



ルールブック

本書はルールブックとシナリオブックに分かれている。ルールブックには、Mage Knight Board Gameをプレイするための完璧なルールが述べられている。本書は段階的な学習を意図したものではなく、プレイの仕方を他者に教示する用途には適さない。プレイヤー諸氏はGame Walkthroughにまず目を通すことをお勧めする。そちらには多数の図解と例を用いながら、もっと相応しい順番でルール説明がされている。

Game Walkthroughを読み、第1シナリオをプレイし終えて、ゲームの中身とコンセプトを熟知したのなら、完璧なルールを提供してくれる本書の出番である。特定シナリオに関連するルールはシナリオブック中に、特定のマップサイトに関連するルールはサイト描写カードで見つけることができる。

本ゲームは複雑であるため、最初の数ゲームをプレイし終えても、頻繁にルールをチェックする必要性に迫られる。円滑な習得のために、次のアプローチをお勧めする：

- ・プレイの際は、周辺の全てのサイトについて、サイト描写カードを用意しておく。サイト描写カードには、マップ上のサイトに関する全てのルールが述べられている。そこで用いられる用語に関してはルールブックの方に詳細が載っている。
- ・プレイの際は、本書の最終頁を手の届くところに用意しておく。フェイズ進行に役立つサマリーと戦闘能力の一覧表は巻末に掲載してある。
- ・シナリオに関連するルール（セットアップ、特別ルール、ゲームの終了条件、得点計算）は、シナリオブック中の該当するシナリオを参照のこと。シナリオ用の一般ルール（ダミープレイヤーや得点法など）もシナリオブックの冒頭で参照できる。
- ・何か一般的なルール（特定のマップサイトやシナリオに関連しないもの）を確認したいなら、このルールブックを使ってほしい。体系的に構成してあるので、その骨組みを理解してしまえば、より簡単に全体を見渡すことができる。特定のルールや状況を調べる際には、この頁の目次を見て、それが属するゲームフェイズを見つけてほしい。

い。特定のフェイズに関連しないのなら、きっと基本的な概念の項に出ているはずだ。

- ・サイトに関連するルールの詳細を調べたい場合も同様である（例えば、移動に対する**メイジタワー**の影響を知りたいなら、移動の項を見る）。本書では**緑字**の記述でサイトを表している。サイトにはそのタイプ（要塞化サイト、アドベンチャーサイト、ランベージング・エネミー）に倣って共通のルールがあることにも注意。
- ・Game Walkthroughではルールを調べようとしないうこと。本書がサイト描写カードで、ルールの全てを探ることができるようになっていいる。本書に目的のルールを見つけたが解釈に困る場合に、Game Walkthroughに詳しい説明がないかを探すように。

目次

ルールブック

ゲームの流れ	1
セットアップ	3
ラウンド（昼および夜）	5
基本的なゲームの概念	6
ターン	8
移動	9
ローカルとのインタラクト	10
敵との戦闘	11
ウウンドとヒーリング	12
ターンの終了	15
プレイヤー対プレイヤーの戦闘	16
合同でのシティ襲撃	18

シナリオブック

一般原則	19
ヴァリエント	21
シナリオ一覧	24

～ゲームの流れ～

1. **シナリオの選定**—シナリオブックからプレイしたいシナリオをチョイスする。プレイヤー全員が了承の上で、望みのヴァリエント・ルールを使うことにしてもよい。
2. **プレイヤー順／ヒーロー選択**—ヒーローを選択するための順番を決める。その順番に従い、プレイヤー各自が持ち主の決まっていなヒーローの中から1つを取っていき、関連するアイテムを分配してもらう。
 - ・プレイヤーがヒーローを取る時、そのヒーローのラウンド順トークンを卓上に置く。ラウンド順トークンは一列に縦長に（カラムに）置くようにする。つまり、最初にヒーローを選んだプレイヤー

のラウンド順トークンはカラムの上端で、最後に選んだプレイヤーのトークンは下端になる。

3. **セットアップ**—次々頁の“[ゲームセットアップ](#)”の指示に従って、ゲームエリアを準備する。例外事項や特別ルールに関してはシナリオの説明を参照すること。
4. **プレイする**—シナリオで述べられている終了条件が満たされるか、ラウンド期限に届くまでゲーム・ラウンドをプレイする。
5. **最終結果**—ゲームが終了を迎えたら、シナリオで述べられている得点ルールに従う。



シティカードと
シティフィギュア



上級アクション・デッキ



エネミーと廃墟トークンの山



スペルデッキ



ウウンド
パイル



アーティファ
クト・デッキ



コモンスキル・オファー
のためのスペース

上級アクション
オファーのため
のスペース



フェイム・トラック

評判
トラック

フェイム及び評判ボード

スペル
オファー
のための
スペース



タイル・デッキ



サイト描写
カード



エリート
ユニット
デッキ



レギュラー
ユニット
デッキ

ラウンド順

ソース

ムーヴコスト

昼/夜ボード

未使用状態の
夜タクティック



ユニット
オファー
のための
スペース

上級アクション・カード
(僧院用)を後に提示する
スペース

マナダイス



銀行

マナ
トークン

マップ

開始時に公開
されたタイル



開始タイルB
使用時のマップの形



昼タクティックの揭示

～セットアップ～

- ・ **フェイム及び評判ボード**。プレイヤーはシールドトークンを0の位置に置く。
- ・ **エネミーと廃墟トークンパイル**。背を見てエネミー（円形）と廃墟（六角形）とに別け、伏せた7つの山にする。山ごとに捨て山のための空きを作ること。トークンが尽きたら、捨て山をリシャッフルして新たに伏せた山を作る。
- ・ **アーティファクト・デッキ**。アーティファクトをシャッフルし、伏せたデッキにして配置。アーティファクトは絶対にオファーには現れない。
- ・ **ウインド・パイル**。ウインドカードは全て同一である。表向きの山にして積む。
- ・ **スペルデッキとスペル・オファー**。スペルカードをシャッフルし、伏せてデッキを作る。オファーとして最初の3枚をめくる。
- ・ **上級アクションデッキと上級アクション・オファー**。スペル同様、オファーとして3枚をめくる。
- ・ **コモン・スキル・オファー**。この空きスペースには、レベルアップ中に選ばれなかったスキルトークンを置く。
- ・ **レギュラーユニットデッキとエリートユニットデッキ**。シルバーとゴールドを別にシャッフルし、伏せた2山を作る。
- ・ **ユニット・オファー**。プレイヤー数+2の枚数だけレギュラー（銀）からめくる。後に、ユニット・オファーの中に上級アクションカード（マップ上の各僧院につき1枚）を置くことになる。※プレイヤー数+2にダミープレイヤーは勘定しない。
- ・ **ラウンド順トークン**。各プレイヤーはここに自分のラウンド順トークンを置く。最初に自分のヒーローを取得した者が上端。
- ・ **昼／夜ボード**。ゲーム開始時は昼の面を表に。新しいラウンド開始時にひっくり返し、昼が夜へ変わる。
 - ―左半分には、地形における**移動コスト**が描かれている。
 - ―右半分は**ソース**。プレイヤー数+2の個数のマナをロールし、ここへ置く。ダイスの半数は基本色（赤、青、白、緑）でなければ

ならない。そうでない場合、これを満たすまで、黒と金のダイスの全てを振り直す。※プレイヤー数+2にダミープレイヤーは勘定しない。

- ・ **昼タクティックの提示**。昼タクティック・カードを手の届く場所に提示しておく。
- ・ **使わないタクティック**。夜タクティック・カードを当面配置しておく。シャッフルする必要はない。
- ・ **タイル・デッキ**。どのタイプを何枚使ってデッキを組むかはシナリオで述べられている。
 - ― **カントリーサイド・タイル**（緑色の背）はランダムに用意する。2人制の時は山の底から3枚を取り除く（つまり8枚）。
 - ― **コアタイル**（茶色の背）は中央にシティアイコンの有る無しで分別する。そして、ランダムにシティ無しとシティ有りから指定の枚数選ぶ。
 - ― デッキにするには、選んだ茶色タイル同士を一緒にシャッフルし、その上にシャッフルした緑色タイルを置く。
- ・ **マップ**。シナリオの記述に従い、A面かB面のどちらかが見えるようにして、スタート地点タイルを置く。
 - ― タイルデッキから2枚（A面使用時）もしくは3枚（B面使用時）をめくり、図のように配置する。タイルの向きはスタート地点タイルと同じ。
 - ― 公開されたタイル全てについて、公開された際に何が生じるかを知るために、サイト描写カードを参照すること。
- ・ **サイト描写カードと得点計算カード**。プレイヤーがすぐ手にできるように近くに置く。
- ・ **シティカードとシティフィギュア**。ゲームの後半まで不要なので手の届かない場所へ置く。
- ・ **銀行**。**マナ・トークン**を手の届く場所に置く。未使用の**マナダイス**を置く（ゲーム中に時折振る必要が生じるため）。

プレイヤーエリア

- ・ **ヒーローカード**。このカードがあなたのキャラクターを表している。下半分はインベントリーで、ゲーム中に獲得されたクリスタルを貯めておく。
- ・ **レベルトークンの山**。八角形のレベルトークン 5 枚を表向きに重ねたもの。番号順になっており、天辺は1-2と書かれている。一番底は9-10である。現在のトークンは、レベル1-2時点でのアーマーである 2 とハンドリミットの 5 を示している。6 番目の無地レベルトークンは、コマンドトークンとしてユニットエリアの中に置き、シールドの面が見えるようにする。
- ・ **ユニットエリア**。ここにリクルートしたユニットを配置する。ユニットごとに別個のコマンドトークンが必要である。現在、コマンドトークンは 1 つしかない。ゆえにあなたが持てるのはユニット 1 個だけである。奇数のレベルに成長した際に、さらに別のコマンドトークンを獲得でき、ユニットの上限数が引き上げられる。
- ・ **ディードデッキ**。プレイヤーは、各自のヒーロー用（右上隅のシンボルで見分ける）の基本アクションカード16枚をシャッフルして、ディードデッキを作る。
- ・ **プレイヤーの手札**。ゲーム開始時に、各自、ディードデッキから 5 枚（レベルトークンの天辺に描かれているハンドリミットの数）を

ドローする。

- ・ **ディスカードパイル**（捨て山）。あなたのターン終了時に、プレイ済みカードを（時には自身のターン中に何らかのカードを）ディスカードする場所。
- ・ **フィギュア**。今のところは、ここにフィギュアを置いておく。最初のターンでマップ上に移動する。
- ・ **シールド・トークン**。フェイムトラック上に 1 枚、評判トラック上にもう 1 枚。残りは、マップにあなたの成功を印すために使われる。トークンの数量に上限はない（もし足りなければ代用物を使うこと）。
- ・ **スキル・トークンの山**。プレイヤー各自には、ヒーローの色別でスキル・トークン10枚が渡される。ランダムに混ぜ合わせ、伏せたまま山にする。
- ・ **獲得済みスキル**。レベルアップで入手した獲得済みのスキルトークンを置くエリア。
- ・ **スキル説明カード**。あなたのヒーローに備わるスキルトークンは、全てこれに記載されている。
- ・ **プレイエリア**。各プレイヤーの正面には、ターン中にカードをプレイすることができる特別の場所が設けられている。



～ラウンド（昼および夜）～

1. **ラウンド**は昼か夜のどちらか。プレイヤーらはラウンド中に自分達の**ターン**（手番）を行う。
2. **ラウンドの準備**（セットアップで完了済みであるため、第1ラウンドはこの手順を省略）
 - a. **昼／夜ボードのフリップ**—昼であるなら、表裏をひっくり返して夜にする。夜であるなら、ひっくり返して昼にする。
 - b. **ソースのリセット**—ソースのmanaダイスをリロール。ダイスの半数は基本色（赤、青、白、緑）でなければならない。そうでない場合、これを満たすまで、黒と金のダイスを全て振り直す。
 - c. **新しいユニット・オファ어의作成**。
 - ・現在オファ어にあるユニットカードを全て取り、対応するデッキの底へ入れる。
 - ・ユニット・オファ어に上級アクション・カードがあるなら、それを上級アクションデッキの底へ入れる。
 - ・ユニット・オファ어に新しいユニットカード（プレイヤー数+2枚）を配布。
 - ・コアタイルがめくられていないのなら、レギュラーユニット（銀色の背）のみを配る。
 - ・1枚でもコアタイルがめくられているのなら、エリート（金色の背）とレギュラーユニットとを交互に（エリート、レギュラー、エリート、以下同）配る。
 - ・マップに**僧院**があるのなら、焼き討ちされていないもの1つにつき、ユニット・オファ어に上級アクションカードを1枚加える。
 - d. **上級アクション・オファ어의リフレッシュ**—オファ어의下端にある上級アクションカードを取り除き、それを上級アクションデッキの底へ入れる。オファ어に出ている上級アクションカードの位置を1つ下へ送り、上級アクションデッキから新しいカードを1枚ドローして、上端の位置にそれを加える。
 - e. **スペル・オファ어의リフレッシュ**—上級アクション・オファ어と同じ。
 - f. **タクティック・カードの回収**—前ラウンドのタクティック・カードを全て集め、適切なタクティック・カードを一揃い、表向きでゲームエリアに置く。
 - g. **各プレイヤー**：
 - ・全てのバナー・アーティファクトとスキル・トークンを、プレイヤー各自のプレイエリアに表向きにひっくり返す。この時点

でユニットに対して割り当てられているバナー・アーティファクトをディスカードしてもよい（しなくてもよい）。

- ・ユニットエリアにある、ウインドユニットも含めたユニット全てをレディ状態にする（ウインドユニットはヒールされない）。
 - ・全てのデッドカードをシャッフルし、新しいデッドデッキを作る。
 - ・ハンド・リミットまでカードをドローする（そのプレイヤーが**キープ**か**シティ**の中あるいは傍に居る場合、リミットは上昇する—サイト描写カードを参照のこと。両方の傍に居る場合、より高い方の効果だけを使う）。
3. プレイヤーはこのラウンドの**タクティック・カード**を選択する。
 - a. 各プレイヤーはゲームエリアに置いてあるタクティック・カード1枚を選ぶ。
 - ・フェイムが最下位のプレイヤーが最初に取得（ピック）し、次に二番目にフェイムの低いプレイヤーが続く、以下同。同位の場合、ラウンド順トークンの場所が下である者が先に取得する。
メモ：第1ラウンドには、最後にヒーローを選んだプレイヤーがタクティック・カードを先に取得する。
 - b. 「このタクティックを取る時」と述べているタクティック・カードの説明に従う。
 - c. ラウンド順トークンを、各プレイヤーのタクティックの番号順に並べ替える。タクティック番号が最も小さいものが上端（最初）で、最も大きいものが下端（最後）。
 - d. 持ち主の居ないタクティックを取り除き、脇へ避けて置く。
 4. プレイヤーらは**自分のターンをプレイ**する：
 - a. プレイヤーは、ラウンド順トークンによって示された順番（上端から下端）で自分のターン（手番）を行う。最後のプレイヤーの後には、最初のプレイヤーが再びプレイする。
 - b. あるプレイヤーのデッドデッキが、彼のターンの開始時に空であるなら、彼は自分のターンをプレイする代わりにラウンドの終了を宣言してもよい。そうするなら、他のプレイヤーがもう1ターンずつ行ってから、このラウンドは終了する。
 5. ゲームが終わるかどうかは**シナリオの説明を確認**せよ。
 - a. シナリオの条件が合致するか、最終ラウンドに達したなら、ゲームは終了する。シナリオの説明に沿ってゲームの結果を判断すること。
 - b. そうでなければ、次のラウンドをプレイしてゲームを続行する。

ディードカード



- カード背面の絵柄(右図)を持つカードは全て**ディードカード**である。ディードカードは、アクションカード(基本と上級)、スペル、アーティファクト、ウインドで構成される。ゲームの開始時、プレイヤーのディードデッキには基本アクションカードしかない。
- 毎ターン、プレイヤーは手札からディードカードをプレイする。カードをプレイするには、そのカードを自分のプレイエリアに置いて、カードに書かれている効果を実行する。
- ディードカードには様々な使い方があり：
 - アクションカード**(基本と上級)は基本効果を提供させるためにプレイできる。あるいは、描かれた色のマナ1つで駆動してやり、増強効果を提供させることもできる。
 - スペル**は描かれた色のマナ1つで駆動すれば、基本効果を提供させることができる。夜には、描かれた色のマナ1つとブラックマナ1つで駆動することで、増強効果を提供させることができる。
 - アーティファクト**は基本効果を提供するためにプレイできる。あるいは、**スロウン・アウェイ**(ゲームから除去)して、増強効果を提供させることもできる。
 - ウインド・カード**はいかなる方法でもプレイできない。
 - あらゆる非ウインド・カード**は、プレイエリアで横向きにプレイし、ムーヴ1、インフルエンス1、アタック1、ブロック1を提供することができる。
 - ・レンジド・アタック、シージ・アタック、各種エレメンタル(ファイア、アイス、コールド・ファイア)・アタック、各種エレメンタル・ブロックは、横向きにプレイすることでは提供できない。
- 同一効果を提供するカード(たとえタイプ違いであったとしても)は一緒にプレイして、累積する効果を提供させることができる。一緒にプレイされるカードはスタックし、その効果を総計する。
- ターン終了時、**プレイ済みのディードカード**はあなたのディスカード・パイル(捨て山)に行く。未プレイのカードはあなたの手札に留まり、あなたはそこからディスカードするものを決められる。
- カードの効果の中には、ある色の**余分なマナを支払う**ように命じたり、別のカードの**ディスカード**(あなたの捨て山に置くこと)や**スロウン・アウェイ**(ゲームから除去すること)を要求したりするものがある。あなたがこの指示を行えない場合、こうした効果をプレイすることはできない。
 - ウインド・カードは、明白に可能であると述べられている場合を除き、ディスカードしたりスロウン・アウェイしたりできない。したがって“Any card”とは、手札内のあらゆるカードを指すが、ウインド・カードは含まない。



ユニットの利用

- ユニットは、レギュラー(カードの背が銀色)とエリート(カードの背が金色)の2種類のデッキに分かれている。カードの背色はユニットが一旦ゲームに登場してしまえば、意味を持たない。
- ゲーム開始時、プレイヤーはコントロールするユニットを持たない。ゲーム中に獲得(リクルート)されたユニットは、そのプレイヤーの正面のユニットエリアにずっと提示される(プレイヤーの手札やディードデッキ、捨て山には入らない)。
- あなたのユニットエリアにある各ユニットには、**コマンド・トークン**が割り当てられている。あなたが有することができるユニット数は、あなたのユニットエリアにあるコマンド・トークンの数と同じである。
 - ユニットの**位置より上方**にコマンド・トークンがあるユニットは**レディ**とみなされる。
 - ユニット上にコマンド・トークンが載っているユニットは**スペント**とみなされる。
 - ウインド・カードの被さっているユニットは**ウインド**とみなされる。
- 新規にリクルートされたユニット**は常にレディで、非ウインドであ

る。

- 新しいユニットを獲得したいがコマンド・トークンの余りが無い場合、あなたはユニットの1つを**解散**させなくてはならない。解散されたユニットはゲームから除去される。新規にリクルートされたユニットは、解散したユニットの状態に関わらず、常にレディで非ウインドである。
- レディで非ウインドのユニットは、その能力の内1つを**アクティベート**できる。
 - ユニットをアクティベートするには、その上にコマンド・トークンを載せる。すると、そのユニットはもはやレディではなくなり、このラウンドの終了時まで**スペント**となる。
 - 次に、ユニット・カードに掲載されている能力の1つを選び、その効果を適用する。他のディードカード、スキル、ユニットとも組み合わせることができる。
 - ・先頭にマナのシンボルがある能力を選ぶには、合致する色のマナをまず支払わねばならない。
 - ある効果で“**ユニットをレディに**”できる場合、あなたはコマンド・トークンをそのユニットの位置の上方へ動かしてよい。すると、このユニットは今やレディとなり再びアクティベートできる。
 - バナー・アーティファクト**は、あなたのターン中いつでもユニットに割り当てることができる。割り当てたいユニットカードで、バナー・カードを部分的に覆うこと。バナーがそのユニットに付加されている限り、ユニットはその基本効果による利益を得るが、増強効果はもたらされない。
 - もしユニットが破壊されるか解散されるか、あるいはあなたが別のバナーを同じユニットに割り当てたなら、(割り当て済みの)バナーはあなたの捨て山に行く。
 - ラウンドの終了時、あなたはバナーをそのユニットに付けたままにしておくか、それともディードデッキに戻してシャッフルするかどちらかにすることができる。
 - あなたのターンの終了時にスペントユニットをディスカードしたり、レディにしたりしてはならない。**ユニットは各ラウンドの終了時に自動的にレディに移行する。**

スキルの利用

- スキルはスキル・トークンにより表される。各キャラクターには独自のスキル・トークンのセットが付属する。
- ゲームの開始時、プレイヤーには使うことのできるスキル・トークンは無い。毎回、ヒーローが偶数のフェイムレベルに達する度に、スキルトークンを1つ獲得する。
 - プレイヤーは、ゲーム中に獲得するスキル・トークンを自分達の正面に表にして置く。
 - プレイヤーは自分自身のキャラクター由来のスキルトークンを獲得してもよいし、ゲームに登場する他キャラクター由来のスキル・トークンを獲得してもよい。後者の場合でも、自身のキャラクターのスキルと全く同一の要領で利用できる。ゲームに登場してしまえば、そのスキルが元々どのキャラクターに属していたかは問われない。
- 各スキルの利用方法と効果は、トークンにアイコンで書かれている。詳しい説明はキャラクターごとの**スキル説明カード**内に述べられている。
- スキルには3つの基本的なタイプがある：
 -  このシンボルのスキルトークンは、**1ラウンドに1度**だけ、あなたのターン中に使うことができる(例外：Motivationスキルは他プレイヤーのターン中にも使える)。このタイプのスキルを使う場合、次ラウンドの開始時までそのトークンを裏返しにする。
 -  このシンボルのスキルトークンは、**1ラウンドに1度**だけ使用でき、あなたの次ターンの開始時までその**効果が持続**する。こうしたスキルはアクティブである限り、他プレイヤーのターン中に他プレイヤーに影響する。このタイプのスキルを使う際、そのことを大きな声で宣言し、そのトークンを卓の中央に

置く。あなたの次ターンの開始時（あるいは、ラウンド終了の方が早いなら、ラウンド終了の際）、このトークンを取り戻して裏返す。表向きにするのは次ラウンドの開始時である。

- c.こうした特殊なシンボルの付かないスキル・トークンは**各ターンに一度**だけ使える。

マナの利用

- ゲームには4種類の**基本色（レッド、ブルー、ホワイト、グリーン）**のマナが存在する。このマナには二種類の形態がある。
 - ピュア・マナ**。マナダイスか、プレイヤーのプレイエリアにあるマナトークンによって表現されるもの。獲得される際、このタイプはプレイヤーターンが終了する前に使い切らねばならない。使わないと消滅する。
 - クリスタル**。プレイヤーの（ヒーローカード上にある）インベントリー内のマナトークンで表現されるもの。ここには各基本色あたり3個のトークンを仕舞っておける。
 - クリスタルはプレイヤーターン中の任意のタイミングでピュア・マナに変換することができる。ピュア・マナは、断りのない限り、クリスタルに変換することはできない。
- ピュアの形態だけの特殊色が2つ（ゴールドとブラック）存在する。
 - 昼ラウンド中、**ゴールドマナ**はいずれかの基本色のマナとして使うことができる（任意色のマナを使う場合と何ら変わらないものとみなす）。ブラックマナを昼の間に使うことはできない。
 - 夜ラウンド中、**ブラックマナ**はいくつかの効果を駆動するために使うことができる。ゴールドマナは夜間には使えない。
- ソース**はこの世界に出現するピュア・マナを表している。各ターン、プレイヤーはソースからマナダイス1個を取り、ダイスに示された色のマナとして使うことができる。
 - プレイヤーターンの終了時、この方法でソースから持ってこられたダイスをリロールし、ソースに戻す。
 - マナを使いたい瞬間にプレイヤーはダイスを取る。ダイスを取ったまま、それが提供するマナを使わないで済ますことはできない。

効果

- デッドカード、ユニット、スキルトークン、さらにある種のタクトリックカードは様々な効果を提供し、それは指定されたターンにおいて活用できる。
 - 効果の多くはムーヴX（ムーヴ・ポイントXを得る）やヒールX（ヒーリング・ポイントXを得る）といった省略形で述べられている。この用語の意味はルール中で説明されている。
 - それ以外の効果は、該当ターンについてルールの改変をもたらすか、普段なら獲得できないとされる類の取得を許す。
 - 効果がある値やルールを改変する場合、その変更は（特に断りのない限り）現ターンの終了まで持続する。
- ある種の効果や、2つ以上の効果が組み合わさった時の相互作用が分からない場合、**当ゲームのウェブサイトのFAQ**で確認してほしい。

“Gain ～を得る” 効果

- ある効果がマナトークン1つを得ると述べているなら、あなたは指示された色のマナトークン1個を取り、それをあなたのプレイエリアに置く。
- ある効果がクリスタル1個を得ると述べているなら、あなたは指示された色のマナトークン1個を取り、それをあなたのインベントリーに置く。あなたが既にその色で3個のクリスタルを有しているなら、代わりにプレイエリアにその色のマナトークン1個を得る。
- ある効果が、あなたのターン中かターン後に、新しいデッドカード（上級アクション、スペル、アーティファクト）1枚を得ると述べているなら、この新しいカードは特に断りのない限り、あなたのデッドデッキの天辺に載せる。
 - スペル・オファーか上級アクション・オファーからカード1枚を得る際、残りのカードを下方へずらして、オファーの最上端の位置に新しいカードを加えることで、そのオファーは直ちに補充される。
 - ユニット・オファーからカード1枚（ユニットか、**僧院**で覚える上級アクション）を取得する場合、オファーを補充しないこと。これは次ラウンドの開始時に補充される。
- アーティファクトと戦闘での勝利による報酬は、あなたのターンの終了時に得られる。“**ターンの終了**”の項を参照。

ディスカードとスロウン・アウェイ

- ある効果がカード1枚を**ディスカード**せよと述べているなら、捨てカードをあなたの捨て山へ置く。効果がそのことを明確に述べていない限り、ウインド・カードをディスカードすることはない。
- ある効果がカード1枚を**スロウン・アウェイ**せよと述べているなら：
 - そのカードがウインドであるなら、ウインド・パイルに戻す。
 - それ以外はゲームから除去する（箱へ戻す）。


やり直し

- 他の方法（お勧めしない）を採るのでない限り、プレイヤーは自分のターン中に行ったアクションや決定をやり直しかまわない。頭の中で全てを準備しようとするよりも、ターンを最後まで終えてから、変更を施す方が早いからだ。
- めくられる新しい情報（マップタイル、エネミートークン、カード）、ダイスロール、プレイヤーのアクションに対する他プレイヤーの反応（一般的にプレイヤー対プレイヤー戦闘）を、それより前の瞬間へ巻き戻すことはできない。
 - やり直しが生じたなら、全ての決定、移動、プレイ済みのカード、使用済みのスキルとユニット能力、費やされたマナ、などは以前の状態に正確に戻さねばならない。

～ターン～

- タクティック・カード、スキル・トークン、**村**説明カードによっては“**あなたのターン前に**”や“**他プレイヤーのターンに**”という選択肢が提示される。
 - ゲームの目的上、この二つの言い回しは同一のことを示している。あなたは他者がプレイしている間にそれらをプレイしてもよいし、あなたのターンの直前にプレイしてもかまわない。
メモ：あなたは“他プレイヤーのターンに”利用可能な効果を、あなたの第1ターンの前に使うことができる。あなたがこのラウンドをプレイする最初のプレイヤーだったとしても、である。
 - 一般的に、これらの効果は、ディードデッキからカードをドローできるというものである。こうしたアクションが完了した後、以下の条件（ドローデッキが空であるかや、手札にカードが残っているか）が確認される。
- もし、あなたのディードデッキがあなたのターン開始時に空であり、ラウンドの終了がまだ宣言されていないなら、あなたは**自分のターンを放棄**して**ラウンドの終了**を宣言してもよい。そうする場合、他プレイヤーはもう1ターンを行い、それからこのラウンドは終了する。
 - あなたは自分のディードデッキが自分のターン開始時に空である場合に、ラウンドの終了を**任意**で宣言できる。
 - あなたは自分のディードデッキが自分のターン**開始時に**空であり、尚かつ、**手札にカードが残っていない**場合に、ラウンドの終了を**必ず**宣言しなくてはならない。
 - 自分の手札にカードが残ってはいるが、自分のディードデッキが空である場合、ラウンドの終了を宣言するか、それとも自分のターンをプレイするかどうかは、あなたが決めてよい。
 - 自分の手札とディードデッキが空であるが、既にラウンドの終了が他プレイヤーによって宣言されている場合には、あなたは自分のターンを放棄しなくてはならない。
- 自分のターンを放棄する場合、あなたのターンは即座に終了し、占拠しているマップ・スペースの利益（**マイン**や**マジカル・グレイド**）を行使することすらできない。
- 自分のターンを放棄しない場合、あなたには**2つの選択肢**がある：**通常ターン**のプレイか、**休息**である。
 - どちらの場合でも、あなたは自分のターン中かターン終了時に、少なくとも1枚のカードをプレイするかディスカードしなくてはならない（自分のターン開始時に手札が空でディードデッキにカードが残っている場合を除く）。
- 通常ターン**のプレイは自発的な2つのパートからなる：**移動とアクション**である。
 - まず、あなたは**移動**が行える（しなくてもよい）。移動中に新しいマップタイルを**めくる**（公開する）ことができる。“**移動**”の項を参照。
 - あなたの移動は**強制的アクション**を引き起こす可能性がある。
 - あなたの移動が他プレイヤーによって占拠されているスペースで終わる場合、**プレイヤー対プレイヤー戦闘**を開始しなくてはならない。
 - 要塞化サイト（**キープ**、**メイジタワー**、**シティ**）に入る（襲撃など）場合、**駐屯中の全敵と交戦**しなければならない。
 - あなたの移動がランページング・エネミーに攻撃されたことが理由で終了したのならば、あなたは**この敵と戦わねばならない**。
- 強制的なアクションが生じないのならば、あなたは以下の**自発的アクション**から1つ（だけ）を選び、実行することができる。
 - 居住サイト（**村**、**僧院**、**キープ**、**メイジタワー**、**シティ**）では、**ローカルとのインタラクト**ができる。“**ローカルとのインタラクト**”の項を参照。
 - アドベンチャーサイト（**廃墟**、**ダンジョン**、**墳墓**、**モンスターの巢**、**スポウニング・グラウンド**）では、**そこを探索**することができる。
 - 隣接スペースの1箇所以上にランページ・エネミー（**オーク・マローダー**、**ドラコナム**）が居る場合、**戦闘でそれらに挑戦**することができる。
 - 僧院**では、**焼き討ち**をすることができる。これは戦闘に発展する。
 - 前述のいずれも利用不可能であるか、これらのいずれも行いたくない場合、**何もしなくてもよい**。
- あなたは毎ターンアクションを（強制的か自発的に）1つだけ行える。移動して新しいタイルをめくりたいのであれば、アクション1つを行う以前にそれを実行しなければならない。アクションを終えてから、移動やマップタイルめくりをすることはできないのである。
 - あなたは自分のターン中、任意の時点で**特殊効果**  をいくつでもプレイできる。戦闘中にプレイできないことを除いて、**ヒーリング効果**  も同様である。
- 休息の場合、移動、戦闘の開始、ローカルとのインタラクトは行えない。
 - 手札の内容によって、通常の休息（手札にウウンドと他のカードが少なくとも1枚ある場合）か低速回復（手札にウウンド・カードしかない場合）のどちらかを行える。
 - 通常の休息**：非ウウンド・カード1枚と任意枚数のウウンド・カードをディスカードする。
メモ：ウウンド・カードを捨て山に移動するので、ヒーリングとは効果が違う。
 - 低速回復**：手札を明かしてウウンド・カードしか有していないことを示す。そして、ウウンド・カード1枚を捨て山にディスカードする。
 - ターンごとに休息をする前か後に、あなたはヒーリング効果と特殊効果を何枚でもプレイできる。
- 自分のターンにしたいことを全て終えたならば（通常ターンか休息で）、あなたは自分の**ターンの終了**を宣言する。
 - まず、**マナダイスをソースに返却**すること。返却する前に、あなたが使用したダイス全てをリロールする。これは、**あなたがまっ先にしなければならない必須事項**である。なぜなら、他プレイヤーが自分達のターンを計画するために、この情報が必要だからだ。
 - （ラウンド順トークンの示す）次のプレイヤーに、ターンを今から開始してよいことを告げる**。
 - これはプレイの進行速度を上げるための処置であるが、次プレイヤーが望むなら、あなたが完全にターンを終了するまで待ってもらい、それから彼がターンを開始することにしてもかまわない。
- あなたは他プレイヤーが開始している最中にターン完了を済ませる。“**ターンの終了**”の項を参照。

～移動～

- あなたは**通常ターン**中に移動を行える（休息時は不可）。移動中、新しいマップタイルをめくることができる。全ての移動は、**アクション**（戦闘、ローカルとのインタラクト）を行う以前に完了してなければならない。
- 移動の際、**移動効果**  を何枚でもプレイできる。この効果のほとんどは**ムーヴポイント**を作る。
 - 手札にある移動カードは何枚でもプレイしてよい（さらに利用可能な任意量のマナでカードを駆動してよい）し、移動スキルを利用してもよいし、移動能力を有するユニットをアクティベートしてもよい。
 - ムーヴX**の意味は“あなたは**ムーヴXポイント**を得る”である。
 - （ wound を除く）あらゆるカードは、移動カラムに対して**ムーヴ1**として**横向き**でプレイできる。
 - 移動中には、特殊  とヒーリング  の効果を何枚でもプレイできる。
- カードと効果の全てを合算して、総**ムーヴポイント**を算出する。それからフィギュアを1スペースごとに動かして、移動先の地形タイプ（昼／夜ボードに示されている）に応じた**ムーヴポイント**を消費していく。**アクセス可能な隣接スペース**にのみ移動できる。
 - 昼／夜ボード上でXと記されているスペースはアクセス不可能。
メモ：砂漠と森林の地形は、昼であるか夜であるかでコストが変化する。
メモ：**シティ**への移動にかかるコストは、そのスペースに描かれている地形に関係なく、常に2である。
- 制限事項**：
 - 征服していない要塞化サイト（**キープ**、**メイジタワー**、**シティ**）のスペースか、他プレイヤーが所有する**キープ**のスペースへの進入は襲撃とみなされ、移動は即座に終了する。
 - ランページング・エネミー（**オーク・マローダー**、**ドラコナム**）によって占拠されているスペースは、それらが退治されるまで、進入することはできない。
 - ランページング・エネミーを誘発した（あるエネミー・トークンに隣接するスペースから、そのエネミー・トークンに隣接するもうひとつのスペースへと通り抜けた）場合、敵から攻撃を受け、移動は即座に終了する。
 - アドベンチャー・サイト（**廃墟**、**モンスターの巣**、**スポウニング・グラウンド**、**ダンジョン**、**墳墓**）のスペースへ進入するだけなら、移動を終了させる必要はない。たとえエネミー・トークンがあったとしても、そうしたサイトは無視して空きスペースとして扱うことができる。
- 移動中、**新しいマップタイルをめくる**（公開する）ことができる：
 - 新しいタイルが連結可能な縁に**相当する**スペースをプレイヤーが占拠している場合に限り、新しいタイルをめくることができる。
 - タイルは、その角に描かれるシンボルが表す定位置で配置する。
 - タイルは海岸線の向こう側には連結されない（セットアップの項と、シナリオブックで述べられるマップの形を参照）。
 - タイルをめくるには、プレイヤーは**2 ムーヴポイント**を消費しなければならない。
 - 新しいタイルは、マップタイル・デッキの天辺から取る。両方の縁に相当する境目のスペースをプレイヤーが占拠しており、新しいタイル2枚ともが公開できる場合、タイルをめくる前に、どちらを採検するのかを宣言する。
 - タイルは常に**固定角**に向く（タイルの角にある数字が開始タイルと同じ向きになる）。プレイヤーはタイルの設置に際して、タイルの向いている角度を変更できない。
 - 配置済みマップタイルの背色別に、**追加の制限事項**を適用せよ：
 - カントリーサイド・タイル（緑色の背）は他のタイル2枚以上と隣り合う場合か、他のタイル2枚以上との境になるタイル1枚に隣り合う場合にのみ配置できる。
 - コア・タイル（茶色の背）は他のタイル2枚以上と隣り合う場合にのみ配置できる。
- プレイヤーが採検を試みた際、マップタイル・デッキにタイルが残っていないなら、セットアップ中にゲームから除去されたカントリーサイド・タイル1枚をランダムに使うことができる。全てのカントリーサイド・タイルが配置済みであるなら、代用として、ゲームから除去されていたノン・シティコア・タイルを使うことができる。この方法で採検されるタイルは、他のタイル3枚以上と隣り合う（穴を埋める）場合にのみ配置することができる。ゲームの箱にタイルが残っていない場合、それ以上タイルを採検することはできない。
- 新たにめくられたタイル上のサイト**に関しては、サイト描写カードに関連する“公開された時 When revealed”の項を確認して指示に従う。特に：
 - 僧院**が公開された場合、上級アクションカード1枚をドローしユニット・オファーに追加する（上級アクション・カード・オファーにではなく）。
- 中央に**シティ**付きのタイルがめくられたなら：
 - めくられたものと同色のシティカードを手に取り、マップの近くに置く。
 - シナリオを調べて、**シティ**の台座を設定すべきレベルを見る。同色のシティ・フィギュアを手にとって台座を回転させ、件の**シティ**レベルが切り欠き窓から見えるようにする。フィギュアをシティのスペースに置く。
 - 台座は色違いの○を示している。○ごとに合致する色のエネミー・トークン1枚をドローし、シティカードの上に伏せて載せる。
- 移動中は、支払える分の**ムーヴポイント**に応じて、スペースを移動したり、タイルを採検したりしてよい。
 - 新しいタイルの採検と移動とを交互**に行ってもかまわない。
 - 移動中は、いつでも、追加の効果をプレイして、**ムーヴポイント**の総計に加算することができる。
 - 新しいタイルがめくられた後でも、追加のカードをプレイすることができる。
 - 新規にプレイされた効果による**ムーヴポイント**は、それまでの効果の残りである**ムーヴポイント**に足される。
 - 増強効果を得るために、プレイ済みカードをマナで駆動することはできない。増強効果は、そのカードがプレイされた時に付けられていなければならない、それ以降では何もできない。
- 効果の中には移動のルールを改変するものがある。これらは、効果がプレイされた後に、全ての移動に対して、ターンの終了時まで適用される。
 - 特定地形の移動コストを引き下げる効果が存在する。このタイプの効果を1つ以上プレイする場合、プレイヤーは望む順序でそれらを適用できる。地形の移動コストがゼロにまで低下した場合、そのプレイヤーはこの地形のスペースに、**ムーヴポイント**を支払わずに進入することができる。地形の移動コストはゼロより低くならない。
 - アクセスできない地形への進入を、特定のコストで可能にするカードが存在するが、ご用心。プレイヤーは自分のターンを**安全地帯**（後述）で終了しておくべきであり、そうでないなら、**強制退去**ルールが適用される（“**ターンの終了**”の項、15頁参照）。
 - 1スペース以上の移動をダイレクトに可能とする効果が存在する。特に断りのない限り、これに関しては、効果が述べる以外のコストを払わず、アクセス禁止のスペースの上を移動することもできる（ランページング・エネミーに占拠されているスペースや要塞化サイトを含む）。
 - こうした効果のいくつかは、移動を安全地帯で終えるように要求している（後述）。
- 安全地帯**とみなされるスペースの条件とは：
 - 通常状況下でアクセス可能であること（すなわち、何も特殊



な効果が適用されないこと)。




- ・未征服の要塞化サイトや対戦相手によって所有された**キープ**でないこと。
- ・複数のヒーローが居ることを許されるサイト（ポータル、制圧済みの**シティ**）を除き、他のヒーローが居ないこと。

8.他プレイヤー：

- 他プレイヤーのフィギュアによって占拠されているスペースは、そこがそのプレイヤーによって所有されている**キープ**でない限り、自由に**通り抜けてかまわない**。
 - ・新しいマップタイルをめくる目的で、他プレイヤーの居るスペースに進入でき、さらに移動を続けることができる。
- 他プレイヤーの居るスペースに進入し、このターンに移動を続行したくないか、もしくは続行できない場合、この行為は自動的に、**そのプレイヤーへの攻撃**とみなされる。後述の**プレイヤー対プレイヤー戦闘**の項を参照。
 - ・特に、その持ち主である他プレイヤーが**キープ**に居る最中に、そのキープへ進入する行為は、移動を即座に終了させる上に、自動的にそのプレイヤーへの攻撃とみなされる。
- 他プレイヤーへの攻撃はこのターンにおける**アクション**として勘定される。他プレイヤーによって占拠されているスペースへ、それ以上のアクションを行うことはできない。

- スペースによっては、複数のフィギュアを置くことが許される。そうしたスペースでは戦闘は絶対に生じない。
 - ・あなたが自分のターンをポータルのスペースで終了する場合、マップからフィギュアを除去し、自分の正面に置く。フィギュアは、あなたの次ターン開始時にポータルのスペースに戻る。
 - ・征服済みの**シティ**に進入する場合、自分のフィギュアをマップから取り除き、合致するシティカードの上に載せる。フィギュアは、**シティ**から離れる際にマップに戻る。
- 特定の状況下には、プレイヤー対プレイヤー戦闘は**許されない**。あなたがこうした状況下で他プレイヤーと同一のスペースで移動を終了するのであれば、あなたはあなたのターンに**アクションが何もできない**。あなたには、あなたのターン終了時に**強制退去**ルールが適用される（“**ターンの終了**”の項を参照）。こうした状況とは：
 - ・ラウンドの終了が宣言され、各プレイヤーが今ラウンドの最終ターンを有する時。
 - ・シナリオの条件が合致し、各プレイヤーがゲームの最終ターンを有する時。
 - ・協力シナリオをプレイしている場合か、プレイヤー対プレイヤー戦闘を許可しないゲームに同意している場合。
 - ・チームシナリオをプレイしており、件のプレイヤーがチームメイトである場合。

～ローカルとのインタラクト～

- あなたは、マップ上にいくつかある異なる場所（**村**、**僧院**、自身が所有する**キープ**、**メイジタワー**、プレイヤーのいずれかによって征服された**シティ**）でローカルとインタラクトすることができる。インタラクションはそのターンの**アクション**として勘定される。
- インタラクトを行う際、任意量の**インフルエンス効果**  をプレイして、**インフルエンス・ポイント**を作ることができる。
 - あなたは手札からインフルエンス・カードをプレイすることができ（その上、利用可能なマナでそのカードを駆動することができる）、インフルエンス・スキルを使うこともでき、インフルエンス能力を有するユニットをアクティベートすることもできる。
 - インフルエンスX**の意味は“あなたはインフルエンスXポイントを得る”である。
 - （**ウウンド**を除く）あらゆるカードは、カラムに対して**インフルエンス1**として**横向き**でプレイできる。
 - インタラクション中には、特殊  とヒーリング  の効果を何枚でもプレイできる。
- カードと効果が提供する**インフルエンス・ポイント**を総計すること。この合計は、さらにプレイヤーの評判によって**修正**される：
 - 評判**トラック上のシールド・トークンの位置を確認せよ。トークンは、**マイナスかプラスの修正値**を示しているはずである。この修正値をあなたのインフルエンスに加える。
 - ・シールド・トークンが評判トラックで**X印の位置**にある場合、そのプレイヤーは**インタラクトを全く行えない**。
 - 征服済み**シティ**の中でインタラクトをする場合、そのシティカード上に載っているあなたの**シールド・トークン1個につき1**を、あなたのインフルエンス合計値に加算する。
メモ：このボーナスが充分高ければ、あなたはインフルエンス効果をプレイせずにインタラクトを行うことが可能となる。
- プレイヤーが自分のインフルエンス合計値を計算し終えたなら、サイトが提供する物品に**そのインフルエンス・ポイントを消費**することができる。取り得る選択肢については、**サイト描写カード**や合致する**シティカード**を参照のこと。
 - ユニット・オファークからは、そのサイト（説明カード右上のアイコン）と合致するユニットのタイプ（ユニット・カード左上のアイコン）が1つでもあれば、**ユニットのリクルート**が行える。インフルエンスの価格はユニットカード左上隅に記載されている。
 - ・リクルートに関しては“基本的なゲームの概念—**ユニットの利用**”の項を参照。
 - ・あなたは新規にリクルートしたユニットを直ちに使うことがで

きる（しかし、ユニット自体の価格を支払うためにユニットのインフルエンス効果を使うことはできない）。

- ヒーリング・ポイント**は、**村**なら3インフルエンスで、**僧院**なら2インフルエンスで購入できる（サイト描写カードを参照）。**“ウウンドとヒーリング”**の項を参照。
- 僧院**サイト描写カードに述べられている通り、プレイヤーは僧院において6インフルエンス・ポイントで**上級アクションを新規に習得**できる。この上級アクション・カードはユニット・オファーク（上級アクション・オファークではなく）からのものでなければならず、プレイヤーのデッドデッキの天辺に載せなければならない。このオファークは次ラウンド開始時まで補充されない。
- メイジタワー**ではスペル・オファークから**新規スペルを習得**できる。スペルを得るには、プレイヤーは購入希望のスペルと**同じ色のマナ1つ**と、7インフルエンス・ポイントを支払わねばならない。新たに獲得したスペルはプレイヤーのデッドデッキの天辺に載せ、スペル・オファークを補充する。
- シティカードの下半分に述べられている通り、**シティにはシティ別にインタラクションの選択肢**がある：

-  **レッド・シティ**では、12インフルエンス・ポイントで**アーティファクト1つを購入**できる。戦闘で獲得した場合と同様、このアーティファクトはターン終了時にドロウされる（ターンの終了—**戦闘の報酬**を参照）。
-  **ブルー・シティ**では、**メイジタワー**に居る場合と同じく、**スペルを購入**することができる。
-  **ホワイト・シティ**では、**全タイプのユニットをリクルート**することができる。加えて、2インフルエンス・ポイントを支払えば、ユニット・オファークにエリート（金色）ユニット・カード1枚を**追加**することができる。
-  **グリーン・シティ**では、6インフルエンス・ポイントを支払って、**上級アクション・オファーク**からカード1枚を**獲得**（その後オファークを補充する）するか、**上級アクション・デッキ**の天辺からランダムなカードを1枚獲得できる。獲

得したカードはあなたのディードデッキの天辺に載せる。





5. インタラクションの最中には、インフルエンス・ポイントを支払う限り、同じタイプであろうと違うタイプであろうと、**物品をいくつでも**買うことができる。

～敵との戦闘～


1. 敵と交戦するにはいくつかの方法がある：


- 未征服の**要塞化サイト**（**キープ**、**メイジタワー**、**シティ**）のスペースへ進入する場合。これは**襲撃**とみなされ、進入したプレイヤーはサイトの防衛者と闘わねばならない。防衛者は常に要塞化（後述）である。プレイヤーは襲撃1回を行う度に、戦闘結果に関わらず、**1 評判を失う**。
 - 他プレイヤーが所有する**キープ**のスペースへの進入も同様に襲撃とみなされ、1 評判を失う。他プレイヤーがその**キープ**に居る場合、プレイヤー対プレイヤー戦闘が開始される。それ以外なら、ランダムに灰色のエネミー・トークンをドローして、**キープ**の駐屯部隊とする（獲得するフェイムは半分）。
 - 敵の潜む**アドベンチャー・サイト**（**ダンジョン**、**墳墓**、未征服の**モンスターの巣**、**スポウニング・グラウンド**、敵有りの**廃墟**）に居る場合、プレイヤーはアクションとしてそのサイトへの進入を宣言できる。これにより、そのサイト内の敵全てと戦闘が開始される。
 - 僧院**に居る場合、プレイヤーは僧院の**焼き討ち**を試みることを宣言できる。これを行うプレイヤーは**評判-3**を負い、紫色のエネミー・トークンをランダムにドローして防衛者とする。
 - ランページング・エネミー・トークン**（**オーク**・**マローダー**、**ドラコナム**）に対して隣接した場所に居るなら、プレイヤーは**戦闘を挑む**でもよい。複数の隣接スペースにランページング・エネミーが居るなら、戦闘を挑む対象を1つかそれ以上、選ぶことができる。
 - ランページング・エネミー・トークンに対して隣接しているスペースから、同じランページング・エネミー・トークンに隣接している至近のもうひとつのスペースへと移動を行う場合、ランページング・エネミーは誘発され戦闘を仕掛けてくる。
2. 毎ターン、1 回の戦闘が許される。ただし、特定の状況下では複数スペースの敵と交戦が発生する：
- 1 マス移動が2つのランページング・エネミーを誘発する場合。プレイヤーは両方と闘わねばならない。
 - 襲撃の1マス移動が、1つ以上のランページング・エネミーを誘発する場合。プレイヤーは防衛者とランページング・エネミーの両方を一度に相手しなくてはならない。ただし、ランページング・エネミーは要塞化ではなく、倒さなくてもサイトの征服を行うことができる。
 - プレイヤーの移動が戦闘の引き金になり、移動先のスペースに対して隣接するランページング・エネミーが1つ以上ある場合、それらに戦いを挑んで戦闘に加わらせることができる。まとめると：
 - プレイヤーがその移動でランページング・エネミー1つを誘発し、それから移動先のスペースに隣接する1つ以上のランページング・エネミーに戦いを挑む。するとそれら全部と闘うことになる。
 - 要塞化サイトへの襲撃の際、プレイヤーはそのサイトに隣接するランページング・エネミーのいずれにも挑むことができる。それらは防衛者として戦闘に加わるが、要塞化ではなく、サイトを征服する目的においては倒す必要はない。
 - アドベンチャー・サイトへの進入時には、余計な敵に挑むことはできない。
 - エネミー・トークンと闘いながら、同時に他プレイヤーと闘うことはできない。自分のターンに、プレイヤーが許されるアクションは1つだけで、敵との戦闘とプレイヤー同士の戦闘は別々のアクションになる。
3. 戦闘は、闘わねばならない全ての敵をドローもしくは公開することで開始する。戦闘は4つのフェイズを伴う。

- a.（評判と**シティ**内のシールド・トークンによる）**ボーナスカードペナルティ**は、購入する量に関係なく、**ターンにつき1回だけ**適用される。



- レンジド/シージ・アタック・フェイズ**—プレイヤーに対して攻撃が仕掛けられるより先に、敵のいくつかを除去する試みとして射撃戦/攻城戦の**アタック**が一番初めに行える。
 - ブロック・フェイズ**—射撃戦/攻城戦に生き残った敵が攻撃を仕掛けてくる。プレイヤーはブロック効果を使って、この攻撃に対するブロックを試みることができる。
 - ダメージ割り当てフェイズ**—ブロックされなかった敵はダメージを及ぼす。ダメージ・ポイントはプレイヤーのヒーローかユニットへと割り当てなければならない。
 - アタック・フェイズ**—プレイヤーは、手札に残っているあらゆる攻撃手段（最初のフェイズに行使されなかったレンジド・アタックとシージ・アタックを含む）を用いてアタックを行い、敵の除去を試みる。
4. 各フェイズの最中には、相応しいカードのプレイ、スキルの利用、ユニットのアクティベートを行うことができる。フェイズごとにプレイされる効果は、カラムを別けることで分かるようにする。
5. 限定的な効果による断りが無い限り、プレイヤーは**追加の戦闘効果**（ユニット、敵、戦闘ルールに影響を及ぼすもの）をどのフェイズでもプレイできる。断りのない限り、その効果は今ターンの終了時まで持続する。
- レッド**・カードによる非アタック/ブロックの効果や、アクティベートに**レッド**・マナを消費するユニット能力は、**ファイア・レジスタンス**  を有する敵には効果がない。
 - ブルー**・カードによる非アタック/ブロックの効果や、アクティベートに**ブルー**・マナを消費するユニット能力は、**アイス・レジスタンス**  を有する敵には効果がない。
6. 戦闘フェイズ中には、特殊効果  を何枚でもプレイできる。しかし、ヒーリング効果  を戦闘中にプレイすることはできない。





レンジド/シージ・アタック・フェイズ

- このフェイズ中、プレイヤーは1つかそれ以上のアタックを行えるか、何もせずパスをすることができる。
- アタックを行えるには、アタックの標的として**1つ以上のエネミー・トークンを選ぶ**。
- 望むエLEMENTの**レンジド・アタック**と**シージ・アタック**を任意数だけプレイする。エLEMENTにはファイア、アイス、コールドファイアがあり、物理的攻撃はエLEMENT属性を有さない。
 - プレイヤーは、自分の手札からレンジド/シージ・アタックを提供するカードをプレイしてもよい（さらに、利用可能な任意量のマナでカードを駆動してもよい）し、レンジド/シージ・アタック・スキルを利用してよいし、レンジド/シージ・アタック能力を有するユニットをアクティベートしてもよい。これらの効果はカラムにまとめてスタックし、合計値を把握しやすくする。
 - 選んだ敵の中に要塞化（**要塞化サイト**を防衛しているか、トークン上の  アイコンが示す**要塞化能力**を有しているか、のどちらか）が居るならば、**シージ・アタックだけが**プレイできる。標的の敵が要塞化でない場合に限り、レンジド・アタックがプレイできる。
 - 選んだ敵が要塞化でないなら、プレイヤーはレンジド・アタックとシージ・アタックを任意に組み合わせることができる。
 - 要塞化が2回**になる敵（要塞化能力を有しており、要塞化サイトを防衛している場合）は、**シージ・アタックを使ったとしても**、このフェイズ中の標的とすることはできない。
 - 横向きで**プレイすることで、レンジド/シージ・アタックを**作り出すことはできない**。
- プレイされた効果全ての**アタック値を合計**する：


- a. 標的にされた敵の少なくとも1体にレジスタンス・アイコンが1つ以上付属するなら、レジスタンス・アイコンごとに合致するタイプの攻撃は効力を失い、威力は半減する。(効力減の攻撃を合計して2で割り、端数を切り下げる)
 - ・コールドファイア・攻撃は、アイスとファイアのレジスタンス両方ともを有する敵が少なくとも1体居る場合に限り半減される。
- 4. 合計攻撃値が、標的とした敵全ての**合計アーマー値**  と**等しいか上回れば**攻撃は成功。成功なら、標的の敵は退治される。
 - a. 退治されたエネミー・トークンは、合致するエネミーパイルの隣の捨て山へ即座に**ディスカード**する。ディスカードした敵は、残りの戦闘中には出てこない。
 - b. 攻撃側プレイヤーは、退治したエネミー・トークンごとに、その底辺にある数字と等しい**フェイムを得点**する。フェイムトラック上で、プレイヤーのシールド・トークンをその数だけ移動すること。
 - ・フェイムの改行が生じてても、プレイヤーはまだ**レベルアップを行わない**。レベル成長はターンの終了時に処理すること。
- 5. 敵の合計アーマー値を**下回った合計攻撃値**は、効果なしである。与えたダメージは続くフェイズやターンに引き継がれることはない。
 - a. もし、その攻撃が敵を始末するには不十分であったなら、プレイヤーはさらに攻撃をプレイするか、標的として別の敵を指定するか、プレイしたばかりのカードを回収して攻撃をキャンセルするか、のいずれかが行える。
- 6. このフェイズ中に行える宣言は、攻撃なし、攻撃1回、もしくはそれ以上の回数の攻撃である。攻撃ごとに、プレイヤーは1体または複数の敵を退治することができる。プレイしたカードと効果を攻撃ごとにまとめ、別々のカラムを作ること。
 - a. 要塞化有りの敵と無しの敵が居る場合、攻撃を別けることで、要塞化の付かない敵を相手にしてもよい(これによりレンジド・攻撃が可能となる)。
 - b. レジスタンス有りの敵と無しの敵が居る場合、別けた攻撃で対処し、レジスタンス付きの敵だけが該当するタイプの攻撃値を半減させるものとして扱ってもよい。




ブロック・フェイズ

- 1. レンジド・攻撃とシージ・攻撃の実行後にブロック・フェイズが開始される。このフェイズでは生き残った全ての敵が攻撃を仕掛けてくる。プレイヤーにはブロックを利用して1体以上の敵からの**攻撃を能動的に無害化**する機会がある。ブロックされた敵は、ダメージ割り当てフェイズにおいてダメージを及ぼさない。
- 2. **召喚**  アイコンを有する敵1体につき茶色のエネミー・トークン1枚をドローし、それを敵のグループに追加する。
 - a. ブロック・フェイズとダメージ割り当てフェイズの双方において、呼び出されたモンスターを、召喚を行った敵の代わりにする。
 - b. 呼び出されたモンスターが居る限り、いかなる効果も召喚を行った敵を標的にできない。呼び出されたモンスターは通常通り、標的となり得る。
- 3. ブロックのために、**攻撃中の敵1体を選ぶ**。
- 4. 任意のエレメンタル・タイプファイア、アイス、コールド・ファイア、物理的で一任意数の**ブロック**をプレイする。
 - a. 手札からブロックを提供するカードをプレイする(さらに、利用可能な任意量のマナでカードを駆動できる)か、ブロック・スキルを利用するか、ブロック能力を有するユニットをアクティブートする。これらの効果はカラムにまとめてスタックし、合計値を把握しやすくする。
 - b. (ウインドを除く)あらゆるカードは、カラムに対しブロック1として横向きでプレイできる。横向きカードは常に物理的ブロックであり、エレメンタル・タイプのブロックにはなり得ない。
- 5. プレイされた全効果の合計ブロック値を算定する。
 - a. エレメンタル・攻撃に対して、**全効力が機能するのは特定のブロック**だけである。
 - ・あらゆるタイプのブロックは物理的攻撃  に対して完全に機能する。

- ・アイスもしくはコールド・ファイア・ブロックはファイア・攻撃  に対してのみ完全に機能する。
- ・ファイアもしくはコールド・ファイア・ブロックはアイス・攻撃  に対してのみ完全に機能する。
- ・コールド・ファイア・ブロックはコールド・ファイア・攻撃  に対してのみ完全に機能する。
- b. **不完全にしか機能しないブロックは効果が半減する**。最終的なブロック値を求める際、不完全なブロック値を全て合計してから2で割り(端数切り下げ)、完全なブロックの合計値に足す。
- 6. この総合計値が、選んだ敵の攻撃値と等しいか上回ればブロックは成功。
 - a. 敵が**スウィフト能力**  を有しているなら、ブロック判定に際して敵の攻撃値を2倍する。
- 7. **ブロックに成功したエネミー・トークンは脇に避けておく**。敵の攻撃は止められ、戦闘の次フェイズ中には、ダメージを与えないからである。とはいえ、まだ敵が退治されたわけではない。プレイヤーにはメレー・攻撃・フェイズでそれを行う機会が与えられる。
 - a. 呼び出されたモンスターへのブロックが成功した場合、そのモンスターを相応しい捨て山にディスカードする(フェイムは獲得されない)。
- 8. 合計ブロック値が、プレイヤーによりブロックが試みられている敵の攻撃値を下回ったなら、**効果なし**である。ブロックをプレイすることで攻撃値を低下させることはできない。完璧にブロックするか、さもなければ**100%の威力でくらってしまうか**、のどちらかである。
 - a. ブロック合計値への加算以外の効果を持つブロックカードが存在する。断りのない限り、この効果はブロックの成否に関わりなく適用される。
- 9. このフェイズの間、攻撃してくる敵を**何体でも**ブロックしてよい。プレイヤーによってブロックを希望された敵を1体ごとに処理する。一度に複数の敵をまとめてブロックすることはできない。

ダメージ割り当てフェイズ

- 1. まだ生き残っていてブロックされなかった敵は、このフェイズで**彼らの攻撃が及ぼしたダメージを出す**。
 - a. そうしたダメージが発生しないのなら、このフェイズをスキップすること。
 - b. そうでなければ、非ブロックの敵を1体ずつ、プレイヤーの望む順番で処理していく。
- 2. 各敵はその攻撃値に等しい**ダメージ**を及ぼす。
 - a. 敵が**プルタル**  能力を有している場合、そのダメージは攻撃値の2倍になる。
- 3. プレイヤーは**全てのダメージを割り当て**ねばならない。ダメージは、1体以上の非ウインドのユニットに割り当て可能である。残ったダメージはプレイヤーのヒーローに割り当てる。
- 4. ユニット1体は**非ウインド**である限り、**ダメージの割り当て対象**となる。非ウインドのスペントユニットも、割り当てられたダメージを負うことができる。
 - a. ユニットがダメージを割り当てられることになったら、**ウインド・カード**をそのユニットの上に被せる。**ユニットは実際に配分されるダメージの量と関係なく、ウインド状態になる**。その際、ユニットのアーマー値を合計ダメージから差し引く。
 - ・高いアーマー値を持つユニットであっても、配分されるダメージの内わずか1ポイントでウインドになる。アーマー値は、ユニットがウインドになってから保持できるダメージの量を定めたものに過ぎない。
 - b. **例外事項**：ユニットが攻撃のエレメントに対して**レジスタンス**を有するならば(物理的レジスタンス対一般の物理的攻撃、ファイア・レジスタンス対ファイア・攻撃、アイス・レジスタンス対アイス・攻撃、アイスとファイア両方のレジスタンス対コールド・ファイア・攻撃)：
 - ・まず、(ユニットをウインドにせずに)**ユニットのアーマーによってダメージの量を減らす**。

- ・これにより全ダメージが吸収されたなら、何も起こらない。
 - ・幾ばくかのダメージが残るなら、通常の手はずでダメージ配分を続行してユニットをウインド状態にし、ダメージ合計をアーマー値で再び減らす。
 - ー受けた攻撃タイプに対してレジスタンスを有するユニットは、自身のアーマーの2倍に相当するダメージを吸収でき、ダメージが自身のアーマーを超過した場合に限ってウインドを負う。
 - ・ユニットがダメージを配分され、にもかかわらず、レジスタンスによってウインドにならなかったとしても、同一の戦闘中には再度ダメージを配分することはできない。
- 5.ユニットにダメージを配分できないか、もしくは配分したくない場合、あるいはユニットにダメージを配分してもなおダメージが残っている場合、プレイヤーは**残りの全ダメージを自身のヒーローに配分**しなければならない。この処置は全ダメージの配分が済むまで繰り返す。
- a.ヒーローにダメージを割り当てるには、手札に**ウインド・カード**1枚を入れて、合計ダメージをヒーローのアーマー値（ヒーローのレベル・トークン上の左の数字）の分だけ減らす。
- ・ユニットの場合と同様に、配分したダメージがたとえアーマー値を下回っていても、ヒーローはウインドを負わねばならない。
- b.全てのダメージを配分し終えるまで、**前述の手順を繰り返す**。事実上、ダメージXポイント（Xはヒーローのアーマー）ごとに、端数切り上げで、1ウインドを被ることになる。
- c.**ノックアウト**：戦闘中に手札に加えられたウインド・カードの枚数が、プレイヤーの未修正のハンドリミット（ヒーローのレベル・トークン上の右の数字）と等しいか上回る場合、ヒーローはノックアウトされる。直ちに手札から、**ウインドでないカード全てをディスカード**する。
- ・他の要因から受けたウインド（例えば、戦闘中にプレイした内のカードの効果）もまたノックアウト用に勘定される。
 - ・ノックアウトされている間、プレイヤーのユニットは戦闘を続行できる。プレイヤーは自身のスキルも使うことができる。さらなるダメージを自らのヒーローに配分しなければならない場合には、ヒーローがウインドを引き受け続ける。
- 6.与ダメージに関連する**特殊な敵の能力**：
- a.敵1体に**ポイズン**能力  が備わっている場合：
- ・ユニットがポイズン有りの敵によるダメージを配分され、1ウインドを負う場合、ウインド・カード2枚を負わされる。ウインドを2枚とも取り除くには2度ヒーリングされなくてはならない。
 - ・ポイズン有りの敵からのダメージを配分されたヒーローは、手札に加えられるウインド・カード1枚につき、ディスカードパイルにもウインド・カード1枚を置かなくてはならない。
- b.敵1体に**パラライズ**能力  が備わっている場合：
- ・ユニットがパラライズ有りの敵によるダメージを配分され、1ウインドを負う場合、即座に抹殺される（ユニットをゲームから除去する）。
 - ・パラライズ有りの敵によるダメージを配分されたヒーローは、即座に手札からウインドでないカード全てをディスカードしなければならない。
- c.敵1体に**召喚**能力  が備わっている場合、プレイヤーは呼び出された敵によるダメージを（その敵が有する特殊能力を勘定に入れた上で）割り当てる。アタックが済んだ後、呼び出されたエネミー・トークンを相応しい捨て山にディスカードする。
- 7.**非ブロックの敵全てからのダメージ割り当て**が済んだら、このフェイズは終了となる。

アタック・フェイズ

- 1.アタック・フェイズはレンジド/シージ・アタック・フェイズと**同様の手はずで執り行う**。ただし、：
- a.プレイヤーは、レンジド、シージ、一般からなる**いかなるアタックも組み合わせる**ことができる。このフェイズでは一般、レンジド、シージ・アタックにおける差異は存在しない。**要塞化はもう**

適用されず、いかなる敵であっても、任意の攻撃手段や攻撃の組み合わせへの標的とすることができる。


- b.非ウインド・カードは、アタックのカラムに対して、物理的アタック1として**横向きでプレイできる**。
- c.プレイヤーは、アタック・フェイズ限定で利用可能と書かれた効果複数を使うことができる。
- 2.レンジド/シージ・アタックフェイズと同様に、プレイヤーは1回のアタックで複数の敵を始末するか、さもなければ、複数の個別攻撃を宣言できる。敵側のレジスタンスに関するルールは全く同一である。


戦闘結果


- 1.アタック・フェイズの後、**戦闘は終結**する。戦闘中に退治できる敵の数は、ゼロか1体か1体以上である。
- a.**シティ**を襲撃したのなら、**倒した敵1体につき**、プレイヤーの**シールド・トークン**を1枚、シティカードの上に置く。どの順番で置かれていったかを後に把握できるように、シールドは一列にして並べる。
- 2.**サイトに居る全ての敵を倒した**場合、サイトに従って：
- a.1体以上の**ランページング・エネミー**を倒した場合、そのトークンをボード上から撤去する。そのスペースにあるアイコンはもはや意味を持たず、空のスペースとして扱う。このスペースにはシールド・トークンを載せないが、評判は獲得する（**オーク・マローダー**1体につき+1、**ドラコナム**1体につき+2）。
- b.**アドベンチャー・サイト**に居る敵全てを倒した場合、このスペースにシールド・トークンを載せて印にする。自分のターン終了時に、サイト描写カードに示された報酬を貰える。プレイヤーは**自分のターン終了が来る前に、報酬を取得してしまわないように**。他プレイヤーがプレイの最中に報酬を選ぶ時間が与えられるのだから。
- c.**要塞化サイト**の防衛者全てを倒した場合、プレイヤーは自分のターンをその征服したスペースの上で終了する。
- メモ：サイトの襲撃にランページング・エネミーが含まれた場合、それらを倒したか否かが**要塞化サイト**の征服に影響を与えることはない。
- ・サイトが**キープ**か**メイジタワー**であるなら、そこにシールド・トークンを載せて印にする。
 - ・それが**メイジタワー**であるなら、自分のターン終了時に報酬としてスベルを選ぶ機会を得る。
 - ・それが**シティ**であるなら、後述のシティへの襲撃を参照。
- d.**僧院**の防衛者を倒したのなら、シールド・トークンを**僧院**に載せて印にする。その**僧院**は**焼き討ち**された跡で、ゲームの残りの間中、空のスペースとして扱われる。自分のターン終了時、プレイヤーは報酬としてアーティファクトを貰う。
- 3.**サイトに居る全ての敵を倒せなかった**場合：
- a.ランページング・エネミーの退治に失敗した場合、ランページング・エネミーはスペース上にそのまま残る。
- b.**ダンジョン**、**墳墓**、**僧院**でドローされた敵の退治に失敗した場合、ドローされた敵をディスカードする。次回、ヒーローがここで戦闘を試みる場合、合致するタイプの新しい敵がドローされる。
- c.**モンスターの巣**や**スポウニング・グラウンド**や**廃墟**で1体もしくは2体の敵の退治に失敗した場合、残ったモンスターを表向きのまま、そのスペース上へと戻す。次回、ヒーローがここで戦闘を試みる場合、同一の敵と戦闘をする。
- メモ：プレイヤーはそれらを伏せたまま戻すことに決めてもよい。そうすれば、ランページング・エネミーと混同されることはなくなる。さらに、ここまでのゲーム中に公開済みのトークンなら、誰でも伏せてある表を見てかまわない。
- d.**要塞化サイトの防衛者全ての退治**に失敗した場合、プレイヤーは攻撃を仕掛けた元のスペースへと撤退しなければならない。そこが安全地帯でない場合、強制退去ルールが適用される（“**ターンの終了**”の項参照）。


シティへの襲撃

1. **シティへの襲撃**は要塞化サイトへの襲撃と**同様**だが、その防衛ユニットには要塞化に加えてシティごとの**ボーナスが付く**。シティカードの上半分を参照のこと。

a.  **ホワイト・シティ**では防衛者全員が+1 アーマーを得る。

b.  **ブルー・シティ**では、防衛者がアイス・アタックかファイア・アタックを有するなら+2 アタックを得る。防衛者がコールド・ファイア・アタックを有するなら+1 アタックを得る。

c.  **レッド・シティ**では、物理的アタックを有する防衛者がブルタル能力を得る。

d.  **グリーン・シティ**では物理的アタックを有する防衛者がポイズン能力を得る。

2. **シティ**が征服された場合、新しい**指導者を決定せねばならない**。

a. そのシティカード上にシールド・トークンを一番多く有しているプレイヤー（同位ならば、シールドトークンを先に載せている方）が、そのシティのリーダーになる。

b. リーダーは、全てのシールド・トークンを含めて、そのシティカードを受け取り、自身の正面に置く。この**シティ**に進出したプレイヤーは、リーダーであるプレイヤーのシティを訪れているということを強調するために、リーダーの正面にあるシティカード上にフィギュアを置く。

～ウウンドとヒーリング～

1. **ヒーローが負傷する**際、プレイヤーはウウンド・パイルから1枚以上のウウンド・カードを取得し、それを自身の手札に入れる。

a. 効果が明確に断っていない限り、ウウンド・カードは**絶対にディスカードされない**。ウウンド・カードは横向き（ムーヴ1、インフルエンス1、アタック1、ブロック1）でプレイすることはできず、自身のターン終了時にディスカードすることはできない。

b. そのターンを休息に充てる際、あるいは、ある効果によりウウンド・カードをディスカードできる場合、ウウンド・カードは**自身の捨て山へ**移動する。したがって、次ラウンド中にプレイヤーはウウンド・カードを手札にドローする可能性がある。

c. ラウンドが終了する際、手札にあるウウンドはシャッフルされて他のデッドカードと共にプレイヤーのデッドデッキに戻る。

2. **ウウンド状態のユニット**は、ユニットカードの表面に被せてウウンド・カードが載せられる。

a. ウウンド状態のユニットはアクティベートできず、戦闘でダメージを配分できない。

b. ウウンド状態のユニットは待機状態のまま（レディかスペント）で留まる。スペントであるウウンド状態のユニットは新しいラウンドの開始時には依然としてレディになる（しかし、ヒーリングされるまでアクティベートできない）。

3. プレイヤーは、休息の最中も含め、自身のターン中に**ヒーリング**が行える。

a. プレイヤーはヒーリング・ポイントを提供する効果（ヒールX）をプレイできる。

b. プレイヤーは、**村か僧院**で1ポイント以上のヒーリング・ポイントを購入することもできる（“[ローカルとのインタラクト](#)”の項を参照）。

c. プレイするか購入した全てのヒーリング・ポイントを足し合わせる。これらは、次のような効果に充てることができる。

・ **1ヒーリング・ポイント**を使って、手札から**1枚のウウンド・カードをスロウン・アウェイ**する（ウウンド・カードをウウンド・パイルに返却する）。

・ ウウンド状態のユニットをヒーリングするには、**そのユニットのレベル**（この数字はユニットの右上隅にある）**と等しいヒーリング・ポイントを支払う**必要がある。支払うならば、**ユニットからウウンド・カードを取り除き**、ウウンド・パイルへ返却する。

・ ユニットのウウンド・カードが2枚ある（すなわちポイズン攻撃に曝されていた）場合、完璧にヒーリングされるには2度のヒーリングが必要となる。

d. 戦闘中を除き、自身のターン中であればプレイヤーはいつでもヒーリングが行える。

・ 戦闘によるダメージは、一旦戦闘が終了すれば、同一ターンにヒーリングすることができる。

・ 未使用のヒーリング・ポイントは戦闘に入った時に消滅する。
メモ：**マジカル・グレイド**サイトはヒーリングを提供しない。その効果をユニットに対して使うことはできず、他のヒーリング効果と組み合わせることはできない。

～ターンの終了～

1. 次プレイヤーがターンを開始している最中にあなたのターンが終了する。まずすべきことは、あなたが使用済みの**マナダイスを再ロールしてソースに返却**することである。
2. **強制退去**：あなたは自身のターンを**安全地帯**で終えなければならない（9頁“移動”の項、[パラグラフd](#)を参照）。
 - a. あなたが安全地帯に居ない場合、安全地帯に到着する時点まで、移動を後戻りしなければならない。
 - b. 後戻りしている最中に移動するスペース1つごとに、あなたの手札にはウウンド1枚が加わる。
3. **あなたのプレイエリアのクリア**
 - a. 使用済みもしくは未使用な、全てのマナ・トークンを、あなたのプレイエリアから銀行へ返却する。
 - b. あなたの捨て山に、このターンにプレイされた全てのカードを置く（ゲームから除去されるスロウン・アウェイされたカード以外。ウウンド・カードの場合はウウンド・パイルの天辺に戻す）。
4. **あなたが居るスペースの利点を使う**
 - a. **マジカル・グレイド**でターンを終える場合、あなたは手札や捨て山からウウンド・カード1枚をスロウン・アウェイできる。ユニットをこの方法でヒーリングすることはできない。
 - b. **クリスタル・マイン**でターンを終える場合、そのマインの色のクリスタル1個を自分のインベントリに得る（既にその色のクリスタル3個を所持していない場合に限り。既に所持しているなら、何も得られない）。
5. **戦闘からの報酬**：戦闘で何らかの報酬を獲得しているなら、この時点で受け取る。望む順序で報酬を選んで取得する。獲得する場合：
 - a. **クリスタル**—自分のインベントリに加える（既にその色で3個を所持していない場合に限り。既に所持しているなら、何も起さない）。ランダムにクリスタルを得る場合、報酬1つごとにダイス1個を振って、受け取る色を判断する。ブラックが出たら、代わりに1フェイムを獲得する。ゴールドが出たら、どの色を選んでもよい。
 - b. **アーティファクト**—アーティファクト・デッキから1枚余計にドロウする。そのうちの1枚をアーティファクト・デッキの一番底に入れ、残りは望む順序にしてから自身のディードデッキの天辺に載せる。
 - c. **スベル**—**上級アクション**—適切なオファーから適宜それらを選び、自身のディードデッキの天辺に載せ、補充として、オファーにあるカードを下方にずらして新しいカード1枚を上端の位置に加える。この方法によって、ユニット・オファーにある**上級アクション・カード**を得ることはない。
 - d. **ユニット**—タイプやコストに関わりなく、ユニット・オファーから任意のユニットを取得する。入手したユニット用にオープン済みコマンドトークンが用意されていない場合、ユニットの1つを解散するか報酬を諦めるかしなければならない。
 - ・ **例外事項**：新しいコマンドトークンが貰えるレベルアップをこのターンに獲得するのならば、レベルアップの手順をするまで、新しいユニットの取得を先延ばししてもよい。そうすれば、ユニットの解散をしなくて済む。
6. **レベルアップ**：シールド・トークンがこのターンに、フェイムトラックで1行以上の改行をしている場合、改行する1行ごとに1レベルを獲得する。
 - a.  このアイコンで記されたレベルへ成長した時：
 - ・ レベルトークンの天辺を取って、新しいアーマー値とハンド・リミットを公開する。
 - ・ 取ったトークンをひっくり返し、シールドの面が上になるようにしてから、自身のユニット・エリアに置く。これが新しいコマンド・トークンである。これにより、コマンド・リミットが1つ上昇したわけである。
 - b.  このアイコンで記されたレベルへ成長した時、新しいスキル・トークン1枚と、オファーから**上級アクション・カード**1枚を得る。自身のスキル・デッキから、天辺にある2枚のスキル・トークンをめくる。ここで2つの選択肢がある：
 - ・ **この2枚のトークンの内1枚**を取得して、残りをコモン・スキル・エリアに置く。加えて、**上級アクション・オファーから上級アクション・カード1枚**を取得する。
 - ・ コモン・スキル・エリア（トークンがある場合）から**他プレイヤーのトークン**1枚を取得し、自分がめくったスキルを2枚ともコモン・スキル・エリアに置く。加えて、**上級アクション・オファーの最下端**から**上級アクション・カード**を取得する。
 - ・ どちらの場合でも、自身の正面に（表向きで）獲得した新しいスキルを置き、新しく獲得したアクションカードを自身のディードデッキの天辺に載せる。それから**上級アクション・オファー**をリフレッシュする（残ったカードを下方へ順次ずらし、新しいカードを上端の位置に加える）。
7. **新しいカードのドロウ**：
 - a. ドロウの前に、望むなら、手札からウウンド・カードでないものを任意の枚数だけディスカードすることができる。
 - ・ 自身のターン中にカードをプレイもディスカードもしていなかった場合、この時点で最低1枚をディスカードしなければならない。
 - b. 自身のディードデッキから、自身のハンドリミット（ヒーローのレベルタイル上にある右側の数字）まで、カードをドロウする。
 - ・ 自身が所有する**キープ**（あなたのシールドトークンで印が付いている）の中かその隣に居る場合、あなたのハンドリミットは、マップの上あなたが所有する**キープ**の数だけ上昇する。
 - ・ 自身の少なくとも1枚のシールド・トークンを内部に含む、征服済みの**シティ**の中かその隣に居る場合、あなたのハンドリミットは1枚増える（あなたがその**シティ**のリーダーであるなら2枚増える）。
 - ・ **キープ**と**シティ**のボーナスの双方が可能である場合、高い方のボーナスだけを使う。
 - ・ あなたのハンドリミットは昼タクティク・カードの“Planning”によっても上昇され得る（カードを参照）。
 - c. 手札の枚数が現在のハンドリミットより多くても、ディスカードしてハンドリミットに合わせる必要はない（その代わりに、新しくドロウできるカードはゼロである）。
 - d. ドロウの最中にディードデッキのカードが尽きたら、ドロウを停止する。夜タクティク・カード“Long Night”（カード参照）を持っているのでない限り、捨て山を再シャッフルしてはいけない。
メモ：Long Night タクティクは、カードをドロウしている最中でも利用できる。一旦ディードデッキが空になったなら、カードの説明に従い、それからドロウを続行すること。

～プレイヤー対プレイヤーの戦闘～

- 以下の条件に合致する場合、プレイヤーはターンごとのアクションとして**プレイヤー同士の戦闘を起こす**ことができる。
 - 他プレイヤーの居るスペースに入り、移動を続行するつもりがないか、続行できない場合。
 - そのスペースがポータルでも**シティ**でもない場合（こうしたスペースではプレイヤー間の戦闘は行えない）。
 - ラウンドの終了がまだ宣言されておらず、ゲーム終了の条件はまだ満たされていない場合。メモ：襲撃にあたり、ランページング・エネミーを誘発させる移動を行いつつ、他プレイヤーの占めるスペースに入ることはできない。
- プレイヤー同士の戦闘が生じる場合、攻撃側プレイヤーを**襲撃者**、防御側プレイヤーを**防御者**と呼ぶ。防御者には、襲撃者のターン中に、自身のターンを全力か部分的かのどちらかでプレイして防御する機会が与えられる。防御者はこの襲撃の間、移動やアクション（インタラクションや別の戦闘の開始）を実行できない。
- 襲撃を受ける際、防御者は自身のターンの前か他プレイヤーのターン中に、普段利用可能な効果（**村**での略奪plundering a **village**など）を何でも使うことができる。それから、防御者には**2つの選択肢**がある。
 - 襲撃に全力で対応する**。プレイヤーは自身の通常ターンを犠牲にすることを選んでよい。そうするなら：
 - 防御者は自身のラウンド順トークンをひっくり返す。このトークンが伏せてある限り、**さらなる襲撃は受けない**。防御者の通常ターンが来たら、トークンを元に戻して、**ターンをまるごとスキップ**する（防御者はラウンド終了の宣言すらも行えない）。
 - 防御者はソースから**マナ・ダイス1個**を利用できる。
 - 防御者は、平時に自身のターンで利用可能となる**スキルを使うことができる**。
 - 望むなら、戦闘後に、防御者は特殊とヒーリングのカード及び効果をプレイすることができる。
 - それから、ターン終了の手順を通常通り行う（**マイン**や**グレイド**の利用、レベルアップ、新しいカードのドロウ、など）。
 - 襲撃に部分的に対応する**。プレイヤーは自身の通常ターンをスキップしないことを選んでよい。そうするなら：
 - ラウンド順トークンをひっくり返すことはせず、防御者は他プレイヤーから襲撃の標的となる。防御者は自身の通常ターンが来たらいつも通りプレイする。
 - 防御者はソースから**マナ・ダイスを利用できない**（何らかの効果ができると述べない限り）。
 - 防御者は**スキル・トークンを使うことができない**（ただし、他プレイヤーのターン中に利用可能なスキルであれば使える）。
 - 襲撃が終了する際、この**ターン**における防御者としてのパートは**即座に終了**する。戦闘後にヒーリングや特殊効果をプレイすることはできない。
 - 防御者は通常のターン終了手順に従わない。新しいカードをドロウしない。未使用のマナ・トークンは、防御者の通常ターンが終了するまで留まり続ける。メモ：どちらにせよ、防御者は対戦相手の攻撃をブロックできるし、自身の攻撃を実行できる。違いは、利用できる手段と、戦闘後の処理である。
- プレイヤー同士の戦闘は、**レンジド/シージ・アタック**と、**メレー・アタック**の2つのフェイズからなる。プレイヤーの一方が退却を余儀なくされるか、双方がそれ以上の攻撃を望まなければ、襲撃は終了する。後者の場合、襲撃者は退却しなければならない。

レンジド/シージ・アタックフェイズ

- プレイヤーらはこのフェイズ中に、レンジド/シージ・アタックをプレイする手番を与えられる。**先手は防御者である**。襲撃者が防御者かに関わらず、アタックを実行中のプレイヤーを**アタッカー**と呼び、そうでない者を**ブロック**と呼ぶ。
- アタックを実行できる自身の手番を迎えた時、プレイヤーはアタ

ックパスを選ぶ。

- アタックを実行するには、通常の戦闘と同じように、アタッカーが任意量の**レンジド・アタックカシージ・アタック**（と特殊効果）をプレイする。
 - ブロックが防御者でもあり、戦闘が要塞化サイト（**キーブ**や**メイジタワー**）で生じているのならば、アタッカー兼襲撃者はシージ・アタックのみ利用できる。
 - 横向きでプレイされるカードは、レンジド/シージ・アタックには貢献できない。
- 次に、通常の戦闘と同じように、ブロックは任意量の**ブロック**（と特殊効果）をプレイすることができる。
 - 通常の戦闘で説明された、完全に機能するブロックと不完全なブロックに関するルールは、通常通り適用される。
 - そのアタックが複合されたエレメントからなるアタック効果である場合、アタックに含まれている少なくとも1つのエレメントに対して完全に機能するのであれば、ブロック効果は完全に機能する。
 - 通常の戦闘と異なり、**アタックをまるごとブロックする必要はない**。アタックは部分的にブロックすることができる。したがって、アタックの一部だけを有意義にブロックできる。
 - アタックの合計値を、プレイされたブロック合計値の**2ポイントごと**に**1**減らす。
 - これは、レンジド/シージ・アタックが、エネミーの有するスウィフト能力と同等に機能するためである。ブロックが“ブロックされている敵はスウィフトを失う”の効果を使うのならば、そのブロックは完璧に機能するため、ブロック1ポイントにつきアタックを1減らす。
 - 例：アタッカーがファイア・レンジド・アタック4を使い、あなたがアイス・ブロック4をプレイしているなら、アタックは減殺されて2になる。もし、あなたがブロック7をプレイするなら、アタックは減殺されて3になる（あなたの不完全ブロックの合計値は3で、アタックを1しか削減できない）。
 - アタックがゼロにまで低下させられていない限り、その残りはダメージへと姿を変える。すなわち、ブロック（のヒーローやユニット）に割り当てなければならない。
- 通常戦闘のダメージ割り当てと異なり、**アタッカーがダメージの割り当て方を指示する**。ある標的をウウンドにしたいなら、通常戦闘の場合とは正反対に、アタッカーによって標的の**アーマーに等しいダメージ**が割り振られる必要がある（一方、エネミーとの戦闘では、ユニット1体やヒーローをウウンドにさせるには1ダメージで充分である）。
 - アタッカーは、ユニットのアーマーに等しいダメージを配分することで、ブロックの非ウウンド状態のユニットを任意の数だけウウンドにすることができる。
 - アタックで使われている何らかのエレメントに対してユニットがレジスタントする場合、ユニットのアーマーは2倍になる。つまり、そのユニットをウウンドにするにはアタッカーはダメージを2回割り当てる必要がある。
 - アタッカーは、ヒーローのアーマーに等しいダメージを配分することで、ブロックのヒーローをウウンドにすることができる。これは複数回行うことができ、ブロックは1回ごとに手札にウウンド・カード1枚を負う。
 - ブロックは多量のウウンドを受けてしまうと、ノックアウトされる場合がある一敵との戦闘を参照。
 - アタッカーはポイントを割り当てずに残しておくこともできる。残っているダメージと等しいか下回るアーマーを備えた標的が居ない場合、ポイントは割り当てないまま残さねばならない。
- アタック解決の後、他プレイヤーがアタッカーになる機会を得、アタッカーとブロックの役割が交代されて、レンジド/シージ・アタック・フェイズが二者間で続行される。継続する中で、両プレイヤーともアタックをパスすると、このフェイズは終了である。

メレー・アタック

- メレー・アタック・フェイズはレンジド/シージ・アタックフェイズと同等に機能するが、若干の差異がある：
 - 防衛者に代わり、**襲撃者**がアタッカーとして先手を得る。
 - アタック効果は、レンジドとシージを含むいかなる組み合わせでもプレイできる。要塞化はこのフェイズでは無視される。
 - どのカードも物理的アタック1として横向きでプレイできる。このやり方でアタックを加えると、それ以前のアタックがそうでなくても、物理的アタック（どのブロックでも完全に機能し、物理的レジスタンスを有するユニットのアーマーは二倍になる）として勘定されてしまうことに注意。
 - ブロックは完全に機能する。つまり、プレイされた**合計ブロックの1ポイントあたり**アタックが**1ポイント**減らされる。
- ダメージは、レンジド/シージ・アタックフェイズ中と同様に、**ユニットないしは相手ヒーローをウウンド**にするために使える。加えて、ダメージを費やす手段が他に二通りある：
 - アタッカーは5ダメージを費やすことでブロッカーから**アーティファクト1つを盗み**、自身の捨て山に載せることができる。
 - アーティファクトは、ブロッカーの捨て山かプレイエリアにある場合か、ウウンド状態のユニット（この戦闘中にウウンドにされたユニットを含む）に配分されている場合に限り、盗むことができる。
 - ブロッカーの手札中かディードデッキ中にあるか、非ウウンドのユニットに配分されているアーティファクトは盗むことができない。
 - ダメージをムーヴポイントに変換し、**ブロッカーを強制的に撤退**させる目的で使うことができる。そうするには：
 - アタッカーは、自分達が戦闘中である場所に隣接し、且つアクセス可能な安全地帯（要塞への襲撃を強要されたり、他プレイヤーに対する戦闘が生じたりしない場所）を選ぶ必要がある。
 - アタッカーは、そのスペースの未改変なムーヴコストに等しいダメージを費やす必要がある。
 - ブロッカーがそのスペースへ移動させられて襲撃は終了する。この移動はランページング・エネミーを誘発させることはない。
- 一方が撤退を強制されるか、双方とも攻撃をパスするまで、両プレイヤーはアタッカーとブロッカーの役割を交換し、このフェイズを続行する。

戦闘結果

- プレイヤーの1人が**撤退を強制される**と襲撃は終了し、他方の1人が勝者とみなされ**フェイムを獲得**することができる。
 - 撤退を余儀なくされた者よりもレベルで下回っているなら、勝者のプレイヤーは1フェイムと、下回る1レベルにつき2フェイムを獲得する。
 - 同一レベルだがフェイムが下回るなら、勝者のプレイヤーは1フェイムを獲得する。

- フェイムが等しいか上回っているなら、勝者のプレイヤーは何も獲得しない。
- どちらのプレイヤーもそれ以上の攻撃を望まずに襲撃が終了する場合、**戦闘は引き分け**となり、誰もフェイムを獲得しない。
 - 襲撃者は襲撃を仕掛けた元のスペースに退却しなくてはならない。**そこが安全地帯でないのなら、強制退去ルールが適用される（“[ターンの終了](#)”の項を参照）。

戦闘用特殊効果

- 通常戦闘では、アタックとブロック以外に様々な効果をプレイできた。こうしたものの多くはプレイヤー同士の戦闘においても有用である。
- エネミーを標的とする効果は、**対戦相手の非ウウンドのユニットを標的に**することができる。この効果で、相手ヒーローを標的とすることはできない。
 - その効果がレッド・カード由来であるか、レッド・マナによってアクティベートされるユニット能力であるなら、**ファイア・レジスタンスを有するユニットに対しては効力を持たない。**
 - その効果がブルー・カード由来であるか、ブルー・マナによってアクティベートされるユニット能力であるなら、**アイス・レジスタンスを有するユニットに対しては効力を持たない。**
 - その効果が、敵を“抹殺destroyする”と述べているなら、ユニットは代わりにウウンドになる。
 - ユニットのアーマー値は1より低下しない。
 - ブロック中の敵へ効力を発揮する、ブロックの特殊効果は、（こうした選択の余地がある場合）アタックに貢献しているユニットのいずれでも標的にできる。成功したブロックに限って発生する効果は、ブロッカーがそのアタックをゼロにまで減殺した場合にだけ機能する。
 - 敵の数によって、威力やコストが定まる効果が存在する。プレイヤー同士の戦闘ではこれを、レディで非ウウンドな対戦相手のユニットと、現在のアタックかブロックに貢献しているユニットの数とし、相手ヒーローあたり1を加算する。
- 値を修正する効果や、規定付けをする効果（要塞化を無視する、など）はその襲撃全体に渡ってずっと持続する。
- 敵が攻撃できなくなる効果は、あなたがブロック中の時にプレイできる。アタックに貢献しているユニット1体を選び、アタック合計値からその貢献分を差し引くこと。このユニットはスペントで留まる。相手の特殊効果やブロックを、この方法でキャンセルすることはできない。
- 戦闘でのブロック・フェイズやダメージ割り当てフェイズをスキップすることを許す効果は、任意の1アタック（シージ/レンジドかメレー）をキャンセルするために使うことができる。そうした攻撃によるダメージは出ない（しかし、カードはプレイされた状態で留まり、ユニットはスペントされる、以下同様）。いずれにせよ、戦闘は続行される。

～合同でのシティ襲撃～

- 1.協力シナリオ（または、プレイヤーらが合意の上での競争シナリオ）では、プレイヤーは合同で**シティ**の征服が行える。
- 2.以下の場合に、プレイヤーは自身のターンに**合同でのシティ襲撃を開始**できる：
 - a.ラウンドの終了がまだ宣言されておらず、シナリオの終了条件が満たされていない場合。
 - b.プレイヤーがまだアクションを行使していない場合（そして、そのプレイヤーが合同襲撃に賛成なら、このターンのアクションとみなされる）。
 - c.プレイヤーのフィギュアが**シティ**に隣接する1スペース上におり、そのスペースには他のプレイヤーが居ない場合。
メモ：プレイヤーが“Underground Attack”スペルを使用することによって**シティ**に到達できるのなら、合同攻撃の開始も可能である。
 - d.条件を満たす1体以上のヒーローがその場に居ること。ヒーローは、**シティ**に対して隣接するスペースにおり、且つ彼のラウンド順トークンが（他の合同襲撃かプレイヤー同士の戦闘によって）伏せられていない場合に条件を満たす。
- 3.プレイヤーにより合同襲撃の結成が宣言される。
 - a.プレイヤーは**条件を満たす1体以上のヒーローに呼びかける**。ヒーローが条件を満たしていた場合でも、除外してしまうことができる。
 - b.プレイヤーは、**シティ**内の敵をどのように分担するか、すなわち、プレイヤー各自が相手をする敵の数、**を提案する**。各プレイヤーは最低1体の敵を割り振られなければならない。
 - c.**呼びかけられたプレイヤー全員が了承**するなら、合同襲撃が開始できる。このプレイヤーは別の提案を試みることもできるし、合意が得られなかった場合には自身のターンを続けることができる。
- 4.提案が合意されたなら、**呼びかけられたプレイヤー全員**のラウンド順トークンを伏せ、彼らが**自分達の次ターンを放棄**したことを示す。
- 5.次に、エネミー・トークンを**シャッフル**し、合意した者からなるプレイヤー間で**ランダムに**（表が見えないようにしたままで）**配布**する。（想像してみよう：攻撃を担当することになる**シティ**防壁の範囲は了承できても、そこを守備するユニットまでは予測できないのだ）
- 6.**襲撃の参加者は**、合同攻撃を開始した者達と一緒に、ラウンド順に従ってシティを襲撃する**ターンを行う**。
 - a.各プレイヤーは、次プレイヤーより先に、自身の戦闘フェイズを全て実行する。
 - b.各プレイヤーはソースからダイス1個を使うことができ（しかし、襲撃が終わるまで返却しない）、同様に自身のターン以前や自身のターン中に利用可能な効果を全て使うことができる。
 - c.各プレイヤーはシティに向かってダイレクトに移動することで襲撃を開始しなければならない。
 - ・**その他の移動やアクションは行うことができない**。
 - ・この移動がランページング・エネミーを誘発する場合、ランページング・エネミーをこのプレイヤーの分担する敵に加える。
 - ・プレイヤーは、襲撃するシティに隣接するランページング・エネミーに対して、自発的に挑戦することができ、そうした敵はプレイヤーの敵として加えることができる。
 - d.通常（評判を失うことと、倒した敵ごとにシティカード上にシールドを載せることを含む）と同様に襲撃を解決する。
 - ・各プレイヤーは**自身に対して分担された敵とのみ**対峙し、それ以外は無視する。
 - ・“all enemies”に効力を発揮する効果は、そのプレイヤーに対して分担された敵のみに影響する。
- 7.襲撃されている**シティ**は、全ての防衛者が倒された時に（戦闘に追加されたランページング・エネミーが倒されているかいないかによらず）征服される。
 - a.征服されない場合、全てのプレイヤーは攻撃を仕掛けた元のスペースに撤退しなくてはならない。
- 8.次に、襲撃の参加者は通常と同様に、**自身のターンを終了する**ターンを、ラウンド順に行う。
 - a.プレイヤーは自身のターンが終了する前に、通常の襲撃後と同様の手続きで、任意のヒーリングや特殊効果をプレイすることができる。



シナリオ・ブック

このシナリオブックは3つのパートから構成される。一つ目のパートは、シナリオないしはシナリオのサブカテゴリー（協カシナリオなど）に共通する一般原則。二つ目はゲームで使うことのできる選択式のヴァリエント・ルール。三つ目はシナリオ自体の説明である。

I. 一般原則 General Principles

マップの形

シナリオ説明には、許容されるプレイヤーの人数ごとに推奨するマップの形が述べられている。

くさび形（Wedge）マップ

この形では開始タイルAを用いる。初期シナリオと同一だが、一点だけ追加ルールがある。

- ・コア（茶色）タイルは海岸線（開始タイルからV字に伸びている左端の列と右端の列のこと）を延長するようには接続できない。

マップは密に始まって、比較的早めに開けていき、やがて幅広になる。追加ルールはシティ同士が離れ過ぎてしまうことを防ぐ。

くさび形マップは2～3人のプレイヤーに最適である。理由は開始地点が狭いこと。プレイヤーの経験の度合いが著しく異なる場合には、次のような理由からお勧めしかねる。3人制の場合、経験の浅いプレイヤーが開始時に通せんぼされてしまいかねない。4人制だと、このリスクはさらに増大し、避けることが難しい。



フル・オープンマップ

フル・オープンマップは開始タイルBを用い、隣接する3枚のタイルを開始時に用意する。海岸線はくさび形より広い角度に開けていくが、ずっと開けたままではない。このマップでは、平行に走るタイルの本数は最大で5列までである。海岸線はそれぞれの方向で、開始タイルに2枚のタイルが連結された後は伸びない（図）。

フル・オープンマップは4人制ゲームに最適である。より少ない人数では、少しばかり広過ぎる上に、ゲームの後半ではプレイヤー同士の駆け引きが不足がちになることだろう。

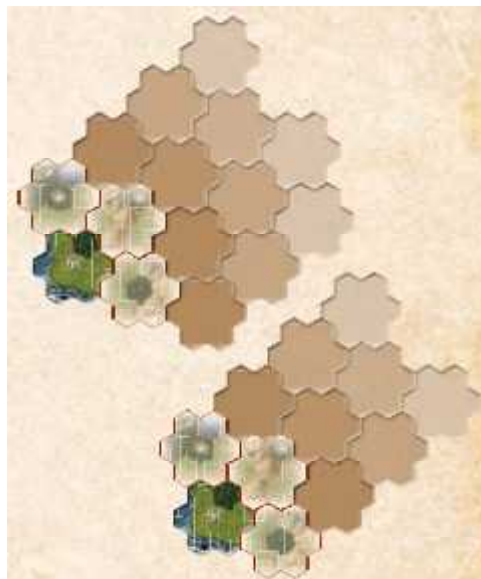


4または3列限定のオープンマップ

列の本数が4列か3列に限られることを除けば、オープンと同じ形である（4列では左翼より右翼の本数が増えていく）。右図参照。

4列マップは、開始位置での混雑を嫌う場合の3人制と、プレイヤー同士の働きかけを望む4人制の、どちらにも適している。

もし、ゲーム全編を通じて密な駆け引きを望むのであれば、3列マップは2～3人制ゲームにもぴったりだ。メモ：3～4人制でこのマップをプレイするなら、せっかちに先を急ぐ者が生じるだろうし、後れを取った者には探検や征服に向けた要所が不足してしまうだろう。



協力シナリオと一人シナリオ

Mage Knight Board Gameでは、プレイヤー自身がゲームのペースを決められる。もし、カードの大部分を毎ターンプレイするようなせっかちな者が居るなら、他者はテンポを調節する必要に迫られる。さもないと、デッキの半分を未使用のままラウンドを終了しかねない。協力体制のプレイヤー達なら、どのカードも最大限の効果を及ぼせるように、注意深いプレイを合意する方が理にかなっている。ただし、これでは、要であるテンポ調節が無くなってしまい、ゲームはひどくのんびりしたものになるだろう。そうした事態を避けるために、協力ミッションやソロミッションをプレイする時には、自動化されたダミープレイヤー1体を仕立てるのである。

ダミープレイヤー

ゲーム開始時：

- ・プレイヤーが自分達のヒーローを選び終わったら、ダミープレイヤーのヒーローとしてランダムに1体選ぶ。このヒーローはゲーム中に登場しない。ヒーローカード、ラウンド順トークン、初期デッキ（16枚の基本アクションカード）をこのダミープレイヤーに用意する。
- ・ダミーのヒーローカード下端の、3つの色つきドット（Goldyxなら緑、緑、青）を見る。この色のクリスタルを（ドットごとに1つ）3つ、ダミープレイヤーのインベントリーに用意する。メモ：この処理はダミープレイヤーのみ。他のキャラクターは開始時にクリスタルは持たない。
- ・ダミーのヒーローのディードデッキをシャッフルすると、準備は終わり。

タクティックをピックする際：

- ・ダミープレイヤーが毎ラウンド開始時にタクティック・カードをどう選択するかはシナリオの説明文を参照すること。
- ・ダミープレイヤーはタクティックからは利益を得ない。単に彼自身がプレイするラウンド順を決めるだけである。通常通りにタクティック番号でラウンド順トークンを手配する。

ダミープレイヤーのターン：

- ・ディードデッキが空なら、ダミープレイヤーはラウンドの終了を宣言する。他プレイヤーは余分の1ターンを経て、そのラウンドは終了する。
- ・ディードデッキが空でなければ、ディードデッキから3枚を表にし、ダミープレイヤーのディスカードパイルに置く。最後に表にしたカードの色（ディスカードパイルの天辺）を確認すること。
—ダミープレイヤーがインベントリーにその色のクリスタルを所持していないなら、彼のターンは終了。
—その色のクリスタルを所持しているなら、その色のクリスタルと

同じ数だけ追加カードを表にする。それから彼のターンを終了すること（追加で表向きにしたカードの色は関知せずによい）。

- ・メモ：ダミープレイヤーのディードデッキに十分なカードが残っていない場合、あるだけ表にする。ダミープレイヤーは彼自身の次ターンにラウンドの終了を宣言する。

新ラウンドの準備：

- ・上級アクション・オファァーから下端（上端から3番目の位置）のカードを取り除く際、取り除く代わりにそのカードをダミープレイヤーのデッキに加えること。それからダミープレイヤーのデッキをシャッフルする。
- ・スペル・オファァーから下端のカードを取り除く際、通常通り、スペルデッキの一番底にそれを入れる。加えて、そのスペルカードと同じ色のクリスタル1個をダミープレイヤーのインベントリーに加えること。実際のプレイヤーと反対に、彼は同色のクリスタルを3個以上所有できる。

メモ1：ダミープレイヤーは攻撃的なプレイをしない。ゆえに、あなたにはゆったりとプレイできる時間が与えられる。しかしながら、ランダムフリップによってダミープレイヤーのデッキはより早く消費されることもある。ダミープレイヤーのデッキの減り具合を確かめつつ、あなたのテンポを調節しよう。

メモ2：あなたはダミープレイヤーのデッキとクリスタルにはほとんど干渉できない。これは彼が同色のクリスタルとカードを獲得することの妨げにはならないので都合がよい。

メモ3：協力シナリオは最大3人制となっていることから、ダミープレイヤー用のデッキが存在する。協力シナリオを4人制でプレイしたいのであれば、ダミープレイヤー用デッキの代わりに何らかの代用カード（スペードが緑、ハートが赤、ダイヤモンドが白、クラブが青、など）や、単に色つきの紙片を利用し、ゲーム中には代用物に対してカードを加えていくこと。

一人用ゲームのスキル

ソロゲームでは、ダミープレイヤーのヒーローに備わる10個のスキルセットを用意すること。それらをシャッフルして、ダミープレイヤーのヒーローカードの隣に伏せて配置する。

毎回あなたのヒーローがスキルトークンを獲得する度に、ダミープレイヤーのスキルも1つ公開され、コモンスキル・オファァーにそれを置く。これは、次回あなたがスキルトークンを獲得できる時に利用できる。コモンスキル・オファァーからそうしたスキル1個を選ぶ場合、通常のレベルアップルールと同様に、あなたは下端の（オファァーの位置にある）上級アクションカードを取得しなければならない。

チーム・ルール

4人制シナリオのいくつかは2チーム制としてプレイされる。プレイヤーはヒーローの選択前に、ランダムか了解の上でチーム分けされる。

- ・Interactive Skills（スキル説明カードで異なる背景色で説明されているもの）はチームメンバーに対しては無視する。
- ・しかし、Interactive Spells（他プレイヤーに影響を及ぼすもの）はチームメンバーに対して無視しない。マジックは敵の中に居る味方を識別しないため。
- ・味方プレイヤーはクリスタル、アーティファクト、ユニット、などを交換できない。メイジ・ナイトは単独の存在なので、綺麗にまとまって協力するのはおかしいのだ。
- ・合同でのシティ襲撃ルールを推奨するが、別の方法で協力するのでもよい：誰がどこへ向かうか、誰がどのタクティックを必要とするか、オファァーのどのカードを欲しがっているのは誰か、ソースで特定の色が欲しいのは誰か、などを合意に基づいて行える。とはいえ、味方プレイヤーは手札にあるカードについて教え合うべきではないし、ターンをプレイ中に細部（カードのプレイの仕方、ユニットの使い方、マナの支払い方、など）に渡ってまで助け合うべきではない。自分のプレイの仕方については、各自が単独で責任を負う。

- ・味方プレイヤーはターンの終了時に同一スペースを共有できない（シティとポータルを除く）。共有が生じた場合、強制退去ルールをそのスペースに最後に入ったプレイヤーに適用する。
- ・味方プレイヤー同士は、プレイヤー対プレイヤー戦闘を行えない。
- ・プレイヤーは味方によって所有されている空っぽのキープに入ってもよく、そこでユニットのリクルートをすることができる。味方が所有するキープに居るか隣接している時、そのプレイヤーのハンド・リミットは上昇するが、プレイヤー自身が所有するキープごとに、である。つまり、味方キープに近接していても、彼自身に所有するキープが無いのなら、彼のハンドリミットは変化しない。
- ・得点集計の際、スコアはチーム別に1つずつとなる。
—ベーススコアは、二人の内、低いフェイムを有するプレイヤーのフェイムとする。高いフェイムを持つプレイヤーのフェイムは無視すること。
—アチーブメント、あるいはそれに類する得点集計に関しては、同一チームのプレイヤー二人の内、高かった獲得点数のみを勘定する。劣るプレイヤーの得点は無視すること。Greatest Beatingについては、4人の中で最も大きなペナルティを被ったプレイヤー

のみを勘定に入れる。

ー通常通り、称号を認定する（両チームの最高得点を比べる）。

メモ：フェイムで極端に劣る者やウーンドを極端に負い過ぎている者

II. ヴァリアント・ルール

ここで述べるのはゲームにさらなる多様性を加えるためのヴァリアントで、あなたの趣向に応じて調整を施すためのルール集だ。ヴァリアントを採用する際には、以下の指針に従うことをお勧めする。

- ・最初の数ゲームは、ゲームをよりよく理解するために、標準ルールのみでプレイする。
- ・全プレイヤーが了承するヴァリアント・ルールを1つだけ採用する。
- ・ゲームが開始される『前に』一すなわち、ヒーローが選択されるよりも前に、プレイするシナリオが何であるかと、適用されるヴァリアント・ルールとを明確にして同意を得る。
- ・適用するルールと適用しないルールとを混同しないように、いっ

をなくして、チーム内の各プレイヤーが別々の事柄に集中すればそれだけ利益になるわけである。

んに大量のヴァリアント・ルールは使わない。

- ・毎回採用するほど、そのヴァリアント・ルールがお気に入りであるならば、それを標準ルールとみなしてもよい。そうするなら、以降はこの指針を、そのヴァリアント・ルールに関して、当てはめる必要はない。
- ・グループ内でいつも採用しているヴァリアント・ルール揃いがあつたとしても、初心者にゲームを紹介する時には、一時的に使うことを止める。ヴァリアント・ルールは一切無しで、First Reconnaissanceシナリオをプレイすること。初心者は標準ルールのみでも存分に歯応えを感じるであろうから。

ヒーローのオークション

プレイヤーによっては、あるヒーローの方がより優れていて強いとすることがあったり、もしくはプレイスタイルにとてもよく馴染むということがあったりするかもしれない。ある種のシナリオやヴァリアント・ルール次第では、特定のヒーローが他者よりわずかに強くなる場合もある。標準ルールでは、自身のキャラクターを一番初めに選んだプレイヤーがタクティック・カードを一番後にピックアップすることで、第1ターンで最も不利益を被ることになっている。この不利益ではまだ充分でないと感じるならば、次のルールを使ってもよい。

- ・標準ルール通りに、ヒーロー選択用にプレイヤーの順番をランダムに決める。
- ・プレイヤー1人がヒーローをピックアップする時、他者に同意を求める。全員が了承するなら、そのプレイヤーはそのヒーローを獲得して選択を終える。
- ・まだヒーローをピックアップしていないプレイヤーは了承をしないことができ、1以上のフェイム・ポイントを犠牲にすることを申し出て、そのヒーローを獲得してもよい。そのヒーローをピックアップ中だった本来のプレイヤーはその申し出と同額で対抗するか、さもなければ、このヒーローを諦める。

- ・複数のプレイヤーが同じヒーローを欲しがっている状態では、新しい申し出は額を大きくする必要がある。オークションのように順番に競っていくが、選択用の順番が若い者が同額で対抗した時だけ額を大きくする。
- ・誰も額を大きくしなくなったら、最も多額の申し出をした者（あるいは、最も額の多い申し出をした者の中で、選択用の順番が若い者）がそのヒーローを受け取り、該当するフェイムを失う。それ以外の者は何も失わず、次の順番のプレイヤー（あるいは競り勝てなかったのであれば同じプレイヤー）から、同じ方法を用いてヒーローの選択を続けてゆく。
- ・プレイヤーが失ったフェイムは、シールド・トークンをフェイム・トラックの最終行に置くことで印しておく（例えば、シールド・トークンを118のマス目に置くことで-2を表す）。このヒーローのレベルは1のままで変わらず、フェイム・トラックが最終行の末端で改行しても何も起きないまま、1行目へと続くだけである。
- ・第1ラウンドのタクティック・カードは、オークションが残り物となり最も不利益だったプレイヤーを埋め合わせる目的で、ヒーロー選択用の順番を逆にした順で（フェイムと関係なく）ピックアップする。

マップに変化を

マップの形とタイルの枚数

シナリオ別に述べられているマップの形とタイルの枚数は、推奨のセッティングに過ぎない。あるマップの形が他より好みだと気が付いた場合や、ゲーム開始時や中盤でのインタラクションを増減させたい場合、あるいは、探検するタイルの枚数や征服するシティの数すらも増減させたい場合には、マップの形やタイルの枚数を独自に決めてかまわない。

タイルの向きをランダムに

通常、タイルの向きは固定されており、タイルをめくるプレイヤーにはその向きを決定する裁量はない。言うなれば、ヒーローは知られざる王国を発見するだけであり、フランスの南に中世都市を建造するのとはわけが違うのだ。

とはいえ、場数を踏んだ後なら、限られたタイル枚数では、ある種のパターンが何度も繰り返し生じることに気が付いても当然である。その場合、次のルールを利用してもよい。

- ・新しいタイルをめくる際（ゲームの開始時やゲームの最中）、向きはランダムに決める。マップに伏せたままでタイルを接続し（したがって、誰も向きを知らないまま）、任意の軸でフリップする（タイルの中身を見る前に軸を決めること）。

メモ：隅にあるシンボル同士は依然として接続されなくてはならないが、イレギュラーな形を作るにあたり、○は☆に接続できるものとする。

ランダムなシティ

シティには固定された位置が設けられている。ホワイト・シティは常にキープ1つと隣り合う湖の傍にあり、レッド・シティはドラゴンに取り巻かれた砂漠の中にある、という具合だ。これにより、単に駐屯軍とボーナスだけではない差異をシティにもたらすことで、ゲームにおける物語を用意している。しかしながら、さらなる変化を望むのであれば、次の異なる手法を利用することができる。

- ・シティ・タイルがめくられた際、ランダムにシティ・カード1枚をドローする。そのタイルの中央スペースに、描かれている色とは無関係に、ドローされた色のシティを置く。

メモ：特定のシティが登場するシナリオ（例えば、“ドルイド・ナイト”シナリオのグリーン・シティ）に、シティの色ではなく、シティの周辺環境を不変として、ランダムなシティを使うことにしてもよい。この場合、シナリオが述べるタイルを使うものの、めくられた際にはそこへランダムなシティを配置すること。

昼間に変化を

シナリオはどれも昼、夜、昼、夜…の繰り返しだ。望むなら、これを変えるための変更を施してもかまわない。

夜の到着

夜ラウンドで開始してもかまわない。ただし、ゲームはより難しくなる。マナの利用や森林の通過が困難なだけに留まらず、キープやタワーの防衛者や廃墟に潜む危険までもが視認できなくなるためだ。このルールを採用するのならば、開始時のマナダイスはゴールドとブ

シティ・レベル

シナリオで登場するシティ・レベルはシナリオの説明に載っている通りである。熟練者は、特に合同でのシティ襲撃ルールを用いる際に、シティ・レベルを上げておかまわない。いずれ、レベル11のシティですら、非常に強力なカードとシティ襲撃に最適な軍団が揃えば、1人のプレイヤーによって征服される瞬間が来ることだろう。

メガポリス

最高レベルのシティをもってしても物足りないか、単に刺激を加味したいのなら、シティの1つをメガポリスにすることができる。メモ：このルールは3つ以下のシティが登場するシナリオでのみ可能である。

- ・通常時のシティ・レベルで合意済みなら、メガポリスのレベルも合意済みである。そのレベルは2から24の数字のどれかとなる。11レベルを上回る必要はない。
- ・メガポリスは常に、ゲーム中に公開される最後のシティにするべきである。
- ・メガポリスがめくられる際、通常通りにシティ・フィギュアを置いた上でシティ・カードを手にする。それから、ランダムに未使用のシティ・カード1枚を選んで最初のシティ・カードの右隣に置く。さらにその色のシティ・フィギュアを用意して、最初のシティから1スペース右側のタイル上に配置する。このシティ・フィギュアの載せられたスペースの地形（と、グリーン・シティの場合なら、そこにあるシンボル）は無視する。
- ・各都市のレベルをメガポリス・レベルの半分にセットする。もし数字が奇数であるなら、左に位置するシティのレベルを端数切り上げし、右に位置するシティのレベルを端数切り下げする（つまり、双方のシティ別に駐屯するトークンをドロし、それらをメガポリスの防衛者としてひとまとめにする（どれがどのシティでドロされたかは関係ない）。
- ・この一対のシティを1つの大きなシティとして扱うこと。
 - ―メガポリスのスペースに隣接するスペースなら、どこからでもメガポリスの駐屯軍全体が公開になる。
 - ―メガポリスのスペースに隣接するスペースなら、どこからでもメガポリスを襲撃できる。
 - ―プレイヤーはメガポリスの駐屯軍全部と対峙する。駐屯軍は全て

ランページ！

これはある種のサイド・クエストである。プレーヤーとしてどのシナリオに加えてもかまわない。

この王国では略奪が横行している。怯えた人々は疑い深くなり誰も信じようとしらないのだ。

- ・あなたがたのキャラクターは-2評判で開始する（すなわち、インタラクションに-1のペナルティを負う）。
- ・昼が終了する度に、ランページ・エネミーが倒されたスペースごとにマナダイス1個を振る。暖色で生育系の出目（レッド、グリーン、ゴールド）が出たら、そのスペースに新しくエネミー1枚をドロする。
 - ―出目がゴールドなら、通常の緑色か赤色のトークンに対して、さらに茶色エネミー1枚を加える。このエネミーと闘う際、プレイヤーは両方と闘わねばならない。こうしたトークンが少なくとも1枚残っている限り、そのスペースにはランページ・エネミー1体が含

ラックの出目が無くなるまでロールすることをお勧めする。

迫る夜間

昼ラウンドで開始する。ラウンドの終了時、マナダイス2個を振る。どれかがブラックなら、夜の帳が下り、ゲーム終了時まで夜のままとする。そうでなければ、別の昼ラウンドを続け、その終了時に再びダイスを振る。



要塞化で、且つ、双方のシティによる戦闘ボーナスを授かる。

- ―合同でのシティ襲撃の場合、メガポリスのスペースに隣接するプレイヤーらに呼びかけることができる。シティに近接している場所に関わらず、エネミー全てをランダムに割り当てる。
- ―防衛者の全てが抹殺されたなら、メガポリスは征服される。通常通りにシティ・リーダー1人を判断すること。
- ―征服された場合、メガポリスは2つのスペースを有する1つの大きなシティとして扱う。プレイヤーは合致するカード上に自身のフィギュアを載せて、どちらの箇所に居るのかをはっきりさせる。移動時には一方からもう一方へと（シティの移動コストである2で）移動してもかまわないし、現在居る箇所に対して隣接するスペースへ入ってシティを去ってもかまわない。また、シティに居る際にランページ・エネミーへ挑むためには、そのエネミーに対して隣接するスペース上にプレイヤーが居る必要がある。
 - ―ヒーローが居るシティの箇所に問わず、インタラクション中には双方のシティがもたらす購入オプションを利用することができる。
- ―得点計算では、メガポリスはシティ1つ分として勘定する。メモ：この勘定でシティ・レベルを考慮することはない。
- ・メガポリス2つが登場するシナリオをプレイするつもりならば、最初にめくられたシティタイルにランダムにシティ1つを加える。他の2つのシティは2枚目のシティタイル用となり、最初のメガポリスに加えた色がめくられてしまう場合も起こりうる。

まれているものとみなす。プレイヤーは、倒したエネミー・トークンごとに評判+1を獲得する。

- ・夜が終了する度に、同様に判定を行う。ただし、今回は寒色系の出目（ホワイト、ブルー、ブラック）で調べ、ブラックが出目ならば、茶色エネミーを1つ加える。

もっとランページ！

このヴァリエントはさらに過激にしたものである。

- ・あなたがたのキャラクターは-4評判で開始する（すなわち、インタラクションに-2のペナルティを負う）。
- ・昼か夜が終了する度に、前述と同様に退治されたランページ・エネミーごとにダイス1個を振る。ただし、ランページ・エネミーのトークンは常に追加され、出目が暖色（昼）か寒色（夜）の場合に、茶色1枚を追加する。


フレンドリー・ゲーム

あなたのグループがほとんど競争にこだわらず、初心者と熟練者とと一緒にプレイするようであるなら、次のルールから1つ以上を採用してもよい。

Interactive Spellsを無しに

他プレイヤーを邪魔する目的のスペル・カード番号の17-20番を取り除いてもかまわない。

Interactive Skillsを無しに

他プレイヤーに作用する目的のスキルこのアイコン  が付いたものを取り除いてもかまわない（それらはスキル説明カードで色別に解説されている）。

プレイヤー同士の戦闘を無しに

プレイヤー同士が闘い合うのを禁止してもかまわない。別のプレイヤー

のフィギュアが置かれたスペースで移動を終える場合、（シティとポータルを除き）強制退去ルールが適用される。

フレンドリーなマナ

昼の間、ソースに任意色の未使用ダイスが残っている場合には、ゴールドダイスをその色のマナとしては使えないことにしてもかまわない。つまり、レッド・ダイスが1個残っているのなら、レッド・カードの駆動にゴールドダイスを使うことはできないのである。必ずレッド・ダイスを使わなければならないのだ。さらに、昼の間、ゴールドでないダイスがソースに残っている限り、ゴールドダイスのリロールやリセットはできないものとする。

インタラクティブ・コンバット

このヴァリエントでは、他者はあなたの戦闘を見ているだけではなく、いくつかの小さな決定をすることになる。こうした戦闘はほとんど予測不可能で、場合によっては機転を活かした真剣勝負になるかもしれない。

- ・このヴァリエント・ルールは、プレイヤー1人が敵1体（ランベージング・エネミー、ダンジョンのモンスター、以前の襲撃で生き残ったシティの防衛者など、なんでもかまわない）と交戦を開始した時点で適用される。
- ・これが生じたら、その直前にプレイしていたプレイヤーは、余分なマナダイス1個を手にして、密かに出目で色を選ぶ。そして、手でその出目を覆って隠し、戦闘中のプレイヤーから見えないようにする。
 - それがホワイトなら、そのエネミーはシージ/レンジド・アタック・フェイズでアーマーに+1を得る。
 - それがレッドなら、そのエネミーは自身のアタックに+1を得る。
 - それがブルーなら、そのエネミーはアタック・フェイズでアーマーに+1を得る。
 - 前述の全てにおいて、このエネミーは退治された際に余計に1フェイムの価値を有する。
 - それがブラックなら（あるいは間違いも含めて、グリーンかゴー

ルドだったなら）、そのエネミーはボーナスを何ら受けない代わりに、余計なフェイムももたらさない。

- ・色をセットしたプレイヤーはその結果を、効果が発揮されるフェイズの開始時に公開する。したがって、シージ/レンジド・アタック・フェイズの開始時には、ホワイトダイスを公開するか、さもなければ「ホワイトではありません」と答えるかのどちらかだ。ブロック・フェイズの開始時には、レッドダイスを公開するか、さもなければ「レッドではありません」と答えるかのどちらかだ。アタック・フェイズの開始時には、まだ公開されていなければ、何色であったとしてもそのダイスを公開することになる。

メモ：このヴァリエントは特に2人制ゲームでお勧めである。採用すれば、他者のプレイスタイルに注意を向けること必至だ。ホワイトをセットすれば、エネミーが相手に射られないように妨害できそうだし、意地悪な特殊攻撃に加算すれば、深刻な事態を起こすことができそうだし、（特にレジスタンスがあれば）アーマー+1を与えることで、エネミーを生き残らせることすらできそう。反対に、相手プレイヤーはとにかく充分に大きいアタックやブロックを使って、1増えただけでは結果が変わらないようにすることだろう。そうすると、あなたは対戦相手に余分なフェイムを与えるも同然なわけだ。

デッキビルドをより多く

ゲーム中にデッキをもっとカスタムするチャンスが欲しいと思うなら、以下のヴァリエントの1つを使うことができる。ただし、最初の数ゲームには使わないことをお勧めしておく。さらに、このルールを用いると、ヒーローの強さがずっと早くに確定してくるので、ゲームの難易度を調整するためにシティ・レベルを上げたくなるだろう。

メモ：以下のヴァリエントの1つを使用し、とりわけ4人制であるか、上級アクションカードがより多く入手できるようになるカードが序盤に投入されるような場合、上級アクションカードが尽きてしまう事態が生じ得る。そのような場合、僧院のオファーをまず犠牲にする（余りが残らないようなら、このオファーには配らない）。上級アクション・オファーを補充するに十分なカードが無い場合、残っているものだけを使う。全てが尽きたなら、カードを手に入れるはずのプレイヤーは何も獲得しない。

アクションのアップグレード

このヴァリエントはデッキをカスタムするだけでなく、ビハインドのプレイヤーにわずかながらも利益を与える。

- ・最終の夜を除き、夜が終了する度に（標準の6ラウンド・シナリオなら2度）、プレイヤー人数に1を加えた数の上級アクションカードを公開する。
- ・そうしたら、プレイヤーらは自らのデッキを調べ、強さの得点計算を行う。アチーブメント・スコアの最初の3行を使うこと。
 - アーティファクトかスペルの1枚につき2ポイント。

—上級アクションカード1枚につき1ポイント。

—クリスタル2個ごとに1ポイント。

—ユニットごとに、そのレベルと等しいポイント（ウウンド状態のユニットは、端数切り下げで半分として勘定する）。

- ・このスコアに対し、最下位のプレイヤーより上回る1レベルごとに3ポイントを加えて、結果を公表する。
- ・次に、最下位の結果（同位ならフェイムがより低い者、それも同位であるなら、直前のラウンドで後手にプレイした者）であったプレイヤーから順に、掲示された上級アクションカードの中から1枚を取り、自身のデッキに加えることができる（しなくてもよい）。と同時に、自身のアクションカードから1枚をスロウン・アウェイしなければならない。新しいカードはスロウン・アウェイされたカードと同色であるか、少なくともタイプ（左上隅にあるアイコン）の1つを共有するかのどちらかでなければならない。
- ・それが済んだら、誰も取らなかったカードを上級アクション・デッキの一番底へ入れる。
- ・プレイヤーらは、次ラウンドを始める前に、自らのデッキをよくシャッフルする。

メモ：あなたがスローなペースを好むなら、このヴァリエントはお気に召すかもしれない。ゲームの最中に（ラウンド数に応じて）1度か2度の休憩を挟むことを許し、自分のデッキを調べて見直し、より良く機能させるには何が必要かを考えさせてくれるからだ。また、あなたがたが了承するなら、プレイヤーらは他プレイヤーのデッキの中身

をこの時点で確認し合うことにしてもかまわない。というのも、ゲームの進行中には、それができる十分な時間がないだろうから。

開始時でのドラフト

このヴァリエントは長期的な計画を促すものとなる。先を見据えて自分のヒーローの改善案を策定し、計画に見合うようにゲーム中の決定を調整することができる。

- ・キャラクターが割り当てられた後（しかし、マップのセットやダイスのルールがまだで、オファーが公開される前）、各プレイヤーにランダムに上級アクション・デッキから4枚を配る。
- ・各プレイヤーはこの中から1枚を選んで脇へ置き、残りを時計回りに隣のプレイヤーに渡す。

III. シナリオ リスト

First Reconnaissance 予備調査

- ・プレイヤー数：2～4人（とソロ・ヴァリエント）
- ・タイプ：若干の競争要素
- ・長さ：3ラウンド（昼間2と夜1）
- ・目的：訓練シナリオ。ルールを自然に身に着け、且つ、より親しむ目的で、初めてこのゲームを遊ぶプレイヤーに強く推奨。

最初の任務として、君はアトランティア王国の未踏の地へ派遣される。首都を見つけるのだ。以上。任務中に手にするフェイム、ナレッジ、トレジャーは戦利品として所持してよろしい。

このシナリオの詳細はGame Walkthroughを参照せよ。ここに述べるのは概略だけである。

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：制限無しのかさび形（Wedge）
- ・カントリーサイド・タイル：番号順の8枚,9枚,11枚
- ・コア・シティ・タイル：1枚
- ・コア・ノンシティ・タイル：2枚
- ・シティ：このシナリオではシティは征服せず進入不可。

特別ルール

- ・新しいタイル（タイプ問わず）をめくったプレイヤーが1フェイムを獲得。
- ・プレイヤー対プレイヤー戦闘は不可（対戦者同士が合意でない限り）。

フル・コンクエスト

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：競争
- ・長さ：6ラウンド（昼間3と夜3）
- ・目的：ゲーム内の全ての要素を使う標準的ゲームシナリオ。長め（4人プレイが不慣れなプレイヤーの場合、顕著）。

君たちの任務は3日の内に全てのシティを見つけて征服することだ。各自、単独行動でやってもらう。いつものようにフェイムや知識や掠奪品は思いのままだ。都合のよいことに、シティの征服がフェイムを得る最大の手段となる。

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：かさび形（Wedge）、かさび形（Wedge）、フル・オープン
- ・カントリーサイド・タイル：8,9,11
- ・コア・シティ・タイル：2,3,4（プレイヤー人数と同じ数だけ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2,3（プレイヤー人数より1少ない）
- ・シティ：めくられるシティは各レベル4

シナリオの終了条件

全てのシティが征服された時。プレイヤー全員（最後のシティを征服した者を含む）は最終の1ターンを有する。この最中にラウンドが終了を迎えたら、ゲームは直ちに終了。

- ・各プレイヤーが脇に3枚のカードを貯めるまで、これを繰り返す。誰も選ばなかったカードを上級アクション・デッキに戻してシャッフルする。
 - ・プレイヤーはこうして貯めたカードを密かに安全な場所で保管する（デッキに混ざってしまう事態を避けるためにも、プレイ用のテーブルとは別の場所が望ましい）。
 - ・昼ラウンドが終了する度、プレイヤーらが自分のデッキをシャッフルする際に、各自貯めてあるカードの内から1枚を選び、デッキに入れてシャッフルする。
- メモ：シナリオが6ラウンドに満たないとしても、このルールを使用してかまわない。プレイヤーらが貯めておいたカードに使われないものが出てくるだけである。

- ・エリートユニットはこのシナリオでは使用しない。
- ・初めて必要になるまで、スベルと上級アクションカードは公開しないでよい。

シナリオの終了条件

プレイヤー1人がシティをめくった時。全プレイヤー（めくった者含む）は最終の1ターンを有する。その最中に終了するラウンドをもって、ゲームは即座に終了。

得点

標準アチーブメント・スコアを採用。フェイムを最も多く有する者が勝利。同点は、いずれも勝者。

ソロ・ヴァリエント

最初の任務を1人制で試してみたいなら、8枚のカントリーサイド・タイル（2人制と同じ）でプレイするが、長さを4ラウンド（昼間2と夜2）にする。

ダミープレイヤー（20頁参照）と、ソロ・コンクエスト・シナリオ（26頁）で述べられた特別ルールを用いる。得点計算では称号を授与しない。

単にシステムに精通したいのであれば、初めてのゲームではダミープレイヤーを無視してもかまわない。1人のヒーローで心ゆくまで楽しんでほしい。

得点

標準アチーブメント・スコアを採用。さらに、スコア・カードの裏面に述べられているように、シティごとにスコアを加算する。

- ・指導者となったシティ1つにつき、そのプレイヤーは7フェイムを得点。
- ・指導者ではないが、シティカード上に自らのシールド・トークンの少なくとも1枚があるシティ1つにつき、そのプレイヤーは4フェイムを得点。
- ・前述の加算で最もフェイムを有する者は、最大のシティ征服貢献者として+5フェイム（同位なら+2フェイム）を追加で獲得。

ヴァリエント

熟練者なら、シティのレベルを上げることもできる。ただし、指定の設定で既に長いシナリオだということに注意。

チームゲーム

4人でプレイするのなら、チームゲームとしてもよい（一般原則を参照）。

その場合、シティを4つのままにしてみたいし、シティタイルを2枚だけ使い、シティレベルを10以上にして共同のシティ襲撃任務にしてみよう。さもないければ、代わりにメガポリス2つでもよい（ヴァリエントの項参照）。

ブリッツ・コンクエスト

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：競争
- ・長さ：4ラウンド（昼間2と夜2）
- ・目的：仕組みの大半が標準ゲームと共通でペースの速い、短いシナリオ。

今度も、君たちの任務は全てのシティの征服だ。二日二晩しか与えられないので、君たちにはエクストラ・パワーが吹き込まれる。そして、これまた同じく、フェイムを最も獲得した者が勝者だ。

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：くさび形（Wedge）、くさび形（Wedge）、4列制限のオープン
- ・カントリーサイド・タイル：6,7,9
- ・コア・シティ・タイル：2,3,4（プレイヤー人数と同じ数だけ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2,3（プレイヤー人数より1少ない）
- ・シティ：めくられるシティは各レベル3

特別ルール

- ・あなたは1フェイムで開始する。フェイムトラック上で行が変わる時に、追加で1フェイムを獲得する。

フル・コーポレーション

- ・プレイヤー数：2か3人
- ・タイプ：協力
- ・長さ：6ラウンド（昼間3と夜3）
- ・目的：標準的協力シナリオ。共に勝者になりたいと思う者にとって究極の挑戦。

君たちの任務は全てのシティを征服することだ。君たちはチームとして動かねばならない。報酬も同様に、再弱のリンクと最高のアチーブメントに基づいて、チームとして受け取る。

セットアップ(2人制, 3人制)

- ・マップの形：フル・オープン
- ・カントリーサイド・タイル：8,10
- ・コア・シティ・タイル：3,4（プレイヤー人数より1多い）
- ・コア・ノンシティ・タイル：2,3（プレイヤー人数と同じ）
- ・シティ：シティはレベル5。最後にめくられたシティは例外でレベル8（2人用）かレベル11（3人用）
- ・ダミープレイヤー：標準的ダミープレイヤー1人（一般原則を参照）
- ・カードとスキル：スペルデッキからCompetitive Spellsを4枚（番号17～20）と、各プレイヤーのスキルデッキからインタラクティブ・スキル1個（スキル説明カードの内、背景が濃いもの1枚）を除外。

特別ルール

- ・タクティックを取る時、最初にダミープレイヤーがランダムに1枚取り、それから他のプレイヤーらが自分達のものを取る。
- ・昼と夜の毎終了時に、プレイヤー（ダミープレイヤーではない）の使用済みタクティック・カードの1枚を、全員了承の上でゲームから除外する。最終日の昼と夜は必要ない。
- ・全員が1チームであるものとして、チームルールを採用する（一般原則を参照）。

シナリオの終了条件

全てのシティが征服された時。ダミープレイヤーを除くプレイヤー全員は最終の1ターンを有する。

- ・あなたは+2評判で開始する（すなわち、開始の時点でインタラクションごとに+1ボーナスが付く）。
- ・通常よりも余計に、ソースに1ダイス追加し、さらにユニット・オフアーが1つ多い。

シナリオの終了条件

全てのシティが征服された時。プレイヤー全員（最後のシティを征服した者を含む）は最終の1ターンを有する。この最中にラウンドが終了を迎えたら、ゲームは直ちに終了。

得点

標準コンクエスト・シナリオと同様に、アチーブメントとシティ（スコア・カードの両面）での得点。

ヴァリエント

お好みでシティのレベルを調節してかまわない。

得点

全てのシティを破ることに成功したのならば、あなたがた全員が勝者。そうでなければ、あなたがた全員が敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたがたは自分達の得点をカウントしてよい。あなたがたは1チームとして1つのスコアを有する。ベーススコアとして、全プレイヤーの内最下のフェイムを採用。それから標準アチーブメント・スコアを採用する。ただし：

- ・各カテゴリーで最も高いスコア（Greatest Beatingの場合には、最もマイナスなポイント）のプレイヤーのみを勘定する。
- ・称号の授受は無し。

それから、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。スコア・カードの裏面を調べる。

- ・征服したシティ1つにつき10ポイント。
- ・各プレイヤーが少なくとも1つのシティの指導者であるなら、追加で10ポイント。
- ・全てのシティを征服したのならば、追加で15ポイント。
- ・ラウンド・リミット前に1以上のラウンドでゲームを終えたのならば、そうした1ラウンドごとに30ポイント。
- ・ダミープレイヤーのデッドデッキにあるカード（このラウンドにまだ表にされていなかったもの）1枚あたり1ポイント。
- ・ラウンドの終了があなたの最終ラウンドにまだ宣言されていない場合、追加で5ポイント。

ヴァリエント

自分達に適度な挑戦となるようにシティレベルを調節してかまわない。2人プレイヤー制なら、最終のシティはメガポリスであることにしてもかまわない（ヴァリエントの項参照）。

得点のヴァリエントを採用してもよい：アチーブメントごとに最も低いスコアのみを勘定する。これにより、抜きんでた一人よりも、ヒーロー全員が一緒に成長することが促される（Greatest Beating Achievementでは、最もペナルティであるスコアを使う）。

ブリッツ・コーポレーション

- ・プレイヤー数：2か3人
 - ・タイプ：協力
 - ・長さ：4ラウンド（昼間2と夜2）
 - ・目的：仕掛けの大半を標準ゲームと共有する、短めの協力シナリオ。
- 今度も、君たちの任務は全てのシティの征服だ。二日二晩しか与えられないので、君たちにはスペシャル・パワーが吹き込まれる。
- フル・コーポレーションの全てのルールとセットアップを、以下の修正付きで採用：

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・カントリーサイド・タイル：7,8,9
- ・コア・シティ・タイル：2,3（プレイヤー人数と同じ数だけ）

ソロ・コンクエスト

- ・プレイヤー数：1人
- ・タイプ：一人用
- ・長さ：6ラウンド（昼間3と夜3）
- ・目的：ソリティア・ゲーム。他者への説明前にゲームを理解したいプレイヤーに最適。

そう、その通りだー君は今回は単独である。そして、評議会は依然としてこれらシティの征服を要求しているのだ。幸運を祈る！

セットアップ

- ・マップの形：くさび形（Wedge）
- ・カントリーサイド・タイル：7
- ・コア・シティ・タイル：2
- ・コア・ノンシティ・タイル：2
- ・シティ：最初にめくられたシティはレベル5、二つ目にめくられたシティはレベル8。
- ・ダミープレイヤー：ダミープレイヤー1人
- ・カードとスキル：スペルデッキからCompetitive Spellsを4枚（番号17～20）と、プレイヤーのスキルデッキからインタラクティブ・スキル1個（スキル説明カードの内、背景が濃いもの1枚）を除外。

特別ルール

- ・タクティックを取る時、あなたは常に一番手となる。ダミープレイヤーは残りからランダムにカードを1枚取る。
- ・昼と夜の毎終了時に、双方の使用済みタクティック・カードをゲームから除外する。つまり、タクティック・カードはそれぞれ、ゲーム中に一度きりしかピックアップされない。

シナリオの終了条件

全てのシティが征服された時。あなたは最終の1ターンを有する（ダ

マインズ・リベレイション

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：競争
- ・長さ：4ラウンド（昼間2と夜2）
- ・目的：標準ゲームと似た短いシナリオだが、ゴールが異なる。トンネルの中で闘うのだ！

この友好的な王国にあるマインは、敵勢力によって制圧されてしまっている。クリスタルの蓄えが無くては、魔道士たちは国に仕えることができない。現場へ行き、マインを奪還せよ。

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：くさび形（Wedge）、くさび形（Wedge）、4列限定のオープン
- ・カントリーサイド・タイル：8,9,11（マインの無いタイルだけを取り除く）
- ・コア・シティ・タイル：1（常にレッド・シティ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2,3（マインの無いタイルは常に取り除かれたタイルの方）
- ・シティ：このシティはフレンドリーである。各プレイヤーはシティ

- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2（プレイヤー人数より1少ない）
- ・シティ：シティのレベルは、めくられた順番に5レベルと8レベル（2人制）か、5,8,11レベル（3人制）

追加特別ルール

- ・あなたは1フェイムで開始する。フェイムトラック上で行が変わる時に、追加で1フェイムを獲得する。
- ・あなたは+2 評判で開始する（すなわち、開始の時点でインタラクティブごとに+1ボーナスが付く）。
- ・通常よりも余計に、ソースに1ダイス追加し、さらにユニット・オフアーが1つ多い。

ミープレイヤーは有さない）。

得点

全てのシティを破ることに成功したのならば、あなたが勝者。そうでなければ、あなたは敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたは自分の得点をカウントしてよい。

ベースとしてあなたのフェイムを数え、授与された称号以外を除き、それに標準アチーブメント・スコアを採用する。

それから、あなたのゴールとそこへ達するまでの時間に関するスコアを加算する。スコアカードの裏を参照のこと。

- ・征服したシティ1つにつき10ポイント。
- ・全てのシティを征服したのならば、追加で15ポイント。
- ・リミット前に1以上のラウンドでゲームを終えたのならば、そうした1ラウンドごとに30ポイント。
- ・ダミープレイヤーのデッドデッキにあるカード（このラウンドにまだ表にされていなかったもの）1枚あたり1ポイント。
- ・ラウンドの終了があなたの最終ラウンドにまだ宣言されていない場合、追加で5ポイント。

ヴァリエント

自分に見合った強さになるようにシティレベルを調節してかまわない。また、メガポリスを使用してもかまわない。

他のソロ・ミッション

これは標準的のソロ・ミッションである。望むなら、同じセットアップ修正と特別ルールを使って、他のミッションをソロでプレイしてもよい。

上にシールド・トークン1枚を載せるが、誰もリーダーではない。

特別ルール

- ・マインがめくられたら、緑色（カントリーサイド・タイル上の場合）か赤色（コア・タイル上の場合）のエネミー・トークン1枚を表にして置く。さらに、茶色エネミー・トークン1枚を伏せたまま追加する。これがマインを支配しているエネミー（深い場所に隠れている）である。ランページング・エネミーと区別を付けるために、茶色トークンの背が見えるようにして置き直すこと。
- ・マインを解放するには、マインがあるスペースから中へ（アクションとして）進入しなければならない。両方の敵と戦闘すること。ダンジョン内と同様に夜間ルールが適用される（が、ユニットは使うことができる）。両方を倒せなかった場合、生き残っているトークン（もしくは複数）はそのスペースに留まる。それらは別の機会に攻撃することができる。
- ・最後の敵が倒されれば、マインは解放される。プレイヤーはマインに印を付け、+1評判（コア・タイル上なら+2）を獲得する。
- ・解放されるまで、マインはクリスタルを産出ししない。一旦解放され

たなら、通常と同じになる（産出は即座に再開されるので、征服者はマインを解放したそのターンにクリスタル1個を獲得する）。

- ・昼または夜の開始時に、マップ上で今居る場所からどのくらい離れているかに関係なく、各プレイヤーは自身が既に征服済みのマインそれぞれからクリスタル1個ずつを得る。これは鉱山労働者からの感謝の贈り物なのだ。

メモ：茶色トークンの数が不足するなら、マップ上に置かれてはいるがまだ公開されていない茶色モンスターののために、代用物を用意して使う。そして、公開の瞬間に新しい茶色モンスターをドローする。

シナリオの終了条件

全てのマップタイルが公開され、全てのマインが解放された際、全ブ

レイヤー（最後のマインを解放した者を含む）は最終の1ターンを有する。この最中にラウンドが終了する場合、ゲームは即座に終了となる。

得点

全てのマインが解放されたのなら、任務は成功である。

どちらの場合でも、標準アチーブメント・スコアを採用する。加えて：

- ・自身のマイン1つにつき、カントリーサイド上であれば4フェイムを、コアタイル上であれば7フェイムを、得点する。
- ・このようにして最もフェイムを得点した者は、Greatest Liberatorとして追加で+5フェイムを獲得する。

ドルイド・ナイト

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：若干の競争要素、あるいは通常の競争要素
- ・長さ：4ラウンド（昼間2と夜2）
- ・目的：標準ゲームと似た短いシナリオだが、ゴールが異なる。果たして遭遇することになる挑戦の規模とは？

この王国にあるマジカル・グレイドに、シンボルの刻まれた不思議なオベリスクがあることに気が付いたかね？是非調査してきてくれたまえ！

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：くさび形（Wedge）、くさび形（Wedge）、4列限定のオープン
- ・カントリーサイド・タイル：8,9,11（マジカル・グレイドの無いタイルだけを取り除く）
- ・コア・シティ・タイル：1（常にグリーン・シティ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2,3（プレイヤー人数より1少ない）
- ・シティ：このシティはフレンドリーである。各プレイヤーはシティ上にシールド・トークン1枚を載せるが、誰もリーダーではない。

特別ルール

- ・移動をマジカル・グレイド上で終える際、オベリスクをアクティベートしてもよい—そのグレイドにシールド・トークンで印を付ける。1つのグレイドに複数のトークンが置かれてもかまわないが、プレイヤーごとに1枚とする。
- ・最初の夜の間に1度、自身のターンのいずれかに、プレイヤーは魔法の儀式を実行することができる。プレイヤーは人の住んでいるスペースに居る必要はなく、儀式はそのターンのアクションとして勘定される。儀式により、自身のシールド・トークンが置かれたグレイドごとにモンスター1体が招来する—該当する数の茶色エネミーをドローし、それらと闘うこと。一倒したエネミーごとに2倍のフェイムを獲得する。

ダンジョン・ロード

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：競争
- ・長さ：5ラウンド（昼間3と夜2）
- ・目的：標準ゲームと似た短いシナリオだが、ゴールが異なる。地下ヘレッツゴー！

既にこの土地は掌握したと我々は考えていた。だが間違いだった！王国下には広大な地下トンネル網があったのだ。トンネルを作った者やその目的は不明のままだが、それはどうでもよい。出向いて征服してくれたまえ！

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：くさび形（Wedge）、くさび形（Wedge）、4列限定のオープン
- ・カントリーサイド・タイル：8,9,11（ダンジョンの無いタイルだけを取り除く）
- ・コア・シティ・タイル：1（常にブルー・シティ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1,2,3（常に、僧院と墳墓を有する砂漠タイルを含む）

一倒せなかったエネミーは戦闘後に消え失せる（が、受けたウーンドは消えない）。

一倒した数とは無関係に、自身のターン終了時に、招来したモンスター1体につきランダムにクリスタル1個を得る（モンスターの巣と同様に、1体ごとにダイス1個を振る）。

- ・最初の夜終了時に、グレイドから全てのシールド・トークンを除去する。第2夜の儀式でオベリスクを使いたいなら、プレイヤーらは再度それらに印を付けなければならない。
- ・第2夜の間に、プレイヤーは最初の夜と同一のことができる。ただし、今回招来するのは赤色エネミーとなる。倒したエネミーごとのフェイムは今度も2倍になり、敵1体につきランダムに得るクリスタルは2個になる。

シナリオの終了条件

第2夜の間に全てのプレイヤーが儀式を終えた時（その場合、各プレイヤーはもう1ターンを有する）、もしくは第2夜の終了時。

得点

標準アチーブメント・スコアで行う。フェイムの一番多い者がゲームの勝者。

ヴァリエント

さらに競争的なヴァリエントをプレイすることもできる。各グレイドには1枚（2人制）か2枚（3人制、4人制）のシールド・トークンしか置くことができないことにせよ。あるグレイドが既に一杯なら、他者の1枚を取り上げて置き換える。

少人数でなら、昼3夜3のエピック・バージョンをプレイしてもかまわない。カントリーサイドとコア・ノンシティ・タイルを全て使う。第2夜の後にも同じようにシールドを除去する。第3夜の間に、印を付けたグレイドごとに茶色1体と赤色1体のエネミーが招来し、得られるクリスタルは招来した一組ごとに3個となる。

- ・シティ：このシティはフレンドリーである。各プレイヤーはシティ上にシールド・トークン1枚を載せるが、誰もリーダーではない。

特別ルール

- ・村付きのタイルが公開されたら、それをめくったプレイヤーは、その村に隣接するスペースの内から、アクセス可能で沼地以外の、サイトが存在しないスペースを選ぶ（隣のタイルにあるスペースでもよい）。この時点から、秘密のダンジョンの入り口がこのスペース上に存在することになる。そのことを印すために、伏せたままの茶色エネミー・トークンをそのスペースに載せておく。
- ・秘密のダンジョンの入り口は、他のダンジョンと同じように機能する（描写カードを参照のこと）。征服されたら、プレイヤーはそのスペースに印を付けて報酬を貰う。征服に失敗したら、そのモンスター・トークンはディスカードし、ランダムに別の茶色エネミーをそのタイル上に載せる。
- ・僧院に関しても同一だが、隣接する空き地スペースに置くトークンは赤色エネミーとなり、そうして印を付けた場所は秘密の墳墓となる。

- ・秘密の墳墓は、通常の墳墓と同等に機能する。
- ・征服済みのダンジョンと墳墓（通常と秘密の両方とも）へ、戦闘によるさらなるフェイムを稼ぐ目的で再度進入することは、このシナリオでは不可である。
- ・征服済みの墳墓とダンジョンは全て（秘密のものを含み）繋がっている。
 - ー移動中、征服済みのダンジョンか墳墓のスペースに居る際、他の征服済みダンジョンか墳墓のスペースへと移動することができる。
 - ーこうした2箇所のスペースは同一のタイプである必要はない（通常のダンジョンから秘密の墳墓等へと移動することができる）。
 - ートンネルで移動するのならば、2ムーヴポイントに加え、移動を行うスペースあたり1ムーヴポイントを支払わねばならない。
 - ー距離を測る際、公開済みスペースを通過しなければならず、湖と沼地は避けなければならない。それが不可能である場合、その地

コンカー・アンド・ホールド

- ・プレイヤー数：2～4人（2チーム）
- ・タイプ：かなり競争的
- ・長さ：4ラウンド（4人制）、6ラウンド（2人制）
- ・目的：ヒーローが互いに闘い合う機会が満載のとても競争的なシナリオ。制圧したサイトはフェイムの代わりに勝利ポイントとなる。

君たちは、ヴォイド・カウンスルにより、難問山積の地方に派遣される。その…なんだ…より正確には…ヴォイド・カウンスルの正当なるメンバーにより、地域全体の支配権を獲得するために、ということだ。気をつけたまえ、裏切ったカウンスル・メンバーによる別部隊もこの領域を支配しようとしている。連中を許してはならん！

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：所定のもの。図を参照。開始タイルBと、公開済みカントリーサイド・タイル3枚を使い、さらにカントリーサイド2枚とコア・タイル4枚が所定の位置で公開されていく（セットアップの際に伏せたまままで配置してもかまわない）。
- ・カントリーサイド・タイル：5（キープとメイジタワーを有するタイル全て）
- ・コア・シティ・タイル：1（常にホワイト・シティ）
- ・コア・ノンシティ・タイル：3（キープとメイジタワーを有するタイル全て）
- ・シティ：このシティはフレンドリーであるが、ゲートは閉じられている。中に入ることは許されない。
- ・ユニット：エリート・ユニット・デッキからレベルIVユニットを除く（このユニットはシティでしかリクルートできないため）。



特別ルール

- ・ゲームの前半部は、レギュラー（銀色の背）ユニットだけが配られる。後半部（4人制でラウンド3から、もしくは3人制でラウンド4から）ではレギュラーとエリート・ユニットの両方が配られる。
- ・僧院でリクルート可能なユニットはメイジタワーでもリクルート可能とする。村でリクルート可能なユニットはキープでもリクルート可能とする。
- ・このシナリオでは、キープやタワーへの襲撃によって評判を失うことはないものとする。
- ・このシナリオでは、メイジタワーは通常とは異なる機能を有し、キープに近い働き方をする。
 - ーメイジタワーを征服してもスペルは獲得されない。しかしながら、

点へは移動を行えない。

シナリオの終了条件

全てのマップタイルが公開済みとなり、全てのダンジョンと墳墓が征服された時、プレイヤー全員（最後の墳墓かダンジョンを征服した者を含めて）は最終の1ターンを有する。この最中にラウンドが終了する場合、ゲームは即座に終了となる。

得点

ダンジョンと墳墓の全てが征服されたのなら、ミッションは成功である。

- ・Adventuresを採点する時、秘密のダンジョンと墳墓も勘定に含める。全てのダンジョンと墳墓は2ポイントではなく4ポイントとする。
- ・称号Greatest Adventurerの代わりに、Greatest Dungeon Crawlerが授けられ、+5ポイントが贈呈される（同位で分かつ場合には+2）。

そこで後にスペルを購入することはできる。

ーメイジタワーを征服すると、キープと同様にプレイヤーのものになる。他プレイヤーは、やはりキープと同様に、それを襲撃することができる。その場合、要塞化有りで紫色エネミー1枚をランダムにドローして闘い、獲得フェイムは端数切り上げの半分となる。

ーメイジタワーに居るか隣接した状態で自身のターンを開始する場合、プレイヤーはマップ上で自身が支配するメイジタワー1つにつきゴールド・マナ（昼）かブラック・マナ（夜）を1個得る。

- ・キープとメイジタワーの両方に隣接しているなら、プレイヤーは両方から利益を得る。
- ・2番目の昼と夜の間、他プレイヤーによって所有されるキープやタワーを攻撃する際には、ランダムに2枚、灰色（キープ用）か紫色（メイジタワー用）のエネミー・トークンをドローする。それらを倒したフェイムの合計を求めるには、互いに合算してから半分にする（端数切り上げ）。
- ・3番目の昼と夜の間（2人制の場合）は、3枚ドローする以外は前述と同様。

チームルール

- ・4人でプレイするならば、チームルールを適用する（ヴァリアントの項を参照）。
- ・このルールにおける特別なメモ（ヴァリアントの項より）：味方が所有するキープなら進入することが可能で、そこでユニットをリクルートできる。味方のキープ内に居るか近接しているなら、そのプレイヤーのハンド・リミットは上昇するが、そのプレイヤー自身が所有するキープのみで勘定する。
- ・メイジタワーと追加マナについても同様に処理する。

勝者

このシナリオはラウンド期限の終了までか、あるいは、一方の側が他方の勝利を認めるまでプレイされる。所有済みキープ1つあたり、3勝利ポイントとして勘定する。所有済みメイジタワー1つあたり、2勝利ポイントとして勘定する。一番多くのポイントを有するプレイヤーあるいはチームが勝者となる。同位であるなら（全25ポイントを想定としているが、サイトのいくつかが未征服のまま残るなどした場合）、勝者は無しである。

ヴァリアント

- ・ストラテジー・ゲームの要素を強くするには、（探検のスリルにこだわらないのなら）開始時点で盤面が公開済みでもよい。
- ・このシナリオを3人制でプレイすることもできるが、『二人が互いに闘い合えば、三人目が得をする』状態に陥りやすい。それでも3人制がお望みなら、4人制の場合と同様に、4ラウンドをお勧めする。

ワン・トゥ・リターン

- ・プレイヤー数：2～4人
- ・タイプ：かなり競争的
- ・長さ：4ラウンド（昼間2と夜2）
- ・目的：ゲーム終了での得点計算よりも『ラストマン・スタンディング』型がお好きな方にぴったりの競争シナリオ。

君たちの力が試される究極の試練だ。君たちは王国の不明地域に派遣され、通り抜けた後にポータルは閉じる。二昼二晩の後、短い期間だけ再びポータルが開く。戻ってこられるのは、この瞬間にポータルに居たヒーローだけだ。

セットアップ(2, 3, 4人制)

- ・マップの形：くさび形（Wedge）（か、了承済みのいずれか）
- ・カントリーサイド・タイル：7, 8, 10
- ・コア・シティ・タイル：1, 2, 3（プレイヤー人数より1少ない）
- ・コア・ノンシティ・タイル：1, 2, 3（プレイヤー人数より1少ない）
- ・シティ：めくられた各シティはレベル3。

特別ルール

- ・第1日の終了時にポータルは閉じる（その時ポータル上に居た者はゲームから抹殺される）。この時点から、ポータルは空き地の平原スペースとなる。すなわち、そこに立てるプレイヤーは1人だけで、戦闘が開始される可能性がある（強制退去ルールも使用される）。

勝者

第2夜が終了次第、シナリオは終了。その瞬間にポータルのスペース

に立っている者がゲームの勝者。誰もそこに立っていなければ、勝者なしとなる。得点計算はなく、フェイムも関係ない。

メモ：夜の終了が宣言された後で、プレイヤー同士の戦闘が開始されることは認められない。したがって、第2夜の終了が宣言された瞬間にポータルが占有されているなら、その占有者の勝ちである。

ヴァリエント

期間を昼3夜3にしたエピック・バージョンをプレイすることもできる。セットアップで各タイプのタイルを1枚ずつ追加し、シティのレベルを4に上げる。

チーム用ヴァリエント

4人制でプレイするなら、このシナリオはチームでプレイしてもよい。チームルールの全部を適用せよ（一般原則の項を参照）。

ゲームの開始時、各チームはランダムに（さもないければ任意に）チームメンバー1人のシールド・トークンを選択する。このプレイヤーが選ばれし者一帰還すべき者となる。チームメイトは、相手チームを防いで、彼を助けなければならない。

相手チームは、どのプレイヤーが選ばれたのかを知ってはならない。双方のシールド・トークン（チームごとに1個）は密かに安全な場所で保管する。

第2夜の終了時、このシールド・トークンを公開する。この内の1つが、現在ポータルの上に立っているプレイヤーのものであれば、彼のチームが勝者である。ポータルに立つ者が居ないか、選ばれたシールド・トークンとは違う者が立っているなら、勝者なしとなる。

ゲーム

- ・シナリオとヴァリエーションを選ぶ。
- ・プレイヤーはヒーローを選ぶ。
- ・ゲームのセットアップ。
- ・限度一杯が終了条件まで、ラウンドをプレイ。
- ・ゲームの成果を判定。

ラウンド

- ・ラウンドの準備（第1ラウンドを除く）。
 - ―昼／夜ボードをひっくり返し、ソースをリフレッシュ。
 - ―新しいユニット・オファターの作成。
 - ―上級アクションとスペルのオファターをリフレッシュ。
 - ―プレイヤーは自分のユニットを準備レディ状態にし、スキルトークンを表向きにする。
 - ―プレイヤーは自分のデッキをリシャッフルし、新しいカードをドロウする。
- ・プレイヤーはタクティックを選ぶ。
 - ―フェイム最下位の（同位ならラウンド順が遅かった）者が一番手。
 - ―ラウンド順トークンを並べ替える。
- ・誰かがラウンド終了を宣言するまで、プレイヤーは順番にターンをプレイ。
 - ―他のプレイヤーは、それから最終ターンを1回。

ターン

- ・あなたのディードデッキが空なら、ターンを放棄してラウンド終了を宣言してよい。
 - ―手札も空なら、必ず宣言。
- ・通常ターン：任意の移動（及び／またはマップの公開）、それから任意の（時には強制的な）アクション：
 - ―敵との戦闘（要塞化サイトへの襲撃、ランページ・エネミーの誘発や挑戦、アドベンチャー・サイトへの進入）。
 - ―ローカルとのインタラクション（インフルエンスでのリクルート、ヒーリング、カードの購入）。
 - ―プレイヤー対プレイヤー戦闘（対戦相手と同じスペースに居る場合）。
- ・休息：移動なし、アクションなし。
 - ―通常の休息：ウウンド以外のカード1枚と任意の枚数のウウンド・カードとをディスカード。
 - ―低速回復（あなたがウウンド・カードのみを有している場合）：ウウンド・カードを1枚ディスカード。
- ・ターン中：
 - ―任意の特殊効果及び（戦闘中でない場合）ヒーリング効果をプレイ。
 - ―ソースからダイスを最大1個利用。
- ・ターン終了時：
 - ―使用済みマナダイスを（リロールして）返却。次のプレイヤーがプレイを開始してよい。
 - ―あなたが安全地帯に居ない場合、強制退去が起きる。
 - ―プレイ済みカードをディスカードし、クリスタル以外のマナを全て返却。
 - ―該当するなら、戦闘による報酬の授与、レベルアップ処理。
 - ―手札から任意の枚数のカード（このターン中に1枚もプレイされていなければ、最低1枚）をディスカード。
 - ―あなたの（修正済み）ハンド・リミットまでカードをドロウ。

敵との戦闘

- ・レンジド／シージ・アタック・フェイズ。
 - ―なし、1回、もしくはそれ以上のアタックを実行する。アタックごとに1体もしくはそれ以上の敵を倒してよい。
 - ―選んだ敵のアーマー以上の合計値でレンジド及びシージ・アタックをプレイすれば、その敵は倒される（要塞化の敵に対してはシージ・アタックのみ有効）。






- ―倒した敵ごとにフェイムを獲得（この時点でレベルアップは行わない）し、エネミートークンをディスカード。
- ・ブロック・フェイズ。
 - ―なし、1回、もしくはそれ以上のブロックを実行する。ブロックごとに1体の敵をブロックしてよい。
 - ―選んだ敵のアタック以上の合計値でブロックをプレイすれば、その敵はブロックされる。
- ・ダメージ割り当てフェイズ。
 - ―倒されもブロックもされていない敵1体につき、そのアタック値に等しいダメージを（好きな順番で）割り当てる。
 - ―まず、負傷していないユニットへダメージを割り当てることができる。そのユニットにウウンドを与え、そのユニットのアーマーに等しい量だけダメージを差し引く。
 - ―次に、残りのダメージをあなたのヒーローに割り当てる。手札に被るウウンド1つにつき、ダメージからヒーローのアーマー分を減らす。
- ・アタック・フェイズ。
 - ―なし、1回、もしくはそれ以上のアタックを実行する。アタックごとに1体もしくはそれ以上の敵を倒してよい。
 - ―選んだ敵のアーマー以上の合計値でアタック（レンジド、シージ、横向きのカードを含む）をプレイすれば、その敵は倒される。
 - ―倒した敵ごとにフェイムを獲得（この時点でレベルアップは行わない）し、エネミートークンをディスカード。

プレイヤー対プレイヤーの戦闘









- ・防衛者が行動を宣言：
 - ―襲撃に全力で対応するなら、防衛者プレイヤーは自分のターン中であるかのように、ターン終了の手続きを含め、全てのことが行える。彼は自分の通常ターンを迎えるまで完全防護になるものの、自分の通常ターンでは何もできず見送る。
 - ―全力で対応しないなら、彼はマナやスキルを使うことができず、戦闘終了と同時に彼のリアクションパートを直ちに終える。
- ・レンジド／シージ・アタック・フェイズ。
 - ―プレイヤーらは、防衛者から先に手番を始める。双方が機会を放棄するまで、レンジド及びシージ・アタックをプレイ。
 - ―アタッカーはレンジド及びシージ・アタックを任意の量だけプレイする（防衛者が要塞化であるならシージ・アタックのみ）。
 - ―ブロックはアタックを間引くためにブロックをプレイしてよい。ブロック2ポイントにつき、アタックが1減る。
 - ―残余のアタックがアタッカーによりダメージとして、対戦相手のユニットとヒーローに割り当てられる。ヒーローまたは非ウウンドのユニット1体をウウンドにするには、アーマーと等しいダメージを割り当てねばならない。
- ・メレー・アタック・フェイズ。
 - ―プレイヤーらは、襲撃者から手番を始める。誰かが退却を余儀なくされるか双方が機会を放棄するまで、アタックをプレイ。
 - ―アタッカーはアタック（レンジド、シージ、横向きのカードを含む）を任意の量だけプレイする。
 - ―ブロックはアタックを間引くためにブロックをプレイしてよい。ブロック1ポイントにつき、アタックが1減る。
 - ―残余のアタックが、ダメージとして割り当てられる（前述）。加えて／あるいは、隣の安全地帯まで対戦相手を強制的に撤退させるためのムーヴポイントに変換される。加えて／あるいは、ウウンド中のユニットに配分されている使用中アーティファクトかバナーを盗む目的で（アーティファクト1つにつき5ダメージ）使用される。
- ・対戦相手を強制的に撤退させた勝者は、対戦相手がフェイムで上回っている場合に1フェイムを獲得し、さらにその上回っている1レベルにつき2フェイムが加算される。

エネミー・トークンの能力









防御的

	要塞化 Fortified —レンジド/シージ・アタックフェイズにおいて、この敵に対してはシージ・アタックだけが利用できる（この敵が fortified サイトを防衛しているのであれば、アタックは不可能）。
	物理的レジスタンス —全ての物理的アタック（横向きでプレイされるカードを含む）は不完全（半減）となる。
	ファイア・レジスタンス —全てのファイア・アタックは不完全（半減）となる。 この敵は、レッド・カードのあらゆる非アタック効果や、レッド・マナで駆動されるユニット能力を無視する。
	アイス・レジスタンス —全てのアイス・アタックは不完全（半減）となる。 この敵は、ブルー・カードのあらゆる非アタック効果や、ブルー・マナで駆動されるユニット能力を無視する。
	ファイアとアイス・レジスタンス両方 —更にコールド・ファイア・アタックに対するレジスタンスとしても勘定する。

攻撃的

	ファイア・アタック —これをブロックする際、アイス・ブロックとコールド・ファイア・ブロックのみが完全に機能する（それ以外は半減）。
	アイス・アタック —これをブロックする際、ファイア・ブロックとコールド・ファイア・ブロックのみが完全に機能する（それ以外は半減）。
	コールド・ファイア・アタック —これをブロックする際、コールド・ファイア・ブロックのみが完全に機能する（それ以外は半減）。
	召喚 Summon アタック —ブロック・フェイズの開始時に、このエネミー 1 体につきランダムに茶色トークン 1 枚をドローする。それを、ブロックフェイズとダメージ割り当てフェイズ中にこのエネミーと置き換え、済んだらディスカードする。
	スウィフト Swift —このエネミーをブロックするには、このエネミーのアタック値に等しいブロックが 2 回分必要となる。
	ブルタル Brutal —ブロックされなかった場合、このエネミーは自身のアタック値に等しいダメージを 2 回分与えてくる。
	ポイズン Poison —ユニット 1 体が、ポイズン付きの敵 1 体からアタックを受けたことによってウウンドを負う場合、ウウンド・カードは 1 枚ではなく 2 枚受け取る。
	パラライズ Paralyze —ユニット 1 体が、パラライズ付きの敵 1 体からアタックを受けたことによってウウンドを負う場合、そのユニットは即座に抹殺される（ゲームから除去）。

ユニット・レジスタンス

	物理的レジスタンス —このユニットはエネミーからの物理的アタック  と対戦相手からの物理的アタックに対して傷つきにくい。
	ファイア・レジスタンス —このユニットはエネミーからのファイア・アタック  と対戦相手からのファイア・アタックに対して傷つきにくい。 更に、対戦相手のレッド・カードによる非アタックの効果や、レッド・マナで駆動されるユニット能力を無視する。
	アイス・レジスタンス —このユニットはエネミーからのアイス・アタック  と対戦相手からのアイス・アタックに対して傷つきにくい。 更に、対戦相手のブルー・カードによる非アタックの効果や、ブルー・マナで駆動されるユニット能力を無視する。
	ファイアとアイス・レジスタンス両方 —更に、エネミーからのコールド・ファイア・アタック  と対戦相手からのコールド・ファイア・アタックに対するレジスタンスとしても勘定する。

敵との戦闘：このユニットが、レジスタンスを有するアタックからダメージを割り当てられる場合、まずこのユニットのアーマーによってダメージが（ウウンドを負うこと無しに）削減される。何らかのダメージが残るのであれば、通常通りの手順を続行する（ユニットをウウンドにした上で、ダメージをユニットのアーマーで再び減らす）。

プレイヤー対プレイヤー：このユニットが、対戦相手のアタックに含まれる、少なくとも 1 エレメントに対してレジスタンスを有する場合、対戦相手がそのユニットをウウンドにするにはダメージを 2 回分費やす必要がある。