

アンドールの  
伝説  
ANDOR  
外伝3  
“洞窟”をめぐる戦い

**A 1**

この伝説は次の17枚のカードで構成されています：  
A 1、A 2、A 3、A 4、B、D、F、N 1、N 2、最初の  
陽光、玉座の間、いにしへの英知 6 枚

この伝説は、ゲームボード裏面の地下世界で繰り広げられます。  
**重要:**この伝説をプレイするなら、プレイヤーのうち1人は、必ず  
ドワーフの**クラム**を担当しなければなりません。

次の部分を除き、一般準備カードの内容に従います。

**霧トークンは使用しません。**

イベント・カードもまた、湖畔イベント10枚以外は必要ありません。  
湖畔**イベント・カード**をシャッフルして山札を作り、11番の〈秘めら  
れし湖〉のマスのあるスペースに配置します。

・**星マーカー**を、物語トラックの「B」「D」「F」「N」のマスに  
それぞれ配置します。

・**クラムのコマ**を、67番のマス(怪物表示欄のすぐ上)に寝かせて  
配置します。クラムのプレイヤーは、他の全勇者が最初の1日  
を終えた時点で、ゲームに加わります。

・参加する(クラム以外の)全勇者コマを、60番のマスに配置します。

・**宝石トークン**1個を、裏向きで6番のマス(宝物庫)に配置します。

・**落石トークン**8個を、ゲームボード付近に置いておきます。

・**文書トークン**6個を、裏向きでゲームボード付近に置いておき  
ます。

・物品の中から**毒トークン**を選び出し、ゲームボードの付近に置  
いておきます。

・物語カードの山から、6枚の〈いにしへの英知〉のカードを抜き  
出し、物語トラック付近に置いておきます。

・**盾ドワーフ・コマ**を、物語トラックの「H」のマスに配置します。

〈魔鉱北口〉へとどり着いた勇者たちの前には、深い闇が横たわっ  
ていた。クラムの救援は間に合うのか？ この魔鉱には、多くの物質的  
な財宝のみならず、〈いにしへの英知〉を記した文書もいくつか隠されて  
いるという。それらが怪物に狙われたのかもしれない……

続けて「A 2」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3  
“洞窟”をめぐる戦い

**A 2**

・**文書トークン**6個を、10、20、27、37、40、42番の各マスに裏向  
きで配置します。

・**文書トークン**を配置した各マスに、**ゴル**を1体ずつ配置します。

**重要:**文書トークンのあるマスにいる各**ゴル**は、**夜明けでも移動  
しません。**

**文書:**

文書トークンが置かれたマスにいる勇者は、そのマスにいる怪物  
が倒されたら、その文書トークンを拾い上げることができます。望遠  
鏡や「新たなる勇者たち」のワタリガラス(勇者フェン/フェナー)を  
使用すれば、その前に文書トークンを公開することもできます。

トークンの数字は、それぞれ〈いにしへの英知〉の物語カードに  
ある数字と対応しています。獲得した文書トークンは勇者ボード  
に配置し、**ゲーム中に各1回だけ**、対応する〈いにしへの英知〉の  
効果を使用することができます。その後、使用された〈いにしへの  
英知〉のカードを、ゲームから取り除きます。文書トークンは、ほか  
の勇者に渡すことも可能です。

**任務:**

文書トークンを集め、大いなる力を秘めた〈いにしへの英知〉を  
獲得すること。ただし文書をいくつ集めるのかは、勇者たちの判  
断に委ねられている。

・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個を裏向  
きで配置します。同じことを計5階繰り返します。葉草トークンに  
対しても、同じことを計2回繰り返します。

**例:**赤ダイスが4、勇者ダイスが2 = 42番のマスに配置

続けて「A 3」カードを大きな声で朗読してください。→



**重要:**この伝説で意志力が0になった勇者は、ゲームの箱の中に戻します。勇者ボードに置かれていた装備品はすべて、その勇者が最後にいたマスに残しておきます。

鉱山の入口から漏れ出した怪物たちの悪臭が、鼻をついた。

赤い怪物ダイスを1個振り、出目に従って次の効果を適用します。

3、18、19、35、36番の各マスに、ゴルを1体ずつ配置。  
15、17番の各マスに、スクラルを1体ずつ配置。

8、12、14、17、19番の各マスに、ゴルを1体ずつ配置。  
13、34番の各マスに、スクラルを1体ずつ配置。

**重要:**0番のマスに進入した怪物は、そこに留まります。0番のマスには複数の怪物が存在できます。

**注意:**この伝説では、そのマスの「N」のマークには何の意味もありません。

**装備(クラム以外):**

各勇者は攻撃力を「2」にします。さらにパーティは、+2攻撃力と鷹1個を獲得します(話し合って分割してください)。

続けて「A4」カードを大きな声で朗読してください。→



・物語カードの山から〈最初の陽光〉のカードを抜き出し、物語トラック付近に置いておきます。クラムを除く全勇者が最初の1日を終えた直後、最初の夜明けで各アイコンの解決を行う前に、〈最初の陽光〉カードを読み上げてください。

・このことを忘れないために、目印として星マーカー1個を、夜明けゾーンの火炎アイコンのすぐ左に配置します。

たとえどんなことがあろうとも、クラムを見捨てるわけにはいかない!

60番のマスにいるなかで最もランクの高い勇者が、最初の手番を実行します。

火炎旋風と〈秘められし湖〉のルールを忘れていたら、次の内容を読み上げてください。

火炎旋風が発生したら、勇者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番のマス付近の、次の出目は20番のマス付近の、最後の出目は30番のマス付近の赤いダイス・スペースに、一時的に配置します。

各火炎旋風は各ダイス・スペースから発生し、マスから矢印方向に、出目の数だけ到達します。勇者が火炎旋風の影響を受けた場合、配置されたダイスの出目と同じだけ、意志力を失います。このとき盾を1回使えば、自分1人に対する火炎旋風の効果を、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。火炎旋風は、この伝説では各夜明けにのみ発生します(夜明けゾーンの火炎アイコン参照)。

勇者は11番のマス〈秘められし湖〉に移動するたび、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。



轟音と共に鉱山が震えた。〈洞窟への中央口〉が崩壊し、巨大な落石が出口をふさいだ。

• プレイ人数にしたがって、落石トークンを表向きで、次のように71番のマスに配置します。

2人 = 2枚の「8」を除くすべて(合計値=32)

3人 = 1枚の「8」を除くすべて(合計値=40)

4人 = すべて(合計値=48)

**出口をふさぐ落石:**

勇者は、落石トークンのある71番のマスに進入することはできません。落石トークンを取り除くには、1回の戦闘ラウンドで、勇者(たち)の戦闘力が、**全落石トークンの合計値以上**にならなければなりません(何らかの手段で、個別に各落石トークンを取り除くことはできません)。

**例:**勇者2人でプレイしている場合、1回の戦闘ラウンドで32以上の数値を出さなければなりません。

落石に対しては、**隣接する0番のマス**から戦闘を仕掛けて取り除くことができます。これは「戦闘」のアクションであり、落石除去に参加した各勇者は、1時間経過します。取り除かれた落石トークンは、すべて箱に戻します。

落石トークンが取り除かれた後は、71番のマスに進入できるようになります。

**5～6人プレイについて:**

〈闇の先触れ〉ルールを導入しているなら、〈闇の先触れ〉コマを落石トークン上に配置し、除去のために必要となる戦闘力をその数だけ上昇させます。



低いうなり声が響き渡った。1体のトロールが、狭い坑道を通り抜けて来た。

黒い魔界ダイス1個と赤い怪物ダイス1個を振り、出目の合計と同じ数字のマスに、トロール1体を配置します。



**例:**黒ダイスの出目12+赤ダイスの出目5 = 17番のマス



さらにトロール1体を、物語トラックの「G」のマスに配置します。語り手コマがそのマスに達したら、さきほどと同じように黒ダイスと赤ダイスを1個ずつ振り、そのトロールを配置するマスを決めます。





先の見えない鉱山の岩陰の向こうより、次々と怪物たちが飛び出してくる。まるでドワーフという種族そのものを、滅ぼそうとしているかのようだった。

赤い怪物ダイスを1個振り、出目にしたがって次の効果を適用します。

 **4、33番の各マスにゴルを1体ずつ配置。**  
 **11番のマスにスクラル1体を配置。**  
**9番のマスに毒トークンを配置。**

 **9、17番の各マスにゴルを1体ずつ配置。**  
 **11番のマスにスクラル1体を配置。**  
**12番のマスに毒トークンを配置。**


 **12、48番の各マスにゴルを1体ずつ配置。**  
 **11番のマスにスクラル1体を配置。**  
**17番のマスに毒トークンを配置。**

**「毒」についての注意：**

毒は戦闘ラウンドにおいて、勇者ダイスを振った直後、かつ怪物からの反撃が行われる前に使用でき、次の**2つの効果**があります。

- 怪物が勇者に負けた場合、意志力を戦闘力の差のぶんだけ減らす代わりに、即座に0にします。
- 毒を使って怪物が倒された場合、報酬を得ることはできません。こうして倒された怪物は**80番のマス**（冥界）には置かず、箱に戻します。語り手コマは、物語トラック上を前進しません。

**秘密の通路：**

 **7** どんなドワーフでも「この迷宮のごとき“洞窟”の坑道すべてを熟知している」とは豪語できない。なのに驚くべきことにこの文書には、誰にも知られていない分岐路や秘密の通路が記されていたのだ。

この文書を使用した勇者は、自分の勇者コマを**71番以外**の任意のマスに移動させることができます。これは（アイテムの使用と同じく）時間経過のない自由行動であり、また自分の手番である必要もありません。

**重要：**この効果を使用した勇者と同じマスに、盾ドワーフやほかの勇者がいる場合、それらのコマと一緒に移動させることができます。

**盾ドワーフの歴史（ゲームには影響しません）：**

最も有名な秘密の通路は、おそらく〈ネハルの道〉でしょう。この道を見つけ出すことができた者は、ほんの一握りに過ぎません。その名は「竜ネハル自身が掘り進めた」という伝説に由来しています。ところがドワーフたちは、竜ではなく鍛冶屋クレアトクの手によって開通したものだと言っています。ナルネ川の下をくぐり、直接〈鉤爪の岩場〉へと通じているそうです。

アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3

“洞窟”をめぐる戦い  
いにしへの英知

**8**



宝石のきらめき



**宝石のきらめき：**

“洞窟”の宝石には魔力が宿されている。ドワーフたちはこの古文書によって、宝石の魔力を戦闘力へと変換することができたようだ。

この文書トークンと宝石トークンを所持する勇者は、宝石トークン1個を取り除いてこの文書を使用することができます。そして取り除いた宝石に書かれた数字のぶんだけ、戦闘力を増加させることができます。

**盾ドワーフの歴史(ゲームには影響しません)：**

盾ドワーフの鉱山で発見される宝石のうち、最も価値の高いものは「竜の瞳」と呼ばれています。この黒水晶の原石は、洞窟における最初の戦いの後、盾ドワーフの首領によって見出され、研磨細工を施された後で、遠き北方の銀ドワーフたちに贈られました。



近い将来、大型拡張セット『北方への旅立ち』のなかで、勇者たちはその存在を目の当たりにすることになるでしょう。

アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3

“洞窟”をめぐる戦い  
いにしへの英知

**10**



隠された落とし戸



**隠された落とし戸：**

かつてドワーフたちは、さまざまな手段で彼らの王国を守り抜いてきた。どうやらこの古文書には、機械的な構造の落とし戸の位置が示されているようだった。

鉱山(の0番と11番以外のマス)にいる勇者1人は、この文書を使うことによって、自分と同じマスにいる怪物1体を、ゲームから取り除くことができます。こうして取り除かれた怪物からは、報酬を得ることはできません。こうして取り除かれた怪物は、80番のマス(冥界)には置かず、箱に戻します。語り手コマは物語トラック上を前進しません。

**注意：**この効果で、ほかの文書が置かれたマスにいるゴルを取り除いた場合、文書はそのマスに残り、拾い上げることができます。

**盾ドワーフの歴史(ゲームには影響しません)：**

鍛冶屋クレアトクは、若くしてすでに鉱山のすべてを知り尽くし、数限りない発明品を生み出しました。竜ネハルと驚くべき友好関係を結ぶ前から、彼は“神童”と呼ばれていたのです。特に、とてつもなく膨大な数の罾や防衛設備は、その名声を大いに高めました。

アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3

“洞窟”をめぐる戦い  
いにしへの英知

**11**



湖の治癒力



**湖の治癒力**

〈秘められし湖〉には、依然として多くの闇の生物が棲みついていた。だがこの文書には、それらの障害から身を守りつつ、あの湖において疲労を完全に流し去ることができるという、力ある言葉が書かれていた。

この文書を装備した勇者1人が、11番のマス〈秘められし湖〉に進入する際、この文書を使用するなら、湖畔イベント・カードをめくらずに済ませます。さらに自分の意志力を、勇者ボードに記されている最大値まで回復させます。

**盾ドワーフの歴史(ゲームには影響しません):**

“星の盾”の時代になるまで、〈秘められし湖〉には長いあいだイルロクと呼ばれる凶悪な怪物が棲みついていた。イルロクはもともと、北方の海より到来したクラークン的一种でした。とはいえ、どのようにしてこの鉱山に至ったのかについての伝承は、皆無です。

まもなく勇者たちは、近縁種でありつつも遥かに恐ろしい海魔と、ハドリア海で遭遇することになります(大型拡張セット『北方への旅立ち』のなかで、その存在を目の当たりにすることになるでしょう)。



アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3

“洞窟”をめぐる戦い  
いにしへの英知

**14**



ドワーフの剛力



**ドワーフの剛力:**

ドワーフ鍛冶は、鉄槌による鍛造技術のみならず、己の筋力をも鍛えていた。この文書には、彼らがかつて保持していた力の秘密が記されている。

戦闘ラウンドの直前にこの文書を使用した勇者1人の攻撃力は、その戦闘ラウンド中だけ2倍になります。

**盾ドワーフの歴史(ゲームには影響しません):**

ラダン、かつて存在した“洞窟”の王国のなかで、最も力の強いドワーフとして知られていました。彼はまた、最も不愛想なドワーフでもありました。人間に対する根深い嫌悪のせいで、彼は不運な船旅へと出なくてはならなくなりました。その旅の途中、ヤリ＝ドルという名の悪辣な盗賊に出くわしました。彼の猜疑心がハル＝ガルド侯爵に伝染したのは、そのすぐ後のことでした。



アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3  
“洞窟”をめぐる戦い  
いにしへの英知  
**17**  
  
秘密の武器庫

アンドールの  
伝説  
**ANDOR**  
外伝3  
“洞窟”をめぐる戦い  
  
最初の陽光



**秘密の武器庫：**

武器庫は、怪物たちによる略奪で、もぬけの空のように見えた。ところがこの文書によれば、武器を収蔵した空洞が、まだ残されているというのだ！

27番のマス(武器庫)にいる勇者は、この文書を使用することによって、そのマスに次の物品トークンを配置することができます。

- 弓：1個
- 魔女薬：1個
- 盾：1個
- 兜：1個
- 望遠鏡：1個
- ワイン袋：2個

**盾ドワーフの歴史(ゲームには影響しません)：**

盾ドワーフは工芸品の製作で有名ですが、種々の優れた武具をも作り上げてきました。その〈盾ドワーフ〉という呼称もまた、いにしへの時代に竜ネハルと鍛冶屋クレアトクによって作られた、強力な四つの盾に由来しています。



クラムはゆっくりと目を覚ました。やがて脳裏に、昨日の記憶が甦ってきた。大規模な戦闘。火災と黒煙。多くの盾ドワーフが命を落とした。クラムと数人は、負傷した首領ハルガルドのもとへと駆けつけ、鉱山の外まで運び出そうとした。だが、それより後のことは何も覚えていない。頭がひどく痛んだ。それでもまだ生きていた。そして彼は今、再び立ち上がった。

クラムのコマを起こします。

**クラムの装備：**

意志力=2、攻撃力=4、盾1個と魔女薬1個

**注意：**この装備の来歴は、『アンドールの伝説』公式facebookページで確認できます(ただしドイツ語です)。多くのアンドール・ファンの皆さんのご意見をもとに、このような装備になりました。<https://www.facebook.com/legendenvonandor>

侯爵は今、どこにいるのだろうか？ 他のドワーフたちと一緒に、南方の〈洞窟への中央口〉へと、無事にたどり着けたのだろうか？ それとも宝物庫として使われている〈玉座の間〉に立てこもっているのだろうか？

**任務：**

語り手コマが物語トラックの「H」に達する前に、勇者1人が6番のマス(宝物庫)にいること。

勇者が6番のマスに留まったら、即座に〈玉座の間〉の物語カードを大きな声で朗読してください。そこにはこの伝説の終了条件が書かれています。このことを忘れないようにするために、6番のマスに星マーカー1個を配置します。

このカードを読み終わった後、今までと同様、夜明けゾーンの名アイコンを順次解決していきましょう。



語り手コマが「H」に達していた場合、即座にこの伝説に敗北します。

盾ドワーフ・コマを6番のマ스에配置します。

〈玉座の間〉に到達した勇者は、思わず息を呑んだ。ハルガルド侯爵が、今まさに息絶えようとしていたからだ。侯爵の最も古き友ラダンが「我らをここより連れ出してはしまいか」と、囁くように懇願した。

この伝説では、盾ドワーフ・コマは、同調アクションによって1時間で4マス進ませることはできなくなりました。その代わりに、勇者1人は盾ドワーフ・コマを連れて移動することができます。盾ドワーフがいるマスで怪物と戦闘を行う場合、+4戦闘力となります。盾ドワーフが0番のマ스에いるなら、落石トークンに対して戦闘をおこった場合でも、同様に+4戦闘力をもたらしめます。

**伝説の終了条件:**

語り手コマが「N」に達する前に、盾ドワーフ・コマが71番のマ스에いること。盾ドワーフ・コマが71番のマ스에留まったら、即座に語り手コマを物語トラックの「N」のマ스에移動させること。

**重要:** 0番のマ스에いる各怪物は、落石の数字の合計値を、それぞれ+1にします。

**例:** 勇者2人でこの伝説をプレイしている場合、71番のマ스에いる落石の基本合計値は32です。このとき3体の怪物が0番のマ스에居るなら、その合計値は35となり、勇者たちの戦闘力が35以上にならない限り、落石を排除することはできなくなります。

**宝石についての注意:**

〈いにしへの英知の書〉のなかには、宝石を必要とするものもあります。この伝説では、6番のマス(宝物庫)で宝石を獲得した場合、火炎旋風は発生しません。



**この伝説を完遂する条件:**

盾ドワーフ・コマが71番のマ스에いること。

盾ドワーフの首領は、まぶしい陽射しに目をしばたかせた。そしておもむろにクラムの方へと向き直り、古代ドワーフ語で語り始めた。

我は死すとも“洞窟”は死せず。しかしその“洞窟”にも、新たなる主が必要だ。クラムよ、汝を我が後継者として任じよう。汝こそ、次なる侯爵に相応しい。

ここでハルガルドは咳きこみ、最後の力を振り絞ってこう付け加えた。

四つの盾をひとつに、クラム。すべての盾を探し出し、平和と幸福を取り戻すのだ!

その瞬間、ハルヴォルトの息子ハルガルド侯爵は、廃墟の中に国を遣い、神々の国へと召された。

続けて「N2」カードを大きな声で朗読してください。



この伝説を完遂する条件:  
:おまかせの非難の罪状の2





それからわずか数か月後、遠き北方の国ハドリアより、ア  
ンドールの勇者たちに救援を求める声が届いた。

そして次なる大冒険

## 北方への旅立ち

が始まるのだった……



こうしてケラムは、北方への旅に同  
行することはできなくなってしまいま  
した。そのまま“洞窟”に留まらなけれ  
ばならないからです。