

アンドールの
伝説
ANDOR

いにしへの呪縛

外伝9

第四の石像

A1

この外伝は次の12枚のカードで構成されています：
A1、A2、A3、A4、A5、A6、C、F、N、竜の
炎、洞窟深部よりの帰還、火と水。

この伝説では、ゲームボードの裏面を使用します。

まず、この拡張セットに同梱の〈一般準備：いにしへの呪縛〉カードにしたがってください。イベント・カードは、黄金から白銀に差し替えてください。10枚の湖畔イベントをシャッフルし、11番マス付近の対応するスペースに配置します。霧トークンのなかからゴル2個、ワイン袋1個、魔女&魔女薬1個の計4個を探し出し、箱にしまいます。残った霧トークンをシャッフルし、43、47、52、57番以外の霧スペースに1個ずつ裏のまま配置します。

基本セットの商品在庫ボード上から魔女薬1個、ワイン袋4個を取り、〈トゥルゴールの市場〉カード上から骨の兜を取り、ゲームボード脇に置いておきます。71番マスに、通常の兜1個、盾1個、弓1個、鷹1個、テムの砂1個を配置します。これら5個の物品は、71番マスで各2ゴールド支払うことで購入できます。商品在庫ボードおよび〈トゥルゴールの市場〉カード上の物品を、箱に戻してください（この伝説では使用しないので）。

注意：湖畔イベント9番に成功すれば、71番のマスから1個、好きな物品を獲得できます。

さらに次の物品を用意します：

- ・ドワーフの石像：ツオル1体、トゥルゴールの宝：3個、37番マス用タイル、〈歌う樹〉タイル。
- ・カサマトック、土塊トークン3枚、火煙トークン4枚。
- ・宝石トークン：赤、文書トークン：価値「10」のもの、毒トークン、ルーン石トークン3個（うち2個同色）。

続けて「A2」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

いにしへの呪縛

外伝9

第四の石像

A2

追加準備：

- ・物語トラックの「N」マスに「N」タイルを、「C」と「F」のマスおよび「N」タイル上に星マーカーを1個ずつ配置します。63番マスに〈歌う樹〉タイルを配置します。怪物が0もしくは63番マスに到達するたび、ゲームから除外し、「N」タイルを1マス下に移動させます。
- ・魔女レカのコマを63番マスに配置します。
- ・森の精アルバクのコマを47、52、57番マスに1体ずつ配置します。
- ・葦草の花を41、45、65番マスに1輪ずつ配置します。
- ・小さなアルバクのシンボルを、夜明けゾーンの2体目の（右側の）ヴァルドラクを覆い隠すように配置します。このシンボルの解決の際、横倒しの全アルバクを起こします。

大きな「37番マス」用の地図タイルを、地図上の対応するマスに配置することで、35番と53番マスが隣接します。

注意：この伝説では湧き水トークンは使用しません。

- ・トゥルゴールの民を64番マスに配置します。
- ・ゴルを9、16、67番、スクラルを5、12番、トロールを24番マスに1体ずつ配置します。
- ・勇者のコマのうち、最もランクの低いものを17番マスに配置します。それからランクの上昇順に36、68、22、67、40番と配置していきます。

続けて「A3」カードを大きな声で朗読してください。





3体の石像を倒した後も、勇者たちは盾ドワーフの洞窟に残り、修復を手伝った。湧き水は干上がり、西門のトンネルの損傷は激しかった。いつ崩落してもおかしくはない。〈代赭石〉への橋は、かるうじて応急修理が済んだ程度だ。

古橋わきの小さな四角いマスに、羊皮紙を表の面で配置します。勇者がこの橋を渡るには、**10以上の意志力**が必要です。

注意：怪物は問題なく通れます。

そんな夜明け、勇者たちは魔女レカより書状を受け取りました。アルバクは依然として森の民を襲っているというのです。レカには、アルバクを元々の樹木のなかに戻す計画がありますが、それには勇者たちの助力が必要なのです。

勇者は同調アクションにより、1時間消費するごとに、レカを4マスまで移動させることができます。勇者たちは、霧の中に隠されたルーン石を3個とも見つけ出さなくてはなりません。霧トークンから1ゴールドを獲得する際、**そうせずにルーン石をランダムに1個獲得してください。レカとアルバクが同時にいるマスに、ルーン石を持った勇者もいるなら、ルーン石1個をアルバクに与え（ゲームから除外）することによって、そのアルバクは自身が由来する樹木の中に戻り（ゲームから除外）されます。ただしこの「ルーン石の譲渡」は独立した1アクションであり、時間トラック上で1時間の経過が必要です。**

続けて「A4」カードを大きな声で朗読してください。



こうして最後のアルバクが除去されたら、小さなアルバクのシンボルを、夜明けゾーンから除去します。

最後にアルバクにルーン石を与えて地図上から除去した勇者は、**魔女薬を1本**獲得します。

任務1：

語り手コマが「N」に到達する前に、3体のアルバクを樹木内に戻すこと。

だが、誰をレカの元に派遣するかで意見が割れた。というのも他にも助力を頼まれていたからだ。数日前、トゥルゴール族は野営地を営った。アンドールの地を後にすると決めたのだが、洞窟内の闇の中で道を失っていたのだ。

任務2：

語り手コマが「N」に到達する前に、トゥルゴールの民を洞窟の外まで連れ出すこと。

60番マスに星マーカーを配置します。**60番マス**と、時間トラック「1」のマスの間のスペースに、**トゥルゴールの宝**を3個とも置いておきます。トゥルゴールの民のコマが**60番マス**に到達したら、アンドールの地を離れることになり（そのマスを除去）ます。その直後、**60番マス**にいる勇者は、**トゥルゴールの宝のうち2個**を獲得してください（残る1個は除外します）。

続けて「A5」カードを大きな声で朗読してください。





突然、警告の角笛が重苦しい空気を切り裂いた。「竜の炎とは！」ドワーフのひとりが叫んだ。「ツオルが目覚めたのだ！」勇者たちは、ハッルガルド侯より四つ子の物語を聞かされていた。ツオルこそが、竜と近しき友誼を結んだ当人である。ついに最後の石像が、ホルンゴルトの間に姿を現したのだ。

ツオルのコマを **28 番マス** に配置します。

任務3:

語り手コマが「N」に到達する前に、ツオルを倒すこと。

火煙トークン1つを **29 番マス** に配置します。

毒を **65 番マス** に配置します。毒はそこで購入でき、価格は勇者2人ゲームなら2ゴールド、3人なら3ゴールド、4人なら4ゴールドです。火煙のあるマスに毒を持った勇者がいるなら、毒と火煙トークンを同時に除去できます。そうすることによって、ツオルが戦闘中に強化されることを防げます。ただしそれには、移動アクションでそのマスに行く（もしくはタクリの鏡で位置を交換する）だけでなく、さらに1時間の経過が必要です。

今回の毒は、怪物に使用することはできません。

怪物は、ツオルや火煙がないものとして行動します。

続けて「A6」カードを大きな声で朗読してください。



任務の確認:

語り手コマが「N」に到達する前に:

- 3体のアルバクを樹木内に戻すこと。
- トゥルゴールの民を洞窟の外まで連れ出すこと。
- ツオルを倒すこと。ツオルを倒したら、語り手コマを「N」**タイトル**まで移動させること。

各勇者の攻撃力を2にします。パーティは+2攻撃力、2ゴールド、骨の兜、葦草の花1つを獲得します。最もランクの低い勇者からゲームを始めます。

重要: この伝説では、意志力が0以下になった勇者コマは、ゲームの箱にしまいます。その勇者が装備していた物品および保持していた金貨を、そのマスに残しておきます。勇者の数が少なくなっても、伝説の目的の達成などに関しては、開始時の人数で考えます。

ツオルとの戦闘は、怪物との戦闘ルールに準じます。

その意志力は10で、赤い怪物ダイスを3つ振ります。意志力が6以下になったら、振るダイスは2個に減ります。ゾロ目は合算します。攻撃力は勇者の人数に応じて変わります。勇者2人=20、勇者3人=30、勇者4人=40。

続けて〈竜の炎〉カードを公開し、大きな声で朗読してください（ツオルの攻撃力は、そのカードの指示によって変化します）。





・ゴルを 20 番、スクラルを 13 と 24 番マスに 1 体ずつ配置します。

第 2 の竜の炎が噴き出し、ツオルに命が宿った。

火煙トークン1つを 12 番マスに配置します。そのマスにいた勇者は、任意の隣接マスへと移動させます。赤いリング・マーカーを、語り手コマに上からはめこみます。これ以降、語り手コマが1マス移動するたび、ツオルも最も近い火煙のあるマスの方向へ1マス移動させます。ツオルが同じマスにいるなら、その火煙トークンを除外して箱の中に戻します。ゲームボード上に火煙トークンがなければ、ツオルは移動しません。怪物は、ツオルや火煙がないものとして行動します。

「宝物庫へ!」ドワーフのひとりが言った。「そこにカサマトウクがあるはずだ。それを使えば、この洞窟の深部へ到達できる。そこにいるドワーフなら、解決策を知っているはずだ」

カサマトウクを 6 番マスに配置します。最初にその場所に移動した (もしくは既にある) 勇者はそれを獲得し、洞窟深部へと向かいます。即座に意志力を9にし、10 の欄にカサマトウクを配置してください。

注意: この伝説が終了するまで、その勇者の意志力の最大値は9となります。

その勇者のコマを、夜明けゾーンの早起き鶏マスに配置し、その日の行動を終了させます。次の夜明けが来たら、他の処理をする前に〈洞窟深部よりの帰還〉カードを音読してください。その勇者の再配置マスと、他の火煙トークンの除去方法が記載されています。



・トロールを 5 および 38 番マスに1体ずつ配置する。

次なる竜の炎が、〈秘められし湖〉付近に噴き出した。耳を聳る轟音が、洞窟じゅうを響き渡った。西門のトンネルが遂に崩落したのだ。そして四つ目の火煙が、闇のなかで煌々と燃え上がった。

ゲームボード上より「37 番マス用タイル」を除去します。そのタイル上にいたコマは、ゲームボード上の同じ数字のマスに再配置してください。

火煙トークンを、15 番および 35 番マスに1個ずつ配置します。24 番マスに、ヴァルドラク1体と、赤い宝石を配置します。そのヴァルドラクの意志力と振るダイスは通常どおりですが、攻撃力は：勇者2人=10、勇者3人=12、勇者4人=14です。このヴァルドラクは、タクリの鏡では移動できません。倒すことができれば、宝石を獲得できます (獲得しても火炎旋風は発生しません)。また通常の報酬も受け取り、(ヴァルドラクを 80 番マスに配置することで) 語り手コマも1マス進めます。宝石は、この伝説では、他の用途で使用することはできません。このヴァルドラクは、夜明けに宝石と共に移動します。こうして火煙のあるマスに止まるか通過したら、宝石を除外してゲームの箱に戻します (宝石とヴァルドラクは、そのままゲームボード上に残します)。

注意: 全アルバクが除去されたら、小さなアルバクのシンボルも夜明けゾーンから除去されるため、ヴァルドラクは1日で2回移動するようになります。

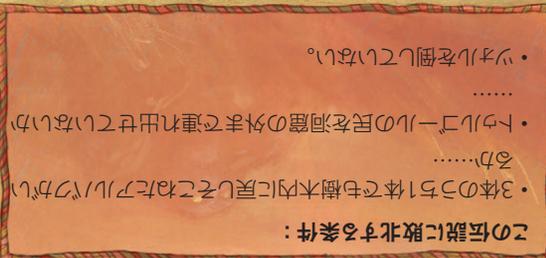
続けて〈火と水〉カードを大きな声で朗読してください。→



この伝説の任務を完遂する条件：

- 3体のアルバクを樹木内に戻し……
- トウルゴールの民を洞窟の外まで連れ出し……
- ツオルを倒している。

最後の竜の炎が消えた。ドワーフの石像はもはや、暗い洞窟のなかの瓦礫に過ぎない。その後しばらくして、勇者たちが〈洞窟〉を離れ、リートラントへと帰還する頃、トウルゴールの民は既にアンドールの地を後にしていた。勇者たちは「彼らがあまりに南に行き過ぎないように」と祈った。クラードの巨人族は、アンドールだろうがトウルゴールだろうが、変わらず奴隷とするだろう。森は静寂を取り戻した。長き冬を前にして、秋は辺りを黄金色に染めぬいた。勇者たちは、トウルゴールの民やアルバク、メレス、ドワーフの石像と過ごした日々を懐かしく思い返した。後に〈いにしへの呪縛〉の時代と呼ばれる日々であった。



この伝説の進行に応じて、火煙トークンは4つ全部投入されることとなります。

物語カード「A6」で言及されていたように、ツオルとの戦闘には次のような修正が加わります：

最も大きな勇者ダイスの出目（複数ならその全員）を、ツオルの攻撃力に加える。

勇者の人数×2だけ、ツオルの**意志力**に加える（ただし最大でも計20意志力）。

ツオルが振るダイスを、黒い魔界ダイスに変える（振る個数は、怪物表示欄を参照）。

勇者の人数×2だけ、ツオルの**攻撃力**に加える。

除去された火煙トークンは、このカード上で除去に使用した物品のアイコンのあるマスに配置します。配置されたマスの効果は、以降適用されません。

例：29番マスで毒を使用したなら、そのマスから火煙トークンを取って、このカード上で毒のアイコンのあるマスに配置します。以降、勇者ダイスの出目をツオルの攻撃力に加えることはなくなります。

アンドールの
伝説
ANDOR

いにしへの呪縛
外伝9
第四の石像



洞窟深部よりの帰還

〈カサマトック〉が使用されたら、次の夜明け開始時に、表に戻して音読してください。

洞窟深部のドワーフたちの話は一晩じゅう続いた。ツォルのこと、竜の炎のこと、竜の炎を消すために必要な特別な土のこと。

早起き鶏マスにコマがあるプレイヤーは、勇者ダイス1個を振り、出目に対応する下記の効果を音読すること：

●●● その勇者コマを **20 番マス** に配置する。**27 番マス** に、**土塊トークン1個** を配置する。**勇者が3人以上なら、67 番マス** にも配置する。**4人以上なら4 番マス** にも配置する。

●●●● その勇者コマを **30 番マス** に配置する。**68 番マス** に、**土塊トークン1個** を配置する。**勇者が3人以上なら、64 番マス** にも配置する。**4人以上なら39 番マス** にも配置する。

土塊トークンは、そのマスに停止した（もしくは既にいる）勇者が獲得でき、**小さな四角形**の装備ゾーン1つに配置します（空いていれば）。しかし、その土塊で火煙を消せるのは、**カサマトックの保持者**だけです。

カサマトックの保持者が、ゲームボード上にあった全土塊トークンを持った状態で、火煙トークンのあるマスで移動を終えたなら、その火煙トークンを〈竜の炎〉カード上の対応するマスに配置できます。

注意：鷹は土塊トークンを運搬できます。

アンドールの
伝説
ANDOR

いにしへの呪縛
外伝9
第四の石像



火と水

他の物語カードで指示があったら、表に戻して音読してください。

湖の水が輝きだした。あたかも洞窟自身が、竜の炎に対して、勇者に助けを求めているようだった。

ワイン袋を、地図の **11 番マス**、物語トラックの「H」「J」「K」の各マスに、**1個ずつ**配置します。

最初のワイン袋は、**11 番マス**に停止した（もしくは既にいる）勇者が獲得できます。語り手コマがワイン袋のあるマスに到達したら、次の処理を実行します：

11 番マスに**勇者もワイン袋もない**なら、物語トラックの該当マスのワイン袋は、**11 番マス**に配置します。さもなければ、夜明けゾーンに配置します。夜明けが来るたび、**11 番マス**に**勇者もワイン袋もない**なら、夜明けゾーンにあるワイン袋1個を **11 番マス**に配置します。

火煙のあるマス1つに、ワイン袋を配置する必要があります。移動の途中、通過の際に（自由行動として時間を使わずに）ワイン袋を落としていくこともできます。勇者の人数に対応する数のワイン袋（**勇者2人=2個、勇者3人=3個、勇者4人=4個**）が、同じ火煙のマスに揃った段階で、それらワイン袋をゲームから除去し、その火煙トークンを〈竜の炎〉カード上の対応するマスに配置します。

余ったワイン袋は、普通に道具として移動に使用できます。

注意：湖畔イベント・カードはすべて使いきりです。その山が尽きたら、湖を停止することなく通過できるようになります。最後の1枚がイベント10番なら、公開すべきイベントがもうないため、その勇者は必ず意志力を-4しなくてはなりません（盾の片面を使用しない限り）。