

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME

ザ・ラスト・スペル：ボードゲーム



夜間

ルールブック

目次

夜間	3	4. モンスターの出現	12
ゲームの基本要素	3	5. モンスターの移動	12
セクターとエリア	3	モンスターの向き	12
セクター	3	モンスターフィギュアの移動	13
エリア	4	モンスター移動時 の特殊処理	13
マスと障害物	4	6. モンスターの攻撃	14
ヒーロー	5	ヒーローフェイズ	15
1. ヒットポイント	5	アクション	15
2. マナポイント	5	防衛設備の使用	15
3. 先天的ヒーロー能力	5	夜間終了フェイズ	16
4. 移動ポイント	5	町の恐慌管理	16
武器	5	都市クエスト判定	16
武器のタイプ	6	ゲームの保存	16
近接武器	6	影のネットワーク	17
遠隔武器	6	シナリオの特殊ルール	17
魔法武器	6	レイクブルク	17
荷重	6	水域	17
与えるダメージ	6	グレンヴァルト	17
攻撃形態	6	樹木	17
射線	7	ボスの特別ルール	18
防具	8	腐りかけの鯨竜・セトゥシア	18
ポーション	8	セトゥシアの頭部と尾部	18
スクロール	8	セトゥシアの形態	18
モンスター	8	第一形態	18
モンスターの特徴	9	第二形態	18
ヒットポイント	9	ボスの出現:セトゥシア	18
移動ポイント	9	腐敗したドライアド	19
攻撃	9	モノリス	19
与えるダメージ	9	孵化場	19
防御ダイス	9	種子砲	19
モンスターの特殊能力	10	孵化場と種子砲 の出現パターン	19
夜間	10	腐敗したドライアド	19
モンスターフェイズ	10	成長トラック	20
1. 恐慌の蔓延	10	ボスの出現:腐敗したドライアド	20
2. 運命コイン投げ	10	付録	21
3. ボスの出現	10	武器能力	21
墮落したハーピー	11	防具	23
アレリオン	11		
ボスの出現:墮落したハーピー	11		



夜間

ザ・ラスト・スペル：ボードゲームは、日中と夜間のサイクルで構成されます。本書では、ゲームの夜間のルールを扱います。まだ読んでいない場合は、「ザ・ラスト・スペル：日中」のルールブックを先に読んでください。

夜間では、プレイヤーは勇敢なヒーローとなり、町と魔法陣の安全を、気味の悪い霧の中から現れるモンスターの大量から守るべく行動します。夜間は、日中の後に行われます。

ゲームの目的

ゲームは3つのシナリオで構成され、各シナリオは2幕に分かれています。推奨は、最初のセッションで第1シナリオの第1幕までプレイし、敗北しなかった場合は第2幕を始める前にゲーム状態を(ゲーム同梱のステータス記録用紙に)セーブすることです。もちろん、第1幕～第2幕を連続でプレイすることも、キャンペーン全体を一気にプレイすることもできます！

プレイ中は、以下の絶対的なルールを忘れないでください。

敗北条件

- ヒーローが一人でも死亡したら、プレイヤー全員の敗北です！
- 各シナリオの第2夜終了時、第1幕が終了し、2つの都市クエストの状況を確認します。少なくとも一方の都市クエストを解決していなければなりません。どちらも解決していない場合は、プレイヤー全員の敗北です！

勝利条件

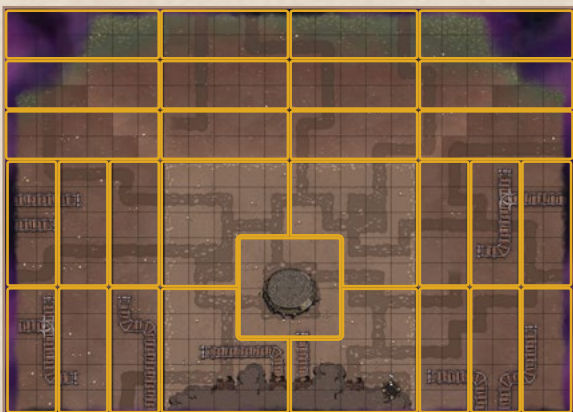
- 各シナリオの第1夜と第2夜は、すべての出現パターンカードが公開され、残存モンスターの合計ヒットポイントがプレイヤー数以下であるときに、プレイヤーは勝利します。
- 各シナリオの第3夜は、シナリオボスが死亡したとき、プレイヤーは即座に勝利し、シナリオの第2幕が終了します。

ゲームの基本要素

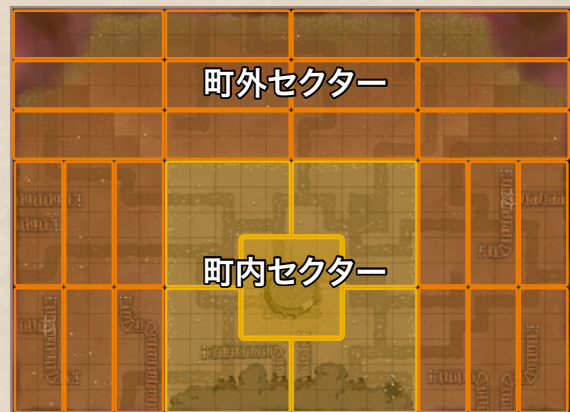
セクターとエリア

◆ セクター ◆

ゲームボードは**セクター**で分割されています。



セクターは、**町内**にも**町外**にも存在します。



ヒーローフィギュアから見て、セクターは以下のように定義されます。

- セクターにヒーローがいるとき、**現在セクター**と呼びます



- 現在セクターに接しているセクターは、**隣接セクター**と呼びます。縦あるいは横に接しているセクターのみが該当します。



- 隣接セクターに接していて、隣接セクターや現在セクターでないセクターは、**遠接セクター**と呼びます。言い換えると現在セクターから2セクター離れているセクターです。



各町は、中央の魔法陣セクターと周囲4セクターに分かれています。

魔法陣は、他の町内セクターのすべてと隣接しています。

◆ エリア ◆

ゲームボード上のそれぞれの物体は、各自のエリアを持ちます。それぞれの物体のエリアは、その物体が占めるマスを取り囲む(縦、横の隣接に加え、斜めを含む)マスからなる「環状部」です(日中ルールブックの7ページ「隣接とエリアの概念」参照)。



◆ マスと障害物 ◆

各セクターは、**マス**で分割されています。何らかの物体がマスの上に乗っているとき、そのマスは空いていないとみなされます。マスを占めているものは、いかなる物体でも**障害物**と定義され、別段の記述がない限りは**通過できません**。

いくつかの物体は**低い障害物**とみなされ、ヒーローは**障害物跳躍アクション**(15ページ「アクション」参照)を使って飛び越えることができます。



低い障害物

例外のひとつはワープゲートで、これは障害物とはみなしません。



第1および第3シナリオに出てくる崖は障害物であり、別段の記述がない限り誰も越えることはできません。



ヒーロー

夜間、ヒーローは主要な役割を果たします。ヒーローの特性と役割は以下の通りです。

1. ヒットポイント
2. マナポイント
3. 先天的ヒーロー能力
4. 移動ポイント



◆ 1. ヒットポイント ◆

ヒットポイントはヒーローの健康状態を示します。

ヒーローの負傷がヒットポイント以上となったとき、ヒーローは死亡します。

日中終了フェイズの回復(日中ルールブックの16ページ参照)で、プレイヤーは自分のヒーローの負傷を1取り除きます。

ヒーローが1人でも死亡したとき、ゲームは終了し、全プレイヤーの敗北となります。

◆ 2. マナポイント ◆

マナポイント()は、特定の武器やスクロールを使用するために消費されます。

日中終了フェイズの回復で、ヒーローはマナポイントを完全に回復します。

◆ 3. 先天的ヒーロー能力 ◆

能力を使用するためには、アクションポイント()や移動ポイント()を消費します。



パンチ:ヒーローは、1アクションポイントを消費して、モンスターに対して近接攻撃をしかけることができます。

ヒーローフェイズごとの使用回数に制限はありません。



障害物跳躍:低い障害物や木の防壁に隣接しているヒーローは、3移動ポイントを消費して、それを飛び越えることができます。



防御力上昇:ヒーローは、1アクションポイントを消費して、次にモンスターの攻撃から受けるダメージを1軽減することができます。この能力はヒーローフェイズごとに1回使用できます。

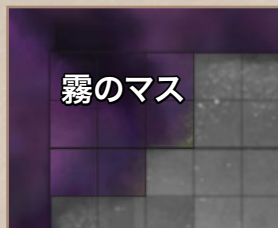
◆ 4. 移動ポイント ◆

各移動トークンには、2~4 ()の数値が書いてあります。

プレイヤーは自分のターンに、移動トークンを使用済みの面()に裏返して移動ポイント()を獲得することができます。

ヒーローが移動トークンに書かれた数以下のマスを移動することで、移動ポイントは消費されます。

ヒーローが1移動ポイントで行える移動は、東西南北のみです。斜めに移動したり、空いていないマスで止まったり通過したりはできません。



重要:

ヒーローが、霧のマスを通ったり、移動を終了したりすることはできません。

移動ポイントは、夜間の各ヒーローフェイズ開始時に最大まで回復します。

武器

武器カードには下記の内容が描かれています。



メモ:ボスや手ごわいモンスターを効果的に倒すには、副次効果を複数持つ、強力な武器を装備することがおすすめです。

レベルの高い武器を装備することで、夜間におけるヒーローの生存可能性がかなり上がります。

◆ 武器のタイプ ◆

武器は以下のタイプのいずれかに該当します。

- 近接武器
- 遠隔武器
- 魔法武器

近接武器

両手用であれば、2ダメージ与えられます。これは近接武器だけの特徴です。


遠隔武器

遠隔武器を持つヒーローは、**現在セクター**、**隣接セクター**、**遠接セクター**の対象に攻撃することができます。

モンスターに命中時、1ダメージを与えます。

いかなる状況でも、遠隔武器は、装備しているヒーローのエリア内にいる敵を対象とすることはできません。

魔法武器


魔法武器は特殊能力を持ちます。直撃マス  にいるモンスターに対する一度目の攻撃が失敗したとき、**マナポイント**をさらに1消費して、**防御ダイス**を振りなおすことができます。この能力は1回の攻撃につき1度しか使えません。




例:マジックミサイルでは、プレイヤーはこの魔法により影響を受ける3マスのうち、いずれか1つの対象に対し、振り直しを行えます。

ファイアボールでは、プレイヤーはこの魔法の中心マスに限り、振り直しを行えます。



荷重

このアイコン  が描かれた武器は両手用武器です。




このアイコン  が描かれた武器は片手用武器です。

武器の選択の際は、常に荷重ルールに従ってください(日中ルールブック11ページ「荷重」参照)。

◆ 与えるダメージ ◆

一部の武器は2ダメージ  を与えますが、他のすべての武器は1ダメージ  を与えます。

◆ 攻撃形態 ◆

武器には複数の攻撃形態があります。武器を使用するためには、プレイヤーは攻撃形態を選択し、その使用コストとして要求されるアクションポイント()と、攻撃形態によってはマナポイント()、移動ポイント()を消費しなければなりません。

各攻撃形態は、ヒーローフェイズごとの使用回数が制限されています(1ターンに使用できるのは1回です)。





攻撃形態の例:ラッシュ


メモ:プレイヤーが同じ攻撃形態の使用回数を記録するために、使用したアクショントークンをアクションポイント置き場に積みます。


各攻撃形態には、射程、攻撃範囲、(ある場合は)副次効果の3つの属性が書かれています。

- 射程は、その攻撃形態が届く範囲であり、マス、あるいはセクターの単位で示されます。

 » マス(近接武器で主に使用される)

 » セクター:複数のマスから選択できる(遠隔武器で主に使用される)

- 攻撃範囲は、その攻撃により実際に影響を受ける1つ以上のマスです。直撃マス  から、示された範囲に広がります(付録内21ページの「武器能力」参照)。
- 副次効果のアイコンは、追加効果を示します(付録内21ページの「武器能力」参照)。

直撃マス  には、モンスターがいても、ヒーローがいても、空いているマスでも構いません。


ヒーローや防衛設備からの攻撃は、味方ヒーローも巻き込みます。対モンスターと同じダメージを与え、防具カードで軽減もできます。

◆ 射線 ◆

すべての遠隔武器の攻撃形態は、敵味方問わず、対象との射線が通ってなければなりません。

加えて、魔法武器の一部の攻撃形態も、射程がセクターで表されているものは、射線が通ってなければなりません。

近接武器の攻撃形態には、射線は必要ありません。

ヒーローからの射線を判定するには同梱の  射線判定タイルを使用し、以下のルールに従ってください。

- ヒーローは、**360度**の視界を持ちます。

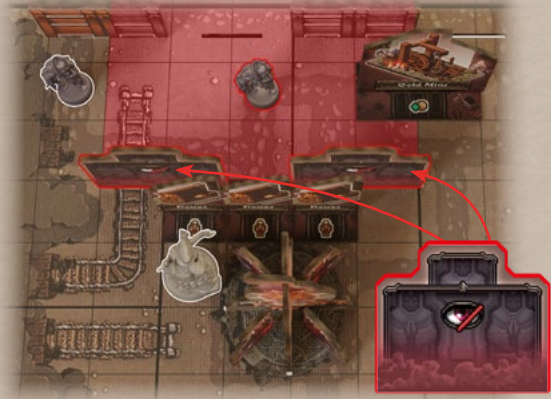
ただし、建物、石の防壁、樹木に隣接しているときは、射線は部分的に遮られることがあります(ここではこれらを遮蔽物と呼びます)。


木の防壁、木の門、石の門、防衛設備や低い障害物は、ヒーローの射線を遮りません。

ヒーローが遮蔽物に隣接している場合は、画像のように、2つの判定タイルを、遮蔽物の両端に配置します。

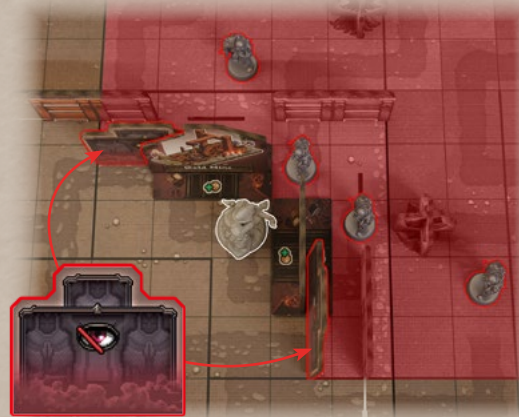
判定タイルは、遮蔽物の**1マス内側**、**1マス分外側に延びるよう**に配置します。各判定タイルにつながる遮蔽物をヒーローが正面に見て、ヒーローが向いている方向に判定タイルを延長した面を仮想します。対象が、2つの判定タイルを延長した領域内にある場合、対象には**射線が通っていません**。

- ヒーローは、**射程がセクター単位で示されている攻撃形態では、射線が通っていないモンスターを攻撃できません**。



この例では、ヒーローは民家に隣接しており、その民家はさらに2つの民家と列をなしています。判定タイル()は、ヒーローの視界の境界を示します。

この線の向こうにいるモンスターとヒーローには射線が通っていません(赤い面)。それ以外は射線が通っています。



この例では、ヒーローは、直角をなす2つの建物と隣接しています。

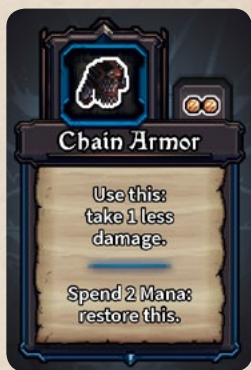
2つの建造物は、点のみで接触していますが、ヒーローの射線を判定する際は隣接しているものとみなします。

重要: 視認能力(21ページ「視認能力」参照)を持つヒーローの射線は、いかなる遮蔽物によっても遮られません。

防具

モンスターの攻撃からダメージを受けるヒーローは、**装備している防具**を使用してダメージを軽減することができます。

メモ: 恩恵にも、モンスターのダメージを軽減できるものがあります。



すべての防具カードには「**使用時**」能力があり、一部の防具にはさらに**追加能力**があります。

「使用時」能力を実行するには、プレイヤーはそのカードを**横向き**にします。「使用時」能力を再使用するには、そのカードを**回復**しなければなりません。

メモ: 一部の追加能力には、そのカードを回復するものがあります。詳細は、日中ルールブック16ページ「回復」参照。

追加能力は、必要な起動コストを消費することで、いつでも実行できます。

ポーション

プレイヤーは自分のターンに、**ポーション**をコストなしの追加アクションとして使用できます。

各ポーションは、色により異なる効果を持ちます。

- **緑**: 使用済みの移動トークンを回復します。
- **赤**: ヒーローが受けた**負傷**を1回復します。プレイヤーはヒーローから負傷クリスタルを1個取り除きます。
- **青**: ヒーローの**マナポイント**を3回復します。ヒーローの上限値を超えることはできません。
- **黄**: **アクションポイント**を2回復します。プレイヤーは回復するアクションポイントを選ぶことができます。



ポーションは最大2回使用できます。購入時は、プレイヤーはポーションタイルを、満杯の面を上にしてヒーローカードの近くに置きます。



1回使った後は、プレイヤーはポーションタイルを裏返して、**残り半分**の面を上にします。

2回使った後は、プレイヤーはポーションタイルを即座に捨てます。

メモ: 1回使用し、残り半分の面が上になったポーションは、**回復フェイズ**で満杯まで回復します(日中ルールブック16ページ「回復」参照)。

スクロール

プレイヤーは自分のターンに、**スクロール**の追加アクションとして使用できます。

各スクロールは、カードに示された**独自の効果**を持ちます。スクロールは、**魔法武器**と同様に**魔法攻撃**を行います。



スクロールは、マナポイントを消費し、ヒーローがマナポイントを消費できる限り何度でも使用できます。

モンスター

基本ゲームでは、8種類のモンスターを扱い、ティア(階級)ごとに以下のように分類されます。

- **ティア1**: アーチャー(射手)、アーマード(装甲持ち)、クロウアー(爪撃種)、ランナー(走り屋)
- **ティア2**: ブーマー(爆弾魔)、ウィングド(有翼)
- **ティア3**: アカースト(呪われしもの)、バルキー(大型)

各モンスターの**特徴**は、フレームボード上のモンスター能力表に描かれています。



重要:アカーストと3種のパルキーには、それぞれ固有の特徴があり、詳細はモンスター能力表に記載されています。

◆ モンスターの特徴 ◆

各モンスターには以下の特徴があります。

♥ ヒットポイント

ティア1と2のモンスターのヒットポイントは1であり、ティア3のモンスター(パルキーとアカースト)はより多くのヒットポイントを持ちます。

メモ:2以上のヒットポイントを持つ(ティア3の)モンスターがダメージを受けたとき、受けた負傷数を記録するために、フレームボード上のモンスター能力表の上に負傷クリスタルを置きます。

🌿 移動ポイント

この数値は、モンスターが移動できるマスを示します。

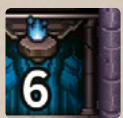
攻撃

モンスターには2種類の標準攻撃形態があります。

● 近接攻撃

モンスターがヒーローや建造物に隣接するマスで移動を終えたとき、モンスターは、そのうち一つに近接攻撃を行います。

重要:モンスターが移動を終えたマスが建造物とヒーローの両方に隣接している場合、攻撃は必ずヒーローに対して行います。複数のヒーローと隣接しているときは、最も負傷が多いヒーローに対して攻撃します、同数であるときは、その中でマナポイント上限値が最も多いヒーローに対して攻撃します。



● 遠隔攻撃

攻撃フェイズにおいて、遠隔攻撃を持つモンスターは、自分が向いている方向で攻撃範囲内に、最初に見つけた建造物あるいはヒーローを攻撃します。

例:「遠隔(ranged)4」を持つモンスターは、射程4マス以内で最初に見つけた対象を攻撃します。

優先攻撃対象: 建造物と魔法陣

攻撃において、魔法陣は常に最優先対象になります。

(魔法陣を除く)2つの建造物に隣接するモンスターは、常に

弱いほう(より少ない攻撃で破壊されるほう)を攻撃します。同数の場合は、防衛設備、壁、建物の優先順で攻撃します。それでも決まらない場合は、プレイヤーが決定します。

🔪 与えるダメージ

攻撃フェイズで、モンスターが対象に与えるダメージの量です。

防御ダイス

防御ダイスには青とオレンジの2種類があります。

それぞれのダイスはモンスターの防御形態を示し、特定の攻撃形態に対する弱さを示します。

モンスターが攻撃されたとき、プレイヤーはフレームボード上のモンスター能力表に示された防御ダイスを振ります。

ダイスの結果により、モンスターに命中したかが決まります。

各結果の説明は以下を参照してください。



モンスターに命中する。



モンスターに命中する。

武器にスタン(Stun)能力があり、モンスターがまだ死んでいないなら、モンスターはスタン*する。

重要:この効果は、ボスには効きません(21ページ「武器能力」の「スタン」参照)。



モンスターに命中しない。



武器に回避不能(no-dodge)能力がある場合のみ、モンスターに命中する。

武器にスタン(Stun)能力があり、モンスターがまだ死んでいないなら、モンスターはスタン*する。



武器に装甲貫通(Armor Piercing)能力がある場合のみ、モンスターに命中する。

武器にスタン(Stun)能力があり、モンスターがまだ死んでいないなら、モンスターはスタン*する。

*スタンしたモンスターは、次のモンスターフェイズ終了まで移動、攻撃ができません。別段の記述がない限り、スタンは1つの攻撃全体に適用されます。

2つの防御ダイスをもつモンスターに命中させるには、2つのダイス両方について(現在の攻撃形態の武器能力を考慮したうえで)命中👊の結果を出さなければなりません。

攻撃形態がスタン能力を持つ場合、2つのダイス両方についてス

タンの結果を出したときのみ、スタンが適用されます(命中してもなくても、スタンの可能性はあります)。

モンスターの特殊能力

一部のモンスターは特殊能力を持ちます。

- **特攻(Resolute)**: モンスターに特攻能力がある場合、そのモンスターは対象を攻撃範囲内に見つけても停止せず、運命コインのルールに従って移動を続けます。その後、可能なら攻撃します。

ただし、モンスターは魔法陣を攻撃範囲内に見つけたら停止します。

メモ: 特攻を持つモンスターが、建物、防衛設備、魔法陣やヒーローのエリア内で移動フェイズを始めた場合、そのモンスターは1マスも移動しません。

- **飛行(Fly)**: 飛行を持つモンスターは移動中、防衛設備や低い障害物を無視し、地形の上を飛ぶかのように移動することができます。ただし、空いていないマスで移動を終えることはできません。空いていないマスを越えて移動できない場合は、手前のマスで移動を終えなければなりません。

- **自爆(Explosion)**: モンスターの自爆能力は、通常攻撃の代わりに使用され、そのモンスターの**エリア内すべてを**、敵味方を問わず**対象として攻撃します**。対象のモンスターが1体以上いる場合、プレイヤーがそのうち**1体を選び**、回避不能攻撃に対する通常の防御ダイスを振ります。一方、エリア内のすべてのヒーローは、**4ダメージ**を受けます。このダメージは**防具カードでは軽減できません**。

この攻撃を解決した後、自爆能力を持つこのモンスターのフィギュアをゲームから取り除きます。

- **マナドレイン(Mana Drain)**: マナドレイン能力を持つモンスターの攻撃は、対象のヒーローにダメージを与えるだけでなく、ヒーローの**マナポイント**を2失わせます。

夜間

夜間は、モンスターフェイズとヒーローフェイズの2つのフェイズを繰り返します。

夜間は、モンスターの残存ヒットポイントの合計がヒーローの人数以下になったとき終了します。

モンスターフェイズ

モンスターフェイズでは、以下の6つのステップを順番に実行します。

1. 恐慌の蔓延
2. 運命コイン投げ
3. ボスの出現
4. モンスターの出現
5. モンスターの移動
6. モンスターの攻撃

◆ 2. 運命コイン投げ ◆

プレイヤーは運命コインを投げ、全プレイヤーの手が届く位置に置きます。

コイン投げの結果は、モンスターフェイズ全体にわたって、モンスターの移動方向を決定します。



◆ 1. 恐慌の蔓延 ◆

プレイヤーは、町へ侵入したモンスターの数を確認し、それと同等数の炎タイルを、恐慌トラックの左端から取り除きます。

◆ 3. ボスの出現 ◆



第1シナリオであるギルデンベルクの第3夜に、墮落したハーピーが出現します。

墮落したハーピーの出現を説明する前に、新しい要素の定義が必要です。

墮落したハーピー

♥ ヒットポイント: 7

♣ 移動ポイント: 5 + 飛行能力

防御: オレンジ  と青 

攻撃:

- ◇ **ダイブボム**: ハーピーが初めて戦場に出たとき、ハーピーのエリア内のヒーロー、建造物、モンスターすべてに2ダメージを与える。
- ◇ **破壊的激怒**: 3ダメージを与える通常の近接攻撃

墮落したハーピーと
アレリオンの
モンスターカード



アレリオン

♥ ヒットポイント: 1

♣ 移動ポイント: 3 + 飛行能力

防御: オレンジ  と青 

攻撃: 1ダメージを与える通常の近接攻撃

アレリオンの撃退:

- » アレリオンが死亡したとき、そのフィギュアを取り除きます。
- » 3体のアレリオンすべてが撃退されたとき、ハーピーが即座に町の周辺に現れます。ハーピーのモンスターカードをモンスター能力表の近くに配置します。
- » **最後のアレリオンが死亡したマスにハーピーを配置します。**そのマスが空いていない場合(例: ヒーローの後続移動能力など)は、ハーピーを、隣接し空いているマスに配置します。



ボスの出現: 墮落したハーピー

以下の手順を行います。

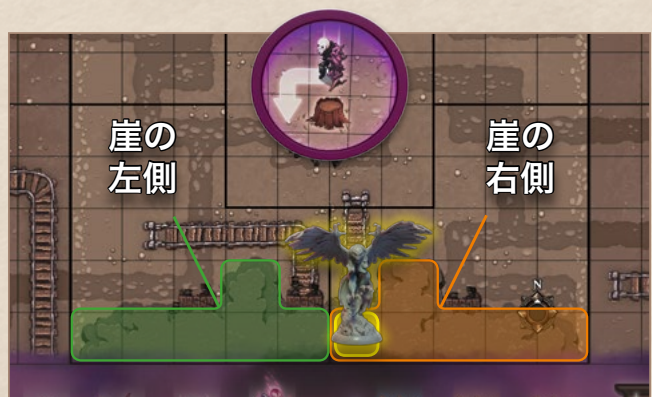
1. アレリオンの出現:

- » モンスター出現フェイズで、アレリオンが出現する可能性があります。
- » アレリオンモンスターカードを、モンスター能力表の近くに配置します。

2. ハーピーの金切り声(3体のアレリオンが死亡した後はこの手順は行いません):

- » 運命コインの結果に従い、町の後方にある**崖の右側**か**左側**の任意のマスにハーピーを配置します(日中ルールブック18ページ「ボスの偵察」参照)。

墮落したハーピーは、崖にいる間は攻撃されません。



- » ゲームボード全体(町及びその周辺)を、右半分と左半分に2分割したものを仮想します。ハーピーの金切り声は、ハーピーが崖の左側にいる場合はゲームボードの左半分、右側にいる場合は右半分にいるすべてのヒーローに影響を与えます。

- » 影響を受けた全ヒーローは、**即座に移動トークンを1個選んで捨てます。**

重要:

各シナリオの、ボスの出現に関する特殊ルールを参照してください。

- ◇ シナリオI: ギルデンベルク「墮落したハーピー」
- ◇ シナリオII: レイクブルク「腐りかけの鯨竜・セトゥシア」
- ◇ シナリオIII: グレンヴァルト、「腐敗したドライアド」

「ボスの出現: 墮落したハーピー」は、前述のルールを参照してください。

その他のボスとの遭遇に関する必要な情報は、18ページ「ボスの特殊ルール」にあります。

◆ 4. モンスターの出現 ◆


最初の2回のモンスターフェイズでは、霧タイトル上の各出現パイルから一番上のカードを公開します(出現パイルは、日中に作られたものです)。



カードを公開した後、カード上の各アイコンに対応する**モンスターのフィギュア**を、**そのアイコンの上に**乗せます。




重要:

プレイしているシナリオによって、出現パターンカードのどのマスが有効で、どのマスは無視するかが決まります。




アイコンの背景色に従ってください。

- ◇ シナリオI、ギルデンベルク: 背景が緑  のマスのみ有効

- ◇ シナリオII、レイクブルク: 背景が緑  および黄色  のマスのみ有効

- ◇ シナリオIII、グレンヴァルト: 背景が緑 、黄色 、赤  のマスが有効

メモ: 一部のボスでは、特別な出現パターンカードが追加されたり、出現パターンカード上の特別なモンスターのアイコンが有効となることがあります(例: **アレリオン**)。特別なモンスターの特徴は、**モンスターカード**に示されています。

バルキーの出現には、以下の追加ルールがあります。出現パターンカード内で、バルキーが描かれたマスの下部の背景色が、どのタイプのバルキーが出現するかを示します。    :



- » バルキーのフィギュアに、対応する色のベースを付けてください。
- » バルキーに対するダメージは、モンスター能力表の対応するバルキーの場所に負傷クリスタルを乗せることで管理してください。

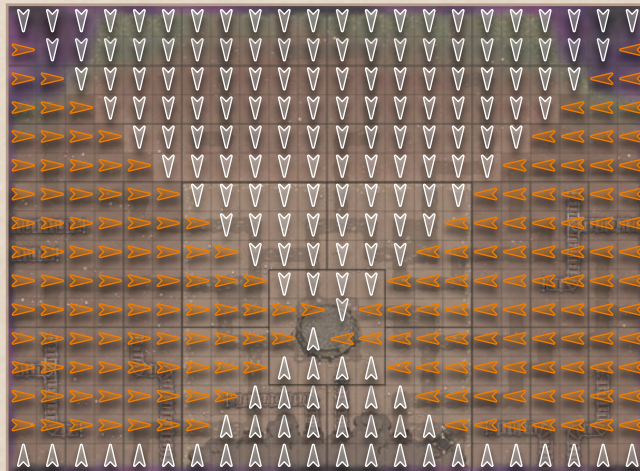


◆ 5. モンスターの移動 ◆

モンスターの向き

モンスターが出現するときは、霧の中から現れ、常に**町の方向(東西南北のいずれか)**を向いています。斜めを向くことはありません。

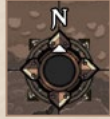
モンスターは、**移動を終えたとき**、下の画像の仮想矢印に従って向きを変えます。移動中に向きを変えることはありません。



モンスターフィギュアの移動

ゲーム内のモンスターは、特定のルールに基づいて移動します。

- » モンスターは、自分が向いている方向に向かって、自分の移動ポイントのマスだけ**直進**します。移動ポイントは、モンスター能力表あるいはモンスターカードに書かれています。
- » モンスターの軍団は、町の西側で崖に最も近い列から、時計回りに移動を処理します。
- » 同一の列に未処理のモンスターが複数存在するなら、最も魔法陣に近いモンスターから移動を処理します。



次に、黄色のクロウアーが、同じルールで移動します。



この例では、モンスターの移動で、2体のクロウアー(青と黄色)がそれぞれ3マス移動するところです。

青のクロウアーが先に移動します。

移動時は、向きを変えずに前進します。

つまり、移動開始時のマスの仮想矢印(前述の「モンスターの向き」参照)に従います。



その後、モンスターは、移動を終えたマスの仮想矢印に従い、向きを変えます。

モンスター移動時の特殊処理

モンスターの移動は、戦場か霧の中かにより異なるルールに従います。

A. マップ上のモンスターの移動:

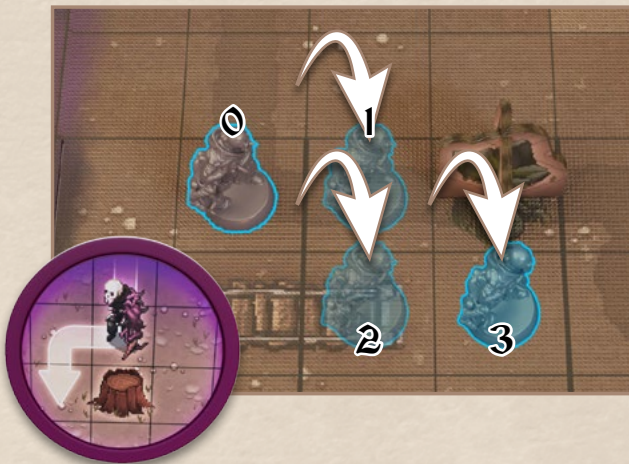
1. モンスターが建築物、ヒーロー、あるいは魔法陣に隣接したときは、即座に**停止**します。
2. 十分な移動ポイントが残っているなら、モンスターは前方のモンスターを**乗り越える**ことができます。残っていないなら、前方のモンスターの手前で**停止**します。



3. モンスターの前方にその他の障害物がある場合、運命コインの示す方向に1マス**横移動**して迂回します。

重要: 横移動では、モンスターの向きは変わりません。

横移動して障害物を迂回した後は、モンスターは**向きを変えずに直進**し続けます。



重要:別の障害物があるため、モンスターが運命コインの指示に従えない場合は、モンスターは反対の方向に横移動します。

右にも左にも横移動できない場合は、モンスターは停止します。

B. 霧の中でのモンスターの移動

- 霧から現れようとしたときに、1マス前方にヒーローや他のモンスターがいた場合は、モンスターは、運命コインの示す方向に1マス横移動します。

霧の中にいるモンスターは横移動時に移動ポイントを消費しません。モンスターは常に、障害物に当たった場合は運命コインに従います。

重要:モンスターは常に、霧から出ようとしています。そのため、ヒーローに隣接していても霧の中で止まって攻撃しようとはしません。



この例では、運命コインは左を示しています。

2移動ポイントを持つアーチャーが最初に移動しますが、1マス前方にはヒーローがいます。

アーチャーは、運命コインが示す通り、左側に1マス横移動します。



モンスターは、霧の中なら移動ポイントを消費せずに横移動できます。アーチャーが0の地点から1の地点に移動するとき移動ポイントは消費しません。

その後、モンスターは前進を開始します。霧から出た瞬間、ヒーローに遭遇したため、モンスターは即座に停止します！

重要:モンスターの移動がすべて終了したら、今回公開した出現カードを捨ててください。

◆ 6. モンスターの攻撃 ◆

このステップでは、モンスターやボスが攻撃や特殊能力行使を行います。

モンスターがヒーローにダメージを与えたときは、負傷クリスタルをヒーローカードに置いて記録します。

モンスターが建造物にダメージを与えたときは、建造物に炎タイルを乗せて記録します。

壁に炎タイルを乗せるときはゲームボックスから、その他の建造物には恐慌トラックから炎タイルを取ります。

魔法陣がダメージを受けるときは、そのダメージと同数の魔術師スタンドをゲームから取り除きます。魔法陣に魔術師がいなくなったら、プレイヤーはゲームに敗北します。

ブーマー、セトゥシア、アカーストのように、範囲攻撃で複数の物体に同時に影響を与えるモンスターもいます。範囲攻撃ではヒーローも建造物も単一の攻撃からダメージを受けます。別段の記述がない限り、すべてのモンスターの攻撃は、同時に行われます。そのため、攻撃前にすべてのモンスターは攻撃対象を決定し、それが取り除かれたとしても攻撃対象を変更しません。

モンスターフェイズが終了すると、ヒーローフェイズが始まります。

ヒーローフェイズ

このフェイズの最初に、以前消費したアクションポイント(⚡)、移動ポイント(👣)を全回復します。manaポイント(💧)は回復しません!

◆ アクション ◆

プレイヤーは順番に、以下のアクションを好きな組み合わせで一回以上実行できます: 武器攻撃、移動、恩恵カードの使用、装備品カードの使用、ヒーローの先天的能力の使用。

- ◇ **武器攻撃**: プレイヤーは武器の攻撃形態を選び、要求されたコストを消費して攻撃します。攻撃は1ターンに1回のみ行えます。
- ◇ **ポーションやスクロールの使用**: これはアクションポイントを消費しません。
- ◇ **恩恵カードの使用**: 恩恵カードに別段に記載がない限り、これはアクションポイントを消費しません。
- ◇ **移動**: このアクションはアクションポイント(⚡)を消費せず、移動ポイント(👣)を消費します。

ヒーローは先天的能力「障害物跳躍」を持っており、低い障害物や木の防壁を跳び越えることができます。

この先天的能力は3移動ポイントを消費し、跳び越えた障害物の向こうのマスに着地します。



着地マスが空いていない場合は、障害物跳躍は実行できません。

- ◇ **パンチ**: 武器攻撃の代わりに、ヒーローは1アクションポイントを消費してモンスターに素手の近接攻撃を行うことができます。パンチは1ターンに1回しか行えませんが、ヒーローフェイズごとの回数制限はありません。

ヒーローは常に、1アクションポイントを消費してパンチを行えます。パンチは1ターンに1回、ヒーローの武器攻撃の代わりに行えます。

- ◇ **障害物跳躍**: 3移動ポイントを消費し、低い障害物や木の防壁を跳び越えます。着地マスが空いていない場合は、障害物跳躍は実行できません。

- ◇ **防御力上昇**: 1アクションポイントを消費し、消費したトークンをヒーローカードの防御力上昇アイコンの上に置きます。次のモンスターフェイズでモンスターからダメージを受けた場合、そのダメージを1軽減して、そのトークンを取り除きます。

重要: プレイヤーは任意の順序で何回でも移動ポイント(👣)やアクションポイント(⚡)を消費できます。ただし、攻撃(パンチを含む)は、スクロールを除いて1ターンに1回までです。

重要: プレイヤーは、能力や武器攻撃形態を使って防御ダイスを振りなおすことができることがあります。

この振り直し回数を増やす能力もありますが、増やせる上限は、対象1つに対して4回までです。

全プレイヤーがアクションポイント(⚡)を使い切ったか、アクションポイント(⚡)を使わないことを選択したとき、新しいモンスターフェイズが始まります。

◆ 防衛設備の使用 ◆

プレイヤーは、ヒーローフェイズ中いつでも、町の防衛設備を追加アクションとして使用できます



バリスタ



カタパルト



ワーブゲート



見張り塔

バリスタ

バリスタは、**現在セクター**あるいは**隣接セクター**にいる対象1つに対して射撃できます。ヒーローフェイズごとに1回使用できます。この射撃は対象に**1ダメージ**を与え、**装甲貫通**と**視認能力**を持ちます。

カタパルト

カタパルトは、**投擲トークン**を1つ消費して、**隣接セクター**あるいは**遠接セクター**に対して攻撃できます。

この**範囲攻撃**は**3x3マス**の範囲に**1ダメージ**を与え、**視認能力**を持ちます。加えて、中心の**直撃マス**では**回避不可能**力を持ちます。プレイヤーは**対象の直撃マス**として、攻撃範囲内の任意のマスを選ぶことができます。どのような物体が直撃マスにあっても構いません。

ワープゲート

ヒーローは2移動ポイントと1マナポイントを消費することで、ワープゲートから別のワープゲートにテレポートできます。

メモ:ワープゲートを使用することで、すでに始まった移動が妨害されることはありません。

見張り塔

見張り塔の上にいるヒーローは視認能力を持ちます。見張り塔に登る、あるいは見張り塔から降りるためには、ヒーローは2移動ポイントを消費します。

夜間終了フェイズ

もし、現在が第一夜あるいは第二夜である場合、

夜間は、モンスターの合計ヒットポイントがヒーローの数以下となったときに終了します。

以下の手順を実行します。

1. 町の恐慌管理
2. 都市クエスト判定(第二夜のみ)

◆ 町の恐慌管理 ◆

夜が終わったら、町の恐慌トラックを管理します。炎タイルが1つでも残っているすべてのマスについて、そのマスに書かれた資源や装備品を獲得し、共有財産置き場に置きます。

恐慌トラックに炎タイルが1つも残っていない場合、資源も装備品も獲得できません。そして、各マスに単炎タイルを1つずつ配置します。

◆ 都市クエスト判定 ◆

第二夜終了時である場合、2つの都市クエストのうち、少なくとも一方の条件を解決したかを判定します。どちらも解決していない場合、あなたの負けです！一方で解決した場合は、解決したクエストの報酬を獲得します。

プレイヤーは自分たちのフィギュアをゲームから取り除き、新しい日中が始まります！

これがシナリオの第三夜である場合は、プレイヤーがボスを倒したときに夜間は終わります。

- ◇ 単独シナリオをプレイ中で最終ボスを倒した場合は、ゲームは皆さんの勝利です。おめでとうございます！
- ◇ キャンペーンモードをプレイ中の場合は、17ページの「影のネットワーク」を参照し、ゲーム状態を保存して次のシナリオに進みます。

ゲームの保存

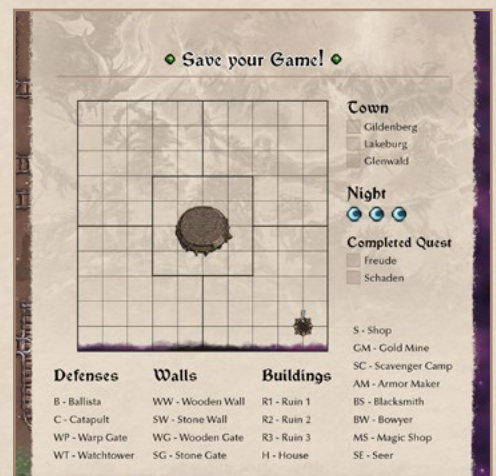
ゲーム内の一日が終了したら、プレイヤーは、ヒーローたちが獲得したゲームアイテムをそれぞれのヒーローチェストに保管することができます。

これにより、ゲーム内の翌日、プレイヤーは同じヒーロー、特性、恩恵、その他の装備品を再び使用することができます。

共有財産にも共有財産用のチェストがあり、プレイヤーはそこに戦利品を保管できます。

ゲーム状態を完全に保存するため、プレイヤーは現在の町の建築状況を、ゲーム同梱のステータス記録用紙に、記録用紙の凡例に従った略語を使って記録する必要があります。

メモ:各プレイヤーは、自分の特性の固有能力を使用したかを記録用紙に記録する必要があります。



影のネットワーク

キャンペーンモードをプレイ中でシナリオ終了時、プレイヤーは前述の方法でゲーム状態を保存できます。

さらに、プレイヤーは恐慌トラックから資源を獲得して共有財産チェストに入れます。これらの資源は次のシナリオのセットアップで得られるものに加えられます。

シナリオの特殊ルール

◆ レイクブルク ◆

水域

このシナリオでは**特殊地形**である**水域**を導入します。

水域マスで移動を開始するモンスターやヒーローは、通常より2マス少ない距離しか移動できません。

ただし最低1マスは移動できます。

ヒーローの場合は、このペナルティは消費された各移動トークンに適用されます。この効果は、飛行能力を持つモンスターには適用しません。

このシナリオには、町の北側周辺と町の南側、2つの湖があります。**飛行能力を持つモンスターはこの特殊地形の影響を受けません。**



◆ グレンヴァルト ◆

樹木

このシナリオでは、新しい障害物である**樹木**を導入します。

以下の射程を持つ攻撃形態は、樹木のエリア内を直撃マスとして選択できません。



しかし、樹木のエリアは、隣接するマスを対象として選択した範囲攻撃の影響を受ける可能性があります。

このルールは近接武器、および視認能力を持つ攻撃には適用しません。

メモ:これは、射線のルールに適用される追加ルールです。



グレンヴァルトの樹木

ボスの特別ルール


◆ 腐りかけの鯨竜・セトウシア ◆



セトウシアのボス出現ルールを説明する前に、新しい要素を導入する必要があります。

セトウシアの頭部と尾部

頭部ヒットポイント:8

尾部ヒットポイント:6

頭部および尾部の防御(第一形態):オレンジ 

頭部および尾部の防御(第二形態):オレンジ  と青 

攻撃:セトウシアは他のモンスターより先に、特殊な攻撃を行います。最初に頭部が、次に尾部が攻撃します。

セトウシアは、常にモンスターの近接攻撃ルールに従って攻撃します(9ページ「モンスターの特徴」参照)。



セトウシア頭部
モンスターカード

セトウシア尾部
モンスターカード

セトウシアの形態

頭部および尾部の両方とも、**第一形態**および**第二形態**の2つの段階があります。

各段階は2つの攻撃形態を持ちます。

セトウシアが自分のターンに行うアクションは、出現パターンカードによって決まります。

第一形態

頭部



頭蓋打撃:この攻撃はセトウシアの頭部(青いマス)を起点とし、赤い範囲内にいるヒーロー、モンスター、建造物すべてに、(第一形態の間は)2ダメージを与えます。



水流カタパルト:この攻撃はセトウシアの頭部を起点とし、赤い範囲内にいるヒーロー、モンスター、建造物すべてに、(第一形態の間は)1ダメージを与えます。

尾部



潮の強襲:この攻撃はセトウシアの尾部(青いマス)を起点とし、赤い範囲内にいるヒーロー、モンスター、建造物すべてに、(第一形態の間は)1ダメージを与えます。



潮の侵入:この攻撃はセトウシアの尾部(青いマス)を起点とし、赤い範囲内にいるヒーロー、モンスター、建造物すべてに、(第一形態の間は)2ダメージを与えます。

第二形態

頭部が**8ダメージ**受けたか、尾部が**6ダメージ**受けたとき、頭部および尾部の両方を裏返し、**第二形態**を示します。

第二形態の尾部が**6ダメージ**受けたとき、尾部をゲームから取り除きます。頭部は通常通り攻撃を続けます。

第二形態の頭部が**8ダメージ**受けたとき、頭部をゲームから取り除きます。尾部は通常通り攻撃を続けます。

ボスの出現:セトウシア

現在が第三夜の最初のモンスターフェイズであるなら、以下の手順は行いません。

セトウシア出現パターンカードを引きます。このカードはセトウシアの頭部と尾部が出現するマスを示しています。

セトウシアの出現マスにヒーローがいる場合、そのヒーローを霧の方向に、空いているマスが見つかるまで移動します。また、出現マスにその他の物体がある場合、その物体を取り除きます。

メモ:これにより、ブーマーが爆発することはありません。

セトウシア出現パターンカードが3枚公開された場合、現在のモンスターフェイズの最後に、4枚すべてのカードをシャッフルして、新たなセトウシア出現パターンデッキとします。



セトウシア出現
パターンカード



◆ 腐敗したドライアド ◆

腐敗したドライアドのボス出現ルールを説明する前に、新しい要素を導入する必要があります。

メモ:たとえフィギュアが複数のマスを占めていたとしても、1度の攻撃が1つのフィギュアに対して与えるダメージは1回だけです。

モノリス



モノリスは、腐敗したドライアドの特定方向からの攻撃を防ぐという点で、町の壁によく似ています。

モノリスへの攻撃は、必ず命中します。各モノリスは、4のヒットポイントを持ちます。3つまでの炎タイルに耐え、4つ目のダメージで破壊されます。

孵化場

孵化場は、ボスの出現：腐敗したドライアドのステップの間に発生する、特殊な両面タイルです。

孵化場は攻撃しません。

孵化場は、オレンジと青の防御ダイスを使用し、1ダメージを受けると即座に破壊されます。

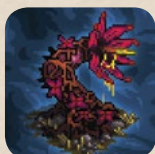


第一孵化面と第二孵化面

種子砲

種子砲は、射程7を持つアーチャーのように扱いますが、移動はしません。

種子砲は、オレンジと青の防御ダイスを使用し、1ダメージを受けると即座に破壊されます。



孵化場と種子砲の出現パターン

孵化場と種子砲は、出現パターンカードでそれぞれのアイコンが描かれたマスに出現します。



この画像では、aが孵化場を、bが種子砲を示します。



腐敗したドライアドの成長トラック(20ページ)の現在の成長段階マスに書かれた数字(1~3)を参照し、孵化場や種子砲が霧タイルから、町の方向に何マス(1~3)進んだところで出現するかを決めます。

腐敗したドライアド

ヒットポイント:11

防御:オレンジ  と青 

移動:ドライアドは移動せず、常に4方向を向いているとみなされます。

攻撃:腐敗したドライアドは他のすべてのモンスターの後に攻撃し、2ダメージを与えます。

攻撃の際、ドライアドは成長段階(次ページ「成長段階」参照)に従い、現在セクターやすべての隣接セクター内のすべてのヒーローや建造物を攻撃します。

ドライアドには特殊な成長段階があり、モンスターフェイズには成長段階によりドライアドの挙動が決まります。

ドライアドが倒された場合、プレイヤーは第三シナリオに勝利します。



腐敗したドライアド
モンスターカード



ドライアドの現在セクターは、フィギュアのベースだけでなく、エリアによって決まります。



成長トラック

成長トラックは、ドライアドの成長段階を示します。

腐敗したドライアドが行う攻撃の種類は、成長段階により決定します



1	発芽期: 腐敗したドライアドは攻撃せず、ダメージを受けることもありません。
2	成長期: 腐敗したドライアドは、現在セクターに攻撃します。
3	成熟期: 腐敗したドライアドは、現在セクターと隣接セクターに攻撃します。

ボスの出現: 腐敗したドライアド

出現方向カードに腐敗したドライアドが描かれていない場合は、この手順を飛ばしてください。描かれている場合は、以下の手順を行います。

1. 出現方向カードを確認し、ドライアドの出現位置番号を特定します。

その出現位置から最初の出現パターンカードを取り除きます。

2. 出現位置の出現パターンカード上で、町から遠い列の中央2マスに、腐敗したドライアドのフィギュアを置きます(画像参照)。



その後、腐敗したドライアドを町の方向に3マス進めます。



移動先のマス、およびモノリスの配置マス(後述)にヒーローがいる場合、そのヒーローを霧の方向に、空いているマスを見つけるまで移動します。

同様に、ヒーロー以外の物体(建造物を含む)がある場合、その物体を取り除きます。

メモ: これにより、ブーマーが爆発することはありません。

3. その後、下の画像のように、5つのモノリスを、腐敗したドライアドを取り囲むように配置します。



4. 腐敗したドライアドのモンスターカードを、モンスター能力表の近くに置きます。

5. 腐敗したドライアドのモンスターカード上で、成長トラックの発芽期のマスにマナクリスタルを置きます。



マナクリスタル

この次から、ボスの出現ステップごとに、以下の手順を繰り返します。

1. モンスターフェイズが1~2回目である場合(つまり、未処理の出現パターンカードが残っている場合)は以下の手順を飛ばします。

成長トラックが成熟期に到達していたなら、ボスの通常攻撃に加えて、腐敗したドライアドは魔法陣に1ダメージを与えます。

成熟期以外である場合、成長トラック上のマナクリスタルを1マス進めます。

2. 第二孵化面の孵化場タイルをすべて探し、そのマスにアーチャーフィギュアを配置した後、それらのタイルを捨てます。第一孵化面の孵化場タイルをすべて探し、それらを裏返して第二孵化面とします。その後、それらの上にアーマードのフィギュアを配置します。

メモ: 配置するフィギュアが残っていない場合は、以下の順番で残っているフィギュアを探して配置します。

アーマード > アーチャー > ウィングド > ブーマー > パルキー > アカースト > クロウアー

3. 出現パターンカード(「孵化場と種子砲の出現パターン」参照)から孵化場と種子砲が出現します(ただし、いかなる場合も6個を超えて出現することはありません)。通常のモンスター移動ルールや、運命コインの方向に従って出現し、その後移動を終えたものとみなします。

いったん出現したら、これらは移動することはありません。

- » 出現マスにヒーローがいる場合: 孵化場や種子砲をヒーローの下に置きます。

これにより、ヒーローは移動、アクションや(パンチを除く)先天的能力が使用できなくなり、モンスターの攻撃ステップが

開始するたびに、1ダメージを受けます。

ヒーローの下にある孵化場や種子砲も、アクションを行えなくなります。

捕らえられたヒーローは以下のいずれかの条件で解放され、下にある孵化場や種子砲は取り除かれます。

- A. 別のヒーローがパンチを孵化場や種子砲に対して行う。このときダメージは与えない。
- B. 捕らえられたヒーローがパンチを孵化場や種子砲に対して行い、青とオレンジの防御ダイスで命中の結果を出す。

» 出現マスにヒーロー以外の物体がある場合：それを取り除き、通常通り孵化場や種子砲を配置します(建造物であっても同様です)。

ドライアドやモノリスがある場合は例外で、その際は町に向かって最も近い空いているマスを探し、そこに孵化場や種子砲を出現させます。










- 4. 孵化場タイルを配置するときは、**第一孵化面を上にして配置し、その上にクロウアーを出現させます。**
- 5. 孵化場から出現した各モンスターは、通常通り直後のモンスター移動ステップで移動します。

付録

◆ 武器能力 ◆

記号	名称	効果
	現在セクター	この遠隔武器は現在セクターに攻撃できる。
	隣接セクター	この遠隔武器は隣接セクターに攻撃できる。
	遠接セクター	この遠隔武器は遠接セクターに攻撃できる。
	現在および隣接セクター	この遠隔武器は現在セクターおよび隣接セクターに攻撃できる。
	隣接および遠接セクター	この遠隔武器は隣接セクターおよび遠接セクターに攻撃できる。
	射程最大2マス	この近接武器はヒーローのフィギュアから縦横に、最大2マス離れた1マスに攻撃できる。
	近接	この近接武器はヒーローのフィギュアから縦横に隣接する1マスに攻撃できる。
	自身	フィギュアがあるそのマス
	範囲内1マス攻撃	能力の射程内で選択した1マスを攻撃する。
	範囲内1マス攻撃後スタン	能力の射程内で選択した1マスを攻撃し、スタンさせる。
	範囲内1マス移動	能力の射程内で選択した1マスに移動する。
	範囲内1マス攻撃後スタン	能力の射程内で選択した1マスを攻撃し、スタンさせる。
	範囲内連続2マス攻撃	能力の射程内で選択した1マスと、その奥の1マス、計2マスを攻撃する。

	範囲内連続3マス攻撃	能力の射程内で、 選択した1マスと、その奥2マス、計3マス を攻撃する。
	範囲内連続3マス攻撃後移動	能力の射程内で 選択した1マス、その奥の2マス、計3マス を攻撃する。さらに その奥の1マスにヒーローが移動する 。移動先が空いていない場合は、このアクションは使用できない。
	範囲内十字形5マス攻撃	能力の射程内で 選択した1マスと、そこから縦横に隣接する4マス、計5マス を攻撃する。
	範囲内十字形5マス攻撃後スタン	能力の射程内で 選択した1マスと、そこから縦横に隣接する4マス、計5マス を攻撃しスタンさせる。
	範囲内長方形6マス攻撃	能力の射程内で 選択した1マス、フィギュアから見てその左右各1マスずつ、さらにその奥の3マス、計6マス を攻撃する。
	範囲内放射形9マス攻撃	能力の射程内で 選択した1マス、その奥の3マス、さらにその奥の5マス、計9マス を攻撃する。
	範囲内正方形9マス攻撃	能力の射程内で 選択した1マスと、そこから縦横斜めに隣接する8マス、計9マス を攻撃する。
	範囲内正方形9マス攻撃後スタン	能力の射程内で 選択した1マスと、そこから縦横斜めに隣接する8マス、計9マス を攻撃し、スタンさせる。
	範囲内正方形8マス攻撃	能力の射程内で 選択した1マスから縦横斜めに隣接する8マス を攻撃する。 ただし、選択した1マスは除く。
	周辺効果	一次対象のエリア内の 青いマスすべてにスタン効果を適用する 。ただし一次対象にはスタンは適用しない。
	エリア効果	一次対象のエリア内の 青いマスすべてにスタン効果を適用する 。ただし一次対象にはスタンは適用しない。
	装甲貫通	この武器は、防御ダイスで装甲のアイコンを出したモンスターに命中する(9ページ「防御ダイス」参照)。
	後続移動	ヒーローがモンスターを倒したとき、そのモンスターがいたマスに移動する。 直撃マスが空いているときは、ヒーローは無条件に直撃マスに移動する 。いずれの場合でも、直撃マスは空いていなければならない。
	孤立	攻撃されているモンスターのエリアに他のモンスターがない場合、そのモンスターに命中しなかった際に、防御ロールを(1回)振り直すことができる。
	視認	射線のルールや樹木による遮蔽のルールは適用されない 。ヒーローからの射線は常に通っている。
	機動	ヒーローを緑色の指定されたマスに移動する(ただし、空いている場合のみ)。
	突撃	このターン、 モンスターに命中しなかったとき 、ヒーローが3マス以上移動していた場合は1回、6マス以上移動していた場合は2回まで、防御ダイスの振り直しが行える。

	回避不可	この武器は、防御ダイスで回避  のアイコンを出したモンスターに命中する(9ページ「防御ダイス」参照)。
	伝播X	モンスターを対象とするとき、そのエリア内でまだ命中していない別の対象を攻撃し、防御ダイスを振ることができる。これをX回繰り返す。
	スタン	モンスターの防御ダイスでスタンの結果を得たとき、そのモンスターは スタンする 。スタンしたモンスターは次のモンスターフェイズ終了時まで、 移動と攻撃が行えない 。別段の記述がない限り、スタンの効果は攻撃全体に適用される。2個のダイスで防御するモンスターをスタンするには、両方のダイスでスタンの結果を得なければならない。
	アクションポイント回復	対象のヒーローは 1アクションポイント を回復する。
	移動ポイント回復	対象のヒーローは 移動トークン を1個回復する。
	呪い	モンスターは プレイヤーが選んだ色 のダイスで防御する。モンスターが2個のダイスで防御する場合は、プレイヤーはそのうち 1個のみ色を変える ことができる。
	味方1人	能力の射程内で、別のヒーローを選ぶ。
	味方1人あるいは自身	能力の射程内で、ヒーローを1人選ぶ。

メモ: 別段の記述がない限り、マス(■)を選ぶときは、空いているマスを選んでも構いません。

重要: 能力の中には、振り直し回数を増やすものがありますが、増やせる上限は、1回の攻撃に対して4回までです。

振りなおし回数を記録するために、振りなおしトークンを使用します。

◆ 防具 ◆

外見	名称	タイプ	レベル	コスト	効果
	Worn-out Pants	下部鎧	スターター		使用時:1ダメージ軽減
	Worn-out Armor	上部鎧	スターター		使用時:1ダメージ軽減
	Wooden Shield	盾	スターター		使用時:1ダメージ軽減
	Cloth Pants	下部鎧	基本		使用時:2ダメージ軽減
	Chain Pants	下部鎧	基本		使用時:2ダメージ軽減
	Cloth Armor	上部鎧	基本		使用時:2ダメージ軽減
	Chain Armor	上部鎧	基本		使用時:1ダメージ軽減 2mana消費:このカードを回復
	Iron Shield	盾	基本		使用時:1ダメージ軽減 移動トークン1個消費:このカードを回復
	Drop Shield	盾	基本		使用時:1ダメージ軽減し、2mana回復
	Runner's Greaves	下部鎧	上級		使用時:2ダメージ軽減し、移動トークン1個回復
	Jump Boots	下部鎧	上級		使用時:2ダメージ軽減 低い障害物を通常移動できる
	Turtle Armor	上部鎧	上級		使用時:3ダメージ軽減
	Healer's Armor	上部鎧	上級		使用時:2ダメージ軽減し、他のヒーローから負傷クリスタルを1個取り除く
	Fury Shield	盾	上級		使用時:2ダメージ軽減し、隣接するモンスター1体を攻撃する
	Tower Shield	盾	上級		使用時:3ダメージ軽減
	Coat Armor	上部鎧	基本		使用時:3ダメージ軽減 盾を使用できない
	Heavy Shield	盾	基本		使用時:3ダメージ軽減 鎧を使用できない

	Murder Armor	上部鎧	基本		使用時:1ダメージ軽減 1ターンに2体のモンスターを倒したとき、このカードを回復する
	Murder Pants	下部鎧	基本		使用時:1ダメージ軽減 1ターンに2体のモンスターを倒したとき、移動トークン1個を回復する
	Darkness Armor	上部鎧	上級		使用時:2ダメージ軽減。その後、1ダメージを受けて、4マナ回復してもよい
	Darkness Pants	下部鎧	上級		使用時:2ダメージ軽減。その後、1ダメージを受けて、移動トークンを2個回復してもよい
	Priest Armor	上部鎧	上級		味方が死亡したとき使用:その味方は、最大ヒットポイント-1の負傷を受けた状態で生き残る
	Running Boots	下部鎧	上級		使用時:次に消費する移動トークンは移動ポイント+2を得る 1マナ消費:このカードを回復する
	Evasion Mantle	上部鎧	上級		使用時:6ダメージ軽減 移動トークン2個消費:このカードを回復する





目次

◆ セットアップ ◆

ソロプレイのゲームは、キャンペーン、単独シナリオのいずれのモードでもプレイできます。選択したモードの標準セットアップを行い、以下の修正を加えてください。

ヒーローのセットアップ

ソロプレイのヒーローのセットアップは通常のヒーローのセットアップを4回繰り返し、その中からゲーム開始のヒーローを1人選びます。残ったヒーローは、ゲーム中に雇うことができます(後述の「ヒーローの登用」参照)。

各ヒーローは5アクションポイントでゲームを始めます。

ヒーローのセットアップで、トレードの手順は行いません。

◆ メインフェイズ ◆

ソロプレイでは、プレイヤーは以下のアクションも選択できます。

ヒーローの登用

メインフェイズ中、プレイヤーは以下のコストを消費することで、新しいヒーローを登用できます。

- 2人目のヒーロー:3ゴールド
- 3人目のヒーロー:5ゴールド
- 4人目のヒーロー:7ゴールド

ゲーム中に同時に使えるヒーローは3人までです。

新しいヒーローは、他のヒーローと同じレベルで登用されます。

新しいヒーローは、最も少ない恩恵カードを持っているヒーローより、1枚少ない恩恵カードを得た状態で登用されます。

◆ 新しいゲーム終了条件 ◆

夜間の戦闘で戦場にヒーローが誰もいなくなった場合、プレイヤーは敗北します。

1人のヒーローが死亡したとしても、ゲームは終わりません。夜間の戦闘でヒーローが1人でも生き残っていれば、ゲームは続き、死んでいないヒーローを日中に登用することもできます。

導入シナリオルール

導入

このシナリオは、新規プレイヤーがゲームに慣れるため、標準ルールを簡素化したものです。

目的

戦術的計画と英雄的パワーを駆使して、町をモンスターの攻撃から守れ！第一夜の終わりまで敵の猛攻を生き延び、勝利をつかめ！

目次

この導入シナリオでは、標準的な日中のルールを使用しますが、以下の修正を加えます。

霧の進行

霧は進行しません。

出現位置の偵察

出現方向カードは使用しません。霧タイル上の出現位置番号1に出現パターンカード01を、出現位置番号2に出現パターンカ

ード03を裏向きに置きます。

シナリオ制限

- 都市クエストカードは無視します。
- 建造物制限：民家と木の防壁のみ建築できます。その他の建造物はこのシナリオでは建築できません。

夜間

夜間のすべての標準ルールを使用します。モンスターフェイズには恐慌の蔓延、運命コイン投げ、ボスの出現(出現なし)、モンスターの出現、モンスターの移動、モンスターの攻撃を行い、ヒーローフェイズも、本ルールブックに書かれたとおりに実行します。

このゲームは第一夜のみで終了します。

夜間の終了

このシナリオは、夜間の敵襲から町を守り切ったときに終了します。魔法陣が破壊されず、ヒーローが全滅せず最後まで生き残ったとき、プレイヤーは導入シナリオに勝利します。

THE LAST SPELL

THE BOARD GAME



Credits

A BOARD GAME BASED ON THE VIDEO GAME
BY ISHTAR GAMES

Game design: Nestore Mangone, Alessandro Veracchi

Editing: Eleonora Teloni, Beatrice Pancalli, Jasmin
Movahedian, Barbara Parutto

Japanese translation: Morio Takatori

Rulebook "The Day" Design: Alessio Paniccia

Rulebook "The Night" Design: Eleonora Teloni

Art by Ishtar Games: Jacques Dedeken, Manon Bertin,
Adrien Feugère, Éloïse Zirotti

3D Art: Luca Cappellano, Michele Marchionni,
Francesca Santucci

Special Thanks: 尽きない熱意と、貴重なフィードバックで私
たちをサポートしてくれた、素晴らしいテスターの皆様に、最大
の感謝をささげます。

 **TABUJA**
GAMES

ISHTAR
GAMES