

『グloomヘイヴン』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



シナリオ冊子 1冊



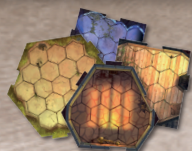
街の記録帳 1冊



キャンペーン・ボード 1枚



地形タイル（両面仕様） 30枚



上書きタイル（両面仕様） 155枚



キャラクター・コマ 18体



キャラクター・ボード 17枚



キャラクター能力カード 504枚



攻撃修正カード 457枚



モンスター・コマ 236体



モンスター能力カード 240枚



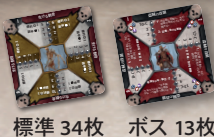
キャラクター封入箱 35箱



コマ立て（プラスチック製） 24個



モンスター・データシート 47枚



標準 34枚 ポス 13枚

モンスター・データスリーブ 6枚



イベント・カード 150枚



野外 69枚 街 81枚

アイテム・カード 253枚



標準 228枚 ランダム設計 25枚

元素ディスク（木製） 6個



元素注入ボード 1枚



ラウンド・マーカー 1個



戦闘任務カード 24枚



個人クエスト・カード 24枚



ランダム・サイドシナリオ・カード 9枚



ランダム・ダンジョン・カード 40枚



部屋 20枚 モンスター 20枚

参照カード 4枚



召喚トークン 32枚



召喚獣 16枚 識別 16枚

状態トークン 60個



キャラクター・トークン 85個



旧貨幣トークン 50個



10個 40個

ダメージ・トークン 46枚



28枚 12枚 6枚

シナリオ補助トークン 5個



HP/XPダイアル 4つ



10経験値トークン 5枚



目的トークン 12枚



キャラクター記録用紙 17冊



パーティ記録用紙 1冊



封書3セット



ステッカー・シート 4枚



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。



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 **鳥** **i** のアイコンが描かれています (19 ページ「移動」参照)。



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。コマが通常移動で罠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一時的に無視して移動できます。ただし跳躍をとま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一時的に無視します（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、罠が起動されたとき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。

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さず、壁を越えた先は射程内とはみなしません。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。

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的能力カードを、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

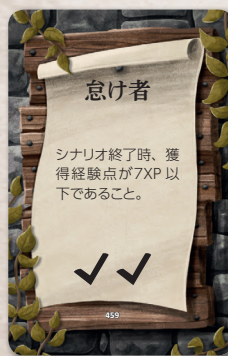
最後に、キャラクター・ボードの表記にしたがって最大 HP  を上昇させます。レベルアップでは**手札上限は上がりません。**各クラスごとに決まっています。



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
- ☐  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無視し、かつ  を1枚追加

備考

✓:0000 ✓:0000 ✓:0000
✓:0000 ✓:0000 ✓:0000

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



3人ゲーム

4人ゲーム

