

アンドールの伝説

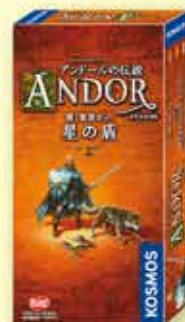
ANDOR

外伝4：狩り（1人プレイ専用）

この伝説をプレイするには、『アンドールの伝説』基本セットに加えて、拡張セット『星の盾』と、追加勇者『山の剣狼オルフェン／マルファ』が必要です。



山の剣狼オルフェン／マルファは、専用サイトから無料でダウンロードできます (www.arlight.co.jp/ag/ad/)。



この伝説は『山の剣狼 オルフェン／マルファ』の使用を前提としてデザインされた1人プレイ専用のシナリオです。ストーリーはオルフェンを主人公として記述されているため、マルファを使用する場合、名前部分を適宜読み替えてください。

アンドールで奇妙な事件が発生しました。

勇者たちのほとんどが北方への誉れ高き旅で不在のあいだ、その地は平穏そのものでした。のちに吟遊詩人が“王の平和”と呼んだ時代です。もっともその平和は、ソラルド王自身の功績ではありません。彼は、父である偉大な前王ブランドウルの残照でしかなかったのです。そんな彼が、相談役として召し抱えたのは、二面性のある男ケン＝ドルでした。それが致命的な間違いであったということは、やがて明らかになっていきます。

勇者たちが遠きハドリアの地に到着して間もなく、アンドールのあちこちで、農夫や漁師の行方がしれなくなるという事件が発生しました。するとリートブルク城のあたりから「狼の仕業にちがいない」という声が挙がりました。ケン＝ドルは若き王に「危険な野獣は根絶やしにすべきでしょう」と進言しました。みずからの手で偉業を打ち立てることを渴望していたソラルド王はこれを受け容れ、ケン＝ドルを摂政として、玉座の間に残るよう命じました。

出立の朝、馬にまたがるソラルド王とその一行を尻目に、山の剣狼オルフェンは、真犯人を見つけ出そうと決意しました。狼に罪はないことを、この手で証明するのです。



アンドールの
伝説
ANDOR
外伝4
狩り

A1

この伝説は次の11枚のカードで構成されています：
A1、A2、A3、A4、N、イベント発生、〈歌う樹〉にて、古き守りの塔にて、酒場にて、鉱山にて、
王の狂気

次の変更点をのぞき、基本セットの一般準備カードにしたがって準備を行います。

この伝説では魔女が描かれた霧トークンを使用しないため、ゲームから取り除いて箱に戻します。それ以外の霧トークンを円形のスペースが描かれたマスに配置しますが、8番のマスにだけは配置せずに空けておきます。

また、イベントカードは使用しません。

- ・「N」タイルを、物語トラックの「L」のマスの、緑の面を上にして配置
- ・17番のマスを塔を設置し、その上に星マーカー1個を配置
- ・57、71、72番のマスを星マーカーを1個ずつ配置
- ・「古き守りの塔にて」、「酒場にて」、「鉱山にて」、「〈歌う樹〉にて」の4枚の手がかりカードを、ゲームボード付近に配置
- ・「イベント発生」、「王の狂気」の2枚のカードを別にゲームボード付近に用意
- ・ソラルドのコマを6番のマスを配置

注意：ソラルドは今までは異なり、プレイヤーが移動させたり戦闘に参加させたりすることはできません

- ・ランダムに選ばれた薬草2個およびルーン石5個の配置（赤い怪物ダイス1個の出目を10の位、勇者ダイス1個の出目を1の位として、対応する地図上のマスに配置。これを、それぞれの物品の回数繰り返す）。

重要：この伝説のオルフェン／マルファは、（3種類を1個ずつではなく）同じ種類のルーン石2個を装備することによって、勇者ダイスの代わりに黒い魔界ダイスを使用できるようになります。

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4
狩り

A2

拡張セット『星の盾』より次の物品を取り出し、ゲームボード付近に用意してください：

- ・松明、横笛、狼コマ3体、狼シンボル、赤いリングマーカー
彼方より、王の角笛が鳴り響いた。それが大規模な狼狩りを命じるものであることを、オルフェンは瞬時に悟った。

赤い怪物ダイスを1個振り、出目に40を加え、その数字のマスを灰色狼の1体目を配置します。同様に赤い怪物ダイスを1個振り、出目に50を加えた数のマスを、灰色狼の2体目を配置します。黒狼は70番のマスを配置します。

重要：この伝説では、拡張セット『星の盾』と異なり、狼は移動しません。また、手なづけることも、「狼移動」のアクションを使用することもできません。

オルフェンには、狼が農民を殺したとは信じられなかった。この襲撃事件の影にトロールがいるのではないか？ かつて彼の最愛の恋人はトロールに拉致され、殺されていた。

国内でまだ怪物が目撃されている領域へ向かうべく、情報をかき集めなくては。もはやそれしか、王の暴挙を食い止め、狼たちを救うすべはない。

オルフェンが星マーカーのあるマスのいずれかに到達したら、そのマスに対応する手がかりカードを公開し、読み上げます。各手がかりカードによって、怪物が潜んでいる場所がどこか判明することになります。

続けて「A3」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4
狩り

A3

ソラルド王に狼狩りをそそのかしたのは、ケン＝ドルだ。

- ただちに「王の狂気」のカードを公開します。狼シンボルを、同じ形をした最も上のマスに配置し、その右に書かれた内容を読み上げます。
- その後、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1マス前進するたび、最も数字の小さいマスにいる狼に向かって、ソラルドも移動します。狼のいるマスに進入したソラルドは(まだ移動できる歩数が残っていても)そこに留まり、そのマスにいる狼コマをゲームから取り除きます。それに加えて「王の狂気」カード上の狼シンボルを1つ下のマスに移動させ、その右に書かれた内容を読み上げます。それ以降ソラルドは、より速く移動することになります。

ソラルドが黒狼のいるマスに進入したら即座に、あなたはこの伝説に敗北します。

この伝説の目的:

語り手コマが「N」タイルに到達する前に、オルフェンが3体のトロールを退治していること。3体目のトロールを倒した後で、ソラルドと同じマスに留まったら、即座に語り手コマを「N」タイル上に移動させます。

黒い魔界ダイスを1個振り、オルフェンを配置するマスの番号を決定します:

出目6 = 9番、出目8 = 30番、出目10 = 37番、出目12 = 60番

続けて「A4」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4
狩り

A4

オルフェンが攻撃をしかけた怪物と狼が同じマスにいる場合、狼はオルフェンと共に戦います。その戦闘中、**オルフェンの攻撃カトラック上の攻撃力の数値と同じだけ**、狼は追加の攻撃力をもたらします。

イベント:

- 「イベント発生」のカードを表向きで用意します。夜明けや霧トークンの効果によってイベントが発生する場合、赤い怪物ダイスを1個振り、出目に対応する効果を読み上げ、解決します。

怪物の移動:

ゲーム中、怪物は矢印に沿ってではなく、隣接するうち最も数字の大きいマスに移動します。移動先に他の怪物がいる場合、移動先のマスを基準にして、やはり隣接するうち最も数字の大きいマスに移動します。ただしいずれの場合も、最終的に移動するマスが、移動を開始する前のマスより数字が小さい場合、移動せずに元のマスに留まります。

移動の順序は基本ゲームと変わりません。すなわち同じ種類の怪物が複数いる場合、より数字の小さいマスにいるほうが先に移動します。狼と怪物は同じマスに存在することができ、互いに影響を与えません(勇者が同じマスに居ない限り)。

初期装備:

オルフェンの攻撃力は2、所持金は3ゴールドです。







北方よりの強風に、オルフェンはぐっとまぶたを閉じた。さて、どこへ向かえばいいのか? 最近誰か怪物を目撃してはいないだろうか?

さあ、冒険の始まりです!

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝4
狩り

イベント発生

霧トークンの効果および夜明けにイベントが発生する際、赤い怪物ダイスを1個振ります。

-  摂政ケン＝ドルは増税を断行した。
所持金が3ゴールド以上なら、1ゴールド失う。
-  酒場の客が援助を申し出た。
現在の所持金が1ゴールド以下なら、商品在庫ボード上の(魔女薬を除く)物品1個を72番のマスに配置する。
-  まるで大地そのものから祝福を受けているようだ！
ゲームボード上の薬草1個を、好きなマスに移動する(ゲームボード上に薬草がない場合、何も起こらない)。
-  怪物の行動は予測しがたい。
ゲームボード上の**任意の怪物1体**を指定し、ランダムに再配置してもよい(方法は「<歌う樹>にて」の物語カードの記述に準じる。ゲームボード上に怪物がない場合、何も起こらない)。
-  暴風雨のせいで、一步一步がとてつもなく重い。
意志力を3失う。
-  摂政ケン＝ドルの魔の手が迫る。
0から23番までのマスにいるなら、攻撃力を1失う。

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝4
狩り

N

この伝説を完遂する条件：
1. 3体のトロールを退治しており……
2. オルフェンがソラルドと同じマスにいる。
オルフェンはソラルド王のもとへと、たどり着いた。
「まだアンドールにも、怪物は残ってる。事件は狼によるものではないのさ」
そう報告しようとした矢先、馬上の王の体がぐらりと傾いた。そしてそのまま鞍から滑り落ちた。すぐに駆け寄ったものの、とき既に遅し。鎧にも顔にも、べったりと血がこびりついている。そしてソラルドは絶命した。不審死以外の何物でもなかった。従者の姿はどこにも見当たらず、辺りは静寂に包まれている。哀れなソラルドは、安らかに横たわっていた。その表情は、後代の吟遊詩人が“王の平和”と名付けた時代を体現しているようであった。ようやく王は、心の平穏を手に入れたのだ。
やがて遠くから地響きのような震動がやってきた。それは徐々に大きくなり、目にしたもののあまりの衝撃に、オルフェンは凍りついたのだが……

この伝説を完遂する条件：
1. 3体のトロールを退治しており……

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝4
狩り

〈歌う樹〉にて

オルフェンが57番のマスに到達したら読み
上げます。

オルフェンは森の静寂にひたり、木の葉や焚き火から放たれる濃い芳香を、胸いっぱい吸いこんだ。

・1 攻撃力獲得する。

やがて守り長メルカルトへの拜謁が叶った。そう。メルカルトは怪物について、いくばくかの知見があるのだ。

赤い怪物ダイス1個の出目を10の位、勇者ダイス1個の出目を1の位として、対応する地図上のマスに**スクラル1体**を配置します。同様にダイスを振り、**トロール1体**を配置します。

重要:そのマスに既に他の怪物が居る場合、ダイスを振り直します。この変更ルールは、ここでのみ有効です。

注意:怪物は移動の際、矢印にしたがうのではなく、隣接するうちで最も数字の大きなマスに動きます(「A4」カードを参照)。

メルカルトは魔女レカの心配をしていた。その姿がどこにも見当たらず、少し前から何やら様子がおかしかったというのだ。そして守り人のひとりが、河岸で一本の麻縄を見つけた。あるいはレカの手がかりかもしれない。メルカルトは古いことわざを引用した。

「ナルネはオロチとなれり」

つまり「ナルネ河は、まるで蛇のようだ」ということのようにだが、オルフェンは肩をすくめた。

「ふむ、そいつの意味はよくわからないが、レカが見つかるまでは、アンドールでの冒険は終わらない、ってことだけは分かったぜ」

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝4
狩り

鉱山にて

オルフェンが71番のマスに到達したら読み
上げます。

クラム侯爵は、オルフェンを歓迎した。先の『^{V1/2}“洞窟”をめぐる戦い』以来、ドワーフたちはアンドールに残る怪物たちに目を光らせているのだそうだ。

赤い怪物ダイス1個の出目を10の位、勇者ダイス1個の出目を1の位として、対応する地図上のマスに**ゴル1体**を配置します。同様にダイスを振り、**トロール1体**を配置します。

重要:そのマスに既に他の怪物が居る場合、ダイスを振り直します。この変更ルールは、ここでのみ有効です。

注意:怪物は移動の際、矢印にしたがうのではなく、隣接するうちで最も数字の大きなマスに動きます(「A4」カードを参照)。

するとクラムは、オルフェンに特別な松明を手渡した。

「友よ、これを。怪物を追い払うとき、役に立ててくれ」

・71番のマスに松明を配置します。オルフェンはこれを拾うことができます。

洞窟の松明(1日1回使用可能):

使用すると、同じマスにいる怪物1体を、他の怪物がいない好きな隣接マスに移動させることができます。使用後は裏返し、夜明けがくるたびに表に戻します。

狼は、この松明を使用しても(怪物ではないので)移動させることはできません。

アンドールの
伝説
ANDOR

外伝4
狩り

酒場にて

オルフェンが72番のマスに到達したら読み
上げます。

オルフェンは懐かしい酒場の扉をぐり、カウンターに佇んだ。見知った顔ばかりで、再会は実に喜ばしいものであった。ここは彼にとって、アンドールいち落ち着く場所なのだ。常連客たちは、怪物が潜む場所について、知りうるかぎりの情報を教えてくれた。

赤い怪物ダイス1個の出目を10の位、勇者ダイス1個の出目を1の位として、対応する地図上のマスに**ゴル1体**を配置します。同様にダイスを振り、**トロール1体**を配置します。

重要:そのマスに既に他の怪物が居る場合、ダイスを振り直します。この変更ルールは、ここでのみ有効です。

注意:怪物は移動の際、矢印にしたがうのではなく、隣接するうちで最も数字の大きなマスに動きます(「A4」カードを参照)。

酒場のおかみギルダは、オルフェンをキスの嵐で歓迎し、アンドールの横笛を手渡した。

・72番のマスに横笛を配置します。オルフェンはこれを拾うことができます。

重要:この伝説での横笛の能力は、通常とは異なります。

アンドールの横笛(1日1回使用可能):

2マス以内にいる狼1体に使用すると、その狼をオルフェンのいるマスに再配置することができます(再配置できるのは1度に1体のみです)。使用後は裏返し、夜明けがくるたびに表に戻します。同じマスに存在できる狼は**1体のみ**です。

アンドールの
伝説
ANDOR

外伝4
狩り

古き守りの塔にて

オルフェンが17番のマスに到達したら読み
上げます。

古き守りの塔を登る。大柄な戦士の重量で、石段はぼろぼろ崩れていく。屋上まで到達すると、オルフェンは遠くを窺った。ああ、たしかにあれは怪物の姿だ!

赤い怪物ダイス1個の出目を10の位、勇者ダイス1個の出目を1の位として、対応する地図上のマスに**スクラル1体**を配置します。同様にダイスを振り、**トロール1体**を配置します。

重要:そのマスに既に他の怪物が居る場合、ダイスを振り直します。この変更ルールは、ここでのみ有効です。

注意:怪物は移動の際、矢印にしたがうのではなく、隣接するうちで最も数字の大きなマスに動きます(「A4」カードを参照)。

気づくと、塔の胸壁の窪みに弓がひとつ置かれていた。何かの役に立つだろう。

・17番のマスに弓を配置します。オルフェンはこれを拾うことができます。

古き守りの塔:

塔の上にいる間、オルフェンは追加で**2攻撃力**を獲得します。塔の上からは、隣接するマスにいる怪物に対して、弓による攻撃が可能です。その場合でも、この追加の2攻撃力は適用されます。



疑念が若き王を苛んだ。父はこの地にいる狼を愛した。本当に狼たちを殺さねばならぬのだろうか？

語り手コマが1つ前進するたび、ソラルドを狼のいるマスの方に**2マス移動**させます。



その狼を仕留める直前、ソラルド王は手傷を負わされ、呪いの言葉を吐いた。

「忌々しき、けだものめ！」

語り手コマが1つ前進するたび、ソラルドを狼のいるマスの方に**3マス移動**させます。



たび重なる狼への勝利に酔いしれたソラルドは、ついに血への渴望に囚われた。もはや彼の理性は、完全に失われてしまった！

語り手コマが1つ前進するたび、ソラルドを狼のいるマスの方に**4マス移動**させます。

注意:移動の詳細は「A 3」カードを参照してください。

アンドールの伝説 ANDOR

アンドールの伝説 F A Q 外伝 4 : 狩り (1人プレイ専用)

Q : 怪物と狼が同じマスにいることはできますか？

A : はい、怪物と狼は互いに無視しあいます。怪物の移動に対しても、狼は何ら影響を与えません。

Q : 弓を使って隣接するマスにいる怪物を攻撃するとき、狼の力を借りて戦いたい場合、狼はどこにいればよいですか？

A : 狼は怪物と同じマスにいます。

Q : オルフェンが能力を使用して戦闘を行うとき、狼の力を借りた場合 (特にトロールに対しては) どのようになりますか？

A : 例を2つ挙げます。

例1 : オルフェンの攻撃力は4です。狼およびスクラル1体ずつと共に53番のマスにいます。オルフェン自身の攻撃力は4ですが、能力によってマスの10の位である「5」を戦闘で適用します。狼による加算は「オルフェン自身の攻撃力トラック上での数値」、すなわち4攻撃力です。よって、オルフェンの攻撃力は最終的に $5 + 4 = 9$ になります。

例2 : オルフェン自身の攻撃力は3です。狼1体およびトロール1体と共に62番のマスにいます。オルフェン自身の攻撃力は3です。敵がトロールであるため、能力によってマスの10の位である「6」を加算します。そしてさらに狼によってオルフェン自身の攻撃力と同じ3が加算されるので、オルフェンの攻撃力は最終的に $3 + 6 + 3 = 12$ になります。

Q : 横笛や松明が表に戻るの、厳密にはいつですか？いつから再使用できるようになりますか？

A : これらの物品は、井戸の回復と同時に表に戻ります。これらの物品の使用は自由行動であるため、この伝説においては、回復のタイミングが非常に重要です。たとえば井戸と横笛が回復した後、語り手コマ (およびソラルド) が移動する直前のわずかな瞬間に、横笛を使って狼を移動させるということもできるのです。

Q : ソラルドは、最も数字の小さいマスにいる狼のところへ移動しますが、どのような経路を通りますか？

A : 王のいるマスから目的の狼までの、最短歩数を進みます。同じ歩数で複数のルートがある場合、どのマスを通るか、プレイヤーが自由に選んでかまいません。

Q : ケン=ドルの増税イベントについてですが、イベント発生のダイスを振る前に、自由行動で金貨を自分がいるマスに置いた場合はどうなりますか？

A : このイベントでは、勇者ボード上のゴールドだけでなく、自分がいるマスに置かれたすべてのゴールドも対象に含めます。すなわち税金逃れはできないということです。

Q : アンドールの横笛で狼を移動させる際、その経路にソラルドがいるなら、その狼コマはゲームから取り除かれるのですか？

A : いいえ。狼は横笛によって再配置されるのであり、特定の経路を通るわけではないため、その際にソラルドによってゲームから除去されることはありません。