

GLOOMHAVEN

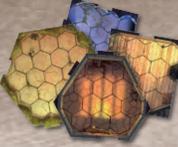
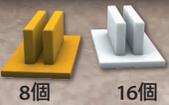
グループヘイヴン

ルール説明書

『グloomhaven』は、モンスターと戦いながら、各プレイヤーが個別の目標を達成していく協力ゲームです。各ゲームは、連続するシナリオによる一大キャンペーンの一部となっています。プレイヤーたちはパーティ（傭兵部隊）を結成し、シナリオ冊子を参照しながら、一緒に一連の冒険に赴きます。またゲームの進行に応じて、新たな内容物を開封していきます。いったん公開されたシナリオであっても内容には変動要素があるため、個別にプレイすることもできます。

このルール冊子は、大きく2つのパートに分かれています。前半では、各シナリオにおいて、キャラクターの能力カードを使いつつ、モンスターや過酷な環境との相互作用を解決する方法が説明されています。後半では、シナリオ冊子そのものの使い方を解説します。いくつかの冒険を続けてプレイし、自分たちで選んだ物語を一緒につむぎましょう。自分のキャラクターの能力を成長させ、新たな内容物を開封し、自分たちの体験をより広げていくのです。

内容物

このルール説明書 1冊 	キャラクター・コマ 18体 	モンスター・データシート 47枚 	戦闘任務カード 24枚 	旧貨幣トークン 50個 
シナリオ冊子 1冊 	キャラクター・ボード 17枚 	モンスター・データスリーブ 6枚 	個人クエスト・カード 24枚 	ダメージ・トークン 46枚 
街の記録帳 1冊 	キャラクター能力カード 504枚 	イベント・カード 150枚 	ランダム・サイドシナリオ・カード 9枚 	シナリオ補助トークン 5個 
キャンペーン・ボード 1枚 	攻撃修正カード 457枚 	アイテム・カード 253枚 	ランダム・ダンジョン・カード 40枚 	HP/XPダイアル 4つ 
地形タイル(両面仕様) 30枚 	モンスター・コマ 240体 	元素ディスク(木製) 6個 	部屋 20枚 モンスター 20枚 	10経験値トークン 5枚 
上書きタイル(両面仕様) 155枚 	モンスター能力カード 232枚 	元素注入ボード 1枚 	参照カード 4枚 	目的トークン 12枚 
	キャラクター封入箱 35箱 	キャラクター・コマ 240体 	召喚トークン 32枚 	キャラクター記録用紙 17冊 
	コマ立て(プラスチック製) 24個 	ラウンド・マーカー 1個 	状態トークン 60個 	パーティ記録用紙 1冊 
			キャラクター・トークン 85個 	封書3セット 
				ステッカー・シート 4枚 

内容物 2

ゲーム概要 4-11

1. キャラクター・ボード 6

2. キャラクター能力カード 7

3. アイテム・カード 8

4. モンスター・データシート 9

5. モンスター能力カード 10

6. 戦闘任務カード 10

7. 攻撃修正カード 11

シナリオの準備 12-16

1. シナリオのページ 12-13

2. 上書きタイル 14-15

3. シナリオ・レベル 15

4. バリエーション：情報公開と1人ゲーム ... 16

ラウンドの構成 16-33

1. カードの選択 16-17

a. 休息 17

2. 行動順位の決定 18

3. キャラクターの手番 18-28

a. 移動 19

i. 部屋の公開 19

b. 攻撃 19-22

i. 有利と不利 20

ii. 広域効果 21

iii. 攻撃効果 21-22

c. 状態 22-23

d. 元素注入 23-24

e. ボーナスの起動 24-25

i. 装甲 25

ii. 反撃 25

iii. オーラ 25

iv. クラス固有 25

f. 治癒 26

g. 召喚 26

h. 回収と復活 27

i. 略取 27

i. 手番終了時の自動略取 27

j. 経験点の獲得 27-28

k. キャラクターのダメージ 28

l. 脱落 28

m. アイテム 28

4. モンスターの手番 29-32

a. 手番順 29

b. モンスターの狙い 29-30

c. モンスターの移動 30-31

i. 罨や危険な地形とモンスターの相互作用

..... 31

d. モンスターの攻撃 31

e. その他のモンスター能力 32

f. 同一条件 32

g. ボス 32

5. ラウンドの終了 33

a. ラウンド・マーカー 33

シナリオの終了 33

シナリオの固有ルール 34

キャンペーンの概要 34-40

1. キャンペーン・ボード 35

2. パーティ記録用紙 36

3. キャラクター記録用紙 37

4. 個人クエスト・カード 38

5. ランダム設計アイテム・カード 38

6. ランダム・サイドシナリオ・カード 38

7. 街および野外のイベント・カード 39

8. 封印の箱と封書 40

9. 街の記録帳 40

10. 変革と実績 40

キャンペーンの運営 41-49

1. 旅程と野外イベント 41-42

a. 野外イベントの完遂 41-42

b. 名声 42

2. グループヘイヴンへの訪問 42-48

a. 新たなキャラクターの作成 42

b. 街のイベントの完遂 43

c. アイテムの売買 43

d. レベルアップ 44-45

i. 追加特典 44

ii. 手札構築 45

iii. シナリオのバランス 45

e. 聖域への寄付 45

f. 能力カードの向上 45-47

g. 引退表明 48

h. グループヘイヴンの繁栄度 48

3. シナリオの完遂 49

開封の条件 49

バリエーション：ランダム性を減らす 49

バリエーション：永劫なる死 50

バリエーション：ランダム・ダンジョン ... 50-51

クレジット 51

早見表 52 (裏表紙)

ゲーム概要

この項目では、シナリオ冊子の最初のシナリオ「黒盛り塚」を例に挙げて、全シナリオで共通して用いられるルールを説明します。シナリオ冊子の2~3ページを広げ、参照しながら読んでください。





6x



5x



5x



1x



1x



1x



1x

基本的な攻撃修正の山のカード

場の準備

テーブル中央のゲームの備品を準備するエリアを「場」と呼びます。次のとおりに場の準備を行います。

- シナリオの指示どおりに、地形タイル **a** を組み合わせて「マップ」を作成します。詳細は 12 ~ 13 ページの「シナリオの準備」を参照してください。地形タイル同士は扉 **b** で接続されていなければなりません。最初の部屋 **c** に置く「上書きタイル」「Monster・コマ」「キャラクター・コマ」も、シナリオの指示どおりに配置します（他の部屋の上には扉および歩廊の上書きタイル、シナリオ補助トークンのみを配置し、それ以外のものはまだ配置しません）。

- 各プレイヤーは担当するキャラクターを 1 名選んで作成し、個人クエストカードをランダムに 2 枚受け取り、そのうち 1 枚を選びます (P42 参照)。また対応する封印の箱を開け、次の内容物を受け取り、手元に置きます。

- キャラクター・ボード : 1 枚 **d**
- (キャラクターのクラスに) 対応するキャラクター能力カード **e** (手札とします)
- 対応するキャラクター・トークン : 5 個 **f**

- 加えて次の内容物も手元に置きます。

- HP / XP ダイアル : 1 つ **g**
- 戦闘任務カード : ランダムに 2 枚受け取り、そのうち 1 枚を選ぶ **h**
- 装備するアイテム・カード (最初は所持金 30 ゴールドで街から購入。シナリオ冊子の最初のページに、クラスごとのお勧めアイテムが掲載されています) **i**

- シナリオに登場する全 Monster の Monster・データシート **j** を、それぞれ Monster・データスリーブ* に入れて場に並べます。対応する各 Monster の能力カード **k** を、それぞれまとめて裏向きでシャッフルし、その Monster のデータシートのわきに積みます。これらを「Monster 能力の山」とします。

- 各プレイヤーは、左下に同じ数字が記された 20 枚 1 組の攻撃修正カード **l** を受け取り、裏向きでシャッフルして各自の手元に積みます。さらに左下に「M」と記された 20 枚の攻撃修正カード (Monster 用) **m** を裏向きでシャッフルし、場の中央付近に積みます。どちらも「攻撃修正の山」と呼びます。各攻撃修正の山に含まれるカードの組み合わせは、このページの最上部を見てください。封印の箱の中に入っていた攻撃修正カードは、まだ使用しません。各山の構成はゲーム中、レベルアップ、アイテム、シナリオの効果、「呪い」そして「祝福」によって変更されることがあります。

*スリーブには「6」までの数字があるものと「10」までの数字があるものの 2 種類存在します。通常は「6」までのものでよいのですが、(生ける骸骨)のようにコマ数が多いものは「10」までのものを使用してください。

- ダメージ・トークン **n**、旧貨幣トークン **o**、状態トークン **p** を、それぞれまとめて場の中央付近に置きます。ここを「共通在庫」と呼びます。

- 場に元素注入ボードを配置し、「不活性」の欄に元素ディスク **q** を 6 個とも置きます。

1. キャラクター・ボード

ゲーム開始時、冒険に臨む各プレイヤーは、利用可能なキャラクター・クラスのなかから1名ずつ選ぶことになります。各シナリオでは、同じキャラクター・クラスを複数のプレイヤーが使用することはできません。各クラスには特有の能力があるため、どのクラスを選ぶのかは、とても重要な決断となってきます。この『グルームヘイヴン』を初めて遊ぶのなら《ブルート》《ティンカラー》《スペルウィーヴァー》《スカウンドレル》《クラグハート》《マインドシーフ》の中から選んでください（他のキャラクター・クラスはまだ選べません）。

キャラクター・クラスを選択した各プレイヤーは、対応するアイコンの大きめの封印の箱を1つずつ受け取り、中に入っているキャラクター・ボード、キャラクター・トークン、キャラクター能力カードを自分の手元に置きます。ただしキャラクター能力カードは「レベル1」で使用できるもののみを開始時の手札とし、他のカードはすべて封印の箱に戻します。キャラクター・コマも同様に、対応するアイコンの小さな封印の箱から取り出してください。

キャラクター・ボードの見方

- クラスのイラスト **a**、アイコン **b**、名称 **c**。
- そのクラスの各レベルにおける最大HP表 **d**。シナリオ中、HP / XP ダイアル **e** を使用して、体力であるヒットポイント (HP) **f** と経験点 (XP) **g** を管理します。
- 手札として持ち、シナリオで使用することができるキャラクター能力カードの枚数 **h**。
- ラウンド進行参照表 **i**。
- それぞれ捨て札 (捨て山)、失ったカード (喪失山)、起動中のカードの置き場を示す目印 **j**。
- そのクラスが解放されたとき、各山に追加されるイベント・カードの参照番号 **k** (初回ゲーム用の6クラスに、この番号はない) と、そのキャラクターが最初に引退したときに追加されるイベント・カードの参照番号 **l** (48 ページ「引退表明」参照)。参照番号は、街と野外の両方のイベント・カードに対応しています。



注意 (ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手の届かない場所に保管してください。

対象年齢：14歳以上



2. キャラクター能力カード

シナリオ中、キャラクター能力カードをプレイすることで、上下いずれかの**ボックス**を**実行**します。各ラウンド中に、各プレイヤーは、手札から2枚の能力カードを選び、そのうち1枚は**上段ボックス**を実行し、もう1枚は**下段ボックス**を実行します。そのため各プレイヤーは、自分の手番に上段と下段のボックスを1回ずつ実行することになります。すべての能力カードは、各キャラクター・クラス固有のものであり、新規のキャラクターで開始するか、レベルアップの際に獲得することになります。

能力カードの見方

- 能力の名称 **a**。
- 行動順位番号 **b**。プレイしたカードの行動順位番号で、そのラウンドの手番順が決まります (18 ページ「行動順位の決定」参照)。
- 能力カードのレベル **c**。開始時のレベル 1 のキャラクターは、レベル 1 (および **d**) のカードしか使用できません。レベルが上がるとより強力なカードを獲得し、利用可能なカードとして追加されることになります。
- 上段ボックス **d** および下段ボックス **e**。各プレイヤーの手番では、能力カードを2枚プレイし、そのうち1枚は上段ボックスを、もう1枚は下段ボックスを実行します。**ボックス**は、複数の独立した**能力 f** からなることもあります (18 ~ 28 ページに、キャラクターの手番の詳細が記されています)。各能力の右側もしくは下側にある追加の指示は、**付随効果 g** と呼ばれ、対応する能力とともに適用されます。

注意：能力のうち、能動的に実行するものを**アクション**と呼びます。何かのタイミングで効果が発揮されるもの (たとえば**装甲** **h** や**反撃** **i** など) は、**受動的な能力**と呼びます。

注意：他のカードやシナリオの進行によって、上段や下段以外のボックスが発生することもあります。この追加ボックスは、上段ボックスの前、上段と下段ボックスの間、下段ボックスの後のいずれかのタイミングで、実行してください (上段もしくは下段ボックスの中に、追加ボックスを組み込むことはできません)。

注意：攻撃を含むボックスを**攻撃ボックス**、移動を含むボックスを**移動ボックス**などと呼ぶことがあります。



上段ボックス

下段ボックス



3. アイテム・カード

アイテム・カードは、一部の宝箱タイル（15 ページ「宝箱」参照）を略取するか、シナリオが終了して次のシナリオを始める前に街（の店）にゴールドを支払うことで獲得できます。キャラクターが装備したアイテム・カードは、すべて自分のキャラクター・ボードの下側に置き、シナリオ中に使用して自分の能力を拡張することができます。特定のクラスに対応しているわけではないため、すべてのアイテム・カードは、どのキャラクターでも**装備**できます。ただし装備できる（そのシナリオに持ちこむことができる）アイテム・カードの枚数には、次の制限があります。すなわち  1 枚まで、 1 枚まで、 1 枚まで、 2 枚もしくは  1 枚まで、 はレベルの半分（端数切り上げ）までです。シナリオ中に装備しているアイテムカードを入れ替えることはできないため、手に入れたアイテムは装備せず、シナリオが終了するまで単に保有していることになります。1 手番中に使用できるアイテムの数に、制限はありません。各キャラクターは、同名のアイテム・カードを複数枚保有することはできません。



頭部



胴体



脚部



片手



両手



携帯品

アイテム・カードの見方

- アイテムの名称 。
- 定価。店から獲得する際、支払うべきゴールドの額面 。
- そのカードの使用後の行先 。
 -  のアイコンがあるアイテムは、使用すると**使用済状態**になります。使用済のカードは横に 90 度回転させます。使用済のカードは、大休息をとることで復活できます（17 ページ「休息」参照）。
 -  のアイコンがあるアイテムは、使用すると**消費状態**になります。消費状態となったカードは裏返します。そのシナリオ中では、特殊な能力を実行しない限り、消費状態となったカードを復活させることはできません。シナリオが終了して次のシナリオを始める前に、消費状態となった全アイテム・カードを回収します。永久に消費状態になってしまうアイテムはありません。
 - 使用済や消費状態になるまでに、複数回使用できるアイテムもあります。そのようなカードは、カード上に円形マス  があり、キャラクター・トークンを配置して現在の状態を管理します。
 - カードに上記のいずれのアイコンもない場合、シナリオ中に使用できる回数に制限はありません（カードの文章として使用回数が規定されている場合は例外）。
- そのアイテムの使用タイミング、および使用時にキャラクターが受け取る効果 。
- そのアイテムを装備する装備スロット（頭部 、胴体 、脚部 、片手 、両手 、携帯品 ） 。
- 装備すると、シナリオ開始時にそのキャラクターの攻撃修正の山に何枚か  のカードを追加するアイテムもあります。追加枚数は、そのアイテム・カードに記載されています 。ただし、「アイテムの負の効果」を無視できる場合、追加せずに済みます。
- これと同名のアイテムが、このゲームの箱に何枚含まれているのか  と、そのアイテム・カードがそのうち何枚目なのか  を表しています。
- カードの裏面には、そのアイテムの参照番号  があります。



4. モンスター・データシート

モンスターは大きく、標準モンスターとボス・モンスターに分かれています。標準モンスターは、さらに通常モンスターと上級モンスターに細分化されます。モンスター・データシートを参照すれば、それら基本データを簡単に確認できます。モンスターの基本データは、シナリオ・レベルによって異なります（15 ページ「シナリオ・レベル」参照）。シート両面の各辺に振られている数字を参照し、シナリオ・レベルに対応するスペースが見えるような向きで、モンスター・データシートをモンスター・データスリーブに入れます。スリーブには「6」までの数字があるものと「10」までの数字があるものの2種類存在します。通常は「6」までのものですが、〈生ける骸骨〉のようにコマ数が多いものは「10」までのものを使用してください。



レベル1のモンスター

レベル2のモンスター

モンスター・データスリーブは、モンスターが受けたダメージ・トークンおよび状態トークンを置き、参照しない他のレベルのデータを隠すために使用します。



標準モンスター



ボス・モンスター (赤)
(32ページ参照)

標準モンスターのデータシートの見方

- モンスターの名称 **a**。
 - シナリオのレベルに対応するモンスター・レベル **b**。
 - 通常モンスター **c** もしくは上級モンスター **d** に対応する領域（左半分と右半分）。
 - HP（ヒットポイント） **e**。倒すのに必要なダメージ量。
 - 移動力 **f**。移動アクションでそのモンスターが移動できるヘクスの数の基本値。
 - 攻撃力 **g**。攻撃アクションでそのモンスターが与えるダメージ量の基本値。
 - 射程 **h**。その攻撃もしくは治癒が、そのモンスター自身のいるヘクスから何ヘクス先まで届くのかを表す基本値。「-」の場合、モンスターの通常の**攻撃**アクションは隣接するヘクスのみを標的とします（**近接攻撃**）。
 - そのモンスター・タイプが備えている特性 **i**。特性は永続的なものであり、各ラウンドを通して有効です（ただし「装甲」や「反撃」など同じ名称でも、能力カードに記載のものは、行動順位が来るまでは適用されません）。
「飛行」の特性を備えている場合、モンスターの名前のわきに **j** のアイコンが描かれています（19 ページ「移動」参照）。
- 毒 や呪い など状態アイコンが描かれている場合、そのモンスターが攻撃するのに付随して、標的に対してその状態が付与されます。



5. モンスター能力カード

各ラウンドで、各プレイヤーが自分の能力カードを選択した後、マップ上に存在するモンスター・タイプごとに、対応するモンスター能力の山の上から1枚引き、表向きにプレイします。プレイされたカードによって、そのラウンド中、そのタイプの各モンスター（通常と上級の両方）が、手番でどの能力を実行するのかが決まります。



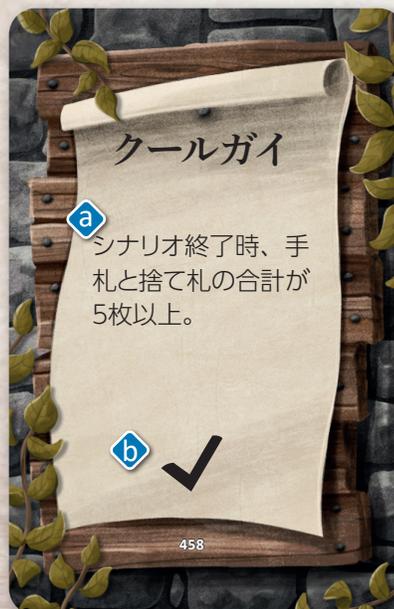
モンスター能力カードの見方

- モンスター・タイプの名称 **a**。別の名称のモンスターが、同じモンスター・タイプの名称の山を使用する場合があります。たとえば《盗賊の衛兵》《街の衛兵》《アイノックスの衛兵》は、どれも同じ《衛兵》の山を使用します。
- 行動順位番号 **b**。この番号により、そのタイプの各モンスターが、そのラウンドでいつ手番を行うのかが決まります（18ページ「行動順位の決定」参照）。
- 能力の一覧 **c**。各モンスターは、ここに記された能力を上から順に（可能なら）実行します。その後、そのモンスターの手番は終了します（29～32ページ「モンスターの手番」参照）。
- シャッフル・アイコン **d**。このシャッフル・アイコンが描かれているなら、ラウンド終了時、そのカードが含まれるモンスター能力の山と捨て山をひとまとめにしてシャッフルし、山を作り直します。

注意：モンスター能力カードの1枚1枚が、キャラクター能力カードのボックスに当たりますが、混同を避けるため、モンスターにはボックスという表現は使用しません。

6. 戦闘任務カード

各シナリオの開始時、各キャラクターに戦闘任務カードを裏向きで2枚ずつ配ってください。各プレイヤーはその内容を確認して、1枚だけ選んで獲得し、もう1枚を捨て札にします。シナリオが成功裏に完遂され、かつ自分が選んだ戦闘任務カードの条件 **a** を満たしているなら、そのカードの下部に表示されている数の**チェックマーク** **b** を獲得します。チェックマークは、プレイヤーの攻撃修正の山を強化するために使用しません（44ページ「追加特典」参照）。シナリオに敗北した場合、戦闘任務が達成できたかどうかにかかわらず、戦闘任務カードからは何も獲得できません。自分の戦闘任務の達成度は、キャラクター記録用紙の対応する欄にチェックしてください。シナリオが終わるまで、自分の戦闘任務は、他のプレイヤーに知られないようにしてください。



7. 攻撃修正カード

攻撃アクションを実行したなら、攻撃の各標的に対して、個別に攻撃修正カードを（基本的には）1枚ずつ引きます。キャラクターや自分の召喚獣が攻撃する際には、自身のキャラクターに対応する攻撃修正の山から引き、モンスターが攻撃する際には、モンスター用の攻撃修正の山から引きます。それから引いたカードにある修正値をその攻撃に適用し、その修正値のぶんだけ攻撃力を増減させます（変化しない場合もあります）。



攻撃修正カードの見方

攻撃に対する修正値 **a**。「無」のアイコン **b** は、その攻撃で全くダメージを与えないことを表しています。「2x」アイコン **c** は、攻撃力が2倍になることを意味しています。

状態、元素注入、攻撃による特殊効果 **d**。特殊効果が中央に描かれているカードの修正値は±0です（増減しない） **e**。修正値がある場合、特殊効果アイコンはその左側に描かれています **f**。これらの特殊効果を適用すると、その効果が攻撃に使用した能力カード自身に元々記載されているかのように解決します。



引いた攻撃修正カードに、連続修正アイコン **g** が描かれている場合、追加で攻撃修正カードを引くことになります。すなわち連続修正アイコンが描かれていないカードが引かれるまで、1枚ずつ攻撃修正カードを引き続けます。引き終わった時点で、引いたすべてのカードの特殊効果と修正値を適用します。



この攻撃には「押し2」および「地の元素の注入」の効果を加え、攻撃力を+2します（2上昇させます）。

祝福 **h** もしくは呪い **i** を表す特別な枠。攻撃修正の山から祝福もしくは呪いカードを引いたなら、使用後は捨て札ではなく取り除きます（元の祝福もしくは呪いの山に戻します）。またモンスター用の攻撃修正の山に加えられる呪いには **III**、キャラクター用の攻撃修正の山に加えられる呪いには ***** のアイコンが描かれています。



シャッフル・アイコン **j**。山から「無」 **b** もしくは「2x」 **c** カードが引かれたラウンドの終了時、そのカードが引かれた攻撃修正の山と、対応する捨て札の全カード（以前のラウンドにプレイしたものも含む）をひとまとめにしてシャッフルし、山を作り直します。攻撃修正の山が枯渇し、さらにカードを引かなければならなくなったときも、同様にその山を作り直します。



タイプ・アイコン **k**。すべての通常の攻撃修正カードには、1、2、3、4、m のいずれかのアイコン **k** が描かれており、このアイコンごとに分類することで、各20枚の攻撃修正カードからなる（通常の）攻撃修正の山が5組作られます。特典によってキャラクター・クラスが自身の攻撃修正の山に追加するカード（44～45ページ「レベルアップ」参照）には、キャラクター・クラスに対応するアイコン **m** が描かれています。シナリオやアイテムの効果によって攻撃修正の山に追加するカードには、***** のアイコンがあります **n**。追加した ***** カードは、シナリオ終了時に各（通常の）攻撃修正の山から取り除きます。



シナリオの準備

これからプレイするシナリオを準備する際、まず対応するシナリオ冊子のページを参照して地形タイルを組み合わせ、戦うことになる全モンスター・タイプに対応する内容物を用意します。それから「序章」を朗読し、そこに「特別ルール」があれば記載されている負のシナリオ効果など、すべてを適用します。次に各プレイヤーに、戦闘任務カードを裏向きで2枚ずつ配ります。それぞれそのうち1枚を選んで手元に残し、もう1枚を捨て札にします。さらに各プレイヤーは、自分が保有しているアイテム・カードから、装備したいものを選びます（必要に応じて、自分の攻撃修正の山に「-1」の攻撃修正カードを加えます）。そして自身が保有する利用可能なキャラクター能力カードの中から、手札としたいものを選びます。その枚数は、キャラクター・ボードの右上に記された数となります。最初のゲームでは、手札は自身のキャラクター・クラスに対応するレベル1の能力カード¹だけとするのがよいでしょう。そのクラスに慣れたプレイヤーは、レベル1のカードの代わりに、より複雑な効果のレベル²カードを手札に入れてもかまいません。キャラクターがレベルアップすると、手札をよりレベルの高いカードと入れ替えることができます。全プレイヤーが手札を選択した後、街イベントや野外イベントの効果を実用します（41～42ページ「旅程と野外イベント」参照）。

1. シナリオのページ

シナリオのページの見方

- シナリオの名称^a、参照番号^b、キャンペーン・ボード上の座標^c（完遂チェック欄つき）。
- キャンペーン中、そのシナリオをプレイするために必要な条件（パーティの実績や世界の変革など）^d。
- 目的^e。
- キャンペーンの一環としてそのシナリオをプレイするなら、進行状況に応じて、そのページの序幕^f、マップ上の対応するヘクス^gに侵入した際に読み上げる追加指示^h、勝利条件を満たしたときに読み上げる指示ⁱを参照してください。
- キャンペーン中にそのシナリオを完遂した際に解放される新たなシナリオの名称、参照番号、座標^j。
- キャンペーン中にそのシナリオを完遂した際に獲得できる報酬^k。
- 連結する場所^l（41～42ページ「旅程と野外イベント」参照）。
- そのシナリオに必要な地形タイル^mと扉タイルⁿ。地形タイルについては^oにも列挙されています。扉の上書きタイルによって、マップは別々の部屋に分割されます。複数の地形タイルが扉以外の上書きタイルでつながって、1つの部屋を形成することもあります。



黒盛り塚 (G-10)

開始条件: なし
目的: 敵の全滅

序幕: 目的地はやすく見つけ出すことができた。新市場門をくぐってすぐの場所であり、死人の森の端から突き出ている。まるで布の下にいるネズミのように、ぼっこりと盛り上がっている。近づいていくと、その丘は黒土でできているのが分かった。そこには、草が生い茂った小さな入口があった。そこから下の暗闇に向かい、すり減った石の階段が続いている。

終幕: 盗賊の最後のひとりが倒れ、息づくことができず。体じゅう切り傷だらけだが、気持ちを整え我慢した。ところが目標の盗賊は、この死者のなかに見当たらない。ということは……さらに下層の地下墓地で待ち受けている存在を想像し、背筋がゾッとした。

シナリオ解放: 盛り塚のねぐら (G-11)

パーティの実績: 〈初めの一步〉

使用する地形タイル:
L1a Gib
11b

盗賊の衛兵、盗賊の射手、生ける骸骨、宝物 (×1)、負傷の民 (×2)、テーブル (×2)

- マップ上で指定されたモンスター・アイコン  にしたがって、モンスター・コマを配置  します。モンスター・アイコンは、地形タイルの向きによって、右の2つのうちいずれかになります。プレイヤーが2人のゲームなら左上、3人ゲームなら右上、4人ゲームなら下部の領域の色を参照します。その色が黒なら、そのモンスターは配置しません（バランス調整のため登場しません）。白なら通常モンスターであり、黄なら上級モンスターです。通常モンスターは、対応するモンスター・コマを白のコマ立てに差し込み、上級モンスターは黄のコマ立てに差し込みます。表記上通常か上級かは、そのモンスターの名称の直後にカッコ書きすることがあります。たとえば、盗賊の衛兵（通常）あるいは盗賊の衛兵（上級）といった具合です。



例：  および  のアイコンは、そのヘクスにどのタイプのモンスターを配置するのかわかりやすく表しています。これと全く同じアイコンなら、2人ゲーム時はモンスター・コマを配置せず、3人ゲームなら通常モンスターを、4人ゲームなら上級モンスターを配置します。

注意：シナリオの開始時には、キャラクターの開始位置  のある部屋にだけ、トークン類（上書きタイルやモンスター・コマなど）を配置します。各モンスター・コマには、手番順を決定するための番号が振られています（29ページ「手番順」参照）。各モンスター・タイプについて、どの番号のコマを配置するかはランダムに決めてください。

-  アイコン  が描かれているヘクスは、キャラクターの開始位置です。シナリオ開始時、各プレイヤーはそれらの開始ヘクスのうち空いている1つを選び、自分のキャラクター・コマを置きます。
- 使用される罠の種類  と宝箱タイルから略取できる報酬  。宝箱アイコンに番号がある場合、シナリオ冊子巻末のページを参照します。そのため実際の報酬の内容は、この段階ではわかりません。「目標」と書かれているなら、その略取の方法（や宝箱の中身）は、各シナリオで指示があります。
- 対応する部屋が（扉が開かれて）「公開」された際に配置する旧貨幣トークン  および上書きタイル  。
- 開始時に祝福や呪いがパーティに配られる場合、各キャラクターに可能な限り均等になるように配って、各自の攻撃修正の山に混ぜ込んでください。端数が生じた場合は、プレイヤー間で相談して受け取るキャラクターを決めてください。



2. 上書きタイル

シナリオ冊子にあるとおり、各マップは複数の地形タイルからなります。さらに次のような上書きタイルも使用されます。マップ上では、各上書きタイルは特定の色の縁取りで表示され、それぞれ次の機能を有しています。

上書きタイルの種類

- **扉／青■**：2つの部屋を区切ります。キャラクターが閉じた扉タイル上に移動すると、通常はただちにその扉タイルをひっくり返して開いた面を表向きにし、隣の部屋タイルは「公開」状態になります。シナリオ冊子の図を参照し、公開された部屋に上書きタイル、モンスター、旧貨幣トークンなどを配置します。閉じた扉は、キャラクターの移動を妨げることはありません（開けられるので）。ただしモンスターやキャラクターが召喚したコマ（召喚獣）にとっては壁として機能し、閉じた扉を越えるように移動させることはできません（開けられないため）。

開いている扉は歩廊とみなされ、いかなる移動をも妨げず、また再び閉じることもできません。

扉のイラストはマップの環境によってさまざまですが、どれもまったく同様に機能します。

扉ヘクスにいるコマは、そこにつながるどちらの地形タイルにもいないとみなします。何らかの理由で例外的に扉が閉ざされた場合、扉ヘクスにいるコマは畏ダメージ（後述）を受け、最も近い空きヘクス（19ページ「飛行」参照）に移動させます。

- **歩廊／グレー■**：2枚の地形タイルの間の壁を覆い隠すように配置し、それらをつないで1つの部屋にします。歩廊は、通常空きヘクスとみなします。

- **畏／茶■**：コマが通常移動もしくは強制移動で、畏のあるヘクスに入ったら、その畏が起動します（跳躍☞による移動の途中もしくは飛行☜では、畏の影響を受けません）。起動したら、そのヘクスにいるコマに何らかの負の効果を与えてから、**その畏をマップ上から取り除きます**。また畏を除去できる特殊なアクションを実行すれば、負の効果を受けることなく取り除くことができます。畏の効果はさまざまで、各シナリオのページで説明されています。

畏の効果として「負傷」もしくは「ダメージ」の記載がある場合、その影響を受けるキャラクターは「2+L」ダメージを受けます（Lはシナリオ・レベル）。

畏を作成する能力によって、キャラクターやモンスターがマップ上に畏を設置することもあります。設置したなら分かりやすくするため、起動の際のダメージや効果を表すトークンを、その畏の上に置いてください。

畏でモンスターが倒された場合、その畏が起動するようにしたキャラクターが、そのモンスターを倒したことになります。

- **危険地形／オレンジ■**：通常移動または強制移動によって危険地形のあるヘクスに入ったコマは、入った瞬間にその各ヘクスから「2+L」の半分（端数切り捨て）のダメージを受けます（Lはシナリオ・レベル）。跳躍☞による移動の途中もしくは飛行☜では、危険地形の影響を受けません。畏とは異なり、危険地形は、効果を適用した後もその場に残り続けます。危険地形のあるヘクスから別のヘクスへと移動するか、危険地形のあるヘクス上で手番を開始したときは、ダメージを受けることはありません。

- **困難地形／紫■**：コマが困難地形のあるヘクスに入るためには、2移動力が必要です（その他のヘクスは1移動力）。跳躍☞もしくは飛行☜による移動では、困難地形の影響を受けません。

- **障害物／緑■**：各コマは、通常移動によって障害物のあるヘクスに入ったり通過したりすることはできません。跳躍☞もしくは飛行☜による移動では通過できます（飛行の場合は障害物ヘクスに留まることもできます）。障害物にはさまざまなイラストが描かれていますが、どれも機能は同じです。**障害物は、遠距離攻撃を妨げることはありません**。

一部のキャラクターの能力によって、障害物を作成したり移動させたりすることができます。ただしそうした場合でも、マップの一部を他から完全に切り離してはいけません。すなわち、障害物を通過しなければ進入することができないヘクスが存在してはいけません。

注意：一部の障害物や扉や壁にはHPがありますが、「物標」と呼んで区別し、特殊なルールが適用されます（34 ページ参照）。物標である障害物は、能力で移動はできますが、単純な破壊はできません（ダメージで破壊してください）



- **宝箱／黄**：宝箱タイルを略取した（27 ページ「略取」参照）キャラクターは、さまざまな効果を受けることができます。各シナリオのページにおいて、各宝箱には「目標」という文字（目標タイル）か、番号が振られています。

目標タイルはシナリオの完遂にかかわるため、その略取のルールは各シナリオで別個に規定されています。すなわち目標タイルは、シナリオごとに別に設定されます。

番号がある宝箱タイルを略取したプレイヤーは、すぐにシナリオ冊子巻末の宝箱一覧表を参照し、番号に対応する記述を確認してください。特定のアイテム名が指定されているなら、通常アイテムの山からそのアイテムを1枚探し出して、ただちに自分のアイテムとして獲得してください。「設計」とあったなら、そこで指定されたアイテム・カードをすべて探し出し、街の「利用可能な在庫」に追加します。番号つきの宝箱タイルは、それぞれ1回しか略取できません。略取したら、忘れないようにシナリオ冊子のその宝箱のチェック欄にチェックマークを入れてください。



- **暗黒の陥穽**：障害物の一種ですが、実際には何も無い空間なので、破壊できません（各シナリオにも明記されています）。

3. シナリオ・レベル

モンスターの基本的なデータ、畏によるダメージ、旧貨幣トロンクから獲得できるゴールドの量、シナリオ成功時の追加経験点は、すべて**シナリオ・レベル**によって変化します。シナリオを始める前に、プレイヤー間で協議して、シナリオ・レベルを選択します。シナリオ・レベルは、パーティのレベルの平均を元に算出しますが、それより難しくすることも簡単にすることもできます。

シナリオ・レベルは、0～7の間で任意に設定できますが、いったんシナリオを開始してからは変更できません。推奨するシナリオ・レベルは、パーティのレベルの平均を2で割り、端数を切り上げたものです。この難易度を「標準」級と呼びます。より「簡単」なゲームで遊びたい場合、推奨レベルから1を引きます。より難しくしたい場合、推奨レベルに1を加えた「逆境」級や、2を加えた「逢魔」級で遊ぶこともできます。

例：今回のパーティはレベル6、レベル4、レベル4、レベル3のキャラクターの4名構成であり、平均値は4.25です。それを2で割って切り上げると3です。そのため、難易度「標準」で遊ぶ場合のシナリオ・レベルは3になります。シナリオ・レベルはプレイヤーが自由に選択してかまいません。シナリオ・レベルを上げるとモンスターは強くなりますが、多くのゴールドと経験点を獲得できるようになります。

難易度	レベル修正
簡単	-1
標準	+0
逆境	+1
逢魔	+2

シナリオ・レベル	モンスター・レベル	旧貨幣ゴールド変換レート	畏からのダメージ	追加経験点
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

4. バリエーション：情報公開と1人ゲーム

プレイヤーの人数が1人でも、同時に2名以上のキャラクターを用いて遊ぶことができます。しかし本作の難しさの一端は、他のキャラクターが自身の手番で何を行うのか正確には予測できないことにあります。1人ゲームでは、各キャラクターが何を行おうとしているのが正確に把握でき、より効率的に動くことができるため、ゲームは簡単になります。これを補正するため、1人ゲームでは右の表を用いてください。通常よりも「**モンスター・レベル**」と「**畏からのダメージ**」が1レベルずつ上昇します（「**旧貨幣ゴールド変換レート**」と「**追加の経験点**」は変わりません）。

シナリオ・レベル	モンスター・レベル	旧貨幣ゴールド変換レート	畏からのダメージ	追加経験点
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

さらに全プレイヤーが望むなら、2人以上ゲームにおいても、1人ゲームと同じ方法で難易度を上昇させることで、情報を完全に公開して遊ぶことができます。この「情報公開モード」では、各々の手札を表にして見せあい、これから行うことについて具体的に話し合うことができます。このモードではプレイ時間が増し、**我々が推奨する遊び方とも異なりますが**、こちらのルールのほうが適しているグループもあるでしょう。

ラウンドの構成

キャラクターたちのパーティは、そのシナリオを成功裏に完遂するか、そのシナリオに敗北するまで、「**ラウンド**」と呼ばれる流れを繰り返し実行します。各ラウンドは次の4つのステップに分かれています。

- 1. カードの選択ステップ**：各プレイヤーは、自分の手札から2枚のカードを選んでプレイするか、「**大休息**」を実行するかを決めます。
- 2. 行動順位の決定ステップ**：各プレイヤーは「**1.**」で選んだカードをいっせいに公開します。さらにマップ上に存在する各モンスター・タイプに対応する能力カードを公開します。
- 3 & 4. キャラクターの手番とモンスターの手番ステップ**：行動順位の番号の最も小さいキャラクターもしくはモンスターから順に、各自の手番を実行します。カードにしたがってアクションを実行しますが、アイテム・カードによってその内容が変わる場合もあります。
- 5. 管理ステップ**：このステップで実行される、いくつかの処理があります（33ページ「ラウンドの終了」参照）。

1. カードの選択

各ラウンドの開始時、各プレイヤーは秘密裏に自分の手札（キャラクター能力カード）から2枚を選び、自分の前に裏向きで置きます。この2枚のカードのうち、1枚を**主カード**とし、もう1枚を**副カード**とします。そのラウンドでの各キャラクターの行動順位は、主カードによって決定されます（18ページ「行動順位の決定」）。

ここで他のプレイヤーに自分の手札の内容を見せたり、**カード上の数値や名称**など、具体的な情報を漏らしてはなりません。ただし、このラウンドで実行する能力について大まかに説明したり、戦略について議論するのはかまいません。

- **可能な会話の例**：「ラウンドの中ごろに、この衛兵めを攻撃してくれようぞ」「ラウンドのわりと早めにここに移動して、あなたを治すつもりなの。できればモンスターが攻撃する前にね」
- **許されない会話の例**：「ぼくより先に行動するには行動順位が16以下じゃなきゃ」「盗賊にはオレが4ダメージ食らわせてやるから、こいつのことは気にしないでいぞ」「《貫通噴火》で一掃しちゃうんだから!」

キャラクターの手番では、プレイした2枚のカードのボックスをそれぞれ実行します。プレイしたカードは実行されたボックスに応じて、**捨て札になるか、失われるか、起動されるか**することになります。特記なき限り、基本的には捨て札となり、自分の**捨て山**へと移します。**捨て山**のカードは、**休息**を実行することで**手札**に戻すことができます(次項参照)。キャラクター能力カードは、上下2つのボックスに分かれています。実行するボックスの右下にアイコンがあるなら、捨て札ではなく失われることになります(喪失山に移します)。こうして**失われたカード**は、**回収能力**を実行しない限り、そのシナリオ中では手札に戻すことができません。捨て札か喪失かとは別に、各ボックスには**起動効果**があることがあります(右下のいずれかの起動アイコンがあります)。起動効果のあるカードは、プレイ後すぐには捨て山や喪失山に移さず、キャラクター・ボード上側の**起動中カード置き場**に移して、その効果が起動されていることを表します。これらのカードは、その効果がなくなった後で、対応する捨て山か喪失山へと移してください(25～26ページ「ボーナスの起動」参照)。

各プレイヤーは各ラウンドの開始時に、手札から2枚プレイするか、**大休息**アクションを行うかの**宣言**をしなくてはなりません。手札が1枚以下の場合、必ず大休息を選択しなければなりません。またラウンド開始時に捨て山のカードが1枚以下のプレイヤーは、大休息を行うことはできません。手札が1枚以下で、捨て山も1枚以下の場合、そのプレイヤーは脱落したとみなし、以降そのシナリオに**参加**することはできなくなります(28ページ「脱落」参照)。

a. 休息

捨て山のカードを手札に戻し、再利用するための主たる手段で、**小休息**と**大休息**の2種類があります。どちらも自分の捨て山にカードが2枚以上なければ実行できません。ただし休息すると、**捨て山から1枚失われる**(喪失山に移す)こととなります。

- **小休息**：各ラウンドの管理ステップにおいて、各キャラクターは小休息を実行できます。小休息を実行するなら、ただちに自分の捨て山を裏向きにしてシャッフルし、そこから**ランダム**に1枚を引いて確認し、喪失山に移します。ここで喪失山に移さなかった他の全カードを手札に回収します。ランダムに選ばれたカードを**喪失したくない**場合、そのキャラクターが1ダメージを受けることを選んでもかまいません。そうしたなら、**それ以外のカードからランダム**に1枚引き直し、代わりにそちらを喪失山に移してください。この引き直しは各休息につき1回しか実行できないため、引き直したカードは必ず失われることとなります。
- **大休息**：各ラウンドの「カードの選択ステップ」で(本来の2回のアクションの代わりに)大休息を宣言し、ラウンド終了間際に行うこととなります。すなわち行動順位の最後(行動順位番号99)に手番が回ってきた際、自分の捨て山から1枚選び、喪失山に移します(何らかの理由によって、この段階で捨て札が1枚しかなくなっていた場合、その1枚を喪失山に移します。1枚も捨て札がなければ何も喪失山に送る必要はありません)。それから残りのカードを手札に回収します。さらに「**治癒**2、**自身**」のボックスを実行し、自分の使用済の全アイテムを復活させてください。

注意：ただし実際に行動順位番号が99のコマと、大休息を実行したキャラクター間の手番順は、大休息を実行したキャラクターのほうが後になります。



喪失



回収



永続ボーナス



ラウンド・ボーナス

起動効果



2. 行動順位の決定

各プレイヤーが2枚のカードを伏せるか、大休息を行うかを宣言した後、現在マップ上にコマが1体以上存在する各モンスター・タイプについて、対応するモンスター能力の山の上から1枚ずつ公開します。さらにそのラウンドで大休息を実行していない各プレイヤーは、伏せていた2枚のカードを公開し、主カードを半分ほど副カードの上に重ね、行動順位番号が見えるようにします。

行動順位は、各キャラクターの主カードに記されている行動順位番号および各モンスター能力カードに記されている番号（これも行動順位番号と呼びます）を比較することで決定されます。最も小さい番号のキャラクターもしくはモンスターが、最初に手番を実行します。その手番が終わると、その次に番号が小さいキャラクターもしくはモンスターが手番を行う……という流れを、マップ上の全コマが実行するまで続けます。モンスターがアクションを実行する場合、そのタイプの各モンスターが、対応するモンスター能力カードに記されているアクションを実行します。その際、上級モンスターの全コマが最初に実行し、次に通常モンスターのコマが実行します。同じタイプの上級モンスター同士や、通常モンスター同士では、コマにある番号を参照し、昇順に（小さい方から）実行します。

キャラクター間で行動順位番号が同じなら、そのプレイヤーたちは副カードを確認し、その行動順位番号を比較します（それも同じなら、協議でそのプレイヤー間で順番を決めてください）。プレイヤーとモンスターの行動順位番号が同じなら、プレイヤーが先に実行します。いくつかのモンスター・タイプが同じ数字なら、プレイヤー間で協議して、どちらが先に行動するのかを決めてください。

例：ラウンド開始時、ブルートは右の青い2枚のカードを選択しました。そのラウンドではより後に手番を実行したかったため、「61」番を主カードとしました（逆に早く手番を行いたければ、「15」番を主カードとすべきです）。スカウンドレルが手札を公開すると、主カードの行動順位は「86」でした。公開された《生ける骸骨》と《射手》のモンスター能力カードの行動順位番号は、それぞれ「45」と「32」でした。すなわち最初に《射手》が手番を実行し、次に《生ける骸骨》、それから《ブルート》、最後に《スカウンドレル》が手番を実行します。



3. キャラクターの手番

キャラクターの手番では、プレイした能力カードのうち、1枚は**上段**ボックスを、もう1枚は**下段**ボックスを実行しなくてはなりません。**主か副**は行動順位を決定する際にのみ関係し、手番では2枚のカードに**優劣はありません**。どちらのボックスを最初に実行してもかまわず、どちらが上段でも下段でもかまいません。各能力は、ボックス内にある順に上から下へと実行していきます。ただし、一方のカードのボックスの内容が完全に終了してから、もう一方のカードのボックスの内容を実行しなければなりません。一方のカードの上段もしくは下段ボックスを実行したら、他のことを処理せずに、ただちにそのカードを対応する場所（捨て山、喪失山、起動中のカード置き場）に移します。プレイヤーは通常、そのカード記載の内容のうち一部を実行しないことを選ぶこともできます。それでも、自身や仲間にとっての負の効果（例：HP減少、カードの喪失、負の状態）は、**必ず実行しなければなりません**。仲間とは、そのキャラクターと共に戦うすべてのコマを指します。すなわち召喚したコマ（召喚獣）も仲間です。ただしそのキャラクター自身は、仲間とはみなしません。カードやルールに特記なき限り、自分の能力が仲間に影響を与えることはありません。

プレイしたカードの上段を「攻撃2」、下段を「移動2」の**デフォルト・アクション**とみなして実行することもできます。攻撃のデフォルト・アクションでは、実際には攻撃を実行しないことを選ぶこともできます。デフォルト・アクションとして使用したカードは、内容に関わらず常に捨て札になります。

自分の手番中、いずれかのボックスの実行前、または実行後、もしくは各ボックスの間に、自分の装備しているアイテムを、いくつかでも使用することができます。



a. 移動



「**移動 X**」のアクションを実行すると、そのキャラクターはマップ上で**最大 X** ヘクスまで移動できます（0 ヘクス移動を選ぶこともできます）。各コマ（キャラクターおよびモンスター）は仲間のいるヘクスを通過できますが、通常は敵や障害物のヘクスは通過できません。コマが通常移動で罨など地形効果のあるヘクスに入ったときはただちに、その効果を適用してください。各コマは、他のコマと同じヘクス内で移動を終えることは一切できません。また壁を通過することもできません。



「**跳躍**」と併記されている移動アクションもあります。「**移動 X、跳躍**」のアクションを実行すると、そのキャラクターは途中あらゆるコマおよび地形効果を無視して移動できます。ただし跳躍をともなう移動を終える最後のヘクスでは通常移動したとみなされるため、上記の通常移動のルールにしたがわなければなりません。



一部のコマには「**飛行**」の特性があります。この特性のあるコマは、移動中のいかなるタイミングにおいても、他のコマおよび地形効果を無視します（移動を終えたヘクス含む）。ただし移動は、**他のコマがいないヘクス**で終えなければなりません。この特性は「**押し出し**」および「**牽引**」のような強制移動に対しても有効です。障害物ヘクス上のコマが飛行の特性を失うと、罨が起動されたとみなしてダメージを受け、ただちに最も近くの空きヘクスへと移動させてください。空きヘクスとは、他のコマ、トークン（旧貨幣など実際にそこに存在するもの）、上書きタイル（ただし歩廊、《感圧板》、開いている扉、シナリオ補助トークンは除く）のないヘクスのことです。

i. 部屋の公開

キャラクターの移動の最中、閉ざされた扉のあるタイルに進出したなら、普通はその扉タイルをひっくり返して開いた面にし、ただちに扉の向こう側の部屋を公開します。そのシナリオのページには、ゲーム人数（脱落したキャラクターも含む）に応じて、公開した部屋に配置すべきモンスター、旧貨幣トークン、特別な上書きタイルが指示されています。シナリオの準備時と同様、公開された部屋に配置するモンスターのコマは、コマの番号を見ずにランダムに配置します。配置すべきモンスタータイプのコマの数が足りないなら、その部屋を公開したキャラクター（開扉キャラクター）に近いヘクスから順に配置していき、置けなかったヘクスはそのままにしておきます。コマ立てが足りない場合でも、コマがあるなら（なんとか工夫して）配置してください。

新たに公開された部屋に、上記のすべてを配置した時点で、まだモンスター能力カードが引かれていない各モンスタータイプについて、ただちに対応する山から1枚ずつ引きます。開扉キャラクターの手番終了後、新しい部屋にいる各モンスターの能力カードに記されている行動順位番号を見て、そのうち開扉キャラクターより行動順位番号が小さいものを特定します（このラウンドで、すでに手番を終えているはずのモンスターです）。これら行動順位番号が小さいモンスターについて、ただちに手番を実行します（複数のモンスターが該当する場合、それらの間で行動順位にしたがってください）。すなわち新たに公開された部屋の全モンスターは、そのラウンドでも手番を実行することになります。

b. 攻撃



「**攻撃 X**」のアクションを実行すると、そのキャラクターは射程内の敵1体を「**標的**」としてXダメージを与えます（Xはダメージの量）。仲間を攻撃することはできませんし、ヘクスそのものを標的とすることもできません。攻撃には「**遠距離**」と「**近接**」の2種類があります。



遠距離攻撃には、常に「**射程 Y**」という値があります。これは「Yヘクス以内の敵を標的とし、攻撃できる」ことを意味しています。隣接する敵に対して遠距離攻撃する場合、その標的に対して「**不利**」となります（20ページ「**有利と不利**」参照）。

近接攻撃では射程は表示されていませんが、基本的に1ヘクスの射程とみなします。すなわち通常は、隣接する敵を標的とします。

視線：すべての攻撃（遠距離および近接）は、視線が通っている敵に対してのみ実行できます。攻撃側のヘクスの任意の頂点1つから、防御側のヘクスの任意の頂点1つに対して、壁に触れることなく直線を引くことができる場合、「**視線が通っている**」とみなします。壁の頂点や辺も、視線をさえぎります。壁とは、地形タイルの端に描かれている線、および地形タイルの端にある不完全なヘクス全体を指します。ただしそれが上書きタイルで覆われている場合は別です。視線をさえぎるのは壁のみです。加えて、射程が規定されている**あらゆる能力**は、視線が通るコマに対してのみ実行することができます。また壁の線で区切られた2つのヘクスは隣接しているとはみなしません。射程を数えるとき、壁を通過してはいけません。なお

視線に関する記述のない「**攻撃ではない能力**」の使用では、視線が通っている必要はありません。

攻撃時、カードの基本攻撃力は、次の順で3種の修正を受けます。攻撃の標的となった敵1体ごとに、次の3つのステップを実行します。

- まず**攻撃側の攻撃修正**を適用します。ここでいう攻撃修正には「起動中の能力カード」「アイテム」「その他の発生源（例：毒状態による攻撃+1）」からの恩恵もしくはペナルティなどが含まれます。
- 次に**攻撃側の攻撃修正**の山の上から1枚引き、適用します。
- 最後に**防御側の防御に関する効果**を適用します。防御側の装甲修正や他の防御効果に基づいて、防御側を標的とするそれぞれの敵の攻撃力を減じます。

上記の各ステップで複数の修正がある場合、その適用順を自由に選択できます。また修正は**標的ごと**に適用されるため、同じ攻撃アクションでも、標的によっては与えるダメージが異なることもありえます。

例：スカウンドレルは、隣接する上級《盗賊の衛兵》に対して、「攻撃3」を実行しました。カード上に記載の条件を満たしていたため、スカウンドレルは攻撃に+2の修正を加えます。さらに個人ボード付近の起動中のカードの効果により、攻撃力を2倍にします。すなわち、まず攻撃力を+2して、それから2倍し、結果として「攻撃10」とするを選びました。それから攻撃修正カードを1枚めくると「-1」だったため、攻撃力は9に減ります。最後に、《盗賊の衛兵》の装甲値は1なので、攻撃力はさらに8に減り、その盗賊は8ダメージを受けます。

モンスターが受けたダメージは、モンスター・データスリーブ上で管理します。まずそのモンスターのコマの番号を確認します。対応するモンスター・データスリーブ上の、1~6（もしくは10）と振られた領域のうち、コマの番号に一致する領域に、受けたダメージぶんダメージ・トークンを置きます。攻撃やその他のダメージによって、HPが0以下になった（HP以上のダメージ・トークンが置かれた）モンスターは、ただちに倒され、マップ上から取り除きます。なお倒されたモンスターに対して、その攻撃に付随する追加効果は適用しません。

モンスターが倒されたら（それが召喚されたり発生したものでないなら）、そのヘクスに旧貨幣トークンを1個置いてください。

i. 有利と不利

攻撃によっては「有利」になったり「不利」になったりすることがあります。

- 「有利」である攻撃側は、自分の攻撃修正の山の上から2枚引き、そのうちの**効果が強いほう**を1枚適用します **a**。引いた1枚が連続修正カードなら、その効果をもう1枚の効果に追加します **b**。引いたカードが2枚とも連続修正カードなら、連続修正ではないカードが引かれるまで、攻撃修正の山の上から1枚ずつ引いていき、引いたすべてのカードの効果を実用します **c**。



- 「不利」である攻撃側は、自分の攻撃修正の山の上から2枚引き、そのうちの**効果が弱いほう**を1枚適用します **d**。引いた1枚が連続修正カードなら、連続修正カードの効果は無視します **e**。引いたカードが2枚とも連続修正カードなら、連続修正ではないカードが引かれるまで、攻撃修正の山の上から1枚ずつ引いていき、最後に引いたカードの効果だけを適用します **f**。



引いたカードの強さが**曖昧な場合**、最初に引いた方を優先してください。こういう事態は、攻撃修正カードがもたらす追加効果を比較する場合に発生します（元素注入や負の状態など）。あらゆる追加効果は、正ではあるが特定の値をもたないものとみなします。例えば「攻撃+1、気絶」と「攻撃-2、気絶」の強弱を比較する場合には、気絶どうして相殺して、「攻撃+1」と「攻撃-2」のみの強弱を比べて、前者のほうが強いと考えます。一方、「攻撃+1、気絶」と「攻撃-2、攪乱」を比較する場合、「気絶」と「攪乱」の強弱は曖昧なため、攻撃に対するプラスマイナスの修正は関係なく、「攻撃+1、気絶」と「攻撃-2、攪乱」の強弱も曖昧になります。

有利か不利かは、主にキャラクターやモンスターの能力によってもたらされます。加えて隣接する敵に遠距離攻撃を行った場合も、その標的に対して不利となります。有利や不利は累積しません。1回の攻撃に対して有利と不利が両方はらたく場合、相殺して通常の攻撃となります。



有利になる能力の例

ii. 広域効果

一部の攻撃アクションや能力は、複数の標的を同時に直接標的としたり、複数のヘクスにいる敵（や仲間）を効果の対象としたりすることができます。その場合、その能力の効果範囲は、その能力カードに記載されています。描かれている図は、望む向きになるように回転させてかまいません。各標的に対しては、個別に攻撃を行います（標的ごとに攻撃修正カードを引きます）が、それらすべてをまとめて1回の攻撃アクションとみなします。

a 灰色のヘクスは、攻撃するコマの現在位置を表します。灰色のヘクスを含む広域攻撃は、近接攻撃とみなします。

b 赤のヘクスにいる（不可視ではない）全敵は、その能力の影響を受けます。



広域遠距離攻撃では、規定された射程内に1個以上の赤色のヘクスがあればよく、そのヘクスに敵がいる必要もありません。遠距離広域攻撃や近接広域攻撃といえど、視線の通らないヘクスにいる敵を標的として攻撃することはできません。



例: 図の赤い3ヘクスにいる敵に対して「攻撃4」の遠距離攻撃を実行します。ただし、3つのヘクスのうち1つ以上が「射程3」の範囲内になければいけません。



例: 図の赤い3ヘクスにいる敵に対して「攻撃3」の近接攻撃を実行します。



「標的X」という指定のある攻撃もあります。これは、射程内にいる異なる敵X体に対して、選んで攻撃できることを意味しています。

複数の敵を標的とする攻撃では、**標的ごとに**攻撃修正カードを1枚ずつ（望む順番で）引きます。同じ能力から生じた複数の攻撃で、同じ敵を複数回標的とすることは基本的にはできません。

注意: 普通は仲間を能力の標的とすることは**できません**（仲間のための正の能力に関しては、たいてい「標的」ではなく「効果（がある）」などと記述されています）。仲間は攻撃の範囲内にいてもかまいませんが、**標的とすることはできません**。

射程が規定されてない攻撃は近接攻撃とみなすため、図で指定された赤いヘクスの範囲内であれば、隣接していない標的にも近接攻撃を行うこととなります。

iii. 攻撃効果

攻撃をより強力にする付随効果が「攻撃効果」です。攻撃効果が記されている能力カードをプレイしたら、その攻撃によるダメージの解決後、標的（複数の場合もあり）は続けてその攻撃効果の対象となります。**その攻撃が実際にダメージを与えたかどうかに関わらず、攻撃効果は適用できます**。ただし（経験点を獲得する以外の）攻撃効果の適用は任意であるため、しなくてもかまいません。キャラクター・アクションのなかには、攻撃を行わなくとも効果を適用できるものがあります。その場合、効果の標的は、その能力カード自体に記載があります。



押しX: 攻撃側が指定した方向に、標的をXヘクスだけ強制移動させます。ただし移動する各ヘクスにおいて、移動前よりも移動後のほうが、攻撃側から**遠くなっている**必要があります。このルールを適用できるヘクスがなかったら、そこで押し出しの効果は終了します。この際、標的自身の仲間のいるヘクスは通過できますが、敵のいるヘクスは通過できません。



牽引X: 攻撃側が指定した方向に、標的をXヘクスだけ強制移動させます。ただし移動する各ヘクスにおいて、移動前よりも移動後のほうが、攻撃側から**近くなっている**必要があります。このルールを適用できるヘクスがなかったら、そこで牽引の効果は終了します。この際、標的自身の仲間のいるヘクスは通過できますが、敵のいるヘクスは通過できません。

注意：押ししと牽引の効果は、どちらも強制移動とみなしますが、困難地形の影響は受けません（1マスと数えます）。また、既定のヘクス数よりもあえて少なく移動させることはできません（壁や他のコマにぶつかって、それ以上移動できないときは、その限りではありません）。



貫通X：その攻撃中、標的の装甲値をXだけ無効化します。他の効果と異なり、攻撃後ではなく、攻撃ダメージを計算する際に適用してください。

例：「装甲●3」のモンスターに「攻撃3、貫通2」を適用したなら、装甲●を2だけ無視し（残った1だけ適用し）、ダメージを2（および攻撃修正カードによって修正した値）だけ与えることになります。



標的追加：攻撃アクションと共にこの効果を誘発させたコマは、射程内で標的を1つ追加します（これを「付随標的」と呼ぶ）。ここで、この攻撃アクションに適用される（標的追加以外の）全効果および状態は、その付随標的にも適用されます。標的追加であっても、1つの攻撃能力で同じ敵を複数回標的に選ぶことはできません。標的追加のある広域攻撃を実行した場合、その攻撃範囲外にいて、射程内にいる敵1体を付随標的として選び、攻撃します（その際、広域攻撃の赤いヘクスの領域は関係ありません。射程内の1体のみが付随標的として攻撃および効果と状態の影響を受けます）。

c. 状態

標的の「状態」を変化させる能力もあります。何らかの（呪いと祝福以外の）状態がモンスターに適用されたら、そのコマの番号を確認し、モンスター・データスリーブ上の対応する区画に対応する状態トークンを配置して、その効果を示します。キャラクターに適用されたら、キャラクター・ボードに配置します。その効果を取り除く条件が満たされる（か、その状態に対する「完全耐性」を得る）まで、状態トークンは残り続けます（その直後に取り除いてください）。同じコマは、同じ状態トークンを同時に複数個保持することはありません。ただしその状態から回復した後で、同じ状態が再び適用されることはありえます。

これから**負の状態**を列挙します。実行する能力に、これらのいずれかの状態名があったなら、対象となる全標的に対し、その能力の効果を解決した後で、その状態の効果を適用してください。その攻撃がダメージを与えたかどうかに関わらず、そうした状態の効果は適用されます。



毒：毒状態のコマを標的とする敵の全攻撃は「攻撃+1」を得ます。毒状態のコマに治癒能力を使用したなら、その毒トークンは取り除かれますが、治癒による他の効果（ダメージの回復など）は適用されません。



流血：自分の手番の開始時、そのコマは1ダメージを受けます。流血状態のコマに治癒能力を使用したなら、その流血トークンを取り除いた上で、その治癒の効果を通常どおり適用してください。流血で倒されたモンスターは、誰に倒されたものともみなしません。

注意：毒と流血の両方の状態のあるコマに治癒能力を使用したなら、毒と流血トークンの両方が取り除かれますが、治癒による他の効果は適用されません。



足止め：移動アクションを実行できなくなります。何らかの手段によって操られたとしても移動できません。ただし、押ししや牽引などの強制移動は（足で歩くわけではないので）効果を発揮します。そのコマの次の手番終了時、その足止めトークンを取り除きます。



武装解除：攻撃アクションを実行できなくなります。何らかの手段によって操られたとしても、攻撃はできません。そのコマの次の手番終了時、その武装解除トークンを取り除きます。



気絶：あらゆる能力および**アイテム**を（基本的に）使用できなくなります。押ししや牽引などの強制移動は（足で歩くわけではないので）効果を発揮します。気絶していても、そのプレイヤーの手番では、カードを2枚プレイするか、大休息するか選ばなくてはなりません。プレイしたカードの内容は一切実行されず、ただ捨て山へと移します。大休息だけは例外的に効果を発揮します（モンスターは大休息できません）。そのコマの次の手番終了時、その気絶トークンを取り除きます。



攪乱：自身のすべての攻撃が不利になります。そのコマの次の手番終了時、その攪乱トークンを取り除きます。

注意：「次の手番の終了時」に取り除かれる状態トークンは、その状態のまま完全に1回の手番を経過して終わった時に取り除きます。例えば、まだそのラウンドで手番を実行していないキャラクターが足止め状態になったら、そのラウンドのそのキャラクターの手番終了時に、足止めの状態トークンを取り除きます。そのラウンドでの手番を実行し終わったキャラクターが足止め状態になったら、ラウンドをまたいで次の手番の終了時に、その状態トークンを取り除きます。自身の手番中に足止め状態になった場合、その手番から足止め状態になりますが、足止めのまま完全に1回の手番を経過するのは次のラウンドなので、1手番以上、状態が継続することもあります。



呪い：呪われたら、自身の攻撃修正の山に、呪いカードを1枚入れてシャッフルしてください。そのコマの攻撃時に呪いカードが公開されたら、捨て山に移さずに除外し、元の呪いの山に戻してください。呪いの山には、どの攻撃修正の山に混ぜるかによって2種類あります。すなわち左下にとあるモンスター用のカード10枚からなる山と、とあるキャラクター（やキャラクターの召喚獣）用のカード10枚からなる山です。そのため各攻撃修正の山には、最大でも10枚しか呪いカードは含まれません。



次に列挙するものは**正の状態**です。自身もしくは仲間に特定のアクションを実行することで、正の状態を適用できます。



不可視：敵の標的になることも狙われることもなくなります。不可視であっても、仲間との作用には影響がありません。そのコマの次の手番終了時、その不可視トークンを取り除きます（それ以前に自分で終了させることはできません）。モンスターにとって不可視のキャラクターは移動や狙いを考える際には障害物とみなされ、狙われることはありません。ただし狙いや標的をとらない（反撃や、攻撃ではない単純なダメージなどの）効果は受けます。



強化：自身のすべての攻撃が有利になります。そのコマの次の手番終了時、その強化トークンを取り除きます（それ以前に自分で終了させることはできません）。



祝福：祝福されたら、自身の攻撃修正の山に、祝福カードを1枚入れてシャッフルしてください。そのコマの攻撃時に祝福カードが公開されたら、捨て山に移さずに除外し、元の祝福の山に戻してください。



注意：その手番終了時に効果が切れる手番中に、同じ状態になった場合（例：不可視が切れる手番で再び不可視になる）、その状態はさらに次の手番終了時まで延長されます。

d. 元素注入

いずれかの元素（火、氷、風、地、光、闇）と親和性がある能力もあります。ボックスにこれらのアイコンのうちいずれかが単独で描かれているなら、そのボックスの実行の際（一部でも実行していれば）、その戦場にその元素を注入することになります。すなわちその能力を使用した手番終了時、元素注入ボード上の対応する元素ディスクを「強」の欄へと移動させます。



各ラウンド終了時、注入された全元素は弱体化するため、元素注入ボード上の元素ディスクを、それぞれひとつづきの欄へと移動させます（すなわち「弱」は「不活性」に、「強」は「弱」になります）。





注入された元素を消費して、効果を拡張できる能力もあります。赤い  **b** が乗った元素アイコンがそうです。その直後のコロン (:) の後には、その元素を消費すると適用される効果があります。対応する元素ディスクが「強」か「弱」の欄にあるなら、その元素を消費する（「不活性」の欄に戻す）ことによって、対応する能力を使用することができます。したがって同じアイコンに対して、元素を2回以上消費することはできません。自分が注入した元素を、その同じ手番中に消費することもできません（注入が完了するのは手番終了時であるため）。ただし同じラウンドで、行動順位が先のプレイヤーが元素を注入し、後のプレイヤーが消費することはできます。

1つの能力に複数の拡張がある場合、それらの使用順番は任意となります。また、1つの拡張に対して複数の元素が割り当てられている場合、それらをすべて消費する必要があります。

攻撃に元素が割り当てられている場合、攻撃の前に元素を消費します。

キャラクター同様、モンスターも元素を注入し、消費することがあります。モンスターの場合、可能ならば常に元素を消費します。実際に元素を消費したモンスターだけではなく、同タイプの全モンスターがその恩恵を受けます。



この多色の円は「6種の元素のうちいずれか1つ」を表しています。このアイコンがモンスターの能力カード上に描かれている場合、どの元素を注入もしくは消費するかは、プレイヤーたちが相談して選んでください。



火



水



風



地



光



闇



元素注入ボード

e. ボーナスの起動

一部の能力は、キャラクターもしくは仲間の他の能力に対してボーナス（よい効果）を与えます。このボーナスは、特定の条件が満たされるか、ラウンドの終了時まで持続します。この能力はアイコンで描かれ、この効果のあるカードのプレイ時、自分のキャラクター・ボードわきの**起動中の置き場**に移し、そのカードが起動中であることを示します。ボーナスは、**永続**と**ラウンド**の2種類があります。

永続ボーナスは、カード上の  アイコンで判別できます。この能力の効果は、そのカードがプレイされてからそのカードに記された条件を満たすまで、起動していることとなります。条件はふつう、ゲーム中の特定の出来事が起こった回数に依存します（攻撃回数や、攻撃を受けた回数など）。そのカードのボックス内の対応する最初の（左上の）円形マスに自分のキャラクター・トークンを1個置き、条件となる出来事が発生するたび、そのトークンを左から右に、そして上から下に1マス動かし、そのカード上の全マスにおいて1回ずつ効果を使用したなら、起動中の置き場からそのカードを取り除き、喪失山

に移します。実際にはボーナスを得られない場合でも、**条件を満たしたらトークンを移動させなくてはなりません**。特定の条件が指定されていないか、キャラクター・トークンに対応する円形マスがない場合、そのカードはそのシナリオを通じてそのキャラクターの起動中の置き場に残り続けます（ただしいつでも取り除き、喪失山に移すことができます）。

例：スペルウィーヴァーは《霜の鎧》能力を使用しました。以降、自分に対するダメージ源を2回ぶん無効化します。自分のキャラクター・トークン1個を、そのカード上の最初の円形マスに置きます **a**。以降1点以上のダメージを受ける際、基本的にはこのボーナスが適用され、そのダメージは無効化されます（トークンを1マス進めます）。トークンが2マスぶん移動すると、このカードを自分の喪失山に移し、このボーナスの効果は終了します。



キャラクター・トークンの例



ラウンド・ボーナスは、カード上の **B** アイコンで判別できます。この能力の効果は、そのカードがプレイされてからそのラウンドが終了するまで、起動していることとなります。ラウンド終了時に、そのカードはそのプレイヤーの捨て山もしくは喪失山に移します（移す山は、アクションに **X** のアイコンがあるかどうかで決まります）。

ボーナスのあるカードは、たとえまだ起動中の置き場にあっても、すでに**捨て札**もしくは**喪失山**にあるとみなします（**X** アイコンがあるかないかで、喪失山か捨て札かが決まります）。起動中のボーナス・カードは、いつでも対応する捨て山もしくは喪失山に移すことができます。そうした場合、そのカードによってもたらされたすべてのボーナスをただちに失います。

i. 装甲



「装甲 **X**」のボーナス能力は、自分が防御側である際の攻撃に対して、受けるダメージを **X** だけ減少させます。複数の装甲ボーナスがあるならそれらは重複し、望む順番で適用できます。**装甲ボーナスは、攻撃以外のダメージには適用されません**。

ii. 反撃



「反撃 **X**」のボーナス能力は、通常は隣接ヘクスから攻撃してきた各コマに **X** の反撃ダメージを与えます。「射程 **Y**」の値がある場合、その反撃ダメージは、**Y**ヘクス以内の攻撃に対しても適用されます。反撃は、対応する攻撃（およびその全追加効果の解決）の直後に実行されます。ただしその攻撃によって、反撃を実行すべきコマが倒されたか脱落したのなら、その反撃は適用されません。複数の反撃ボーナスは重複します。また反撃は、攻撃であるとも、標的をとる効果ともみなされません。

iii. オーラ

指定の範囲（隣接あるいは特定の射程内）に影響を及ぼすボーナス能力のことを（個々の能力の説明文では明示されていませんが）オーラと総称します。そのオーラ自体の効果は、その能力を使用した時に範囲内にいる相手にではなく、相手はその効果を得る際にその範囲内にいる必要があります。たとえばティンカラーの〈火炎放射器〉の下ボックス「装甲1：このラウンド、君および君に隣接する全仲間に効果」は、ティンカラーに隣接している仲間が攻撃を受けた際には適用されますが、その仲間がそのラウンドで移動して離れてしまったら適用されません。

IV. クラス固有

クラス固有のボーナスのなかには、複数枚同時に起動できないものもあります（マインドシーフの〈念撃〉など）。その場合はプレイの際、そのボックスの他の能力（があるならそれ）を実行することで、その新たな固有ボーナスを起動しないこともできます。起動しなければ、すでに起動中の別のカード（があるならそれ）はそのままにして、新たにプレイしたカードを捨て札にしてください。

f. 治癒



「治癒X」能力は、実行したコマ自身、もしくは能力で規定された射程内の仲間 1 名の HP をXだけ取り戻し（ダメージを除去）ます。ただし毒や流血の状態のキャラクターを治癒する場合、22 ページの各状態の項目を参照してください。HP が減っていない相手にも治癒は使用できます。治癒には常に、次の 2 つの表記のうち 1 つだけが記されています。

- 「射程Y」：Yヘクス以内の任意の仲間 1 体もしくは自分自身に効果があります。
- 「自身」：治癒を実行したコマ自身にのみ効果があります。

注意：連続修正（11 ページ参照）で治療を複数回実行する場合、それらを合算して1回の治療とみなします。

g. 召喚

仲間のコマをマップ上に召喚するアクションもあります。召喚されたコマ（召喚獣）は、召喚者に隣接する任意の空きヘクスに配置します。そのようなヘクスがないなら、召喚は実行できません。召喚獣は、色付きの召喚獣トークンで表します。複数の召喚獣を同時に扱えるように、召喚獣トークンには 8 色ぶんあります。各召喚獣に対して、召喚者は望む色を割り当てることができます。対応する「召喚：」と記述のある能力カード上に、その色の識別トークンを置くことで判別しやすくなります。

召喚獣に対応する能力カードには、HP、攻撃力、移動力、射程の各基本データおよび特性があります。召喚獣は、①召喚獣が全 HP を失うか、②対応する能力カードが起動中の置き場から取り除かれるか、③召喚者が脱落するまで、永続ボーナスとみなされます（①～③のいずれかの条件を満たした際、その召喚獣をマップ上から取り除いてください）。

召喚獣の行動順位は常に**召喚者の直前**となり、キャラクターの手番とは独立しています。召喚獣は、召喚者が操作するわけではありません。自動化されたモンスターのルールにしたがい、能力カードを参照して「**移動+0、攻撃+0**」のアクションを実行します（29～32 ページ「モンスターの手番」参照）。加えて攻撃時には、召喚者の攻撃修正の山の上からカードを引きます。

1 名のキャラクターに同時に複数の召喚獣が属することもありえます。その場合、召喚獣は召喚された順番で手番を実行します。ただし召喚獣は、**召喚されたラウンドでは手番を実行できません**。召喚獣が倒した相手からの恩恵は、召喚者が受け取ります。

注意：キャラクターやその仲間が召喚したコマだけを、**召喚獣**と呼びます。一方、モンスターが召喚したコマは、召喚獣とは呼ばず、**召喚モンスター**と呼びます。



注意：アイテムで召喚する場合、そのアイテムは起動中として配置してください。そのアイテムを回収したときは、その召喚獣は消えてしまいます。

注意：一度に複数の召喚獣が登場することもあります。同じ色の召喚獣トークンをその数だけ用意し、その番号順に手番をしてください。



召喚獣トークン



h. 回収と復活

捨て山もしくは喪失山の**能力カード**を回収できる能力もあります。すなわち自分の捨て山もしくは喪失山（あるいは起動中の置き場にある、捨て札もしくは喪失山にあるべきカード）を確認し、能力で指定された枚数まで選択し、ただちに自分の手札に戻します。ただし**1度喪失すると、もう回収も復活もできないカードもあるので気を付けてください**。これはのアイコンで示されています。このアイコンは、そのカードがどのように喪失もしくは消費したかに関わらず、必ず適用されます。

復活能力は、使用済もしくは消費したアイテム・カードを、再び使用可能にします。

回収でも復活でも、対象となるカード（捨て山もしくは喪失山の能力カード、使用済もしくは消費状態のアイテム・カード）は、その能力自体に記載があります。



能力カードの回収



アイテムの復活



喪失もしくは消費されたら、
回収も復活も実行できない

i. 略取

「略取X」能力を実行すると、射程X以内のすべての旧貨幣トークンおよび宝箱タイルを獲得します。モンスターや障害物の位置は影響しませんが、視線が適用される遠距離能力です。獲得した旧貨幣トークンは、そのプレイヤーの手元へと移動させます（他のプレイヤーとは共有されません）。番号のある宝箱タイルなら、シナリオ冊子末尾にある宝箱一覧の番号を参照し、それを獲得します。「目標」とある宝箱の場合、シナリオで指定された何らかの効果があります（15 ページ「宝箱」参照）。自分が保有するのと同名のアイテムを略取した場合、新たなアイテムはただちに街の利用可能な在庫へと売却してください（43 ページ「アイテムの売買」参照）。

i. 手番終了時の自動略取

自分の手番終了時、自分のキャラクターのいるヘクスにある全旧貨幣トークンおよび宝箱タイルは、自動的に略取されます（必ず実行してください）。なお召喚獣は、手番終了時の自動略取を行いません。

j. 経験点の獲得

 アイコンのあるアクションを実行したキャラクターは、そのアイコン内の数字だけ経験点を獲得します。ただし経験点を獲得するためだけに、能力カードをプレイすることはできません（経験点を得るには、対応する能力を一部だけでも実行していかなくてはなりません）。加えて、注入された元素の消費や、隣接する仲間が攻撃の標的となるなど 、経験点の獲得に特定の条件が規定されていることもあります。キャラクター・トークン用の円形マスに  アイコンのある永続ボーナスでは、トークンがそのマスから先に移動する際、指定の経験点  を獲得します。そうです。このゲームでは、モンスターを倒しても自動的に経験点が獲得できるわけではありません。特定のアクションの実行が必要なのです。なお経験点の獲得は任意ではないため、条件を満たしたら必ず獲得してください。

現在保持する経験点は、各プレイヤーの HP / XP ダイアルの右ダイアルを回して、常に適切な値を示すようにしてください 。



k. キャラクターのダメージ

自分のキャラクターがダメージを受けるたび、そのプレイヤーは次の2つの選択肢から1つを選ばなくてはなりません。

- そのダメージを受けることとして、自分のHP / XP ダイアルの左ダイアルを下方に回し、そのぶんだけHPを減少させる。もしくは……
- 自分の手札から1枚、もしくは自分の捨て山から2枚喪失し、そのダメージを無効にする（ただし、その攻撃に付随する追加効果は適用）。

手番を開始する前には、ラウンドの開始時に手札から選んだ2枚は、手札にも喪失山にも捨て山にあるともみなされないため、ダメージの無効化のために喪失することはできません。

治癒した場合、自分のHP / XP ダイアルの左のダイアルを上方に回し、現在のHPを示すようにします **d**。ただしダイアル値は、キャラクター・ボードで指定されたそのキャラクターのHPの最大値 **e** を超えてはいけません。



l. 脱落

各キャラクターは、次の2つのうちいずれかの条件を満たすと、脱落することになります：

- 自分のHP / XP ダイアル上で、ヒットポイントが0以下になった。もしくは……
- ラウンド開始時、すでに手札からの2枚プレイが無理であり(手札が1枚以下)、休息も実行できない(捨て山が1枚以下)場合。このカードの不足による脱落では、キャラクターのHPが増減することはありません。

いずれにせよ、そのプレイヤーの全能力カードを喪失山に移し、そのコマをマップ上から取り除き、そのキャラクターは今回のシナリオに以降いかなる方法でも参加することができなくなります。すなわち**脱落したキャラクターは、そのシナリオ中には戻ってくることはない**ため、可能な限り避けなければならない事態です。全キャラクターが脱落すると、そのシナリオに敗北することになります。

m. アイテム

各キャラクターは保有するアイテム・カードを、そのカード上の制限内で、いつでも（別のアイテムカードの能力の途中でも）使用できます。ただし攻撃に影響を与える（例：ボーナス、効果、有利、不利を与える）アイテムは、攻撃修正カードを引く前に使用しなければなりません。攻撃に追加された効果は、攻撃に使用した能力カード自体にあるのと同様に機能します。自分の手番で使用できるアイテムの数や、各能力の間に使用できるアイテムの数に、制限はありません。アイテムの効果を使用した場合、そのアイテムを使用したとみなします。永続ボーナスのように複数回使用できるマスのあるアイテムは、その効果を適用できない状況では使用することはできません（逆に適用できる状態なら、必ず使用しなくてはなりません）。

注意：ただし追加されたボックスは、別のボックスの実行中に実行することはできません（現在実行中のボックスを解決してから、新たなボックスを解決してください）。また、「手番の最初」に適用する効果の前や最中、もしくは「手番の最後」に適用する効果の後や最中に、アイテムを使用することはできません。

4. モンスターの手番

各モンスター・タイプの手番は、指定された行動順位で処理します。手番での各モンスターの行動は、モンスター能力カードで自動的に決定されます（プレイヤーが行動を決めるわけではありません）。各モンスターは、そのラウンド用の自分の能力カードで指定されたアクションを実行します。カードに指示がない限り、攻撃や移動を行うことはありません。

各モンスター・タイプは、**通常と上級**の2つのランクに分かれています。通常モンスターは白の、上級モンスターは黄のコマ立てを使用します。上級モンスターの行動では、モンスター・データシートの「上級」欄（右半分）を参照してください。

a. 手番順

同じタイプの全モンスターは、モンスター能力カード記載の行動順位番号のタイミングで、個別に手番を行います。まずそのタイプの全上級モンスターが手番を行い、それが終わると同タイプの全通常モンスターが手番を行います。同タイプの上級または通常モンスターが複数いる場合、コマの番号 **a** の順（昇順）で手番を実行していきます。

注意：同じ能力デッキを使用するモンスター・タイプ（例：衛兵）がいて、コマの番号が同値の場合、どちらが先に手番を行うかはプレイヤーが決めます。ただしその手番順は、そのシナリオ中で一貫していなければなりません。



例：左の例では、右側の上級モンスター **2** が最初に、もう一方の上級モンスター **3** が2番目に手番を行います。それから通常モンスターに移り、モンスター **1** の手番の後で、最後にモンスター **4** の手番になります。 **1** は **2** や **3** より小さな番号ですが、 **2** と **3** は上級なので、後塵を拝するわけです。



モンスター・コマの番号 **a** は、行動順位だけでなく、そのモンスター・データスリーブ上の番号 **b** に対応しており、その区画にダメージ・トークンや状態トークンを置くことで、モンスター別にそれらを管理できるようになっています。

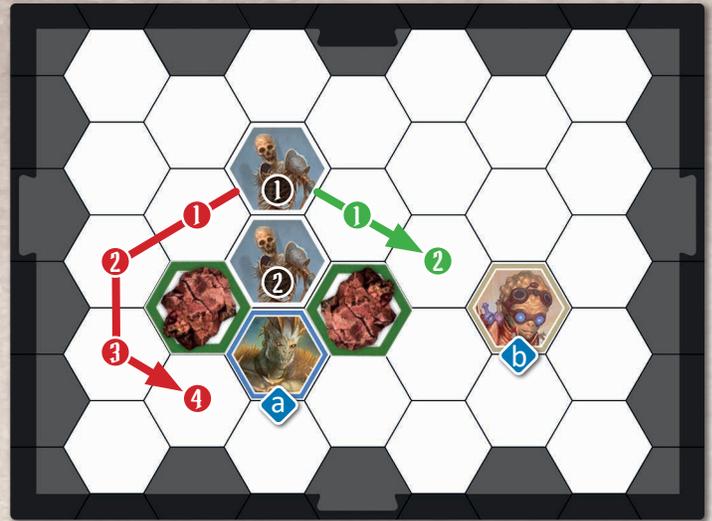
b. モンスターの狙い

自身の能力カード上のアクションを実行する前に、各モンスターは特定の敵（キャラクターもしくは召喚獣）を「狙い」ます。

- 各モンスターは、最小の移動ヘクス数で攻撃できる視線内の敵を狙います。すなわち、まず最小の移動力でいずれかの敵を攻撃の射程内（および視線内）に捉えることができる想定経路を探します（そのラウンドのモンスター能力カードに、攻撃が記されていない場合、近接攻撃を行うかのように想定経路を探します）。その想定経路の移動後に攻撃することになるコマが「狙い」になります。この狙われた敵コマは、「最短」位置にいるとみなされます。その手番の移動で射程内に捉える必要はありません。何度かの移動で最終的に射程内（および視線内）にとらえる想定経路が存在するなら、「狙い」となるのです。同数の移動ヘクスで、複数の敵のコマを射程内に捉えられる場合（例：複数の敵が射程内（および視線内）にいる状態で手番を開始した場合など）、現在地点から（壁を通過せずに）最も近いヘクスにいる敵のコマを「最短」とみなします。
- それでも「最短」のコマが複数ある場合、そのうち**行動順位が最も早い**コマが「最短」となり、「狙い」となります。ここで召喚獣は、召喚者よりも常に行動順位が早いことを思い出してください（召喚したラウンドでも）。また大休息を実行したキャラクターは、モンスターの狙いを決める際には、行動順位が最も遅い（99）とみなされることにも注意してください。

例：ブルート**a**は、直線距離ではモンスター**①**に最も近いのですが、このモンスターの攻撃は近接です。したがって射程に収めるのにより短い距離で済むのはティンカラー**b**のほうなので（ブルートまで4ヘクスなのに、ティンカラーまでは2ヘクス）、ティンカラーを狙います。

攻撃できる有効なヘクスがなく、狙いとして有効な標的もないなら（すなわちそれら全ヘクスが、塞がっていたり、占有されていたり、有効な経路が存在しない場合）、そのモンスターが何ヘクス移動できるのかに関わらず、その手番では移動も攻撃も行いません。ただし能力カード上の実行可能な他のアクションは、すべて実行してください。



c. モンスターの移動

能力カードに「移動±X」とあった場合、そのモンスターは自身の手番に移動します。すなわち（モンスター・データシート上の）基本の移動力にXの値を（記述どおり）足すか引くかして、最大そのヘクス数だけ移動します。能力カードに移動の指示があってもその後に攻撃指示がないのなら、狙いに向かってなるべく近づくように（近接攻撃を行うと仮定して）最短の経路を通り、その敵に隣接するヘクスまで移動します。

移動後に攻撃が指定されているなら、狙った敵に向かって、攻撃の効率が「最大化」するよう、最小のヘクス数で移動します。すなわち……

- 1体を標的とする近接攻撃の場合、単に標的に隣接するヘクスに向かって移動します。
- 複数を標的とする攻撃の場合、狙った敵に攻撃が命中し、かつなるべく多くの他の敵を攻撃できるヘクスへと移動します。
- 遠距離攻撃の場合、射程内で攻撃の効率を「最大化」できるヘクスへと移動します。

具体的には、次のルールにしたがいます。番号が若いルールを優先的に守り、対象のヘクスに移動を行います。

1. 狙いに対して不利にならないヘクス。
2. 複数の敵を標的とする攻撃の場合、なるべく多くの敵を追加の標的にできるヘクス。
3. 「2.」の際、追加の標的の数を最大化する敵の組み合わせが複数ある場合、「狙い」のルールにしたがって、標的に優先順位をつける（モンスターの現在位置からの移動ヘクス数、次いで最も近いコマ、次いで行動順位の順で優先）。その追加の標的の優先順位がより高いコマが攻撃に含まれるヘクス。
4. 「3.」の追加の標的に対して、不利にならないヘクス（追加の標的が複数いる場合、プレイヤーが協議して決める）。
5. 最小の移動量で移動できるヘクス。

まとめると、遠距離攻撃をする敵は、不利にならない射程で攻撃できるように、狙いの敵から離れるように移動することもありえます。

また追加の標的の数を多くするよりも、狙いに対して不利にならないことを優先します。

攻撃の射程内に収めることができない場合でも、標的に可能な限り近づくように移動します。

能力カードに「攻撃」以外の能力が指定されている場合でも上記のルールにしたがって移動し、その後にその攻撃以外の能力を「最大化」して使用します。

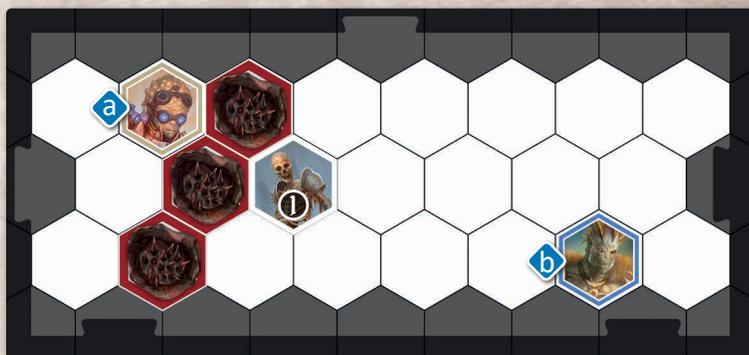


例：モンスター①が「移動 3」を実行します。まず最も近い敵のブルート a を狙います。遠距離攻撃なら、現在のヘクスに留まってブルートを攻撃します。1 体を標的とする近接攻撃なら、ブルートに向かって 1 ヘクス移動 b してから攻撃します。近接攻撃で 2 体を標的にできるのなら、ブルートとティンカラーの両方に隣接するよう 2 ヘクス移動 c します。近接攻撃で 3 体以上を標的にできるのなら、3 体すべてのキャラクターに隣接するよう 3 ヘクス d 移動します。

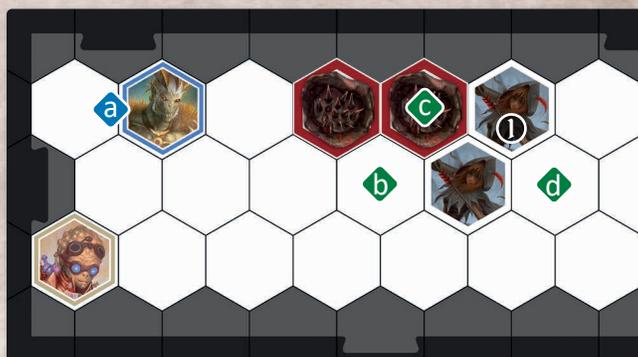
i. 罨や危険な地形とモンスターの相互作用

《飛行》特性のないモンスターは、狙いと移動の決定の際、負のヘクス（罨や危険地形）を障害物とみなして避けます。ただしそれらのヘクスを通過しなければ標的を狙うことができない場合は例外となります。その場合、通過する負のヘクスの数になるべく少なくなるような経路を選択し、狙いを定め、それから地形の影響を受けることになります。困難地形は負のヘクスではなく、単に 2 ヘクス分の距離とみなします。

例：最も近い敵はティンカラー a ですが、罨は障害物とみなされるため、モンスター①はブルート b を狙います。仮にブルートがそこに存在せず、標的にできる敵がティンカラーのみの場合、ティンカラーを標的として罨の上に乗るように接近します。



例：《盗賊の射手》①はブルート a を狙います。最短の移動距離で射程内に収められる敵だからです。《盗賊の射手》の能力が「移動 2」と「射程 3」の攻撃の場合、b のヘクスに移動して攻撃します。「移動 1」しかない場合、その場に留まって攻撃は行いません。移動すればブルートを射程内に収められるとはいえ、《盗賊の射手》は罨のヘクス c に移動することはありません（時間がかかってもブルートを射程内にとらえることができる他の経路があるため）。また d のヘクスに移動することはありません。これはブルートに近づいておらず、また射程内にとらえることもできないためです。



d. モンスターの攻撃

能力カードに「攻撃 ± X」とあった場合、そのモンスターは自身の手番に攻撃します。すなわち（モンスター・データシート上の）基本の攻撃力に X の値を（記述どおり）足すか引くかして、それだけの量のダメージを与えます。モンスターは常に、自身の狙った敵を攻撃します（29～30 ページ「モンスターの狙い」参照）。ただし複数の標的を攻撃できるのなら、狙った敵に効果を「最大化」できるよう、そしてその次により多くの他の敵を攻撃できるようにします。1 回の攻撃アクションで複数の標的をとるのなら、通常の狙いに関するルールにしたがって（すでに攻撃したコマ以外の）別の敵を付随標的として攻撃します。能力カードに射程が指定されていない攻撃は、モンスター・データシート上の基本の射程を参照してください。

モンスターの攻撃は、キャラクターの攻撃と同様に機能し、攻撃側の攻撃効果を適用し、それから攻撃修正カードを、そして最後に標的の防御に関するボーナスや効果を適用します。また 20 ページのとおり、有利と不利の影響を受けます。

e. その他のモンスター能力

治癒：26 ページのキャラクターの治癒と同様に機能します。「治癒X」を使用したモンスターは、規定された射程内のうち最も多く HP を失っている、そのモンスター自身もしくは仲間を治癒します。

召喚：マップ上に新たなモンスター（召喚モンスター）を配置します。召喚モンスターは、通常モンスターと同様に振るまい、自身のタイプに対応するモンスターの能力カードにしたがって行動します。召喚モンスターは、召喚者に隣接する空きヘクスのうち、最も近い敵に最も近いヘクスに配置します。隣接する空きヘクスがないか、そのモンスター・タイプのコマがもうないために配置できない場合、その召喚は失敗します。召喚モンスターは、そのラウンドでは行動せず、倒されたとしても旧貨幣トークンを落としません（召喚モンスターであることを表すために、召喚トークンを活用してください）。ただし行動順位を確認するために能力カードはめくってください（その能力自体は解決しません）。召喚モンスターは召喚獣（キャラクターが召喚したコマ）と異なり、召喚者が倒されても消滅することはありません。

ボーナス能力：能力カードのボーナス（装甲や反撃）は、そのモンスターの手番のアクションでのみ起動され、そのラウンドが終了すると同時に効果を終了します（すなわちラウンド・ボーナスです）。

略取：モンスターは手番終了時の自動略取を行いません。しかし略取能力のあるモンスターもいます。モンスターの略取能力では、指定の射程内の全旧貨幣トークンを略取します。この旧貨幣トークンは失われ、たとえ略取したモンスターが倒されたとしても、ふたたび落とすことはありません。宝箱タイルは、モンスターによって略取されることはありません。

反撃：モンスター能力カードおよびデータシート上の両方に反撃能力がある場合、それらを合算して1つの能力とみなします。

f. 同一条件

モンスターが移動すべきヘクスが複数あったり、治癒の対象や攻撃の標的が複数あったり、モンスターがキャラクターを押し出しもしくは牽引するヘクスが複数ある場合など、ルールによってモンスターの行動を一意に決めることができない場合、その選択肢の中からプレイヤーたちが相談して行動を決めてください。

g. ボス

冒険中、キャラクターたちはボス・モンスターに遭遇することになるでしょう。すべてのボスには専用のデータシートがあります。その一方で、能力の山については共通のボス能力の山 **a** を使用します。

ボスは、通常モンスターであるとも上級モンスターであるともみなされません。ボスは、自身のデータシートにあるとおり、自身の手番で特別なアクションを実行します。特殊で複雑な能力については、シナリオ冊子に説明があります。

ボスのデータは、キャラクターの数に応じて変化します。ボスのデータシート上の「C」の文字は、キャラクター数に置き換えてください。

ボスには特定の負の状態に対する完全耐性があります（利きません）。どの状態に対して完全耐性があるのかは、データシート上のアイコンで確認できます **b**。なお呪いについて完全耐性がある場合、呪いカード自体の効果は受けませんが、呪いカードを山に加えません。



5. ラウンドの終了

全コマが1回ずつ手番を終えると、そのラウンドは終了し、必要に応じて次のような処理を実行します：

- ラウンド中に基本的な「2×」もしくは「無」の攻撃修正カードが引かれた攻撃修正の山については、その山と対応する捨て山をひとまとめにしてシャッフルし、山を作り直してください。
- ラウンド開始時にシャッフル・アイコンの付いたモンスター能力カードが引かれていた場合、そのモンスター・タイプに対応する能力の山と対応する捨て山とをひとまとめにしてシャッフルし、山を作り直してください。
- 「弱」の欄にある全元素ディスクを「不活性」の欄に、「強」の欄にある全元素ディスクを「弱」の欄に移動させてください。
- ラウンド・ボーナスが起動中の全能力カードを、対応する捨て山もしくは喪失山に移します（どちらなのかは、アクション使用時のアイコンがあるかどうかによって決まります）。
- 各プレイヤーは、可能なら小休息を実行してもかまいません（17 ページ「休息」参照）。

a. ラウンド・マーカー

一部のシナリオでは、何ラウンド目が進行中なのかを記録しておく必要があります。元素注入ボードの上部にはラウンド記録欄があります。各ラウンドの終了時、ラウンド・マーカーを1マス進めて、経過したラウンド数を記録してください（ほとんどのシナリオでは記録する必要はないのですが）。



シナリオの終了

各シナリオは、敗北か完遂が確定した瞬間に終了が確定し、そのラウンドを最後まで終わらせた段階で実際に終了します。

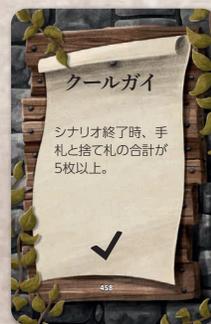
完遂だろうと敗北だろうと、各プレイヤーは自分のキャラクターがそのシナリオで獲得した経験点と、シナリオ・レベルによって変換された保有する旧貨幣のゴールドの価値（15 ページの表参照）を、それぞれ計算します。そのシナリオ中に略取されなかったものは、**誰も獲得できません**。また将来のシナリオをすぐ始められるように、各自、喪失山と捨て山の全カードを回収し、使用済および消費状態のアイテム・カードを復活させ、HP ダイヤルをそのキャラクターの最大値まで戻してください。攻撃修正の山から祝福、呪い、そのほかシナリオ中に（アイテム効果などによって）混ぜられた負のカードを抜き出し、元の山に戻してください（自分の山だけでなく、モンスターの山でも）。

シナリオを成功裏に完遂できたなら、その時点で条件を満たしていた自分の戦闘任務カードについて、チェックマークを獲得します。そのチェックマークは、各自のキャラクター記録用紙に記入します。このチェックマークを3つ獲得するごとに、追加特典を1つ獲得します（詳しくは44 ページ「追加特典」参照）。シナリオが成功なら、脱落したキャラクターであっても、戦闘任務を完遂したり、シナリオ報酬を獲得したり、脱落前に獲得していた旧貨幣や経験点をそのまま保持できます。脱落していても何のペナルティもありません。シナリオ完遂による追加経験点も獲得します。追加経験点は「4 + (シナリオ・レベルの2倍)」となります（詳しくは15 ページ「シナリオ・レベル」参照）。

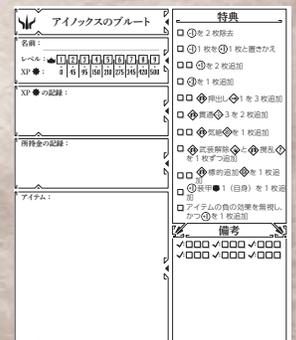
戦闘任務カードは、完遂されたかどうかにかかわらず、すべて元の山に戻してください。

注意：シナリオの目的を完遂したラウンドでパーティ全員が脱落した場合、そのシナリオは敗北になります。

キャンペーン中なら、シナリオを成功裏に完遂すれば、そのシナリオの終幕の文面を読むことができ、その末尾にある特典を獲得できます（詳しくは49 ページ「シナリオの完遂」参照）。キャンペーンでは、シナリオの間に獲得した経験点やゴールドは、キャラクターの技能や能力を上げるための貴重な資源となるため、しっかりキャラクター記録用紙に記入しておくべきです。キャンペーンではなく単独シナリオの場合、経験点やゴールドは、どれだけうまくやったのかの指標でしかありません。



戦闘任務カード



キャラクター記録用紙

b AP ★ の記録：

所持金の記録：

シナリオの固有ルール

多くのシナリオには固有のルールが付属しています。一般的な固有ルールには、次のようなものがあります：

- **発生**：モンスターが発生したら、マップ上の指定ヘクス(もしくはそこから最も近い空きヘクス)に対応するコマを配置します。ラウンド終了時に発生したなら、次のラウンドから行動を始めます。それ以前に発生したなら、今その部屋が公開されたかのように行動します(詳しくは19ページ「部屋の公開」参照)。発生したモンスターは、倒されても旧貨幣トークンを落しません。

注意：シナリオの途中で、それまでなかったヘクスにコマを配置するよう指示があったら、特記事項がない限り「発生」としてあつかってください。逆に眠っている／見えないなど、実際にはそこにコマがあるのに行動していない場合、目覚める／見えるなどして行動を始める条件を、シナリオでは「発生」と表現する場合がありますが、本来の発生とは異なり(シナリオ開始時からそこにいることは明確であるため)、倒したら旧貨幣を落とします。

- **施錠された扉**：「施錠」と指定された扉もあります。キャラクターの移動の一環としては、その扉は開けることができません。そのシナリオ上で設定されている特別な解錠の条件を満たさない限り、施錠された扉は壁とみなします。
 - **感圧板**：基本的には歩廊であり、移動には何の影響も与えません。しかしいずれかの手番終了時、感圧板のあるヘクスにいるコマは、そのシナリオで指定された(とある扉が開いたり、モンスターが発生したりといった)特別な効果を起動してしまいます。
 - **物標**：シナリオでHPが規定されている障害物や扉や壁などの物体は「物標」と呼んで区別し、攻撃によって破壊できます。HPが0以下になった物標は、マップ上から取り除いてください。物標は、ダメージによってのみ破壊できます(それ以外のキャラクターの能力では破壊できません)。物標は、能力使用の際には常に敵とみなし、モンスターの狙いを決める際には行動順位は99とみなします。ただし、あらゆる負の状態に対して完全耐性があります(効果がありません)。
 - **目的／シナリオ補助トークン**：目的トークン  は多くのシナリオにおいて、友好的なコマや略取すべき場所を表しています。友好的なコマの場合、その番号がランダムになるように引いて配置してください(数字が手番順の指標となります)。シナリオ補助トークン  は、特殊な事態(敵の発生地点、そのシナリオで番号が割り当てられた場所を読むタイミング)の目印として、マップ上に配置します。
- 
- 
- **有名モンスター**：シナリオの目的が、特定のモンスター(ボス、一般的なモンスターの固有変種など)を倒すことというのはよくあることです。それらは通常でも上級でもないため、通常もしくは上級モンスターにしか効果のないキャラクターの能力は役に立ちません。
 - **変数**：シナリオ上の特定の数値(障害物や有名モンスターのHPなど)が、シナリオ・レベルやキャラクター数によって変動することがあります。その場合、「L」はシナリオ・レベル、「C」はキャラクター数を意味しています。

キャンペーンの概要

この『グルームヘイヴン』のプレイ方法には、**キャンペーン**および**カジュアル**という2つのモードがあります。

キャンペーン・モードでは、キャラクターたちは正式に傭兵部隊(パーティ)を結成し、何回ものセッションで、連続する複数のシナリオを共に解決していきます。重大な決断や自分たちで選択した道にしたがい、運命の物語の糸をたどっていくのです。キャンペーン・モードでは、各シナリオはまず解放される必要があります。さらに指定された「世界の変革」や「パーティの実績」といった前提条件を全て満たしている場合にのみプレイできます。そして一度完遂されたシナリオは、たとえパーティ編成が変わってもプレイできなくなるのです。

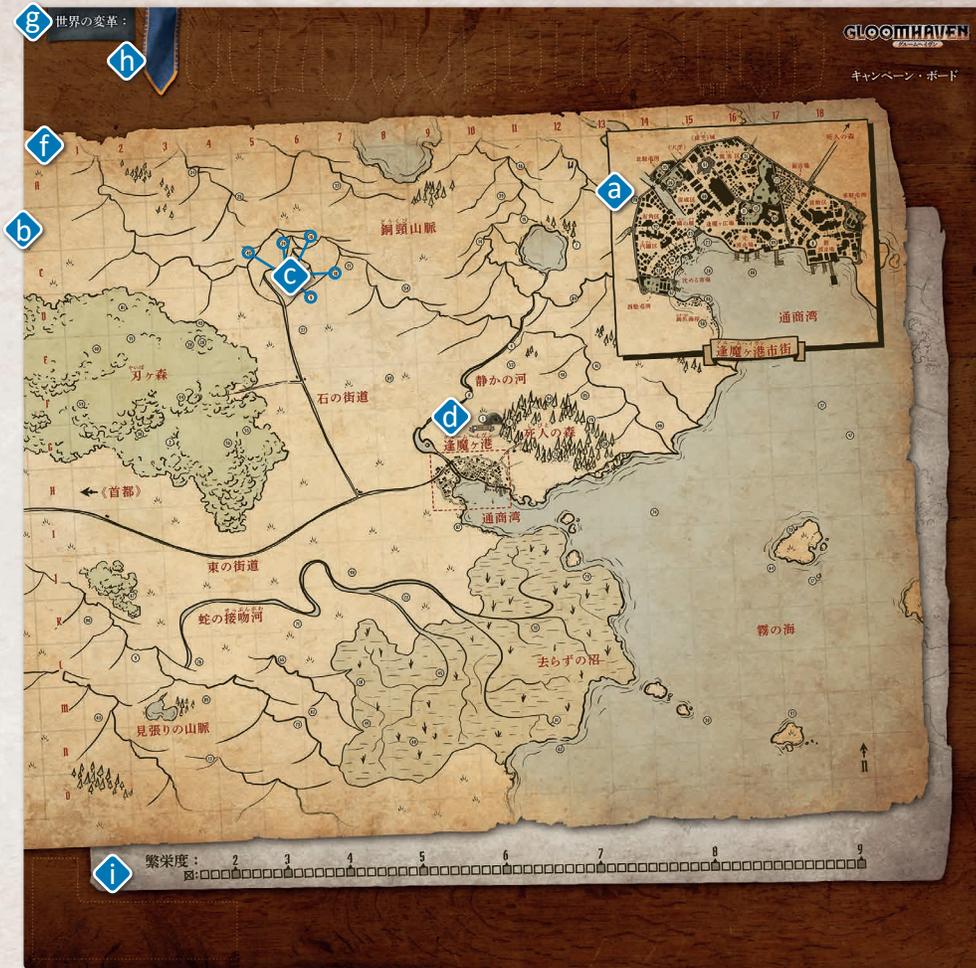
一方**カジュアル・モード**では、キャンペーン・モードで達成された世界の変革やパーティの実績にかかわらず、地図上で公開されているシナリオならどれでもプレイできます。経験点、ゴールド、宝物タイルの略取(ただし既に獲得されている番号のある宝箱は配置しません。すなわち再略取できません)、戦闘任務の達成、個人クエストの達成などは可能ですが、物語の文章を読んだり、その末尾にある報酬を受け取ったりすることはできません。街にいるわけではないので、42ページからの「グルームヘイヴンへの訪問」の各項目は実行できません。実際に移動するわけでもないのに、野外イベントを解決することもありません。

キャンペーン・モード中のパーティは、途中でカジュアル・モードに切り変えて、すでに完遂したシナリオを再度プレイすることができます。またその後でキャンペーン・モードに戻ることもできます。しかしカジュアル・モードであっても、キャンペーン・モードで未見のシナリオをプレイするのはお勧めしません。

ここからのルールは、主にキャンペーン・モードで採用されるものです。

1. キャンペーン・ボード

キャンペーン・ボードは、ゲーム世界の包括的な進捗度を記録するために使用されます。ボード上には多くの場所を示す地図、世界の変革、街の繁栄度の欄があり、この世界で生きていく全パーティに対して大きな影響を与えます。



場所ステッカー

キャンペーン・ボードの見方

- 港町グループヘイヴン **a** およびその周辺 **b** の地図。地図上の円で囲まれた数字 **c** は、キャンペーンのプレイ中に解放されるシナリオの番号を表しています。シナリオが解放されたら、対応する場所ステッカー **d** をその番号の上に貼付してください（詳しくは 49 ページ「シナリオの完遂」参照）。その解放されたシナリオが完遂されたら、チェック欄 **e** にチェックマークを入れてください。
- 周辺地図は、対応するシナリオの場所を探しやすいように、横は数字、縦は英字で座標 **f** 化されています。
- 上端は**世界の変革**を記録する欄です **g**。特定の世界の変革が発生したら、対応するステッカー **h** を、この欄の空きスペースのうち 1 つに貼ってください（詳しくは 40 ページ「変革と実績」参照）。
- 繁栄度表 **i**。グループヘイヴンの繁栄度の上昇に合わせて、対応するチェック欄に対して、左から右へと順にチェックマークを入れていってください（詳しくは 48 ページ「グループヘイヴンの繁栄度」参照）。またグループヘイヴンの**繁栄レベル**は、この表の数字であらわされています。

2. パーティ記録用紙

ゲームのプレイのために集合したプレイヤーたちは、それぞれのキャラクターを一堂に会し、**パーティ**（すなわち傭兵部隊）を結成します。専用の記録用紙の束から空白の1枚を使い、パーティの構成を記入してください。パーティの実績、名声、訪問場所も、この用紙に記録します。

望むなら、連続して幾つものシナリオを同じパーティでこなしてかまいません。それでもパーティ構成は、途中で何度か変更されることがあります。たとえばいずれかのキャラクターが引退し、新たなキャラクターが作られた時などです。キャラクターではなくプレイヤーが交代しても、パーティ構成を変更してかまいません。いつでも新たにパーティを作り直すことができます。全キャラクターが新規であれば、必ず新しいパーティを作ってください。

パーティ記録用紙の見方

- 部隊名 **a** の記録欄。よいパーティには相応の名前が必要です。想像力を発揮して!
- 現在パーティが訪問するシナリオの場所 **b** の記録欄です。関連するシナリオを調べる際に参照されます（詳しくは 41 ~ 42 ページ「旅程と野外イベント」参照）。
- 詳細なメモのための欄です **c**。後のために書いておくべきと思ったことを記録してください。
- パーティの実績 **d** のための記録欄です。何らかの実績を獲得したら、ここに記入してください（詳しくは 40 ページ「変革と実績」参照）。
- 名声表示欄 **e**。さまざまな理由によって、パーティは名声を得たり失ったりします（マイナスの値は「悪名」です）。それに応じて、鉛筆などで記入したり消したりしてください（詳しくは 42 ページ「名声」参照）。パーティが店で購入するアイテムの価格（ゴールド）は、名声値によって上下します。対応する名声値の右側の値 **f** を参照ください。

パーティシート		e 名声	f 購入修正
a 部隊名:		+20	-5
		+19	
		+18	
		+17	-4
b 場所:		+16	
		+15	
		+14	
		+13	-3
c 詳細:		+12	
		+11	
		+10	
		+9	-2
		+8	
		+7	
		+6	
		+5	-1
		+4	
		+3	
		+2	
		+1	
		0	なし
		-1	
		-2	
		-3	
		-4	+1
		-5	
		-6	
		-7	
		-8	+2
		-9	
		-10	
		-11	
		-12	+3
		-13	
		-14	
		-15	
		-16	+4
		-17	
		-18	
		-19	+5
		-20	
d 実績:			



3. キャラクター記録用紙

新たにキャラクターを作成するプレイヤーは、対応するクラスのキャラクター記録用紙の束から空白の1枚を使う必要があります。キャンペーンを進めるにしたい、経験点、ゴールド、アイテム、特典、使用可能で山に入れるべき能力カードなどを記入していきます。

キャラクター記録用紙の見方

- キャラクター名 **a** の記録欄。どのキャラクターにも固有の名前が必要です。想像の翼を広げて!
- 現在レベル **b** の表示欄です。経験点を獲得するにしたい、レベルは上昇します(詳しくは44～45ページ「レベルアップ」参照)。必要な経験点の量 **c** は、各レベルの数字の下の欄にあります。
- 保有する経験点 **d** とゴールド **e** を記録する欄です。
- 所持品として保有するアイテム **f** の記入欄です。
- そのクラスに固有の特典 **g** が列挙されています。特典を獲得したら(詳しくは44ページ「追加特典」参照)、チェック欄にチェックマークを入れてください。
- その他のメモの記入欄 **h** です。後のシナリオのために自分のキャラクターについて書いておきたいことがあったら記入してください。チェック欄は、完了した戦闘任務を記録するためにあります **i**。

アイノックスのブルート		g 特典
a 名前:		<input type="checkbox"/> ①を2枚除去
b レベル:	1 2 3 4 5 6 7 8 9	<input type="checkbox"/> ①1枚を①1枚と置きかえ
XP c *	0 45 95 150 210 275 345 420 500	<input type="checkbox"/> ①を2枚追加
d XP ★の記録:		<input type="checkbox"/> ③を1枚追加
e 所持金の記録:		<input type="checkbox"/> ④押し出し④を3枚追加
f アイテム:		<input type="checkbox"/> ④貫通④を2枚追加
		<input type="checkbox"/> ④気絶④を1枚追加
		<input type="checkbox"/> ④武装解除④と④攪乱④を1枚ずつ追加
		<input type="checkbox"/> ④標的追加④を1枚追加
		<input type="checkbox"/> ④装甲④1(自身)を1枚追加
		<input type="checkbox"/> アイテムの負の効果を無視し、かつ④を1枚追加
		h 備考
		<input type="checkbox"/> ✓:□□□ □:□□□ ✓:□□□
		<input type="checkbox"/> ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□
		<input type="checkbox"/> ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□
		<input type="checkbox"/> ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□
		<input type="checkbox"/> ✓:□□□ ✓:□□□ ✓:□□□

注意:「シナリオの負の効果を無視」する特典では、「これはシナリオ上の効果です」と書かれたキャラクターに不利な効果を、無視できるようになります。

注意:「アイテムの負の効果を無視」する特典では、装備時に本来なら追加で入れなくてはならない「-1」カード(8ページ「アイテム・カードの見方」)を、入れずに済むようになります。それ以外の不利な効果はキャンセルできません。

注意:「アイテム復活」の特典では、消費したもしくは使用済のアイテムを1枚、再び使用可能にします(27ページ「回収と復活」参照)。



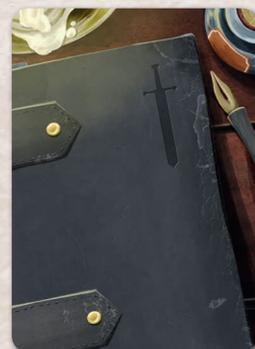
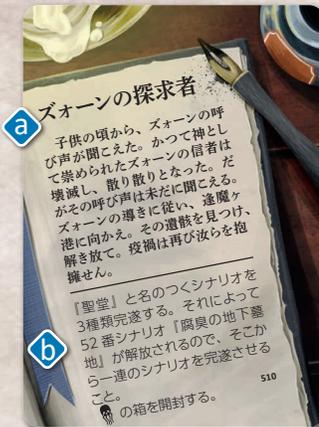
4. 個人クエスト・カード

キャラクター作成時、**個人クエスト・カード**をランダムに2枚受け取り、うち1枚を選んで秘密裏に確保し、残り1枚を個人クエストの山に戻してください。個人クエストは、そのキャラクターが傭兵部隊に参加する動機であり主要な目的となっています。

注意：基本的には非公開ですが、達成にどうしても必要だと判断したなら、公開してもかまいません。

個人クエストカードの見方

- クエストのテーマ的な解説 **a**。
- クエスト完遂に必要な具体的条件と、完遂時の報酬 **b**。個人クエストを完遂したキャラクターは、引退の宣言をすることになります（詳しくは48ページ「引退表明」参照）。



5. ランダム設計アイテム・カード

宝箱タイルの略取時、報酬として「ランダム設計アイテム」が指定されていたら、ランダム設計アイテム・カードの山から1枚引きます。標準のアイテム・カードと似ていますが、右図のように裏面は暗青色です。引いたのと同じ参照番号のカードを、まだ引かれていない赤いアイテムの山からもう1枚見つけ出し、両方とも街の在庫に加えます。これが繰り返されるとランダム設計アイテムの山が尽きるがありますが、その場合それ以降の「ランダム設計アイテム」の報酬は、何の報酬ももたらしません。



6. ランダム・サイドシナリオ・カード

宝箱タイルの略取時、報酬として「ランダム・サイドシナリオ」が指定されていたら、ランダム・サイドシナリオ・カードの山から1枚引きます。そのカードに対応するシナリオがすぐさま解放されるため、対応する場所ステッカーを地図の対応する場所に貼付し、そのカードをゲームから除外してください。これが繰り返されるとランダム・サイドシナリオの山が尽きるがありますが、その場合それ以降の「ランダム・サイドシナリオ」の報酬は、何の報酬ももたらしません。



街および野外のイベント・カード

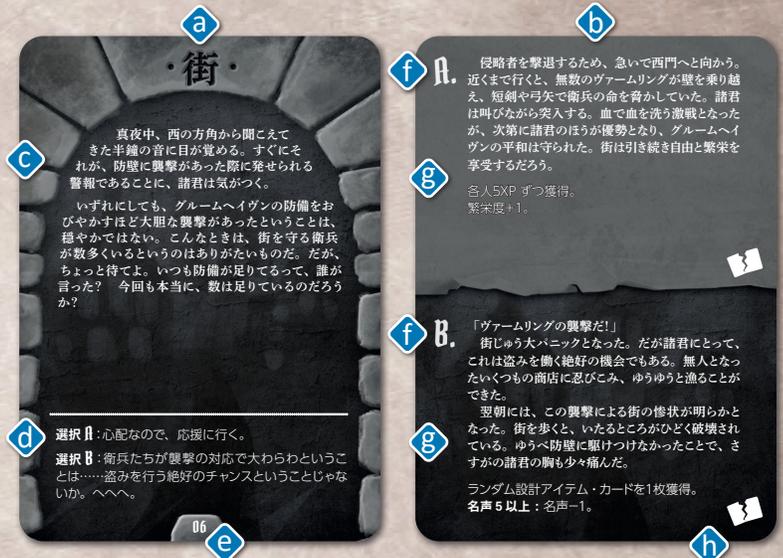
キャンペーン中、キャラクターは街および野外でさまざまなイベントに遭遇する機会があります。イベントに遭遇したら、対応する山の上より1枚引き、その表の面 **a** を読み上げます。イベント・カードは両面仕様で、裏面 **b** は表面の条件を解決するまで、見たり読んだりしてはいけません。イベントは街と野外とで色とデザインが異なりますが、基本的な機能は一緒です。

イベント・カードの見方

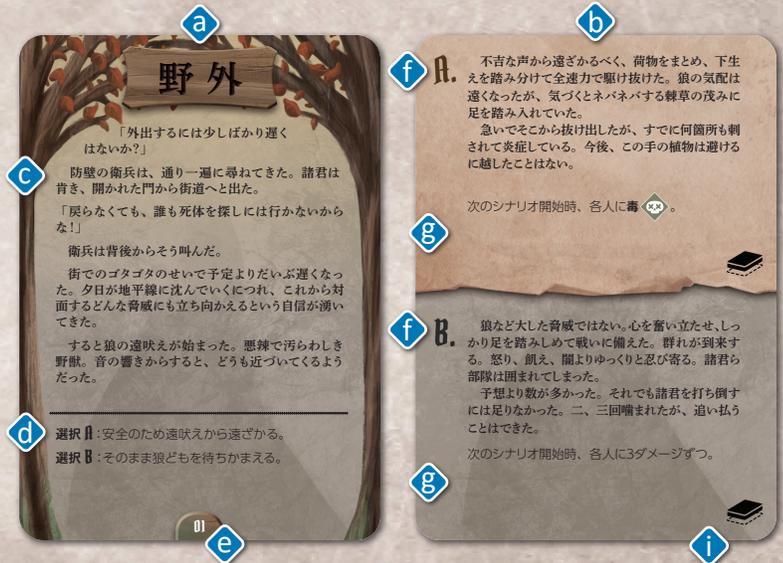
- イベントのテーマ的な導入 **c**。最初に読むべき部分です。
- 分岐点 **d**。パーティ全体で相談して、どちらか1つの選択肢に決めてください。意見が一致してはじめて、裏返してください。そして選んだ選択肢の結果を読み上げてください。
- イベント番号 **e**。特定のイベントが解放されたという指示があった際、参照して対象の山札に加えてください。
- 選択結果（両方） **f**。パーティが選んだほうの結果を音読し、もう一方は無視してください。
- 結末 **g**。テーマ的な物語文の後に、別書体でゲーム上の特別な効果が記載されています。それまでの条件によって、複数の別の結末が用意されている場合もあります（詳しくは41～42ページ「野外イベントの完遂」参照）。

- 結末の解決後、このイベントをゲームから除外する **h** か、山の一番下に戻す **i** かを指示するアイコンです。

最初にゲームの箱を開け、キャンペーンを始める際、街と野外のどちらイベントも、1～30番のカードをシャッフルして別個の山を作ってください。キャンペーンの進行に応じて、各イベントの山に対して、特定のカードを除外したり加えたりするよう指示があります。加える場合には、その山をシャッフルし直してください。これは使用後に山に戻すイベントとは扱いが別なことに気をつけてください（戻す場合はシャッフルせずに山の下に入れます）。



街のイベント・カード



野外イベント・カード



8. 封印の箱と封書

このゲームの箱の中には、特定のアイコンや文字が描かれた、いくつもの封印の小箱や封書があります。ゲームの進行に応じて、それぞれ開封するよう指示があります。開けた箱に新しいキャラクター・クラスの商品が入っていたら、それ以降、新たにキャラクターを作成する際、そのクラスも選べるようになります。それ以外の物品の場合、その物品そのものにどうすればいいか指示があります。

個人クエストの完遂時や、特別な条件を満たした際、特定の封印の箱や封書を開封するよう指示があります。その開封条件は、49 ページに羅列されています。

9. 街の記録帳

ゲームの箱の中には『街の記録』と題された小冊子も含まれています。最初に引退したキャラクターのプレイヤーは、この『街の記録』帳を開封することができます。そうしてはじめて、この小冊子を順にめくって音読することが許されます。しかしその途中で時折、読むのをやめるよう指示があります。その先を読むには、そこで指定された条件を満たさなくてはなりません。



10. 変革と実績

キャンペーン・モードにおいて、この変革と実績のシステムこそが、世界の大いなる変化を記録し、パーティがどのシナリオに挑戦できるのかを決定する主たる手段となっています。これらは大きく「**世界の変革**」と「**パーティの実績**」に分かれています。

世界の変革は、パーティがどんなものであるかに関係なく、ゲーム世界全体に影響を及ぼします。地図の上端にある欄 **a** の、対応する形状のスペースにステッカーを貼り、現在の状態を管理します（どのスペースにどの変革が対応するかについては、世界の変革ステッカー・シートの上部、もしくは下図を参照のこと）。同じ形状で同じ背景の変革は、同じタイプであるとみなします（例えば「龍族殺し」と「竜族救援」）。同じタイプの変革は、同時に1つしか効果を発揮しません。すなわちすでに貼ってあるのと同じタイプの別の変革が発生したなら、それまでの変革は無効となるため、新しい変革ステッカーを、前の変革の上に重ねて貼りつけてください。タイプが異なる変革は、同時にいくつでも効果を発揮し続けます。



パーティの実績は別のパーティには影響せず、主にそのキャンペーンで、そのパーティがどのシナリオをプレイできるのかを規定します。パーティの実績は、獲得するばかりではなく、場合によっては失われることもあります。

実績:	-3	+1
	-4	
	-5	+2
	-6	
	-7	
	-8	+3
	-9	
	-10	
	-11	
	-12	+4
	-13	
	-14	
	-15	
	-16	
	-17	+5
	-18	
	-19	
	-20	

キャンペーンの運営

1. 旅程と野外イベント

各シナリオ終了後、それが完遂であれ敗北であれ、そのパーティには、いったんグルームヘイヴンへ戻るか、そのまま次のシナリオに突入するかの選択肢が与えられます。

すぐさま次のシナリオに挑むなら、それが同じシナリオへの再チャレンジでもなく、新しいシナリオが前のシナリオと連結しているわけでもなく、カジュアル・モードでもない場合、その前に野外イベントを1つ完遂しなくてはなりません。シナリオ冊子の各シナリオのページの、タイトル部分の右上には、そこから連結する場所（もしくはシナリオ）が指定されています。今のシナリオを完遂させた後すぐさま、その連結するシナリオをプレイするなら、野外イベントは解決しません。

□ #1 6-10 黒盛り塚

 連結地：盛り塚のねぐら (#2)

いったんグルームヘイヴンへ戻るなら、まず街での一連の案件を解決してください（詳しくは42～48ページ「グルームヘイヴンへの訪問」参照）。その後、新しいシナリオがグルームヘイヴン市街と連結しているわけでもなく、カジュアル・モードでもない場合、その前に野外イベントを1つ完遂しなくてはなりません。グルームヘイヴン市街への連結も、シナリオのページのタイトル部分の右上で指示されています。

例：シナリオ「黒盛り塚」を完遂したパーティは、シナリオ「盛り塚のねぐら」を解放することになります。この2つのシナリオは連結しているため、野外イベントをこなさずに、直接続けてプレイできます。そうせずいったんグルームヘイヴンへ戻るなら、獲得したゴールドを使うことができます。そうしたなら「盛り塚のねぐら」はグルームヘイヴン市街とは連結していないため、挑戦する前に野外イベントを1つ完遂しなくてはなりません。

a. 野外イベントの完遂

野外イベントを完遂するには、野外イベントの山の上から1枚引き、表面の文章を音読します。下側には2つの選択肢があるため、パーティで相談してそのどちらを選ぶか決定し、その後で裏返して、選んだ結果を読み上げ効果を適用します。結果の部分を読み始めたら、もはやもう一方の選択肢を選び直すことはできません。獲得であれ損失であれ、とにかくパーティはその結果を受け容れなくてはならないのです。

パーティの構成と名声値によって、選んだ**選択肢**（AもしくはB）の**結果**が、さらに分岐することもあり得ます。結果の文章は上から下へと順に読み、全てそのパーティに適用しなくてはなりません。

- **クラス・アイコン：**パーティにこのアイコンのクラスがいる場合にのみ（複数のアイコンがあるなら、そのうち1人でも一致していれば）適用されます。
- **名声値の条件：**パーティの名声が指定の範囲内であるときに限り、適用されます。
- **皆で出し合ってゴールドを支払う：**パーティ全体の合計で、指定の数以上のゴールドを保有していたなら、適用されます。必ず指定の数だけゴールドを失わなければなりません。
- **さもなくば：**それ以前の全ての条件が合致しない場合、この結果が適用されます。

：クラグハートの地力の強さと、岩仕事との相性は、この仕事にはうってつけだ。ほんの数分で岩を破壊し、投げ飛ばし、通れるだけの道が開けた。

名声-5以下：諸君はアイノックスに同意した。グルームヘイヴンは大地を枯らす害悪で、肅清が必要だと。アイノックスは信じたようであり、族長はこう言った。

皆で出し合って10ゴールド支払う（失う）。
名声+1。

さもなくば：露頭の下は、お世辞にも安全とは言えなかった。引き続き落石の雨をまともにくらってしまう。次のシナリオ開始時、各人に4ダメージずつ。

結果に上記のような条件指定がない場合、必ず適用されます。

報酬やペナルティに「パーティ全体で」の文言があるなら、パーティのキャラクターどうし分割／合計して条件を満たしてください。「各人」の文言があるなら、それぞれにその報酬やペナルティが与えられます。何か（お金、チェックマーク等）を失うよう指示があり、必要なだけ保有していないためそれができない場合、あるだけ失った後で、その先の指示にしたがってください。同様に、すでに得た特典を失うような場合はチェックマークを失うことはできず、お金はマイナスにはならず、レベルが下がるようには経験点を失うことはできず、街は現在の繁栄レベルを失うだけの繁栄度を失うことはありません。

b. 名声

名声は各パーティごとに異なるため、パーティ記録用紙で管理します。結成したてのパーティの名声は「0」です。イベントの過程で、もしくは特定のシナリオの完遂によって、パーティは名声を得たり失ったりします。名声の最大値は「20」であり、最低値は「-20」です。

パーティの名声は、次のようなことに影響を与えます：

- 多くのイベントの結果は、パーティが一定の名声であるときにのみ適用されます。
- アイテムの購入時、名声が高ければ割引があり、低ければ（悪名高ければ）割増となります。どれだけかは、パーティ記録用紙の名声の右の欄を参照ください。
- パーティの名声が、極めて高いもしくは低い条件を満たした場合、対応する封印を開封することになります。

2. グルームヘイヴンへの訪問

グルームヘイヴンへ帰還したのなら、さまざまな行動を実行できます。すなわち**新たなキャラクターの作成**、街の**イベントの完遂**、**アイテムの売買**、**キャラクターのレベルアップ**、**聖域への寄付**、**能力カードの向上**、そして**引退宣言**です。キャンペーン・モードでは、各シナリオ終了後、常にグルームヘイヴンへ戻るという選択肢が与えられます。

a. 新たなキャラクターの作成



キャラクターの物語を作り上げるための最初のステップです。最初にゲームを始める際、もしくはキャラクターを引退させた後でも続けてプレイを望む際、もしくは前とは全く違う経験がしたい場合、新たにキャラクターを作成しなくてはなりません。ゲームの箱を最初に開けたときには、次の6つのクラスが使用可能となっています。すなわちブルート[👤]、ティンカラー^{⚙️}、スペルウィーヴァー[🌟]、スカウングレル[🔥]、クラブハート^{♠️}、そしてマインドシーフ[🧠]です。

新たなキャラクターを作成する際、キャラクター・ボードを1枚選び、対応するレベル1と「X」の能力カードの山を確保します。そして対応するクラスのキャラクター記録用紙を1枚確保し、ランダムに個人クエスト・カードを2枚引いて1枚選び、残りの1枚を山に戻してシャッフルし直します。

ゲームに投入できるキャラクターのレベルは、常に街の繁栄レベル以下です（詳しくは48ページ「グルームヘイヴンの繁栄度」参照）。2レベル以上のキャラクターで始めたい場合、44ページの手順にしたがい、望むレベルになるまで順に1レベルずつ上昇させなくてはなりません。加えて「15 × (L + 1)」ゴールドを受け取ります（「L」はそのキャラクターのレベル）。経験点は、そのレベルになるのに最低限必要な値となります（キャラクター記録用紙のレベルの値のすぐ下にあります）。

b. 街のイベントの完遂

グルームヘイヴンへの訪問のたび、パーティは街のイベント1つを完遂してもかまいません（しなくてもかまいません）。街のイベントの機能は、基本的には野外イベントと変わりません。ただし街のイベントの山から引くことは、野外イベントよりは比較的よい結果になりがちであるという点が異なります。

c. アイテムの売買

グルームヘイヴン滞在中、各キャラクターには、シナリオで獲得したゴールドを消費して（店から）アイテムを買う機会が与えられます。また保有するアイテム・カードを、カード上にある定価の半額（端数切捨て）で店に販売することもできます。販売時、そのカードは街の在庫になり、対応するゴールドを受け取ります。保有できるアイテム数に上限はありませんが、装備できるアイテム数には制限があります（詳しくは8ページ「アイテム・カード」参照）。**プレイヤー同士で、ゴールドやアイテムを交換することはできません。**

ゲームの箱を開けてキャンペーンを始めた時、街の在庫として001番～014番のアイテムを取り分けてください（店から買えるアイテムです）。キャンペーン中、次の条件にしたがって、街の在庫には徐々に新たなアイテムが加えられていきます：

- シナリオやイベントで**アイテム設計**の報酬が獲得されたら、その種類の全カードを街の在庫として加えます。
- 街の**繁栄レベル**（詳しくは48ページ「グルームヘイヴンの繁栄度」参照）が上昇したら、新規のアイテムが在庫に投入されます。どの番号のアイテムが投入されるかは、右の表を参照ください。
- 引退したキャラクターの保有する全アイテムは、街の在庫となります（可能なら、その前に全部売って、聖域に寄付したり能力カードを向上させたりするとよいでしょう）。
- 既に持っているアイテムを獲得したら、すぐさま（街にいなくとも）売却し、対応する金額を受け取ってください。
- 既に在庫のないアイテムを獲得するよう指示があったら、売却したのと同じ金額を受け取ってください。



繁栄 レベル	アイテム・カード
1	001-014
2	015-021
3	022-028
4	029-035
5	036-042
6	043-049
7	050-056
8	057-063
9	064-070

パーティが買える同じアイテムの個数は、カードとしてある分だけです。また同じキャラクターが複数の同じアイテムを保有することはできません。異なるキャラクターたちの異なるパーティの場合、**自分たち以外の**（現在プレイされていない）パーティの保有するアイテムは、一時的に街の在庫とみなして購入できます。この場合、自分のプレイの際に他のパーティから取り戻せるように、各キャラクターは自分の保有する全アイテムをキャラクター記録用紙に記入しておく必要があります。

d. レベルアップ

右の表のレベルに対応するだけの経験点を獲得していたキャラクターは、レベルアップを済ませなくてはなりません。レベルアップは街でしかできません。レベルアップしても獲得した経験点は消費されず、そのまま残ります。最大レベルは9です。

新たなレベルとなったら、新たな能力カードを1枚、使用できるようになります。そのキャラクター・クラスのカードのなかで、そのレベル以下のものから選んでください。

加えてレベルアップの際、キャラクター記録用紙右側の特典1つのチェック欄にチェックマークを入れることができます。これによって攻撃修正の山を、明確に向上させることができます。チェックした特典に対応するそのクラスの能力カードを、自分の攻撃修正の山に投入したり、取り除いたりします。複数のチェック欄のある特典の場合、最大でその数だけ（各レベルアップの際）、その特典をチェックできることを意味しています。

レベル	経験点
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

例：ブルートが「1枚を1枚に置きかえ」特典にチェックを入れました。現在の攻撃修正の山からカードを1枚除外し、代わりに（ブルートの能力カードの）を加えました。

を2枚除去

1枚を1枚と置きかえ



ブルートのアイコン

最後に、キャラクター・ボードの表記にしたがって最大 HP を上昇させます。レベルアップでは手札上限は上がりません。各クラスごとに決まっています。



i. 追加特典

シナリオ完遂時に戦闘任務も完遂していたら、指定の数のチェックマークを獲得します。キャラクター記録用紙の対応欄に記入してください。このチェックマークを3つ獲得したらすぐさま、追加でキャラクター記録用紙上の特典を1つ獲得し、その結果を攻撃修正の山に対して適用します。追加特典の獲得の際に余ったチェックマークは、そのまま保持し、次に3つ揃った段階でまた追加特典を獲得できます。戦闘任務の完遂で獲得できる追加特典は、各キャラクターとも最大で6回となります。

注意：関連しているのでこの項で解説していますが、追加特典はレベルアップとは関係なく、別個に発生します。



- 貫通3を2枚追加
- 気絶を1枚追加
- 武装解除と攪乱を1枚ずつ追加
- 加標的追加を1枚追加
- 装甲1（自身）を1枚追加
- アイテムの負の効果を見直し、かつを1枚追加

備考

✓:000 ✓:000 ✓:000
✓:000 ✓:000 ✓:000

ii. 手札構築

はじめてのクラスをプレイする際には、レベル 1 の能力カード（名称のすぐ下に  アイコン）のみの使用をお勧めします。ただし各キャラクターには、最初から使用できる 3 枚の  カードが用意されています。そのクラスの基本能力に慣れ親しんだら、1 枚以上の  カードを手札に入れ、同じ枚数だけレベル 1 のカードを抜いて手札上限を守りましょう。

レベルアップにしたがい、よりレベルの高い能力カードが投入できるようになります。カードのバリエーションはより幅広くなりますが、戦闘時に使用できる最大枚数（手札上限）は変わりません。したがってシナリオ開始時、自分の手札上限に一致するだけの能力カードを選別しなくてはならないのです。それらが手札となり、そのシナリオではその手札しか使用できないのです。



キャラクターの手札上限

iii. シナリオのバランス

キャラクターたちのレベルアップに応じて、シナリオの推奨レベルも上昇していきます（15 ページ参照）。対応してモンスターのレベル、罾のダメージ、旧貨幣トークンからゴールドへの変換率、シナリオ完遂時の追加経験点も上がります。

e. 聖域への寄付

グルームヘイヴンへの訪問 1 回ごとに、各キャラクターは街の神殿にして病院たる《大櫓の聖域》に対し、10 ゴールド寄付することができます。その場合、次のシナリオにおいて、自分の攻撃修正の山に祝福カード  を 2 枚入れることができます。

f. 能力カードの向上

世界の変革（向上の力）が発生しているなら、グルームヘイヴンにいるキャラクターたちはゴールドを消費して、能力カードの効果を向上させることができます。自分が使用できる能力カードのうち 1 枚を選んで、対応する向上ステッカーを台紙から 1 枚剥がし、対応する場所  に貼ります。これによってその能力は、永久的に向上することになります。



能力カードは、さまざまな方法で向上させることができ、それぞれに消費すべきゴールドが決まっています。必ず自分自身で支払ってください（パーティの他のキャラクターが支払うことはできません）。

それぞれの向上ステッカーには異なる機能と、貼付できる場所の制限があります。下記の説明のなかの「大能力ライン」とは、大きな文字列の能力を意味しています（他に、小さな文字列の付随効果ラインもあります）：

+1

数値があるライン、もしくは召喚獣の基本データに貼付でき、その数値を1だけ上昇させます。



敵を標的とする大能力ラインに貼ることができ、その能力による全標的を対応する状態にします。



仲間や自分に効果のある大能力ラインに貼ることができます（「移動」能力を除く）。その能力による全標的を対応する状態にします。



「移動」のラインに貼ることができ、その移動は「跳躍」となります。



大能力ラインに貼ることができ、その能力の使用時に対応する元素を注入します。の場合、使用時にどの元素にするか決定します。



広域攻撃の範囲を広げるために貼付します。新たなヘクスにいる敵は、その攻撃で追加の標的となります。



向上の基本コスト(ゴールド。次ページの表では「g」と表記)は、どのステッカーであるかと、どの能力を向上させるかで決まてきます。複数のコマを対象とする能力の場合、(攻撃ヘクス1つ追加以外の) 向上の基本コストを2倍にします。追加コストは、能力カードのレベルと、そのボックスのそれ以前の向上回数によって決まります。

向上した能力カードは、山に入れることができる枚数が決まっており、街の繁栄レベル以下でなくてはなりません。一度貼った向上ステッカーは、もはや除去することはできません。向上の効果は、そのキャラクター・クラスにずっと受け継がれます（たとえ引退しても、その後で作成される同クラスのキャラクターは、その向上した能力カードを使用できます）。



基本コスト： **+1** 向上

基本コスト：その他の効果

能力カードのレベル

移動		30g
攻撃		50g
射程		30g
装甲		100g
押出し		30g
牽引		30g
貫通		30g
反撃		100g
治癒		30g
標的		50g

(召喚獣用)



移動		100g
攻撃		100g
射程		50g
HP		50g

毒		75g
流血		75g
攪乱		50g
足止め		100g
武装解除		150g
呪い		75g
強化		50g
祝福		50g
跳躍		50g
特定の元素		100g
任意の元素		150g

1&X	+ 0g
2	+ 25g
3	+ 50g
4	+ 75g
5	+ 100g
6	+ 125g
7	+ 150g
8	+ 175g
9	+ 200g

これまでの向上の数

0	+ 0g
1	+ 75g
2	+ 150g
3	+ 225g

複数の標的に対する能力は基本の2倍のコスト*

攻撃ヘクス1つ追加



200g を、現在の攻撃できるヘクス数で割る (端数切捨て)。



例：ブレードは、この能力カードの一番上のラインの攻撃アクションを+1向上させることにしました **a**。近接攻撃の向上の基本コストは50ゴールドですが、複数の標的をとるので2倍になります。加えてこれは3レベルのカード **b** なので、50ゴールド追加で、計150ゴールドとなりました。さらに攻撃ヘクスを1つ追加しようと考えました **c**。通常は(200ゴールドをすでにある3ヘクスで割って)66ゴールドですが、やはり3レベルなので50ゴールド追加となり、すでに1回向上されているのでさらに75ゴールドかかり、計191ゴールドです。

※ただし能力の1行目では1体しか対象にしないものなのに、追加の条件(元素消費など)によって複数の対象をとるようになる場合は、(1体に対する能力とみなして)コストを2倍にしません。

g. 引退表明

個人クエストを完遂してグルームヘイヴンを訪問したキャラクターは、引退表明をしなくてはなりません。その前に、街でできる全てのことをしてかまいません（すなわち街のイベントの完遂、アイテムの販売、レベルアップ、聖域への寄付、能力カードの向上）。しかし個人クエストを終えたキャラクターは、もはや新たなシナリオには参加できません。夢を叶えたため、もはや怪物でいっぱい廃墟を探索する動機がなくなったからです。そのキャラクター関係の物品はゲームの箱へとしまい、保有していたアイテムは街の在庫に戻し、ゴールドは全て失われます。また街の**繁栄度は+1**となります。

キャラクターが引退すると、必ず何らかの新規要素が解放されます。封印の箱や封書を開封することで、新たなキャラクター・クラスがゲームに投入されます。以前の状態による何らかの理由で、すでに開封した箱や封書を再び開けるよう指示されたなら、その代わりにランダム・アイテム設計とランダム・サイド・シナリオを1つずつ解放してください（38 ページ参照）。また完遂された個人クエスト・カードは、ゲームから除外してください。

キャラクター1名を**引退**させるごとに、そのプレイヤーが作る新規のキャラクターに対して1つの追加特典を与えます。この効果は累積するため、例えば2名を引退させたプレイヤーなら、次に作るキャラクターには2つの追加特典が与えられます。この効果はキャラクターではなくプレイヤーを対象としていますが、キャンペーン・モードで複数のキャラクターを使っているプレイヤーがいる場合（例：1人プレイ）、この追加特典に関しては、同時に扱っているキャラクターと同じだけの別の架空のプレイヤーがいるとみなして、その架空のプレイヤーごとに計算してください。

特定のキャラクター・クラスが最初に引退する際、新たに街と野外のイベントが、それぞれ1枚ずつ**解放**されます（多くの場合は）。そのクラスのキャラクター・ボード背面の右下にある（スラッシュの右の）数字が、解放すべきイベント・カードの参照番号です。加えて、誰かの引退その他の理由で新たなキャラクター・クラスが解放されたら、やはり新たに街と野外のイベントが、それぞれ1枚ずつ解放されます。解放されたクラスのキャラクター・ボード背面の右下にある（スラッシュの左の）数字が、解放すべきイベント・カードの参照番号です。いずれの場合でも、同じ番号の街のイベントと野外イベントを解放することになります。

一般的にキャラクターを引退させたプレイヤーは、新たにキャラクターを作り、新たに2枚の個人クエストを引き、1枚を保持して1枚を個人クエストの山に戻します。同じキャラクター・クラスでもう一度プレイしてもかまいませんが、ふつう新たなクラスが解放されるので、それに挑戦すれば、どのプレイヤーもキャンペーンを通じて常に新たな体験ができるようになっています。新たなキャラクターは、街の現在の繁栄レベル以下のレベルで、自由に開始できます。

これを繰り返すと、個人クエストカードが尽きてしまうことがあります。その場合、新たにキャラクターを作成しても個人クエスト・カードは受け取りません。個人クエストのないキャラクターは、決して引退しません。とはいえその後でも、各プレイヤーは自由にキャラクターを変えてプレイしてもかまいません。

h. グルームヘイヴンの繁栄度

キャラクターの力が増すにつれ、港町グルームヘイヴンも**繁栄**していきます。グルームヘイヴンの繁栄度は、特定のイベントやシナリオを完遂させることで上昇します。繁栄度は、地図の下端の欄 **a** で管理します。数字は繁栄レベルで、見てのとおり繁栄度が一定以上になると、新たな繁栄レベルになります。最初の繁栄レベルは1です。



街の繁栄レベルを上昇させると、プレイヤーには次の2つの利点があります：

- 43 ページの表にしたがって、購入できる新規のアイテムが投入されます。
- 新たなキャラクターは、街の繁栄レベル以下のレベルでゲームを開始できます。加えて、〈向上の力〉が使えるなら（45 ページ参照）、各キャラクターの山に入れられる向上された能力カードの枚数上限となります。さらに街の繁栄レベル以下のレベルのキャラクターは、すぐさまそのレベルまでレベルアップしてもかまいません。どちらにせよ、44 ページのレベルアップの過程を一步一步解決してください。そのキャラクターの経験点は、そのレベルになるために最低限必要な値にまで増やしてください。

3. シナリオの完遂

キャンペーン中にシナリオを成功裏に完遂させたパーティには、いくつかの報酬が与えられます。この報酬は、各シナリオ末尾にまとめてあります。この報酬には、世界の変革、パーティの実績、追加のゴールド、各キャラクターへの追加経験点、繁栄度の上昇、新たなイベントやシナリオの解放、新規アイテムの獲得や設計などが含まれます。42 ページで説明したように、シナリオの報酬としてパーティに何かを失うよう指示され、それが足りなかった場合、あるだけ失うだけで済みます。

シナリオ解放:

逢魔ヶ倉庫 ⑧ (C-18)
ダイヤモンド鉱山 ⑨ (L-2)

パーティの実績:

〈ジェクセラの企み〉

報酬:

各人に 15 ゴールドずつ
繁栄度+1

新たなシナリオが解放されたら、座標を頼りに地図上の対応する位置と番号を探してください。その上から、対応するステッカー **a** を貼ってください。物語の文面に丸数字が出てきても、それだけでシナリオが解放されるわけではないことにご注意ください。それは単純に、関係するシナリオとして参照されているだけです。報酬としてアイテムを獲得したなら、アイテムの山から対応するカード 1 枚を探し出してパーティのいずれかのキャラクターに与えてください。**アイテムの設計**が報酬だった場合、両方のアイテムの山から対応するカードを全て抜き出し、街の在庫へと加えてください。



開封の条件

次の各条件を満たすことができれば、対応する物品を開封したり、世界の変革を獲得することができるようになります。しなくてもかまいませんが、いったんそうしてしまったら後戻りはできません。

- 世界の変革 〈古代技術〉 ランク 5 : 封書 **A** を開封。
- パーティの実績 〈竜族の命令〉 〈竜族の宝〉 の両方 : 街の 75 番と野外 66 番のイベントを解放し、世界の変革 〈竜族救援〉 を発生。
- 《大櫓の聖域》に総計 100 ゴールドを寄付 : 封書 **B** を開封。

- パーティの名声 10 以上 : 箱  を開封。
- パーティの名声 20 : 街の 76 番と野外 67 番のイベントを解放。
- パーティの名声 - 10 以下 : 箱  を開封。
- パーティの名声 - 20 : 街の 77 番と野外 68 番のイベントを解放。
- キャラクター 1 名引退 : 街の記録帳を開封。

バリエーション: ランダム性を減らす

「2x」  や「無」  の攻撃修正のせいで、あまりにもダメージ幅がありすぎると感じたなら、祝福  と基本的な攻撃修正の山の「2x」  は「+2」  とみなしてください。また、呪い  と基本的な攻撃修正の山の「無」  は「-2」  としてあつかってください。これらのカードが引かれたら、やはりラウンド終了時に、対応する山をシャッフルし直してください。

バリエーション：永劫なる死

よりスリリングなゲームを望むなら、この『グルームヘイヴン』に蘇生不能の死を導入してもかまいません。HPが0以下になったキャラクターは（単に脱落するのではなく）完全に死亡します。休息できず、カードもプレイできないときは、基本ルールと同じように（死なずに）脱落しますが、マップ上のそのヘクスに残り、以降もモンスターの攻撃の対象となりえます。そのキャラクターは何もできず、モンスターの狙いを決める際には行動順位 99（大休息の後）としてあつかわれます。シナリオが敗北で終わった場合、そのラウンド終了時に生きているキャラクターは生き残り、プレイを続けられます。

死亡したキャラクター関係の物品はゲームの箱へとしまい、保有していたアイテムは街の在庫に戻し、ゴールドは全て失われます。個人クエストは元の山に戻してシャッフルし、そのキャラクターの記録用紙は以降のゲームでは使用できなくなります。キャラクターが死亡したプレイヤーがゲームを続けるには、新しくキャラクターを作り直すしかありません（詳しくは 42 ページ「新たなキャラクターの作成」参考）。

注意：《流血神の狂信者》の個人クエストカードは、使用しないか、条件を「8回」に下げてください。

バリエーション：ランダム・ダンジョン

シナリオ冊子のシナリオに沿って進行するのではなく、ランダムに作成したダンジョンでゲームをすることもできます。ランダム・ダンジョンでは、キャンペーン自体は進行しませんが、各キャラクターは追加の経験点、ゴールド、チェックマークを獲得し、個人クエストを進行させることができます。

各ランダム・ダンジョンは、ランダム作成された3つの部屋からなり、その目的は全モンスターの殲滅となります。3つの部屋は、順に1つずつ準備していきます。次の部屋は、そこへ続く扉が開かれてから準備します。各部屋は、それぞれの山の上からランダムに引いた、1枚ずつの部屋カードとモンスター・カードにしたがって準備します。

部屋カードの見方

- 名詞タイトル **a**。モンスター・カードの形容詞タイトルと組み合わせると、完全な部屋名となります。
- 準備すべき地形タイルと、モンスター・カードで指定されたコマなどを配置するヘクスの目印となる番号（①～⑫） **b**。必要な上書きタイルがあるなら、それも図示されています。2つ目や3つ目の部屋の準備の際、同じ上書きタイルが指定されて、置けなくなることがあります。その場合は、似たような上書きタイルで代用してください。
- 入口 **c** と出口 **d** をあらわすアイコンと、識別用のアルファベット（詳しくは後述）。どちらも、地形タイルを組み合わせる際に使用する、凸凹の半ヘクスのところにあります。これがダンジョンの最初の部屋なら、各キャラクターはそれぞれ、入口から2ヘクス以内の任意の空きヘクスに置いてください。複数の入口がある場合、プレイヤー間で相談して使用する入口を1つだけ決めてください。
- 入口の識別アルファベット（「A」もしくは「B」）はカード裏にもあります **e**。パーティが前の部屋の出口Aから出たらAと記された部屋カードを、出口Bから出たらBと記された部屋カードをめくって、新しい部屋を作ります。部屋の山の一番上が、今使った出口の識別アルファベットと合致しないなら、合致するまで捨て札にしてください（必ず合致するカードをめくってください）。

出口が2つある場合、パーティで使用するほうを選んでください。選ばれなかったほうは開けることができなくなり、壁としてあつかわれます。入口が2つある場合、前の部屋の出口の識別用のアルファベットに一致するほうを使用してください。



- 部屋公開時のペナルティ **f**。部屋カード公開時、その準備の際、どの程度のペナルティを適用するか、プレイヤー間で話し合って決めてください。それによって難易度が異なってきます。最初の部屋ではペナルティなし、次の部屋では副効果、最後の部屋では主効果の適用をお勧めします。とはいえ、どのように決めてもかまいません。もちろん最も高い難易度のダンジョンは、全部屋に主効果を適用することです。最初の部屋で「開扉キャラクター」が参照される場合、どのキャラクターにその効果が適用されるか、プレイヤー間で話し合って決めてください。最初の部屋で「直前の部屋」が参照される場合、そのペナルティは適用されません。
- この部屋の作成に使用する地形タイトルの識別番号 **g**。

モンスターカードの見方

- 形容詞タイトル **h**。部屋カードの名詞タイトルと組み合わせると、完全な部屋名となります。
- 配置の際、部屋カード上で参照すべきヘクスの目印となる番号 (①~⑫) **i**。モンスターなら、通常のスナリオの準備の際と同じように、辺の色で2人用、3人用、4人用の指示があります。
- 宝箱タイトルの配置指示と、その内容物 **j**。ランダム・ダンジョン内の宝箱には、キャンペーン上で重要な物品は含まれていません。単純にパーティによって即物的に有用なものや効果が納められています。
- 罠タイトルの配置指示と、その種類 **k**。赤いアイコン **l** はダメージを与える負傷の罠の目印です。



クレジット

ゲームデザイン&ディヴェロップメント：アイザック・チルドレス
 グラフィック・デザイン：ジョッシュ・マクダウェル&アイザック・チルドレス
 アート：アレハンドロ・エリチェフ、アルヴァロ・ネボット&ジョッシュ・マクダウェル
 造形：ジェームズ・ヴァン・シャイク
 編集：ジム・スペヴェイ、マシュー・G・サマーズ&マルセル・クワーテチュカ
 物語&世界設定：アイザック・チルドレス
 スペシャル・サンクス：Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada, and Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatt, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe
 キックstarter支援者のみなさん：
 『ブルームヘイヴン』キックstarter・プロジェクトの全バッカーに心より感謝の意を捧げます。実に長い旅であり、あなたがたの支援なしには成し遂げることなどできませんでした。これほど献身的なグループを他に知りません。なかでもキャンペーン中に公式スナリオを作成してくれたバッカーの皆さんに、格別の謝意を表します：
 Marcel Cwertetschka, Tim and Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

完全日本語版クレジット

発売元：株式会社アークライト

〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-2 風雲堂ビル2F

※ルールに関するご質問、パーツ過不足・破損の交換等のお問い合わせ

<https://arclightgames.jp/> (またはQRコード) から「ユーザーサポート」のページへ飛び、入力フォームに必要事項をご入力ください。折り返し返信させていただきます。

※最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報について

<https://arclightgames.jp/> (またはQRコード) から「過去のサポート情報」のページへ飛んでご確認ください。

※お電話でのお問い合わせには対応できません。

翻訳：アークライト・スタッフ

シナリオ：工藤雅之

キャラクター：小野大輔

物語：高田真吾

ルール：岡野翔太

カード：吉澤淳郎

査読：黄冠境

編集：健部伸明

DTPワーク：すずきあきら

©2019 Arclight, Inc.



早見表

一般アイコン



元素アイコン (p.24)



状態と効果 (pp.22-23)



装備スロット (p.8)



向上

攻撃 3

p.45-47

カード



シナリオ・レベル (p.15)

平均レベル/2 (端数切り上げ)

難易度	レベル
簡単	-1
標準	+0
逆境	+1
逢魔	+2

L	M	G	T	XP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

- L - シナリオ・レベル
- M - モンスター・レベル
- G - 旧貨幣ゴールド変換レート
- T - 罠からのダメージ
- XP - 追加経験点

モンスターの見方 (p.13)

モンスター・タイプ

2人ゲーム



4人ゲーム

