



『アンドールの伝説 北方への旅立ち』を使用するこの外伝シナリオは、『アンドールの伝説カードゲーム：災いの島の冒険』における事件と密接にかかわる、困難な冒険を描いています。

そうです。制作陣からの感謝の意を込めた、熱心かつクリエイティブなファンに捧げる作品なのです！

それでは、アンドールの勇者たちの冒険に
数多くの楽しみがあらんことを！

追記：“北方への旅立ち”専用サウンドトラックをホームページからダウンロードし、プレイする際にBGMとして流すことで、いっそう伝説の雰囲気が増えること請け合いです！

外伝5

黒きコグ船の災来

この外伝を遊ぶには『アンドールの伝説』基本セットのみならず、大型拡張セット『北方への旅立ち』が必要です。



このPDFの最終ページには、黒きコグ船のコマと、時の魔術師キルの勇者ボードが含まれています。キルをプレイするなら、エアラ／リファルドゥスで使用していた紫色の各内容物（コマ立て、木製ディスク、木製キューブ、勇者ダイス）を流用してください。キルのコマ自身は『北方への旅立ち』に同梱されています（塔の魔術師コマとして）。

これまでのあらすじ:

アンドールの勇者たちは、救いを求める声に導かれ、遠きハドリアの地を目指した。船旅のさなか《狭霧諸島》を探検し、海の怪物や“わだつみ”たちを退け、ついには魔術師の国ハドリアへとたどり着いた。

その地で起きていた《炎》と《塔》という2つの魔術結社の争いは、クルンと呼ばれる不吉な存在によって終焉を迎えたが、クルンはアンドールに襲い掛かろうとする次なる災いを告げ、消え去った。

2つの魔術結社の争い自体は、終わるには終わったのだが、未だ和解と呼ぶには程遠い状態であり、エアラは調停のためハドリアに留まった。アンドールでの闘いの日々によって、彼女は優れた魔術師へと成長を遂げており、驚くべき能力が開花していたのだ。

海兵シュティナー、射手チャダ、そして戦士ソーンの3人は、急ぎアンドールへの帰路に就いた。船を遙か彼方へと運んでくれる《嵐の盾》の力をも駆使した。しかしその直後、彼らの乗るアルデバラン号はひどい嵐に見舞われて、針路を変える間もなく鋭い岩礁へと乗り上げてしまった。勇者たちは、呪われし島ナルコンへと漂着したのだ。

「ファラタンの怨念」の物語でも語られたように、この島には恐ろしい怪物と、黒きコグ船の乗員たちが潜んでいる。幾星霜も前にハドリア海を荒らしまわった忌まわしき船。その軍の構成員には、魔法使い、ドルイド、盗賊ばかりでなく、もっと恐ろしいものまでいた。大海王ファラタンは、《狭霧諸島》の一角にある拠点まで黒きコグ船を追い詰め、ついには呪いをかけた。その呪いに取り込まれた者は、二度と島を出ることは叶わないのだ。

一方、漂着したチャダ、ソーン、シュティナーの3人は、銀ドワーフのいる島の南方を目指して走った。

この外伝は、勇者たちが万里の山脈を越えた(すなわち『カードゲーム 災いの島の冒険』を終えた)直後より始まる。

次のページのチェックリストを読み上げ、ゲームの準備を行ってください。

外伝5「黒きコグ船の災来」チェックリスト

この外伝では〈北方篇〉のゲームボードを使用します。ただし、霧トークンの代わりに雪トークンを使用します。加えて、商品在庫ボードは〈ハドリア篇〉の面を使用します。

- 各プレイヤーは**勇者ボード1枚**を選び、対応する色の**勇者コマ**、**木製ディスク2個**、**木製キューブ1個**と**全勇者ダイス**を受け取ります。
- 各プレイヤーは、**木製ディスク1個**をゲームボードの**夜明けゾーン**に配置します。
- 各プレイヤーは勇者ボードに描かれた、**攻撃力表示欄の「1」**の位置に**木製キューブ**を、そして**意志力表示欄の「7」**の位置に**木製ディスク1個**を配置します。
- 船体ボード**を準備します。各艦装タイルは、金貨アイコンが描かれた面を上にして、船体ボードの対応する位置にはめこみます。
- 黒い木製キューブ2個**を共同攻撃トラックの「0」の位置に配置します。
- 全怪物コマ**をゲームボード付近に置いておきます。
- 青緑の冰雪ダイス**、**赤い怪物ダイス2個**、**白い海妖ダイス5個**、**白い木製キューブ**（攻撃力）、**白い木製ディスク**（意志力）を、怪物表示欄の付近に置いておきます。
- 風勢カードをシャッフルします。最初の風勢カードを、その山の一番上に配置し、これを「風勢の山札」と呼びます。この**風勢の山札**は、この外伝開始時にはまだ使用しないので、**ゲームボード付近に置いておきます**。
- 吟遊詩人コマ**を、**荣誉トラックの「10」**の位置に配置します。
- 井戸トークン3個を、ゲームボードにある六角形の井戸スペースに、色付きの面を上にして1個ずつ配置します。
- この外伝では、霧トークンの代わりに雪トークンを使用します。ゲームボードの**各陸地マス**に雪トークンを裏向きで1枚ずつ配置します。ただし、**91番**、**100番**、**114番**の各マスは**置かずに空けておきます**。さらに（ゲームボード左上の）〈白銀の国〉と、（ゲームボード右の）〈嵐の谷〉の各マスに、**2枚目の雪トークン**を1枚ずつ、既に置かれた雪トークンの上に重ねて配置します。

注意：このときも、91番と114番のマスは雪トークンを置かずに空けておきます。

- 魔女薬と望遠鏡を除いた全物品を、**商品在庫ボード**（〈ハドリア編〉の面）に配置します。
- すべての金貨トークン、禁止マーカー、薬草をゲームボード付近に置いておきます。通常のプレイと異なり、**薬草**を配置するために**ダイスを振ることはありません**。
- 鉄鉱2個**、**全永劫の火炎コマ**、**全次元扉**と**赤いリング・マーカー**をゲームボード付近に置きます。
- ハドリアの砂時計**、**ファラタンの力兜**、**オルヴァインの剛鉄槌**と〈嵐の盾〉をゲームボード付近に置いておきます。
- 白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に**100**を足した数のマスに**貝殻1個**を裏向きで配置します。これを4回繰り返します。
- 木材2個**を**59番**のマスに配置します。
- メリック**、**グレノリン**、**無名の剣士**、**魔術師コラフ**の各コマをゲームボード付近に置いておきます。
- 木製の船コマ**（アルデバラン号）を**100番**のマスに隣接する棧橋に寝かせて配置します。
- 黒きコグ船コマ**を、ゲームボード付近に置いておきます。
- 語り手コマ**を、**物語トラックの「0」**のマスに配置します。
- この外伝の物語カードをアルファベットと数字の順に並べます。
- アルデバラン号**の物語カードをゲームボード付近に置いておきます。
- 船尾・船体・船首**の物語カードから、各3枚のうち1枚ずつをランダムに抜き出し、黒きコグ船の絵がつながるようにゲームボード付近に並べ、さらにその左側に**無名の剣士**の物語カードを配置します。余った船尾・船体・船首の物語カードはゲームから取り除きます。最後に**永劫の火炎コマ**を、これらの物語カードの上に1個ずつ配置します。



魔術師コラフ





この外伝は次の20枚のカードで構成されています:
O1、O2、O3、O4、O5、O6、Q、T、Z、アルデバラン号、無名の剣士、黒きコグ船9枚(船尾3枚、船体3枚、船首3枚)。



まずは、この外伝のチェックリストにしたがってゲームの準備を行ってください。

勇者たちは冴え冴えとした日の光を浴びながら、雪に覆われた白銀山脈の頂に立った。ここはナルコン(あるいは銀ドワーフの入植後は《白銀の国》)と呼ばれる島でも、最高峰だった。ここまで来れば、グローム侯の座す安全な白銀の城窟まで、そう遠くはない。振り返ると、骨のような手を伸ばして迫り来る恐るべき怨霊の姿があったが、その刹那、一陣の疾風が吹き寄せ、その怨霊を永遠に葬り去った。

ファラタンの叫びは、ここに打ち砕かれたのだ。

そこから少し離れたところ。黒きコグ船の船長キャレムが、白銀山脈が作り出す青黒い影の中に立ち、わずかに輝きを帯びる自らの両手を見つめていた。幾星霜もの末、ようやくその体じゅう、力強く血が巡りはじめたことを実感した。見渡せば、旧知の戦友たちと次々と目が合った。ケンフィラーの娘ケンタール、呪薬師ケルム、タル族のトッガー、そして最初の戦友ベロー。彼らも全員、その身に起きた変化を感じ取っていた。猛々しい愛鳥ロアが肩に舞い降り、その爪が肉に食いこんだが、それは心地よい痛みであり、生を実感させるものだった。ついにすべては決着した。

ファラタンの叫びは、ここに打ち砕かれたのだ。

続けて「O2」カードを大きな声で朗読してください。



- ・物語トラックの「Q」、「T」、「Z」の各マスに、星マーカーを1個ずつ配置します
- ・3人プレイなら、白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に100を足した数のマスに鉄鉱トークン1個を配置します。
- ・4人プレイなら、白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に100を足した数のマスに鉄鉱トークン2個を配置します。
- ・52番のマスに次元扉トークン1個を配置します。
- ・107番のマスにゴル1体を、113番のマスにネラクス1体を配置します。
- ・白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に100を足した数のマスに、ネラクス1体を配置します。同様に、海トロール1体を配置します。
- ・「I」のマスにネラクス1体を、「IV」のマスに海トロール1体を配置します。
- ・91番のマスに、全勇者コマを配置します。

勇者たちは《白銀の城窟》に到達した。銀ドワーフたちは無事な様子だった。グローム侯は勇者たちとの再会を喜び、謁見の間へと招き入れた。

この時点に限り、物語の難易度を下げることができます。望むなら、メリックとグレンリンのコマを勇者と一緒に91番のマスに配置して構いません。メリックを連れて船で移動する際、岩礁マスに留まったり通過したりすることができます。グレンリンを連れている勇者は、(例えば怪物を倒した場合など)報酬を獲得する際に、追加で+1米嘗を獲得します。

季節は既に冬。あたりは大雪に見舞われていた。勇者たちはみな疲れきっていたが、堂々たる《白銀の城窟》の援助と暖かさを満喫した。

各勇者は勇者ダイス1個を振り、出目の数だけ自分の意志力を回復させます。

続けて「O3」カードを大きな声で朗読してください。





勇者たちは、急ぎアンドールへの帰還を切望した。そこでグローム侯は、ヴェルフトハイムの盟友へと伝令を送った。彼らは勇者たちのために、新アルデバラン号の建造を開始していたのだ。とはいえ暮る冬の寒さの中、資材は不足していた。

任務：100番のマスに、下記の資材を届けること。

2人プレイ=木材2個

3人プレイ=木材2個と鉄鉱1個

4人プレイ=木材2個と鉄鉱2個。

この任務を達成したら、船コマを立ててください。その後で「アルデバラン号」の物語カードを、大きな声で朗読してください。以降、勇者たちは船体ボードへ乗りこむことができるようになります。

注意：木材と鉄鉱を運ぶには、勇者ボード上の攻撃力トラックで、攻撃力マーカーより左の空きマスに配置する必要があります。

例：木材を運ぶのであれば、勇者の攻撃力は3以上必要です。

・赤い「X」の形をした禁止マーカーを、100番のマス of 木材アイコン上に配置します。この外伝では、木材をそこへ運んでも報酬を獲得することはありません。

・赤い「X」の形をした禁止マーカーを、夜明けゾーン of 風勢アイコン上に配置します。この外伝の開始時点では、まだ風勢の処理を行いません。

平穏な日々が過ぎ去る一方、洞窟の外では奇妙な噂が広まり始めた。商船が何隻か襲撃を受け、〈嵐の谷〉の西岸でタル族が襲われる事件があったが、それはどうも海の怪物の仕業ではないようなのだ……

続けて「O4」カードを大きな声で朗読してください。



その襲撃の前後、夜の闇のごとく黒い船が目撃されていた。

勇者たちは、急ぎ旅立ちの準備を済ませた。

装備：

各勇者は、攻撃力を「2」にします。さらにパーティは、1攻撃力、3ゴールド、ファラタンの力兜、オルヴァインの剛鉄槌を獲得します（物品の効果は『北方への旅立ち』参照用ルールブック6ページを参照）。

重要：ファラタンの力兜やオルヴァインの剛鉄槌は、使用するたび榮譽を1失います。

最もランクの高い勇者はハドリアの砂時計を獲得し、いずれかの勇者ひとりには〈嵐の盾〉を獲得します（物品の効果は『北方への旅立ち』参照用ルールブック6ページを参照）。加えて〈嵐の盾〉には、この外伝ではさらに次の能力が付与されます：

〈嵐の盾〉を使用すると、氷雪ダイスの効果による意志力の減少を無効にすることができます。

噂の内容は、日に日に確かなものとなっていた。かの呪われし黒きコグ船が、戻ってきたというのだ！ 勇者たちは、それが単なる噂以上のものであることを予感していた。キャレムとその配下か、呪いの虜囚となっていたことを思い出したからだ。

かの乗組員たちが、あの呪いから解放されたというのか？ だとするなら自分たちは、この悪の再来と決着をつけることができるだろうか？ とある古い伝承によると、永劫の炎焔には、迷える魂を目的地まで導く力があるという。果たしてこの言い伝えは、当てになるのだろうか？

続けて「O5」カードを大きな声で朗読してください。





任務：雪中から、4つの永劫の火災すべてを発見すること。

永劫の火災は、いずれかの雪トークンの裏面に隠されています。雪トークンを公開し、それが1つ目の永劫の火災であるならば、即座に「無名の剣士」の物語カードを読み上げます。同様に2つ目の永劫の火災を発見したら「船尾」の物語カード、次は「船体」、最後は「船首」という具合に読み上げていきます。

注意：永劫の火災は、通常の効果も併せ持ちます。すなわち、永劫の火災のあるマスにいる勇者は、氷雪ダイスによって意志力を失うのではなく、代わりに意志力を回復させるといったことです。

黒きコグ船を構成する物語カードを公開することで、勇者は黒きコグ船の位置を把握し、さらに誰が乗船しているのかを知ることができます。

伝説の終了条件：

語り手コマが「Z」に到達する前に、黒きコグ船を見つけ出し、撃破すること。そのためには、黒きコグ船を構成する3枚の物語カードすべてを攻略する必要があります。これを達成したら即座に、語り手コマを「Z」の位置に進めます。

勇者たちは外套を羽織り、洞窟から、突き刺すように寒い外の世界へと飛び出した。この北方の地に、黒きコグ船を野放ししておくわけにはいかない！

最もランクの高い勇者から始めます。

この外伝を初めてプレイする場合には、続けて「O6」カードの雪トークンについての項目を読み上げてください。



雪トークンについて

雪トークンのあるマスに進入した勇者は、必ずそのマスに留まり、効果を解決しなくてはなりません。

雪トークンは、たとえ他のトークン類があったとしても、必ず最初に解決しなくてはなりません。

例：雪トークンと井戸トークンが同じマスに存在する場合、まず雪トークンの効果を解決します。公開した内容が「氷床」であったなら、勇者は矢印にしたがって1マス移動してしまうため、井戸を使用することはできません。

雪トークンが2個配置されているマスに勇者が進入した場合、まず上の雪トークンだけを解決します。その後、勇者が同じマスに留まっているのであれば、もう1個の雪トークンの効果を解決します。

矢印によって移動する先のないマス（例えば 107 番の〈廃都〉のマスや〈見張りの森〉の各マス）で「氷床」が公開された場合、その効果を無視します。

雪トークンに描かれているアイコンの各効果については、商品在庫ボード〈ハドリア篇〉を参照してください。



寒さは、耐えがたいほど過酷なものだった。

即座に青緑の氷雪ダイスを振り、その効果を適用します。

- 物語トラックの「S」の位置にゴル1体を配置します。語り手コマが「S」の位置に到達したら、白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に100を足した数のマスに、そのゴルを配置します。
- IVのマスにネラクス1体を、IとIIのマスにアログ1体ずつを配置します。

しかし真の脅威は、寒さではなく黒きコグ船であった。その乗組員は、残酷で粗野な者ばかりなのだから。

勇者たちが黒きコグ船の位置を突き止めているのであれば、それに対して、怪物と同じように戦闘を仕掛けることができます。3枚のコグ船のカードのうち、どのカードと戦闘するかを選んでください。そのカードの戦闘力を上回ることができれば、撃破することができます。

互いの戦闘力が同じであった場合は撃破することができません。

そのカードの戦闘力を下回った場合、勇者は戦闘力の差と同じぶんだけ意志力を失います。

黒きコグ船の戦闘力:

黒きコグ船は戦闘中、白い海妖ダイス5個を使用します。同じ値の出目は合算されます。

黒きコグ船の攻撃力 (プレイ人数によって変化): 2人=18、3人=24、4人=30

ヒント: この物語カードを手近に置いておけば、後で黒きコグ船との戦闘になった際に数値を参照でき、怪物表示欄を確認する必要がなくなります。



寒さはだんだんと厳しさを増しているようだった。

即座に青緑の氷雪ダイスを振り、その効果を適用します。

嵐の谷は、勇者たちを援助できるような状況ではなかった。

- 114番のマスに描かれた意志力アイコンの上に、赤い「X」のかたちの禁止マーカーを配置します。以降、このアイコンは使用することができなくなります。
- IVのマスに海トロール1体を配置します。
- 物語トラックの「U」の位置にネラクス1体を、「W」の位置に海トロール1体を配置します。語り手コマがそれぞれの位置に到達したら、白い海妖ダイス2個を振り、出目の合計に100を足した数のマスに対応する怪物を配置します。

勇者のひとりが、アンドールに思いを馳せた。かの地はもう近い。その勇者はかすかに旋律を口ずさんだ。そう、それは《王の歌》だった。ああ、あの歌を初めて耳にしてから、どれだけの時が流れただろうか。彼らにとってそれは今も尚、勇気の源であった。

クルンがいまわの際に残した呪いの言葉によれば(伝説10)、アンドールの地では、さらなる大任が待ち受けているはずだ。しかし今はまず黒きコグ船の進軍を阻止し、その長旅の最終章を締めくくらずにはならない!



この伝説を完遂する条件:

1. 栄誉が0になっておらず……
2. 3枚の黒きコグ船の物語カードすべてが撃破されている。

黒きコグ船は、ついに海の藻屑となった! この吉報は瞬く間に広まった。こうしてハドリア海の負の物語は幕を閉じ、穏やかな時代が訪れた。キッルやシュティナーといった勇者たちは、この平和な時代に大きく貢献した。やがてファラタンの末裔は古き海王国の復興を目指し、銀ドワーフとタル族の協力のもと、まずはクリッペンヴァートを再建した。彼自身は王と称することはなかったが、(ゾーンと名付けられた)その長子が男盛りに達すると、ファラタン以来空位となっていた栄えある海王の座についた。タル族も銀ドワーフも、彼とその子孫たちを大いに称えたという。

それは後の話。今や勇者たちは、本来の目的地であったアンドールへと向かった。

かの地では一体どんな運命が待ち受けているのだろうか?

この伝説に敗北する条件:

1. 栄誉が0になるか……
2. 3枚の黒きコグ船の物語カードのうち1枚でも撃破されているものがある。

ついにアルデバラン二世号が完成した! 勇者たちは、再び海上で怪物と戦う力を得たのだ!

- ・横倒しだった船コマを立てます。
- ・夜明けゾーンから禁止マーカーを取り除きます。
- ・最初の風勢(緑色の矢印)を、夜明けゾーンの左側にある風勢のスペースに、黒いドット(点)が上になるように配置します。

ヴェルフトハイムの人々は、勇者たちに高価な贈り物を提供した。

プレイヤーで相談し、いずれかの艦装タイル(バリスタ、第二マスト、衝角)からひとつを選びます。コストを支払うことなく、選んだ艦装を施すことができます。

アンドールの
伝説
ANDOR
船首

4



今や炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船は明瞭に存在している……

黒きコグ船は、目印のあるマスのうち最もヴェルフトハイム(100)に近いマスに停泊しています。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち北側と南側のどちらであるかの指示は、船体カードに示されています。該当するマスに、黒きコグ船のコマを配置し、ゲームボード上に配置された全星マーカーを取り除きます。

呪われた船の船首には、呪葉師クルムの姿が確認できる。

赤いリング・マーカーを語り手コマにはめこみます。語り手コマが物語トラック上を前進するたび、パーティは合計で意志力を4失います(自由に分割してください)。

重要: このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。

アンドールの
伝説
ANDOR
船体

3



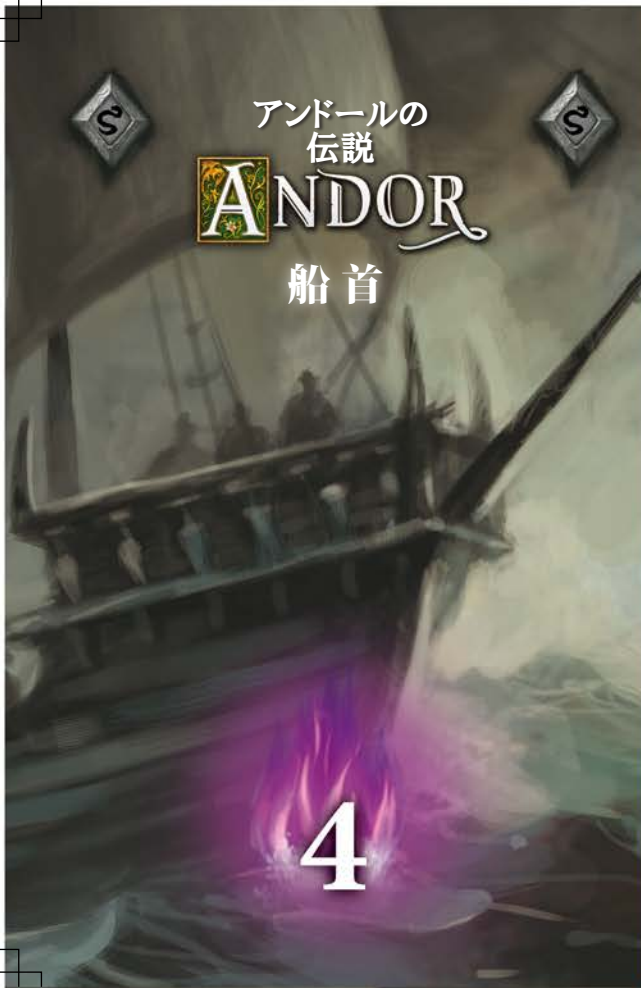
炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船の周囲の光景が、よりはっきりと見え始めた……

黒きコグ船の実際の停泊地は、船首のカードが公開されて初めて判明します。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち北側にコグ船が存在します。

炎はさらに、タル族のドルイド・トッガーが乗り込んでいることを示した。自然の力を操る彼は、嵐をも引き起こすことができる! 黒々とした暗雲に雷光が走る。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、戦闘ラウンドの開始時に、黒きコグ船は赤い怪物ダイス1個を振ります。出目に対応する艦装は、落雷によって破壊されて裏向きとなり、使用不能となります。既に使用不能になっている艦装の目が出た場合、何も起こりません。

重要: このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



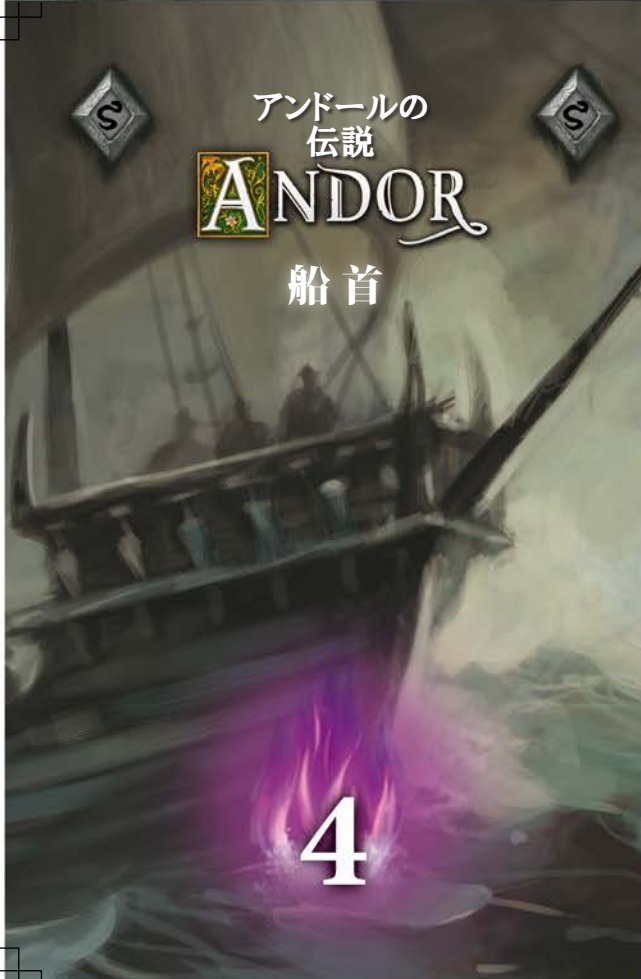
今や炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船は明瞭に存在している……

黒きコグ船は、目印のあるマスのうち最も〈嵐の谷〉(114)に近いマスに停泊しています。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち北側と南側のどちらであるかの指示は船体カードに示されています。該当するマスに、黒きコグ船のコマを配置し、ゲームボード上に配置された全星マーカーを取り除きます。

呪われた船の船首には、アンドールよりの魔術師メレスがいるのが確認できる。彼は勇者たちを弱体化させる方法を知っていた。

赤いリング・マーカーを語り手コマにはめこみます。語り手コマが物語トラック上を前進するたび、パーティは攻撃力を1失います(誰が失うか相談して決めてください)。

重要: このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



今や炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船は明瞭に存在している……

黒きコグ船は、目印のあるマスのうち最も〈白銀の国〉(91)に近いマスに停泊しています。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち北側と南側のどちらであるかの指示は船体カードに示されています。該当するマスに、黒きコグ船のコマを配置し、ゲームボード上に配置された全星マーカーを取り除きます。

呪われた船の船首には、斥候ニロンがいるのが確認できる。

赤いリング・マーカーを語り手コマにはめこみます。語り手コマが物語トラック上を前進するたび、パーティは荣誉を1失います。

重要: このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。

アンドールの
伝説
ANDOR
船体

3

アンドールの
伝説
ANDOR
船体

3



炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船の周囲の光景が、よりはっきりと見え始めた……

黒きコグ船の実際の停泊地は、船首のカードが公開されて初めて判明します。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち南側にコグ船が存在します。

炎はさらに、黒の吟遊詩人オッリルが、甲板上で身じろぎもせずにいることを示した。彼の奏でる旋律は、聞く者の心に狂気と悲しみの種を撒き、物事の流れを変える力があった。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、勇者は各戦闘ラウンドにおいて、1時間ではなく2時間消費します。

重要：このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



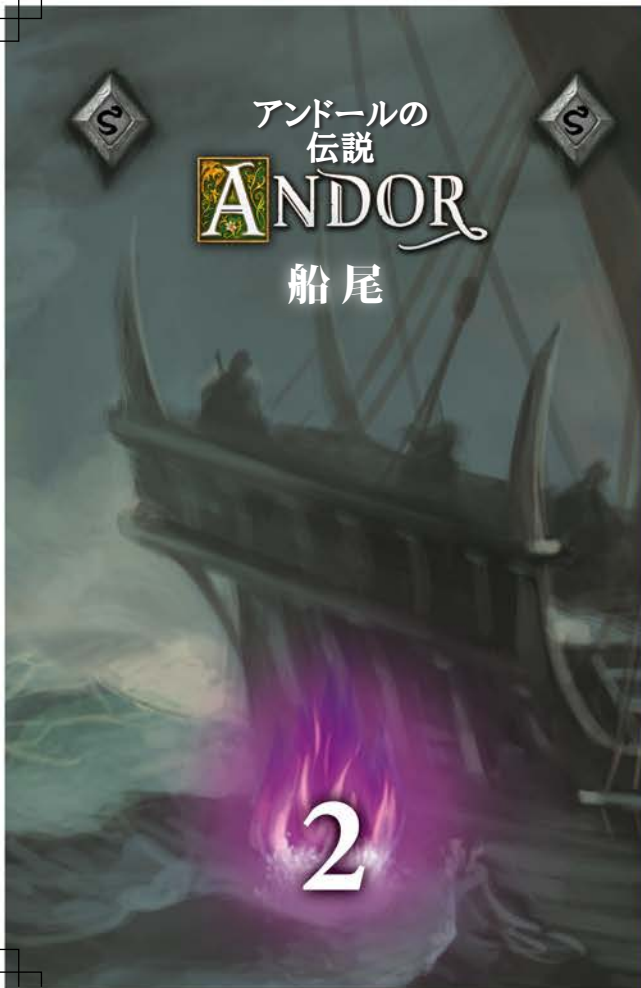
炎の揺らめきのなかで、黒きコグ船の周囲の光景が、よりはっきりと見え始めた……

黒きコグ船の実際の停泊地は、船首のカードが公開されて初めて判明します。条件に合致するマスが2つある場合、そのうち南側にコグ船が存在します。

炎はさらに、キャレムの猛禽ロアが、甲板の手すりに停まっていることを示した。単なる鳥獣とは一線を画す、凶鳥とでも呼ぶべき存在だった。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、戦闘ラウンドの開始時に黒きコグ船は赤い怪物ダイス1個を振り、出目によって次の物品をゲームから取り除きます：1～2＝ファタンの力兜、3～4＝嵐の盾、5～6＝オルヴァインの剛鉄槌。ゲームから取り除かれた物品は、その伝説ではもう使用することはできません。続けて戦闘するのなら、次の戦闘ラウンドの開始時、再び同様に処理します。すでに取り除かれている物品の目が出た場合、何も起きません。

重要：このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



アンドールの
伝説
ANDOR
船尾

2



アンドールの
伝説
ANDOR
無名の剣士

1



炎の揺らめきのなかに、黒きコグ船の姿が、おぼろげながら浮かび上がる……

ゲームボード上の、黒いダイスが描かれたマスすべてに星マーカーを1個ずつ配置します。これらのうちいずれかに黒きコグ船が停泊していますが、実際の位置は、船体と船尾のカードを公開することで明らかになります。

炎はさらに、乗組員についての情報を明かした。叛逆者キャレムが、冷たい瞳の中に復讐への渴望を淀ませながら、甲板に立っている。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、黒きコグ船の攻撃力は追加で+6となる。

重要：このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。

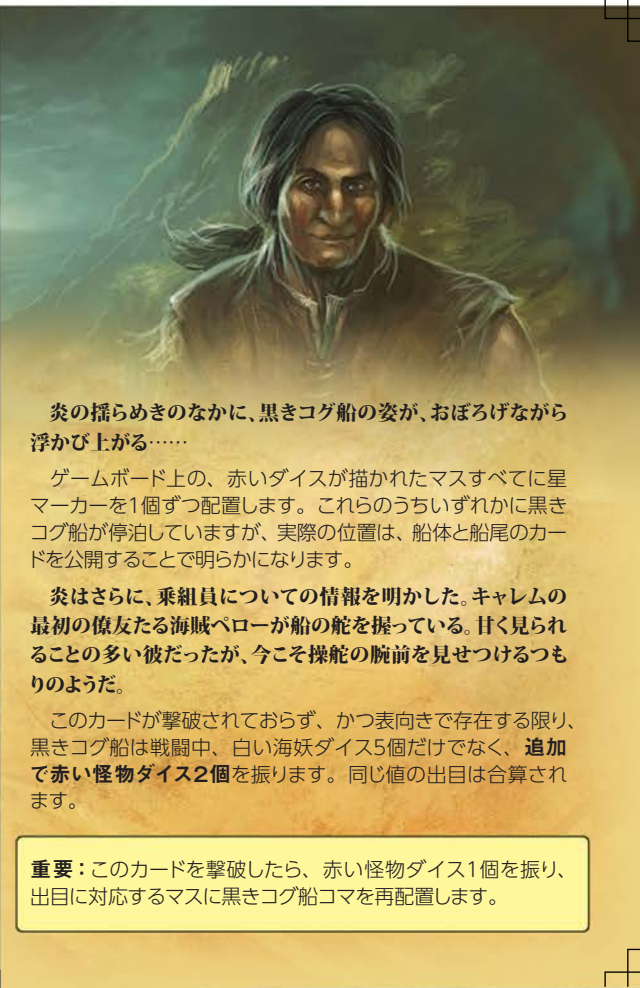
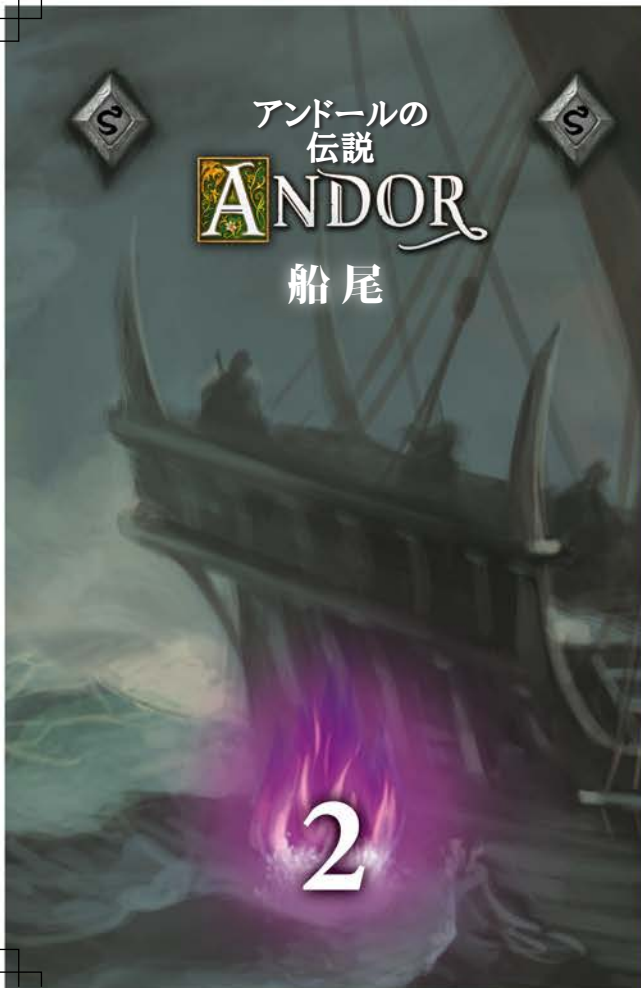
無名の剣士が炎の中から現れた。再び手を貸してくれるようだ！

無名の剣士のコマを、今発見した永劫の火炎コマのあるマスに配置します。手番の勇者は、通常のアクションを行う代わりに、無名の剣士に次のアクションのうちいずれかを実行させることができます。

移動：手番の勇者が、1マスにつき1時間消費することで、無名の剣士を移動させることができます。2時間消費すれば、連絡船を使うこともできます。また、次元扉も使用できます。夜明けにおける井戸の解決時、同じマスに無名の剣士がいても、井戸は回復します。無名の剣士は、雪トーンや井戸トーンを裏返し、効果を解決することができます。無名の剣士が獲得する報酬（栄誉、意志力など）や、受ける被害（意志力の減少など）は、無名の剣士を行動させている勇者に適用されます。物品（薪など）を発見した場合、彼がいるマスに置いたままにしておきます。彼はいかなる物をも所持することはありません！

戦闘：手番の勇者が、1戦闘ラウンドにつき1時間消費することで、無名の剣士に戦闘をさせることができます。無名の剣士の攻撃力は、彼を操作する勇者の攻撃力と同じです。無名の剣士は、操作している勇者の全勇者ダイスだけでなく、さらにいずれかもう1人の勇者1人を選んで、その全勇者ダイスも一緒に振ります（各勇者の意志力が低下していたとしても、常に最大の個数を振ります）。同じ値の出目は合算されます。

重要：無名の剣士は「共同攻撃」を行うことはできません。



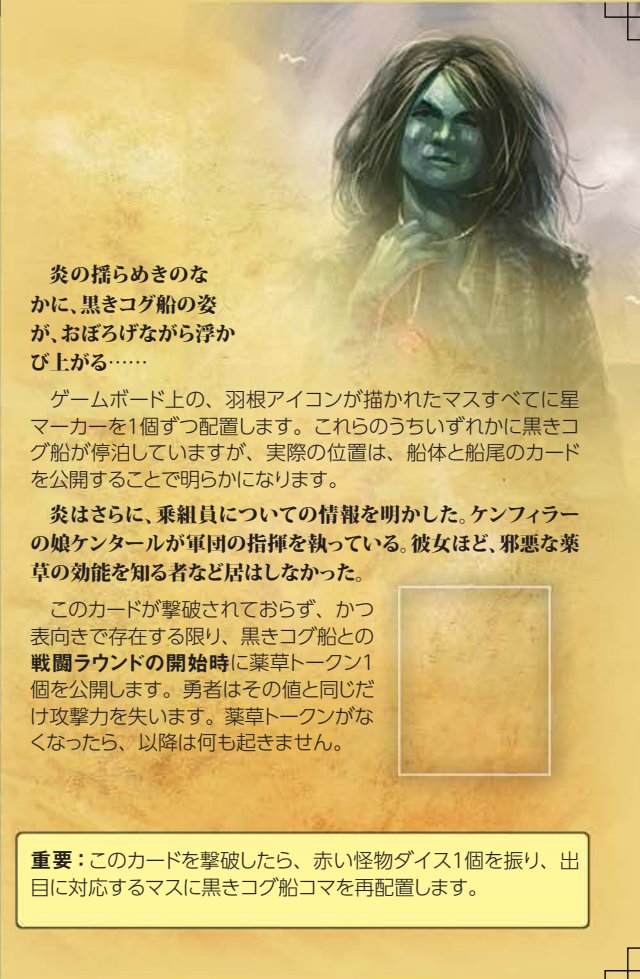
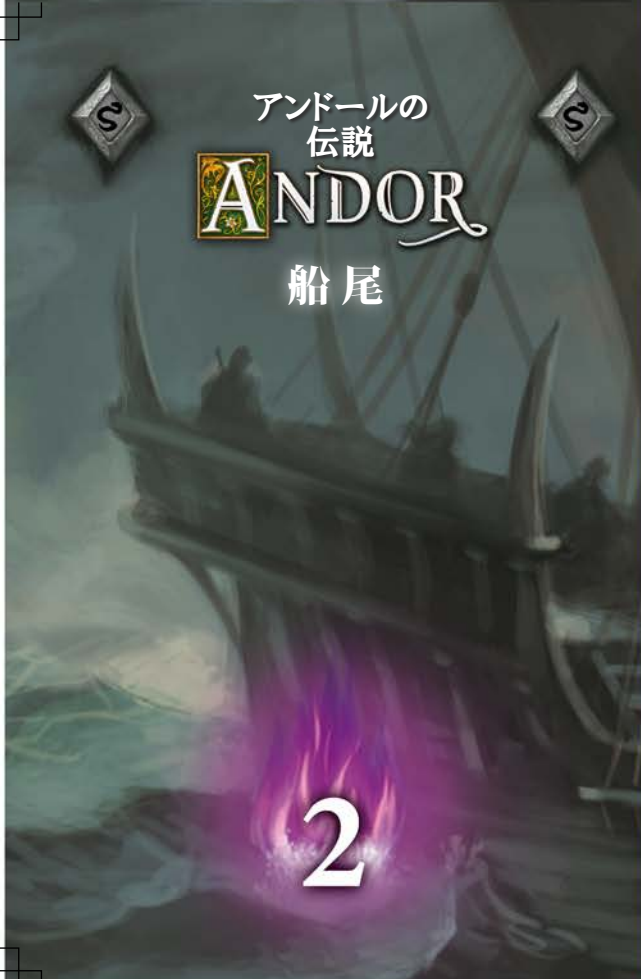
炎の揺らめきのなかに、黒きコグ船の姿が、おぼろげながら浮かび上がる……

ゲームボード上の、赤いダイスが描かれたマスすべてに星マーカーを1個ずつ配置します。これらのうちいずれかに黒きコグ船が停泊していますが、実際の位置は、船体と船尾のカードを公開することで明らかになります。

炎はさらに、乗組員についての情報を明かした。キャレムの最初の僚友たる海賊ベローが船の舵を握っている。甘く見られることの多い彼だったが、今こそ操舵の腕前を見せつけるつもりようだ。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、黒きコグ船は戦闘中、白い海妖ダイス5個だけでなく、**追加で赤い怪物ダイス2個**を振ります。同じ値の出目は合算されます。

重要：このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



炎の揺らめきのなかに、黒きコグ船の姿が、おぼろげながら浮かび上がる……

ゲームボード上の、羽根アイコンが描かれたマスすべてに星マーカーを1個ずつ配置します。これらのうちいずれかに黒きコグ船が停泊していますが、実際の位置は、船体と船尾のカードを公開することで明らかになります。

炎はさらに、乗組員についての情報を明かした。ケンフィラーの娘ケンタールが軍団の指揮を執っている。彼女ほど、邪悪な薬草の効能を知る者など居はしなかった。

このカードが撃破されておらず、かつ表向きで存在する限り、黒きコグ船との**戦闘ラウンドの開始時**に薬草トークン1個を公開します。勇者はその値と同じだけ攻撃力を失います。薬草トークンがなくなったら、以降は何も起きません。



重要：このカードを撃破したら、赤い怪物ダイス1個を振り、出目に対応するマスに黒きコグ船コマを再配置します。



この財布ゾーンには保有する金貨や宝石をいくつでも配置してよい

攻撃力

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

意志力

0 1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17

キツル
時の魔術師
ラック 60

能力:伝説開始時、魔術師コラフのコマを時間トラックの「4」の位置に配置します。キツルの意志力が10以上なら、戦闘時、自分の勇者ダイスの出目に、自分の時間マーカーの位置と、コラフの位置(4)との差だけ、数値を追加できます。
例:時間マーカーが「9」の位置にある=出目+5



時の魔術師キツルのコマは「北方への旅立ち」に同梱されています。

黒きコグ船

