

アンドールの伝説
ANDOR
外伝
1
魔鉱を解き放て

A1

この伝説は次の12枚のカードで構成されています：
A1、A2、A3、A4、B、F、N、ファルクルの隠れ家3枚、
魔鉱の仕掛け2枚

まず一般準備カードにしたがいますが、ゲームボードは地上ではなく裏の地下の面を使用します。追加で次のものをゲームボード付近に用意します：

コマ：魔女、盾ドワーフ、トロール5体、ヴァルドラク2体

トークン：毒、落石8個、宝石11個、文書6個から裏で1個ランダム選択、薬草3個、ルーン石6個から裏で5個ランダム選択

タイトル：「N」を緑の面を表にして物語トラック上の「N」のマ스에配置。怪物出現15枚

イベント・カード：白銀11枚（黄金と交換）、湖畔10枚

重要：怪物出現タイトルのうち「48番のマ스에スクラル。50番のマ스에2ゴールド」および「21番のマ스에ゴル。23番のマ스에トロール」の2枚をゲームの箱にしまします。残りを裏のままよく混ぜ合わせます。

ゲームボード上の緑の宝石アイコンがあるうち、0、2、3、4番のマスを除く各マ스에、1個づつ裏の（灰色の面の）まま宝石トークンを配置します。余った宝石トークンは、表を確認しないままゲームの箱にしまします。

勇者1人が、10の位として赤い怪物ダイス1個と、1の位として自分の勇者ダイス1個を振り、それで作った2桁の数字と番号が同じゲームボード上のマ스에、ルーン石トークン1個を裏のまま配置します。同じことを5回繰り返します。薬草トークン2個に対しても、同じことを2回繰り返します。

続けて「A2」カードを大きな声で朗読してください。→

アンドールの伝説
ANDOR
外伝
1
魔鉱を解き放て

A2

21番のマ스에、裏のまま2個の落石トークンを配置した後、公開します。

27番のマス（武器庫）に、兜、盾、弓、ワイン袋を1個ずつ配置します。

注意：『伝説4』で追加された宝石トークン、火炎旋風、落石トークン、〈秘められし湖〉のルールを思い出せない場合「魔鉱の仕掛け」の物語カードを参照ください。ルールを覚えている場合、この2枚のカードは必要ありません。

ゲームボード上の15と34番のマ스에、ゴルを1体ずつ配置します。

竜タロクと対峙する直前、勇者たちが黒魔道士ファルクルと再会していた事実は、あまり知られていない。ファルクルは盾ドワーフたちの魔鉱に逃げこんだ。そして、その地に秘められた古代の魔術を研究を続けた。勇者たちはこの暗雲を排除すべく、魔鉱へと向かった。だがスクラルどもがファルクルを手引きし、勇者たちの目の届かない場所にかくまってしまった。

任務：黒魔道士を探し出せ。そのために、まずはスクラル3体を公開せよ。

続けて「A3」カードを大きな声で朗読してください。→



ゲームボード上の**10、28、35、41、43**番の各マスに、怪物出現タイルを**2枚ずつ**裏のまま配置します。これらのマスに移動した勇者は、そこで移動を終わらせなくてはなりません。それから怪物出現タイルを上から**1枚ずつ**公開し、順に解決します。

6番のマス(宝物庫)に、怪物出現タイル**3枚**を裏のまま積み、その上に**トロール**を**1体**配置します。このトロールを退治しない限り、その下の**3枚**の怪物出現タイルを公開して解決することはできません。

注意:望遠鏡を装備している勇者は、移動を終了させたマスに隣接しているマスの怪物出現タイル(トロールの下にあるタイルでも可)を、公開することができます。それだけでは、そのタイルの内容を解決することはありません。このようにして公開された怪物出現タイルは、そのマスに移動して解決されるまで、積んだ順番を変えずに公開されたままになります。

スクラルは、怪物出現タイルを解決する際に出現します。**3体目のスクラルが出現したら**、誰か**1人**が勇者ダイスを**1個**振り、**3枚**の「ファルクルの隠れ家」の物語カードのうち目目に対応するものを読み上げます。

任務の確認:物語トラック上で、語り手コマが「N」のマスに到達する前に、**スクラル3体**を退治し、しかる後に**黒魔道士**を退治すること。

ゲームボード上の**40番**のマスに、**盾ドワーフ**・コマを配置します。盾ドワーフは「**魔鉱の仕掛け:火炎旋風&盾ドワーフ**」の物語カードのルールにしたがいます。

続けて「A4」カードを大きな声で朗読してください。➡



忘れないで:ゲームボード上で**0番**のマス(南の鉱山)に前進した怪物は、すぐさまゲームの箱の中に戻し、物語トラック上で「N」タイルを「A」の方向に**1マス**後退させます。

重要:**0番**のマスに**1体**でもスクラルが前進したら、パーティはすぐさまゲームに敗北します。

この伝説では、意志力が**0以下**になった勇者コマは、ゲームの箱にしまいます。その勇者が装備していた物品および保持していた宝石や金貨を、そのマスに残しておきます。

ゲームボード上の**60番**のマスに、全勇者を配置します。各勇者は、**攻撃力**を「**2**」にします。ここでパーティは、**5ゴールド**と、**既に1回使用された**(すなわち裏面が公開された)**盾2個**を獲得します。話し合っって分割してください。

注意:盾を**1回**使えば、自分**1人**に対する火炎旋風の効果を**1回無効化**できます。

勇者たちのひとりが、入口から魔鉱の暗闇を覗きこんだ。

「ファルクルの隠れ家を見つけ出すのは、早ければ早いほうがいい!」

そして叫んだ。

「スクラル狩りだ!」

この伝説をネットからダウンロードした勇者が、早起き鶏マスに時間マーカーを配置し、最初の手番を実行します。



〈歌う樹〉の守り人の伝令が、勇者たちのもとを訪れた。

「我らは目下、攻撃の脅威に晒されており。今すぐにも貴殿と盾ドワーフ、双方の力が必要にして不可欠。危急存亡の秋、どうかご助力いただきたい」

ゲームボード上の**63番**のマス(樹冠)に、裏のままランダムで選んである**1個の文書トークン**を配置します。このマスに怪物が前進したら、この文書トークンを公開します。その数字より意志力が**高い**勇者は、その数字まで意志力を低下させなくてはなりません。さらに**盾ドワーフ**・コマをゲームの箱にしまします。

伝言を終えるにあたり、守り手たちは、ひとつの強力な物品のありかを指し示した……

勇者1人が、10の位として赤い怪物ダイス1個と、1の位として自分の勇者ダイス1個を振り、それで作った2桁の数字と番号が同じゲームボード上のマスに、**毒トークン**を配置します。

毒は戦闘時、勇者ダイスを振った直後、怪物のダイスを振る前に使用できます。そのラウンドの戦闘に勝利すれば、その怪物を即座に退治できます。この方法で退治した怪物は、80番のマスではなくゲームの箱の中に戻し、報酬も得られません。物語トラック上で語り手コマも前進させません。毒はワイン袋や魔女薬のように、2回使用できます。

注意: 毒は黒魔道士に対しては効果ありません。



魔法の稲妻が坑道に走った。アーチ状の天井が崩れ、あちこちで落石が発生させた。ファルクルは極めて近くにいるに違いない。

残る落石トークンの配置を、ランダムに決定します。**赤い怪物ダイス1個と黒い魔界ダイス1個**を振り、出目を合計します。その番号に一致するマスに、ランダムに選んだ落石トークン1個を裏のまま配置します。

例: 魔界ダイスが「12」、怪物ダイスが「5」なら、17番のマスに落石トークンを1個配置します。

これを**6回**繰り返し、その後で全て公開します。

落石を配置するマスに他のコマがあったら:

1. 怪物①: その怪物をゲームの箱にしまい、落石トークンを配置します。報酬は獲得できず、物語トラック上で語り手コマも前進させません。

注意: ただしそれがスクラルルなら、退治した1体として数え、任務完遂に一歩近づきます。

2. 勇者③: 1人の意志力を、落石トークンの数字分減らします。盾1回の使用で、自分に対するこの不都合な効果を無効にできます。どちらにせよ、落石トークンをゲームの箱にしまします。

3. 盾ドワーフ②あるいは黒魔道士④: 落石トークンをゲームの箱にしまします。

対応するマスに複数のコマがあったら、上記の丸囲み数字順に解決します。解決の途中で落石がしまわれたら、以降の効果は適用しません。

例: 勇者と怪物のいるマスへの落石では、まず怪物をゲームの箱にしまい、勇者の意志力を減らし、その後落石トークンをゲームの箱にしまします。もし同じマスに盾ドワーフもいたら、勇者は意志力を減らさなくて済みました。

怪物が落石トークンのあるマスに前進したら、矢印にしたがってさらに先のマスに進ませます。

B

アンドールの
伝説

ANDOR

外伝
1

魔鉱を解き放て

N

この伝説の任務を完遂する条件:

- ・スクラル3体を退治しており
- ・黒魔道士を退治している

ことはなせり! 勇者たちは、この魔鉱を黒魔術の魔手より解放した。だがアンドールの歴史において、ファルクルの役目が終わったわけではない。後に竜が倒され、アンドールがつかのまの平和を喜んでいるさなか、黒魔道士は再び姿を現したのだ。その変身は劇的であった。クルンと名付けられた恐るべき怪物が、この仇敵の成れの果てであったことには、アンドールの勇者でさえ、危うく気づかないところだった。

しかしその伝説を語るは、またの機会に……

ゲームに敗北する条件:

- ・スクラルが0番の(山)マスに前進するか
- ・スクラル3体および黒魔道士を退治していない

次の回復ポイント: 可能な限り怪物タイルを公開する必要があります。

B

アンドールの
伝説

ANDOR

外伝 1



ファルクルの隠れ家

3体目のスクラルが配置されたら勇者ダイスを1個振り、出目が次の目なら、表に返して音読してください。

か

黒魔道士ファルクルが〈秘められし湖〉より姿を現した。水面は沸き立った。

黒魔道士コマを、ゲームボード上の11番のマスに配置します(そのマスに固定され、移動しません)。そのマスに物品、落石、怪物コマがあったら、ゲームの箱にしまいます。報酬は獲得できず、物語トラック上で語り手コマも前進させません。

注意:ただしそれがスクラルなら、退治した1体として数え、任務完遂に一歩近づきます。

黒魔道士のいる11番のマスに前進する他の怪物は、さらに1マス前進させます。

任務:物語トラック上で語り手コマが「N」タイルに到達する前に黒魔道士を退治すること。スクラル3体を退治するまでは、黒魔道士に戦闘をしかけることはできない。黒魔道士が退治されたら、すぐさま語り手コマを「N」タイルへ配置する。

黒魔道士ファルクルのデータは次のとおり:

攻撃力:勇者2人=20、勇者3人=30、勇者4人=40。

意志力:12

ダイス:意志力がいくつであっても常に黒い魔界ダイス2個で、ゾロ目なら結果を合算。

特殊防御:黒魔道士に対する戦闘に参加するには、意志力が14以上必要。戦闘中に意志力が13以下になった勇者は、次のラウンドより戦闘から脱落する。

アンドールの伝説
ANDOR
外伝 1



ファルクルの隠れ家
3体目のスクラルが配置されたら勇者ダイスを1個振り、出目が次の目なら、表に返して音読してください。

か

黒魔道士は武器庫に姿を現した。室内を満たした霧で視界が悪化し、金属が裂けるような甲高い音が響いた。

黒魔道士コマを、ゲームボード上の27番のマ스에配置します(そのマ스에固定され、移動しません)。そのマ스에物品、落石、怪物コマがあったら、ゲームの箱にしまいます。報酬は獲得できず、物語トラック上で語り手コマも前進させません。

注意:ただしそれがスクラルなら、退治した1体として数え、任務完遂に一歩近づきます。

黒魔道士のいる27番のマ스에前進する他の怪物は、さらに1マス前進させます。

任務:物語トラック上で語り手コマが「N」タイルに到達する前に黒魔道士を退治すること。スクラル3体を退治するまでは、黒魔道士に戦闘をしかけることはできない。黒魔道士が退治されたら、すぐさま語り手コマを「N」タイルへ配置する。

黒魔道士ファルクルのデータは次のとおり:

攻撃力:勇者2人=14、勇者3人=20、勇者4人=30。

意志力:12

ダイス:意志力がいくつであっても常に黒い魔界ダイス2個で、ゾロ目なら結果を合算。

特殊防御:黒魔道士との戦闘では、盾、兜、魔女薬、弓、薬草、ルーン石などを含む全装備品が使用不能。

注意:射手の能力は装備品ではないため、問題なく使用できます。

アンドールの伝説
ANDOR
外伝 1



ファルクルの隠れ家
3体目のスクラルが配置されたら勇者ダイスを1個振り、出目が次の目なら、表に返して音読してください。

か

黒魔道士ファルクルは、宝物庫に隠れていた。その部屋からは黒煙が漏れ出し、燃える油の臭気があたりに満ちた。

黒魔道士コマを、ゲームボード上の6番のマ스에配置します(そのマ스에固定され、移動しません)。そのマ스에物品、落石、怪物コマがあったら、ゲームの箱にしまいます。報酬は獲得できず、物語トラック上で語り手コマも前進させません。

注意:ただしそれがスクラルなら、退治した1体として数え、任務完遂に一歩近づきます。

黒魔道士のいる6番のマ스에前進する他の怪物は、さらに1マス前進させます。

任務:物語トラック上で語り手コマが「N」タイルに到達する前に黒魔道士を退治すること。スクラル3体を退治するまでは、黒魔道士に戦闘をしかけることはできない。黒魔道士が退治されたら、すぐさま語り手コマを「N」タイルへ配置する。

黒魔道士ファルクルのデータは次のとおり:

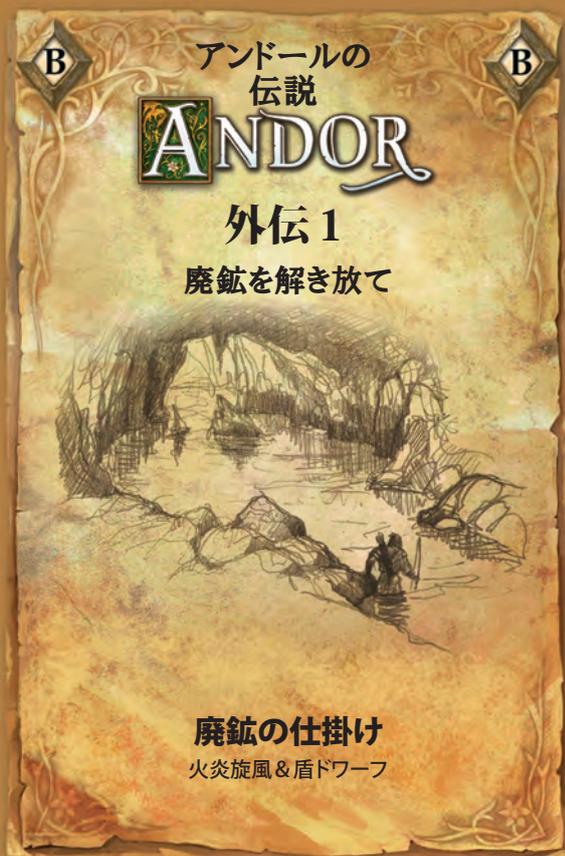
攻撃力:勇者2人=20、勇者3人=30、勇者4人=40。

意志力:12

ダイス:意志力がいくつであっても常に黒い魔界ダイス2個で、ゾロ目なら結果を合算。

特殊防御:共同攻撃をする場合、各勇者の攻撃力は、最も攻撃力の小さい勇者と同じになる。

例:攻撃力が14、12、6である3人の勇者が共同攻撃する場合、黒魔道士に対する全員の攻撃力は6であるとみなされます。したがってこの3人の共同攻撃力は、6+6+6で18になります。



火炎旋風

火炎旋風を解決するには、誰か1人が怪物ダイスを3個連続で振ります。ゲームボード上で、最初の出目は10番のマスの付近の、次の出目は20番のマスの付近、最後の出目は30番のマスの付近の赤いダイス・スペースに、一時的に配置します。

各火炎旋風はダイス・スペースから発生し、各対応するマス(10番、20番、30番)から矢印方向に、出目の数だけ到達します。例えば10番から発生した出目「3」の火炎旋風は「10」「5」「4」の各マスまで到達します。この場合「10」「5」「4」の各マスに居る勇者は、火炎旋風の影響を受けます。火炎旋風の影響を受けた勇者は、配置された出目と同じだけの意志力を失います(今の例なら-3)。3箇所全火炎旋風の効果を適用し終えたら、怪物ダイスをゲームボード付近に戻します。

忘れないで: 意志力が0になった勇者は、ゲームの箱の中に戻されます。

このとき盾を1回使えば、自分1人に対する火炎旋風の影響を1回無効化できます。

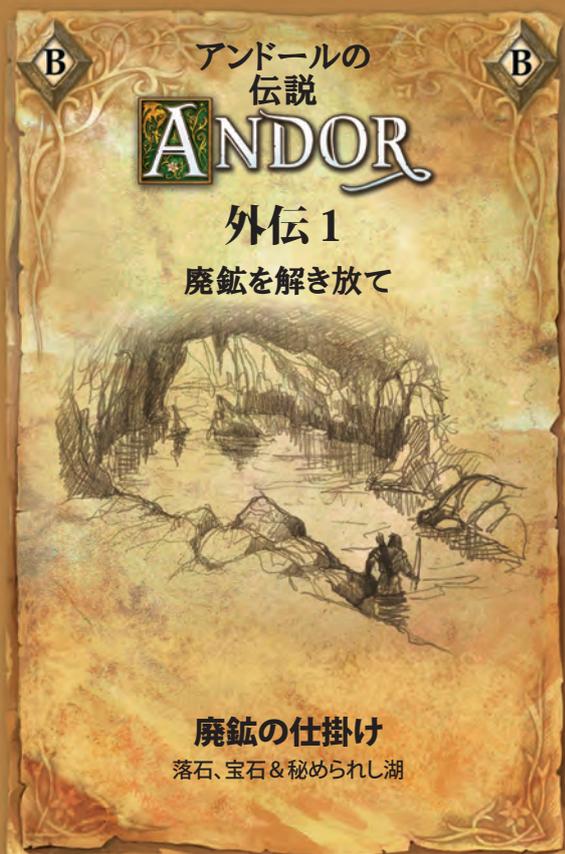
怪物は、火炎旋風の影響を受けません。落石は、その向こうからの火炎旋風を遮ります。

火炎旋風の発生条件:

- a) 勇者が宝石1個を魔鉱から獲得するたび、および
- b) それ以降の夜明けの直後(夜明けゾーンの火炎アイコン参照)

盾ドワーフ

盾ドワーフは同盟者です。同盟者はトークンを公開したり解決したり回収したりできませんし、怪物出現タイルを公開したり解決したりできません。ゲームボード上の11番のマスの(秘められし湖)で移動をやめる必要も、湖畔イベントを解決する必要もありません。落石トークンのあるマスに移動したり通過したりできません。それに隣接するマスにいるなら、落石排除のための戦闘力に+4できます。



落石

落石は道を塞ぎます。勇者も怪物も、落石トークンのあるマスへ移動したり前進したりすることはできません。落石を排除するには、隣接マスから落石に対して戦闘アクションを実行します(弓がなくても射手でなくてもかまいません)。落石は怪物ダイスを振らず、勇者は負けても意志力を失わないことを除けば、通常の戦闘と同様に解決します(例えば物品を使用したり、他の勇者を招いて共同攻撃をしたり等)。

勇者(たち)の戦闘力が、そこにあるトークン1個の数字以上になれば、その落石トークンを排除し(ゲームの箱の中に戻し)ます。戦闘力が、複数のトークンの数字の合計値以上になれば、それらの落石トークンを一度に排除できます。1戦闘ラウンドで1時間が経過します。

注意: 鷹は、落石のあるマスによって経路が阻まれている勇者との物品交換には使用できません。

宝石

勇者たちは魔鉱で宝石を獲得でき、それを勇者ボード上の財布ゾーンにいくつでも配置できます。宝石トークンにある数字「2」「4」「6」は、その宝石の価値で、何ゴールドかをあらわしています。望遠鏡によって公開されただけでは、宝石は何ら影響を及ぼしませんが、いずれかの勇者が最初の宝石を獲得したとき、すぐさま火炎旋風が発生します。

宝石のあるマスに怪物が前進したら、すぐさまその宝石トークンをゲームの箱にしまいます。

秘められし湖(11番)

湖畔イベント・カードをシャッフルし、〈秘められし湖〉の右にある湖畔イベント・スペースに配置します。〈秘められし湖〉に移動するたび、勇者はすぐさま移動をやめ、湖畔イベントの山札の上から1枚引いて、効果を読み上げ適用します。