



この食料ゾーンには、林檎、栗、摘んだ面を表にした星屑草、寶石をいづつでも配置してよい。

能力：各戦闘ラウンド中に1回、敵のダイスが振られた直後、そのうち1個の出目を裏の面に変えてもよい。この効果は、各伝説で設定されている最後の敵に対しても適用できる。

エアラ
 北方の黒魔道士
 ランク 34

攻撃力

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

意志力

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----



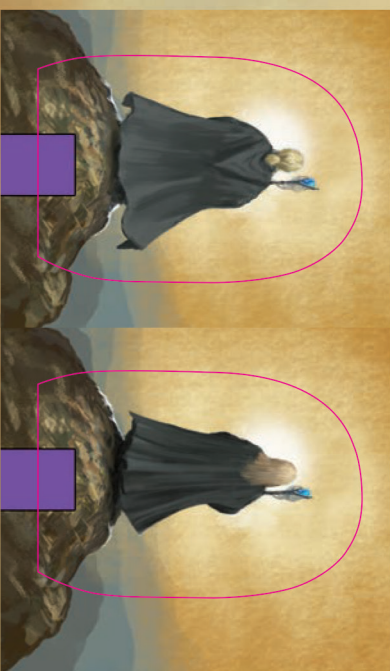
14 15 16 17 18 19 20



kosmos.de

アンボールの勇者たちの救援に駆けつける前に、北方の魔術師エアラがどんな事件に遭遇していたのかについて、知る者は少ない。多くの年代記では「エアラは闇の魔法の誘惑に屈しなかった」と記されている。だが、それを信じていない者もいた……。

この勇者ボードと、続く7枚の物語カードを使用すれば、黒魔道士リファルボウス／エアラで『アンボールの伝説：最後の希望』をプレイすることができます。通常の魔術師リファルボウス／エアラと同じく、紫の物品（プラスチック製コマ立て、勇者ダイス1個、木製デイススク2個、木製キューブ1個、勇者ワッペン1枚）を使用してください。



この食料ゾーンには、林檎、栗、摘んだ面を表にした星屑草、寶石をいくつでも配置してよい。

リファルボウス
 北方の黒魔道士
 ランク 34

能力：各戦闘ラウンド中に1回、敵のダイスが振られた直後、そのうち1個の出目を裏の面に変えてもよい。この効果は、各伝説で設定されている最後の敵に対しても適用できる。

攻撃力

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

意志力

0	1	2	3	4	5	6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20

この強力な勇者を加えることによって『アンボールの伝説：最後の希望』に新地平が切り開かれます。

このゲームについてもっと知りたいあなたは：
<http://www.arclight.co.jp/ag/al/>
 幻想世界アンボールに、どっぷりと浸ってみてください！

kosmos.de

KOSMOS

アンドールの
伝説
ANDOR

黒魔道士：影歩き



黒魔道士の基本ルール

魔術師と同じく紫の物品を使用する（魔術師と差し替え）。加えて「影」のコマも用意しておくこと。

黒魔道士の第1の特殊能力は、既に勇者ボードで解説されています。加えて伝説 11 を進めるなかで、これから説明する第2の特殊能力を獲得します。これら2つの能力は、伝説 12 ～ 17 でも続けて使用することができます。

第2の能力：

伝説開始時、**影コマ**を黒魔道士のいるマスに配置します。これ以降、黒魔道士は「**影歩き**」という新しいアクションを実行できるようになります。**1時間**を消費することで、**影は4マスまで移動できます**。影は同じマスのトークンを含む何ものをも解決せず、何も持てず、農民を運ぶこともできません。ほかの全存在から無視され、クラウド族、骸骨剣士および番兵トロールのいるマスでも自由に通過／停止できます（骸骨剣士の移動の対象ともなりません）。破線でつながったマス同士の間峡谷も、問題なく通過できます。黒魔道士はいつでも（自分の時間マーカーがすでに夜明けゾーンにある場合を除き）、自分と影のコマの位置を交換できます。その際、大きな**グレーのダイス**1個を振ります。その数だけの意志力を、パーティ全員で分割して消費してください（意志力を減らす勇者は、時間マーカーが夜明けゾーンにあってもかまいません）。ただし、いずれの勇者も意志力を0にしてはなりません。

特殊事例：全勇者で分割しても、必要なだけの意志力を消費できない場合、この能力は効果を発揮せず、意志力は誰も失いません。その場合、影を黒魔道士のいるマスに戻します。以降その日は「影歩き」を使用できません。翌日の夜明けゾーンの処理を終えた後、再び使用できるようになります。

11 アンドールの
伝説
ANDOR
伝説

11 導入用シナリオ 灰色山脈



能力の開花：黒魔道士

怪物表示欄の山スクラルの絵に、黒魔道士の勇者ワッペンを配置。山スクラルに勝利した戦闘に参加していたら、このカードを表に返して音読すること。

黒魔道士は倒した怪物を見下ろしていた。

黒魔道士は即座に攻撃力+1!

他の勇者たちが魔術師に助力を求めた際には、これほどまでに変化しているなどとは予想だにしていなかった。かつての魔術師は今、黒魔道士に変貌を遂げていたのだ。強い力に溢れていたが、その心は飢えた獣のようだった。それでも、再び仲間と共に歩むと決めた。「拉致されたアンドールの民を救うことに、全力を賭ける」と誓ってくれたのだ。

黒魔道士の新たな能力：

影コマを黒魔道士のいるマスに配置します。これ以降、黒魔道士は「**影歩き**」という新しいアクションを実行できるようになります。**1時間**を消費することで、**影は4マスまで移動できます**。影は同じマスのトークンを含む何ものをも解決せず、何も持てず、農民を運ぶこともできません。ほかの全存在から無視され、クラウド族、骸骨剣士および番兵トロールのいるマスでも自由に通過／停止できます（骸骨剣士の移動の対象ともなりません）。破線でつながったマス同士の間峡谷も、問題なく通過できます。黒魔道士はいつでも（自分の時間マーカーがすでに夜明けゾーンにある場合を除き）、自分と影のコマの位置を交換できます。その際、大きな**グレーのダイス**1個を振ります。その数だけの意志力を、パーティ全員で分割して消費してください（意志力を減らす勇者は、時間マーカーが夜明けゾーンにあってもかまいません）。ただし、いずれの勇者も意志力を0にしてはなりません。

特殊事例：全勇者で分割しても、必要なだけの意志力を消費できない場合、この能力は効果を発揮せず、意志力は誰も失いません。その場合、影を黒魔道士のいるマスに戻します。以降その日は「影歩き」を使用できません。翌日の夜明けゾーンの処理を終えた後、再び使用できるようになります。



師らからは「黒魔術の末路は苦痛と死だ」と教わった。やがてファルクルと出会い、この警告がかたちとなったのだと悟った。ファルクルは最期に全てを失ったのだ。唯一愛した存在であったニカでさえも。その運命が今、訪れようとしているのではないか？ 自分は全てを失い、自分の愛した人々を傷つけてしまうのでは？ ああ、もはや一緒にはいられない。

倦怠:

復活の条件を達成するまで、黒魔道士は宿营地のあるマスに入ることができなくなります（今、宿营地のあるマスにいる場合、移動しなければそこにいつづけることはできます）。

復活:

〈復活〉の物語カードを公開し、大きな灰色の冥府ダイスを振ります。出目に対応する〈復活〉のカード上の盾型のスペースに、黒魔道士の勇者ワッペンを配置し、復活の条件を読み上げます。

注意: 各スペースに配置できる勇者ワッペンは1枚までです。出目に対応するスペースに他の勇者ワッペンが配置されているなら、ダイスを振り直してください。

重要: 復活条件は、必ずしも達成しなくてもかまいません。復活しなくとも、この伝説を完遂することは可能なのですから。



黒魔術は犠牲を伴う。知ってはいたし、常に恐れてもいた。だがハドリアでのここ数年で、黒魔術の力を嫌というほど味わった。ハドリアの地下世界をくぐりぬけるさなか、大いなる危険を制御するには、受け容れねばならぬ悪があると悟った。その黒魔術は、ずっと自分の内側を焦がしていた。どんな清冽な湧き水でも、この炎を鎮めることはできない。

倦怠:

復活の条件を達成するまで、黒魔道士は湧き水を飲んでも意志力を回復できない。

復活:

〈復活〉の物語カードを公開し、大きな灰色の冥府ダイスを振ります。出目に対応する〈復活〉のカード上の盾型のスペースに、黒魔道士の勇者ワッペンを配置し、復活の条件を読み上げます。

注意: 各スペースに配置できる勇者ワッペンは1枚までです。出目に対応するスペースに他の勇者ワッペンが配置されているなら、ダイスを振り直してください。

重要: 復活条件は、必ずしも達成しなくてもかまいません。復活しなくとも、この伝説を完遂することは可能なのですから。



黒魔道士の贈り物:

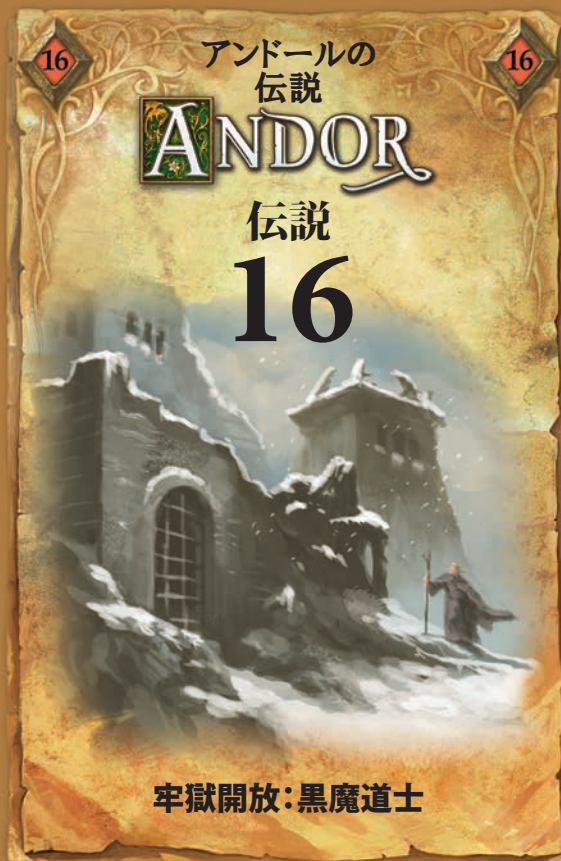
「北方へ鷹を飛ばし、炎の魔術師たちに私の旅の記録を送ってくれるよう頼もう。そして我が友よ! 諸君とアグル族に、その物語をお聞かせしよう」

黒魔道士は、自分の勇者ボードに鷹を配置し、その効果を使うこと。通常とは異なり、その鷹を物語トラックで、その時点で語り手コマがあるマスより5マス先に配置すること。語り手コマがそのマスまで到達したら、その鷹を自分の勇者ボードに（表面で）戻すこと。これは語り手コマが「k」のマスに到達する前に達成されていなくてはならない。語り手コマが「k」のマスに到達する際、黒魔道士は219番のマスにいないとならず、それが達成できたなら次の文章を朗読すること:

「盛大なる宴に感謝します、ああ、勇敢なるアグル族のみなさん。我が祖国ハドリアよりの謝辞を、どうか受け取ってほしい。永遠の冬と、その氷の爪に掴まれた国。この灰色山脈と似ていなくもない不毛の大地です。ただ魔力だけは遍在しています。ハドリアの地下世界より、蒸気のように湧き上がってくるのです。ある日、私はその地下世界へと赴くことになりました。両魔術結社の長老によって、とある重大なる任務を託されたのです。他に適任者はいませんでした。大いなる意志力と、白魔術と黒魔術のバランスが要求されました。私は手早く旅支度をし、そして……」

こうして黒魔道士は、ハドリアの地下世界への旅について語り始めた。だがその詳細は、いつかまたどこか別の場所で……

続けて「a4」の物語カードを大きな声で朗読してください。



黒魔道士は、一步一步登っていった。あちこちに亡骸が転がっている。白骨王に対する怒りは灰色の濃霧を呼び、その身を包んだ。そのまま歩を進めると、拷問室のようなものに行き当たる。そこにあった鉄の器具に、人体が吊るされていた。注意深く近寄ると、その装置のなかの男は、湿いた声で咳きこんだ。そして顔を上げ、叫んだ。「おまえか? こんなところで何をしている?」

黒魔道士は、気おされて後ずさった。男は暗灰色の髭の間から歯を剥き出し、再び叫んだ。

「何をしていると訊いてるんだ、ファルクルさんよ?」

今こそ黒魔道士は理解した。男は自分のことをファルクルだと勘違いしている。そんなに似てしまったというのか? 急ぎ水筒を渡し、ささやいた。「ファルクルではない。私は……」そこで囚人が誰なのか思い当たった。「オルフェンじゃないか! 生きていたのか! 私がわからないのか?」

山の剣狼は理解のしるしに目を見開き、差し出された水を貪るように飲んだ。髭から水がしたり、再び咳きこみ、そして皮肉気に笑った。「ああ、そうだ、もしくはその残骸といったところかね。お互い、ずいぶん変わっちゃったもんじゃないか、え?」

黒魔道士は悲し気にうなずいた。「来なさい。ここから出してあげよう」そう言って、オルフェンを解放した。



大いなる苦難と幾度も戦いの末、黒魔道士は不意に悟りを得た。白魔術と黒魔術の本質に行き当たったのだ。それらは両端ではなかった。少なくとも、もはやすべきことが1つしか残されていない状況では。アンドールの人々の救出が第一だ。白魔術でおこなうのか、黒魔術でおこなうのかだと？目的がひとつなら過程に意味などない。この悟りが最後のダムを決壊させ、黒魔術がその身を満たした。

黒魔道士は戦闘において、自分の勇者ダイスの代わりに、大きなグレーのダイス1個を使用できます。出目の数だけの意志力を、**パーティ全員**で分割して消費してください（意志力を減らす勇者は、時間マーカ―が夜明けゾーンにあっても、戦闘に参加していなくてもかまいません）。ただし、いずれの勇者も意志力を0にしてはなりません。必要なだけの意志力を消費できない場合、その出目は使用せず、その戦闘ラウンドでは紫の勇者ダイスを振り直します。

大きなグレーのダイスは、魔女薬と一緒に使用することができます。