

DIE RÜCKKEHR

Mini-Legende für 2 Spieler

必要備品：基本セット



射手と戦士のコマ、キューブ、ディスク、ダイス、勇者ボード。



1x



4x



8x



2x

(女性の農民)



1x



1x



2x



1x



6x



1x



3x



1x

必要備品：星の盾



1x



1x

(黒いボス狼)

必要備品：北方への旅立ち／最後の希望



1x



1x



追加で、骸骨剣士が4体必要です。このPDFの最終ページに、印刷用の画像が付属しています（『最後の希望』にも同梱されています）。

この短めの外伝は、アンドール三部作の第二部『北方への旅立ち』と、最終章『最後の希望』をつなぐもので、『伝説 11』へのプロローグとなっています。射手と戦士2名のみで、基本セットのゲームボードでプレイしてください。

では、楽しんで！

ミヒャエル・メンツェルならびにアンドール・チームより





- ・両プレイヤーは、戦士と射手のどちらか1名を担当し、対応する勇者ボード、コマ、木製ディスク2個、木製キューブ1個、そして勇者ダイスを確保します。
- ・両プレイヤーは、木製ディスクを1個ずつ（時間マーカーとして）夜明けゾーンに配置します。〈嵐の盾〉、リング・マーカー、黒いボス狼、狼シンボルを用意しておきます。
- ・両プレイヤーは**攻撃力を3**（キューブで表示）、**意志力を7**（残ったディスクで表示）にします。
- ・ゲームボードわきに骸骨剣士4体を用意しておきます。
- ・赤い怪物ダイスを2個用意し、赤いキューブを怪物表示欄の**攻撃力「2」**に配置します。

より簡単にしたい場合、赤いキューブを**攻撃力「0」**に配置します。

- ・星マーカーを8個、赤いX型の禁止マーカーを3個用意します。
- ・井戸トークン4個を、対応する六角形のマスに表の面で1個ずつ配置します。
- ・ワイン袋2個、魔女薬1個、兜1個、鷹1個、価値「3」の薬草1個を用意します。
- ・文書トークン6個を裏返しにしてよく混ぜておきます。
- ・語り手コマを、物語トラックの「A」のマスに配置します。
- ・「N」タイルを、物語トラックの「D」のマスに配置します。
- ・5種類の〈領域〉カードを、裏のままボードゲームわきに並べておきます。
- ・女性の農民2体を、用意しておきます。

続けて「A2」カードを大きな声で朗読してください。➡



二人の勇者は、ついにアンドールへと舞い戻った。アンドールの民よりの手紙の指示に従い（『アンドールの伝説カードゲーム：災いの島の冒険』封じられし冒険1「流木湾」参照）、〈見張りの森〉北岸に上陸した。すぐに黒い巨狼が出迎えてくれたが、チャダの古き友人にして王狼のローナスだった。そして共に〈歌う樹〉へと向かった。

両勇者およびボス狼のコマを〈歌う樹〉（57番のマス）に配置。

ここでは悪い知らせが待っていた。ここにもクラードの巨人族が来襲し、多くの守り人をさらっていったというのだ。そのなかには守り長メルカルトも含まれていた。

装備:

戦士は〈嵐の盾〉を獲得します。裏表両面の計2回使用でき、片面を使用するごとに、次の2つのうち1つの効果を適用できます。

- 悪い（盾シンボルのある）イベントの発生を防ぐ。
- 戦闘ラウンド終了時の自分の意志力喪失を防ぐ。

射手は狼シンボルを、自分の攻撃力トラックのキューブのあるマス（すなわち「3」）のすぐ上に配置します。これは“狼の力”で、いずれかの勇者と一緒に怪物と戦うとき、総合戦闘力に“狼の力”を加算できます（すなわち+3）。“狼の力”はこれで固定で、射手の攻撃力が増減しても変化しません。

続けて「A3」カードを大きな声で朗読してください。➡



狼の移動:

射手は、手番で「狼移動」という新規のアクションを実行できるようになります。狼移動アクション1時間ごとに、ローナスを4マスまで移動させることができます。連続で同じアクションに時間を使えば、戦士の手番になる前に、もっと先まで移動させることもできます。

二人の勇者には、洞窟の盾ドワーフを統べるクラム侯爵にお目通りを願い、いろいろと相談したいことがあった。けれどもまず、国土の様子をこの目で確かめるべきだと結論付けた。

- ・星マーカーを、0、24、40、61、71、72番の各マスに配置します。

目的:

全領域カードを並べておくこと。いずれかの勇者が星マーカーのあるマスに留まったら、対応する領域カードを公開し、朗読してその効果を適用してください。

任務:

全領域カードを公開し、その効果を適用した後、語り手コマが「N」タイルに到達する前に、両勇者がドワーフの鉱山(71番のマス)に到達すること。

両者とも鉱山にいるなら、語り手コマをすぐさま「N」タイルまで移動させること。

注意: 狼は鉱山(71番のマス)にいる必要はありません。

続けて「A4」カードを大きな声で朗読してください。➡



残った守り人たちが警告した。

「この任務は、たやすくありません。クラードの巨人族が去ったとはいえ、この地のあちこちに骸骨剣士がうろついているのです。あなたがたを狩りだす気です!」

赤い怪物ダイスを1個振り、+40した数字のマスに骸骨剣士を1体配置します。もう1度振り、今度は+20した数字のマスにもう1体配置します。さらに17番および65番のマスにも1体ずつ配置します。骸骨剣士は、同じマスに何体でもいることができます。

骸骨剣士の移動:

- ・骸骨剣士は矢印に沿っては移動せず、視界内(3マス以内)に勇者がいるなら、その方向に移動します。
- ・時間トラックの「4」のマスに、星マーカーを配置します。
- ・時間マーカーが「4」のマスを出る(「5」のマスに入る)たびに、まずその勇者は「5」のマスでの1時間のアクション(1マス移動、1ラウンド戦闘など)を完了させます。そこでいったん停止し、視界内に勇者がいる全骸骨剣士は、その勇者に向かって1マス移動します。その後その勇者は、望むならさらに時間をつかって今のアクション(移動や戦闘)を続けてもかまいません。
- ・視界内に勇者がいない骸骨剣士は移動しません。
- ・骸骨剣士は、狼を完璧に無視します。
- ・骸骨剣士は、ドワーフの鉱山(71番のマス)に入ることはできません。

続けて「A5」カードを大きな声で朗読してください。➡



- 複数の英雄が視界内なら、骸骨剣士はより小さい数字のマスにいる勇者の方向に移動します。勇者のいるマスまで到達できない、もしくは同距離の移動経路が複数あるなら、選択肢の中で常に一番小さい数字のマスを経由します。
- いずれかの勇者と同じマスにいる骸骨剣士は移動しません。
- 骸骨剣士と同じマスにいる勇者は、移動アクションを選択できません。
- 骸骨剣士のいるマスは、通過できません。

骸骨剣士の戦闘能力:

- 骸骨剣士は赤い怪物ダイスを2個振り、ゾロ目なら合算します。この伝説開始時、各骸骨剣士の攻撃力は2（ただし簡単モードなら0）となります。
- 各勇者は、一度に1体の骸骨剣士にしか攻撃できません。その戦闘が終わったら（続けて他の骸骨剣士に攻撃することはできず）次の勇者の手番となります。
- 骸骨剣士との戦闘も、怪物の戦闘と同じように解決します。すなわち骸骨剣士のほうの戦闘力（攻撃力+出目）が大きければ、その差分だけ勇者（たち）は意志力を失います。同じ戦闘力なら何も起きません。

続けて「A6」カードを大きな声で朗読してください。



より大きな戦闘力になれば、勇者（たち）はその骸骨剣士を打ち負かしたことになります。その「戦闘不能」になったコマを、そのマスに寝かせておいてください。

- 骸骨剣士を倒しても、語り手コマは前進しません。
- 骸骨剣士には、報酬はありません。
- リング・マーカーを、夜明けゾーンのイベントカードの直前に配置します。このマーカーのタイミングで、戦闘不能の全骸骨剣士を起こします。
- 戦闘不能の骸骨剣士は、そのマスにはいないものとしてあつかいます。

注意: この伝説では、夜明けゾーンの怪物シンボルは無視します（解決しません）。

相談して、どちらの勇者からでもよいので、ゲームを始めてください!

M

アンドールの
伝説

ANDOR

外伝6
勇者たちの帰還

M

N

この伝説を完遂する条件:

- 全領域カードが公開され、解決されており……
- 両勇者がドワーフの鉱山 (71 番のマス) にいること。

二人の勇者とローナスが、ひんやりとした“洞窟”の玉座の間に赴くと、相手は確かにそこにいた。クラム侯爵だ！ ひげは長くのび、侯爵冠をいただいていたが、笑顔は変わっていない。離れ離れの年月など、ないも同然だった。彼はいまだに友人だったのだ！ 一緒にテーブルを囲んで食事をし、酒を飲みかわし、ここ数年で互いに起こった出来事の全てを語り合った。そして数時間後、皆どうすべきなのか決断をくださった。

《伝説11:灰色山脈》に続く

この伝説に敗北する条件:

- 全領域カードが公開されていないか……
- いずれかの勇者がドワーフの鉱山 (71 番のマス) にいない。



懐かしのリートブルク城だ！ブランドゥル王が防衛のために建造した。だがその王も没した。クラードの巨人族は、城の廷臣たちを連れ去っていた。勇者は城の中を、次から次へと搜索した。やがて玉座の間に行き当たる。つい最近まで、ソラルド王の摂政ケン＝ドルが、ここから国土を統治していたはずだ。だが、人っ子一人いない。詳しく調べると、玉座の背後に小さな隠し部屋があった。だが、空っぽだった。〈星の盾〉や〈絆の盾〉を期待していたのだが、無駄だった。

ここで、その文書トークンを公開してください。その数字が、
7なら：ワイン袋1個獲得。
8なら：薬草1個獲得。

「7」か「8」の文書トークンが公開されたら、**0番のマス**にあった星マーカ―を、時間トラックの「4」のマスに配置します。以降すべての骸骨剣士は、いずれかの勇者の時間マーカ―が「4」のマスを離れる際、**そのマスにある星マーカ―と同数のマス**まで移動します。

10なら：攻撃力+1。

11なら：兜1個獲得。

14なら：魔女薬1個獲得。

17なら：攻撃力+1。

「10」～「17」の文書トークンが公開されたら、**0番のマス**にあった星マーカ―を、怪物表示欄の脇に配置し、赤い木製キューブを右に1マス移動させます。**すべての骸骨剣士は、この新しい攻撃力を有することになります。**



ここで、その文書トークンを公開してください。その数字が、
7なら：ワイン袋1個獲得。
8なら：薬草1個獲得。

「7」か「8」の文書トークンが公開されたら、**24番のマス**にあった星マーカ―を、時間トラックの「4」のマスに配置します。以降すべての骸骨剣士は、いずれかの勇者の時間マーカ―が「4」のマスを離れる際、**そのマスにある星マーカ―と同数のマス**まで移動します。

10なら：攻撃力+1。

11なら：兜1個獲得。

14なら：魔女薬1個獲得。

17なら：攻撃力+1。

「10」～「17」の文書トークンが公開されたら、**24番のマス**にあった星マーカ―を、怪物表示欄の脇に配置し、赤い木製キューブを右に1マス移動させます。**すべての骸骨剣士は、この新しい攻撃力を有することになります。**

ベトラムの農園は荒れ果てていた。だがすぐに聞きなれた声に気付いた。ユッテだ。なんとまあ、可愛い娘に成長したものだ。その後ろから、姉のママも姿を現した。父ベトラムとは違い、クラードの巨人が襲来した際、何とか隠れおおせたのだ。「安全なところまで連れて行こう」と勇者は言った。

24番のマスに、女性の農民コマを2体配置します。その勇者がそのマスから離れる際、2体の農民コマも一緒に移動します。以降、農民と一緒に勇者は、骸骨剣士のいるマスに入ることはできなくなります。

任務：女性の農民コマを2体とも**71番のマス**に連れていくこと。



これぞアンドールの酒場! 窓からは暖かな灯りが漏れ、勇敢なアンドールの民が、ここを死守したことがわかった! みんなここにいる。Tassilo, fusssohle, Orweyn, Markus W, Sachensucher, Famju, theofanis, Nick, doro, Seekrieger, commander.adama, Pauli, Fenn-Fan, Chris W, Ragnar, Vakur, Fenn, Jaska, Akita, Gwaihir, Lebin, Fennah, Schlafende Katze, Baldur, Manuel, Koraph, Stulle, before, Tapta, Antigor, Jeedai, Carsten, Caphalor, Namor, Troll, Luelbe, Tost, Wirano, Horus68, そしてもっと多くの人々。すなわち偉大なるアンドール・ファン・コミュニティ legenden-von-andor.de/forum/ を支えてくれた皆に、心よりの感謝を! かくて勇者は、女将のギルダから歓待の抱擁を受けることとなった!

ここで、その文書トークンを公開してください。その数字が、
7なら: ワイン袋1個獲得。

8なら: 薬草1個獲得。

「7」か「8」の文書トークンが公開されたら、72番のマスにあった星マーカ―を、時間トラックの「4」のマスに配置します。以降すべての骸骨剣士は、いずれかの勇者の時間マーカ―が「4」のマスを離れる際、そのマスにある星マーカ―と同数のマスまで移動します。

10なら: 攻撃力+1。

11なら: 兜1個獲得。

14なら: 魔女薬1個獲得。

17なら: 攻撃力+1。

「10」~「17」の文書トークンが公開されたら、72番のマスにあった星マーカ―を、怪物表示欄の脇に配置し、赤い木製キューブを右に1マス移動させます。すべての骸骨剣士は、この新しい攻撃力を有することになります。



勇者は、荒れ果てた農園に足を踏み入れた。慌てたカラスの群れが、羽ばたいて逃げていく。家畜の死骸が放置されている。だが人間の痕跡はない。

ここで、その文書トークンを公開してください。その数字が、
7なら: ワイン袋1個獲得。

8なら: 薬草1個獲得。

「7」か「8」の文書トークンが公開されたら、40番のマスにあった星マーカ―を、時間トラックの「4」のマスに配置します。以降すべての骸骨剣士は、いずれかの勇者の時間マーカ―が「4」のマスを離れる際、そのマスにある星マーカ―と同数のマスまで移動します。

10なら: 攻撃力+1。

11なら: 兜1個獲得。

14なら: 魔女薬1個獲得。

17なら: 攻撃力+1。

「10」~「17」の文書トークンが公開されたら、40番のマスにあった星マーカ―を、怪物表示欄の脇に配置し、赤い木製キューブを右に1マス移動させます。すべての骸骨剣士は、この新しい攻撃力を有することになります。

勇者は、この悲しき場所を後にした。体内で怒りが熱く沸騰していた。クラードの巨人め! だがクルンという化け物の畏にかかって、まんまと北へ行ってしまった自分たちの落ち度だった。おかげでクラードどもは、簡単にアンドールに攻め入ることができた! そのとき、遠くから馬のいななきが聞こえた。リートラント産の駿馬だ! それも二頭や三頭ではない。クラードの襲撃から逃げ、生き延びていたのだ。勇者の心になかに、少しだけ希望の灯がともった。



かつての〈闇の神殿〉に到着すると、先客がいるのに驚かされた。それは勇敢なる3人のアンドールの民、すなわち EdeBorger、Lampard、Mjólnir と、ドワーフの建築家 マルトだった！ 互いの無事を喜び合った後、勇者は彼らが運んでいるものが何なのか悟った。〈炎の盾〉だ！ この武具の処遇については、クラム侯爵の判断を仰がなくてはならない。彼こそが正当なる所有者であるはずだからだ。マルトとその協力者たちは、この盾を侯爵の元まで運ぶのだという。そのついでとっては何だが「勇者たちが戻り、もうすぐ『洞窟』にも顔を見せるだろう」と言づけてくれるそうだ。

ここで、その文書トークンを公開してください。その数字が、

7なら：ワイン袋1個獲得。

8なら：薬草1個獲得。

「7」か「8」の文書トークンが公開されたら、61番のマスにあった星マーカーを、時間トラックの「4」のマスに配置します。以降すべての骸骨剣士は、いずれかの勇者の時間マーカーが「4」のマスを離れる際、そのマスにある星マーカーと同数のマスまで移動します。

10なら：攻撃力+1。

11なら：兜1個獲得。

14なら：魔女薬1個獲得。

17なら：攻撃力+1。

「10」～「17」の文書トークンが公開されたら、61番のマスにあった星マーカーを、怪物表示欄の脇に配置し、赤い木製キューブを右に1マス移動させます。すべての骸骨剣士は、この新しい攻撃力を有することになります。



夏は終わり、黄金の陽射しは柔かだった。
各勇者は意志力+2。

いきなり鷹が、腕に舞い降りて来た。信頼に足る役に立つ鳥だ。
勇者1名が鷹を獲得。

骸骨剣士の眼窩に、紫の火花が走った！
最も数字の高いマスにいる骸骨剣士（たち）を、最も近い勇者の方向に1マス移動。



勇者はふたりとも故郷であるアンドールを愛していた。
勇者1名の攻撃力+1。

突風が雪を運び、舞いあげ、来たるべき冬の到来を語った。
勇者たちは合計で意志力-4。

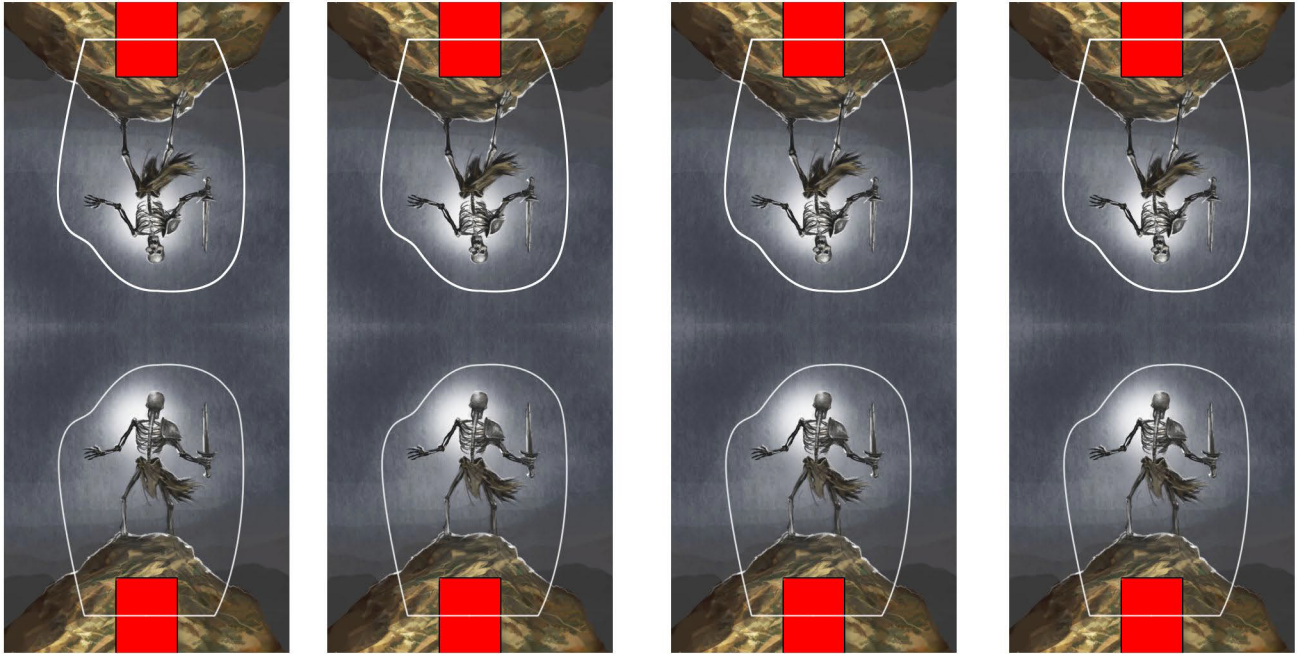


ローナスが足の肉球を負傷した。
狼移動アクションには、1時間ごとに意志力を追加で1消費する。



注意：どのイベントも1回しか効果がありません。完了したイベントの上には赤いX型の禁止マーカーを置いて下さい。同じ目が出たら、他の目が出るまで振り直して下さい。

重要：続く『最後の希望』において、我らが勇者たちは、さらなる骸骨剣士たちに立ち向かわなくてはなりません。しかしそこでのルールは、この外伝で解説したものと若干異なっているため、注意が必要です。



重要: 続く『最後の希望』において、我らが勇者たちは、さらなる骸骨剣士たちに立ち向かわなくてはなりません。しかしそこでのルールは、この外伝で解説したものと若干異なっているため、注意が必要です。