utiliser des objets*

8 AUTRES INFORMATIONS

- **CREATURES**

Les créatures n'activent aucun jeton et ne déclenchent pas des combats
Les héros peuvent traverser les cases avec 1 créature ou s'y arrêter sans effet

- **DEPLACEMENT DES CREATURES**

On commence par le GOR avec le plus petit numéro (ordre sur la case levée de soleil).

On suit les flèches en avançant d'1 case.

1 créature / case sinon on continue le déplacement

La créature qui arrive au château est placée sur 1 case **défense** (bouclier) **quand il n'y a plus de place la légende est perdue**

- **PIERRE DU TEMPS**

7 H maxi – Le 1^{er} qui termine son tour se place sur le cos → sera le 1^{er} joueur au prochain tour

Heures supplémentaires : on peut faire 3 H supplémentaires → 1 H de plus = 2 PV de moins

- **LA CASE LEVEE DU SOLEIL**

1) Piocher 1 carte événement et effectuer son effet

2) Déplacer les créatures en suivant l'ordre des symboles

3) Rafraîchir les puits

! On ne rafraîchit pas les puits avec 1 héros dessus

4) Avancez le narrateur d'une case

Au N de la piste des légendes les joueurs ont perdu