



概要：

この『外伝2：王の御許に』は、『伝説3』と『伝説4』の幕間劇を描いたものです。ブランドゥル王は危険な旅へと出立しました。アンドールの勇者たちは、王の真の意図を知るにつれ、その命を救い、全土を護衛しながら介添えしなくてはならないのに、時間があまりないことに気づかされます。

まず**一般準備カード**にしたがいます。追加で次のものをゲームボード付近に用意します：

コマ：♂農民1体、♀農民2体、魔女、トロール5体、ヴァルドラク2体、ルーン石6個から裏で5個ランダム選択

トークン：毒

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

ゲームボード上の**10、20、39、43、48番**のマスに**ゴル**を、**45番**のマスに**スクラル**を1体ずつ配置します。

物語トラックの「B」～「H」の各マスに、裏のまま1枚ずつ怪物出現タイトルを配置し、「C」と「E」には、さらに1枚ずつ配置します(計9枚)。語り手コマが対応するマスに前進したら、そこにある怪物出現タイトルを1枚ずつめくって順に解決してください。

注意：同じタイミングで物語カードが起動する場合、怪物出現タイトルを先に解決します。

続けて「A2」カードを大きな声で朗読してください。→



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、**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。**ワイン袋トークン**に対しても、同じことを2回繰り返します。

アンドールの勇者たちが新たな冒険に出る冬、嵐が全土を荒廃させていた。〈歌う樹〉の守り長メルカルトは勇者たちを招集し、不穏な噂を語った。

ゲームボード上の**57番**のマスに、全勇者を配置します。

「王がご乱心めされた、とのこと」

メルカルトは語った。

「隨身たちが止めるのもかまわず、スキを見て単身ぼろ布に身を包み、ご老体を押して南に向かわれた。そして消息は途絶えた」

用意していた農民コマ3体を裏返し(黄金の盾の面にして)、ランダムに1体ずつ**24、28、34番**のマスに配置します。勇者が農民コマと同じマスにいれば(望遠鏡なら隣接マスでも)各農民を公開します。公開された農民が女性(♀)なら、城に連れていけば、通常のルールにしたがって黄金の盾が1枚増えます。公開された農民が男性(♂)なら、それは王自身です。勇者のひとりが王と同じマスに移動したら、すぐさま「奇妙な老人」の物語カードを読み上げます。

続けて「A3」カードを大きな声で朗読してください。→



各農民コマには星マーカーを付属させ、王発見の際に「奇妙な老人」の物語カードを読むのを忘れないための目印とします。王は通常の農民ルールにしがたい、勇者たちは連れて歩くことができます。たとえそこに勇者がいたとしても、王と怪物コマが同じマスに存在するだけで(まだ公開されていなくても)、王のコマをゲームの箱の中に戻さなくてはならず、勇者たちは**ゲームに敗北**します。

メルカルトは視線を落とした。

「さらに悪い知らせがある。われらの斥候によれば、リートブルク城に波状攻撃をかけるべく、怪物どもが集結しているというのだ。汝らは王の玉体のみならず、城をも守らねばならぬ」

任務:怪物に蹂躪されないように城を防衛しつつ、語り手コマが「H」のマスに到達するまでに、探し出した王を、無事に盾ドワーフの鉱山(71番)まで連れて行くこと。

装備:各勇者の攻撃力は「1」のままです。ここでパーティは、**5ゴールド**と、**+3攻撃力**を獲得します(話し合って分割してください)。

注意:ゲーム開始時、既に商人アイコンのあるマスにいたため、手番の標準アイコンを実行する前に、自由行動として購入を実行できます。

〈歌う樹〉を発つと、冷たい雨が勇者たちを打ちのめした。

2番目にランクの高い勇者が、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。



ゴルどもが、灌木の森を離れた。危険を冒して旅をしている王の噂を耳にしたのだろうか? 王を狩るつもりなのだろうか?

ゲームボード上の**47、63番**のマスにゴルを1体ずつ配置します。

足首までのぬかるみで思うように進めないなか、雨のとばりの下で佇むドワーフの交易商ガルツの猫背が、勇者たちの目に入ってきた。

「永遠に続く雨なんてありませんぜ、旦那」ガルツは勇者たちに声をかけた。「すぐに雹か雪にでもなるだろうよ、アッハッハ」

笑いながら先を続けた。

「われらが勇者さんが、負け戦に向かってまっしぐらだって? そんな噂、まだ耳にしちゃいないかい? まあ、いい話があるぜ。あきらめることあねえ。ほらよ」

彼は勇者に、黒い液体の入った瓶を手渡した。

勇者のうち1人を選んで、**毒トークン**を装備させます。毒は2回使用できます。

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**。

ガルツは振り返り、ステップを踏んだ。

「これで俺も、少しは国に貢献できたというもんだ」

そして言った。

「だが、誰にも言うなよ。せっかく築きあげてきた評判が台無しだ」



この時点で王が鉱山(71番のマス)に居なければ、勇者たちはゲームに敗北します。王が鉱山に居るなら、続きを朗読してください。

ゲームボード上の40、45番のマスにトロールを1体ずつ配置します。

王と侯爵の対話は長く続いた。最終的には、ドワーフたちも同盟を結び直すことに同意した。だがそのためには、勇者たちは魔鉱の秘密を解き明かし、価値ある宝石を探し出さなくてはならない。もしかしたら、長く失われた「星の盾」も見つかるかもしれない。だがその物語は、別の伝説で語られることになるであろう。

王は青ざめ、すっかり憔悴しきっていた。鉱山を離れる際、踏み出す足がおぼつかなかった。

追加任務: 語り手コマが物語トラックで「N」に到達する前に、王を城(0番のマス)に連れて行かなくてはならない。王と一緒に城へ移動できたら、語り手コマをすぐさま「N」のマスに配置すること。

重要: 王と一緒に移動する勇者は、1マスごとに次の意志力を失う。勇者2人=2、勇者3人=3、勇者4人=4。

王と一緒に移動する際、勇者の意志力は0以下になってはなりません。移動後に、少なくとも意志力が1残っていません。

勇者4人での例: 意志力が4しか残っていない勇者は、王を連れて歩くことができません。意志力を4消費することができないからです。



この伝説の任務を完遂する条件:

- 王が城におり
- 城が再び蹂躪されていない

王の護衛任務を果たし、再び城まで連れ帰ることができた勇者たちは、大いに歓迎された。ついに雨も上がり、国土に大きな虹がかかった。世界には平和が戻ったかのようにだった。勇者たちは、すぐにも『伝説4: 宝石でいっぱい魔鉱』に立ち向かわなくてはならない。その前に、数日ぐらいの休息を楽しむことはできるだろう。

この伝説の難易度をいざん下げる場合、ゲーム開始時、残り1体の男性の種族を黄金の盾の星の盾に置き換えてください。

- ゲームに敗北する条件:
- 王が城にいないか
- 城が蹂躪されている



奇妙な老人

勇者が王である男性(♂)の農民のいるマスに移動したら、すぐさまこのカードを表に返して音読してください。



鉱山にて

王が鉱山(71番のマス)に移動したら、すぐさまこのカードを表に返して音読してください。

勇者はぼろをまとった老人に近づいた。

「陛下で、あらせられますか？」

王は勇者の姿を認めると、しばしの沈黙の後で、出立の理由を語った。

「ひとりで成し遂げるといのは、なかなか骨だな。だが我が国を無防備のまま放置するわけにもいかぬ。かつて私は自分の強欲さから、盾ドワーフとの強力な同盟関係を壊してしまった。〈星の盾〉の譲渡を拒絶したのだ。愚行に思えるやもしれぬが、私は今こそ鉱山に戻らねばならぬ。過去のあやまちを心から謝罪し、ドワーフたちの歓心を再び取り戻さなくてはならぬ。だが残念なことに、私は自分の力を過大評価していたらしい」

勇者は王に手を差し伸べた。

「さあ、お手を。陛下はおひとりではありません」

任務:怪物に蹂躙されないように城を防衛しつつ、語り手コマが「H」のマスに到達するまでに、王を無事に盾ドワーフの鉱山(71番のマス)まで連れて行くこと。王は、その前に城に移動することはできない。

王が鉱山(71番のマス)に移動したら、すぐさま「鉱山にて」の物語カードを表に返して音読してください。

重要な例外:以降、物語カードもしくは怪物タイルによって、怪物が王の居るマスに配置される場合、それらの怪物を1マス先に前進させて配置してください。これは新規に配置される場合にのみ適用されるルールで、既にゲームボード上に居る怪物は、普通に王のいるマスに前進することができます。

ついに王は目的地に到着した。だが衰弱した王に対して、盾ドワーフたちは親切だったとは言えなかった。彼らは、鉱山の入口付近にある〈洞窟の広間〉へと、王を導いた。盾ドワーフの首領ハルガルド侯爵は、ブランドゥル王の姿を認めると、大きく目を見開いた。かつて互いに相まみえしより幾星霜、二人の別離は友好的だったとは言い難かった。そしてブランドゥルが膝まづき、ひそやかな、だがしっかりした声で語り始めると、そこから長い交渉が始まった……

語り手コマが「H」のマスに到達するまで、王は鉱山から移動できません。

追加任務:語り手コマが「N」に到達する前に、王を城(0番のマス)に連れて行かなくてはならない。

重要:王と一緒に移動する勇者は、1マスごとに次の意志力を失う。勇者2人=2、勇者3人=3、勇者4人=4。

王と一緒に移動する際、勇者の意志力は0以下になってはなりません。移動後に、少なくとも意志力が1残っていないくはなりません。

王が盾ドワーフの鉱山に居る間、勇者たちは城が蹂躙されないよう防衛しなくてはなりません。