

13

アンドールの  
伝説

13

ANDOR

伝説

13

アンドール義勇軍

e3

この全ての光景を、遙かなる峰より眺める存在がいた。白骨王だ。アンドール義勇軍が宿营地より出立するのを確認すると、その両眼は赤々と燃え上がった。少し前に受けた屈辱を忘れてはいない。報復のために、日々着々と力を蓄えていた。原初のトロールが目覚めた今こそ好機。ためらうことなく手を振りあげ、朽ちた骸骨どもを再生する。逃げられるものなら逃げてみるがよい。

- 進軍タイル8枚を裏向きでよく混ぜ、時間トラックの「4」のマスに、進軍タイルの山として配置します。
- **白い死霊ダイス**を1個振り、出目に**201**を加えたマスに骸骨剣士を1体配置します。これを骸骨戦士が場に**3体**になるまで繰り返します。

**例：**出目が3なら  $204 + 3 = 204$  のマスに配置します。

- 原初のトロールと骸骨剣士は、同じマスにいても互いに何の影響も与え合いません。
- 骸骨剣士は、宿营地や馬車を無視して、勇者たちの方向に向かって移動します。それでも宿营地や馬車のあるマスに侵入してしまったら、他の怪物と同じように、骸骨剣士1体につき1枚の黄金の盾の上に配置してください。

**注意：**移動や攻撃力など、骸骨剣士のルールに関して詳しくは、参照用ルールブックをご覧ください。