



裏

表





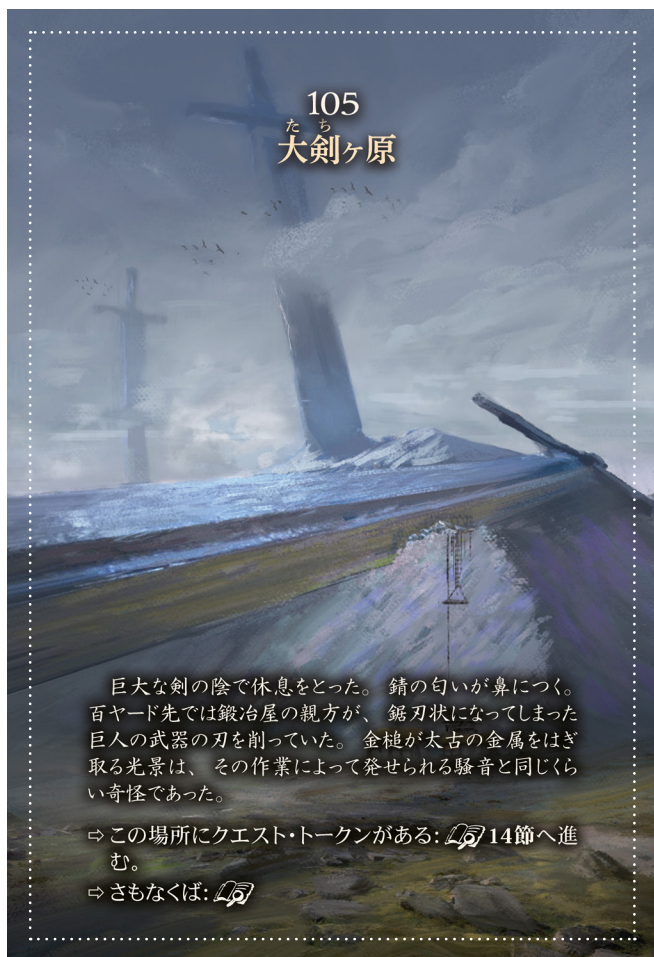


裏

表







裏

表







## 107 ホワイトニング 漂白の地

大穴は、いまだにあった。依然ホワイトニングの中心に、ぽっかりとあいている。新しく街の名の由来となった白い地衣類は、どうやらその穴から生えてきているようだ。付近の館の壁を厚く覆っている。近づくと、まるで波止場の木の支柱を覆う塩の結晶のように、きらめく小さな水晶膜であると気づかされる。そんなふうには詳しく観察していると、何人かの通行人が不審な視線を投げかけてくる。

⇒実績〈フェールの遺産〉があり、〈隠されし宝〉断片2がない: 10節へ進む。

⇒実績〈あやかし風の風〉があり、〈癒し〉断片4がない: 14節へ進む。

⇒パーティにアイリーがいる: 13節へ進む。

⇒さもなくば: 7節へ進む。

### 0メンヒル起動

[全キャラクター参加。秘密〈メンヒルの儀式〉があり、全員合計で「3、1、1財貨、1魔力」を人数倍だけ消費]:ここにメンヒルを新たに配置。メンヒルのダイヤルは「9-キャラクター数」に合わせる。



114  
↑

107

漂白の地

102  
←

117  
→

この場所に入ったら、青遭遇を1枚引いて解決。

1住人と取り引き[1食料消費]:

1財貨獲得。

かつてここには別の名があり、市場が栄えていた。  
今では訪れる者などいない。

104  
↓

裏

表

## アクションの概要

### 1探索

場所カードをめくる

- めくった面の文章を読んでルールを適用
- 探索日誌の現在地の項目に進む(さらなる選択を要求されることがある)

### 1移動

現在地に直接結合され(公開され)ている任意の場所へ移動

- これによって、新たな場所が公開されるか確認
- があるなら、そのルールを適用

### ?場所アクション

場所カード表面のアクションを実行

### 0メンヒルの調査

がある場所でのみで実行可能

- 調査後、ただちにメンヒルを起動可能(コストと条件は、場所カードの裏面、および探索日誌の対応する場所の項目参照)

### ?個人/秘密/支援のアクション

キャラクター・タイルや、手札のアクションを実行

- コストの消費は、同じ場所にいる他のキャラクターと分割可能。ただし個人アクションなら、自分で少なくとも1の消費が必要。

### 0パス

その日を終了

- 翌日になるまで、一切アクションを実行できない

## 1日の流れ

### I) 朝

- ⇒ 不活性メンヒルと、活性メンヒルの効果範囲外の場所を除去。
- ⇒ 全ダイヤル(時間&メンヒル)を1減らし、時間トークン1個ずつ除去。
- ⇒ 次の物語の公開
- ⇒ 衛士の移動
- ⇒ 使用する支援と秘密カードの選択

### II) 日中

- ⇒ 任意の順で、各プレイヤーはアクションを1回ずつ実行
- ⇒ (全員が、が「0」になるかパスするまで繰り返す)
















### III) 夜

- ⇒ 休息: 1食料消費で1獲得&1除去
  - 食料を消費しないならは「0」に
  - すでにが「0」なら1除去
- ⇒ を上限まで獲得
  - 消耗しているなら、代わりに4獲得
- ⇒ 経験消費によるキャラクター成長
- ⇒ 戦闘/交渉の山の改変
- ⇒ の場所にいるなら夢の項目参照
  - 「発狂!」しているなら、代わりに悪夢の項目参照
- ⇒ 翌日の開始(「朝」に戻る)



## 戦闘&交渉のアイコン











### I) 一般

-  ⇒ 次の特典に掛ける倍数
-  ⇒ 次の特典を取り消す
-  ⇒ カードを山から1枚引く
-  ⇒ 結合の印
-  ⇒ カード除去(通常はシーケンスの最後)
-  ⇒ 戦闘ルールにマーカー配置
-  ⇒ 追加プレイ
-  ⇒ 敵の反撃/相手の反応
-  ⇒ 交渉固有
-  ⇒ 配置時に解決
-  ⇒ 親密度1上昇
-  ⇒ 遅効能力:時間トークンを置き、最後のトークンがなくなったら解決
-  ⇒ 親密度1低下
-  ⇒ ダメージ
-  ⇒ 遭遇カード上で、現在の遭遇ステージ表示の効果を適用

## 敵の特質(詳細はルール説明書を参照):

- 奇襲:**最初の手番キャラクターは手札1枚だけ選んで残りを除去
- 突進:**最初の手番キャラクターは2枚受ける
- 守備:**各手番、最初の戦闘カードによる1を軽減
- 速攻:**各手番、戦闘カードを2枚までしかプレイできない
- 牽制:**第3ステップ(敵反撃)の1は軽減不可
- 衛士:**解決失敗なら徘徊
- 大群:**第3ステップ(敵反撃)で、戦闘の山の上から2枚除去
- 即妙:**第2ステップで、2枚以上プレイしなければ臨機行動
- 憤怒:**手番ごとに、第3ステップ(敵反撃)を2回実行
- 強奪:**パーティ全員の1が1以下になったら、全財貨と全支援を除去し、無勝負として遭遇終了
- 粉碎:**遭遇終了時、全使用武器の支援を除去
- 緩慢:**戦闘開始時とラウンド終了時、カードを1枚多く引く

## アイコン一覧

-  ⇒ アクション・アイコン
-  ⇒ 探索日誌に続く
-  ⇒ その場所に入ったら、ただちに解決
-  ⇒ 活力
-  ⇒ 体力
-  ⇒ 恐怖
-  ⇒ メンヒル
-  ⇒ 夢
-  ⇒ 友好的な集落
-  ⇒ 敵対的な集落

## キャラクターの成長

- 2 経験** ⇒ 戦闘または交渉カード3枚を未獲得の山から引く。そのうち1枚選んで獲得し、残りを戻してシャッフル
- 2 経験** ⇒ 対立する属性ペアの1点目
- 4 経験** ⇒ 対立する属性ペアの2点目
- 6 経験** ⇒ 対立する属性ペアの3点目
- 8 経験** ⇒ 対立する属性ペアの4点目
- 10 経験** ⇒ 対立する属性ペアで5点目以降

裏

表

## 交渉の概要

### 遭遇開始

- ・交渉の山から3枚引く(ただしキャラクター4人なら2枚のみ)
- ・使用する支援と秘密の確認&選択

### I) 手番キャラクターの決定

### II) キャラクターの手番

- 1) 遅効能力:各カードに載った時間トークンをそれぞれ1個除去し、それがなくなることによって発生する全能力を解決
- 2) カードのプレイ
  - » 手札から任意の交渉カード1枚をプレイ
  - » 追加の交渉カードを(可能な限り)任意の枚数プレイ(各追加カードは、特典の追加プレイアイコンで結合されていなくてはならない)。その後、交渉判定
- 3) 敵の反応:遭遇カード上で、現在のステージに対応する反応を実行。その後、ふたたび交渉判定
- 4) 状況確認:パーティの全メンバーの手番が終了しているなら、第IIIフェイズに進む(ラウンドの終了)。さもなくば、第Iフェイズに戻る(手番キャラクターの決定)

### III) ラウンドの終了

- ・除去:パーティの各メンバーは、手札として交渉カードを3枚残し、残りを除去
- ・補充:パーティの各メンバーは、交渉カード1枚を引く
- ・次のラウンド開始:第Iフェイズに戻る(手番キャラクターを決定)

### 交渉判定

- ・親密度トラックのマーカーが一番下のマスにあるなら交渉失敗で、その遭遇もまた失敗として終了
- ・マーカーが一番上のマスにあるなら交渉成功で、次のステージに進み、状況確認に戻る
- それが最終ステージだったなら、その遭遇は成功として終了

## 戦闘の概要

### 遭遇開始

- ・戦闘の山から3枚引く(ただしキャラクター4人なら2枚のみ)
- ・使用する支援と秘密の確認&選択
- ・敵の特質の確認

### I) 手番キャラクターの決定

### II) キャラクターの手番

- 1) 遅効能力:各カードに載った時間トークンをそれぞれ1個除去し、それがなくなることによって発生する全能力を解決
- 2) カードのプレイ/臨機行動
  - » 手札から任意の戦闘カード1枚をプレイ
  - » 追加の戦闘カードを(可能な限り)任意の枚数プレイ(各追加カードは、特典の追加プレイアイコンで結合されていなくてはならない)。その後、勝敗判定
  - » カードを一切プレイしなかったなら、遭遇カード上の臨機行動を実行し、その後、戦闘カード1枚を引く
- 3) 敵の反撃:遭遇カード上で、戦闘プールのマーカーの数に一致する反撃を実行。その後、ふたたび勝敗判定
- 4) 状況確認:パーティの全メンバーの手番が終了しているなら、第IIIフェイズに進む(ラウンドの終了)。さもなくば、第Iフェイズに戻る(手番キャラクターの決定)

### III) ラウンドの終了

- ・除去:パーティの各メンバーは、手札として戦闘カードを3枚残し、残りを除去
- ・補充:パーティの各メンバーは、戦闘カード1枚を引く
- ・次のラウンド開始:第Iフェイズに戻る(手番キャラクターの決定)

### 勝敗判定

- ・戦闘プールのマーカーを数え、遭遇目標値以上なら勝利し、その遭遇は成功として終了(報酬と戦利品を獲得)

### 戦闘中の恐慌

- ・がを1枚上回ったら、すぐさま「恐慌」のルールを適用