



Bourse
(Pièces d'Or et Pierres Précieuses)

ORFEN

Guerrier-Loup des Hautes Montagnes Rang 6

Capacité Spéciale : Lors des combats, votre total de Points de Force est **au moins égal** à la **dizaine** de la case sur laquelle vous vous trouvez (au moins 4 Points de Force sur la case 46 par exemple).

Lors des combats contre un **Troll**, votre total de Points de Force est **au moins égal** à vos Points Force additionnés à la dizaine de la case sur laquelle vous vous trouvez.



Points de Force

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Points de Volonté

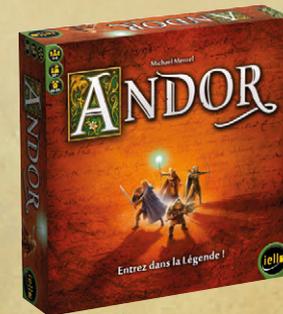
			1	2	3	4	5	6
		7	8	9	10	11	12	13
		14	15	16	17	18	19	20



Réécrivez votre Légende grâce à cette nouvelle fiche de Héros pour Andor. Découvrez Orfen et Marfa, deux puissants Guerriers-Loups des Hautes Montagnes, et partez à l'aventure !

Ceci est une mini-extension, un jeu de base Andor est nécessaire pour pouvoir y jouer.

Découvrez l'univers d'Andor et bien plus encore sur
www.iello.info



Entrez dans la Légende !

KOSMOS

Un jeu de Michael Menzel
© 2012 Kosmos Spielverlag
© 2013 IELLO





Bourse
(Pièces d'Or et Pierres Précieuses)

MARFA

Guerrière-Louve des Hautes Montagnes
Rang 6

Capacité Spéciale : Lors des combats, votre total de Points de Force est **au moins** égal à la **dizaine** de la case sur laquelle vous vous trouvez (au moins 4 Points de Force sur la case 46 par exemple).

Lors des combats contre un **Troll**, votre total de Points de Force est **au moins égal** à vos Points Force additionnés à la dizaine de la case sur laquelle vous vous trouvez.



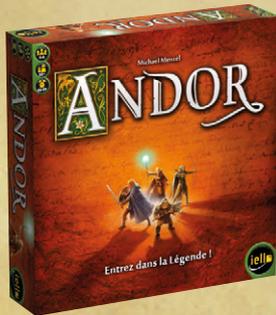
Points de Force

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Points de Volonté

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

KOSMOS



Entrez dans la Légende !

Orfen et Marfa remplacent le Nain Kram et la Naine Bait.
Pour jouer avec, utilisez le matériel jaune : 2 socles, 3 dés, 2 disques et 1 cube.

Exemples d'utilisation de la Capacité Spéciale d'Orfen et Marfa :

Ce Héros a 3 Points de Force et se trouve sur la case 46. Considérez alors qu'il a 4 Points de Force à la place de ses 3 puisque la dizaine de la case sur laquelle il se trouve est 4 (46). Ne déplacez pas le cube de sa piste de Point de Force.
S'il a 7 Points de Force et se trouve sur la case 46, considérez qu'il a 7 Points de Force.
Contre un Troll sur la case 46, ajoutez à ses 7 Points de Force les 4 de la dizaine de la case sur laquelle il se trouve pour un total de 11 Points de Force.





Bourse
(Pièces d'Or et Pierres Précieuses)

ORFEN

Guerrier-Loup des Hautes Montagnes Rang 6

Capacité Spéciale : Lors des combats, votre total de Points de Force est **au moins** égal à la **dizaine** de la case sur laquelle vous vous trouvez (au moins 4 Points de Force sur la case 46 par exemple).

Lors des combats contre un **Troll**, votre total de Points de Force est **au moins égal** à vos Points Force additionnés à la dizaine de la case sur laquelle vous vous trouvez.



Points de Force

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

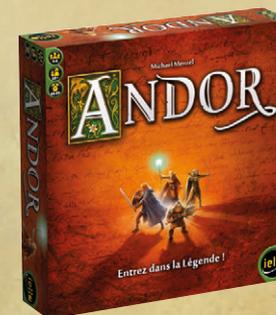
Points de Volonté

			1	2	3	4	5	6	
			7	8	9	10	11	12	13
			14	15	16	17	18	19	20

Réécrivez votre Légende grâce à cette nouvelle fiche de Héros pour Andor. Découvrez Orfen et Marfa, deux puissants Guerriers-Loups des Hautes Montagnes, et partez à l'aventure !

Ceci est une mini-extension, un jeu de base Andor est nécessaire pour pouvoir y jouer.

Découvrez l'univers d'Andor et bien plus encore sur
www.iello.info



Entrez dans la Légende !

KOSMOS

Un jeu de Michael Menzel
© 2012 Kosmos Spielverlag
© 2013 IELLO





Bourse
(Pièces d'Or et Pierres Précieuses)

MARFA
Guerrière-Louve des Hautes Montagnes
Rang 6

Capacité Spéciale : Lors des combats, votre total de Points de Force est **au moins** égal à la **dizaine** de la case sur laquelle vous vous trouvez (au moins 4 Points de Force sur la case 46 par exemple).

Lors des combats contre un **Troll**, votre total de Points de Force est **au moins égal** à vos Points Force additionnés à la dizaine de la case sur laquelle vous vous trouvez.



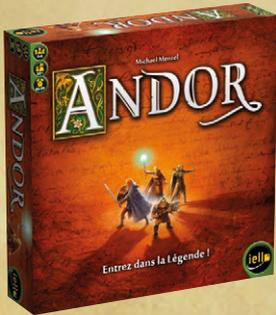
Points de Force

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Points de Volonté

		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20

KOSMOS



Entrez dans la Légende !

Orfen et Marfa remplacent le Nain Kram et la Naine Bait.
Pour jouer avec, utilisez le matériel jaune : 2 socles, 3 dés, 2 disques et 1 cube.

Exemples d'utilisation de la Capacité Spéciale d'Orfen et Marfa :
Ce Héros a 3 Points de Force et se trouve sur la case 46. Considérez alors qu'il a 4 Points de Force à la place de ses 3 puisque la dizaine de la case sur laquelle il se trouve est 4 (46). Ne déplacez pas le cube de sa piste de Point de Force.
S'il a 7 Points de Force et se trouve sur la case 46, considérez qu'il a 7 Points de Force.
Contre un Troll sur la case 46, ajoutez à ses 7 Points de Force les 4 de la dizaine de la case sur laquelle il se trouve pour un total de 11 Points de Force.

