



Cette première Légende bonus pour l'extension **Voyage vers le Nord** est une aventure pleine de défis qui fait suite aux événements du jeu de cartes coopératif **Chada & Thorn**.

Nous avons créé cette nouvelle Légende en remerciement à tous nos fans fidèles, créatifs et d'une aide précieuse !

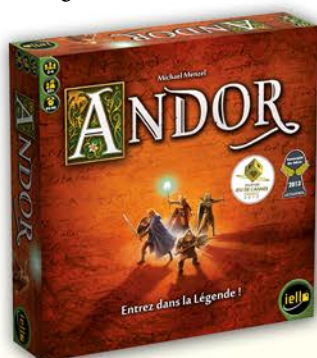
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à la découvrir !
L'équipe d'ANDOR

P.S. : La bande-son pour **Voyage vers le Nord**, téléchargeable gratuitement sur le site officiel du jeu, est un fond sonore idéal pour cette Légende !

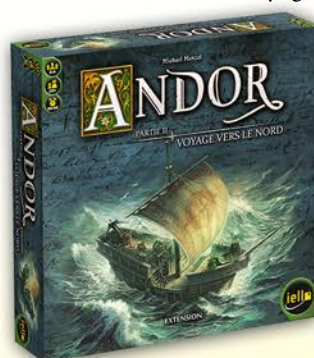
andor.iello.fr

LE RETOUR DE LA COGUE NOIRE

Pour jouer à cette Légende, vous aurez besoin du jeu de base et de l'extension "Le Voyage vers le Nord".



+



À la fin de ce PDF, vous trouverez la Cogue noire et la fiche de Héros de **Kirr, le Magicien du Temps**. Ce dernier remplace la Magicienne Eara et utilise les dés, le cube et les pions violets. La figurine de ce personnage est incluse dans l'extension "Voyage vers le Nord" : il vous suffit de la placer sur le support violet.

L'histoire jusqu'ici :

Les Héros d'Andor répondirent à l'appel à l'aide du lointain pays d'Hadria. Au cours de leur voyage en bateau, ils explorèrent les Îles embrumées, combattirent les Créatures des profondeurs, bravèrent les Forces de la Mer avant d'atteindre enfin Hadria, le pays de la Magie.

Le grand combat qui opposa les Magiciens du Feu aux Magiciens de la Tour prit fin avec la funeste annonce du sombre Qurun : Andor, selon ses dires, avait été attaqué.

Cependant, la discorde régnait toujours entre les deux Ordres de Magiciens et Eara, la Magicienne, décida de rester à Hadria afin d'apaiser les tensions. Durant ses années à Andor, elle était devenue une magicienne accomplie à la puissance incroyable.

Stinner, Chada et Thorn embarquèrent dès que possible, afin de rentrer au plus vite. Ils progressèrent rapidement grâce au bouclier Portefoudre. Mais par malheur, leur navire fut pris dans une violente tempête et avant qu'ils ne puissent changer de cap, l'Aldebaran heurta des rochers acérés avant de chavirer. Ils avaient échoué sur Narkon, l'île maudite. Selon l'histoire de la Malédiction de Varatan, de terribles Créatures vivaient sur cette île ainsi que l'équipage maudit de la Cogue noire, un navire qui avait jadis semé la terreur sur les eaux d'Hadria. L'équipage se composait de druides et de sorcières maléfiques, de voleurs et de personnages bien plus cruels encore. Varatan, le grand Roi de la Mer, avait pourchassé la Cogue noire et son équipage jusqu'à ce qu'il se réfugie sur l'une des trois Îles embrumées. Là, Varatan leur avait jeté un sort : les membres de l'équipage étaient condamnés à rester sur l'île à jamais.

Chada et Thorn, ainsi que Stinner, durent alors fuir vers le sud de l'île afin de rejoindre la mine des Nains d'Argent.

Cette Légende commence au moment où les Héros ont enfin traversé les Monts infranchissables.

**Commencez par prendre connaissance des spécificités
de cette Légende décrites à la page suivante.**

Check-list pour la Légende bonus “Le Retour de la Cogue Noire”

Cette légende se joue sur le plateau Nord. Les **jetons Brouillard** sont remplacés par les **jetons Neige**. Vous aurez en outre besoin de la face Hadria du **plateau Objets**.

- Chaque joueur choisit une **fiche de Héros** avec le **pion Héros** correspondant et reçoit **2 disques en bois, 1 cube et les dés** de la couleur de son pion.
- Chaque joueur place l'un de ses **disques sur la case Lever du Soleil**.
- Chaque joueur indique le nombre de Points de Force de départ sur sa fiche de Héros : le **cube** est placé sur **1 Point de Force**, le **second disque** sur **7 Points de Volonté**.
- Préparez la **fiche Navire**. Toutes les Améliorations sont placées de manière à ce que le symbole Pièce d'Or soit visible.
- Placez les **2 cubes noirs** sur la piste des combats de groupe du plateau.
- Préparez **toutes les Créatures** à côté du plateau.
- Préparez le **dé d'hiver turquoise, 2 dés rouges et 5 dés blancs** et placez à côté de la Piste des Créatures le **cube blanc** qui permet d'indiquer leurs Points de Force ainsi que le **disque blanc** pour leurs Points de Volonté.
- Mélangez les cartes Vent et placez la carte Vent de départ au-dessus du paquet. Placez la pile à **côté du plateau**. Vous n'en aurez pas besoin dans un premier temps.
- Positionnez le **Barde sur la case 10** de la Piste de Prestige.
- Placez **3 jetons Puits** sur les cases Puits (hexagonales), face colorée vers le haut.
- Dans cette Légende, les jetons Neige remplacent les jetons Brouillard. Placez un jeton Neige sur **chaque case Terre** du plateau, face cachée. Seules les cases **91, 100 et 114 restent libres**. Placez un **second jeton Neige, face cachée, sur tous les jetons Neige des Terres d'Argent** (île en haut à gauche) et de **la Vallée de la Tourmente** (île à droite).
Remarque : les cases 91 et 114 restent toujours libres.
- Posez tous les Objets sur le **plateau Objets (Hadria)** – sauf la Potion de la Sorcière et la Longue-vue.
- Préparez les Pièces d'Or, les Étoiles, 3 X rouges et les Herbes Médicinales à côté du plateau. La position des **Herbes Médicinales** n'est **pas** déterminée aux dés comme dans d'autres Légendes !
- Placez **2 Minerais, tous les Feux éternels, tous les Portails** et le **marqueur rouge** à côté du plateau.
- Préparez également les Objets spécifiques suivants : **le Sablier d'Hadria, le Heaume de Varatan, le Marteau d'Orweyn et le Bouclier Portefoudre**.
- À l'aide de 2 dés blancs, déterminez la position de **4 jetons Coquillage** que vous disposerez face cachée sur le plateau.
- Placez **2 Rondins** sur la case 59.
- Préparez **Merrik, Grenolin, le Guerrier inconnu et Koraph le Magicien** à côté du plateau.
- Placez le pion du navire Aldebaran au niveau du ponton de la case 100, et renversez-le sur le côté.
- Posez la carte du **Guerrier inconnu** et étalez à **côté** l'une des **3 cartes Poupe**, puis l'une des **cartes Coque** et enfin une **carte Proue** de manière à ce que l'image de la Cogue noire apparaisse. Les cartes du navire restantes sont retirées du jeu. Placez ensuite un Feu éternel sur chacune de ces cartes.



Koraph le Magicien







Le Retour de la Cogue Noire



Cette Légende comprend les cartes
O1, O2, O3, O4, O5, O6, Q, T, Z,
la carte de l'Aldebaran, celle du Guerrier
Inconnu et les 9 cartes de la Cogue noire
(3x Proue, 3x Coque, 3x Poupe).

Avant de commencer l'apartie, veuillez à bien suivre les instructions de la check-list spécifique à cette Légende.

Les Héros se trouvaient au sommet enneigé de la Montagne des Nains, sous la froide lumière du soleil. C'était le plus haut sommet de l'île de Narkon, rebaptisée "les Terres d'Argent" après l'arrivée des Nains. De là, ils n'étaient plus très loin de la Mine du Prince Grom où ils pourraient trouver refuge et assistance. Derrière eux, la terrible Malédiction tendit pour la dernière fois ses mains osseuses dans leur direction avant de disparaître à jamais dans une violente bourrasque. La Malédiction de Varatan était rompue.

Non loin de là, dans l'ombre bleutée de la Montagne des Nains, se tenait Callem, le Capitaine de la Cogue noire, observant ses mains blêmes. Pour la première fois depuis des années, il sentait de nouveau le sang couler dans ses veines. Quand il leva les yeux, il croisa le regard familial de ses anciens camarades. Kentar, la fille de Kenvilar, Krumm, le Maître Sorcier, le puissant Thogger et Pero, son premier matelot, sentaient eux aussi que quelque chose avait changé. Roa, le Rapace de Callem, était posé sur son épaule. Il enfonça ses griffes dans la chair, mais la douleur était douce et pleine de promesses. Enfin, nous y étions. La Malédiction de Varatan était rompue.

Lisez maintenant la carte Légende O2. ➔





Le Retour de la Cogue Noire



- Placez des **Étoiles** sur les lettres **Q, T et Z**.
- Seulement si vous êtes **3 joueurs**, déterminez la position d'**1 Mineraï** avec 2 dés blancs.
- Seulement si vous êtes **4 joueurs**, déterminez la position de **2 Minerai**s avec 2 dés blancs.
- Placez un **Portail** sur la case 52.
- Placez un **Gor** sur la case 107 et un **Nerax** sur la case 113.
- Avec 2 dés blancs, déterminez la position d'un **Nerax** et celle d'un **Troll des Mers**.
- Placez un **Nerax** sur I et un **Troll des Mers** sur IV.
- Placez tous les pions **Héros** sur la case 91.

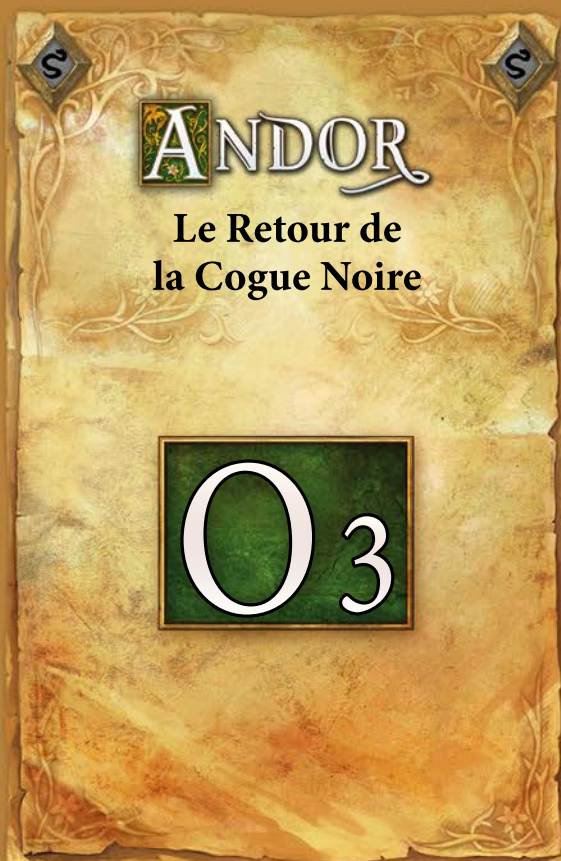
Les Héros avaient atteint la Citadelle d'Argent. Ils étaient maintenant en sécurité et le Prince Grom était ravi de les revoir.

Si vous souhaitez réduire le niveau de difficulté, placez **Merrick** et **Grenolin** sur la case 91 également. Avec Merrik à son bord, l'Aldebaran peut passer sur les cases Récif. Lorsque Grenolin se trouve sur la même case qu'un Héros qui reçoit une récompense (après avoir battu une Créature, par exemple), il obtient un Point de Prestige supplémentaire.

L'hiver était arrivé et il neigeait à gros flocons. Les Héros étaient épuisés, ils savouraient la quiétude et la chaleur de la mine des Nains d'Argent.

Chaque joueur lance un dé de Héros et reçoit autant de Points de Volonté que le résultat.

Lisez maintenant la carte Légende O3. ➔



Les Héros allaient bientôt reprendre leur route pour Andor. Le Prince Grom fit parvenir un message à ses alliés de Port-aux-Mâts. Ces derniers avaient entrepris de construire un nouvel Aldebaran pour les Héros. Mais avec l'arrivée de l'Hiver, les matériaux étaient plus rares et il en manquait encore pour terminer le navire.

Mission :

Les Héros doivent ramener des matériaux sur la case 100. 2 joueurs = 2 Rondins, 3 joueurs = 2 Rondins et 1 Minerais, 4 joueurs = 2 Rondins et 2 Minerais. Lorsque cette mission est accomplie, le pion Navire est redressé et la fiche Navire peut de nouveau être utilisée. Lisez maintenant la carte **L'Aldebaran** à haute voix.

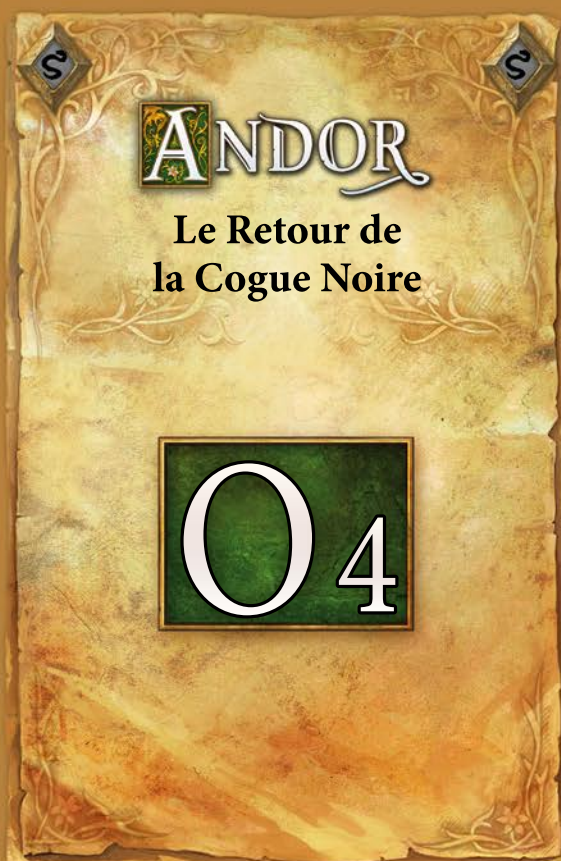
Remarque : les minerais et les rondins ne peuvent être transportés que sur la Piste des Points de Force, à gauche du cube en bois.

Exemple : Pour porter un Rondin, un Héros a besoin de 3 Points de Force.

- Placez un X rouge sur le symbole Rondin de la case 100 : cette règle n'est pas valable dans cette Légende.
- Placez un X rouge sur le symbole de la carte Vent situé sur la case du Lever du Soleil. Dans un premier temps, ce symbole n'est pas pris en compte.

Des jours paisibles s'écoulaient au sein de la Mine. Mais à l'extérieur, d'étranges rumeurs se propageaient. On racontait que des bateaux de commerce avaient été pris d'assaut et qu'à l'ouest, sur la côte de la Vallée de la Tourmente, des Tarus avaient été attaqués. À l'évidence, ce ne pouvait pas être l'œuvre des Créatures des Mers...

Lisez maintenant la carte Légende O4. ➔



...Un navire, noir comme la nuit, aurait également été aperçu. Pendant ce temps, les Héros préparaient leur départ.

Objets :

Chaque Héros commence avec 2 Points de Force. L'un d'entre eux obtient 1 Point de Force supplémentaire. Le groupe reçoit 3 Pièces d'Or, le Heaume de Varatan et le Marteau d'Orweyn. Si besoin, la fonction de ces objets est décrite à la page 6 du livret complémentaire de *Voyage vers le Nord*.

Important : leur utilisation coûte toujours 1 Point de Prestige.

Celui dont le rang est le plus élevé obtient le **Sablier d'Hadria** et un Héros au choix reçoit le **Bouclier Portefoudre**. En plus de sa fonction (également décrite à la page 6 du livret complémentaire), le Bouclier Portefoudre a un nouvel avantage dans cette Légende : il peut être utilisé afin d'éviter à tous les joueurs la perte de Points de Volonté causée par le **dé d'hiver**.

Les rumeurs se précisaient, le doute cédait peu à peu la place à l'inquiétude. La Cogue noire, le navire maudit, était soi-disant de retour ! Ces bruits n'étaient peut-être pas infondés, les Héros savaient ce qui retenait Callem et ses hommes prisonniers... La malédiction de la Cogue noire avait-elle été levée en même temps que la leur ? Étaient-ils responsables de ces nouveaux tourments ? Selon une vieille légende, les Feux éternels avaient le pouvoir de guider vers son but celui qui cherche. Les Héros pouvaient-ils s'y fier ?

Lisez maintenant la carte Légende O5. ➔



Le Retour de la Cogue Noire



Mission :

Les Héros doivent trouver les **4 Feux éternels** et les activer. Les Feux sont dissimulés sous les jetons Neige. Lorsque le premier Feu est activé, lisez la carte **Le Guerrier inconnu** à voix haute. Lors de l'activation du second, lisez la **carte Poupe** de la Cogue noire et ainsi de suite.

Remarque : les Feux éternels conservent également leur fonction première. Ainsi, lorsque le dé d'hiver est jeté, un Héros qui se trouve sur une case avec un Feu éternel gagne le nombre de Points de Force indiqué au lieu de les perdre.

En révélant les **cartes de la Cogue noire**, vous découvrirez où elle se trouve et qui est à son bord.

But de la Légende :

Avant que le Narrateur n'ait atteint la lettre Z de la Piste des légendes, les Héros doivent avoir trouvé la Cogue et vaincu son équipage. Pour ce faire, ils doivent remporter les trois combats de la Cogue. Une fois ces défis relevés, le Narrateur est directement placé sur Z.

Les Héros s'enroulèrent dans leur cape pour sortir de la Mine et affronter le froid de l'hiver. Ils avaient décidés de ne pas quitter le Nord sans avoir écarté cette terrible menace !

Le Héros dont le rang est le plus élevé commence.

Si vous jouez à cette Légende pour la première fois, lisez maintenant les informations de la carte O6. ➔



Le Retour de la Cogue Noire



Précisions : Les jetons Neige

Précisions sur les jetons Neige

Un Héros qui arrive sur une case comportant un jeton Neige **doit s'arrêter** et l'activer.

Les jetons Neige sont toujours prioritaires par rapport aux autres jetons présents sur une case.

Exemple : lorsqu'une case comporte un jeton Neige et un jeton Puits, le jeton Neige doit être activé en premier. Il se peut alors que le Héros soit déplacé en découvrant par exemple de la "Glace" sous le jeton Neige. Dans ce cas, il ne peut pas utiliser le Puits.

Si deux jetons Neige sont présents sur une même case, le jeton du dessus est activé en premier. Le second est ensuite activé, à condition que le Héros se trouve toujours sur la case.

Si un jeton Neige avec de la **Glace** est révélé sur une case d'où **aucune flèche** ne part (par exemple sur la case 107 ou sur les cases du Bois de la Vigilance), ce jeton est ignoré.

Les symboles représentés sur les jetons sont expliqués sur le **plateau Objets (Hadria)**.



ANDOR

**Le Retour de
la Cogue Noire**

Q

**Valeurs de Combat
de la Cogue noire**

*Le froid était presque insupportable.
Jetez maintenant le dé d'hiver !*

- Placez un **Gor** sur la lettre S de la Piste des Légendes. Lorsque le Narrateur atteint le S, jetez 2 dés blancs pour déterminer la position du Gor sur le plateau.
- Placez un **Nerax** sur IV et un **Arrog** sur les cases I et II.

Mais le vrai danger n'était pas là. La menace que représentaient la Cogue noire et son équipage, dont la cruauté n'avait pas de limite, était bien plus grave encore.

Lorsque vous avez découvert la position de la Cogue noire, vous pouvez l'attaquer comme si c'était une Créature. Avant un tour de combat, vous choisissez le membre de la Cogue que vous souhaitez combattre (parmi les trois cartes). Si vous obtenez une **valeur de combat supérieure à celle de la Cogue**, vous remportez le combat. En cas **d'égalité**, il ne se passe rien. Si vous obtenez une **valeur de combat inférieure à celle de la Cogue**, vous perdez le nombre de Points de Force équivalent à la différence entre les deux valeurs de combat.

Valeur de combat de la Cogue noire :

En combat, la Cogue dispose de 5 dés blancs. Les valeurs de dé identiques sont additionnées ! En fonction du nombre de joueurs, la Cogue a les Points de Force suivants :

2 joueurs = 18, 3 joueurs = 24, 4 joueurs = 30

Conseil : Mettez cette carte de côté. Lorsque vous déciderez de combattre la Cogue, vous pourrez vérifier sa valeur et l'indiquer sur la Piste des Créatures.



ANDOR

**Le Retour de
la Cogue Noire**

T

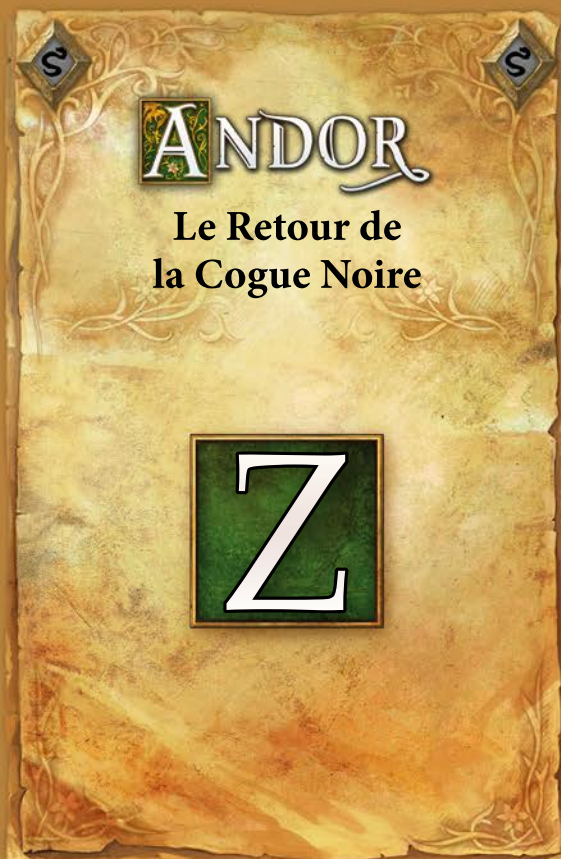
*Le froid semblait encore s'accroître.
Jetez maintenant le dé d'hiver !*

La Vallée de la Tourmente ne leur offrait ni abri, ni repos.

- Placez un X rouge sur le symbole Point de Volonté de la case 114. À partir de maintenant, vous ne disposez plus de cet avantage.
- Placez un **Troll des Mers** sur la case IV.
- Placez un **Nerax** sur la lettre U de la Piste des Légendes et un **Troll des Mers** sur le W. Lorsque le Narrateur atteint ces lettres, déterminez la position de la Créature correspondante avec 2 dés blancs.

*L'un des Héros songeait à Andor. Ils n'étaient plus très loin maintenant. Doucement, il entonna une mélodie. **Le Chant du Roi...** Quand l'avait-il entendu pour la première fois ? Là encore, dans la neige, ces quelques notes lui redonnèrent courage et volonté.*

Si Qurun n'avait pas menti (cf. Légende 10), une plus grande mission attendait encore les Héros à Andor. Mais avant cela, ils devaient arrêter la Cogue noire et mettre un terme à ses voyages meurtriers !



La Légende se termine **bien** si :

1. Le Barde a toujours au moins 1 Point de Prestige,
2. les trois combats des cartes de la Cogue noire ont été remportés.

La Cogue noire était vaincue ! L'heureuse nouvelle se répandit comme une trainée de poudre. Ainsi prenait fin un chapitre obscur de l'histoire de la Mer d'Hadria. Grâce aux Héros, le Nord vit se lever des jours meilleurs et la paix régna de nouveau dans le Royaume. Stinner, avec l'aide des Nains et des Tarus, rebâtit même l'ancien Royaume de Varatan, Klippenwacht. Il ne se proclama pas roi lui-même, mais quand des années plus tard son fils premier-né (nommé Thorn) eut atteint l'âge adulte, il fut couronné et devint le premier Roi de la Mer depuis l'époque de Varatan. Les Nains d'Argent comme les Tarus le respectèrent, lui et ses descendants, jusqu'à la fin de leurs jours.

Les Héros originaires d'Andor se remirent enfin en route.

Mais que pouvait bien les attendre à Andor ?

La Légende se termine **mal** si :
1. Le Barde n'a pas de Point de Prestige, ou
2. les trois combats des cartes de la Cogue noire n'ont pas été remportés.

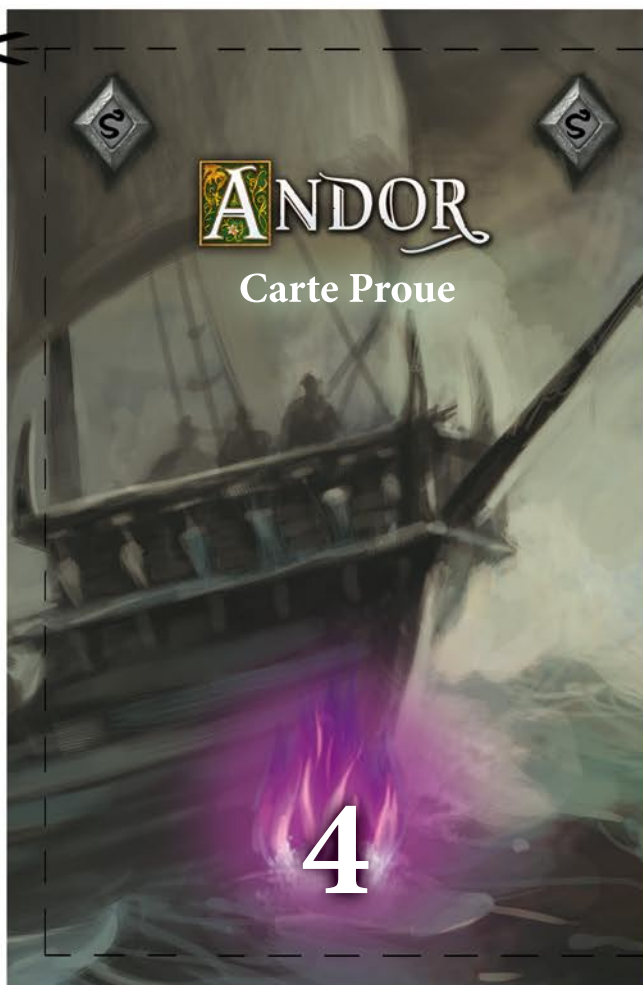


Enfin ! L'Aldebaran II était prêt ! Les Héros pouvaient de nouveau affronter les Créatures en pleine mer !

- Redressez le pion Navire.
- Retirez le X rouge de la case Lever du Soleil.
- Déposez la carte Vent de départ (avec la flèche verte) sur l'emplacement dédié à côté de la case Lever du Soleil, point noir vers le haut.

Les habitants de Port-aux-Mâts firent aux Héros un précieux cadeau.

Une Amélioration au choix vous est offerte :
préférerez-vous une Baliste à l'arrière, un second Mât, ou une Figure de Proue ?



ANDOR

Carte Proue

4



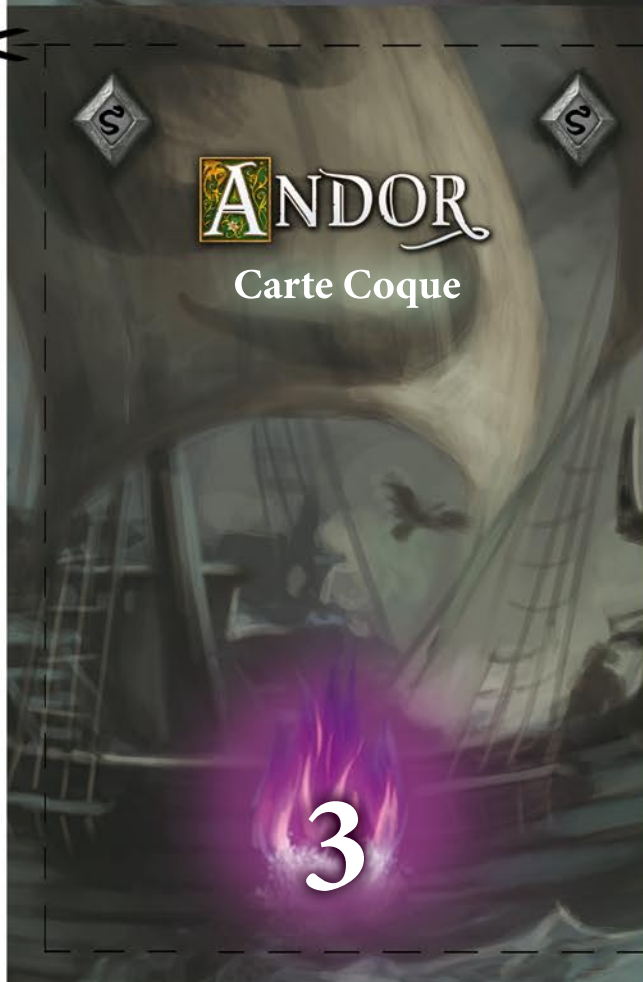
Grâce à la lumière des flammes, les Héros percevaient nettement les contours de la Cogue noire..

La Cogue noire se trouve sur la case marquée **la plus proche de Port-aux-Mâts**. Si deux cases marquées sont à égale distance, référez-vous à la carte Coque pour savoir quelle case choisir. Placez ensuite la Cogue noire à l'endroit indiqué et retirez les Étoiles des autres cases du plateau.

*À l'avant du Navire maudit, les Héros reconnurent **Krumm, le Maître Sorcier**.*

Placez maintenant le marqueur rouge sous le pion Narrateur. À chaque fois que le Narrateur se déplace d'une case, le groupe de Héros perd 4 Points de Volonté.

Important : une fois Krumm vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.



ANDOR

Carte Coque

3



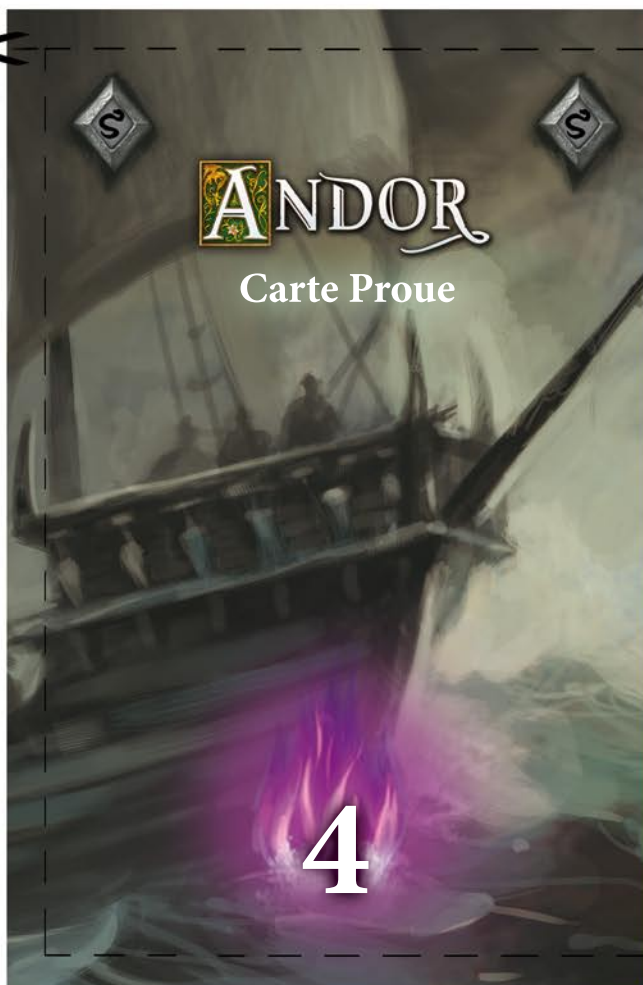
Les Héros distinguaient de plus en plus clairement la position de la Cogue noire...

La position de la Cogue ne vous sera révélée qu'avec la carte Proue. Si l'emplacement décrit sur cette dernière peut correspondre à deux cases différentes, la Cogue se trouve sur la case **la plus au Nord**.

*Les flammes trahirent la présence à bord de **Thogger, le Druide des Tarus**. Capable de s'unir avec elles, il savait comment déchaîner les forces de la nature. Des éclairs jaillirent des nuages sombres.*

Tant que Thogger n'est pas vaincu et cette carte masquée, jetez le dé rouge avant le début de chaque tour de combat contre la Cogue noire. La valeur du dé indique quelle Amélioration du navire est détruite par la foudre. L'Amélioration doit alors être retournée. Si la foudre frappe là où il n'y a pas d'Amélioration, il ne se passe rien.

Important : une fois Thogger vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante



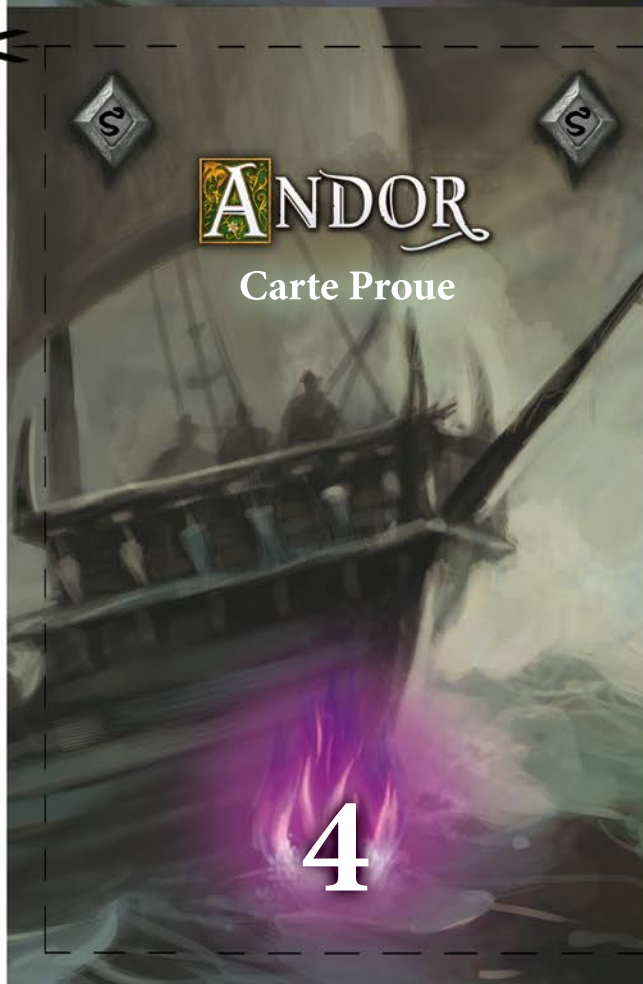

Grâce à la lumière des flammes, Héros percevaient nettement les contours de la Cogue noire...

La Cogue noire se trouve sur la case marquée **la plus proche de la Vallée de la Tourmente**. Si deux cases marquées sont à égale distance, référez-vous à la carte Coque pour savoir quelle case choisir. Placez ensuite la Cogue noire à l'endroit indiqué et retirez les Étoiles des autres cases du plateau..

*À l'avant du Navire maudit, les Héros reconnurent **Meres, le Sorcier d'Andor**. Il savait parfaitement comment les affaiblir.*

Placez maintenant le marqueur rouge sous le pion **Narrateur**. À chaque fois que le Narrateur se déplace d'une case, **un Héros du groupe perd 1 Point de Force**.

Important : une fois Meres vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante




Grâce à la lumière des flammes, Héros percevaient nettement les contours de la Cogue noire...

La Cogue noire se trouve sur la case marquée **la plus proche des Terres d'Argent**. Si deux cases marquées sont à égale distance, référez-vous à la carte Coque pour savoir quelle case choisir. Placez ensuite la Cogue noire à l'endroit indiqué et retirez les Étoiles des autres cases du plateau.

*À l'avant du Navire maudit, les Héros reconnurent **Niron, l'Éclaireur**.*

Placez maintenant le marqueur rouge sous le pion **Narrateur**. À chaque fois que le Narrateur se déplace d'une case, **le groupe de Héros perd 1 Point de Prestige**.

Important : une fois Niron vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.



ANDOR

Carte Coque

3



Les Héros distinguaient de plus en plus clairement la position de la Cogue noire...

La position de la Cogue ne vous sera révélée qu'avec la carte Proue. Si l'emplacement décrit sur cette dernière peut correspondre à deux cases différentes, la Cogue se trouve sur la case **la plus au Sud**.

*Les flammes trahirent la présence à bord d'**Orill, le Druide noir**, immobile sur le pont. Ses incantations pouvaient faire naître la souffrance et la folie dans le cœur de tout être et il avait ainsi le pouvoir de changer radicalement le cours des choses...*

Tant qu'Orill n'est pas vaincu et cette carte masquée, chaque tour de combat coûte aux Héros **2 heures au lieu d'1** sur la Piste du Temps.

Important : une fois Orill vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.



ANDOR

Carte Coque

3



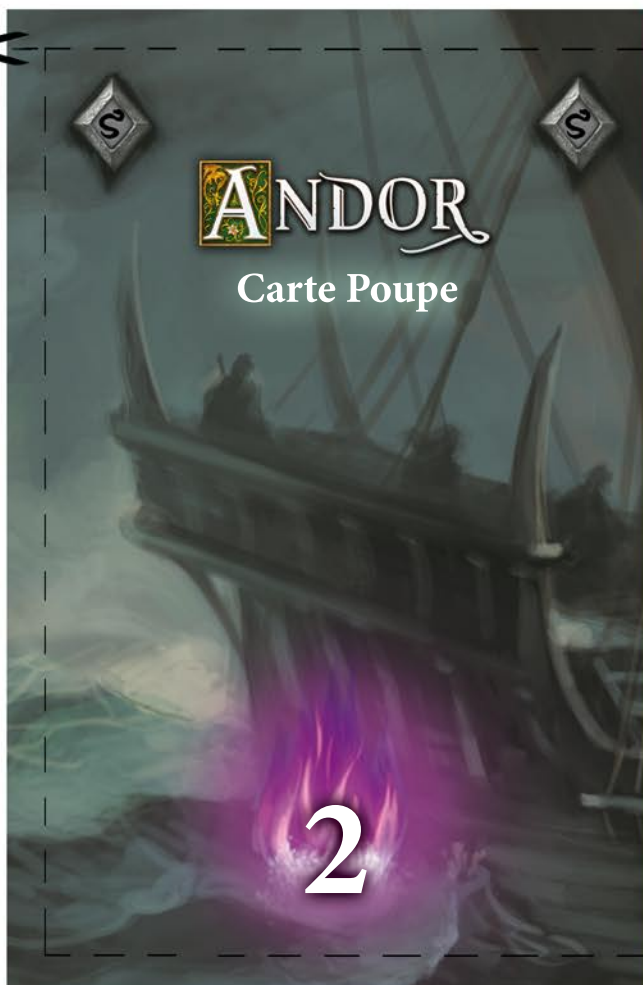
Les Héros distinguaient de plus en plus clairement la position de la Cogue noire...

La position de la Cogue ne vous sera révélée qu'avec la carte Proue. Si l'emplacement décrit sur cette dernière peut correspondre à deux cases différentes, la Cogue se trouve sur la case **la plus au Sud**.

*Les flammes trahirent la présence à bord de **Roa, le Rapace de Callem**, fermement posé sur le bastingage. Non, ce n'était pas un oiseau habituel : Roa était un redoutable pilleur...*

Tant que Roa n'est pas vaincu, jetez le dé rouge avant chaque tour de combat contre la Cogue noire. Si vous faites 1 ou 2, retirez du jeu le **Heaume de Varatan**. Si vous faites 3 ou 4, séparez-vous du **Bouclier Portefoudre**. Enfin si vous faites 5 ou 6, retirez le **Marteau d'Orweyn**. L'Objet ne peut plus être utilisé. Au début du tour de combat suivant, relancez le dé pour savoir quel nouvel Objet Roa vous a volé. Si l'Objet a déjà été retiré du jeu, il ne se passe rien.

Important : une fois Roa vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.



ANDOR

Carte Poupe

2



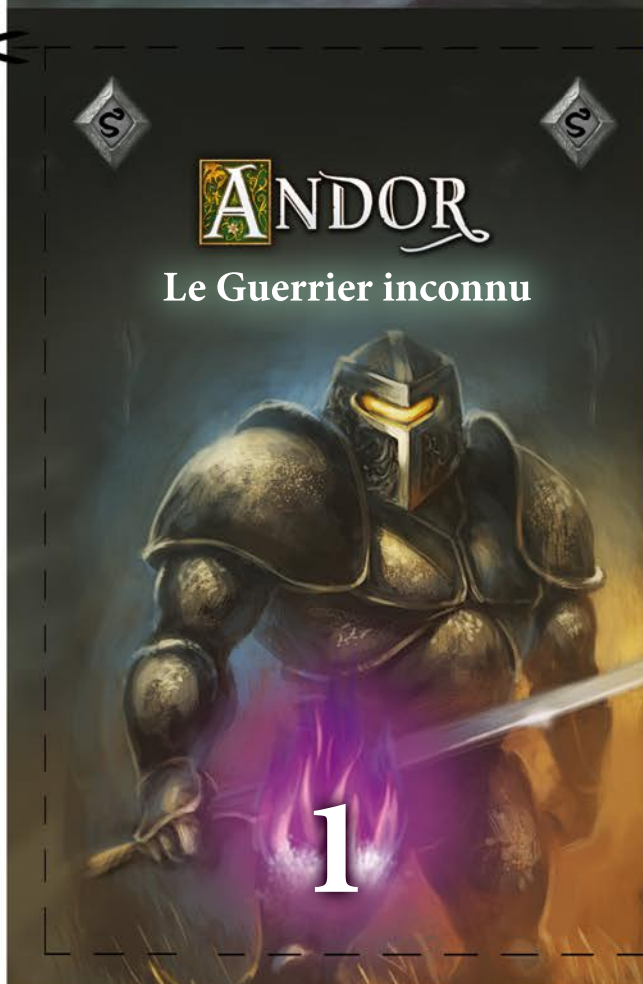
Le Feu leur donna une première idée de l'endroit où pouvait se trouver la Cogue noire...

Marquez d'une Étoile chacune des 4 cases comportant le symbole du dé noir. Vous découvrirez avec les cartes Coque et Proue où se trouve précisément la Cogue noire.

*Dans les flammes, ils entrevirent les occupants du navire. **Callem, le Renégat**, se tenait debout sur le pont. L'éclat dur de ses yeux froids trahissait son insatiable soif de vengeance.*

Tant que Callem n'est pas vaincu, la Cogue noire dispose de **6 Points de Force** supplémentaires.

Important : une fois Callem vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante



ANDOR

Le Guerrier inconnu

1

Le Guerrier inconnu sortit des flammes : il allait de nouveau se battre aux côtés des Héros !

Placez le Guerrier inconnu sur la case où le Feu éternel vient d'être révélé. Au lieu d'effectuer l'une de ses propres Actions, un Héros peut dorénavant, à son tour, commander le Guerrier inconnu.

Se déplacer : déplacer le Guerrier inconnu coûte au Héros qui le commande 1 Heure par case parcourue. Pour permettre au Guerrier inconnu d'utiliser une Barque, il doit dépenser 2 Heures sur la Piste du Temps. Le Guerrier inconnu peut se servir des Portails. Lorsqu'il se trouve sur une case comportant un Puits au Lever du Soleil, ce Puits n'est pas rafraîchi. Il peut révéler et activer des jetons Neige ou des jetons Puits. C'est le Héros qui le commande qui reçoit les récompenses (Points de Prestige, de Volonté, etc.) ou subit les pertes. Si le Guerrier inconnu active des Objets (Brindilles, par exemple), ces derniers restent sur place : il ne peut rien transporter !

Combattre : un tour de combat coûte au Héros qui commande le Guerrier inconnu 1 Heure sur la Piste du Temps. Ce dernier possède autant de Points de Force que le Héros auquel il obéit. Il dispose du nombre maximal de dés à la disposition de ce Héros (quelle que soit la valeur indiquée actuellement sur sa Piste des Points de Volonté) associé au nombre de dés maximal d'un autre Héros au choix. Les valeurs identiques sont additionnées.

IMPORTANT : le Guerrier inconnu ne peut **jamais** prendre part à un Combat de groupe.



ANDOR

Carte Poupe

2



Le Feu leur donna une première idée de l'endroit où pouvait se trouver la Cogue noire...

Marquez d'une Étoile les 6 cases avec le symbole du dé rouge. Vous découvrirez avec les cartes Coque et Proue où se trouve précisément la Cogue noire.

*Dans les flammes, ils entrevirent les occupants du navire. **Pero, le premier Matelot de Callem**, tenait la barre. Pendant longtemps sous-estimé par ses camarades, il allait maintenant leur montrer ce dont il était capable !*

Tant que Pero n'est pas vaincu et cette carte masquée, la Cogue noire dispose, **en plus** de ses 5 dés de combat blancs, de **2 dés rouges** supplémentaires. Les valeurs identiques sont additionnées.

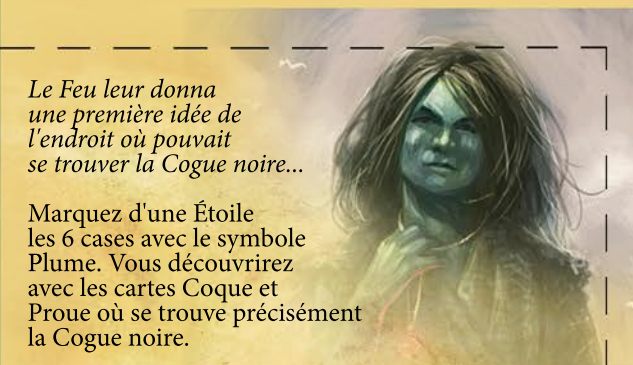
Important : une fois Pero vaincu, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.



ANDOR

Carte Poupe

2



Le Feu leur donna une première idée de l'endroit où pouvait se trouver la Cogue noire...

Marquez d'une Étoile les 6 cases avec le symbole Plume. Vous découvrirez avec les cartes Coque et Proue où se trouve précisément la Cogue noire.

*Dans les flammes, ils entrevirent les occupants du navire. **Kentar, la fille de Kenvilar**, donnait les ordres. Personne ne connaissait mieux qu'elle le pouvoir des herbes malfaisantes.*

Placez 3 Herbes Médicinales, face cachée, sur cette carte.

Tant que Kentar n'est pas vaincue et cette carte masquée, une Herbe Médicinale est révélée avant chaque tour de combat contre la Cogue noire.

Le groupe de Héros perd autant de Points de Force qu'indiqué sur le jeton. Une fois utilisées, les Herbes n'ont plus d'effet.



Important : une fois Kentar vaincue, jetez le dé rouge et déplacez la Cogue noire sur la case correspondante.

