



Volkare将軍と消えた軍団の話は、大災厄（ザ・ブレイキング）以前の時代を知らないアトランティアンの若者にも知られている。Volkareこそはアトランティアン王国の黄金期を象徴する、権力と栄光でもあった。しかし、中には、うぬぼれと横柄さの象徴だと言う者も居る。アトランティアンを世界最強の国家にせしめた偉大な勝利は全て、帝国軍の最高司令官たる彼の業績なのだ。

彼の最後の貢献はブラック・パウダー・レベリオン（黒い粉・反乱）の制圧だった。ただし、少々遠征が過ぎたやもしれぬ。あの大災厄のわずか数週間前の出来事だったのだから。Volkareは反乱軍を退治しただけではなく、残忍さのおもむくままに反乱軍の領土を掃討した。反乱軍は無残にも塵と化し、二度とアトランティアンの優位を脅かすことができぬほど痛めつけられた。

その後、Volkareとその忠実な軍団に何が起ったのかは誰にも分らない。大災厄のただ中、痕跡を残さず、まさに蒸発してしまったのである。爆発に巻き込まれて死んだと言う者も居れば、地面の裂け目に飲み込まれたと言う者も居る。反乱軍の残党が、大災厄後の混乱に乗じて、彼に復讐したのだらうと推測する者も居る。Volkareと消えた軍団のことは多くの伝説で取り上げられ、それから何十年も語り草となった。いずれにせよ、Volkareがあの大災厄の領土から生還できなかった事実だけは間違いないはずだった。これまでは……。

国境に彼が姿を現した時、付近の都市に住む人々は怖気に包まれた。不気味な軍団の生き残りに付き従われた、漆黒の人影。まるで地獄から舞い戻ってきたような外見は、案外その通りなのかもしれない。しかも、それだけでは済まず、Volkareの軍勢がその全容を地平線に表すと、人々の怖気は確固たる恐怖へと変わった。なんと、オークとドラゴンが加わった巨大な軍勢だったのだ。アトランティアンの領土を略奪して回っているお馴染みのオーク達と、真のドラコナムとして世界の覇者を気取る、巨体で珍しい太古のドラゴン種族。両者は共に、死んだと思われていた将軍の旗の下で団結しているのである。

都市の駐屯部隊は、怖気に固まってしまい、逃げ出すことも出来なかった。かつて侵略してきたどの軍隊よりも大規模であることは明らかで、都市のわずかばかりの抵抗は簡単に潰されてしまうことだろう。都市だけの問題ではない。アトランティアン王国の全土がひざまづくことになる。

ところが、Volkareは攻撃を開始しなかった。彼は都市のそばに天幕を張って待っていた。通告もせず、意志を疎通させようという気配も見せない。都市の住人は怯えながらも城壁越しに彼の野営を見守った。ドラゴンの堂々とした様子や、オークの荒々しい群れ、静まりかえった不気味な戦闘員たち。彼らは果たして何を待っているのか？

やがて、伝令がメイジナイトの動きを報せにやってくる。数人の屈強な英雄が、海岸のポータルを経由してこの領域に入り、道すがら兵員を徴用しながら都市目指して向かってくるという。そこで都市の住人は、都市とメイジナイトとの間に割って入ることがVolkareの狙いなのだと気が付く。その考えを裏付けるように、Volkareの天幕には動きが見られた。戦列が形作られ、巨大な軍隊が、近づいてくるメイジナイトを待ち構えるように動き出す。

勇壮な日暮れの闘いで、メイジナイトとその従者たちは敗れた。にもかかわらず、祝勝の宴は催されず、同日の夜、Volkare陣営は行進を開始した。夜の闇に乗じて、彼らは王国内を移動していく。数日後、別の場所で、またもや似た情景が繰り返された。

アトランティアン王国は、この新しい無口な同盟者に戦々恐々とした。Volkareはアトランティアンを護っているのだろうか、それとも近いうちに代価を徴収するつもりなのだろうか？ 彼の真の目的とは？ 大災厄の最中、彼と消えた軍団に何が起きたというのか？ 32年もの間、彼らはどこに居たのか？ 彼の軍旗の下でオークとドラコナムを団結させている力は何なのか？ メイジナイトが次に襲撃してくる場所をどうやって察知しているのか？ あれはVolkareの鎧を着た本人なのだろうか、もしそうなら、彼を殺すことは可能なのか？

疑問は湧くばかりで答えは見あたらなかった。ただ一つ確かなことは、消えた軍団が移動する先々では、メイジナイトの血が流れるということだ。

目次

ルールブック

エキスパンションの概要	2
エキスパンションの内容物	2
VOLKARE	2
新ヒーローWOLFHAWK	2
新 固有基本アクション	3
新デッドカード	3
新ユニット	3
新マップタイトル	3
新エネミートークン	3
協力用スキル	4
予備	4
再調整されたカードとトークン類	4
訂正済みカードとトークン類	4
新ルール	5
新しいマップの凡例	5
新ユニット	5
新バナー	6
複数回アタックを備えた敵	6
新エネミートークンの能力	6
報酬としての評判	7
協力用スキル	7
新しい効果	7
Volkare将軍	7
内容物	7
Volkareとの戦闘	8
交戦状況	9
合同戦闘での助言	10
ゲームの概念 詳細	10
効果のプレイ	10
具体的なゲームシークエンス	12

シナリオブック

ヴァリエント・ルール	13
シティ代わりのVOLKAREキャンプ（フォーマット不問）	13
VOLKAREのレベル調節（対VOLKARE戦、協力・1人制）	14
さらなる多人数プレイヤー制（協力・競技制）	14
オフターの管理（1人制）	15
首位を抑える（競技制）	15
シナリオ・リスト	16
VOLKAREの帰還—エピック	16
VOLKAREの帰還—ブリッツ	20
VOLKAREのクエスト	20
ターンシークエンスの概略	24
エネミートークンの能力	24
エネミートークンと廃墟トークン類	25

～エキスパンションの概要～

本エキスパンションのひとつめのテーマは**Volkare将軍**との対決だ。箱には、彼のフィギュアと大判のトークンが収められているし、**新しいシナリオ**のいくつかでは彼が登場する。Volkareは、シティと同様な究極の敵を表したものだ。例外シナリオを除き、Volkareは大軍団でマップを動き回り、プレイヤーは彼を避けつつ立ち向かう準備を整えることになる。

本エキスパンションのふたつめのテーマはWolfhawkだ。これは**プレイヤー向けの新しいヒーロー**で、箱にはフィギュアと基本アクションカード一揃い（内2枚が彼女の固有カード）、スキル・トークン一式、その他諸々のコンポーネントが収められている。

その他に、ゲームでは別の方向性でも拡張がなされている：


- 基本セットのヒーローには基本デッキに1枚の更新が加わる。これは**新規の固有基本アクションカード**である。つまり、各ヒーローは他のヒーローが持ち得ない固有カード2枚を所有し、それが開始時点でのメイジナイト間の差異となる。
- 新規のディードカード**。上級アクション、スペル、アーティファクトの新規カードがゲームに更なる多様性をもたらす。
- あなたの軍勢を補強する**新しいユニット**。評判に新たな働きが備わり、レギュラーとエリートのユニット双方に作用する。
- 新しいサイトや凡例を備えた**新規のマップタイル**。それに付随するサイト描写カード。
- 新規のエネミートークン**。この中には新しい戦闘能力を備えたものもある。こうした敵と能力は、本ルールブックの巻末に一覧が用意されている。
- 5つの**協力用スキルトークン**。それに付随するスキル説明カード。協力シナリオか1人用シナリオをプレイする際には、Competitiveトークンをこの協力用トークンに置き換えることができる。
- 内容物には**予備**（ウウンド・カード、シールド・トークン、マナ・


トークン、マナダイス1個）も添付されている。それにより、Volkareとの勇壮な戦闘（や5人制プレイ）のさなかに、アイテムが尽きてしまうといった事態は少なくなる。

- プレイヤーのフィードバック（我々はこれを重要視している）に応じた、新規シナリオとメカニック。**再調整されたカードとトークン類**を添付することで、基本セットにあった旧バージョンは置き換えられることになった。

- 第一刷の所有者の為に、**訂正済みのカードとトークン類**も添付しておいた。これにより、第一刷でも遜色なくゲームをプレイ出来る。拡張版の品々と関連する内容物の一覧については、次の章に詳しい解説がある。

拡張版の目印

新しいカードには、通し番号の隣に小さな目印  がある。この目印により、エキスパンションで追加されたカードであることが区別できる。旧カードに再調整を施したカードには、従来と同一の通し番号（とその隣に目印）がついている。完全に新規のカードには、基本セットからの続きとなる通し番号がついている。

目印  のつかないカードはウウンドカード（全て同じで通し番号もない）と、第一刷の訂正済みカード（それ以降の印刷物と同じもの）である。

新しいエネミートークンには目印はつかないが、このルールブックの巻末を参照すれば、エキスパンションで追加されたものであることを確認できる。

新しいメカニック

新しいカードとトークンによって付加された事柄に注意。基本ゲームのメカニックのいくつかには、拡張や僅かな調整が施されている。新規のカード類で遊ぶより前に、まず新しいルールを読むこと。

～エキスパンションの内容物～

この章では、新旧のカードや内容物の分類と、ゲームでのそれらの使い方を紹介する。

VOLKARE



Volkareについての詳細は不明である。善なのか悪なのか、あるいは高尚な目的のために活動しているのか、それとも私利私欲のためか。いずれにせよ、新しい協力シナリオと1人用シナリオ（その際、人の操らないダミープレイヤーは不要）でのVolkareは、あなたの宿敵となる。さらに、コンクエストにおいても興を添えてくれる。

- Clix台座付きのVolkareフィギュア1体
- 大判のVolkareトークン1枚



- Volkareのラウンド順トークン1枚



- Volkareシナリオカード2枚
- Volkareキャンプカード1枚

Volkareに関する内容物は以上である。Volkareルールの章と、本ルールブックのシナリオの項に、これらの使い途が載っている。

新ヒーロー-WOLFHAWK



幼くして孤児であったWolfhawkは、Cainus Mons森林地帯にいる最強のアマゾン戦士達によって育てられた。剣術で比類ない腕前を示した彼女は、若くしてCorella女王の軍隊に所属する。Nepharus Monsの戦における英雄的な偉業は誰もが認めるところとなり、彼女はほどなくしてCorella女王の親衛隊員へ昇格した。それからわずか数年で、Wolfhawkは女王の最も親しく最も信頼のおける側近の1人となる。

Wolfhawkは後に、妖しのSolonaviと誓約を結ぶこととなったが、一説によればそれは女王の命令だったとも言われている。理由はどうであれ、Wolfhawkは夜陰に乗り、秘密の任務を単独で果たすようになった。その任務は数ヶ月、時には数年に及ぶことすらあった。大災厄のさなか、彼女が姿をくらましたことを疑問に思う者がいなくても当然のことだ。特命の旅で彼女は死んだと思われていた。

しかし今、彼女はメイジナイトの1人として戻ってきた。かつてない抜き身の達人として、行く手を邪魔すれば、その刃が弧を描く。最も忠実だった従者が主たる女王を捨て、Solonaviとの誓約すら蔑ろにするとは、一体どんな事情があるのだろうか。真相は想像の域を出ない。Wolfhawkは黙して語らず、その単独行は以前にも増して果敢になるだけだ。

- ヒーローカード1枚
- 基本アクションカード16枚
- スキル説明カード1枚

- ・スキルトークン10枚
- ・レベルトークン 6 枚
- ・シールドトークン20枚
- ・ラウンド順トークン 1 枚

Wolfhawkは他のヒーローと全く同様に扱われる。基本セットのヒーローの場合と同じく、Wolfhawkに関連するカードとトークン類をひとまとめにして、専用の袋に保管しておくことをお勧めする。

新 固有基本アクション

全く新しいキャラクターを楽しめるのはただ 1 人で、それは我々ゲーム開発者の懸念材料でもある。他のプレイヤーにも新しい体験をしてもらうべく、さらには、キャラクター間の特徴を一層際立てるべく、ヒーローの開始時デッキを新規の固有カードで拡張することにした。

- ・基本セットのヒーローの為の基本アクションカード 4 枚

このエクスパンションにより、基本セットのヒーローは各自 1 枚の基本アクションカードを受け取る。このカードは、カード上辺右隅にヒーロー固有のシンボルがあることで見分けることができる。

置き換え用の基本アクションカードでは、ヒーローデッキの通し番号は旧版と同じ番号が割り当てられている。置き換え済みの不要カードは、誤ってシャッフルしてしまうことを防止するために、ゲーム中には取り除いておく。

各プレイヤーの開始時デッキは以前と同じ16枚のままで、各ヒーローには、他のヒーローが有することのない2枚の固有カードが備わっている。こうした固有カードは、置き換え前のカードよりも僅かに性能が良くなっていることに注意。本エクスパンションを使うと、ヒーローは基本セットの時よりも僅かに強い状態でゲームを開始することになるわけだ。

新ディードカード

ヒーロー達は、もっと便利で興味深いトリックを学ぶことができるようになった。勇壮な最終戦争に合わせて、強力なスペルがひとそり用意されている。これらは昼間にも利用可能で、夜間ではさらに強力になる。アーティファクトにも新しく強力なものを取りそろえた。これらには、大災厄後の世界に充満してきた新しい魔法が利用されている品や、墳墓に埋められていたり、なん百年にも渡って修道会により護られてきた古代遺産、潰えたパワーが徐々に回復したり再充填された品などが含まれている。

- ・新上級アクションカード12枚（29/40から40/40まで）
- ・新スペルカード 4 枚（21/24から24/24まで）
- ・新アーティファクトカード 8 枚（17/24から24/24まで）

こうしたカードはバラエティを増す（と同時にゲーム中にカードが尽きる頻度を低減する）ためのものであるので、タイプ別に基本セットのデッキと一緒にシャッフルして使う。

新しいカードの理解を確かなものにするために、本ルールブックの「新しい効果」及び「ゲームの概念 詳細」の項を一読のこと。

新ユニット

英雄的なメイジナイトの噂が広まるにつれ、一層たくさんの地元民が戦列に参加することを望むようになった。そうした者の中には本職の兵士とは異なる者も含まれる。名誉にあこがれる勇敢な英雄（ヒーロー）か、有名になりたがっている悪漢（サグ）のことだ。どちらの連中でも、役に立てくれるだろう。

斥候（スカウト）は不案内な地で役に立つ。突撃隊（ショックトループ）は、一般的なうるさい敵どもに対抗する良い手段だ。Delphana Masterのことを聞いたことは？ メイジストーンが無くなってからというもの、この王国ではDelphana派が最強の魔法力を保持している。だから、彼らを焚きつけて軍団に加わらせればかなりの戦力となるはずだ。あるいは、交渉ごとや評判に辟易して、自分の魔法力に自信があるのなら、マジック・ファミリアを召喚してみてもはどうだろう。

- ・新シルバー・レギュラーユニット・カード 8 枚（21/28から28/28まで）
- ・新ゴールド・エリートユニット・カード 8 枚（21/28から28/28まで）

新しいカードは同種の基本セットのデッキとシャッフルする。新ユニットの中には、リクルート費用の隣に何種類かのマークを備えている場

合があることに注意。その意味を理解するには、本ルールブックの「新ユニット」及び「新バナー」の項を一読せよ。さらに、カードの理解を確かなものにするために、「ゲームの概念 詳細」の項を一読のこと。

新マップタイル

アトランティアン王国の新天地も探検することが可能だ。展望を遮って特定の場所を要塞化（侵略者に占有されていることもある）している壮大な長城（ウォール）を突破することになるだろう。迷宮（メイズとラビリンス）を抜け、護られてきた財宝を発見することもできるだろうし、ディープマインでマナクリスタルを集めてもかまわない。難民キャンプに立ち寄ったならば、そこでは全種類のユニットをリクルートすることが可能だ。

- ・カントリーサイド（緑色） マップタイル 3 枚（12,13,14）
- ・ノン・シティ・コア（茶色） マップタイル 2 枚（*9*,*10*）
- ・Volkareキャンプ・コア（茶色） マップタイル 1 枚（*V*）
- ・サイト描写カード 2 枚
- ・Volkareキャンプ・シティカード 1 枚

新しいカントリーサイドとコアのタイルは、基本セットのタイルの山に加える。新しいマップの凡例に関する説明は、新しいサイト描写カードを参照せよ。これらのいくつかは、「新マップ・サイト」の項に詳しい説明がある。

Volkareキャンプについては、シナリオで述べている場合に限って利用する（あらかじめ定まった地点であるか、シティタイルの代わりのもどちらか）。詳しくは「シナリオ」の項を一読のこと。

新エネミートークン

アトランティアン王国にとっては良い時代とは言えない。

オーク・カーンの脅威は深刻だ。連中は周辺から奥深くまで侵略を押し広げ、斥候によればその戦列には攻城戦兵器やウォービーストも見られるという。キープが都市への攻撃を目論んでいるのだろう。弱体化した皇帝の兵団には、これほどの大群を押し戻す力はない。最前線では既に、都市の防備を優先するあまり、放棄されたキープもある。

しかし、どちらの側もメイジナイトという新たな脅威に目を向け始めた。オークの側は直接対決を避けつつ、追跡者と散兵を派遣してメイジナイトの注意を逸らして勢いを削ぐ作戦。アトランティアンの側はDelphana Masterを兵団に参加させようと画策している。対決の瞬間に備えよ。Delphanaの魔法力は、大災厄以来ずっと威力を増しており、君たちメイジナイトでも敵うまいという噂だ。さらに、消えた軍団の歩兵隊との衝突もありうる。不気味な百戦錬磨の強者どもは、メイジナイトの武力や魔力にも怯まない。

その一方で、もぬけの殻となったキープは冷酷なサグの拠点となっており、地元民はメイジナイトがそこを掃除することに異論は挟まない状況だ。さらには、放棄されたキープを占拠した民衆のヒーロー達は、オークとメイジナイトの両方から民衆を守る意志を示して人心を掴んでいる。それ以外のキープは未だに帝国が掌握しており、通常の兵団が駐屯しているか、さもないと特化されたショックトループによって、攻城してくる外敵に逆襲する備えが固められている。

メイジ達は自らのタワーの防衛力を高めている。仮に自分たちが防衛をしていないとしても、メイジ達は悪魔的な使い魔を召喚してその役目を担わせる。

ダンジョンや寂れた場所には新しい種類のモンスターが跋扈している。その中には、通常のものもいれば、魔法由来のものもいる。もっとも危険なものは、古代墳墓で覚醒したグレート・ドラゴンの新種だ。なぜなら彼らには、Wylden森林由来の野生ドラゴンの発育と怪力に、高い知性と太古の知識が結びついている。彼らは自らを「真のドラコナム」と名乗ってはいるが、ドラコナム族からすれば、彼らの来訪はアトランティアンの場合と同様に意外なものであるらしい。彼らが何者でどここの生まれだろうとも、領土を継ぐのは自分たちだと主張している。彼らの繁殖力なら、その主張が力づくで達成される日も近い。

かようにアトランティアン王国にとっては混迷の時代なのだ。

- ・新 緑色エネミートークン 8 枚
- ・新 黄褐色エネミートークン 6 枚
- ・新 赤色エネミートークン 6 枚
- ・新 灰色緑エネミートークン 8 枚
- ・新 紫色エネミートークン 4 枚


- ・新 白色エネミートークン 6枚
- ・新 黄色八角形廃墟トークン 3枚


同じ種類の山に、このトークン類を加えること。

新しい敵の中には新しい能力を持つものもいる。詳細は本ルールブックの「新エネミートークン」の箇所を確認のこと。本ルールブック巻末には、敵の新能力の概要と新しい敵の一覧が掲載されている。

協力用スキル

協力プレイや1人用ゲームで最終レベルアップした時にスキルが足りなくなってしまうのは嫌いだろ？ もう大丈夫。協力用スキルがあれば、他者の要求と自らの要求とに折り合いを付けるとき（あるいは1人制でターン・シークエンスを計画するとき）に便利だ。

- ・ シンボルの付いた協力用スキル 5枚（ヒーロー毎に1枚）
- ・協力用スキル説明カード 1枚

協力シナリオか1人制シナリオをプレイする際、基本ルールで指示されている通りに、プレイヤーのスキルセットからInteractive Skills（ シンボルのあるスキル）を取り除く。そして今度からは、対応する新しい協力用スキル（Cooperative Skill）を代わりに加えることができる。これにより、再び10個のスキルを有することができるわけだ。1人制では、ダミープレイヤーのスキルセットに関して同じ処置をすること。

（代用ルール：協力プレイと競技プレイのどちらもよく遊ぶのならば、どのキャラクターも11個のスキルを保持することにしてもかまわない。その場合、もし不適切なスキルが出てきたら、それを取り除き、もう1つ余計にドローすること）

協力用スキル説明カードには、各スキルの解説と「協力用スキルの使い方」に一般ルールが掲載されている。このスキルの機能についての詳細は「協力用スキル」の項を参照のこと。

予備

使い勝手を考慮し、以下のコンポーネントを加えることにした。この処置により、ゲーム中にそれらが尽きてしまう頻度は少なくなる。

- ・新 クリスタル・トークン14個（基本色3個ずつ、ゴールド1個、ブラック1個）
- ・マナダイス1個
- ・ウインドカード12枚
- ・シールドトークン20枚（基本セットのヒーロー毎に5枚ずつ）

再調整されたカードとトークン類

新しいメカニック、カード、シナリオについて冒頭で触れたように、いくつかのカードには文言の言い換えと再調整が必要である。同時に我々開発者は、あなたがたプレイヤーからのフィードバックと経験豊富なテスターの意見を元にして、カードのいくつかにバランス修正を施した。

- ・アーティファクト2枚(Banner of Fear, Horn of Wrath)
- ・スペルカード1枚(Wings of Wind/Wings of Night)
- ・基本アクションカード1枚(Cold Toughness)
- ・上級アクションカード5枚(Agility, Refreshing Walk, Blood Ritual, In Need, Magic Talent)
- ・レギュラーユニットカード2枚(Utem Guardsmen)
- ・エリートユニットカード3枚(Altem Guardians)
- ・白色エネミートークン4枚(Altem Mages, Altem Guardians)

よりバランスの良い、新しいメカニックとも馴染むゲームにするために、前述の旧版カードとトークン類を新しいものへと置き換えて頂きたい。そして旧版はゲームには絶対に加えないように。関心を覚える方のために、バランス調整については以下に述べておく。

「ブロック・フェイズとダメージ割り当てフェイズをスキップする」効果は無くなった。基本ゲームでもことさらに強力なそれは、Volkareとの決戦ではややこしい状態に陥ってしまうからだ。とはいえ、新しいBanner of Fearと新しいWing of Nightは、いずれも最強のカードであることに変わりない。しかも、Wing of Nightに至っては、他ブ

レイヤーやVolkareを相手にした防衛時にも利用可能なカードとして修正された。

Agilityも同様に防衛時の利用が可能となり、以降のフェイズへ未使用ムーブポイントを持ち越し禁止にする新ルール（「ゲームの概念 詳細」を参照）とも併用ができる。Refreshing Walkも調整が施され、戦闘後にも利用が可能となった。

アクションカードにもバランス調整の施されたカードがある。強すぎるRitual of Bloodは、クリスタルを生成するカード並みに性能が抑えられた。In Needは、さほど多くのウインドを保持していない場合でも使い勝手が良くなった。逆にMagic Talentは使い途をやや限定した。それは上級アクションカードの中で最強だからという理由ではなく、アーティファクトTome of All Spellsと釣り合うようにしたためである。

Cold Toughness（Tovakの固有カード）は敢えてやや弱くした。このカードは基本ゲームにおいても性能が高く、ブロックがより重要（ブロック時に併用できる強力なコンボと、ブロックできない限り倒せないイルーシヴな敵の存在）となる本エキスパンションとの組み合わせでは、さらに優秀なカードになってしまうからだ。その上、新しい敵には多数のアイコンが付随するので、そのことが性能を依然として高いままにしてしまう。我々は基礎となる効果をほんの少し削ることにして、さらにアルケイン・イミュニティを備えたエネミートークンを対象から外した。特記しておく、特殊能力を完全装備したVolkare将軍のトークンに対し、Cold Toughnessのブロックは向上しない。「レジスタンス」という文言が説明テキストから漏れている——基本セットの表現ではわざと冗長に表現されていた——としても、いつも通り、レジスタンスが防御的能力として勘定されることに注意。

Horn of Wrathはメイジに有利となるよう、要望により再調整された。メイジ・タワーはHorn of Wrathの基本効果にすら対応できないとメイジ達は主張し、もっとHorn of Wrathの力を削るように要求してきた。我々は、Horn of Wrathを最強のアーティファクトのひとつとして残すべきだと主張し、そこで妥協案が生まれている。メイジ達はタワーの防備にマジック・ファミリアを召喚することで応えたのだ。

Utem GuardsmenとAltem Guardiansのブロック能力は文言を改める必要があった。というのも、今回から敵には複数回の攻撃を備えるものがあるからだ。こうした攻撃の1回分をブロックすることで「敵はスウィフトネスを失う」を生じさせるのでは誤りになる。さらに、スウィフトな敵に対するブロックの効果をやや低減させた。

エネミートークンについて。Altem magesは要塞化ではなくなった。Altem Guardianのアタックは弱められた。弱体化は、連中が都市の防壁に隠れている限り、そこで得る要塞化のせいで、如実な違いとして実感しにくい、連中がVolkare軍に属した際には大きな違いとしてはっきりわかってもらえる。

訂正済みカードとトークン類

以下のカードとトークン類にはさまざまな問題があり、第一刷ではテキストに誤りが存在した。なお、重版では訂正済みである。エキスパンションにこれらを加えることで、第一刷の保有者も容易に訂正を受け取ることができる。

- ・スペルカード4枚(Demolish/Disintegrate, Whirlwind/Tornado, Energy Flow/Energy Steal, Space Bending/Time Bending)
- ・サイト描写カード3枚(Monster Den/Spawning Grounds, Keep/Mage Tower, Ruins/City)
- ・昼タクティク1枚(Planning)
- ・白色エネミートークン3枚(Amotep Gunners)

第一刷より後の重版をお持ちなら、前述のカードとこの項は無視して頂きたい。第一刷はルールブックで見分けがつく（重版ではルールブックの表紙に目次がある。第一刷のそれには目次が無い）。

第一刷をお持ちなら、同種のカードとトークン類を新しいものと置き換えること。旧版はゲームには絶対に加えないように。

メモ：第一刷をお持ちなら、wizkidsgames.comのウェブサイトから改版ルールブックをダウンロードできる。

新しいマップの凡例

サイト描写カードを確認して頂きたい。そこにサイト別の完全なルールが掲載されている。ここではさらに詳しい解説を加えていく。

ウォール



ウォールは必ず2つのスペースの間に存在する。標準の移動ルールで、あるスペースから隣のスペースへと、ウォールを越えて移動する場合には、余分に1ムーブポイントを消費しなければならない。この消費は（たとえば効果が全地形のコストを低減するとしても）低減されることはない。ただし、ダイレクトに移動する効果（Underground Travel, Wings of Wind, Druidic Staff, Flight, Temporal Portalなど）と、Space Bending効果が作用中の時は、この移動コストは無視される。

壁を挟んでランページング・エネミーに挑戦する場合や、壁を挟んで他プレイヤーやVolkare将軍を攻撃する場合には、その敵は要塞化となる（要塞化サイトにいる場合と同様）。壁の向こうの要塞化サイトを襲撃する場合、防衛者は二重に（もしそれらが要塞化能力を有するのなら三重に）要塞化を受ける。Volkareが壁越しにあなたを襲撃する場合、Volkareはマップの凡例を無視するので、あなたは利点を享受しないことに注意。

ランページング・エネミーが壁越しにあなたを襲撃することは絶対にない。つまり、ランページング・エネミーとの間に壁があるスペースで移動を終えたなら、誘発は決して生じない。このような壁によって隔てられているスペースから移動を開始し、ランページング・エネミーとの間に壁がないスペースで移動を終えた場合には、通常通りランページング・エネミーの誘発が発生する。

メイズ/ラビリンス



メイズとラビリンスは新しいアドベンチャーサイトである。あなたがこうしたスペースにいて望むなら、メイズとラビリンスを通常通りに無視することができる。

アクションとして、あなたはこのサイトに進入することを宣言してもよい。そうするなら、一緒に連れて行くレディ状態のユニットを最大で1つ選ぶことができる。あなたのターンのアクションパート全体において、それ以外のユニットは使うことができない（それ以外のユニットは、能力のアクティベートが行えず、ダメージ割り当てできない）。NorowasのスキルBonds of Loyaltyでリクルートされたユニットであっても、それがあなたの連れて行くユニットでない限りは使ってはならない。

それから、あなたはムーブポイントを2か4か6だけ消費する。あなたのターンの移動パートで未使用だったムーブポイントを充てることはできない。あなたは別途ムーブ効果をプレイする必要がある（それしか許容されない）。移動フェイズ以外で適宜プレイされるムーブ効果については「ゲームの概念 詳細」を参照せよ。なお、同行を選んだユニットを除き、ムーブポイントの捻出にユニットを使えないことに注意。

あなたが消費したムーブポイントの量が、もらえる報酬を決める。2ムーブポイント未満を消費した場合、サイトに進入できず、何も起きない。それ以外の場合には、ランダムに茶褐色のモンスター・エネミートークン（メイズ）か、赤色のドラコナム・エネミートークン（ラビリンス）をドローして戦闘を行う。あなたがエネミーを退治しない場合、エネミートークンはディスカードされ、このアクションは終了する（報酬なし）。

エネミーに勝利したなら、消費したムーブポイントにしたがって報酬を獲得する。サイト描写カードを参照せよ。クリスタルを得る場合、ルールはせずに、いずれかのクリスタル2個を選ぶことに注意。さら

に、このスペースをあなたのシールドで印すこと。3つある数字の内、支払ったムーブポイントと同じ数字の上にシールドを置く。ゲームの残りの間、一度進入したサイトにあなたが入ることはできないが、別の道筋（すなわち、別の量のムーブポイントと別の報酬）を選ぶ限り、他のプレイヤーは進入することができる。3つの道筋とも既に印されているのなら、もうそのサイトでは誰も進入できない。

最終集計時には、その上にシールドトークンをおいてある者は、**メイズ**毎、**ラビリンス**毎に（Greatest Adventurerの称号に対して）2フェイムを得点する。

ディープ・マイン



ディープ・マインは通常のマインと全く同一に働く。ただし、あなたのターン終了時にクリスタルを得る際には、定まった色の代わりに、述べられているクリスタルの色の中から1色を選ぶ（砂漠と森林では2色の中から1色、沼地では全4基本色の内から1色）。ターン終了シークエンスの順番で、戦闘の報酬やレベルアップ処理の前に、貰うクリスタルの色を決める点に注意。

難民キャンプ



難民キャンプでのインタラクシオン中には、ユニット・オファーにあるユニットをどれでもリクルートできる。**村**でリクルート可能なユニットの価格は通常と同じ。**村**ではなく、

キープ、**メイジタワー**、**僧院**でリクルート可能なユニットの価格は1高い。**シティ**でのみリクルート可能なユニットの価格は3高い。これらはサイト描写カードに述べられている。

インタラクシオンに関する通常ルールは全て適用される（評判による増減、1ユニット以上リクルートできる、など）。

新ユニット

新しいユニットのいくつかには、（上辺左にある）価格の隣に特別な記号がついている。そうしたカードをここでは取り上げる。

サグ (Thugs) とヒーロー (Heroes) のリクルート

インタラクシオン中にサグのユニットを1つ以上リクルートする場合、あなたの評判ボーナスやペナルティは、そのインタラクシオン全体に渡って逆転状態とみなされる。したがって、あなたの評判が低ければサグをリクルートしやすくなり、高ければリクルートしにくくなる。

インタラクシオン中にヒーローのユニットを1つ以上リクルートする場合、あなたの評判ボーナスやペナルティは、そのインタラクシオンの間2倍とみなされる。したがって、あなたの評判が高ければヒーローをリクルートしやすくなり、低ければリクルートしにくくなる。

同じインタラクシオン中にサグまたはヒーローを余分にリクルートしても、この効果は1回しか勘定しない。同じインタラクシオン中に、ヒーローとサグの両方ともをリクルートすることはできない。

この特別ルールは、インタラクシオン以外の手段（アーティファクトBanner of Commandの上級効果、スベルCall to Glory、廃墟での戦闘による報酬）によってリクルートされるヒーローとサグには影響を及ぼさない。

サグとヒーローに対するインフルーエンス

戦闘中、サグに2インフルーエンス・ポイントを支払わない限り、サグはあなたの代わりにダメージを負わないことに注意。

戦闘中、ヒーローに2インフルーエンス・ポイントを支払わない限り、ヒーローは要塞化サイト（**キープ**、**メイジタワー**、**シティ**）への襲撃には荷担しない。荷担しないということは、戦闘時に彼らの能力を使うことができないということである。ただし、ダメージをヒーローに割り振ることはできる。

戦闘中のインフルーエンス・ポイントの支払い方については、「ゲームの概念 詳細」の章を確認のこと。

Delphana Masters



Delphana Mastersは究極のユニットだ。自軍に彼らを迎え入れたいのであれば、あなたは彼らを納得させる必要がある。！シンボルは、彼らがインタラクション（シティか難民キャンプ）によってしか獲得できないことを意味する。スペルCall to GloryやアーティファクトBanner of Commandの増強効果で、彼らをリクルートすることはできず、戦闘の報酬として選ぶこともできない。また彼らはスペルCall to Armsの標的とはならない。

アクティベート時に1つ以上の能力を使うことができるユニットはDelphana Mastersだけであることに注意。最初の能力の使用時に、Delphana Mastersユニットをスペントすること。（このユニットが非ウインドである限り、）スペントのまま、ユニットにマナを追加し続けて、他の能力をアクティベートしてよい。その能力の標的は必ずしも同一でなくともよく、別個の標的に対しても使うことができる。しかしながら、各能力は一度ずつしか使えない。

マジック・ファミリア



マジック・ファミリアは、通常のルールを用いて、僧院とメイジタワーでリクルートできる。加えて、そのターンにおけるあなたのアクションを消費するのであれば、マジック・グレイドでもリクルートが行える。すなわち、必要なインフルエンスをプレイして彼らをリクルートすればよいわけだが、インタラクションとはみなされない。評判ボーナスやペナルティによる影響を受けず、「インタラクション中に使用された場合」と表記のある効果を発動させずに済む。



ファミリアの価格の隣には二種類のシンボルがついている。！はインタラクション以外の方法で彼らをリクルートや使役できないことを表している。（本来、ファミリアは我々の次元には存在しないので、call to armsやgloryが届かない。）

二番目のシンボルはカードの底辺で説明されている。ファミリアをリクルートするときには、そこがマジカル・グレイドか他のサイトであるかにかかわらず、必ず基本色のマナ1を支払わねばならない。次ラウンドの開始時（タクティックの取得前）には、再び同色が異なる色のクリスタル1個を支払う必要がある。それができないのならば、ファミリアはゲームから除去される。

新バナー

Banner of Commandは、コマンド・トークンとしてユニットに割り当てることができる。これにより1つ余計にユニットが持てるわけだ。ユニットがこのバナーを失う場合（別のプレイヤーに盗まれる、あなたがこのユニットに対して別のバナーを割り当てると、あなたがラウンドの終了時にこのバナーを回収する）、そのユニットはゲームから除去される。なお、この除去の瞬間に、コマンド・トークンをそのユニットへと割り当て直すことはできない。たとえ、コマンド・トークンが余分にあったとしても、できないのである。

Banner of Fortitudeは、ユニットがウインドを負う状況（敵による攻撃、他プレイヤーによるアクション、Item Swordsmanの能力）の1つを無視することができる。この状況には特殊効果（パラライズ、ポイズン）も含まれる。したがって、敵の攻撃によってこのユニットにダメージを割り振る場合に、このユニットは傷つかずに済むのだ。ただし、このユニットのアーマーで敵による攻撃がゼロにまで低減されないのなら、ダメージ配分を別のユニットやヒーローに対して続けなければならない。なお、同じ戦闘中に、このユニットに対してダメージを再び配分することはできない。

複数回アタックを備えた敵



敵の中には複数回攻撃を備えた者がいる。こうした者は、数回のアタックを別個に行えるのだ。ブロック・フェイズとダメージ割り当てフェイズでは、このようなアタックは必ず別々のものとして扱わねばならない。（別の敵から受ける場合と同じように）好きな順序で1つずつ処理していくこと。複数回攻撃によるアタックをひとつのまとまりとして受けることはできず、ブロックするためにはブロック1つでは足りない。Summoning Dragonの

二重召喚アタックもこれと同様に処理すること。すなわち、茶褐色エネミートークンを2枚召喚し、別々にブロックされなければならない。

「敵の攻撃が妨げられる」効果は、こうしたアタックの複数回分を停止させる。敵の攻撃1つに作用する効果は、こうした複数回の内の1回分だけに効果を現す（効果を使う側のプレイヤーが選ぶ）。

（ディジーズやカウンターアタックのような効果の結果を求める際、）複数回攻撃による複数アタック全てがブロックされないと、ブロックが成功したことにはならない。

アタックボーナスや、シティが駐屯部隊に付与する能力を求める際には、各アタックを別個に扱う。したがって、ヒーロー（ファイア・アタックと物理的アタックの両方を備えている）がブルー・シティを防衛しているのであれば、向上するのはファイア・アタックのみである。同じく、ヒーローがレッド・シティを防衛しているのであれば、ブルタルが付与されるのは物理的アタックのみである。

能力とアタックのタイプ

何らかの効果（WolfhawkのスキルKnow Your PreyやTovakのカードCold Toughness）による結果を求める際、エネミートークンによる能力にもその種類が定義されてしかるべきである。基本ルールの巻末では、アタック・タイプが攻撃的能力という誤った分類でまとめられてしまっていた。アイス・アタック、ファイア・アタック、アイス・コールド・アタック、召喚アタック、複数回アタックなどは本来、アタックのタイプであり、攻撃的能力なのではない。

新エネミートークンの能力

イルーシヴ



イルーシヴを備えた敵は身躲しの達人だ。連中を退治する最良の手段は、連中の攻撃をブロックすることである。イルーシヴな敵のアーマー値は、彼らの全アタックがブロックに成功されない限り、上昇してしまう。

イルーシヴな敵にはアーマー値が2つある。レンジド/シージ・アタック・フェイズでは常に高い方の値を用いる。あなたが連中のアタックをブロックすることに成功したのなら（敵が複数回攻撃を備えているのであれば、それら全てをブロックしなければならない）、アタック・フェイズでは低い方の値を用いる。あなたがブロックをしないのであれば——つまり、（実際に負うダメージが出なかったにしろ、）ダメージを敢えて負うことにしたり、何らかの手段で連中の攻撃を妨げたりするのであれば、戦闘の残りの間中は高い方の値をそのまま用いることになる。ブロック・フェイズ中にアタック値がゼロにまで低減されないと、ブロック成功とみなされないことに注意。

何らかの効果によって、イルーシヴな敵のアーマー値が修正（上昇もしくは下降）される場合、そのボーナスやペナルティは2つのアーマー値の双方に瞬時に適用される。

アサシネーション



アサシネーションを備えた敵はヒーローを直接狙ってくる。アサシネーションを備えた敵がブロックされない場合、そのダメージをユニットに配分することはできない。追加の効果も含めて、ひとまとめにヒーローに割り当てねばならないのだ。なお、ユニットの助けを借りて、ブロックを普通に行うのはかまわない。

カンバーサプ



カンバーサムな敵は、躲すことは容易でありながらも重い攻撃をしてくる。ブロック・フェイズ中、あなたはムーヴポイントを費やすことができる。費やした1ムーヴポイントにつき、カンバーサムな敵のアタックが1低減される。低減されたアタックは、ブロック・フェイズと（ブロックしない場合）ダメージ割り当てフェイズの間、低減されたままとなる。ゼロにまで低減されたアタックは、ブロックに成功したとみなされる。

メモ：移動フェイズでの余剰ムーヴポイントを、この効果用に使うことはできない。戦闘中にムーヴ効果をプレイしなければならないのだ。詳しくは「ゲームの概念 詳細」を参照のこと。

非要塞化



非要塞化の敵は絶対に壁の背後に隠れたりしない。要塞化サイトを防衛している時ですら、彼らはあなためがけて突進してくるのだ。こうした敵に関しては、（彼らが要塞化サイトを

の駐屯部隊である場合や、壁越しに攻撃される場合、) サイトの要塞化を全て無視すること。

アルケイン・イミュニティ



アルケイン・イミュニティを備えた敵は、効果の源の種類に係わらず、非アタック/非ブロックな効果に全く影響を受けない。

したがって、ダイレクトに敵を破壊する、敵の攻撃を妨げる、アーマーを低減させる、などの効果はすべて無視される。ただし、アタックとブロックのエLEMENTは通常通り機能する。もし、それがアタック/ブロックのパートとそれ以外のパートの両方に作用する効果である場合には、アタック/ブロックのパートのみ機能する。

敵自身がイミュニティであっても、その攻撃はイミュニティではない。敵の攻撃を低減させる効果や、全く別の手段で作用する効果は、アルケイン・イミュニティを備えた敵の攻撃に対しても利用可能だ。

例：スペルBurning Shieldは、アルケイン・イミュニティを備えた敵に対して、完璧に機能する。その効果はブロックとアタック限定であるからだ。逆に、スペルExploding Shieldはブロック効果しか働かない。なぜなら、「破壊」効果はイミュニティされてしまうからだ。

アルケイン・イミュニティを備えた敵の攻撃をブロックするために、Shield Bashの増強効果を利用した場合、このブロックは機能する。(標的はアタックであり敵自身ではないので) そのアタックは最終的にスウィフトネスまで失うものの、敵のアーマーまでは低減されない。

報酬としての評判



フェイムの隣に評判の変更が記述されている敵が存在する。こうした敵を倒したら、あなたはフェイムに加えてその評判を獲得したり失ったりする。標準ルールによって生じる変更の上にさらに加えること。

例：あなたは、ヒーロー（評判-1）によって駐屯されているキーブを襲撃し制圧したところだ。襲撃とヒーローを退治したことによるものを合計し、-2評判を負うことになる。もし、退治に失敗していたなら、あなたは-1評判しか負わない。今度は、サグ（評判+1）によって防衛されているキーブを襲撃し制圧した。この場合、あなたの評判は変化しない。もし、あなたがX欄の評判であるなら、襲撃による低下は限度一杯となり、そこからサグ退治によるものを獲得するので評判は上がることになる。

協力用スキル

協力用シナリオと1人制シナリオでは、Competitiveスキルは協力スキルで置き換える。このスキルはどちらもInteractiveスキルと呼ぶ。

こうしたスキルは必ず、スキルを所有するプレイヤーが使用を開始


する。プレイヤーは自分のターンにその恩恵を（もしあるなら）利用することができる。その後：

- ・協力用ゲームでは、他プレイヤー（スキルを開始したプレイヤー当人ではなく）の1人がその2番目の効果secondary effectを使うことができる。こうした効果のあるものは自動的に（特定色のマナが最初に使われた時、戦闘が初めて生じた時）発動され、あるものは任意で発動される。スキルを開始したプレイヤーの次ターンより前に、あるいはラウンド終了より前に、2番目の効果が利用されなかった場合、その効果は無駄になる。
- ・1人制ゲームでは、2番目の効果も、プレイヤー本人が、自身の次ターン中に（限って）利用することができる。これに当てはまらない場合や、ラウンドのプレイヤー最終ターン中にプレイされた場合、その効果は無駄になる。

Competitiveスキルと協力スキルの利用では、「通常ターン」の順番が重要視される。スキルを開始したプレイヤーのターンがひと巡りした時点で持続期間が満了するためだ。そのプレイヤーのラウンド順トークンが裏返しにされていたとしても、持続期間はその時点で満了する。また、そこより早い時点では——スキルを開始したプレイヤーが自身の通常ターンを犠牲にしている場合——持続期間は満了しない。ただし、2ターン分を続けて即座に行使する場合（タクティックRight Moment、スペルTime Bending）には、第2ターンが始まる前に、第1ターン中にプレイされたInteractiveスキルが期間満了する。

新しい効果

アクションとして使われる効果

ターン中のアクションとして利用できる効果（Peaceful Moment）や、ターン中のアクションとしての利用しかできない効果（Temporal Portal）を持つカードが新たに増えた。こうしたカードには上辺左に  が付いている。あなたはターン中に他のアクションをしない場合に限って、こうした効果をプレイすることができる。また、ターン中にはこうした効果をひとつだけプレイできる。休息中にはこうしたカードはプレイできない。

ハンドリミットを増加させる効果

「次にカードをドローする際」、あなたのハンドリミットを増加させる効果が存在する。この効果は、あなたの「ターン終了フェイズ」中にカードをドローすることで実施する。あるいは、別のプレイヤーによってラウンドの終了が宣言されている場合（ラウンドにおけるあなたの最終ターン）にプレイされたのであれば、次ラウンドの開始時にカードをドローすることでこの効果を実施する。このルールは、文言が改定されていないMeditation/Tranceカードにも適用することをお勧めする。

～Volkare将軍～

本エキスパンション中のシナリオはVolkare将軍を題材としている。将軍は伝説的なアトランティアンの指導者で、その行方は多くの謎に包まれたままだった。彼は自軍の旗の下に宿敵同士を団結させる離れ業をやったのけ、メイジナイトに対峙して障害となり得る唯一の軍団を作り上げた。果たして、それはあなたにも通用するのだろうか？ Volkare将軍の登場するシナリオでは、特記事項がない限り、共通のルールが使用される。

内容物

Volkareフィギュア

マップ上でのVolkareはフィギュアで表される。シナリオに従い、フィギュアは静止状態（シティのように）か特定のルールに基づいてマップ上を移動する。移動する場合、彼はマップの地形やウォールやサイトを無視し、ランページング・エネミーを誘発させない。彼はどのような地形にも進入でき、移動コストは適用されない。シナリオでは、「Volkareはその方角に1スペース動く」のように表現され、その通り実施される。(これは、彼の移動に関するルールを単純化するためだ。彼は山脈や湖を横断できる古代の秘術に通じていて、通り道はそれを表しているものとする)

VolkareのフィギュアにはClixの台座が付いていて、シティのそれと

同じように機能する。特定のレベルに台座をセットすることで、切り欠き窓からVolkare軍に属するエネミートークンの種類別の個数が分かる仕掛けだ。シナリオに断りが無い限り、Volkare兵のトークンは伏せておく（裏向きにする）こと。

Volkare軍に属する白色トークンか灰色トークンは数枚だ（消えた軍団の残党）。それに赤色トークンが若干と緑色トークンが多数つく（ドラコナムとオーク・カーンの新鋭同盟軍）。

VolkareのClix台座には、4から15までのレベルがある。Volkareに4を下回るレベルはない。ここに無いレベルにダイアルをセットしたいのであれば（例えばプレイヤー人数の多い協力用シナリオ）、必要レベルの半分にダイアルをセットし、2倍に相当するユニットをVolkareに用意すること。

例：レベル16のVolkareに立ち向かいたい場合、ダイアルをレベル8

にセットする。切り欠き窓には①①②②と見えるので、Volkare軍には②②④④を用意する。

さらなる超レベルや奇数レベルが欲しいのなら、創造的に対応すること。あなた専用のシナリオなのだから難度はあなたが決めてよい。

例：レベル36Volkare用には、ダイアルをレベル12にセットして3倍のユニット数を用意してもよいし、レベル15を2つ分とレベル6とを足合わせたユニット数にしてもよい。両者の結果はわずかに異なるが、難度は下図のように近いものになる。

⑥ ⑥ ①⑧
⑤ ② ⑦ ①⑤

おそらく強力な軍団に見えるって？ その通り。Volkareのシナリオは、メイジナイト基本セットで遭遇しえない勇壮な戦闘を提供することが役目なのだ。とはいえ、恐れることはない。この規模の軍隊ならプレイテスト中に退治されている。



4	① ① ②	11	② ② ⑤
5	① ① ②	12	② ② ⑥
6	① ① ③	13	② ② ⑦
7	① ② ②	14	② ③ ⑥
8	① ① ② ②	15	② ① ③ ⑥
9	① ① ② ③		
10	① ① ② ⑤		

Volkareトークン



大規模な軍団の他に、Volkare自身も戦闘に身を投じる。彼のトークンを参照のこと。

Volkareと対戦する際、彼のトークンをマップのすぐ隣に用意しておく。この大きいトークンの周囲にVolkare軍の兵士を配置する。見た目通りに、兵士達は彼らの主人を守っているのだ。Volkareを倒すには、この兵士達を根こそぎ退治するしかない。

Volkareシナリオカード



シナリオ別に、特別ルールとVolkareの振る舞いを要約したカードが付属する。このカードはそばに控えておくこと。

Volkareキャンプタイトル



Volkareの天幕が描かれているコアマップタイトルが1枚用意されている。シナリオにはこのタイトルを必須とするものがある。その他に、これをシティタイトルとしても使うことも可能だ（後述の「シティ代わり」のVolkareキャンプ」を参照）。

Volkareデッドデッキ

Volkareが彼自身のデッドデッキを有するシナリオもある。ゲーム中の彼の行いはこのデッキで判定されるのだ。デッキのビルドの仕方はシナリオの解説に従うこと。このデッドデッキを（彼の活動が予測できないように）よくシャッフルして、Volkareトークンの隣にカードの背が見えるように伏せて配置する。ゲーム中にデッキから引かれたカードは表向きにされて、Volkare用の捨て山に積んでいく。

マナダイス

Volkareはマナダイス1個を必要とする。彼のトークンの上か、さもなければごく近くにダイスを常備しておくこと。

Volkareとの戦闘

Volkare軍との交戦は、シナリオ別に、1人制か多人数プレイヤー制で定義されている。交戦状況は大きく分けて2種類だ。Volkareがプレイヤーを攻撃する場合と、プレイヤーが（襲撃として）Volkareを攻撃する場合である。

その始まり方に関わりなく、この戦闘は通常の「敵との戦闘」とそっくり同じ構成をもつ。フェイズも同じく4つで、守るべきルールも全く同一である。Volkareとの交戦中、プレイヤーは彼の軍隊を形作っているエネミートークンの全てと対決する。

都市の場合と逆に、Volkare軍の兵士には（Volkareが要塞化サイトに居る状態か壁越しで攻撃されない限り、）初期状態で要塞化が付かない。したがってプレイヤーは、レンジド/シージ・アタックフェイズ中に、要塞化能力を持たないトークンに対して、自在にレンジド/シージ・アタックを組み合わせることができる。要塞化能力を持つトークンに対してはシージ・アタックを使うことができる。

Volkareの攻撃

兵士とは別に、Volkare自身も戦闘に参加する。戦闘前に彼のマナダイスをロールし、彼のトークン上の対応するマナシンボルの隣にダイスを載せる。これがVolkareがプレイヤーに対して使うアタックの種類となる。

Volkareの全攻撃にはブルタルが付き、その全てがアサシネーション能力を持つことに注意（そうしたアタックからのダメージはユニットに割り当てられない「新しい敵」の項を参照）。ダイスロールに沿ってエレメント、威力、能力が多様に変化するのだ。

Volkareは自軍の兵士と揃って攻撃する。プレイヤーは同じ要領でこのアタックを処理する。すなわち、ブロック・フェイズでアタックをブロックするか、さもなければダメージ割り当てフェイズ中に手札枚数までのウウンドを負い、ついにはポイズンやパラライズによって苦しめられるわけだ。アサシネーション能力のせいで、そうしたダメージをユニットに割り当てられないことに注意。

Volkareを負かすには

レンジド/シージ・アタック・フェイズ中とアタック・フェイズ中のどちらにおいても、Volkareはプレイヤーからのアタックの標的にはならない。Volkareを倒すには、彼の兵士全員を倒さねばならないのだ。

Volkareからの攻撃を避ける唯一の方法は、レンジド/シージ・アタック・フェイズ中にVolkareの兵士全員を殺すことだ。そうすれば、彼は即座に負けとなる。

アルケイン・イミュニティ



Volkareのトークン上には、アルケイン・イミュニティのアイコンがあることに注意せよ。したがって、Volkareは、彼を破壊する特殊効果や彼の攻撃が妨げられる特殊効果などの全てに対して耐性がある。

Volkareとの戦闘手順

- ・Volkareの攻撃を判定するためにマナダイス1個を振る。
- ・レンジド/シージ・アタックフェイズ。任意量のレンジド/シージ・アタックで、（Volkare本人を除く）Volkare軍兵士を1人かそれ以上標的にする。あなたが全ての敵を抹殺したのなら、Volkareは敗れて戦闘は終了する。
- ・ブロック・フェイズ。残った敵軍兵士とVolkare本人が攻撃し、あなたは好きな順番でこのアタックを一つずつブロックすることができる。
- ・ダメージ割り当てフェイズ。ブロックしなかったアタックによるダメージ（Volkareによるアタックを含む）を、好きな順番で一つずつ割り当てる。Volkareの能力であるアサシネーションとブルタルをお忘れなく。
- ・アタック・フェイズ。任意量のあらゆるタイプのアタックで、（Volkare本人を除く）Volkare軍兵士を1人かそれ以上標的にする。あなたが全ての敵を抹殺したのなら、Volkareは敗れる。

交戦状況

Volkareがプレイヤーを襲撃

シナリオによっては、付近にいるプレイヤーがVolkareからの攻撃を受ける。Volkareは移動を伴いつつ、地形や凡例に左右されず、その攻撃はランページング・エネミーを決して誘発させずに、プレイヤー1名を攻撃するのだ。

襲撃中、Volkareはサイトの要塞化をも無視する。すなわち、プレイヤーが要塞化サイトに居座っているが、Volkareから攻撃を受けているのが壁越しであろうが、全く影響を受けないのである（場面としては、メイジナイトはVolkareと戦場向き合っているその挑戦に応じられているのだ。メイジナイトが防壁の後ろに隠れているわけではない）。シナリオで想定されているプレイヤーの行動は常に二択だ。逃げる（そして妥当な不利益を被る）か、立ち向かうか、である。前者の場合はシナリオ解説を参照せよ。後者の場合は、これから述べる。

襲撃への対応

Volkareからの攻撃を受けた際、プレイヤーは戦闘への注力の度合いを、（他プレイヤーによる襲撃の場合と同様に）通常ターンと引き替えて「全力」にするか否かで選べる——共通のルールに従うこと。相手ターン中での利益を選んだのならば、そのプレイヤーはラウンド順トークンを裏返して、そのターンが自身のターンであるものとして利用可能な手段を全て活用してよい。それから、ターン終了シークエンスを実行する（目づ、彼の本来のターンが巡ってきたらスキップする）。通常ターンを犠牲にしないことを選んだのならば、そのプレイヤーは、毎ターン1回利用可能なマナダイスやスキルを使わず、ターン終了手順の実行もしない。

Volkareの戦闘遂行力には制限が課されないことに注意。（合同襲撃への参加や、プレイヤー同士の戦闘により）ラウンド順トークンが裏向きになっているプレイヤーに対して、Volkareは攻撃が行える。この場合、プレイヤー側にはそのターンを全力で対応するという選択肢はない。

交戦の結末

結末には2通りが考えられる。プレイヤーがVolkareの兵士を全員抹殺することでVolkare本人を負かしたか、あるいは、そうならなかったか、である。どちらの場合でも、何が起きるかについてはシナリオに従うこと。

Volkareを襲撃する

二つめの状況は、プレイヤーがターンにおけるアクションを消費してVolkare軍を襲撃する場合だ。これを行うには、プレイヤー同士の戦闘と同様に、プレイヤーはVolkareのいるスペースまで移動しなければならない。スペルUnderground Attackを使ってこれを実現してもかまわない。交戦は「襲撃 Assault」とみなされる（例えばヒーローユニットの条件に抵触する）ものの、プレイヤーはこの襲撃によって評判を失うことはない。民衆はVolkareが味方なのか、それとも新手の脅威であるのか、掴みかねているのだ。

交戦は前述と全く同じ要領で行われるが、細部に以下の例外がある：

- プレイヤーの移動によって誘発されたランページング・エネミーもまた戦闘に参加する。ランページング・エネミーは区別しておくこと。もしプレイヤーがランページング・エネミーを殺さなくても、交戦の結末には影響しない。
- Volkareが要塞化のスペースに居る場合、またはプレイヤーがウォール（「新しい凡例」参照）越しに攻撃中の場合、Volkare軍の兵士には要塞化が付く。

交戦の結末

Volkareが倒されないのであれば、プレイヤー側は攻撃を仕掛けた位置のスペースまで、コスト消費なしに（フリーで）戻る。そうしたスペースが安全地帯でないなら、強制退去ルールが適用される。

Volkareが倒されたのなら、マップ上から將軍のフィギュアを取り除き、襲撃をしたプレイヤー側のフィギュアを將軍の居たスペースに移動させる。

どちらの場合でも、そこで何が生じるかはシナリオ解説を調べることに。

合同でVolkareを襲撃

プレイヤーらは都市への襲撃と同じ要領でVolkare軍への合同襲撃を遂行することもできる。都市への合同襲撃時の条件は、断りのない限り全て適用される。すなわち：全プレイヤーが、提案された「敵の攻撃と分担」に同意しなければならないこと。アクティブなプレイヤーを除く全員が彼らの次ターンを放棄すること。：である。襲撃に参加する全プレイヤーは、Volkare軍のスペースに隣接しなければならない。シナリオでVolkare軍が向かう場所によっては、プレイヤー側の合同襲撃を同期させることがずっと難しい場合もある。

敵の振り分け

都市への合同襲撃と違って、プレイヤー側にはエネミーを分担する仕分け法がある。それは：

Volkare軍のトークンを二つのグループに分ける。片方はエリート兵士（白色と赤色のトークン）、もう片方はコモン兵士（灰色と緑色のトークン）にする。グループ別にトークンの個数を数えたら、プレイヤー1人あたりのエリート・トークン数とコモン・トークン数とを決めて合意せよ。コモン・トークンとエリート・トークンは、襲撃を行うプレイヤー全員に行き渡るように分割しなくてはならない。

合意に達したら、各グループをシャッフルし、ランダムなままプレイヤーに配る。交戦することになる赤色や白色トークンの具体的な内訳を規定してはならない。つまり、プレイヤー達は、各自が受け持つエリート階級エネミーを総量でしか指定できないのだ。同じようにしてコモン兵士トークンも配る。

交戦中

都市への合同襲撃と同じく、プレイヤーらは戦闘を個別に受け持って解決する。アクティブなプレイヤーから始め、ラウンド順にしたがって1人ずつ続行すること。各プレイヤーはまず、Volkare軍のいるスペースまで移動しなければならない（それ以外への移動は行っていない）。それから、振り分けされた敵と戦う。

交戦を分割した戦闘は、前述されたルールの個別戦闘として処理される（通常の「敵との戦闘」と同じ）。Volkareは個別戦闘の全てに参加する。したがって、どのプレイヤーも彼と対戦しなくてはならないのだ。マナダイスを（敵の分配が済み、一人目のプレイヤーが受け持ちのターンを始める前に）1回振る。全員が同じタイプのアタックに対戦するわけである。

あるプレイヤーがウォール越しに攻撃中であるなら、そのプレイヤーだけは要塞化の付いたエネミーと対戦する状況となるので注意せよ。もしVolkare軍が要塞化のスペースに居るのであれば、プレイヤーの全員が要塞化付きのエネミーと対戦する。プレイヤーにサイトの要塞化を無視させる効果は、そのプレイヤーが受け持つエネミーにだけ作用する（本来、敵全体に作用する効果は、総じてこの扱いを受ける）。

また、あるプレイヤーがその移動によって誘発してしまったランページング・エネミーは、そのプレイヤーと戦闘をしなければならないことにも注意せよ。二人のプレイヤーが同じモンスターを誘発させてしまえば、ラウンド順の若いプレイヤーが戦わねばならない。

交戦結果

Volkareを倒すには、その兵士全員を抹殺する必要がある。分担された敵をプレイヤーの誰かが抹殺しそこねた場合には、Volkare本人は倒されず、プレイヤーの全員が戦闘前に居たスペースに戻される。

分担の敵をプレイヤーが全員とも倒したのなら、その団結がVolkareを倒す。マップ上から將軍のフィギュアを取り除き、合同襲撃を開始したプレイヤーのフィギュアを將軍の居たスペースに移動させる。それ以外のプレイヤーは本来の位置へ戻される。

どちらの場合でも、そこで何が生じるかはシナリオ解説を調べることに。

特殊な状況

レンジド/シージ・アタック・フェイズ中に受け持ちの敵を全て倒した場合、そのプレイヤーの戦闘は終了する。分担する敵兵士を倒し損ねたプレイヤーのせいで、たとえVolkare本人が倒されていないとしても、Volkareからの攻撃は受けずに済むのだ。

合同での防衛

協力シナリオによっては、ひとつのスペースにいるプレイヤー達をVolkare軍が襲撃する場合がある。そのスペースとは、プレイヤー同

士の戦闘が許可されず、一度に複数のフィギュアがとどまれる場所、すなわち、都市やポータルのことだ。プレイヤー達はこの利点を生かし、合同での防衛を遂行してもよい。

合意の形成

防衛するプレイヤー達は、敵の分担のされ方を同意しなければならない。合意に達しないのであれば、合同での防衛は失敗である。そこで何が生じるかはシナリオ解説を参照せよ。

メモ：全員での防衛が合意されないこともある。プレイヤーの内のいく人かがまとまって（あるいは単独のプレイヤーが）独自にVolkareと対戦したがる場合だ。そうした状況では、Volkare軍の後すぐに手番を迎えるプレイヤーを含んだグループを優先すること。

敵の振り分け

「合同でVolkareを襲撃」と同じ要領でプレイヤー達は敵を分配する。つまり、エリート兵士とコモン兵士とを分ける方法だ。受け持つ敵がない場合、そのプレイヤーは合同防衛に参加しない。

戦闘への対応

通常の防衛と同様に、プレイヤーには交戦に全力で対応して通常ターンを犠牲にする（自身のラウンド順トークンを裏返す）かどうかの選択肢がある。既にトークンが裏返っているか、手札にウインドなカードしか残っていないのであれば、そのプレイヤーは戦闘に全力で対応は選べない。

交戦中

合同襲撃の場合と全く同一の手順で戦闘が行われる。ただし、プレイヤー側は移動する必要がなく、両陣営ともに要塞化は役立たない。

交戦の結末

プレイヤーがVolkareを倒した場合（受け持った敵をプレイヤー全員ともが倒した場合）、または倒せなかった場合に何が生じるかはシナリオ解説を参照のこと。

合同戦闘での助言

協力シナリオは、プレイヤーらが一致団結してVolkare軍に立ち向かうことを想定している。將軍の軍団が異様に大きいのもその為だ。もしプレイヤーらが細切れな集団に分かれてしまうと、深刻な問題が発生する懸念が生じ、全兵士を退治するには（交戦が複数回に及ぶため）1ターンよりも多く要してしまう恐れがある。

合同戦闘前に敵を分担する際には、プレイヤー全員の長所をよく考慮すること。エリートの敵数体との対戦が得意な者がいる一方で、そこそこの人数の弱い敵を相手にする方が得意な者がいるかもしれない。

同調した計画

敵の分配が済んだら、Volkareの攻撃を決めるためにダイスを振ること。ここでプレイヤー全員が各自の受け持ちトークンを開示して、めいめいの戦闘計画を練り始める。分割されているとはいえ、將軍の軍団は、これまでのメイジナイト・ゲームで遭遇した中でもおそらく

最大の戦闘になる。したがって、各自が調子を合わせて解決に当たることをお勧めする。

マナソース

戦闘計画の間に、マナソースからどのダイスを誰が使うかを協議してもよい。そうすれば、同調した計画が立てやすくなる。後にプレイする者達を補佐する目的で、先に行動するプレイヤーらがマナソースを操作する効果を使用してもかまわない。ただし、合同ターンが終了するまではマナダイスが返却されないことに注意せよ。

やり直し

通常の「アクションをやり直す」ルールが適用される。戦闘をひと通り組み立ててしまうこともできる。ただし、ランダムな効果と開示用の情報は巻き戻せない。巻き戻しできない事態が生じたら、それ以前に生じた物事はそのまま確定する。

例えば、マナダイスをリロールする効果を使うつもりなら、それ以前にあなたが行った物事は確定してしまう。

召喚攻撃の働き方にも注意せよ。あなたのブロック・フェイズの開始時にモンスターが召喚される。敵の何体かを射ておきたいのなら、召喚用の敵が開示される前に、どうやってそれを行うのかを正確に宣言しておかねばならない。

戦闘内容の描写

（ラウンド順で）一番手のプレイヤーが戦闘計画を立て終えたなら、彼は他者に対してその計画を宣言してから、フェイズ毎にひとつずつ攻撃を実施して（あるいは、ブロックとダメージ割り当てフェイズなら、敵毎にひとつずつ）内容を提示して見せる。Volkareから攻撃を受けるのを忘れなく！

戦闘内容が描写される際には、他プレイヤーも意識を集中しておいた方がよい。こうした大規模な戦闘では、意地悪な敵の能力を見誤ったり見落とししたりすることはよくあるのだ。

召喚攻撃を備えた敵と対戦しており、その敵を射殺すつもりがないのなら、描写を交戦の第1フェイズだけ（Volkare軍のスペースへの移動、レンジド/シージ・アタック）に留めておくことにしてもよい。その後、第1フェイズが確定されたとみなして、召喚されたモンスターの開示を行ってから、さらに戦闘計画を練っていく（抹殺したエネミーも含め、それまでに利用したカード、マナ、スキルなどを一旦脇へ置いてよい）。

若い手番のプレイヤー全員が彼らの戦闘をすっかり終えてしまうまで、自分の受け持ち内容の描写を始めるべきではない。

メモ：戦闘内容の描写を手際よく行えたなら、メイジナイトの技量が見事に誇示されたと思って差し支えない。考えをまとめる充分な時間を与えられてから、大規模な敵軍勢の前にあなたが如何にしてスペルやユニットやアーティファクトなどを活用したかを語って示すわけなのだから。少し想像力を働かせれば、それは勇壮な戦争の一大叙事詩にすらなれるかもしれない。

～ゲームの概念 詳細～

ここでは新しい要素も含めて扱う。コア・システムにはわずかの調節が施され、より明瞭さが増している。こうすることで、新規の要素をずっと系統的に組み合わせることができる。

効果のプレイ

特殊効果 ✨ とヒーリング効果 🤖

自分のターンが開始してあなたがその終了を宣言するまでの間に、あなたは特殊効果 ✨ をいつでも好きなだけプレイできる。ヒーリング効果 🤖 についても、戦闘中にはプレイできないことを除いて同様である。

通常ターンと休息の内、どちらを行うかを決める前でも、あなたはこうした効果をプレイできる。さらに、あなたのターンが終了する直前にもそれらをプレイできる（例えば、戦闘後にヒーリングをする）。

自分のターンが開始するより前にそれらをプレイすることはできない（例えば、Tranquilityで自分のデッキを空にしてからラウンドの終了を宣言する、といったことはできない）。自分の「ターン終了シーク




エンス」の最中にそれらをプレイすることもできない（例えば、新しいカードをドローする前の「レベルアップ手続き」中に得たスキルでヒーリングを行う、といったことはできない）。

ヒーリング・ポイントは効果のスタックでもたらされ、あなたは自分のターン中にそのポイントを消費して、自軍のユニットやヒーローにヒーリングを施すことができる。未使用のヒーリング・ポイントは、あなたが戦闘を開始するか、さもなければ、あなたのターンが終了する時点で消滅する。

移動効果 🏃 とインフルーエンス効果 🍀

今回、このルールには微修正が施された。移動効果とインフルーエンス効果は、本来、対応するフェイズ（移動フェイズ、インタラクティオン・フェイズ）中にしかプレイできなかった。そして、わずかながらも例外的な特殊効果（Diplomacy, Learning）も存在した。今後は、

ムーヴ・ポイントやインフルーエンス・ポイントを従来と異なるフェイズ中にも消費できるようになる。したがって、ルールを次のように改正する：

- ・あなたは、**自分のターン中いかなる時でも**（特殊効果  のプレイが許可されているタイミングに）、**移動効果**  と**インフルーエンス効果**  を好きなだけプレイできる。
- ・特に断りのない限り、自ターンの「移動フェイズ」以外のフェイズでは、自軍のフィギュアを移動させることや、タイルの探検をすることはできない。そうしたことを許可する効果は、移動フェイズ以外をプレイしている時には無視する。
- ・効果をプレイすることで供給されるムーヴ・ポイントとインフルーエンス・ポイントはスタックされ、さまざまな用途に好きなように費やすことができる。
- ・自分のターン中の先んじたフェイズで未使用となったムーヴ・ポイントとインフルーエンス・ポイントは、**あなたがアクション・フェイズを開始すると消滅する**。なおかつ、何らかのフェイズで未消費のポイントは自分のターンの終了時に消滅する。

メモ：ターンにおけるあなたのアクションがインタラクションである場合、あなたはインタラクションの開始にともなって直ちに評判トラックに沿ったインフルーエンス（正か負の値）を受け取る。それ以降の評判への変更は、こうして取得済みのボーナスやペナルティには影響を及ぼさない。このことは、基本ゲームでは「あなたのターンの終了時に評判＋１」のような文言で強調されていた。新しい効果は単に「評判＋１」や「評判－１」のように記述される。

アタック効果とブロック効果

アタック効果とブロック効果は、以前と異なる方法で働く。こうした効果が供給するポイントはスタックされるが、勝手に消費できず、以後の使用のために蓄えておくこともできない。

こうした効果は特定の瞬間（敵の攻撃ひとつをブロックしている時や、ひとつかそれ以上の敵グループに攻撃をしている時）にプレイされなければならない。そうしたアタックかブロックに限定して貢献されなければならない。余ったポイントは無駄になる。同一戦闘における、次のアタックや次のブロックにすら持ち越してできない（特に断りのない限り。例えばBurning ShieldやShield of Fallen Kingsは断りのある例外）。

瞬間の効果

これら——ムーヴ、インフルーエンス、ヒーリング・ポイント、アタックかブロック——を供給しない効果はプレイされた瞬間に即座に働く。そうした効果は遅延しない。そうした効果が処理されるより前に、そうした効果以外の効果をプレイできない。そうした効果が何らかの値やルールを改変する場合、その改変はあなたのターン終了時まで持続する。

組み合わせ効果

効果の一部として（Maximal Effectなどは複数倍）、もう１枚のカードの効果やもう１枚のトークンの効果をプレイできるカードがある（Concentration, Magic Talent, スpell Tome of All, Circlet of Proficiency, Blood of Ancientsなど）。これらは、まとめてひとつ分の効果としてプレイされたように扱う。プレイされた効果がもたらす制限は全て守らなければならない。レジスタンスを求める際には、実質的にマナが支払われていないとしても、各効果は効果毎に定まっている色を維持する。

特殊な例：Spell Time Bendingはプレイされた後に、一旦脇へどけておかれる。Time Bendingをプレイするために別のカード（Magic Talent）を使用した場合、そのカードが代わりに脇へどけておかれる。

具体例

新しいルールをよく理解してもらえるように、多岐にわたる例を以下に挙げておく。中には稀なものや、少々込み入ったものもある。全てを網羅しているわけではないが、ルールが及ぼす実際の影響とそれに対する考え方を示すために取り上げたものばかりだ。言及されているカードを手元に用意しながらお読み頂ければ幸いである。

- ・都市への襲撃をしているあなたはDiplomacyの基本効果をプレイする。インフルーエンス２とそれを消費する機会（そして、この戦闘の間の、この前かこの後に、別のインフルーエンスをいくらかでも消

費する機会）を手に入れる。あなたは、そのインフルーエンスを分割し、複数の敵をブロックしてもよい。例えば、さらにPromiseの増強効果をプレイし（合計６インフルーエンス・ポイント）、１体の敵をブロックするためにブロック３として３インフルーエンスを消費し、さらに別の敵に対してブロック２（Determinationの増強効果と足し合わせるならば、合計で７のブロック）として２インフルーエンスを消費する。あなたにはまだ１インフルーエンス・ポイントが残っている。この後のアタック・フェイズ中に、横向きでカードを１枚プレイして、もう１インフルーエンス・ポイントを作り、Heroesユニットに攻撃を承諾させるために２インフルーエンス・ポイントを費やすことにしてもよい。

- ・レンジド／シージ・アタック中、あなたはAgility（このカードはエキスパンションにて改正されていることに注意）の増強効果をプレイする。それによりムーヴ４を手に入れ、かつムーヴ・ポイントをレンジド・アタック（２：１）かアタック（１：１）に変換する機会を手に入れる。その後、あなたはさらにムーヴ４を手に入れるために、Marchの増強効果をプレイする。こうして手にしたポイントの内、６ポイントをレンジド・アタック３へと変換する。残りの２ムーヴ・ポイントは、この戦闘内の後の場面で消費してかまわない。例えば、カンバーサムな敵からのアタックを２低減させる、アタック・フェイズ中にアタック２へと変換する、などだ。残りのポイントを消費しない場合、それは無駄になる。このムーヴ・ポイントを移動や探検で消費することはできない。
- ・あなたは移動中にAgilityをプレイする。供給されたムーヴ・ポイントは移動と探検に消費することができる。未消費のムーヴ・ポイントを戦闘フェイズに持ち越すことはできないが、ムーヴ・ポイントをアタックへと変換する能力は持ち越せる。ゆえに、あなたは戦闘時に追加のムーヴをプレイして、それを変換することができる。
- ・Ambushは従来のやり方でそのままプレイできる。その上、ムーヴ・ポイントを消費する意図がなくても、戦闘中にプレイできる。この場合、それが最初のアタックかブロックである必要は無い。効果を働かせたいアタックかブロックの直前にAmbushをプレイすればよいだけだ。
- ・**メイズ**に進入した後で、あなたはTirelessness（Wolfhawkの固有基本アクション）の増強効果をプレイする。これにより、ムーヴ４を手に入れ、さらに以降のムーヴ効果の全てに＋１ボーナスを獲得する。それから、Agilityの基本効果をプレイして、合計を７ムーヴ・ポイントにする。その内の６を消費し、あなたは**メイズ**を通り抜ける一番長い通路を選ぶ。この後、敵との戦闘中に、ムーヴ２（ボーナスがまだ有効なので）としてカード１枚を横向きでプレイして、残りのムーヴ・ポイント全部をアタック３へと変換する。
- ・あなたは移動中にTirelessnessの増強効果をプレイする。未消費のムーヴ・ポイントは戦闘フェイズには持ち越せない。ただし、それ以外の効果であれば持ち越せる。したがって、戦闘中にAgilityの基本効果をプレイすると、あなたは３ムーヴ・ポイントを手に入れる。
- ・**メイズ**に進入すると、未消費のムーヴ・ポイントは消滅する。だから、**メイズ**を通過するために、例えば、Forestersの移動効果を使ってしまうとかがまわれないが、そうすると、あなたは彼ら以外のユニットと一緒に連れて行けないことになる。Forestersはスペントされるため、あなたが彼らをリフレッシュしてやらない限り、彼らにはダメージを割り当てることしかできない（ただし、あなたはまだ戦闘中ではないので、ヒーリング効果がプレイ可能だ）。
- ・単にフェイムを得るために、Endless Bag of Goldをインタラクション以外でプレイできるようになった。
- ・Agility, Ambush, Wings of Nightといったカードは、防衛時にも（他プレイヤーかVolkareに対して）利用可能となった。すなわち、この戦闘は、あなたのターンの移動パートへは干渉しないということだ。
- ・自分の移動パート中を除き、Druidic Staffの移動効果やWings of Wind, Underground Travelを使って移動を行うことはできない。戦闘中にScoutsユニットの供給するムーヴ・ポイントを消費することはできるが、彼らのマップ開示効果を利用することはできない。自分のターンの移動パート中以外で、自分のフィギュアを移動させる唯一の方法は（退却を除き）Temporal Portalである。そのカー

ドには、あなたのターン中のアクションとして移動を行うとはっきり述べられている。

- ・ Learningはいつでも利用可能だ。インタラクション中にプレイされた場合、何も購入しないとしても、それに対しあなたの評判ボーナス（かペナルティ）を追加する（あなたのインフルエンスに対するこの修正は、あなたが自分のアクションとしてインタラクションを宣言すると同時に適用される）。例えば、あなたの評判ボーナスが+2で、Learningの増強効果とPromiseの増強効果をプレイするなら、合計は10インフルエンス・ポイントになる。その内の9を消費し、あなたは手札に新しい上級アクションカードを取得する。そして、1インフルエンス・ポイントがまだ残っている。インタラクション中、さらにインフルエンスを（購入したばかりのカードも使って）プレイして何かを購入することもできるし、さもないと、未使用のままにしておくこともできる。
- ・ あなたの評判が負の値なら、Learningをインタラクション外（あなたのターンの開始時、移動中、など）でプレイしてみることも手だ。そのターン中、後にインタラクトをする場合、それより以前のインフルエンスの余りは持ち越されない。このことは、移動フェイズでLearningを使用し、それで購入したカードで即座にムーヴ効果を得たい場合にも当てはまる。すなわち、評判ボーナスは付随せず、インフルエンスの余りはインタラクションの場面には持ち越しされない。
- ・ 新しいRefreshing Walkは、移動中の利用で、ムーヴ・ポイントとヒーリング・ポイントの両方を入手できる。戦闘中に利用すると、ムーヴ・ポイントのみが入手できる（戦っている最中にのんびり歩くのは難しいのだ）。戦闘後に使うなら、手に入れたムーヴ・ポイントをあなたは利用できない（これを許可する効果も状況も今のところ存在しないため）が、ヒーリング効果は利用できる。
- ・ 移動フェイズ中にRefreshing Walkを使って僧院まで移動し、僧院で追加のヒーリング・ポイントを購入し、それをRefreshing Walkによって供給されたヒーリング・ポイントと合計して、高レベルユニット1つをヒールすることができる。ヒーリング・ポイントは、何らかのアクションの開始時にはなく、戦闘の開始時に消滅する。
- ・ 理屈から言うと、現状では、あなたがインフルエンス・ポイントを使えない時でも、Promiseの増強効果をプレイすることが可能だ。単にホワイト・ダイス1個がリロールされる。協力ゲームと1人ゲームではそれが役に立つだろう。フレンドリー・マナのヴァリエーション・ルールを利用している場合、競技制ゲームでこれを許可しないことにしてもよい。
- ・ スpell Rebirthは、ユニット1つ以上をリフレッシュさせるために利用できる。ただし、同じユニットを2回リフレッシュするためには利用できない。ひとまとめの効果が瞬時に処理されなければならないのだ。だから、間を置いてユニットに使うことはできないのである。このことは、Rebirthが供給するヒーリング・ポイントには当てはまらない。ヒーリング・ポイントは後のために取っておけるからだ。
- ・ Regenerationをプレイする際、非スペントのユニット1つをヒールさせ、それからそのユニットを利用し、さらにそのユニットをリフレッシュさせる、という使い方はできない。リフレッシュ効果は瞬時にプレイされなければならないからだ。あなたは間を置いてユニットをアクティベートできない。厳密に説明するなら、ユニットは最初の時点で（カードの効果により）リフレッシュされ、それからヒールを受けることができる（カードの供給するヒーリング・ポイントにより）。
- ・ Determinationの増強効果はブロック5を供給する。これは、敵からの特定の攻撃ひとつをブロックする際にだけプレイすることができ、より少ない値で充分であったとしても、その攻撃だけに限定したブロックとしてひとまとめに消費される。
- ・ Maximal Effectの増強効果をDeterminationカードと一緒にプレイすることで、ブロック10が供給される。これは、ひとつの攻撃をブロックするために消費せねばならない。2つの別々の攻撃に対して、2つのブロック5としては利用できないのだ。Maximal Effectのプレイは1回の組み合わせ効果であり、ブロックひとつ分の試みの最中にプレイされなければならない、ひとまとめで貢献しなければならない。

なければならない。

- ・ Maximal Effectの増強効果をImprovisationと一緒にプレイしても、ブロックと攻撃の両方が供給されるわけではない。ブロック・フェイズ中に攻撃効果をプレイすることはできず、その逆もまた同様である。
- ・ しかしながら、敵1体のブロックに際して、Maximal EffectをImprovisationと一緒にプレイして、ブロック5とムーヴ5を供給させることはできる（カード2枚のディスカードを忘れないこと）。ブロックは瞬時に消費されるが、ムーヴ・ポイントは他の目的のため（Agilityでカンバーサムな攻撃を低減させる、など）にとってもよい。同様に、このカードの組み合わせをプレイして、ブロックとインフルエンスとを供給させることもできる。例えば、攻撃ひとつをブロックし、かつ、Heroesユニットへ襲撃の負担を説得するためにインフルエンスを消費する、などだ（その上、そのブロックに貢献させるために、Heroesユニットをアクティベートさせることすらできる）。ターン中、後で使うためにインフルエンスの一部ないしは全部を残しておいてもよい。一方で、未使用のブロックは無駄になる。
- ・ Maximal EffectをTemporal Portalと一緒にプレイする場合、その基本効果が増強効果は1回しか利用できない。なぜなら、それはあなたのアクションとして勘定され、あなたはターン毎にアクションを1回だけしか行えないからだ。
- ・ Spell Tome of AllによってDisintegrationをプレイする場合、あなたがマナを支払っていなくとも、ファイア・レジスタンスを適用する。Maximal EffectによってShield Bashの増強効果をプレイする場合、ブルー・マナで駆動されたものとみなされ、ファイア・レジスタンスが効果を現さない代わりに、アイス・レジスタンスが適用される。

具体的なゲームシーケンス

ターンシーケンスの手順

ターンの実行中に物事が生じる順番を知るには、新しいターン・シーケンスの概略（参照しやすいように本ルールブックの巻末に掲載されている）をご覧ください。

特記事項：

- ・ 協力用スキルとCompetitiveスキルは、あなたのラウンド順トークンの状態にかかわらず期間満了する。
- ・ あなたのラウンド順トークンが裏向きであるなら、あなたはラウンドの終了すらも宣言できない。
- ・ あなたは、特殊効果とヒーリング効果（さらにムーヴ効果とインフルエンス効果）をプレイできる。休息かそれとも他のアクションかを決定する前でも、あなたはこうした効果をプレイできる。さらに、あなたのターンが終了する前にもそれらをプレイできる
- ・ ターン終了シーケンスはあなたのターンの一部ではなく、その時点でプレイできる効果は存在しない。

「あなたのターンの前／他プレイヤーのターン中に」効果

あなたはこうした効果を、**自分のターン2つ分の合間**に（ターンが隣り合わせですぐに始まる場合でも）プレイできる。さらに、**自分の第1ターンの前**（タクティック取得後）にもプレイできる。このことは1人制ゲームでも当てはまる。

これらは以下の状況ではプレイできない：

- ・ **あなたのターン終了シーケンス中**（例：レベルアップや戦闘での報酬を貰う前に、村を略奪することはできない）。
- ・ ラウンド開始時でタクティック取得が終わる前。
- ・ そのラウンド内のあなたの「最終ターン」後。

あなたは、こうした効果を別個にプレイすることや、他プレイヤーのアクションに対するリアクションの中でプレイすることができる（そして、他プレイヤーのアクションより前に裁定される）。ただし、ある効果が裁定されている途中で、こうした効果をプレイすることはできない（例えば、Spell Mind Readをプレイ中であることを、あるプレイヤーが宣言した後に、あなたはMotivation Skillを使うことができる。しかし、あなたは、そのスベルのために選ばれた色が宣言されるまで待つことはできない）。順番を外れて（合同襲撃や合同防衛、他プレイヤーからの攻撃）プレイしなければならない場合には、自分がプレイ

(通常ターンと引き替えで全力か、それとも部分的かのどちらかで) できるようになる前に、こうした効果をプレイできる。

自分のではないターン中では、一切の行為が許可されない。特に、(例えば、スペルMana Radiationを避けるため、など) クリスタルをマナへと変換することが行えない。

他プレイヤーのターン中に戦う


自分のターンを外れてプレイしなければならない局面は限られる。他プレイヤーやVolkareから攻撃を受けた時や、合同襲撃中あるいは合同防衛中だ。より正確に定義してみよう。

- ・防衛時か合同防衛時、全力で対応するか否かはあなたが決める。合同襲撃時、あなたは全力で対応しなければならない。
- ・次のいずれかである場合、あなたは全力で戦闘に対応できない(と同時に、合同襲撃に参加できない):
 - あなたのラウンド順トークンが裏向きである。
 - あなたの手札に非ウインドなカードがない。
- ・全力で戦闘に対応するか、あるいはしないかのどちらかである場合、あなたは:
 - 状況に合致するあらゆる効果のために、カードをプレイでき、ユニットをアクティベートできる。
 - クリスタルをマナに変換できる。
- ・全力で戦闘に対応する場合、あなたは:
 - 状況に合致する効果のために、スキルを利用できる。
 - マナ・ソースからマナ・ダイス1個を利用できる。(メモ: ある効果が許可しているなら、全力で戦闘に対応していなくても、あなたはマナ・ソースのダイス1個を使ってかまわない)
 - 戦闘終了後に特殊効果とヒーリング効果を利用できる。
 - ターン終了手順を一通り実行できる。
- ・あなたには行えないこと:

—移動、新しいマップの開示、アクションの実行。ただし、状況が指定する移動とアクションは除く。

ラウンド/ゲームの終了時

この局面をもっと詳しく説明し、新しい制限をひとつ紹介する。

- ・ラウンドの終了(プレイヤー1名によって宣言される)とゲームの終了(ゲームの条件が満たされた時に生じる)は、プレイヤーらが「非インタラクティブな」(＝相互に働きかけのない)最終の1ターンでラウンド(またはゲーム)を終えることを許可している。
 - 両方が生じた場合、先に生じた方でプレイされるべきターンが決まることに注意。その後でゲームが終了する。
 - ・ラウンド/ゲームの終了中、以下は許可されない:
 - プレイヤー同士の戦闘を起こすこと(代わりに、強制退去になる)。
 - 他プレイヤーが所有する**キープ**への攻撃は、そこに所有者が居ないのであれば、依然として許可されている。
 - (都市かVolkare軍のどちらかへ)合同襲撃を行うこと。
 - Competitive Skill**  **かInteractive Skillで他プレイヤーへ影響を与えること**。この局面の間にそうしたスキルやスペルがプレイされる場合、持ち主が得る利益のみを適用し、他プレイヤーへ影響する内容は無視する。また、この局面では、スペルMind Readによってカードを盗むことはできない。
- さらに明確化しておく:
- ・自分の最終ターンを終えた後、あなたはカードをドローしてはならない。ハンドリミットを増加させる効果「次にあなたがカードをドローする時」は、次のラウンドに持ち越される。
 - ・Competitive Skillと協力用スキルは、ターンをまたいで持ち越されない。
 - ・自分の最終ターン後、あなたは、「他プレイヤーのターン中に」効果を含む、いかなる効果もプレイすることができない。

シナリオブック

このエキスパンションでは、豊富なシナリオとヴァリエーションを用意してある。その中には、本エキスパンションの内容物と密接に関連しているものや、単に多様性を追加するだけのもの、基本ゲームのメカニクスを調整するものなどがある。プレイ内容が毎回違うことを望むのか、それとも自分の嗜好に最大限見合う方がよいのかによって、あなたの興味を引くオプションを見つけられる。

すでにお分かりのように、メイジナイトはごちんまりと閉じたゲームシステムではない。コンテンツの追加次第で果てのない可能性が広がる。多くをテストした中から、我々は一番気に入ったものを加えた。このヴァリエーションとシナリオで実験したり、組み合わせたり、自分独自のものを取り入れたりして欲しい。メイジナイトはそうした考えのもとにデザインされているのだから。

1. ヴァリエーション・ルール

シティ代わりのVOLKAREキャンプ (フォーマット不問)

Volkareのキャンプは新規コアタイルだ。Volkareの登場しない、敵対都市の征服を扱ったシナリオ(主にコンクエスト、1人制ないしは協力用のシナリオ)では、Volkareキャンプを主要都市の代わりに使うことができる。

セットアップ

準備するコアタイルに関しては、以下の3種類の内から1つをお勧めする。

- ・シティタイルを1枚少なく配り、Volkareキャンプを加える。コアタイル全てをシャッフルする。Volkareの登場する(ゲーム中に彼とキャンプが現れることを担保する)あなたの初めてのゲームであるなら、この方法がお勧めだ。
- ・シティタイルを1枚少なく配る。コアタイルをシャッフルする。一番底にVolkareキャンプを加える。あなたの初めての協力または1人制シナリオで、最後の都市が高レベルであるなら、この方法がお勧めだ。Volkareキャンプが究極の試練となる。

- ・シティタイルの中にVolkareキャンプを入れシャッフルする。必要とされるシティタイルの枚数だけランダムに選び取る。二回目以降のゲームでは、標準的な方法としてお勧めだ。そのシナリオにVolkareが登場するか否かは、シティが全部開示されるまで分からないわけである。

キャンプの公開

Volkareキャンプタイルが開示されたら、Volkareキャンプカードを探して、それをVolkareの大きなトークンと供に、マップの隣に加える。VolkareフィギュアのClix台座をシナリオで定められた都市レベル(もしくはあなたの選んだ難度レベル)になるようにセットし、Clix台座が指定する色のエネミートークンをドローして、それをVolkareトークンの周囲に配置する(本ルールブックのVolkare將軍の項を参照)。それから、Volkareフィギュアを彼のキャンプの上へ載せる。Volkareは決して動かず、プレイヤーによって制圧されるか、ゲームの終了時点まで、キャンプの中に留まり続ける。

開示されるトークン類の扱いについては、シティ内のトークンと同様にする。つまり、トークンの背を上にして伏せておき、誰かがキャンプに隣接したら表向きにする（昼間、夜間を問わず）。

キャンプへの襲撃

シティへの襲撃と同じ要領で、キャンプにいるVolkareを襲撃することができる。ただし、この襲撃では評判を失うことはない。プレイヤーはこの襲撃を単独でも合同でも行える。「Volkareとの戦闘」——前述の「Volkareを襲撃する」「合同でVolkareを襲撃」——を参照のこと。

Volkareキャンプのスペースへの移動コストは2で、シティと同じだ。方角によって、キャンプはウォールに阻まれていることに注意。したがって、その方角からの襲撃には、余計に1移動ポイントのコストがかかり、エネミー（または、ウォール越しに攻撃中のプレイヤーの受け持ったエネミー）は要塞化となる。

「Volkareとの戦闘」に関する標準ルール（Volkareからの攻撃を忘れないこと）に加え、以下の通りにせよ。

- ・あなたが倒した赤色か白色のトークン1枚につき、シールド・トークン1枚をVolkareトークンの上に載せる。
- ・あなたが倒した灰色か緑色のトークン2枚につき、シールド・トークン1枚（端数切り下げ。つまり、緑色エネミー3枚を倒したならシールドは1枚。緑色2枚でも同じ。緑色1枚かつ灰色1枚でも同じ。）を同様に載せる。

Volkare軍の兵士全てを倒せない場合、何事も起きない。プレイヤー側は元居たスペースへ戻される。以降は、残ったエネミーを倒す試みを、シティの場合と同様に、誰でも行うことができる。

Volkare軍の兵士が全て倒されたなら、Volkare将軍は捕虜となり、キャンプは制圧される。襲撃側プレイヤー（または合同襲撃の発起人）は、キャンプのスペースへ移動する。

キャンプのリーダーは、シティの場合と同一のルールに従い、Volkareトークンの上に載っているシールド・トークンで決定する。キャンプのスペースへ移動したフィギュアと同じプレイヤーとは限らないことに注意せよ。

制圧されたキャンプ

キャンプが制圧されると、次の3つの利点が手に入る（キャンプだけでなく、その隣接スペース全てに関して）：

ハンドリミット

キャンプの上に、少なくとも1枚シールドを載せたプレイヤーは、自身がキャンプ内かその隣接スペースにいる場合に、マップ上に所有するキーブの数だけハンドリミットが増加する。さらに、キャンプのリーダーは、キャンプをキーブとして勘定する。ということは、キャンプ・リーダーがこのキャンプが彼自身のキーブのいずれかに接している場合、そのハンドリミットは、彼自身がマップ上に所有するキーブの数プラス1だけ増加するわけである。

VOLKAREのレベル調節（対VOLKARE戦、協力・1人制）

以下は、対Volkare戦用の協力制と1人制ゲームのヴァリエーションだ。以下のシナリオでは、開始時に難度（Volkareのレベル）を自分で選ぶことができる。しかし、時には（数ターンや数ラウンドを経た時点で）平均よりも都合よくいか、逆にまるで駄目ということも経験する。きっと、そのままのシナリオではひどく簡単か、さもなければ、ゲームを終えるのが不可能なほど酷になってしまうはずだ。そこであらかじめ、誤った難度選びを後悔したりする代わりに、Volkareのレベルを調節して続行してもかまわない。

さらなる多人数プレイヤー制（協力・競技制）

5番目のヒーローと予備コンポーネントの追加で、プレイヤーをもう1人増やしてのプレイ（つまり、5人競技制と4人協力制シナリオ）が可能となった。その代わりに、ゲームは緩慢で長丁場となる。あらかじめそのことを考慮しておこう。

人数の増した多人数制でやってみたいのなら、基本ゲームで紹介される大半のシナリオにプレイヤーを1人加えることができる。そのシナリオに関する標準ルールに従うこと（追加プレイヤー用に、マナソー

リクルート

Volkareキャンプ周辺には散り散りに兵士がいる。キーブか村でリクルート可能なユニットは、キャンプでもリクルートが可能だ。その上、こうしたユニットは、キャンプに隣接するスペース（村を含む）でもリクルートが可能だ。つまり、プレイヤーはそうした隣接スペースで、キャンプ内にいるのと同じに、インタラク션을開始することができる。

プレイヤーは、オファーに対してレギュラー・ユニットを加えるためにインフルエンスを支払うこともできる。支払う1インフルエンスにつき、レギュラー・ユニット（シルバー）1枚をオファーへ追加する。

キャンプ内もしくは隣接スペースでのインタラクシオンに際し、Volkareトークン上に載っているプレイヤー自身のシールド枚数と等しい追加インフルエンスが、そのプレイヤーに与えられる。

追撃

キャンプ周辺には、散開して隠れているオークとドラコナムがまだ残っている。キャンプかその隣接スペースにいたり、プレイヤーは（彼自身の判断で）、緑色エネミートークン1枚か、赤色エネミートークン1枚か、あるいはその両方、のいずれかと戦闘を起こすことができる。選んだトークンをドローして戦うこと。エネミーを倒してもフェイム以外に得るものはない。ドローしたトークンの内、少なくとも1枚を倒したのなら、そのスペースを自身のシールドで印す。印されたスペースでは、追撃を行える敵は、どのプレイヤーに対しても、もはや現れない。

得点

得点集計に際し、キャンプ・リーダーはシティ・リーダーとして勘定され、Volkareトークン上に載っているシールドはシティカード上に載っているシールドとして勘定される。

キャンプ上、または隣接スペース上（追撃による）に載っているシールド1枚につき、Greatest Conquerorカテゴリーで1フェイム・ポイントを加算する。

ヴァリエーション

多様性を増すために、Volkare軍と「ランダムなシティ」のヴァリエーションとを併用することもできる。Volkareキャンプのスペースを別のシティタイルとみなし、Volkareキャンプ・カードを別のシティカードとみなせばよいだけだ。ただし、ウォールが全て取り払われたVolkare軍はいささか倒しやすくなってしまうことと、要塞化が二重に付加されたシティの制圧は困難となることにご用心。

Volkare軍をメガポリスの一部にすることはできない（あなたが独自のルールを用意してやらない限り）。高レベル都市と合わせてプレイするのであれば、Volkare軍も超高レベルに設定しておくように。

毎ラウンドの終了時、プレイヤー側はVolkareのレベルを、ゲーム参加中のダミーでないプレイヤーの人数を上限に増減してよい。全プレイヤーの了承が必須で、合意が得られない場合はレベルの変更は無い。

もしレベルの変更が生じるなら、忘れずにVolkareの軍隊も調節すること。調節はVolkareとの最初の交戦が生じる以前（つまり、将軍の兵団が初めて開示される前）にだけ行える。最初の交戦より後は、Volkareのレベルはそのままでなければならない。

スにダイス1個と、ユニット・オファーにユニットカード1枚を追加することをお忘れなく）。

マップタイル

マップタイルの枚数がプレイヤーの人数に沿っているシナリオであるなら、プレイヤー人数より一段階下のセットアップを用いて、追加プレイヤー用に以下を加える：

- ・カントリーサイドタイル2枚を加える。

- ・ノン・シティ・コアタイル1枚を加える。
- ・シティタイル1枚を加える（シティの個数がプレイヤー人数に応じない場合に限り）。これによって、シティタイル5枚が必要なら、「シティ代わりのVOLKAREキャンプ」ヴァリエントを用いる必要

オファターの管理（1人制）

1人制シナリオを（対ダミープレイヤーか対Volkareのどちらかで）プレイする際、スペル・オファターと上級アクション・オファターの変化はとてゆっくりだ。ゲーム中にもっと多くのカードにアクセスできる、このヴァリエントの使用をお勧めする。

毎ラウンド終了時、基本ルールで述べられている通りに、各オファターの最下端を常に取り除く（そして、これに応じてダミープレイヤーを

がある（13ページ参照）。

協力制シナリオでのタクティック

4人協力制シナリオをプレイする際、シナリオにそうする旨の指示があっても、ゲーム中にはタクティックを取り除かないこと。

首位を抑える（競技制）

あるメイジナイトがフェイムで首位を独走し、他者が彼を抑えるのが難しい場合がある。協力制でなら大した問題とはならない。競技制では、そこがゲームの醍醐味であるので、プレイヤー1人が大差を付けて独走を始めても、他者にはまだ開いた差を縮めるために全力を尽くすか、さもなくば自分なりに良い結果を達成する余地が残されている。とはいえ、あなたがこれを問題視するのであれば、以下のヴァリエントのひとつを試してみてもよい。

以下のヴァリエントは、首位に対して不利益を与えたり、フェイム・トラックで後れを取っている者に利益をもたらしたりする。ゲームを通じて影響を与え続け、首位独走をより困難にするものと、誰かが首位を独走した時にだけ活性化されるものとがある。あなたのグループに見合ったものを選ぶこと。ある種の不利益を扱うことに長けているメイジナイトもいる。したがって、プレイヤーが自分たちのヒーローを選択するより前に、ヴァリエントに対する合意を得ておくことを忘れないように。「ヒーローのオークション」ヴァリエントも考慮したくなるかもしれない。

間違わないで欲しい。メイジナイトのパワーはフェイムにあるのではなく、ディードデッキやユニットやクリスタルの供給、キープのネットワーク、スキルトークンの賢明な選択、現在のシナリオとマップでそれをどう補い組み合わせるか、にかかっている。フェイムで首位を取ることは、たくさんある秘訣のひとつに過ぎないのだ。今、誰が勝っているのか？——それはゲームが終わって初めて分かるのである。

魔法の封印（マジック・シール）

皇帝陛下はメイジナイトに関する噂がいかにか早く広まるかをご懸念だ。連中の名声と共に、その力もまた大きくなるからだ。そこで、連中の噂やゴシップを全て抑えるマジックロックを拵えるために、アトランディアン随一のメイジ達が集められた。

このヴァリエントには二通りある。フェイム首位の者をどのくらい邪魔したいかによって、どちらかを選ぶこと。

マイルド・シール・ヴァリエント

ゲーム開始時、基本色のマナトークンを各色1個ずつ取り、それをランダムにフェイムトラック上の3行目、5行目、7行目、9行目の最初のマスに載せる。このトークンがそこにある限り、プレイヤーは誰もそのマスには入れない。単に、前の行の最終マスに留まり続ける。

最低行を通せんぼしているマナトークンは、同色のマナ1を支払うことで、いつでも誰にでも取り除くことができる。当然、フェイムで首位でない者は、喜んでこの判断を首位の者に譲るわけだ。

ヘビー・シール・ヴァリエント

このルールも上述と同じだが、マナトークンを各色2個ずつ取ることと、それをランダムにフェイムトラック上の3行目から10行目までの最初のマスに載せるところが違う。さらに、ゴールドのマナトークンを1個取り、それを2行目の最初のマスに載せる。ゴールドのマナトークンは基本色と同様に働き、どの色のマナを支払っても取り除くことができる。

メモ：ヘビー・シール・ヴァリエントは「ヒーローのオークション」との組み合わせで上手く機能する。1フェイムか2フェイム遅れで開始することは、もはや大した不利益ではなく、一番目のロックは先行

者の誰かが破ることになるだろう。

妬みと哀れみ

一夜で有名になることには欠点もある。最も名を馳せたメイジナイトには、民衆（とおそらく領土そのもの）からの強烈な敵対心が向けられてしまうのだ。逆に、ほとんど無名のヒーローには情けがかけられる。

毎ラウンドの終了時に、フェイムが一番多いプレイヤーは、自身のデッキにウインド1枚を加える（同位の場合は無し）。毎ラウンドの終了時に、フェイムが一番少ないプレイヤーは、自身のデッキからウインドを1枚取り除いてよい（同位の場合は、同位の全員）。

強めのヴァリエント

毎ラウンドの終了時に、フェイムが一番多いプレイヤーは、自身のデッキにウインド1枚を加え（同位の場合は無し）、フェイムが一番少ないプレイヤーは、自身のデッキからウインドを1枚取り除いてよい（同位の場合は、同位の全員）。

幽霊じみた攻撃

侵略者がフェイムとパワーを高め過ぎると、大地に宿る太古の力が目覚め、押し止めようとしてくるのだ。

「マジックシール」または「妬みと哀れみ」ヴァリエントが毎ゲーム影響するのにに対し、このヴァリエントはフェイムで首位独走をするプレイヤーが現れた時か、多くのプレイヤーが下位に取り残された時にだけ活性化される。

準備

ゲーム開始時、茶褐色モンスタートークン1枚とドラコナムトークン1枚とを、フェイムトラック上に伏せたまま載せる。達成者が現れない内は、このトークンを第1フェイム欄に置いておき、誰かがレベルアップする際にその者のフェイムをチェックする必要があることを思い出させるようにする。

レベルアップ時のチェック

プレイヤーの誰かがレベル成長をする時にはいつも、その者が他者よりどのくらい抜きん出ているかをチェックする。以下の状況に当てはまるなら問題なし。彼は：

- ・他プレイヤーより1レベルしか上回っておらず、最下位プレイヤーより2レベルしか上回っていない。
- これに該当しない場合、そのプレイヤーは以下の表にしたがって攻撃を受ける（最も高いものを適用する）。
- ・他者より2レベル上回っていて、最下位より3レベル上回っている→茶褐色モンスターが攻撃。
- ・他者より3レベル上回っていて、最下位より4レベル上回っている→赤色ドラコナムが攻撃。
- ・他者より4+レベル上回っていて、最下位より5+レベル上回っている→両方のエネミーが攻撃。

ヒント：フェイムトラックの行をチェックせよ。首位と他者との間に空行が1行分あるか、最下位が首位から3行遅れの場合にのみ、攻撃が発生する。

メモ：その者のレベルアップが初めてなら、彼への攻撃は発生し得ない（その者のフェイムが負の値であっても、レベル1のままとみな

される)。彼以外誰もレベル成長を得ていない状態で、彼が2度目のレベルアップをする場合、そのレベル成長中に彼は攻撃を受ける。他者が2レベルに達していないか、レベル成長を全く得ていない者が1人いる状態で、彼が3度目のレベルアップをする場合、そのレベル成長中に彼は攻撃を受ける。彼だけが3度目のレベルアップをし、他者が全くレベル成長を得ていない場合、彼はドラコナムからの攻撃を受ける。

メモ：2人制なら、ひとつめの条件だけで充分だ。それ以上の人数なら、他者に比べて首位で抜きんでた1人だけが攻撃を受ける（ひとつめか二つめの条件、あるいは両方の条件によって）。誰かが相当の開きで最下位になったままなら、二つめの条件によって、他者のもっと多くがレベル成長時に攻撃を受けることになる。

攻撃

条件はプレイヤーがレベルを得ることになった時にチェックされる。彼を攻撃するフェイムトラック上のトークンは、彼がターン終了シークエンスの手続き（レベルアップを含む）を終えると同時に、彼によって片方もしくは両方がめくらられて明らかにされ、彼の正面に配置される。「幽霊じみた攻撃」用のトークンは、即座に新しい伏せたトークンで補充する。

エネミーは、ラウンド順トークンに沿った彼の次ターンより前に、

彼を攻撃する。彼は攻撃に全力で対応するかどうかを決めることができ、その状態と制限や利益は、Volkareによって攻撃を受ける際と同様である。特記：もしこのプレイヤーのラウンド順トークンが裏向きであるなら、攻撃に全力で対応することはできない。

それから、戦闘の最初の3フェイズが裁定される。すなわち、レンジド/シージ・アタック・フェイズ、ブロック・フェイズ、ダメージ割り当てフェイズだ。エネミーは、レンジド/シージ・アタック・フェイズ中に殺されると消滅する。ブロック・フェイズ中には、ブロックされると消滅する。そのいずれでもなければ、ダメージ（特殊能力を含む）を割り当てた後で消滅する。アタック・フェイズはなく、プレイヤーが何らかの効果でエネミーを退治するか破壊した場合でも、フェイムや報酬の獲得はない。幽霊じみたモンスターは、どこからともなく現れて攻撃を実行し、成功・失敗にかかわらず消え失せるのだ。レンジド/シージ・アタック・フェイズ中に連中を殺すことが、連中の攻撃を防ぐ唯一の手段である。

メモ：こうした幽霊じみた攻撃は、フェイムを首位独走するプレイヤーらに、リソースを無理矢理消費させたり、ヒーローやユニットに見返りのないウインドを負わせたりするためのものだ。これにより、彼らの勢いは少し衰える。

II. シナリオ・リスト

このエクスパンションの主題はVolkare将軍と消えた軍団だ。新シナリオでは将軍とメイジナイトとの対決に焦点が絞られている。

Volkareの帰還は、あなたが初めて出会う最も勇壮なシナリオだ。要塞化された巨大なシティを征服するにあたり、プレイヤー達は協力しなければならない。そしてメイジナイト・ワールドで最大級の軍隊を打ち負かさねばならないのだ。

シナリオの変化は幅広く、プレイヤーとVolkareの双方供がシティへの一番乗りを競ってマップを開示し合う。このシナリオにはより短

いブリッツ・ヴァリアントも用意されている。

Volkareのクエストではマップの形は固定され、Volkareは大なり小なりそこを横断してあなたに迫る。あなたには、将軍を躲し、マップを制圧することで十分な力を蓄えてから、将軍がポータルに逃げ込む前に追いつがって倒すことが求められる。

シナリオは全て、協力制と1人制プレイ向きにデザインされている。競技制でVolkareと対決したいのなら、ヴァリアントの項にある「シティ代わりのVolkare」ヴァリアントを試すこと。

VOLKAREの帰還—エピック

- ・ **プレイヤー数**：1～4人
- ・ **タイプ**：1人制か協力制
- ・ **長さ**：6ラウンド（昼3と夜3）
- ・ **目的**：エピックな都市制圧と都市防衛戦を伴う、挑戦的な1人制または協力制のゲーム。ダミープレイヤーの代わりに、敵の進展具合で時間が刻まれる。

始まりはいつもの任務と変わらなかった。君はこの領域に進入し、首都の発見と制圧の支度を調えている。しかし、ほどなくして、そこにいるのは君だけでないことに気が付く。おそろべきVolkare将軍が近

くで上陸し、進軍の準備を始めたのだ。その軍隊はオークとドラコナムからなる巨大な代物にもかかわらず、アトランティアンは彼を歓迎し、なかには戦列に加わる者すらいる。奇怪な同盟関係なのか？

Volkareが何者で、あんな力をどうやって得たのかにせよ、是が非でも阻止しなければならない。彼の軍隊が首都の駐屯軍と合流する前にそうする必要がある。Volkareより先に都市へ達して制圧せよ。そして、その城門で、将軍をこれでもかというほど、もてなしてやるのだ！ 今ここに、かつてなき勇壮な大戦争の幕が切って落とされる。

シナリオ難度

- ・ このシナリオでは、難度に2つのパラメーターがある。
 - コンバットレベルは、Volkareや都市との戦闘の難しさを決める。シナリオ終盤でエピックな戦闘を試みたい場合か、その対処法に習熟している場合にのみ、高レベルを選択すること。
 - レースレベルは、Volkareがプレイヤーにしかける圧力の量と、プレイヤーが反抗しなければならない迅速さを決める。互角でスリリングな競争を望む場合には高レベルを、もっと容易な体験を望むなら低レベルを選択すること。
- ・ この二つの観点は独立しており、望みのままに、どんな組み合わせ

にすることもできる。難度を両方とも最低レベルにしてもなお、かなり挑戦的なゲーム内容となる場合があることに注意。Volkareは簡単に退治できるような相手ではないのだ。最高レベルを打破するには、相当の技量と運の良さが必要とされる。

- ・ 二つのレベルを選んだら、セットアップ中に下記の表を使って、相応しい縦軸と横軸が交差した値を使うこと。
- ・ メモ：表中の値はあくまで提案に過ぎない。自分の難度を、考慮されているレベルの範囲内で増減させたり、あるいは表が扱う範疇を越えて下回ったり上回ったりさせてもかまわない。

コンバット レベル	シティ・レベル				Volkareレベル			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
向こう見ず	4	6	8	10	5	10	15	20
英雄的	6	9	12	16	8	16	24	32
伝説的	10	14	18	22	12	24	36	48

レース レベル	Volkareデッキのウウンド数				不確定ユニット数			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
穏当	18	18	18	18	1	2	3	4
厳しめ	15	15	15	15	2	3	4	5
手に汗握る	12	12	12	12	3	4	5	6

ゲームセットアップ



マップ（1人制ゲーム、2, 3, 4人用）

- ・ **マップの形**：4列限定のオープン、開始時タイルの最左翼に**Volkare キャンプ**（図）
- ・ **カントリーサイド・タイル**：7,8,10,12（Volkareキャンプに加え）
- ・ **コア・ノンシティ・タイル**：1,2,3,4
- ・ **コア・シティ・タイル**：1、タイルの束の常に一番底
- ・ **シティ・レベル**：シナリオ難度表を参照
- ・ **カードとスキル**：スペルデッキからCompetitive Spells（通し番号17-20）4枚を除去。Competitive Skillsの代わりに協力用 Interactive Skillを使う。1人制プレイなら、ランダムに他のヒーロー1つを選んでおき、あなたのレベルアップが終わる度、コモンスキル・オファーにそのヒーローのスキルを1つ加える。

Volkare

- ・ 本ルールブックの「Volkare将軍」の項で断りがない限り、採用する。
- ・ このシナリオでのダミープレイヤーをVolkareに置き換える。ダミープレイヤーの流儀に反し、Volkareはプレイヤー人数として勘定される。マナソースにダイス1個、ユニットオファーにユニット1枚を余分（実際のプレイヤー人数+3）に用意する。
- ・ リファレンスに「Volkareの帰還シナリオカード」を用いる。このシナリオ中のVolkareのプレイは、それに要約されている。図柄の

向きがマップの向きと正確に一致するように、カードをマップに接続させる（図）。

- ・ Volkareトークンを使う。その上にマナダイスを1個載せる。
- ・ Volkareのレベルを知る為に難度表を参照せよ。指定された数のエネミートークンを、背が見えるように伏せたまま、Volkareトークンの隣に配る。
ーメモ：Volkareが超高レベルであるなら、マップで使うトークンを確保するために、開始時で彼に全てのトークンを与えないことにしてもよい。彼には、初めての遭遇に先んじてトークンを与えること。
- ・ Volkareのデッキを準備する。このデッキには以下が含まれる：
ープレイ中でないヒーローの基本アクションカード16枚。
ースペルデッキから取り除かれたInteractive Spells 4枚。
ー難度表に沿った規定枚数のウウンド。
- ・ 重要：Volkareのデッキをよくシャッフルし、ウウンドとスペルが固まらずにバラバラになるようにすること。このデッキをVolkareトークンの隣に置く。
- ・ VolkareキャンプのスペースにVolkareフィギュアを載せる。これでVolkareは行軍の準備が整った。
- ・ Volkareキャンプのスペースはこのシナリオでは効果を現さない。

ユニット・オファー

- ・ ゲーム中、ユニット・オファーにあるユニットのいくつかは不確定となり、Volkare軍に参加する。
- ・ いくつかのユニットが不確定であるかは、難度表を参照せよ。その数と等しいクリスタルを、別々の基本色（実際にどの色であるかは問わない）になるように銀行から取ること。ユニット・オファーのスロットを先頭から順にこのクリスタルで印す。つまり、スロット1つ毎に1色が割り振られ、それがゲーム中ずっと留まるのである。
- ・ 毎ラウンドの開始時にユニットカードが開示される際、先頭から順に印されたスロットを埋めていき、余った分は印されていないスロットへいく。
- ・ ラウンド中に追加されるユニット（スキルBond of Loyaltyや、ホワイト・シティでのインタラクションにより）は印の付いたスロットへは置かれず、よって決して色を割り振られない。
- ・ 配布ユニットの種別を求める際、Volkareキャンプのタイルは、コアタイルとみなされない。したがって、キャンプ以外のコアタイルが公開されるまでは、エリートユニットをオファーに配布してはならない。

タクティックの取得（1人制ゲーム用）

- ・タクティックを取得する時、あなたが真っ先に取得する。Volkareはその後に、余った中からランダムにタクティックを取得する。
- ・昼と夜の各終了時に、あなたが使用したタクティック・カードをゲームから取り除く。Volkareが使用したタクティックは取り除かない。

タクティック取得（協力制用）

- ・タクティックを取得する時、プレイヤー側が常に先に取得する。Volkareはその後に、余った中からランダムにタクティックを取得する。
- ・ゲームからは、いかなるタクティックも取り除かない。

Volkareのフィギュア

- ・Volkareのフィギュアはマップ中を移動する。
- ・Volkareのフィギュアがいるスペースは安全地帯とはみなされない。プレイヤーがそのスペースに移動する時は、その移動は即座にそこで停止となり、Volkareへの襲撃とみなされる（後述）。

Volkareのターン

- ・Volkareのターンをプレイする際、彼のデッキから1枚目のカードをめくる。そのカードがこのターンに関する彼のアクションを規定する。その様子は「Volkareの帰還シナリオカード」に要約されている。



- ・**ウインドカード**がめくられたら、Volkareはキャンプを設営し、自軍を休息させる。彼は言葉の魔力を拡散させる。Volkareのマナダイスをロールせよ。ユニット・オファーク中に、ロールで出た色と同じクリスタルで印が付いているスロットがあり、そのスロットにまだユニットが収まっているなら、そのユニットをゲームから除去する。こうした兵士達はVolkare軍に参加し、もうプレイヤー側にリクルートされることはない。そのスロットは次ラウンドまでユニットなしとなる。
 - このやり方でオファークからユニットが除去される度に、Volkare軍に灰色エネミートークンを1枚加える。（オファークから除去されたユニットが何であるかにかかわらず、単純化のために、灰色トークンのみを加えるのだ）
- ・色付きの**非ウインドカード（スペルカードかアクションカード）**がめくられたら、マナソースを参照する。カードと同じ色のダイスが1つ以上あるなら、その内の一つを振り直す。それが昼間で、カードと同色のダイスは無いものの、ゴールドダイスが1つあるのなら、そのゴールドダイスを振り直す。
- ・そうしたら、非ウインドカードによって、Volkareを移動させる。彼の振るまいは、ゲームが進行中のフェイズによって定まる。
 - 最初、彼はマップを探索しシティを見つけることを試みる。
 - 一旦シティが公開（彼がプレイヤー側のどちらかによって）されたなら、Volkareはシティへの最短経路を取る。
 - Volkareが都市へ辿り着いたら、勝利（プレイヤー側がシティをまだ征服していない場合）かシティを攻撃する（プレイヤー側がシティを征服済みで防衛している場合）かのいずれかだ。

Volkareの移動—第1フェイズ（探索）

- 第1フェイズはゲームの開始時からシティが公開されるまでの間続く。以下のルールに従うこと：
- ・**緑色、青色、白色のアクションカード**がめくられたら、Volkareをシナリオカードで指示された方角へ1スペース移動させる。
 - Volkareフィギュアは、マップ上の地形やその他諸々を無視する。
 - この移動でマップの未探索の箇所へ導かれるのなら、まずタイトルの東から天辺のタイトルを公開し、その上でVolkareを公開したタイトルの上へ移動させる。
 - Volkareは必ず移動する。彼の移動がマップの形からはみ出してしまう場合、はみ出ない最も近い方角へ移動させる。

- Volkareが移動するスペースにヒーローのフィギュアがある場合、そのヒーローはVolkareによって襲撃される。Volkareは、完全に負けない限り、その新しいスペースに留まり続け、ヒーローは撤退をせねばならない。後述の「Volkareによって襲撃されるプレイヤー」を参照。

- ・**緑色、青色、白色のスペルカード**がめくられたら、Volkareは同色のアクションカードが連続して2枚めくられた場合と同様に振る舞う（ただし、振り直しはダイス1個だけ）。つまり2度移動するわけだ。メモ：
 - この2度の移動の内1度目でシティが公開されたなら、2つめの移動は第2フェイズに関するルール（シティを目指した競争）に従う。
 - 二倍移動はキャラクター2名との戦闘を引き起こす可能性がある。2名ともがVolkareの進路上にいる場合。
 - 例外事項：1つめの移動が戦闘を引き起こし、Volkareがさらに移動する場合、襲撃を受けたヒーローは撤退しない。
- ・**赤色のアクションカード**がめくられたら、Volkareは移動しない。代わりに、周囲を見回してメイジナイトと戦闘を行う。隣接スペースに何らかのフィギュアがある場合、Volkareはそれを攻撃する。フィギュアが1つ以上であるなら、Volkareはフェイムが多い方（同位の場合、ラウンド順が若い方）と戦う。
 - 移動によって引き起こされる戦闘とは異なり、Volkareは攻撃を受けたプレイヤーのスペースに移動することはない。よって、そのプレイヤーが戦闘後に撤退を行うことはない。
- ・**赤色のスペルカード**がめくられたら、赤色のアクションカードがめくられた場合と同じに作用する。ただし、隣接スペースに誰も居ないのであれば、Volkareは2スペース先まで見渡す。2スペース先のプレイヤーを攻撃する場合でも、戦闘が終結すれば、彼は元居たスペースへと戻る。

Volkareの移動—第2フェイズ（シティを目指した競争）

- 一旦シティ（最終タイトル）が公開されたなら、Volkareはこの振る舞いへと切り替わる。働き方は第1フェイズと同様で、以下が異なる。
- ・移動する時、Volkareは常にシティへより近づくように動く。距離の開きが変化しないところに留まったり、シティから遠のいたりはない。
 - 未公開のタイトルを経る場合でも、距離は直線で測る。
 - Volkareはもうそれ以上新しいマップを公開しない。シティへの最短経路が未公開の箇所へ至る場合、Volkareはタイトルが公開されているかのように仮想的なスペースを通過して移動する。
 - ・Volkareの移動に二通りの選択肢がある（彼がシティへ近づきながら移動できるスペースが2つある）場合、ドロウ済みのカードの色によって決める（カードの色と同じ方角へより近づける方角を選ぶ）。
 - メモ：スペルがドロウされたら、移動は二つとも同じ方角にならないこともありうる。
 - ・このフェイズの間、Volkareはプレイヤーを探して攻撃することはせず、**カードが赤色の場合でも移動を行う**。赤色のアクションカードかスペルがドロウされたら、青色アクションカードと青色スペルと同じものとして扱うこと（ただし、振り直しは青色ダイスではなく赤色ダイス）。ウインドカードでは、依然として休息（とリクルート）を行う。

Volkareの移動—第3フェイズ（シティでの闘い）

- Volkareがシティの隣に達し、かつ移動しなければならない（ウインドカード以外がめくられた）時、Volkareはそのシティを襲撃する。これにはいくつかの選択肢が含まれる：
- ・**プレイヤーがそのシティをまだ征服していない**。この場合、シティはVolkareに城門を開き、彼は中へと進軍してシナリオに勝利する。
 - ・プレイヤーはそのシティを征服済みだが、**シティ内にいないか、今はまだ防衛の意図がない**（合同での防衛を計画中で、シティ内にまだ集結していない、など）。この場合、Volkareは防壁を破壊し、移動の代わりに周辺での略奪を行う。シティカードを裏向きにせよ。その時点から、このシティでのインタラクション（リクルートと特別な選択肢）は禁止され、シティ制圧に関与済みのプレイヤーはシティ内に居ることやシティへ隣接することによるハンドリミットの

増加を獲得しない。

—これが二度目なら（シティが略奪され、誰も防衛しない）、Volkare がそのシティを乗っ取り、彼がシナリオの勝者となる。

- ・シティを防衛する意志のあるプレイヤーが1人以上居る場合、Volkareとの戦闘に発展する。プレイヤーらは同意の上で合同防衛を行ってもよい。

—戦闘の間、ゲームに参加している実際のプレイヤー人数に満たないトークンしかVolkareが失わなかった場合、防ぎきることはできずにシティは乗っ取られ、彼がシナリオの勝者となる。

—Volkareがプレイヤー1人につきトークン1枚を少なくとも失っている場合（注意：そうしたトークンが誰もしくは何人によって抹殺されたのかは関係ない）、攻撃へ導かれた場所から正反対の方向へ、シティから離れるように1スペース移動しなければならない（つまり、シティから距離にして2スペース分のところで停止）。彼は自身の次ターンにも、引き続き同じルールに沿って振る舞う（再度彼がシティへ攻撃を仕掛けるまでに、アクションカード2枚かスペルカード1枚がめくられる）。

- ・メモ：スペルカードがめくられた場合、手続きは別個に裁定すること。Volkareは1ターンの間に、例えば、シティの隣へ移動した上での攻撃が可能だし、シティを略奪した上で再度攻撃することでの勝利もありうるし、シティを攻撃して一旦防がれてから直ちに別の移動を終えて再びシティに隣接する位置にくることもありうるのだ。

逆上（カードが尽きる）

- ・シナリオが終了を迎える前に、Volkareのデッキからカードが尽きても、ディスカード分を戻してシャッフルしないこと。以降の毎ターン、Volkareはスペルをめぐったかのようにプレイする（つまり、ムーブ/アタックを2度）。方角の選択結果を求める際には青色カードとみなすが、Volkareが逆上状態にある限り、ダイスの振り直しはしない。

ラウンドの終了

- ・Volkareはラウンドの終了を決して宣言しない。
- ・ラウンドの終了がプレイヤーによって宣言されたら、他プレイヤーはもう1ターンを有するが、Volkareは有さない。

シナリオ終了

シナリオは以下の内のどれかによって終了できる：

- ・プレイヤー側がシティを征服するより前に、Volkareがシティに入る。**プレイヤー側の敗北。**
- ・プレイヤー側によって征服されたシティを、プレイヤー側が防衛を行うことの無いまま、Volkareが二度攻撃する。**プレイヤー側の敗北。**
- ・第6ラウンドが終了し、プレイヤー側がVolkare軍の全員を倒していない。**プレイヤー側の敗北。**
- ・Volkare軍の全兵士が抹殺される。**プレイヤー側の勝利。**
 - 自分たちの得点をカウントしたい場合、その後プレイヤー全員がもう1ターンをプレイする。ただし、大抵のプレイヤーにとって、自分たちの裏向きになっているラウンド順トークンを表に返すだけであろう。
 - そうでなければ、勝利に酔いしれること。

得点

目的はどんなことをしてもVolkareを倒すことだ。けれども、もし得点集計がしたいならば、他の協力制シナリオと同様の方式を使う。

- ・全プレイヤー中、最も低いフェイムを使う。
- ・カテゴリーそれぞれで最良プレイヤーを得点する（The Greatest Beatingの場合には最もウインドを負っている者）。称号は授与しない。
- ・シティを制圧していれば20ポイントを得点。
- ・Volkareを倒しているなら、以下を得点：
 - 30、40、50ポイントのボーナス（選んだコンバット・レベルにしたがって）。
 - Volkareのデッキに残っているカード1枚につき2点を加算。
 - 選んだレース・レベルにしたがって、結果に1、1.5、2を掛ける。

- ・Volkareのデッキは絶対に再シャッフルされない。次ラウンドも、Volkareのターン毎にカードを1枚ずつめくり続ける。

Volkareによって襲撃されるプレイヤー

- ・1人のプレイヤーがシティの外でVolkareから攻撃を受ける場合（第1フェイズ中の赤色カードによる結果か、Volkareが彼のスペースに入った結果のいずれか）、彼には選択肢が2つある：
 - 撤退。**この場合、戦闘は生じない（彼は自身のターンと引き替わりに全力で対応しない）。プレイヤーは手札にウインドだけを負う。
 - 》第1日の昼間か夜間なら2ウインド
 - 》第2日の昼間か夜間なら3ウインド
 - 》第3日の昼間か夜間なら4ウインド
 - 戦闘。**この場合、本ルールのVolkareの項にあるルールに従い、プレイヤーはVolkare軍全員と將軍自身のトークンとを相手に（全力で戦闘に注力するか否かの選択をして）闘わねばならない。
- ・戦闘にしろ撤退にしろ、Volkareがプレイヤーの立っているスペースでターンを終えるのなら、プレイヤーは退却しなければならない。Volkareが元居た場所以外の、隣接する安全地帯のスペースを選び、コスト消費無しで移動すること。
- ・Volkareが他の場所でターンを終えるのなら（第1フェイズ中に赤色カードによって戦闘をしかけてきたか、スペルカードによってプレイヤーの居るスペースを通り過ぎる場合）、プレイヤーは撤退しない。

Volkareへの攻撃、合同襲撃

- ・プレイヤー側は、本ルールブックのVolkareへの襲撃に関する標準ルールに則って、単独か集団でVolkareを襲撃してもかまわない。
- ・そうした襲撃の結果、Volkareが移動するか、進軍を遅くすることは決していない。
- ・メモ：Volkareとはシティ（合同）防衛戦で初めて闘うものとして、このシナリオでは想定している。あなたはVolkareに単独で攻撃を仕掛けてもよいが、それは極めて困難だと証明するだけかもしれない。ただし、Volkare軍団の大半が既に倒されているような場合には、待ち構えるよりも出向く方が理屈に合った判断ではある。

- ・このシナリオ中、特に高いレース・レベルを選んでいる場合には、あなたは急ぐ必要がある。
 - 時には、Volkareを1ターン遅れにするために、よいカードを横向きにしてプレイした方がよいことすらある。
 - 協力制では、他の全員が最終ターンをプレイする準備が調っているのであれば、プレイヤーの1人が自分の残り手札をプレイせずにラウンドを早めに終了させることにしてもよい。
- ・その一方で、スピードを優先しすぎてもよくない。プレイヤー側は、シティを征服してからVolkareを退治できるほどには強くなる必要があるからだ。
 - 特に、第3夜の終了がVolkareがシティの城門へ達するより前か、達したのと同時になってしまうよう、気をつける。
 - タイミングを合わせるのが鍵だ。Volkareの進み具合によく注意を向けること。Volkareがシティに到着した時に、あなたのパワーが全開であるのが望ましい。あなたがシティを征服した直後に、Volkareがそこに達するようでは好ましくない。さりとて、Volkareを待つ間にデッキが尽きてしまう状況や、切り札をディスカードしなければいけない状況も好ましいとは言えない（毎ターン、あなたは最低1枚、カードをプレイするかディスカードしなければならないことを忘れないように）。
 - Volkareを倒すには、1回以上闘うつもりで臨むこと。最初の交戦が最終夜の終了時に生じてしまったら、あなたにはVolkareの息の根を止めるための十分な余力も時間も残っていないかもしれない。
- ・めくった（公開する）シティが置かれる場所を賢く。シティはタイトルデッキの一番底だと分かっているのだから。
 - Volkareがシティに真っ先に進軍してしまわぬよう、シティの公開を急ぎ過ぎない。
 - とはいえ、プレイヤー側はシティを余裕のある早い段階で征服す

べきだ。当然、最終夜よりも以前に。最終夜の間に、シティとVolkareの両方を相手に闘えるほど、十分な力を蓄えられるとは限らない。—タイミングを見計らって、シティを好位置にすることが大事だ。Volkareが達するより前に、あなたに十分な時間が残るようにシティを公開すること。

—協力制ゲームでは、他の協力制ゲームにも増して協力することが肝心になる。シティレベルは高くとも、共同でなら制圧も容易だ。少なくともプレイヤーの2人が3人が合同襲撃できそうな場所を合意して、シティを公開するように。

VOLKAREの帰還—ブリッツ

エピック・ヴァリアントと同じルール。ただし：

- ・制限時間は昼2と夜2。
- ・マップの形は同じだが、タイル枚数はより少ない。
- ・難度表が異なる。
- ・ブリッツ・コンクエスト・シナリオのブリッツ・ルール全てを採用（ダイス1個、ユニット1枚を追加。2評判と1フェイムで開始。

プレイヤーはレベルを得る毎に1フェイム獲得）。

マップ（1人制ゲーム、2, 3, 4人用）

- ・ **マップの形**：エピック・ヴァリアントと同じ
- ・ **カントリーサイド・タイル**：5,6,8,10（Volkareキャンプに加え）
- ・ **コア・ノンシティ・タイル**：1,1,2,3
- ・ **コア・シティ・タイル**：1、常にタイルの束の一番底

コンバット レベル	シティ・レベル				Volkareレベル			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
向こう見ず	3	4	5	6	4	8	12	16
英雄的	4	6	8	10	6	12	18	26
伝説的	5	8	11	14	8	16	24	32

レース レベル	Volkareデッキのウーンド数				不確定ユニット数			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
穏当	16	16	16	16	1	2	3	4
厳しめ	13	13	13	13	2	3	4	5
手に汗握る	10	10	10	10	3	4	5	6

VOLKAREのクエスト

- ・ **プレイヤー数**：1～4人
- ・ **タイプ**：1人制か協力制
- ・ **長さ**：6ラウンド（昼3と夜3）
- ・ **目的**：最初にVolkareを避け、それから彼がポータルへ入るより前に彼を止めなければならない、挑戦的な1人制または協力制のゲーム。

ある明確な目的のために君はそこへ派遣されている。不可解なVolkare将軍を見つけて抹殺するためだ。しかし、どうやらVolkareには君が来ることが分かっていたようだ。ポータルが開き、君が領域に入るや

いなや、彼の巨大な軍勢が君めがけて進軍を開始してきた。君にはまだ立ち向かう準備が調っていない！ いや、待てよ。標的は君ではなかった。彼はポータルめがけて直進しているのだ。誰かがポータルを開くのを待ち構えていたらしい。はて、何の目的で？ ポータルに入るつもりなのか、それとも、破壊するつもりなのか？ 彼の目論みが成功するとどうなるのだろうか？ 君の任務はそれを突き止めることではない。彼を止めることが君の任務だ。Volkareのクエストがなんであろうとも、彼がそれを終えてしまうより先に、彼の軍勢を壊滅させるのだ。

シナリオ難度

- ・ このシナリオでは、難度に2つのパラメーターがある。
 - コンバットレベルは、Volkareや都市との戦闘の難しさを決める。シナリオ終盤でエピックな戦闘をしたい場合か、その対処法に習熟している場合にのみ、高レベルを選択すること。
 - レースレベルは、Volkareがプレイヤーにしかける圧力の量と、プレイヤーが反抗しなければならない迅速さを決める。互角でスリリングな競争を望む場合には高レベルを、もっと容易な体験を望むなら低レベルを選択すること。
- ・ この二つの観点は独立しており、望みのままに、どんな組み合わせ

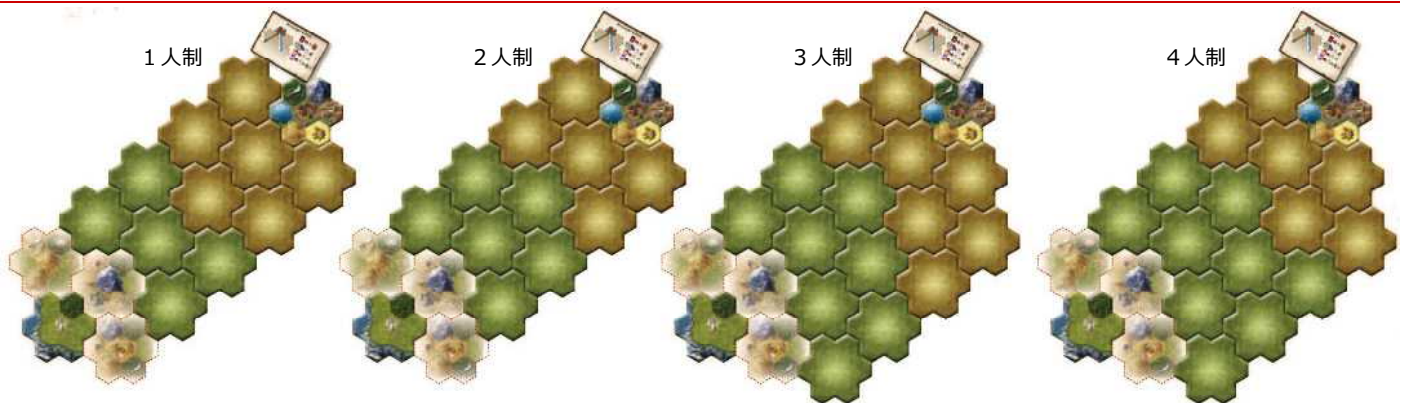
にすることもできる。難度を両方とも最低レベルにしてもなお、かなり挑戦的なゲーム内容となる場合があることに注意。Volkareは簡単に退治できるような相手ではないのだ。最高レベルを打破するには、相当の技量と運の良さが必要とされる。

- ・ 二つのレベルを選んだら、セットアップ中に下記の表を使って、相応しい縦軸と横軸が交差した値を使うこと。
- ・ メモ：表中の値はあくまで提案に過ぎない。自分の難度を、考慮されているレベルの範囲内で増減させたり、あるいは表が扱う範疇を越えて下回ったり上回ったりさせてもかまわない。

コンバット レベル	シティ・レベル				Volkareレベル			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
向こう見ず	3	4	4	5	8	14	20	26
英雄的	4	4	5	5	10	18	26	34
伝説的	4	5	5	6	14	26	38	50

レース レベル	Volkareデッキのウウンド数				不確定ユニット数			
	1人制	2人制	3人制	4人制	1人制	2人制	3人制	4人制
穏当	20	20	20	20	1	2	3	4
厳しめ	16	16	16	16	2	3	4	5
手に汗握る	12	12	12	12	3	4	5	6

ゲームセットアップ



マップ（1人制ゲーム、2, 3, 4人用）

- ・ **マップの形**：定義済み。対面側に**Volkareキャンプ**（図）。Volkareキャンプ、ポータル・タイル及びその隣接タイル3枚を除き、タイルは伏せておく。
- ・ **カントリーサイド・タイル**：8,9,11,12
- ・ **コア・シティ・タイル**：2,2,3,3（Volkareキャンプに加え）
- ・ **コア・ノンシティ・タイル**：4,3,4,3
- ・ **シティ・レベル**：シナリオ難度表を参照
- ・ **カードとスキル**：スペルデッキからCompetitive Spells（通し番号17-20）4枚を除去。Competitive Skillsの代わりに協力用Interactive Skillを使う。1人制プレイなら、ランダムに他のヒーロー1つを選んでおき、あなたのレベルアップが終わる度、コモンスキル・オファーにそのヒーローのスキルを1つ加える。

Volkare

- ・ 本ルールブックの「Volkare将軍」の項で断りが無い限り、採用する。
- ・ このシナリオでのダミープレイヤーをVolkareに置き換える。ダミープレイヤーの流儀に反し、Volkareはプレイヤー人数として勘定される。マナソースにダイス1個、ユニットオファーにユニット1枚を余分（実際のプレイヤー人数+3）に用意する。
- ・ リファレンスに「Volkareのクエスト・シナリオカード」を用いる。このシナリオ中のVolkareのプレイは、それに要約されている。図柄の向きがマップの向きと正確に一致するように、カードをマップに接続させる（図）。
- ・ Volkareトークンを使う。その上にマナダイスを1個載せる。
- ・ Volkareのレベルを知る為に難度表を参照せよ。指定された数のエネミートークンを、背が見えるように伏せたまま、Volkareトークンの隣に配る。
- ・ **メモ**：Volkareが超高レベルであるなら、マップで使うトークンを確保するために、開始時で彼に全てのトークンを与えないこと

にしてもよい。彼には、初めての遭遇に先んじてトークンを与えること。

- ・ Volkareのデッキを準備する。このデッキには以下が含まれる：
 - ープレイ中でないヒーローの基本アクションカード16枚。
 - ースペルデッキから取り除かれたInteractive Spells 4枚。
 - ー難度表に沿った規定枚数のウウンド。
- ・ **重要**：Volkareのデッキをよくシャッフルし、ウウンドとスペルが固まらずにバラバラになるようにすること。このデッキをVolkareトークンの隣に置く。
- ・ VolkareキャンプのスペースにVolkareフィギュアを載せる。これでVolkareは自らのクエストの準備が整った。

ユニット・オファー

- ・ ゲーム中、ユニット・オファーにあるユニットのいくつかは怯えており、Volkare軍が彼らを震え上がらせる。
- ・ いくつかのユニットが臆病であるかは、難度表を参照せよ。その数と等しいクリスタルを、別々の基本色（実際にどの色であるかは問わない）になるように銀行から取ること。ユニット・オファーの-slotを先頭から順にこのクリスタルで印す。つまり、slot 1つ毎に1色が割り振られ、それがゲーム中ずっと留まるのである。
- ・ 毎ラウンドの開始時にユニットカードが開示される際、先頭から順に印されたslotを埋めていき、余った分は印されていないslotへいく。
- ・ ラウンド中に追加されるユニット（スキルBond of Loyaltyや、ホワイト・シティでのインタラクションにより）は印の付いたslotへは置かれず、よって決して色を割り振られない。
- ・ 配布ユニットの種別を求める際、Volkareキャンプのタイルは、コアタイルとみなされない。したがって、キャンプ以外のコアタイルが公開されるまでは、エリートユニットをオファーに配布してはならない。

ゲームの最中

タクティックの取得（1人制ゲーム用）

- ・タクティックを取得する時、あなたが真っ先に取得する。Volkareはその後に、余った中からランダムにタクティックを取得する。
- ・昼と夜の各終了時に、あなたが使用したタクティック・カードをゲームから取り除く。Volkareが使用したタクティックは取り除かない。

タクティック取得（協力制用）

- ・タクティックを取得する時、プレイヤー側が常に先に取得する。Volkareはその後に、余った中からランダムにタクティックを取得する。
- ・ゲームからは、いかなるタクティックも取り除かない。

Volkareのフィギュア

- ・Volkareのフィギュアはマップ中を移動する。
- ・Volkareのフィギュアがいるスペースは安全地帯とはみなされない。プレイヤーがそのスペースに移動する時は、その移動は即座にそこで停止となり、Volkareへの襲撃とみなされる（後述）。
- ・Volkareがポータルから3スペース以内にまで近づいたら、ヴォイド・カウンスルはポータルを閉じる。その時点でポータルのスペースに居たプレイヤーはゲームから追放されてしまう。それ以降、このポータルのスペースは、ポータル以外のスペースとして働く。つまり、そこに留まれるのはプレイヤー1人が限界で、Volkareはその場所を襲撃できる。

Volkareのターン

- ・Volkareのターンをプレイする際、彼のデッキから1枚目のカードをめくる。そのカードがこのターンに関する彼のアクションを規定する。その様子は「Volkareのクエスト・シナリオカード」に要約されている。



- ・**ウインドカード**がめくられたら、Volkareはキャンプを設営し、自軍を休息させる。彼は言葉の魔力を拡散させる。Volkareのマナダイスをロールせよ。ユニット・オファア中に、ロールで出た色と同じクリスタルで印が付いているスロットがあり、そのスロットにまだユニットが収まっているなら、そのユニットをゲームから除去する。こうした兵士達はVolkareの魔力に恐れおののき、プレイヤー側が説得しても、もうリクルートに応じない。そのスロットは次ラウンドまでユニットなしとなる。
—他のシナリオと違って、これが生じてもVolkare軍にトークンを加えない。
- ・色付きの**非ウインドカード（スペルカードかアクションカード）**がめくられたら、マナソースを参照する。カードと同じ色のダイスが1つ以上あるなら、その内の一つを振り直す。それが昼間で、カードと同色のダイスは無いものの、ゴールドダイスが1つあるのなら、そのゴールドダイスを振り直す。
- ・**緑色、白色、青色のアクションカード**がめくられたら、Volkareをシナリオカードで指示された方角へ1スペース移動させる。
—Volkareフィギュアは、マップ上の地形やその他諸々を無視する。
—このシナリオでは、Volkareは探検せずに未探検のタイルを渡る。
—Volkareは必ず移動する。彼の移動がマップの形からはみ出してしまう場合、代わりにポータルに1スペース近づくように移動させる。
—**例外事項：**Volkareがポータル・スペースの隣に居る場合、めくられたカードが緑色、青色、白色のいずれかでありさえすれば、彼は必ずポータルへ移動する。Volkareが既にポータル・スペースに居る場合、緑色、青色、白色のカードがめくられることで彼は勝利し、プレイヤー側は敗北する（後述）。
—Volkareが移動するスペースにヒーローのフィギュアがある場合、そのヒーローはVolkareによって襲撃される。Volkareは、完全に負けない限り、その新しいスペースに留まり続け、ヒーローは撤

退をせねばならない。後述の「Volkareによって襲撃されるプレイヤー」を参照。

- ・**緑色、青色、白色のスペルカード**がめくられたら、Volkareは同色のアクションカードが連続して2枚めくられた場合と同様に移動する（ただし、振り直しはダイス1個だけ）。特記事項：
—彼はまちなまな方角へ移動する場合がある（最初の移動でポータルの隣に行く場合、または移動のどちらかによりマップをはみ出す場合）。
—彼がポータルの隣に立っている場合、彼はこの移動により勝利する（1つめの移動でポータルへ移動し、2つめの移動で勝利）。
—この移動がキャラクター2名との戦闘を引き起こす可能性がある。2名ともがVolkareの進路上にいる場合。
—**例外事項：**1つめの移動が戦闘を引き起こし、Volkareがさらに移動する場合、襲撃を受けたヒーローは撤退しない。
- ・**赤色のアクションカード**がめくられたら、Volkareは移動しない。代わりに、周囲を見回してメイジナイトと戦闘を行う。隣接スペースに何らかのフィギュアがある場合、Volkareはそれを攻撃する。フィギュアが1つ以上であるなら、Volkareはフェイムが多い方（同位の場合、ラウンド順が若い方）と戦う。
—移動によって引き起こされる戦闘とは異なり、Volkareは攻撃を受けたプレイヤーのスペースに移動することはない。よって、そのプレイヤーが戦闘後に撤退を行うことはない。
- ・**赤色のスペルカード**がめくられたら、赤色のアクションカードがめくられた場合と同じに作用する。ただし、隣接スペースに誰も居ないのであれば、Volkareは2スペース先まで見渡す。2スペース先のプレイヤーを攻撃する場合でも、戦闘が終結すれば、彼は元居たスペースへと戻る。

ラウンドの終了

- ・Volkareはラウンドの終了を決して宣言しない。
- ・ラウンドの終了がプレイヤーによって宣言されたら、他プレイヤーはもう1ターンを有するが、Volkareは有さない。
- ・Volkareのデッキは絶対に再シャッフルされない。次ラウンドも、Volkareのターン毎にカードを1枚ずつめくり続ける。

Volkareによって襲撃されるプレイヤー

- ・1人のプレイヤーがVolkareから攻撃を受ける場合（赤色カードによる結果か、Volkareが彼のスペースに入った結果のいずれか）、彼には選択肢が2つある：
—**撤退。**この場合、戦闘は生じない（彼は自身のターンと引き替えに全力で対応しない）。プレイヤーは手札にウインドだけを負う。
》 第1日の昼間か夜間なら2ウインド
》 第2日の昼間か夜間なら3ウインド
》 第3日の昼間か夜間なら4ウインド
—**戦闘。**この場合、本ルールブックのVolkareの項にあるルールに従い、プレイヤーはVolkare軍全員と将軍自身のトークンとを相手に（全力で戦闘に注力するか否かの選択をして）闘わねばならない。
- ・戦闘にしろ撤退にしろ、Volkareがプレイヤーの立っているスペースでターンを終えるのなら、プレイヤーは退却しなければならない。Volkareが元居た場所以外の、隣接する安全地帯のスペースを選び、コスト消費無しで移動すること。
- ・Volkareが他の場所でターンを終えるのなら（赤色カードによって戦闘をしかけてきたか、スペルカードによってプレイヤーの居るスペースを通り過ぎる場合）、プレイヤーは撤退しない。

Volkareへの攻撃、合同襲撃

- ・プレイヤー側は、本ルールブックのVolkareへの襲撃に関する標準ルールに則って、単独か集団でVolkareを襲撃してもかまわない（Volkare自身も戦闘に参加することを忘れないように）。そうした襲撃の後、プレイヤー側は攻撃を仕掛けた場所まで戻することに注意。
- ・メモ：このシナリオの協力制ゲームでは、合同襲撃がお勧めだ。その代わり、プレイヤー側には息の合った動きが要求される。Volkareが移動するため、襲撃の瞬間に彼のフィギュアに隣接するプレイヤーしか、襲撃には参加できないからである。

交戦の結果

- ・Volkareの兵士全員が抹殺されているならば、(誰が戦闘を開始したかは問わない) プレイヤー側の勝利。
- ・少なくとも、ゲームに参加しているプレイヤー人数の2倍に等しい数の自軍トークンをVolkareが失っている場合、彼の勢いは減速する(誰が戦闘を開始したかは問わない)。彼のラウンド順トークンを裏向きにすること(既に裏向きでない限り)。彼がプレイするターンが巡ってきたら、彼はただラウンド順トークンを表向きにして、ターンを終了する。
—これに満たないトークンしか抹殺しえなかった場合、一旦そのトー

- クンを脇へまとめておく。別のプレイヤーがVolkareの移動に先だって攻撃する場合、そのプレイヤーが殺した量に、脇へまとめておいたトークンを加える。Volkareが自身のターンを迎えると、まとめておいたトークンはディスカードされる。
- この意味するところは：Volkareのプレイに先だって、プレイヤー側がプレイヤー人数の2倍に等しいVolkare軍兵士を殺すことに成功しているなら、Volkareは次ターンを失うのだ。2倍を超過した分は次ターンに持ち越されない。続くターンにもVolkareを減速させたいのならば、プレイヤー側はもう揃いトークンを抹殺する必要がある。

シナリオ終了

シナリオは以下の内のどれかによって終了できる：

- ・Volkareがポータルに入り、もうひとつ移動を実施する。**プレイヤー側の敗北。**
- ・Volkare軍の全兵士が抹殺される。**プレイヤー側の勝利。**
—自分たちの得点をカウントしたい場合、その後プレイヤー全員がもう1ターンをプレイする。ただし、プレイヤーの何人かにとつては、自分たちの裏向きになっているラウンド順トークンを表に戻すだけであろう。
—そうでなければ、勝利に酔いしれること。

得点

目的はどんなことをしてもVolkareを倒すことだ。けれども、もし得点集計がしたいならば、他の協力制シナリオと同様の方式を使う。

- ・全プレイヤー中、最も低いフェイムを使う。
- ・カテゴリそれぞれで最良プレイヤーを得点する(The Greatest Beatingの場合には最もウインドを負っている者)。称号は授与しない。
- ・制圧したシティにつき5ポイントを得点。これが本シナリオの目標ではないことに注意。
- ・Volkareを倒しているなら、以下を得点：
—30、40、50ポイントのボーナス(選んだコンバット・レベルにしたがって)。
—Volkareのデッキに残っているカード1枚につき2点を加算。
—選んだレース・レベルにしたがって、結果に1、1.5、2を掛ける。

Tips

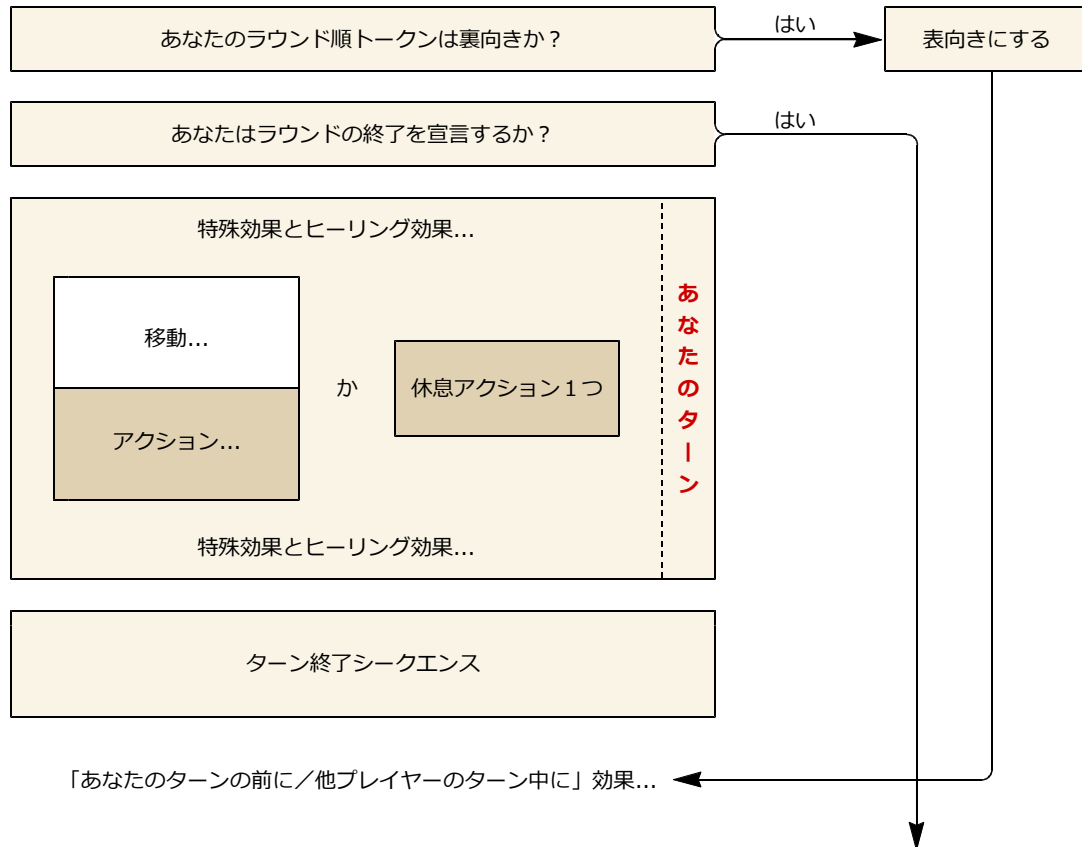
- ・このシナリオは「Volkareの帰還」よりもずっと素直だ。
—Volkareの戦力は固定されている(追加の灰色ユニットで増兵されない)。
—Volkareの通り道はずっと予測しやすく、どのゲームでもだいたい一定のターン数を要する。新しいマップタイルを賢く配置しても、彼の進軍速度は遅くできないため。
- メモ：Volkareはデッキに常に十分なカードがある状態で勝つはずだ。彼がポータルに到着せずに最終の移動を実施してしまったなら、おそらくあなたは何かミスをしている。

- ・このシナリオのシティは高レベルではなく、その制圧が目標ではない。とはいえ、シティの制圧によりプレイヤー側のレベル上昇は加速され、強力なユニットのリクルートが可能となる。
- ・Volkareの進み具合は比較的素早いので、特に厳しいレース・レベルを選択しているならば、プレイヤー側は急がねばならない。
—時には、Volkareを1ターン遅れにするために、よいカードを横向きにしてプレイした方がよいことすらある。
—協力制では、他の全員が最終ターンをプレイする準備が調っているのであれば、プレイヤーの1人が自分の残り手札をプレイせずにラウンドを早めに終了させることにしてもよい。
- ・このシナリオにおける上手い戦術とは、マップ上でVolkareを避けつつ、レベル成長の手段を見つけ、Volkareに太刀打ちできる十分な力を身に着けることだ。それから、ポータルへ入る前のVolkareのところまで、とって返せばよい。
—タイミングを計ることが肝心だ。時間までにとんぼ返りできなければ、せっかくの軍隊も無駄になる。
—よい移動カードは強い味方だ。あなたはコアタイルの豊富なサイトの略奪に、もっと時間を割けるようになる。余裕を持ってとんぼ返りの旅を計画し、サイトのいくつかは制圧しないままにしておくのもよい。そうすれば、もっと早めに戻ってこられる上に、帰途でレベル成長とリクルートもできる。
- ・交戦の間も余力が十分に温存されているようにすること。低コンバット・レベルですら、勝負が付くまでには数ターンを要することがある。
—大規模な一度の闘いに備えていながら、Volkare軍の全兵士を倒せず、デッキまでも尽きてしまったなら、あなたは負けだ。
—Volkareをポータルへ到着させてしまったなら、攻撃を連続で仕掛けなければならない。そうすれば、彼のラウンド順トークンは裏向きのままになる。もし、ここで彼にプレイをさせてしまい、緑色、白色、青色のカードがめくられてしまえば、あなたは負ける。
- Volkareを単独で攻撃することも可能だ。しかし、少なくとも最初の遭遇では合同襲撃を強くお勧めする。

ターンシークエンスの概略


「あなたのターンの前に／他プレイヤーのターン中に」効果...

(あなたの前ターンからの協カスキルまたはCompetitiveスキルトークンは、ここで期間満了)






エネミートークンの能力



複数回アタック

	各アタックは個別に（ブロックされるか、ダメージ割り当てを）処理されなければならない。「敵の攻撃を妨げる」効果は、1体からの複数回アタックを全て妨げる。その複数回アタック全部がブロックされる場合に、そのエネミーの「ブロックに成功した」とみなされる。
---	---

防御的

	イルーシヴ —イルーシブな敵は、向上するアーマー値を有する。低い方の値はアタックフェイズ中にだけ、このエネミーからのアタックが全てブロックに成功された場合に限って利用される。アーマーへのあらゆる修正は、両方の値に適用される。
	非要塞化 —すべての要塞化は、このエネミーに関して無視される。
	アルケイン・イミュニティ —このエネミーは、あらゆる非アタック／非ブロック効果に影響を受けない。ダイレクトにエネミーのアタックに作用する効果はそのまま適用される。

攻撃的

	アサシネーション —このアタックによるダメージは、ユニットに割り当てることができない。ブロックされていない、ダメージは全てヒーローに割り当てねばならない。
	カンバーサム —ブロックフェイズ中に、あなたはムーヴポイントを消費してよい。このターン内の残りの間、消費する1ムーヴポイントにつき、アタックは1低減される。0にまで低減されたアタックはブロックに成功したとみなされる。

エネミートークンと廃墟トークン類

