

アンドールの伝説 ANDOR DIE SUCHE NACH GRENOLIN

外伝10 楽師グレノリンを探して

作：マティアス・ミラー&ドロテア・ミヒェルス

この伝説は、勇者たちが狭霧諸島よりハドリアの地へと旅立とうとしてた矢先に起きた出来事を題材にしています。

ところがいきなり予想より早く冬の寒波が到来し、行く手を阻まれてしまいました。

そんな折……

……おっと、その先を語るわけにはいきませんよね!?

さあ、ぜひご自身で体験してください!

この外伝を遊ぶには『アンドールの伝説』基本セットのみならず、大型拡張セット『北方への旅立ち』が必要です。



+



この PDF の最終ページには、ゲームの準備や進行において参照すべき「狭霧諸島の地図」があります。実際にいつどこで使用するかは、物語カードで指示があります。

アンドールの
伝説
ANDOR

外伝10
楽師グレノリンを探して

O1

この伝説は次の 18 枚のカードで構成されています：
01、02、03、04、05、06、Z、ニクシーのイリヤ
2 枚、誘拐者 2 枚、永劫の火炎 2 枚、刻の宝珠、
氷山 2 枚、無名の剣士、ネラクス王ヴァルクス。

この伝説では〈北方篇〉のゲームボードを使用します。

- ・〈ニクシーの粉〉をゲームボード脇に用意しておきます。残る 2 個の北方の贈り物トークンをシャッフルし、それぞれ白い海妖ダイスを 2 個振って 100 を足した数のマスに、別個に配置します。
- ・「一般準備：北方篇」カードの指示にすべて従います。
- ・船体ボードに衝角を艦装します。
- ・鉄鉱 2 個、永劫の火炎 3 個、リング・マーカー、〈嵐の盾〉を用意します。
- ・無名の剣士、ネラクス王ヴァルクス、ニクシーのイリヤの特別コマを用意します。
- ・北方の怪物出現タイルから「ネラクス 1 体を IV に配置。アログ 1 体を II に配置」を除外します。残る 9 枚をシャッフルし、物語トラックの「P」「R」「S」「T」「U」「V」「W」の各マスに、裏のまま 1 枚ずつ配置します。
- ・雪トークンから薪 9 個、寒波 2 個、永劫の火炎 1 個を除外します。残る 28 個をシャッフルし、裏のままゲームボード脇に置いておきます。
- ・〈誘拐者〉カード 2 枚をシャッフルし、裏のまま 1 枚引いてゲームボード脇に置いておきます。残る 1 枚は表を確認せずにゲームの箱に戻してください。
- ・〈ニクシーのイリヤ 1〉カードを、物語トラックの右側に配置します。カードの茶色の三角形の左の頂点を、勇者 2 名なら「Q」の、3～4 名なら「R」のマスに合わせてください。
- ・物語トラックの「Z」のマスに星マーカーを配置します。

続けて「O2」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10
楽師グレノリンを探して

O2

- ・全勇者コマを船体ボードに配置し、船コマ（木製）をゲームボードの四角い黒背景で白く「6」と書かれた海マスに配置します。

勇者たちはアルデバラン号の欄干に沿って並び、遙かなる北方を眺めていた。水平線上に、ハドリアへの航路を指し示す灯火が見えたのだ。

だが荒海の凄まじさに想いは千々に乱れ、みな天を仰いだ。そのとき氷山がぶつかり合って軋み、砕ける音を耳にし、再び海面を見やった。北方よりの流水は、どんどん厚みを増していく。アルデバラン号の進路は阻まれつつある。

「メリックの助言を聞いて狭霧諸島に留まるべきだったか」ひとりが言った。「氷がこんなにも厚く、こんなにも岸に接近しているなんて異例のことだ……何かの警告かも知れない」

今こそ狭霧諸島の地図（PDF の最終ページ）を取り出すときです。地図上で指示された白いひし形のマスに、裏のまま 1 枚ずつ 28 枚の雪トークンを「流水」として配置してください。

続けて「O3」カードを大きな声で朗読してください。





勇者たちの懸念は、流水だけではなかった。いきなりの冬將軍の到来は、狭霧諸島に文字通りの濃霧をもたらしたのだ。身も凍るような寒さから住民は室内に籠り、街のざわめきや喧騒は静寂へととってかわった。

91 番マスの貝殻、100 番マスの木材、114 番マスの意志力のアイコンを、それぞれ赤いX型の禁止マークで覆ってください。すなわち貝殻や木材を運んでゴールド／意志力／栄誉を獲得することはできず、114 番マスで意志力を回復することもできないのです。この3マスには、単に入ることができます。91 番マスでは、攻撃力や商品を購入することはできません。

100 番マスにゴルを横倒しで配置します。横倒しのままでは、このゴルは夜明けで名誉を失わせることはなく、こちらから攻撃をしかけることもできません。91 番マスには、残った北方の怪物出現タイルを1枚、114 番マスには海難トークンを1枚裏のままで配置します。各マスに入っても、望遠鏡や勇者の能力を使用しても、これらのタイル／トークンは公開できません。

それだけでは足りないと感じ、鷹が悪い知らせを告げる手紙を届けに来た。楽師グレンリンがさらわれ、いずこかに監禁されているのだという。他に誰が、勇者たちのいさおしを諷うというのか？ そしてこの勇者以外の誰が、グレンリンの囚われし場所を見つけることができるというのか？

続けて「O4」カードを大きな声で朗読してください。



極めて重要：この伝説では、怪物を倒しても栄誉は得られません！

報酬としてはゴールドと意志力しか得られないのです。忘れないように、怪物表示欄わきに星マークを置いておくか、各栄誉の表示を何か（落石トークンなど）で覆ってください。

グレンリンのコマを物語トラックの「Z」マスに配置してください。

任務：

1. 吟遊詩人コマを O の欄まで下げないこと。
2. 語り手コマが「Z」のマスに到達する前に、グレンリンを見つけて解放すること。

「誰が誘拐したにせよ海を渡る必要がある」ひとりが言った
「水上に痕跡があるはずだ」

勇者たちは「栄誉+1」の流水（雪トークン）を見つけ出し、その効果を解決する必要があります。そうしたならすぐさま〈誘拐者〉のカードを読み上げてください。

船上もしくは陸上の勇者が、流水の隣接マスにいたら、1時間の経過で「流水探査」のアクションを実行でき、隣接マス1つの流水を公開することができます。これによって、そのトークンの効果は適用されません。望遠鏡などでは、流水は公開できません。

続けて「O5」カードを大きな声で朗読してください。





流氷のあるマスは**通過できず、停まって**、すぐさまそのトークンの内容を**解決**しなくてはなりません。船でそのマスに入った勇者は（流氷が表か裏かにかかわらず）、ゲームに参加中の勇者の人数と同数の**意志力を消費**しなくてはなりません（2名=2意志力。3名=3意志力。4名=4意志力）。これを忘れないように、**船コマ**に星マーカーを置いてください。

重要：氷床（12個）、永劫の火炎（3個）、次元扉（3個）の効果は、〈ハドリア篇〉のゲームボードでの使用時とは異なっています（氷床は「氷山」、次元扉は「刻の宝珠」と読み変えてください）。それぞれの種類のトークンを最初に公開した際、対応する〈氷山1〉〈永劫の火炎1〉〈時の宝珠〉のカードを読み上げてください。

注意：永劫の火炎が公開されたら、91、100、114番の各マス上のゴル、怪物、海難トークンが、順次ゲームに投入されます。

ひとりが芸術的な船首像を眺めて首を傾げつつ、海中の流氷と見比べた。「引き返そう。こんな氷の海を進んでは、アルデバラン号も長くはもたない」別のひとりが返した。「〈白銀の城窟〉に行って船首を鉄で強化してもらえれば、進みながら砕氷できるさ」

91番マスに鉄鉱を、勇者2名なら1個、3名以上なら2個配置します。

鉄鉱1個を勇者ボードに配置して運ぶには、攻撃力4以上ある勇者が必要です。

続けて「O6」カードを大きな声で朗読してください。➡



船コマが100番マスの棧橋にあり、91番マスからの全鉄鉱が船上の勇者の勇者ボードにあるか、100番マスにあるなら、ヴェルフトハイムの造船技師が船首を強化してくれます。これは**艦装**とみなし、通常のコストの支払いが必要です。この艦装が終了したら、その証として、鉄鉱を船体ボードの衝角に配置します。

注意：鉄鉱2個の場合、両方揃って初めて1つの艦装として船首を強化できます（1個だけではできません）。

重要：いったん鉄鉱で強化されたなら、船で流氷のあるマスに入っても、勇者が意志力を失うことはなくなります。そうなったら船コマから星マーカーを除去してください。

Iのマスに**ネラクス**、**IV**のマスに**海トロール**を配置します。赤い怪物ダイスを1個振り、出目に応じて**ゴル1体**を配置します。1か2なら**73**、3か4なら**105**、5か6なら**108番マス**です。

勇者ワッペンを1枚めくり、対応する勇者の**攻撃力を+1**し、その時間マーカーを夜明けゾーンの早起き鶏マスに配置します。もう1枚勇者ワッペンをめくり、対応する勇者の**攻撃力を+2**します。

パーティは**3ゴールド**、**+8意志力**、**盾1つ**を獲得します。

早起き鶏マスに時間マーカーがある勇者が最初の手番を実行します。

難易度を下げたい場合、船体ボードに製図家メリックのコマを配置してください。そこにメリックがいれば、岩礁マスに入ることができます（いなければ入れません）。

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝10
楽師グレノリンを探して



ニクシーのイリヤ 1

語り手コマがこのマスに到達したら公開して読み上げてください。

注意：同時に怪物出現タイルが解決される場合、この〈ニクシーのイリヤ 1〉は最後に解決します。

しぶきが上がり、ふいに流水の間から人魚姿のイリヤが顔をのぞかせた。「助けてあげようか」と優しくに言った。

イリヤのコマを、船コマ(木製)と同じマスに配置します。「ニクシーの粉」を、船体ボードの船倉に配置します。この伝説では「ニクシーの粉」のルールが通常とは異なっています。

今から各勇者は、同調アクションによって、同盟者となったイリヤを、1時間消費するごとに4マスまで移動させることができます。イリヤは岩礁や流水のあるマスに、進入したり停止したり通過したりできます。しかし勝手に流水を公開したり、解決したりはできません。また陸マスには移動できません。

船上にいる勇者のいずれかは、**1日に1回だけ**ニクシーの粉を使用できます。これはアクションではなく(自由行動であり)、時間は経過しません。使用する場合、次の2つから1つを選んで実行します：

1. イリヤが公開された流水のあるマスにいる：その流水を、そのマスから取って、物語トラックの次に怪物出現タイルのあるマスの上に載せてもかまいません。これによって米罌が上下することはありません。

注意：最初に冰山(氷床)を公開したら、〈冰山1〉カードを読みあげて、その効果について確認してください。

続けて〈ニクシーのイリヤ2〉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10
楽師グレノリンを探して



ニクシーのイリヤ 2

〈ニクシーのイリヤ 1〉の直後に公開して読み上げてください。

2. イリヤが怪物と同じマスにいる：ニクシーの粉を使った勇者は、大きな黒い魔界ダイスを1個振って、出目に対応するマスに、その怪物を再配置してください。

注意：海難トークンのあるマスに怪物が再配置されても問題ありません。

その後で、その勇者に出目に対応する効果を適用します：

6		10
8		12
意志力-2。		流水1個を公開。

この怪物は、次の夜明けのその怪物が移動するタイミングで、点線(ルート)でつながったローマ数字のマスへと移動させます。同じルート上に同種の怪物が複数いる場合、**より陸地に近いものを先に動かします。**

こうしてイリヤの助力を得た時のみ、使用済みになったニクシーの粉は裏返しておきますが、夜明けとともに表に戻します。

船体ボード上の勇者1名は〈嵐の盾〉を獲得します。誰も勇者が乗っていないければ、船倉に置いておきます。〈嵐の盾〉の効果については、『北方への旅立ち』の参照用ルールブック6ページで詳しく解説されています。



冰山の効果を解決するには、船でそのマスに進入しなくてはなりません。

〈冰山2〉カードを公開し、ゲームボード脇に置いておきます。それから、この下の文章を読んでください。

冰山を解決するなら、次の2つから1つ選んで実行します：

1. その冰山を〈冰山2〉カード上の空きマスに配置し、パーティはそのマスの効果を獲得します。

もしくは……

2. その冰山を物語トラック上の怪物出現タイル上に載せ、**荣誉**を1失います。

こうして冰山をうまく使えば、怪物出現タイルを解決しないようにできます。**冰山**を3つ載せられた瞬間、その怪物出現タイルはゲームから除外してください。

重要：語り手コマが冰山の載った怪物出現タイルのあるマスまで進んだら、その冰山をゲームから除去し、通常どおり怪物出現タイルの効果を解決してください。**荣誉は獲得できません**し、その冰山を〈冰山2〉のカードに再配置することもできません。

91番のマスにある怪物出現タイルは、この方法では除去できません。

〈冰山2〉上にも、怪物出現タイル上にも載せない場合、その冰山は単に効果を発揮せず、ゲームから取り除きます。



解決された冰山は、このカードの空きマスに配置できます。

そうしたならパーティは、すぐさまそのマスに描かれているもの獲得します。勇者の間でどう分けるかは、話し合い次第です。

いったんこのカード上に置かれた冰山は、ゲームが終了するまで除去することはできません。





重要：他の流氷とは異なり、3個の「永劫の火炎」の効果は、公開された瞬間（たとえそのマスに船コマがいなくても）解決してください。

公開された「永劫の火炎」の流氷は、常に夜明けゾーンに配置し、その上に永劫の火炎コマを乗せてください。

永劫の火炎コマは、夜明けに3都市のいずれかに配置されます。その都市の赤いX型の禁止マークを除去し、それによって封印されていた能力が使用できるようになります。ただし次のようにその都市にあった災厄も解放されます：

91 番マス：その北方の怪物出現タイルを解決。

100 番マス：白い海妖ダイスを2個振り、100 を足して、そのゴルの再配置マスを決定。

114 番マス：大きな黒い魔界ダイスを1個振り、対応するマスにその海難トークンを配置。そこに他の海難トークンがあったなら、そこには配置せず、時計回りで次の四角い黒背景の白い数字の（他の海難トークンのない）マスへと配置する。このルールは、怪物出現タイルで海難トークンが発生した場合にも適用される。

赤いリング・マークを、夜明けゾーンの井戸のアイコンを囲むように置きます。以降、夜明けがくるごとに、全井戸の回復のタイミングで、次のカードの内容を順に実行してください。

〈永劫の火炎2〉カードを公開し、ゲームボード脇に置いておきます。



1. 永劫の火炎の設置：夜明けゾーンに永劫の火炎コマがあったら、そのうち1つだけを、赤いX型の禁止マークのある都市1つに配置します。

2. 恩恵の獲得：それに対応する「永劫の火炎」の流氷を、このカードの空きマスの1つに配置します。パーティはただちに、そのマスの効果を獲得します。



3. 災厄の解放：その都市の赤いX型の禁止トークンを除去し、すぐさま対応する災厄の効果を実用します。

4. 全井戸の回復。

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝10
楽師グレノリンを探して



誘拐者 1
「栄誉+1」の流氷（雪トークン）が解決されたら、このカードを読み上げてください。

勇者たちは、ついに流氷上に痕跡を見つけ出した。相手が何者かは明白だった。その考えを口にしようとしたとき、水中より黒い影が出現する。ネラクス王ヴァルクスだった。

まず流氷に描かれた「栄誉+1」を実行します。「Ⅳ」の海マスに北西で隣接する岩礁マスに、**グレノリン**と**ヴァルクス**のコマを配置します。「Ⅰ」のマスと黒い「8」の目のマスに、それぞれ**星マーカー**を配置します。

任務：

ヴァルクスを倒してグレノリンを解放すること。

栄誉は0になってはいけません。

〈ネラクス王ヴァルクス〉カードを公開し、ゲームボード脇に置いておきます。「栄誉+1」の流氷を、そのカードの「1」のマスに配置します。グレノリンを解放するには、ヴァルクスに**3回勝たなくてはなりません**。ただし同日には1回しか勝利できません（少なくとも3日かかります）。

ヴァルクスとの戦闘は、他の怪物との戦闘と基本的には同じです。ヴァルクスは常に白い海妖ダイスを5個振ります（ゾロ目は合算）。最初の**意志力**は**5**で、打ち負かしたら次の意志力は**7**、その次は**10**となります。**攻撃力**は、勇者2名なら**24**、3名なら**30**、4名なら**36**です。

ヴァルクスを打ち負かす（意志力を0にする）ごとに、「栄誉+1」の流氷を**1つ下のマス**に移動させます。ヴァルクスのコマを、**時計回り**でより近い星マーカーのある海ヘクスへと移動させます。こうやってヴァルクスを3回打ち負かしたら、すぐさま語り手コマを「Z」のマスへと進めます。

アンドールの
伝説
ANDOR
外伝10
楽師グレノリンを探して



ネラクス王ヴァルクス
他の物語カードで指定されたら、このカードを読み上げてください。

ヴァルクスの意志力は**5**。

ヴァルクスがダイスを振る前に**栄誉を1失う**なら、勇者ダイス1つを裏の面にできる。

そうしないなら栄誉+1。



ヴァルクスの意志力は**7**。

栄誉を1失うなら、各勇者とも自分の勇者ダイスを**一度に全部振る**ことができる。ただし兜の効果は適用できない。パリスタなら出目2個を合算できる。

そうしないなら栄誉+1。



ヴァルクスの意志力は**10**。

栄誉を1か2失うなら、それに応じてヴァルクスの振るダイスを1個もしくは2個減らす。

そうしないなら栄誉+1。



アンドールの
伝説
ANDOR
外伝10
楽師グレノリンを探して



誘拐者 2
「栄誉+1」の流氷（雪トークン）が解決されたら、このカードを読み上げてください。

流氷の足跡を追って辿り着いたのは山脈だった。すると黒い影が立ち上がった。誰がこの無名の剣士を、傭兵として雇ったのだろうか？ とはいえグレノリンを解放するには、こいつを敵として打ち負かす必要がある。

まず流氷に描かれた「栄誉+1」を実行し、さらに追加で栄誉+1となります（計+2）。

赤い怪物ダイスを1個振って出目を参照：




 グレノリンを **75 番マス**に配置。




 グレノリンを **112 番マス**に配置。

無名の剣士のコマも、グレノリンと同じマスに配置します。

任務：

無名の剣士を倒してグレノリンを解放すること。

栄誉は**0**になってはいけない。

無名の剣士との戦闘は、他の怪物との戦闘と基本的には同じです。無名の剣士は常に黒い魔界ダイスを**2個**振ります（ゾロ目は合算）。**意志力**は**13**で、**攻撃力**は勇者2名なら**18**、3名なら**22**、4名なら**26**です。無名の剣士を打ち負かしたら、すぐさま語り手コマを「Z」のマスへと進めます。

特別ルール：戦闘ラウンドで勇者が勝利し、まだ無名の剣士が倒されていないければ、すぐさま無名の剣士の**意志力+1**。

続けて〈無名の剣士〉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10
楽師グレノリンを探して



無名の剣士
他の物語カードで指定されたら、このカードを読み上げてください。

パーティは相談して、各都市にある永劫の火炎コマを、このカード上の数字の対応するマスに配置できます。1個配置するごとに、**合計で意志力を3失う**必要があります。**無名の剣士**に対して、各戦闘ラウンド、**永劫の火炎**コマを置いたマスの右で説明された能力を、最大で1回ずつ使用できます。どの能力を使うか使わないかは、無名の剣士のダイスを振る前に決定してください。

重要：各戦闘ラウンド終了時、栄誉+1。


91

 ここに永劫の火炎の火炎があるなら、各戦闘ラウンドで**栄誉を1失う**ことができる。そうするならパーティは**+1 攻撃力**を獲得。


100

 ここに永劫の火炎の火炎があるなら、各戦闘ラウンドで**栄誉を1失う**ことができる。そうするなら（共同）**戦闘力+2**。


114

 ここに永劫の火炎の火炎があり、**無名の剣士の意志力が3以上**なら、各戦闘ラウンドで**栄誉を1失う**ことができる。そうするなら無名の剣士はただちに**意志力を2失う**。



刻の宝珠の効果を解決するには、船でそのマスに進入しなくてはなりません。

解決した勇者は、この刻の宝珠を、自分の勇者ボードの小さな四角の空き装備欄に配置します。以降この刻の宝珠は物品とみなし、他の勇者に渡したり、鷹で運んだりすることができます。同じ勇者が、複数の刻の宝珠を所有していても問題ありません。

この刻の宝珠を（自由行動として）ゲームから除去すると、その勇者の時間マーカーを、最大で3時間戻すことができます。



この伝説を完遂する条件：

1. ヴァラクスもしくは無名の戦士を倒し……
2. 栄誉が0まで落ちていない。

あらゆる艱難辛苦にもかかわらず、勇者たちはグレノリンの救出を成し遂げた。その楽師は、勇者たちのいさおしを高らかに歌いあげた。諸君の伝説は、ハドリア海を越えて広まった。

温かい陽光によって最後の流水が溶けると、アルデバラン号は再び悠々と進み始めた。ここ数日のことは、全員にとってかなり刺激的ではあったが、勇者たちは真の目的地を見失ってはいなかった。いざ、ハドリアへ！

- この伝説に敗北する条件：
1. ヴァラクスもしくは無名の戦士を倒せなかったか
 2. 栄誉が0になる。

DIE SUCHE NACH GRENOU LIN 外伝10 楽師グレノリンを探して

