

# Suplemento de regras

**Importante:** este suplemento não é manual. Você deve usá-lo como complemento para esclarecer alguns detalhes sobre ou para consultar alguns exemplos. Além disso, se você não jogou por um tempo, você também achará aqui aqui algumas explicações importantes em vários elementos do jogo, de forma que você não tenha que os procurar entre as cartas de lendas prévias;

Se é a primeira vez que joga a *Viagem ao Norte*, comece pelo **Regulamento** de 4 páginas.

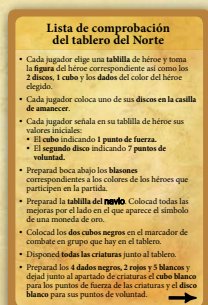
A menos que se indique o contrário, todas as regras do jogo base se mantêm

## Disfrute de Andor com mais intensidade!

O grupo de folk ambiental Elane compuseram uma trilha sonora especialmente para esta expansão que os acompanhará em sua viagem ao Norte. Poderá baixar sem custo algum essa trilha Sonora, com mais de 70 minutos de duração, na página [legends-of-andor.com](http://legends-of-andor.com).

## LA BANDA SONORA

*Viagem ao Norte é a primeira grande expansão do premiado jogo As Lendas de Andor e só pode ser jogado em conjunto com o jogo base. Na carta “Material necessário do jogo base” se especificam os componentes que serão necessários*



**Conselho:** deixe esta carta em uma das 15 bolsas junto com os componentes indicados; deste modo você achará muito mais fácil para separar quando quiser jogar novamente uma lenda do jogo base.

## O herói anão

Kram se tornou o novo conde da Caverna (poderá saber como aconteceu baixando a lenda adicional “A luta pela Caverna”, ainda não publicado em [andor.devir.es](http://andor.devir.es)). Sua presença é requerida em Andor e então ele/ela não poderá acompanhar os heróis. Em vez disso, eles unirão à Aventura o guerreiro do mar Stinner ou guerreira do mar Stianna. Estes heróis usam os componentes de cor bege

## 5 ou 6 heróis

Se dispõe da expansão “Novos heróis” (pendente de publicação) também poderá jogar estas lendas com 5 ou 6 heróis. Para isso, ler as regras que aparecem na página 8

## Os Brasões de herói

Estes Brasões se utilizam para escolher um herói ao acaso. A cor dos brasões correspondem com a cor dos componentes de cada herói. Atenção: embora Kram não participe da viagem ao Norte você poderá jogar com o herói Orfen/Marfa, que poderá baixar em [andor.devir.es](http://andor.devir.es). É por isso que se inclui o brasão da cor amarela, conseqüentemente,

Além dos brasões para os heróis do jogo base e para Stinner/ Stianna, também se incluem brasões para os heróis da expansão “Novos heróis”, no caso de que queira jogar com eles

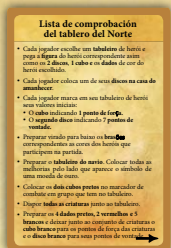


# Componentes

72 cartas grandes



70 cartas de lenda



1 carta "Lista de verificación del tablero del Norte"



1 carta "Material necessário do jogo base"

1 tabuleiro de duas faces

39 bases para as figuras

(19 brancas, 11 cinzento, 6 pretas e 2 bege)

15 bolsas

8 adesivos

1 regulamento

30 cartas pequenas



1 carta de viento inicial



13 cartas de tormenta (entre ellas, 6 cartas de tormenta)



4 feitiços de fogo

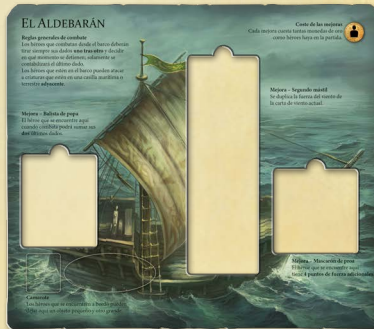


3 feitiços da Torre



9 cartas de chegada

1 tabuleiro do navio com 3 melhorias



Balista de popa



Segundo mástro



Máscara de proa

1 tabuleiro de herói Stianna/Stinner



1 tabela de equipamento



Face para o tabuleiro do Norte

Lado para o tabuleiro de Hadria

2 heróis



Stinner Stianna



Bardo Navio

18 criaturas adicionais



Merrik Grenolin Garz Visión Kenvilar Arkteron 3 tarus

As criaturas



6 nerax 5 trols marinhos 4 arros

3 anões de prata

Magos do fogo

3 feiticeiros da Torre

Gigante do mar

Qurun

Figuras especiais para suas propias lendas



Warx, o rei dos nerax Irja, a sereia O guerreiro desconhecido

3 poços do Norte (para a variante)



10 dados



3 bege, 5 brancos, 1 turquesa e 1 vermelho grande

3 discos de madeira



2 bege e 1 branco

4 cubos de madeira



1 bege, 1 branco e 2 pretos

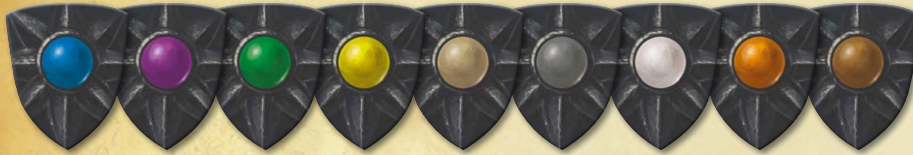
15 fichas de neveiro



10 fichas de criaturas do Norte



9 brasões



Chama Eterna



7 fichas de tempestade



2 marcadores de criaturas para 5 e 6 jogadores (com adesivos)



Símbolo dos touros



Escudo das tormentas



3 presente do Norte



Portais



Relógio de areia



Barris



Estrela



3 peças de Oktohan



Colar de joias



Cofre de dinheiro



3 armas mágicas



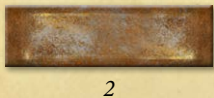
Troncos



4 Conchas



Ferro



Cristal negro (olho de dragão)



Aro indicador



Ficha de inundação



40 fichas de neve



Fichas de naufragio



Fichas de pluma



## Tabuleiro do Norte

- O narrador avança ao amanecer e por cada **criatura** derrotada.
- Na **casa 91** pode-se entregar **conchas** e a receber seu valor em moedas de ouro, reputação e pontos de vontade.
- Na **casa 100** pode-se entregar **troncos** e **trocar por 2** moedas, 2 pontos de reputação, ou 2 pontos de vontade.
- No **navio** unicamente pode **melhorar** na prancha próximo a casa **100**.
- Na **casa 114** um herói pode incrementar seus pontos de vontade até 14, porém não é obrigatório que o faça. *Atenção: se um herói alcança a casa 114 com alguma hora extra, deverá reduzir primeiro os 2 pontos de vontade e logo aumentará seus pontos até 14.*

**Importante:** as características especiais das casas 91, 100 e 114 servem para todas as lendas no tabuleiro do Norte.

## Tabuleiro de Hadria

- O narrador avança ao amanhecer e por cada **tres criaturas** derrotadas.
- Cada herói sozinho dispõe de **6 horas** (junto com 2 horas extras).
- O navio **não** pode melhorar.
- A casa marítima com a ponte que cruza a casa 142 pode atravessar normalmente com o navio.

## O Panteón da Fama e o bardo

- O bardo começa cada lenda na **casa 4** do Panteón da Fama.
- Se alcançar a **casa 0** do Panteón, a lenda **falha** de imediato.
- Os heróis não podem chegar a ter mais de 20 pontos de fama.
- Quando os heróis consigam alguma recompensa, podem eleger entre ouro, pontos de vontade e fama (ou qualquer combinação entre os tres; por exemplo, ao derrotar um troll marinho, receber 2 pontos de fama, 1 moeda e 1 ponto de vontade).
- Durante o amanhecer (com “A canção do bardo”), por cada criatura situada em uma **casa terrestre** o bardo avançará várias casas. O número de casas que avance dependerá do número de jogadores (ver o apartado no canto superior esquerdo do tabuleiro).
- Por cada criatura situada em um dos lugares especiais do tabuleiro, o bardo avançará **1 casa adicional**: no tabuleiro do Norte são as três capitais (**casillas 91, 100 e 114**) e a cidade em ruínas (**casa 107**); no tabuleiro de Hadria são as casas **135, 144 e 148**.

## Movimiento do navio

- Se um herói escolhe a ação **Mover-se** poderá **navegar com o navio**. Para isso deverá estar a bordo do navio (quer dizer, sua figura terá que estar na tábua do navio). Ao fazê-lo, gastando **1 hora no marcador de dia**, poderá mover o navio em linha reta tantas casas como as marcadas na **carta de vento atual**. Todas as direções estão permitidas; vertical, horizontal ou diagonal.
- **Importante:** não é necessário mover-se o máximo de casas indicadas pela força do vento.
- Se um herói durante seu turno está navegando com o navio várias casas em uma direção determinada, poderá seguir navegando com a mesma direção ou mudar de curso seguindo outra linha reta. O herói poderá navegar tantas vezes quiser durante seu turno (enquanto tiver horas disponíveis). Quando tiver concluído seu turno, vai começar a vez do próximo jogador no sentido horário. Se esse novo herói também está a bordo, poderá navegar também com o navio. *Conselho: se existe vários heróis a bordo pode ser útil que se repartam a navegação de modo que se distribam equitativamente as horas destinadas a mover o navio.*
- O navio **não** pode navegar pelas casas terrestres nem pelas casas com obstáculos. A partir das lendas 8 e 9 os heróis poderão adquirir a capacidade de navegar pelas casas com obstáculos.
- O navio pode navegar por casas que contenham alguma criatura.
- Não está permitido utilizar um odre para navegar com o navio.

## Obstáculos

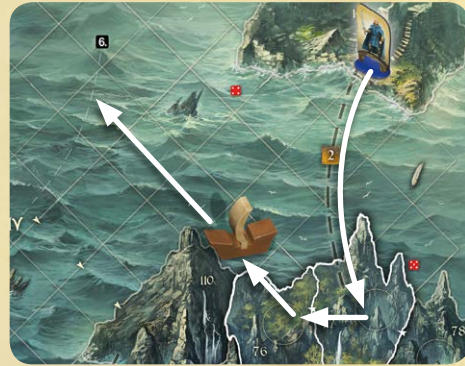
- As figuras dos heróis **somente** podem se mover pelas casas terrestres.
- As casas com obstáculos não contam como casas terrestres.
- A partir das lendas 8 e 9 os heróis poderão adquirir a capacidade de navegar pelas casas com obstáculos.

## Embarcar / Desembarcar

- Se o navio se encontra **adjacente a uma casa terrestre**, um herói poderá descer a terra e com isso transferir sua figura desde a tabela do navio para a casa terrestre. Isto lhe custa **1 hora no marcador de dia**.
- Ir a bordo funciona da mesma maneira.
- **Importante:** um herói pode desembarcar em qualquer casa terrestre adjacente, e não somente naquelas que tenham uma passarela. As casas que estejam tocando uma casa marítima unicamente por uma ponta também se consideram adjacentes.

## Navios

- No tabuleiro do Norte há quatro localizações que contém conexões com navio entre duas casas terrestres distintas.
- Se um herói realiza a ação **mover** poderá transladar sua figura desde uma casa terrestre da que surja uma **linha discontinua** até a casa terrestre situada no outro extremo da mesma linha; isso custará **2 horas em seu marcador de dia**.
- Se ainda sobrar horas, poderá continuar a se mover.



**Exemplo:** o guerreiro viaja na barca até a casa 77 (2 horas), se move 1 casa para a esquerda até a casa 76 (1 hora), embarca (1 hora) e navega com o navio 3 casas em direção noroeste (1 hora).

- As figuras de Grenolin e Merrik também podem acompanhar os heróis de navio.
- **Exceção:** a lenda 10, a **figura de Merrik deitada** não pode acompanhar os heróis (tampouco no navio).

## Cartas de vento / tempestade

- A maioria de cartas de vento mostram somente uma rosa dos ventos que indica a distância de navegação para cada direção. Sempre se deve colocar de tal modo que o ponto preto esteja acima.
- Algumas cartas de vento são **cartas de tempestade**. Se uma carta de tempestade for retirada, um dado vermelho deve ser jogado e o navio movido para a casa marítima que resultar.
- É possível que varias cartas de tempestade sejam descobertas uma atrás da outra.
- A maioria das cartas de tempestade também implicam a perda de pontos de vontade ou força. Utilizando um escudo um herói pode evitar este efeito para todo o grupo.
- **Importante:** o deslocamento do navio não pode ser mudado.

## Exemplos de navegação

Stinner, o guerreiro do mar, navega 3 casas com o navio em direção noroeste (1 hora) e utiliza sua habilidade especial para deslocar o navio 1 casa em direção a oeste (0 horas). Então é a vez de Chada, a arqueira, que também se encontra a bordo do navio. Essa volta a navegar 3 casas mas em direção noroeste (1 hora).



Stianna, a guerreira do mar, navega 3 casas em direção noreste (1 hora). Com a atual carta de vento poderá navegar até 4 casas nessa direção, mas a quarta casa é uma casa com obstáculo para as quais o navio não pode navegar. Em seguida, navegue 3 casas para o leste (1 hora). Ao final de sua ação de Mover utilize sua habilidade especial para deslocar o navio até a casa marítima adjacente que tem a pracha junto a casa 100 (Shipgard). Se os heróis disporem de ouro suficiente, poderão melhorar aqui o navio.



O navio foi melhorado com um segundo mástil. Desta forma a maga Eara, que se encontra a bordo, por 1 hora pode navegar 4 casas em direção nordeste. Como essa casa não é muito conveniente, viaje 2 casas mais a noreste, que lhe custará 1 hora a mais. Então é a vez de Thorn, o guerreiro, que navega com o navio até o leste. Com 1 hora poderá navegar até 8 casas, porém o navio não pode atravessar as falésias, então ele para e prossegue o movimento gastando 1 hora a mais para avançar 1 casa até o noreste. De lá estará em situação de enfrentar o nerax da casa IV.



## Tabuleiro do navio

- Ao princípio de cada lenda as três **melhoras** devem se colocar de modo que o **símbolo da moeda** fique visível.
- Cada melhoria custa em ouro mesma quantidade de heróis que haja na partida.
- As melhorias somente podem ser compradas na passarela junto a casa 100 que há no tabuleiro do Norte. No tabuleiro de Hadria o navio **não** pode ser melhorado.
- Para utilizar as melhorias da **balista** e da **figura de proa**, deve haver uma figura de herói na **posição correspondente** da tabela do navio. Em ambas as posições só pode haver um herói no máximo. Para poder utilizar a melhoria do segundo mastro não é necessário que haja nenhum herói ali.
- Na **cabine** pode deixar **1 objeto** em cada uma das casas. Os objetos que são deixados lá são apenas "armazenados", isto é, não significa que um herói disponha dos espaços a mais para transportar objetos. **Exemplo:** um herói tem seus três espaços pequenos ocupados e quer utilizar o objeto depositado na casa pequena da cabine. Para isso deverá deixar primeiro ali um de seus objetos pequenos e deste modo logo pegar e utilizar o objeto da cabine. Então você pode trocar o objeto que você usou por aquele que você deixou novamente, colocando-o de volta na cabine.
- Como o Martelo de Orweyn ocupa dois pequenos espaços, não pode deixar ele na cabine.
- O herói Bragor (da expansão para 5 e 6 heróis) não pode pegar um objeto grande que está na casa grande da cabine já que em seu tabuleiro de herói não tem nenhum espaço grande para objetos.
- Os capacetes não se pode deixar na cabine.

## Criaturas marinhas

- Todas as criaturas marinhas combatem com **dados brancos**.
- O número de dados, assim como os pontos de força e de vontade de cada criatura se indicam na seção de criaturas do tabuleiro.
- As criaturas marinhas podem ir a terra e se mover pelas casas terrestres.
- Um herói ou navio podem estar na mesma casa que uma criatura marinha ou passar por ela.
- Se uma casa já se encontra ocupada por uma criatura, a nova criatura deverá colocar-se na casa adjacente seguindo a direção das flechas.
- Se houver duas ou mais criaturas na mesma rota marítima, poderia ser que, por exemplo, um nerax "ultrapasse" um arrog (como o nerax se move primeiro durante o amanhecer, a casa ocupada pelo arrog seria passada).
- Se houver várias criaturas do mesmo tipo na mesma rota marítima, se moverá primeiro a que estiver mais próxima da costa.
- Nas casas terrestres sempre se movem primeiro os gors, então os nerax, etc. (veja a casa do amanhecer).
- Com as criaturas do mesmo tipo situadas nas casas terrestres, sempre se moverá primeiro aquela que está na casa com número menor.
- No tabuleiro do Norte, nas três capitais (casillas 91, 100 e 114) e na cidade em ruínas (casa 107) **pode haver mais de uma criatura por casa**. No tabuleiro de Hadria isso acontece nas casas 135, 144 e 148.
- O combate contra as criaturas marinhas se realiza do mesmo modo que contra as criaturas normais. Se dispõe de uma arma a distância, pode atacar uma criatura marinha de uma casa adjacente. Os heróis também podem combater em grupo. Quando se combate em grupo está permitido que alguns heróis estejam a bordo do navio e outros em alguma casa terrestre.

## Marcador de combate em grupo

No marcador de combate em grupo os heróis poderão marcar seu valor de combate conjunto. Para isso, antes de uma rodada de combate os dois cubos pretos serão utilizados para indicar as dezenas e as unidades dos pontos de força conjunta daqueles heróis que participarem do combate.

## Os presentes do Norte

- O uso desses objetos (doninha listrada, bússola e pó de sereia) não custa nenhuma hora no marcador do dia.
- As fichas utilizadas (com exceção do pó de sereia) **retornam para virar no amanhecer**. Isto também se aplica se o objeto estiver em uma casa ou na cabine do navio.

### Doninha listrada ladra

- Um herói pode usar a doninha listrada **uma vez por dia** antes de uma rodada de combate. Ao fazer isso, a criatura irá rolar um dado a menos nessa rodada. Em troca, o herói terá esse dado como **adicional**. Então deverá virar a doninha para baixo.
- A doninha somente pode ser usada contra criaturas normis, e **não** contra inimigos finais.

### Bússola hádrica

- Um herói pode usar a bússola **uma vez por dia** para girar 90° a atual carta de vento (ou seja, um quarto de volta). Então deverá colocar a bússola de cabeça para baixo.
- Para utilizar a bússola não é necessário que o herói esteja a bordo do navio.

### Pó de sereia

- **Uma vez por lenda** um herói pode utilizar os pós de sereia **antes** de uma rodada de combate. Ao fazer isso, ele irá trocar com a criatura sua **quantidade de pontos de vontade**. Fazendo isso, é possível que troque a quantidade de dados tanto os do herói quanto os da criatura poderão tirar.
- Depois disso a ficha é retirada do jogo.
- Os pós de sereias só podem ser utilizados contra criaturas normais, e **não** contra inimigos finais.
- Se a planilha de horas de um herói for colocada em uma hora extra ao executar a ação Combate, a seguinte ordem é aplicada: primeiro os 2 pontos de vontade do herói são reduzidos pela hora extra e então os pontos são trocados (reduzindo) com os da criatura.
- Se um herói conseguir pontos de vontade, em certas circunstâncias pode fazer sentido parar de fazê-lo para não tornar a criatura mais forte após a troca com os pós de sereia. **Exemplo:** *um herói está na casa 114 e decide não aumentar seus pontos de vontade para 14.*

## Relógio de areia Hadric

- Um herói pode usar a ampulheta para atrasar a folha de tempo de qualquer herói por 3 horas. Então você deve ligar o relógio.
- A folha de horas não pode ser atrasada em menos de 3 horas ou distribuída (por exemplo, atrasando as primeiras duas horas e depois uma terceira).
- A ampulheta só pode ser usada com a folha de ponto de um herói.
- A ficha de tempo do herói em questão deve ser pelo menos a terceira hora do marcador do dia para poder atrasar as 3 horas inteiras.

## Escudo das Tempestades

- O portador do escudo de tempestades pode mover o navio para qualquer casa marítima com um dado vermelho.
- Para isso, não é necessário que o portador esteja a bordo do navio.
- O Escudo das Tempestades pode ser usado duas vezes (uma vez por lado).
- Ele também pode ser usado como um escudo normal em combate ou para evitar o efeito negativo de uma carta de tempestade ou carta temporária.

## Troncos e ferros

- Um herói pode pegar um tronco de madeira ou um ferro se ele estiver na mesma casa que a ficha. A ficha é deixada no marcador do ponto de força no tabuleiro do herói, de modo que ele caiba no espaço à esquerda do cubo que aponta para os pontos.

- Se um herói tiver espaço suficiente à esquerda do cubo para pontos de força, ele poderá transportar vários troncos ou ferros de cada vez.
- Um herói pode entregar um tronco na casa 100 do tabuleiro do Norte e receber em troca **2 pontos de vontade, 2 moedas de ouro ou 2 pontos de fama**.

## Conchas

- As conchas são deixadas no espaço destinado a ouro e as pedras preciosas da tábua do herói.
- Um herói que entregar uma ou mais conchas na casa 91 receberá seu valor (0, 1, 2 ou 2) em pontos de vontade, ouro ou fama (ou em qualquer combinação entre os três). Uma vez entregue, a concha será removido do jogo.

## As armas mágicas

- O uso de uma arma mágica custa 1 ponto de fama de maneira imediata.
- O portador da arma deve decidir se deseja utilizá-la antes de rolar os dados.

## O Martelo de Força de Orweyn

- O herói que usa esse martelo em combate receberá imediatamente 2 pontos de força, movendo assim o cubo no marcador do ponto de força. A partir daí, você terá esses dois pontos adicionais permanentemente.
- O martelo é o único que é transportado em 2 espaços adjacentes de equipamentos pequenos.

## Varlion, a Espada Fameante

- Em vez de atirar com seus dados, o herói pode atirar com o grande dado de fogo vermelho.
- Se o herói é um mago, ele pode usar sua habilidade especial com este dado.

## O Capacete de Poder de Varatan

- O herói pode adicionar até 3 dos seus resultados com os dados. Não é necessário que os resultados sejam os mesmos.
- Quando lutando a distância (por exemplo, o arqueiro ou um herói do navio), quando os dados são jogados um após o outro, eles contam os últimos 3 dados lançados.

## Fichas temporária

- Um herói que usa um escudo pode evitar completamente uma ficha temporária.
- Se um efeito não puder ser totalmente aplicado, ele deve ser aplicado o máximo possível. **Exemplo:** *o navio deve mover 3 quadrados para o leste, mas a terceira casa é uma casa com pedras. Assim, o navio se move apenas 2 quadrados e os heróis perdem 1 ponto de fama.*

## Fichas de naufrágio

- Se o navio estiver na mesma casa que um ficha de naufrágio, os heróis podem ativar essa ficha. Não é suficiente passar pela casa para ativar a carta.
- Um naufrágio pode ter três resultados possíveis:
  - **Um tesouro** (1) – os heróis recebem imediatamente **2 moedas de ouro**.
  - **Um sobrevivente** (2) – os heróis recebem imediatamente **2 pontos de fama**.
  - **Um nerax huye** (2) – ao ativar a ficha se evita a aparição de um nerax.
- Qualquer que seja o resultado, a ficha de naufrágio é removida do jogo.
- **Importante:** se os heróis não ativaram a ficha de naufrágio antes do amanhecer, durante o amanhecer, todas as cartas de naufrágio são descobertas e ativadas automaticamente.

- Se for assim, acontece o seguinte:

**O tesouro afunda** – a carta é retirada do jogo e os heróis não recebem o ouro.

**O sobrevivente se afoga** – os heróis perdem 2 pontos de fama.

**O nerax aparece** – o nerax se move ao longo da linha pontilhada até a casa com números romanos. Se já estiver ocupada, ele se moverá para a casa seguinte seguindo a direção das flechas.



*Exemplo: o nerax se move ao longo da linha pontilhada até a casa II. Como esta já tem um trol marinho, o nerax se move para a seguinte casa na direção da flecha.*

## Fichas de neve

- As fichas de neve são colocadas **viradas para baixo** em todas as casas terrestres que mostram um quadrado vazio no **tabuleiro de Hadria**.  
**Exceção:** se nessa casa houver um herói, uma chama eterna ou um portal, não será colocado a ficha de neve. **Importante:** se não houver fichas de neve suficientes na reserva, primeiro deverá preencher as casas com número **superior**.
- As casas com fichas de neve não podem ser cruzadas normalmente; se um herói entra em uma casa com uma ficha de neve, deverá **parar e ativa-la** de imediato.
- Elas sempre se ativam **antes que qualquer outra** ficha que possa ser encontrada na mesma casa (por exemplo, um poço).
- Não podem ser descobertos com a luneta a partir de uma casa adjacente.
- Os novos elementos do jogo que intervêm na neve aparecem descritos na **tabela de equipamento de Hadria**.
- As fichas de neve que mostram **madeira** podem ser transportadas no tabuleiro de herói (no espaço de ouro e pedras preciosas). O resto das fichas de neve são retiradas da partida uma vez ativadas.

## Portais

- Um herói que está numa casa com um portal pode usá-lo para mover sua figura a **qualquer outra casa que contenha um portal**. Não basta atravessar dessa casa. Então ambos são removidos do jogo.
- O portal pode teletransportar vários heróis de uma vez, sempre que todos eles estejam na mesma casa no momento de utilizar.
- Um herói também pode trazer as outras figuras consigo através de um portal (por exemplo, para Merrik se estiver de pé).

## A casa do amanhecer

**1. Descobrir a carta de vento superior e deixe-a com o ponto preto acima.** Se for uma carta de tempestade, deve ser seguidas as instruções.

**2 - 5. Mova todas as criaturas na ordem indicada**

Primeiro os gors, seguidos dos nerax, trols marinhos e arrogos. A ordem de movimento para as criaturas de mesmo tipo:

- Se estiver em uma rota marítima, primeiro se move a criatura que está mais perto da costa.
- Se estiverem na terra, primeiro se move a criatura que estiver na casa com menor número.

**Importante:** na maioria das casas **só pode haver uma criatura**. Se a casa que o monstro se mover já estiver ocupada por outra, a criatura se moverá para a próxima casa adjacente seguindo a direção da flecha.

**Exceções:** nas casas a seguir pode haver mais de uma criatura – tabuleiro do Norte: 91, 100, 107 e 114; tabuleiro de Hadria: 135, 144 e 148.

## 6. Retroceder o bardo no Panteão da Fama

Para cada criatura que está em uma casa terrestre o bardo retrocede várias casas (veja a seção no canto superior esquerdo do tabuleiro). Além disso, volte 1 casa mais por cada criatura que esteja nas seguintes casas:

- Tabuleiro do Norte – 91, 100, 107 e 114.
- Tabuleiro de Hadria – 135, 144 e 148.

## 7a. No tabuleiro do Norte (lendas 8 e 9): descobrir e ativar fichas de naufrágio

Aplicar os efeitos negativos.

## 7b. No tabuleiro de Hadria: jogar os dados de inverno

Cada herói perde tantos pontos de vontade como o resultado do dado, a menos que seja nas casas 135, 144, 148 ou no navio.

**Importante:** se um herói se encontra em uma casa com uma chama Eterna, ela adiciona o resultado do dado aos seus pontos de vontade.

**Fichas de neve** são colocadas em todas as casas com um quadrado vazio. **Exceções:** se houver um herói, um portal ou chama eterna. Se faltarem fichas, primeiro deverão ser preenchidas primeiro as casas com números superiores.

## 8. “Preencha” todos os poços (a menos que haja um herói na mesma casa).

## 9. O narrador avança uma casa no marcador de lenda

Se o narrador chegar até a letra Z, termina a partida.

# Variantes de juego

## Grenolin, o bardo

- Com Grenolin você pode reduzir um pouco a dificuldade das lendas.
- Um herói que desembarca pode **levar consigo o Grenolin**.
- Se durante o curso de uma lenda um herói consegue algum ponto de fama (seja por derrotar uma criatura ou por outro motivo) e Grenolin **está na mesma casa que o herói** (ou está a bordo com o herói), o herói recebe **1 ponto de fama adicional**.  
**Exemplo 1:** depois de derrotar um gor o herói escolhe como recompensa 2 moedas de ouro. Como Grenolin estava na mesma casa, também recebe 1 ponto de fama.  
**Exemplo 2:** um herói entrega um tronco na casa 100 e Grenolin está com ele. Escolha como recompensa 2 pontos de fama e recebe outro ponto (no total, 3 pontos de fama).

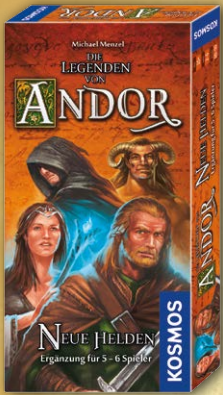


## Os poços do Norte

- Com os poços do Norte pode diminuir um pouco a dificuldade das lendas. Estes poços substituem aos poços do jogo base. Para isso, primeiro os poços do Norte devem ser colocados com suas fichas viradas para baixo (com a face cinza visível). Então todos são descobertos.
- Quando um herói utiliza um poço do Norte receberá o que aparece indicado na ficha. Então se vira a ficha; e no seguinte amanhecer será virado novamente.
- A habilidade especial do guerreiro também se aplica. Com os dois poços de valor 3, se obtém 5 pontos de vontade e 1 moeda de ouro ou um odre. Com o poço de valor 6, recebe 6 pontos de vontade.
- Bragor (da expansão para 5 e 6 heróis) também pode usar os poços do Norte com sua habilidade especial e receber 1 ponto de força em vez dos pontos de vontade. Se isso acontecer, não receberia o ouro ou o odre.



## Viagem ao Norte para 5 ou 6 heróis



Com a expansão *Novos heróis* (pendente de publicação), poderá realizar todas as lendas com 5 ou 6 jogadores.

Coloque o marcador que aponta os pontos de força das criaturas com 5 ou 6 jogadores sobre o tabuleiro, de forma que cubra os valores para 2-4 jogadores. **Exemplo:** com cinco jogadores o *nerax* tem 10 pontos de força, enquanto que com seis jogadores tem 12.

As regras indicadas na expansão *Novos heróis* se aplicam com as seguintes particularidades:

- Com 5 jogadores as melhorias do navio custam 5 moedas e com 6 jogadores, 6 moedas.
- Se você jogar com *Black Herald* (da expansão *Novos heróis*), na lenda 10 ajudará os magos contra os que lutar e posteriormente a *Qurun*.

Para os “novos heróis” se aplicam as seguintes trocas nas regras:

- O espírito da água de *Kheela* não se coloca no princípio da partida na mesma casa que esteja a *Kheela*, mas na casa que o navio esteja. O espírito da água pode se mover tanto por casas terrestres como marítimas.

- O espírito da água **não** pode entrar no navio.
- Se o navio e o espírito da água se encontram juntos na mesma casa marítima, um herói que esteja a bordo do navio quando combater poderá utilizar os dados brancos grandes em vez de seus próprios dados.
- O **corvo de Fenn** também pode virar fichas de neve.
- Se *Fenn* utiliza uma arma a distância (o arco ou a balista), pode empregar a espada. Se você fizer isso, poderá jogar o último dado que jogou novamente.
- A habilidade especial de **Arbon** serve para gors, nerax, trols marinhos, arros, porém não pode ser usado contra os inimigos finais nem no combate contra os magos na lenda 10.
- Quando *Arbon* utiliza sua habilidade especial, irá mover com o costume o cubo de pontos de força da criatura uma casa para a esquerda. Ao fazer isso, a recompensa da criatura menor se aplicará. **Exemplo:** *Arbon* vai lutar contra um trol marinho. Mova o cubo de pontos de força de 12 para 10. A recompensa será reduzida para o valor de um nerax, ou seja, 3 moedas/pontos de vontade/pontos de fama.
- **Bragor** não pode carregar *Varlion*, a Espada Flamejante, nem o Capacete de *Varatan*, já que não tem espaço suficiente para deixar esses objetos em seu tabuleiro de herói.
- No entanto, pode transportar o martelo de *Orweyn*, já que este requer dois espaços pequenos adjacentes.

### Figuras adicionais para suas próprias lendas

Irja a sereia, o guerreiro desconhecido e *Warx*, o rei dos *nerax*, não têm nenhuma função... Até o momento! Aqui é onde entra em jogo suas criatividade. Conhece alguma lenda onde estas figuras desempenhem um papel? Invente suas próprias lendas seguindo o “Guia de desenvolvimento” disponível em [legenden-von-andor.de](http://legenden-von-andor.de) e utilize estas novas figuras!

### GUÍA DE DESARROLLO



#### El autor e ilustrador

Michael Menzel nació en 1975 y en la actualidad vive en la región alemana de la Baja Renania. Su gran pasión por los dibujos le viene desde la infancia. La entrada en el mundo de las ilustraciones para juegos le vino en 2004 con un juego para la editorial Kosmos. Desde entonces ha trabajado en juegos infantiles y familiares para distintas editoriales.

*Las leyendas de Andor*, su primer juego como autor, le ha supuesto varios galardones en todo el mundo, y en 2013 recibió el premio al mejor juego del año para expertos en Alemania (*Kennerpiel des Jahres*). Después de las expansiones *El Escudo de las Estrellas* y *Nuevos héroes* (pendiente de publicación), en este segundo capítulo de la gran trilogía el autor envía a los héroes en un peligroso viaje hacia la desconocida región al norte de Andor.

Redacción del reglamento: Wolfgang Lüdtké

Diseño gráfico: Michaela Kienle / Fine Tuning

El autor y la editorial desean dar las gracias a todos los probadores del juego y a todos los lectores del reglamento.

El autor quiere transmitir un agradecimiento especial a: “Mi hijo Johannes, mi sobrino Joel y mi esposa Steffi por las múltiples rondas de pruebas en Ticino. Además, deseo dar las gracias a Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Reiner Müller, Inka y Markus Brand, Steffen Müller (alias “Ojalá Hubiéramos Comprado un Mástil”), Ela y Stefan Hein, Christof Tisch, Sandra Dochtermann, Benjamin Teuber, Katja Ermitsch, Anne Lenzen, Thilo Knoblich, Andrea y Stefan Stadler, Arnd Fischer, Ralph Querfurth, Matthias Wagner, Christian Fiore, Jakob y Max Murphy. También les doy las gracias a los miembros del club de juegos de Soester: Jorg Krismann, Bernd, Marek y Joscha Ellersiek, Axel Borschel, Malte Mertens, Markus Thielers y especialmente a Jost Schwider. Un sincero agradecimiento a la editorial Kosmos por su implicación a todos los niveles y en especial a Michaela Kienle por su excelente implementación gráfica del juego.”

DEVIR

Devir Iberia S.L.

Traducción: Oriol Garcia

Adaptación Gráfica: Bascu

[www.devir.es](http://www.devir.es)

KOSMOS

c 2014 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Pfizerstrasse 5-7 • D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[kosmos.de](http://kosmos.de)

Art.-Nr: 692346

Todos los derechos reservados  
FABRICADO EN ALEMANIA

Podréis encontrar más información  
sobre el mundo de Andor en  
[andor.devir.es](http://andor.devir.es)