

# アンドールの伝説 ANDOR

完全日本語版

## 1人プレイ用『伝説3』

このバリエーションは『伝説3：闇は舞い降りた』を、勇者1人で冒険できるように調整したものです。

このバリエーションをプレイする際、次の変更点をのぞいて、通常どおり『伝説3』の全ルールと指示にしたがってください。

### 準備の変更

地図上で勇者を**0番**のマス(城)に配置します。攻撃力は2、意志力は7で、5ゴールドを持ってゲームを始めます。

黄金イベント・カードをゲームの箱の中に戻し、代わりに白銀イベント・カードを設置します。

地図上で、**24、28、49番**の各マスに、1体ずつ**農民コマ**を配置します。

もう1体の**農民コマ**を、黄金の盾の面を表にして、地図上の(2人プレイ用の)3つの黄金の盾の隣に設置します。

地図上で、**ソラルド王子**を**72番**のマス(酒場)に配置します。

地図上で**71番**のマス(鉱山)に、裏のまま3枚の怪物出現タイルを配置し、その上に盾ドワーフを配置します。

物語トラックの「**G**」のマスに、**塔コマ**を配置します。



### ルールの変更

時間トラックの「8」「9」「10」のマスを使用する際、意志力を失う必要がありません。

宿命カードは1枚解決するだけで「**黒魔術**」の物語カードを公開できます。

全てのゲーム中の効果で、プレイ人数を参照する場合、常に2人プレイであるものとして指示を適用します。したがって例えば「黒魔術」カードで敵の攻撃力を算出する際には、2人の欄を参照します。

同盟者であるソラルド王子と盾ドワーフは、この伝説の間じゅうずっと地図上に残り、ゲームの箱の中には戻りません。ただし盾ドワーフ・コマを**71番**のマスから移動させる場合、すぐさまその下にある怪物出現タイルを、上から1枚ずつ順に解決しなくてはなりません。どうするかはあなたの決断してください。

物語トラックで語り手コマが「G」のマスに前進したら、地図上の**17番**のマスに塔コマを設置します。このマスに居るもしくは移動を終えた勇者は、自由行動でこの塔に登ったり降りたりすることができ、塔の上にいれば攻撃力+2となります。このとき弓を使用するか射手であれば、+2の攻撃力で隣接するマスの怪物を攻撃することもできます。

## 同盟者

1人プレイでは、ソラルド王子と盾ドワーフは、勇者と同じように特別にトークン類を公開して解決することができますが、物品や金貨を獲得したり使ったりすることはできません(その場に残しておきます)。たとえば同盟者が同調アクションによって霧トークンのあるマスで移動を終えたら、その霧トークンを公開して解決します。すなわち:

**イベント:**ただちにイベントの山札から1枚公開して解決します。

**攻撃力／意志力の増強:**勇者の対応する数値を増加させます。

金貨／ワイン袋／魔女&魔女薬／ゴル:そのマスに金貨／ワイン袋／魔女薬のトークンや、魔女／ゴルのコマを配置します。

同盟者は、農民コマと一緒に連れて移動することはできません。

## 鷹

鷹を1日に1回使用できますが、そうすると地図上のいずれか1マスにある、四角いトークンの物品(ルーン石や薬草も含む)、兜、未解決の霧トークンのうちいずれか1個、あるいは金貨全額を、自分のいるマスに再配置できます。鷹は、霧トークンを公開も解決もしませんし、農民コマを運ぶこともできません。