RUNEWARS

RULES OF PLAY

イントロダクション

以下の書記録は、メナーラの世界を第四の大嵐が覆う三年前、騎士長アルカランからテリノス王ダカンへの嘆願の記録を、タマリアの書記が保管したものである。

それを作ったのがドラゴンであると言う者もいますが、それは嘘です。

所謂ドラゴンルーンとは、さらに古い歴史の欠片です。ルーンを刻んだのは忌まわしきドラゴンですが、彼らが石を生み出したわけではありません。その印は遥かに偉大なる遺物の欠片につけられた染みなのです。

陛下、これらを単なるドラゴンどもの手遊びとして避けるべきではなく、またその力を恐れるべきでもありません。これは人間の王国において、陛下が考えるよりも遥かに有益なものなのです。魔道士はこれを研究し、その力を利用すべきであり、そうすることでその力を我らの物とすることができるのです。手遅れにならぬうちに。

現在、北方方面に求めた増援要請の返事は来ておりません。事実、陛下に送った数え切れない程の書簡は全く何の効果も見せておりません。ゆえに、ここには私個人として嘆願に参っております。テリノスの軍旗を掲げ、我々に有利なうちに攻勢に出るためです。個人として嘆願には来ておりますが、むしろ私はこの地に侵略してきた邪悪と戦うべきなのでしょう……かつての歴史のように、それが手に負えなくなるほど勢力を増す前に。

我らの祖先の地は、三度に渡る大戦で荒廃しました。大陸がまさに粉々になったのです！　文明が丸ごと破壊されたのです！　例えどんな犠牲を払ってでも、人類が再び滅亡するなどという茶番を防がねばならぬという、この厳粛なる義務に背くのですか？　恥を知るべきです！　そのような道を選ぶ者共は！

我が兵。我が騎士たち。国境地帯にいます。彼らは今も最後の力を振り絞って戦っています。彼らがそこで相見え、打ち倒しているのは、陛下が想像もつかないような悪霊共です。ダカンの男爵の方々、私は身の毛もよだつ悪霊を見てきたのです。私が証拠です。ここにいる。今まさに。闇の種子は広がる速さを増し、その根は確固たるものとなっています。

我らの知恵を集め、我らの力を結集し、ドラゴンルーンを使えれば、この大惨事を防げるかもしれないのです。

こういう事実があります。我らが「ドラゴンルーン」と呼んでいる偉大なる欠片は、歴史上常にその名前で呼ばれてきたわけではありません。千年前、それが純粋で汚れなき頃、それは「ティモーランの星」と呼ばれていました。聞き馴染みのある言葉ではないかもしれませんが、「ティモーラン」とはかつては誰もが知っていた名前です。私には真実が見えたのです。

ティモーラン・ロカンダー！　忘れられざる名です。

彼は歴代で最も偉大なる魔術師でした。彼は力を授かり、人間とエルフとドワーフとをまとめ、第一の暗黒に立ち向かうことに成功したのです。蝗のロヴァールその人にすらも。

最初の大戦、最初の嵐の後、ティモーランは偉大なる平和の議会を統べる者となりました。それはイスヘイムの荒野からザナーガの密林に至るまで、メナーラを百年以上も守ってきました。それは単なるテリノスの、あるいはトルー・アルベスの平和に過ぎぬものではありません。あらゆる場所での平和だったのです。やがて時が過ぎ、人々は邪悪と戦争を忘れました。それは歴史の、あるいは神話の話であると。邪悪は永遠に退けられたと。

しかし、もちろん、そうではありませんでした。

誰よりも強く、また経験を積んだ者だとて、ティモーランも不死ではありません。齢を重ね衰え、生命が終わりに近づくのを感じ、彼は致命的な過ちを犯すのです。お分かりとは思いますが、彼の夢は、彼の教え子に与えた力で、この平和を守り続けることでした。

そして最後に、彼は自らの全ての力を水晶球に封じ込めました――空の宝珠と呼ばれるものです。彼の計画では、自分が死んだ後もこの球は彼の塔に残り、善良なる魔術師たちの手により管理されるはずでした。世界が終わるときまで、それは永遠に平和を照らし続ける光り輝く標となるはずでした。しかし、ティモーランのより上位の弟子の中には、そのような強力な物体に仕える責任に恐れを成す者もいました。この宝珠が悪しき手に落ちたら何が起こるかを考え、彼らは身を凍らせたのです。ティモーランはその恐れを退けました。肉体は滅びるが、と彼は言います。物体――この宝珠のような――は永遠に残るだろう、と。

そして、かの裏切りの夜、ティモーランはようやく彼の生み出した物の過ちを知るのです。

その運命の夜、裏切り者ワイカー……そうです、呪われし者ワイカー、屍術師ワイカー、霧のワイカー、彼には数多くの名があります。その夜、名将が己の正体を明かしたとき、世界は凍りつきました。彼はロヴァール・ラトーヌの後継者だったのです。

ワイカーはすぐさま大軍とともに魔術師の谷へ攻め込み、ティモーランの宝珠を奪おうとします。

追い詰められ裏切られた傷心のティモーランには、自らの創造物を破壊する以外の選択はありません。彼は宝珠を鋼の床に叩きつけ、それは数千もの欠片へと砕け散りました。その欠片は、かの魔術師の魔法の本質でもあったのです。

ワイカーの手下が塔の門を突破したとき、ティモーランは待者の手を借り、その欠片をビロードの袋にかき集めました。彼はその袋を、最も才能ある弟子、ルミー・タマールに預けると、恐怖に駆られる若者に、この欠片を全土に隠し、それぞれの欠片が知恵あり気高き者のみに渡るよう伝えました。

欠片を全土に散らばらせることで、ティモーランはその力に邪悪な手が届かないことを願ったのです。

上層の部屋に続く樫の大扉がワイカーの襲撃に壊れ始めたとき、ティモーランは部屋の後の高い窓に歩み寄ります。口笛を鳴らし、彼は助けを召喚しました。すぐさま、山烏の巨大な群れが何マイルにも渡る雲となって谷に降りてきました。塔の周りの村に黒い羽の羽ばたきが響き渡りました。その音は、まるで嵐の叫び声のようだったとのことです。

ティモーランはルミーの袋から欠片を一つ取り出しました。それを使い、彼はその待者に化け、彼が逃げられるようにしました。師からの最後の祝福を受けると、山鳥に変身したルミー・タマールは、新たに得た翼を広げて塔の窓から飛び出し、その背後の殺戮から逃げ出します。

仲間の鳥の不協和音に紛れ、ルミーはワイカー軍の目と矢を逃れます。彼は平原や山を飛び越え、ティモーランの最後の命を成そうとし、そしてそれは報われます。彼の物語もまた興味深いものですが、それは本日の本題ではありません。

上層の部屋に押し込み、ティモーランの最後の策を目の当たりにしたワイカーの怒りの咆哮は、何マイル先からも聞こえたそうです。

後にかの裏切り者は、拷問にかけられ腐り果てたティモーランの身体から水晶の欠片をむしり取ります。それを握り締め、彼は邪悪な誓いを立てるのです。全ての欠片を手に入れるまで己の安らぐことなく、最後の一欠片を手に入れるまで、例え時の終わりに至るとても、憎悪の炎があらゆる物を焼き尽くさんことを。

かくて、ワイカー・サマリオンは死を否定しました。今や彼はその不死の身体で、霧の地を支配しています。彼はじっと待っています。安らぐことなく。安らぐことはできないのです。ティモーランの星が彼の物となるまでは。

かの裏切りの夜、邪悪なる勢力がこの世界に戻ってきました。ワイカーの怒りの下、ティモーランの星を求める第二の大戦がこの地を混乱に落としました。

幸運なことに、その戦争に勝ったのはかの長老王でした。再び人間とエルフとドワーフが手を組み、さらにルミー・タマールと魔道士評議会の力を借り、邪悪は退けられたのです。しかし、この勝利の代償は非常に厳しいものでした。数え切れない程の生命が奪われ、ティモーランの星の多くは失われ、大陸の半分は海に飲み込まれました。残った星の多くは、それらを安全に守るとの長老王の誓いの下、保護されることとなりました。

もちろんご存知でしょうが、かの長老王はドラゴンによって滅ぼされます。

マーガス、レヴィラックス、バーレシュ、ジーア、ゲヘノー……ドラゴンの王と呼ばれる者どもは、何の前触れも無しに襲い掛かりました。奴らは地を焦がし、都市を踏み潰し、ティモーランの星を捜し求めました。星が見つかった時には、ドラゴンは自らのルーンを水晶に刻みました。力の印を刻むことで、その炎の魔力がティモーランの魔法を増幅したのです。

その時期、ドラゴンは多くの星を、さらに細かい欠片へと割り砕きました。彼らはそこに、より力の弱いルーンを刻むと、黒の軍団、荒野の蛮族、わずかなワイカーの傭兵等、彼らの同盟の人間へと分け与えました。これらが、現在魔道士が探し求めている小ルーン石です。

欠片に最初に気づいたのは、黒のジーアでした。彼女はそれを用いて、ドラゴンの序列の上に立つことを思い立ちます。ジーアは自らの計画が非常に狡猾なものであると考えていましたが、実はこれはワイカーの陰謀でした。かの裏切り者は影となってドラゴンの夢の中で語り、彼女を駆り立て、テリノスばかりでなく、仲間に対しても戦いを挑むよう誘ったのです。

ドラゴンの王との戦争の潮目が変わったのは、二つの重要な出来事に起因しています。一つは、旧来の憎悪を一旦収め、オークの集団がドワーフやエルフや人間の国家と手を結んだこと。もう一つは、これが決定的な転機でしたが、主君ドラゴンのシャーリナがジーアを戦いで殺したことでした。ジーアが消え、ワイカーは導きの術を失い、間もなく邪悪の軍勢の間に反目が生まれ始めます。再び戦争で敗北を喫する前に、ワイカーは自らの軍勢に守られた邪悪な霧立ち込める地のゾーガス要塞へと退却し、彼は今でも、その霧の地深くに居を構えています。

そして、今なのです！　ルー草原の奥地で混乱を巻き起こしている新たな邪悪の勢力を理解せよとは申しません。悪魔が、猛獣が、忌まわしきものどもが国境を越え、さらに数を増しております。ワイカーの地の霧は広がりつつあります。それは既に我等の最も古き砦をも飲み込み、そこからの退却を余儀なくされました。私個人の判断で霧の地に挑みかかりもしましたが、そこに見たのは、戦争に向けて兵を集める死の徴だけでした。

陛下、我等のいるこの祖先の見守る間におきまして、我が警告に気を留めてはいただけませぬか？　召集のラッパを鳴らしてはいただけませぬか？　軍旗を掲げられることを是非にと願います。騎兵をラターリとダンワールへ送ってくださることを願います。確かに、彼らの力が増すことにもなるでしょうが、ここ数年の間には彼らの矢と斧が必要になりましょう。

今が……今が好機なのです。今がその時なのです。我等が攻められる前に行動を、我等が萎える前に粛清を、我等が討たれる前に討伐を。

お聞き届けくださいませんか、陛下？　重ねて願う次第です……。

北砦の長官であるアルカランは、人によって「賢き騎士」あるいは「陰鬱なるアルカラン」として知られている。若い頃、彼は伝説の「丘の神託」を見つけ、そこから学んだことで彼はすっかり変わってしまったと言われている。確かなことは、アルカランは彼の人生のほとんどをテリノスの敵との戦いに捧げ、その熱情により、彼はテリノスの北方と北の国境地帯の軍団に命令を下す地位を得たことだ。そこで彼は、ルーから攻め込んでくる歩く死者や忌まわしきものどもと戦ってきた。それはウサック・イランからの第二陣の前触れだった。アルカランは自らの死をもって、仲間へ迫り来る危険を知らせ、王ダカンに敵との戦いに兵を向けることを求めた。彼の請願は受け入れられなかったのである。

アルカラン騎士長は、ラフワリ北西の食料と人々を襲う巨大な軟体蟲との戦いで命を落とした。

彼の最期の台詞は残されていない。彼は行動で示したのだ。

ゲームの概要

Runewars は2～4人用のゲームで、各プレイヤーはファンタジー世界テリノスの軍団1つを操ります。各プレイヤーは自分の支配する領土でゲームを開始し、その国家を広げ、領地を獲得し、英雄を雇い、最終的にはテリノスを支配するのに十分な数のドラゴンルーンを集めてゲームに勝利することを目指します。

ゲーム用具一覧

- プラスチック製中立ユニット（ベージュ）×36
  - ビーストマン×8
  - ドラゴン×4
  - ジャイアント×4
  - ヘルハウンド×8
  - レイザーウィング×8
  - ソーサラー×8
- プラスチック製ヒューマンユニット（青）×36
  - ボウメン×8
  - フットメン×16
  - ナイト×8
  - シージエンジン×4
- プラスチック製エルフユニット（緑）×36
  - アーチャー×16
  - ペガサスライダー×4
  - ソーサレス×8
  - ウォリアー×8
- プラスチック製アンデッドユニット（紫）×36
  - ダークナイト×4
  - ネクロマンサー×8
  - リアニメート×16
  - スケルトンアーチャー×8
- プラスチック製ウサックユニット（赤）×36
  - バーザーカー×16
  - ケイオスロード×4
  - フレッシュリッパー×8
  - ウォーロック×8
- プラスチック製ヒーローユニット（灰色）×12
- トークンシート×5
  - 行動トークン×16（4×各勢力）
  - 交戦マーカー×1
  - 都市トークン×7
  - ダメージトークン×26
  - 敗残ヒーローマーカー×8
  - デベロップトークン×20（5×各勢力）
  - 探検トークン×35
  - 勢力シート×4
  - 本拠地セットアップマーカー×4
  - 影響力トークン×40
  - マップタイル×13（各六角形2～4個）
  - リソース矢印×12（3×各勢力）
  - ルーントークン×38
    （ドラゴンルーン×21、偽のルーン×17）
  - 城砦トークン×16（4×各勢力）
  - 訓練トークン×24
- 早見表×4
- 大型カード×56
  - 命令カード×32（8×各勢力）
  - クエストカード×24
- 小型カード×168
  - 運命カード×30
  - ヒーローカード×12
  - 邪悪側目的カード×8
  - 正義側目的カード×8
  - 報酬カード×25
  - シーズンカード（春）×8
  - シーズンカード（夏）×8
  - シーズンカード（秋）×8
  - シーズンカード（冬）×8
  - 戦術カード×50
  - 称号カード×3
- プラスチック製ダイヤルピン×12
- プラスチック製 3D 山×10

用具の詳細

プラスチック製ユニット

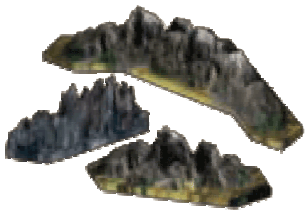
これらのプラスチック製フィギュアは軍事ユニットを表し、領地の占領や敵との戦闘に用いられます。

フィギュアの色は5色で、うち4色は各勢力を、残り1色（ベージュ）は中立ユニットを意味します。

プラスチック製ヒーロー

灰色のプラスチック製フィギュアは、プレイヤーが命令を与える各ヒーローを表します。ヒーローは敵ヒーローと決闘を行い、クエストを達成し、敵のルーントークンを調査することができます。

プラスチック製山



プラスチック製の山は、ゲームの開始前にそれぞれのマップタイルにはめ込んで使用します（P7 参照）。これはゲームボードに立体の臨場感を与え、また六角形のどの側面が通過できないかを示します。

行動トークン

このトークンは、プレイヤーのユニットが、現在の年の間にそのエリアに移動してきたことを示すために使用します。通常、ユニットは自軍の行動トークンのあるエリアから出ることはできません。

交戦マーカー

このマーカーは、戦闘が開始されたエリアに置かれます。これは、現在どこで戦闘が行われているか、生き残ったユニットがどこに置かれるかを分かりやすくするために使用します。

都市トークン

このトークンは中立の居住地を表し、セットアップ中にゲームボードの特定の位置に置きます。このエリアを支配することで、そのプレイヤーは都市の支援を得ることができ、その都市トークンに示された影響力や戦術カード、中立ユニット、クエストカード等を獲得することができます。

ダメージトークン

このトークンはヒーローカードの上やユニットの脇に置き、そのヒーローやユニットに与えられたダメージの量を示します。

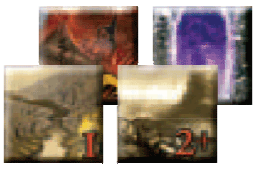
敗残ヒーローマーカー

このマーカーはヒーローが敗北し、報酬カードを落としたエリアに置かれます。敗残ヒーローマーカーのあるエリアに入ったヒーローは、その敗残ヒーローが持っていた報酬を得ることができます。

デベロップトークン

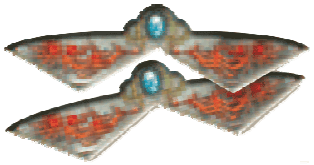
このトークンは、自軍の城砦があるエリアを強化したことを表します。各デベロップは、追加のリソースや戦術カードを与えたり、戦闘中の防御にボーナスがついたりします。

探検トークン



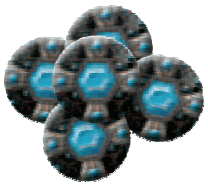
このトークンは、「探検トークン」選択ルールを採用する場合に使用し、テリノスの地を探検するヒーローに、ランダムな効果や物語を与えます。

本拠地セットアップマーカー



このマーカーはセットアップ時に用い、プレイヤーがどこを本拠地に指定できるかを示します。第1プレイヤーが各マーカーをどこに置くかを決め、第1プレイヤーの左から順に、各プレイヤーはセットアップマーカーのうちの1つを選んで、自分の本拠地と置き換えます（P8～9「マップのセットアップ」参照）。

影響力トークン



このトークンは様々な方法で入手することができ、中立ユニットとの外交、称号カードの入手、各種ゲーム効果の入札で使用します。

マップタイル

この大型の厚紙タイルは、セットアップでゲームボードを作成するのに用いられます。各マップタイルには2～4の六角形のエリアがあります。各勢力には自分用の本拠地マップタイルがあり（勢力の色とシンボルが描かれている）、その勢力のユニットと城砦がそこに置かれた状態でゲームを開始します。

リソース矢印

各勢力は、自分の矢印3つを自分の勢力シートに取り付け、**Runewars** の3つの基本リソースであるそのプレイヤーの現在の食料と木材と鉱石を示すのに使用します。矢印の取り付け方は P7 に書かれています。

ルーントークン

このトークンは背面が統一されていて、表にはドラゴンルーン（青い宝石）か偽のルーン（空白）のどちらかが描かれています。各プレイヤーは、ドラゴンルーンのトークンがあるエリアを6つ支配することでゲームに勝利します。

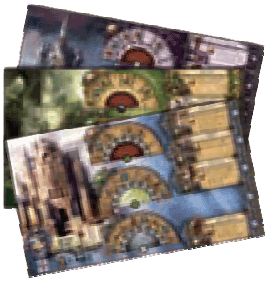
城砦トークン

このトークンは、ボード上の自軍エリアに建設することができます。これにより、その支配者はユニットを雇用し、そのエリアにデベロップを建設し、戦闘中の防御にボーナスを得ます。

訓練トークン

このトークンは、ヒーローの腕力や敏捷や精神が成長したことを示すのに使用します。

勢力シート



このシートには、4つの勢力の重要な情報、例えば、ユニットの詳細、属性、開始時の戦術カードや影響力などが書かれています。シート状のダイヤルは、プレイヤーのリソース（食料、材木、鉱石）を記録するのに用います。

早見表

この表には、中立ユニットの情報や、外交を行う手順などの重要な項目が書かれています。裏面は、各探検トークンの能力の一覧です。

運命カード

このカードは、戦闘や外交やクエストカードの解決を行う際のランダムな結果判定に用います。

ヒーローカード

このカードには、各ヒーローの特性値や属性、特殊能力などが書かれています。

目的カード

このカードは、ゲーム開始時に各プレイヤーに1枚ずつ配られます。これらのカードは勢力の属性（正義か邪悪か）と一致するものが用いられ、達成することでドラゴンルーンが得られます。

命令カード

プレイヤーはこのカードを使って、現在のシーズンでどんな行動をとるかを秘密裏に選びます。各勢力の命令カードは同じ8枚で、そのうち1枚が各シーズンで使用されます。

クエストカード

このカードは、ヒーローが実行して報酬を得るための様々な使命を表します。その多くは、ヒーローが特定のエリアまで旅をし、自分の属性を1つ使って試練を受けると言うものです。

報酬カード

このカードは、通常はヒーローがクエストを達成することで得られます。これにより、ドラゴンルーンやその他のボーナスを手に入れることができます。

シーズンカード

このカードは、各ゲームラウンドにおいてテリノスの地にどんな特別な出来事が発生するかを表します。このカードは、春、夏、秋、冬の4種類に分かれています。各シーズンの開始時に、対応する山札からシーズンカードを1枚引き、それを直ちに解決します。またそれぞれのカードには、プレイヤーが対応すべき特別な出来事の他に、各シーズンに発生する特別な第二能力（行動トークンの回収等）が書かれています。

戦術カード

このカードは強力で予想外の能力を表し、どのプレイヤーも入手して使用できます。このカードは様々な方法で手に入れることができ、使用後は捨て札になります。

称号カード

このカードは、プレイヤーがより多くのドラゴンルーンを手に入れる助けとなります。このカードはシャッフルされることはなく、「権力の獲得」の命令カードを使ったプレイヤーにより獲得されます。

ゲームの目的

一番早くドラゴンルーンのあるエリアを6つ支配したプレイヤーがゲームに勝利します。各プレイヤーはドラゴンルーンを2つ持った状態でゲームを開始し、対戦相手のエリアを征服したり、報酬カードを獲得したり、目的カードの内容を達成したり、シーズンカードや称号カードでの指示等により、さらなるドラゴンルーンを獲得できます。

事前の準備

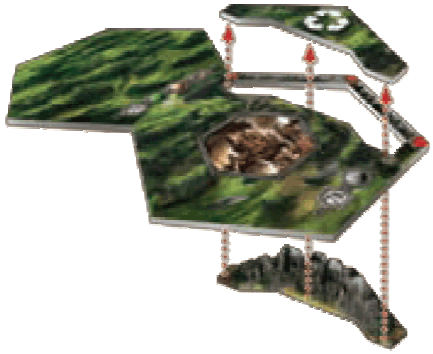
Runewars の最初のゲームを行う前に、あらかじめいくつかのパーツの組み立てが必要です。

各勢力シートには、3つのリソースダイヤルを組み立てておく必要があります。4つの勢力にはそれぞれ独自の矢印があり、以下の手順で勢力シートに取り付けます。

1. まず、ダイヤルピンの片方を、勢力シートの裏面から穴に通します。
2. 次に、勢力の矢印1つを、そのピンに（勢力シートの表側に）取り付けます。
3. 最後に、ダイヤルピンのもう一方を取り付け、矢印ができるだけきつく止まるようにします（上図参照）。
4. この手順を、各勢力シートの3つあるダイヤルについて行います。

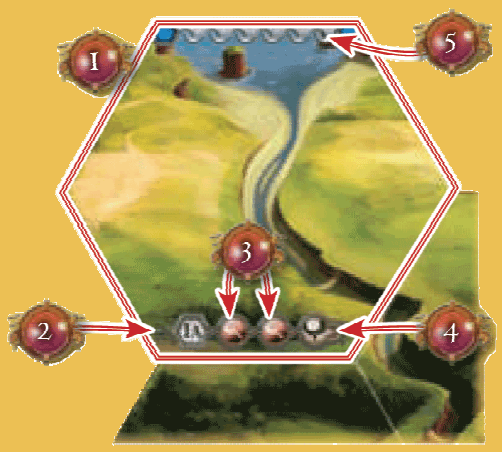
ウサックの矢印　アンデッドの矢印　ヒューマンの矢印　エルフの矢印

プラスチックの山は、それぞれ以下のように対応するマップタイルに差し込んでおく必要があります。



1. まず、マップタイルの山をはめ込む場所を抜き取ります。はめ込む場所には、白のリサイクルマークが描かれています。
2. 次に、各マップタイルに対応する大きさの山を見つけ、それを1つずつ、裏からマップタイルにはめ込みます（上図参照）。

マップタイルエリアの詳細



1. **エリア**：ゲームボード上の、六角形の領域。
2. **エリア識別コード**：この数字と文字の組み合わせは、クエストカードにより参照するエリアを示すのに使用します。
3. **リソース**：このアイコンは、このエリアから産出する食料や材木や鉱石の数量を示します。
4. **中立ユニット**：セットアップ時に、このエリアに置かれる中立ユニットのタイプと数。
5. **水域境界線**：この青の境界線は、ここが通常は通行できないことを意味します。

セットアップ

ゲームを始める前に、以下の手順を順に行います。

1. **第1プレイヤーを決める**：運命カードの山札をシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。番号（下部中央）が一番大きいプレイヤーが**第1プレイヤー**になります。このプレイヤーは最初に勢力を選び、最初にマップタイルを配置します。
2. **勢力を選ぶ**：第1プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは自分の勢力を選び、その勢力の用具を全て受け取ります。これには、勢力シート、プラスチック製フィギュア、本拠地マップタイル、行動マーカー、命令カードが含まれます。これらは全て、各勢力で統一された色やシンボルで区別できます（P20「勢力シートの詳細」参照）。
3. **ゲームボードを作る**：プレイヤーは「マップのセットアップ」（右参照）に従ってマップタイルを並べ、ゲームボードを作ります。
4. **中立ユニットを置く**：プレイヤーはゲームボードを確認し、各エリアに示された中立ユニットを置きます（無いエリアもある）。
5. **都市トークンを置く**：都市トークンを混ぜ、ゲームボード上の各都市スペース（都市トークンの裏面の模様の場所）に1個ずつ、表向きで置きます。残った都市トークンは箱に戻します。
6. **クエストの山札を作る**：クエストカードの内、ゲームボードに使われていない場所を参照するものを全て取り除きます。その後、各プレイヤーのセットアップクエストカードをクエストの山札に加えてシャッフルし、取り除いたカードは箱に戻します。
7. **初期リソースと戦術と影響力を準備する**：各プレイヤーは自分の勢力シートのリソースダイヤルを初期リソース（各ダイヤルの赤い数字）に合わせ、勢力シートに書かれている影響力トークンと戦術カードを得ます。
8. **城砦トークン、開始戦力、ルーントークンを配置する**：第1プレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは自分の城砦トークンを1個、自分の本拠地のどこかのエリアに置き、その後、自分の3つの初期リソースでユニットを雇用し、自分の本拠地のどこかのエリアに置きます（P35「雇用の例」参照）。各プレイヤーはその後、ドラゴンルーントークン2個と偽のルーントークン1個を、本拠地の各エリアに1つずつルーントークンが置かれるように配置します。
9. **初期クエストと初期ヒーローを受け取る**：各プレイヤーはクエストカードを2枚受け取り、自分の手札にします。その後各プレイヤーは、ランダムに選ばれた自分の勢力の属性に一致するヒーローカードを1枚受け取ります。このヒーローの選択は、「正義」と「邪悪」のヒーローカードを別々に分けてシャッフルし、各プレイヤーが対応する山札のヒーローカードを1枚受け取ることで行います。その後、各プレイヤーは対応するフィギュアを自分の本拠地のいずれかのエリアに置きます。
   残ったヒーローカードはすべてまとめてシャッフルし、ヒーローカードの山札を作ります。
10. **山札を準備する**：運命カード、クエストカード、報酬カード、戦術カード、ヒーローカード、目的カード2種類、シーズンカード4種類を、それぞれ別々の山札にしてゲームボードの脇に置きます。称号カード3枚は表向きにして並べます。
11. **トークンを準備する**：交戦マーカー、ダメージトークン、敗残ヒーローマーカー、影響力トークン、訓練トークンは、各プレイヤーの手の届く場所にまとめます。その後、すべてのルーントークンを表向きに、2つの山（偽のルーンの山とドラゴンルーンの山）にまとめて置きます。
12. **目的カードを得る**：各プレイヤーは、自分の勢力の属性に合った目的カードを1枚ランダムに受け取り、それを見て、裏向きに自分の前に置きます。そして、ゲームの第1シーズン（ラウンド）を開始します。

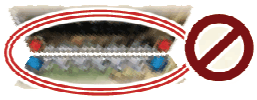
マップのセットアップ

セットアップの手順3でのゲームボードの作成は、以下の手順で行います。

1. **セットアップクエストを受け取る**：クエストデッキからセットアップクエストをすべて抜き取り、それをよくシャッフルします。そこから各プレイヤーに2枚ずつのクエストカードを配ります。
2. **マップタイルを受け取る**：各プレイヤーは、自分の2枚のクエストカードに一致するマップタイルを受け取ります。
3. **マップタイルを置く**：第1プレイヤーは、自分のマップタイル1枚をゲーム場所の中央に置きます。以降時計回りに、各プレイヤーは自分のマップタイルを1枚ずつ置きます。これを各プレイヤーが2枚のマップタイルを置くまで繰り返します。

   マップタイルを置くとき、そのタイルのエリア（六角形）2つが、既に置かれているマップタイルの**異なるエリア2つ以上**に接している必要があります（P9「マップのセットアップの例」参照）。

   ゲームボードを作る際、マップタイルの山（赤）や水域（青）の境界線が、他の山や水域の境界線と**平行して接する**ように置くことはできません（下図参照）。



4. **本拠地セットアップマーカーを置く**：各プレイヤーがマップタイルを2枚ずつ置いたら、第1プレイヤーは本拠地セットアップマーカーをプレイヤーの人数分確保し、それを1枚ずつゲームボードの縁に置きます。各マーカーは少なくとも3つの色の付いていない（赤や青でない）境界線と接していなければならず、他の本拠地セットアップマーカーとの間に少なくとも**4エリア**なければいけません（P9「マップのセットアップの例」参照）。

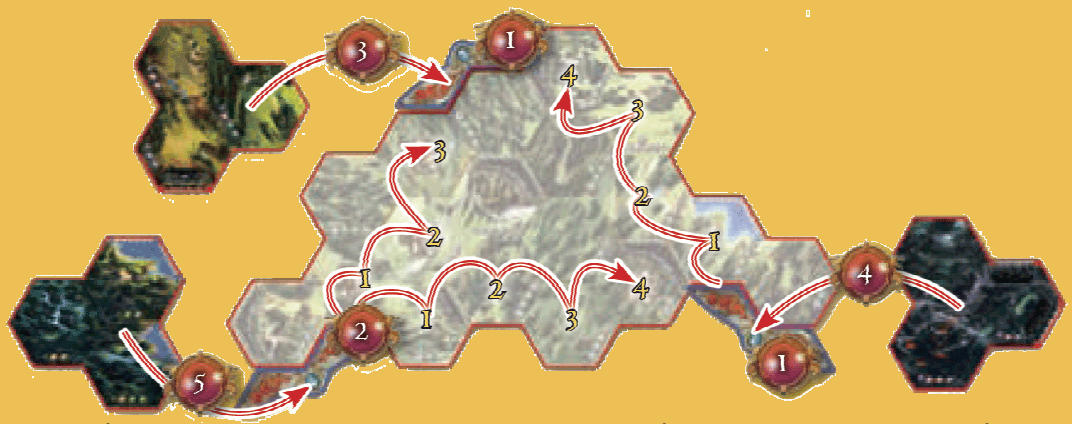
   本拠地セットアップマーカー同士の間を4エリアずつ空けることが不可能な場合、マーカー1つは3エリア離れた場所でもかまいません。ごく稀に本拠地セットアップマーカーの配置が不可能な場合がありますが、その場合はマップタイルを戻してステップ3をやり直します。

   第1プレイヤーが本拠地セットアップマーカーを置き終わったら、次のステップに進みます。
5. **本拠地マップタイルを置く**：第1プレイヤーの左から時計回りに、各プレイヤーは自分の本拠地マップタイルを置きます。本拠地セットアップマーカーを1つ外し、そのマーカーが置かれていた場所に本拠地のエリアが2つ入るように置きます。本拠地の向きは、持ち主が選べます。
   本拠地のエリアは他の本拠地と接することはできません。そうなる場合、本拠地セットアップマーカーをすべて外し、「マップのセットアップ」のステップ4～5をやり直します。

マップのセットアップの例

1. 各プレイヤーに、セットアップクエストカードを2枚ずつ表向きに配ります。
2. 各プレイヤーは、自分のクエストカードと一致するマップタイルを受け取ります。
3. 第1プレイヤーは、自分のマップタイルのうち1枚を選んで、ゲーム場所の中央に置きます。
4. そのプレイヤーの左隣のプレイヤーは、自分のマップタイルのうち1枚を置きます。このとき、そのタイルのエリアのうち少なくとも2つが、既に置かれているマップタイルのエリアのうち少なくとも2つに接するように置かなければいけません。
5. 以下時計回りに、各プレイヤーは（1回に1枚ずつ）自分のマップタイルを置き、これを全員が（本拠地でない）マップタイルを2枚ずつ置くまで続けます。

本拠地のセットアップの例



1. 第1プレイヤーは、プレイヤーの人数分（この場合、3つ）の本拠地セットアップマーカーを配置します。各本拠地セットアップマーカーは、他の本拠地セットアップマーカーと少なくとも4エリア離れていなければいけません。
2. この例では、最後のマーカーを置くための空間がないので、そのマーカーを他のマーカー1つから（4エリアではなく）3エリア離れた場所に置きました。
3. 第1プレイヤーが本拠地セットアップマーカーを置いたら、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーはマーカーのうち1つを選び、それを自分の本拠地マップタイルと置き換えます（向きは自由）。
4. 次の左隣のプレイヤーは、残った本拠地セットアップマーカーのうちの1つを自分の自分の本拠地マップタイルと置き換えます。
5. 最後に、第1プレイヤーは残っている本拠地セットアップマーカーを、自分の本拠地マップタイルと置き換えます。

セットアップ図

1. クエストの山札
2. 報酬の山札
3. ヒーローの山札
4. 運命の山札
5. 目的の山札
6. 戦術の山札
7. シーズンの山札
8. 称号カード（表向き）
9. 本拠地（ゲームボード上）
10. ゲームボード
11. 訓練トークン
12. ドラゴンルーントークン
13. 偽のドラゴンルーントークン
14. 都市トークン（ゲームボード上）
15. 影響力トークン
16. ダメージトークン
17. 城砦（本拠地内）
18. ドラゴンルーン（本拠地で裏向き）
19. 初期ユニットとヒーロー（本拠地内）
20. あるプレイヤーのプレイエリア
21. あるプレイヤーの城砦とデベロップトークン
22. あるプレイヤーの目的カード
23. あるプレイヤーの初期の戦術カードと影響力
24. あるプレイヤーの命令カードと活動トークン
25. あるプレイヤーの勢力シート
26. あるプレイヤーのヒーローカードとクエストカード

ゲームの進行

Runewars では、ゲームは**シーズン**と呼ばれる一連のゲームラウンドで進行していきます。各シーズンは、以下の3つのステップからなります。

1. シーズンカードの解決
2. 命令カードの選択
3. 命令カードの解決

「命令カードの解決」ステップを実行し終わったら、そのシーズンは終わり、新たなシーズンがステップ1から解決されます。このシーズンの解決を繰り返しながら、誰かがドラゴンルーンのあるエリアを6つ支配するまでゲームは続きます。6回目の冬の終わりまでに6つのドラゴンルーンを支配できたプレイヤーがいなかった場合、最も多くのドラゴンルーンを支配しているプレイヤーが勝利します（P30 参照）。

ゲームのシーズン

シーズンの山札は、春（緑の花）、夏（黄色の太陽）、秋（オレンジ色の葉）、冬（青の雪）の4つあります。これらのカードは、プレイヤーが対応すべき独自のイベントを発生するだけでなく、各シーズンに行うべき第二能力（行動トークンの回収等）の実行もこれで行います。

1）シーズンカードの解決

このステップでは、第1プレイヤーは現在のシーズンの山札の一番上からシーズンカードを1枚引き、それを解決します。

カードの文章で書かれている能力を先に解決します。この能力は通常はその場で発生する効果ですが、中には新たなシーズンカードが引かれるまで持続する効果もあります。

カードの文章の能力を解決したら、第二能力（カードの下部のアイコンで示される能力）を解決します（後述）。

シーズンカードの詳細

1. **カード名**：カード名は、各シーズンカードを区別するために用いられます。
2. **基本能力**：この効果は先に解決します。その場で解決する能力や、持続する能力があります。
3. **第二能力**：このアイコンは、基本能力の解決後に解決します。このアイコンはシーズンごとに異なっています。

シーズンカードと第二能力

各シーズンカードには、シーズン固有の第二能力があり、カードの一番下に描かれています。この能力はそのシーズンにおいて、カードの基本能力の解決直後に解決します。

- **春**：この第二能力は、プレイヤーはすべての行動マーカーをゲームボード上から取り除き、すべての敗走したユニット（中立ユニットやヒーローを含む）を立て、その後、各プレイヤーは自分の命令カードを手札に戻すことを意味します。

- **夏**：この第二能力はクエストフェイズの開始を意味し、各ヒーローは治療か訓練か移動のどれか1つを実行できます。ヒーローは移動後、決闘を開始したりクエストに臨んだりできます。P26「クエストフェイズ」参照。

- **秋**：この第二能力は、ただちに運命カードの捨て札を山札に加えてシャッフルすることを意味しています。その後、各プレイヤーは影響力トークン2個を受け取るか、戦術カードを1枚引きます。

- **冬**：この第二能力は、各プレイヤーがそれぞれのエリアに置くことのできるユニットの数の制限を意味しています。通常、各プレイヤーはエリア1つにユニットを8体まで置けます。ただし、この能力の解決時は、**各エリア**に置けるユニット数の上限は、そのプレイヤーの現在の食料ダイヤルが指している値になります（P14「リソースダイヤル」参照）。超過しているユニットは破壊されます（どれを破壊するかは持ち主が選びます）。同盟の中立ユニットはこの制限に数えますが、ヒーローは（ユニットではないので）無関係です。

例：ウサックのプレイヤーはあるエリアに7体のユニットがあり、食料ダイヤルは5である。次の冬のシーズンカードの第二能力の解決時に、そのプレイヤーはそれらのユニットのうち2体を破壊して、そのエリアのユニット数を5体にしなければいけない。その後これを、ユニットが5体を越えている各自軍エリアについて行う。このユニットの損失を避けたければ、冬の開始前にユニット2体をエリアから出すか、より多くの食料を手に入れる必要がある。

また冬の第二能力により、このシーズンの終了時まで、水域の境界線（青）による移動の制限は無視されます（P18「移動の制限」参照）。

第二能力は、通常のプレイ順に従って解決されます。つまり、（前のシーズンの）最も低い番号の命令カードのプレイヤーが第二能力を最初に解決し、以下次に低い番号のプレイヤーの順に実行します（P31「プレイ順と同点の場合」参照）。

現在のシーズンの決定

4つのシーズンの山札の捨て札置き場は共通です。シーズンカードを引いて解決したら、それを表向きに、捨て札置き場の一番上に置きます。**現在のゲームシーズン**は、常にシーズンカードの捨て札置き場の一番上のカードで決定されます。

2）命令カードの選択

このステップでは、各プレイヤーは自分の手札から命令カードを1枚選び、裏向きに自分の前に置きます。この選ばれたカードが、そのプレイヤーの**実行命令カード**となります。

命令カードは、プレイヤーが **Runewars** をプレイする上での中心となるアクションを行うためのカードです。このカードにより、プレイヤーはユニットやヒーローを移動したり、新たなユニットを雇用したり、新たな城砦を建設したり、その他様々な行動を行います（P14「命令カードのまとめ」参照）。

各プレイヤーの手札には8枚の命令カードがあり、それぞれが別々のタイプの行動を指示します。プレイヤーが解決した命令カードはすべて表向きに前に出しておき、手札に戻るまでは再び使用できません。

春のシーズンカードの第二能力では、使用したすべての命令カードがプレイヤーの手札に戻され、その命令カードがその年に再び使えるようになります。これにより、各プレイヤーは1年の間に8枚の命令カード中4枚を使用できることになります。

3）命令カードの解決

各プレイヤーが命令カードを選んだら、選んだカードを同時に表にします。その後、各プレイヤーは自分の命令カードを、命令カードの番号が一番低いプレイヤーから解決します。番号が同じ場合、そのプレイヤーのうちより多くの影響力を持っているプレイヤーが先に行います（P31「プレイ順と同点の場合」参照）。

各命令カードには、基本能力（カードの上半分に書かれている能力）と、**上位ボーナス能力**（カードの下半分に書かれている能力）があります。命令カードを解決する場合、基本能力を先に解決します（P14 の命令カードの能力一覧を参照）。

上位ボーナス

命令カードを解決するとき、それがそのプレイヤーがこの年に出した最も大きい数字の命令カードである場合、そのプレイヤーは**基本能力に加えて**上位ボーナス能力を使うことができます。このボーナスにより、プレイヤーは大きな数字カードを使う前に小さい数字のカードを使った方が有利になることが多くなります。

またこれは、春には各プレイヤーは常に命令カードの上位ボーナスを得られることを意味します。命令カードがまだ1枚も出ていないからです。

例：現在は夏で、ウサックのプレイヤーは「雇用」（Recruit、5番）の命令カードを解決している。前のシーズン（春）には、彼は「防衛」（Fortify、8番）の命令カードを使っている。この場合、「雇用」はこの年の**最も大きい番号の命令カードではない**ので、「雇用」の上位ボーナス能力は使えない。

命令カードの詳細

1. **カード名**：このカード名は、他の用具やこのルールブックでこのカードを参照するために用います。
2. **基本能力**：この能力は、命令カードの番号にかかわらず、常に最初に解決されます。
3. **上位ボーナス能力**：この能力は基本能力の後に、このカードがこの年に自分が使った命令カードの中で一番大きい番号のカードである場合にのみ解決されます。
4. **番号**：この番号は、どのプレイヤーから命令カードを解決するか（小さい番号が先）や、プレイヤーが命令カードの上位ボーナスを得られるかどうかを決定するために使用します。

ゲームシーズンの例

1. 3人ゲームでの第3シーズン。第1プレイヤーは秋のシーズンデッキの一番上のカードを引きます。そのカードの基本能力を読んで解決し、その結果、各プレイヤーは自分のリソースダイヤルを自軍エリアから得られるリソース（プラスシーズンカードに書かれている食料1）に合わせました。P34「収穫の例」を参照。
2. その後、このシーズンの第二能力を解決します。この能力により、運命カードの捨て札を山札に加えてシャッフルします。その後、前のシーズンに最も小さい番号の命令カードを出したプレイヤーから、各プレイヤーは影響力2つか戦術カード1枚のどちらを得るかを選びます。
3. シーズンカードの解決後、各プレイヤーは手札の命令カードを1枚選び、それを自分の前に裏向きに置きます。
4. 各プレイヤーが命令カードを選んだら、選んだ命令カードをすべて同時に公開します。
5. 最も小さい番号の命令カードのプレイヤーが命令カードを最初に解決します。エルフのプレイヤーのカード（番号1）が最も小さいので、彼は「計画」（Strategize）の命令カードの能力を実行します（P16「計画命令の例」参照）。このカードはこの年に彼が出した一番大きい番号のカードではない（彼は前のシーズンで番号3と番号5の命令カードを選んでいる）ので、このカードの上位ボーナス能力は使用できません。
6. 他の2人のプレイヤーはどちらも「征服」（Conquer、番号3）の命令カードを出しています。命令カードの番号が同じなので、最も多くの影響力トークンを持つプレイヤー（今回はウサックのプレイヤー）が先に「征服」命令カードを解決します（P17「動員/征服命令の例」参照）。また、このカードはこの年に彼が出した一番大きい番号のカードではないので、このカードの上位ボーナス能力は使用できません。
7. 最後に、ヒューマンのプレイヤーが「征服」の命令カードを解決します。基本能力の解決後、彼はこのカードの上位ボーナス能力を使用できます。このカードにより戦闘が発生した場合、相手の城砦を乗っ取ることがより楽になるでしょう。
8. 各プレイヤーが自分の命令カードを解決したら、このシーズンは終わります。次のシーズンは、冬のシーズンの山札の一番上のカードを解決するところから開始します。

命令カードの概要

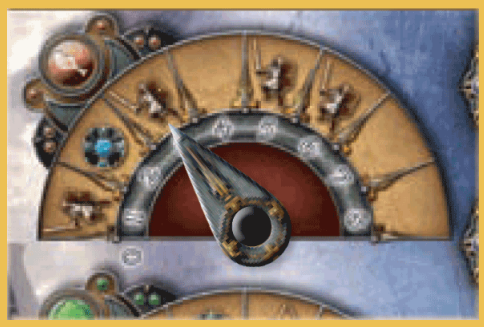
命令カードは、プレイヤーが **Runewars** での基本となる行動を実行するためのカードです。

通常、どの命令カードを選ぶかは、各シーズンにおいてプレイヤーが直面する最も重要な決断となります。以下は8枚の命令カードの概要です。詳細は P33 を参照してください。

1. **計画（Strategize）**：この命令カードの基本的な用途は、ユニットやヒーローを隣接する自軍エリアや（より戦略的に重要な）空白エリアに移動することです。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは自分のリソースダイヤルに示された枚数の戦術カードを引けます。
2. **動員（Mobilize）**：このカード（と「征服」カード）の基本的な用途は、ユニットを移動し、戦闘を開始し、同盟状態でない中立ユニットとの外交を試みることです。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーはこのカードを2回解決することで、ユニットを2つの別なエリアに移動させることができるようになります。
3. **征服（Conquer）**：このカードの基本能力は「動員」と同じです。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは敵の城砦のあるエリアの征服がより容易になります。
4. **収穫（Harvest）**：このカードは、プレイヤーが領域を征服した後にリソースを手に入れるためのメインの手段です。プレイヤーはエリアを支配しているだけで自動的にリソースを手に入れられるわけではないので、このカードは頻繁に使用されることになります。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは自分のデベロップを使用し、その後に新たなデベロップを建設します。デベロップは後の収穫にボーナスを与えたり、戦闘中に防御ボーナスを与えてくれたりします（P33「デベロップ」参照）。
5. **雇用（Recruit）**：このカードは、プレイヤーがユニットをゲームボード上に置くためのメインの手段です。プレイヤーは自分のリソース（食料、材木、鉱石）のうち1つを選び、そのダイヤルの現在の**指示先以下のスペース**にあるすべてのユニットを受け取り、自身の城砦に置きます。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは別なリソースを使って、さらにユニットを出すことができます（P35「雇用の例」参照）。

6. **都市の支援（Rally Support）**：この命令カードは、プレイヤーが都市から恩恵（中立都市、影響力、戦術カード、クエストカード等 — P36 参照）を受けることがメインの機能です。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは影響力を消費して新たなヒーローを獲得できます（P25 参照）。
7. **権力の獲得（Acquire Power）**：このカードは、影響力トークンを獲得するメインの手段です。このカードの上位ボーナス能力を使用する場合、プレイヤーは称号カードを獲得できます。これはドラゴンルーンを獲得する大きな助けとなります（P36 参照）。
8. **防衛（Fortify）**：このカードは、プレイヤーが新しい城砦を建築し、既にある城砦を修理し、ドラゴンルーントークンをより守りやすい場所に移すメインの手段です。このカードは上位ボーナス能力がありません（このカードは常に番号が最大のカードである）。

リソースダイヤル



Runewars のリソースダイヤルは、他のゲームとは異なる画期的なリソース管理システムです。トークンの山を積み上げる代わりに、各プレイヤーは自分の現在の食料や木材や鉱石を管理するための3つのダイヤルがそれぞれの勢力シートにつけられています。

ゲーム開始時、それぞれのダイヤルは自分の勢力の本拠地に示されているリソースの位置にセットします（これは勢力シート上でも赤い数字で示されています）。

このダイヤルは、カードや能力（「収穫」命令カード等 — P33 参照）により**指示された場合のみ変更します**。ダイヤルは様々な理由で動かされるので、指している先が現在自軍から得られるリソースの量と異なることも多々あります。

ダイヤルのほとんどのスペースには、ユニットか戦術カードや影響力トークンが描かれています。これらのユニットやカードやトークンは、特定のカードや能力（「雇用」命令カード等 — P35 参照）により**指示された場合のみ獲得します**。プレイヤーがリソースダイヤルによりユニットや戦術カードや影響力トークンを獲得した場合でも、**リソースは失われず**、ダイヤルも動かしません。

頻出ゲーム用語

- **エリア(Area)**:ゲームボード上の1つの六角形。
- **機能状態(Standing)**:敗走していないフィギュアは機能状態です。敗走中のフィギュアは、春のシーズンカードの第二能力で機能状態になります。
- **空白エリア(Empty Area)**:本拠地以外で、ユニットも城砦も置かれていないエリア。ユニットが置かれている場合、(それが中立ユニットであっても)そこは**空白エリアではありません**。ただし、都市トークンがあっても空白かどうかには関係がありません。
- **現在のプレイヤー(Current Player)**:命令カードを現在解決している最中のプレイヤー。ゲームシーズンの命令カードの解決ステップには、現在のプレイヤーは常に1人しかいません。命令カードを現在解決しているプレイヤーがいない場合(クエストフェイズ等)、現在のプレイヤーは存在しません。
- **高速(Fast)**:この特徴を持つユニットは、「動員」(Mobilize)や「征服」(Conquer)命令カードで移動する場合、最大(2エリアではなく)3エリア移動できます。
- **行動状態エリア(Activated Area)**:自軍の行動トークンが置かれているエリア。ユニットは、自軍の行動トークンのおかれているエリアから移動して出ることができません(退却を除く — P22 参照)
- **自軍エリア(Friendly Area)**:自分自身が支配しているエリア(自分のユニットか城砦があるか、本拠地のエリアである)。
- **支配エリア(Controlled Area)**:あるプレイヤーが自分の色のユニット(敗走中のユニットを含む)か自分の城砦を置いているエリア。ヒーローか中立ユニットしかいないエリアは支配しているとはみなしません。自軍の本拠地は、敵軍ユニットか敵軍城砦がないかぎり支配しているとみなします。
- **対立エリア(Contested Area)**:戦闘や決闘を解決している最中のエリア。
- **中立エリア(Neutral Area)**:中立ユニットの置かれている、どのプレイヤーも支配していないエリア。
- **敵軍エリア(Enemy Area)**:他のプレイヤーによって支配されているエリア。
- **敵軍ユニット(Enemy Unit)**:他のプレイヤーに所属するユニット(他のプレイヤーと同盟している中立ユニットを含む)。
- **敗走状態(Routed)**:横倒しになっているフィギュアは敗走状態です。通常、フィギュアは戦闘の結果で敗走します。敗走しているフィギュアは移動も決闘もできず、戦闘中に攻撃もできません。
- **ヒーロー(Hero)**:このプレスチック製フィギュアは、勢力に手を貸し、クエストを達成してドラゴンルーンを手に入れる勇敢な個人を表します。自分の前にヒーローカードを置いているプレイヤーは、そのヒーローを支配しているとみなされます(P25「ヒーロー」参照)。ヒーローはユニットではない点に注意してください。
- **飛行(Flying)**:この特徴を持つユニットは、移動の際、山や水域の境界線を無視できます。これらの境界は、フィギュアは通常は通過できません(P18 参照)。
- **フィギュア(Figure)**:プラスチック製のユニットとヒーローをまとめて呼ぶときの呼称。
- **プレイヤーターン(Player's Turn)**:プレイヤーが自分の命令カードを解決している間のタイミング。例えば、「あなたのターン中(During your turn)」と書かれている戦術カードは、現在の命令カードの解決の直前か最中か直後にしか使用できません。各プレイヤーは1シーズン毎に、命令カードの解決ステップ中に1回プレイヤーターンが来ます。
- **本拠地(Home Realm)**:各勢力の3つの初期エリア。プレイヤーは、自軍のエリアに敵軍ユニットがいないかぎり、(そこにユニットや城砦が無くても)そのエリアを支配しているとみなされます。本拠地のエリアは空白であるとはみなされません。
- **未支配エリア(Uncontrolled Area)**:どのプレイヤーも支配していないエリア(中立ユニットや都市はあってもよい)。このエリアは、中立エリアか空白エリアです。
- **ユニット(Unit)**:各勢力や中立の軍隊を表すプラスチック製のフィギュア。ユニットに適用される能力は、特に指定がないかぎりヒーローのフィギュアに適用されません(ヒーローはユニットではない)。

移動

ユニットは「計画（Strategize）」「動員（Mobilize）」「征服（Conquer）」の各種の命令カードで移動します。この項目では、すべての移動に関するルールと、それをどうユニットやヒーローに適用するかを解説します。

プレイヤーが自分のユニットを敵軍ユニットのあるエリアに移動した場合、**必ず**戦闘が起こります（P21 参照）。プレイヤーが自分のユニットを中立ユニットのみがあるエリアに移動した場合、そこで戦闘を起こすか、外交を試みるかを選択できます（P18 参照）。

「計画」命令によるユニットの移動

「計画」（Strategize）命令カードを使うことで、そのプレイヤーは自分のユニットやヒーローをそこに隣接するエリアに自由に移動することができます。ただし、フィギュアが移動できる先は空白エリアか自軍エリア（非同盟の中立ユニットや敵軍ユニットの無いエリア）に限ります。

プレイヤーは望む数のエリアから望む数のエリアへフィギュアを移動することができます。ただし、各フィギュアは、それが元々いたエリアかそこに隣接するエリアで移動を終えなければいけません。行動状態エリアにいるユニットは、そこから出ることはできません（P17「行動トークン」参照）。

この命令カードでフィギュアを移動した場合、そのエリアは行動状態にはなりません。つまり、そのフィギュアは（すでに行動状態になっているエリアに移動したのでないかぎり）同じ年に再び移動できるのです。

ヒーローも「計画」命令カードで移動することができますが、クエストカードの試みや決闘の開始はクエストフェイズにしか行えません。

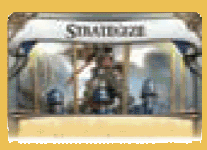
ヒーローの移動

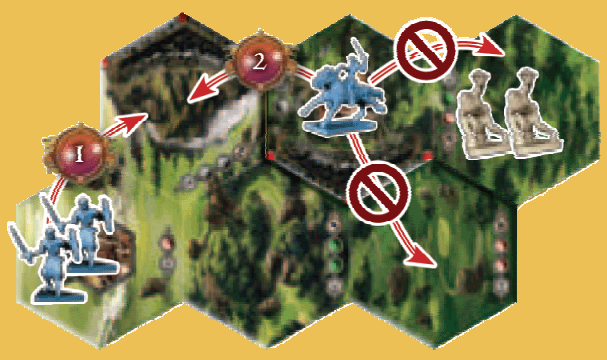
ヒーローはクエストフェイズ中（P26 参照）に2エリアまで移動できます。また、ヒーローは「計画」（Strategize）命令カードにより、隣接する自軍エリアか空白エリアに入ることもできます。ヒーローは「動員」（Mobilize）や「征服」（Conquer）命令カードでは移動できません。

ユニットと違い、ヒーローは敵軍エリアや中立エリアを通過することができます。ヒーローが敵軍エリアや中立エリアに入っても、戦闘が開始されることはありません（ただし、決闘を開始することはできます — P28 参照）。

また、ヒーローは自軍の行動トークンが置かれているエリアから自由に出ることができます。敗走しているヒーローは（ユニットと同様に）移動できません。

「計画」命令カードの例





1. ヒューマンプレイヤーが春に「計画」命令カードを解決しています。このカードの基本能力を使い、彼はフットメン2体を隣接する自軍エリアに移動します。
2. その後、彼はナイト1体を別なエリアから隣接するエリアに移動しました。ナイトが移動できるエリアは1つしか無い点に注意してください。「7A」のエリアには中立ユニットがいますし、騎士は山の境界線を越えて「6A」に入れません。
3. これがこの年の最初の命令カードなので、同時にこの年で最も大きい番号のカードでもあります。そこで彼はこの命令カードの上位ボーナス能力を使い、戦術カードを1枚引きます（これは後のターンに使用することになります）。

「動員」「征服」命令によるユニットの移動

「動員」(Mobilize)や「征服」(Conquer)命令カードを使うことで、プレイヤーはあるエリアを**行動状態**にして、そこから2エリア以内の自軍ユニットを**そのエリアに移動させる**ことができます。行動状態のエリアに敵軍ユニットや中立ユニットがいる場合、そのプレイヤーはそのユニットとの戦闘を開始するか、外交を試みる必要があります。

「動員」や「征服」行動カードでユニットは2エリアまで移動できますが、行動状態エリアに着くために通過できるエリアは、自軍エリアか空白エリアに限られます(後述「動員/征服命令の例」参照)。

高速ユニット

ユニットの中には、勢力シートや早見表のユニット名の下に「高速」(Fast)の特徴が書かれているものがあります。この特徴のあるユニットは、「動員」や「征服」命令カードの解決時に行動エリアに着くために、最大**3エリア先**から移動してくることができます。高速ユニットは、他の方法で移動する場合にはこの特徴の恩恵を受けることはできません(「計画」(Strategize)命令等)。

高速(Fast)ユニット(勢力シート上の記述)

行動トークン

ヒューマン　エルフ　アンデッド　ウサック

プレイヤーが「動員」か「征服」の命令カードを使った場合、そのプレイヤーは自分の行動トークンを目的地となるエリアに置く必要があります。

プレイヤーは、自分の行動トークンのあるエリアからユニットを移動して外に出すことができません(退却時を除く。P22参照)。このトークンは、次の春に(春のシーズンカードの第二能力に従って)自動的に取り除かれます。

ユニットが他の効果で移動する場合(退却、クエスト、「計画」命令カードの使用等)は、行動トークンは**置かれません**。

ヒーローには行動トークンは影響しません。

あるエリアで雇用したユニットを、自分の行動トークンのあるエリアに(「計画」命令カード等で)移動させることは**可能です**。すでに自軍の行動トークンが置かれているエリアを**さらに行動状態にすることはできません**。

「動員」「征服」命令カードの例

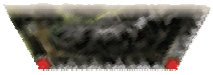
1. ヒューマンプレイヤーが春に「動員」命令カードを解決しています。このカードの基本能力を使い。エリアを1つ選んで行動状態にします。
2. その後、そのプレイヤーはフットメン2体を隣接エリアからそのエリアに移動します。
3. その後、そのプレイヤーはナイトをそのエリアに移動します。ナイトは高速なので、3エリア先から移動できます。
4. 彼はシージタワーもそのエリアに移動しようと考えましたが、そのユニットは敗走状態で、移動できません。
5. また彼はボウメンもそのエリアに移動しようと考えましたが、中立ユニットや敵軍ユニットのいるエリアは通過できないため、移動してくることができません。
6. 自軍ユニットを移動させた後、彼は行動エリアにいる中立のドラゴン相手に、戦闘を開始するか外交を試みるかを選ぶ必要があります。

移動の制限

エリアの中には、境界線が赤や青になっているものがあります。この境界線は、以下の例外を除いて通過できません。

- **飛行ユニット**：飛行（Flying）の特徴を持つユニットは、やまや水域の境界線を無視できます。ただし、敵軍エリアや中立エリアを飛び越えることはできません。
- **冬**：冬の間は、すべての水域（青）の境界線は無視され、ユニットやヒーローに対して影響を与えません。
- **他のカード**：「山の抜け道」（Mountain Pass）戦術カード等、一部のカードはそのカードに示された特定の移動制限を無視します。

水域の境界線



山の境界線

エリアの他の境界線は、そこにどのようなイラストが描かれている場合でも、通過することができます。

セットアップによっては、ゲームボード上に抜けている部分（いわゆる「穴」）ができることがあります。ユニットはこのような存在しないエリアを**通過することはできません**（飛行でも不可）。

あるエリアに入ることのできるユニットは、各プレイヤーのユニット8体までです（同盟中立ユニットを含む）。ユニットがあるエリアに移動することで、そこの自分のユニットが8体を超えた場合、そのエリアのユニット数が8体になるまでユニットを破壊しなければいけません。

エリアの制限を超えることができるのは、敵軍エリアや中立エリアで戦闘を開始するときだけで、この場合、プレイヤーは望む数のユニットをそのエリアに入れることができます。ただし、その戦闘に勝利した場合、超過分のユニットは1つのエリアに退却しなければいけません（P22「退却」参照）。

ユニットが移動中に通過できるのは、自軍エリアか空白エリアだけです。敵軍エリアや中立エリアは通過できません。

外交

同盟していない中立ユニットのあるエリアに移動した後、プレイヤーはその中立ユニットに外交を試みるか、またらは戦闘を開始する必要があります。外交を試みる場合、以下のステップを順に実行します。

1. **影響力を支払う**：そのプレイヤーは、自分の影響力トークンを1～6個まで支払うことができます。影響力トークンが無いプレイヤーは、外交を試みることはできません。
2. **運命カードを引く**：プレイヤーは、自分が支払った影響力の数に等しい枚数の運命カードを引きます。
3. **運命カードを1枚解決する**：プレイヤーはステップ2で引いた運命カードのうち**1枚を選びます**。その後、そのプレイヤーは選んだカードの上中央にある宿命シンボルに従い、以下の結果を適用します。

— 中立ユニットはすべてそのプレイヤーと同盟します。プレイヤーのユニットとその中立ユニットはそのエリアに残り、プレイヤーはその中立ユニットを自軍ユニットのように使うことができます（P19「同盟ユニット」参照）。

— 中立ユニットはすべて、ただちに隣接エリア1つに退却します（その後敗走状態になります — P22「敗走」参照）。そのユニットが適正に退却できるエリアが複数ある場合、外交を試みたプレイヤーの左隣のプレイヤーがそのうち1つを選びます。退却できるエリアが無い場合、その中立ユニットは破壊されます。

— 現在のプレイヤーは、そのエリアで戦闘を開始するか、すべての自軍ユニットをそのエリアから隣接するエリア1つに退却させます（P22 の退却に関するルールには従う）。

外交と運命カードの解決

1. エルフのプレイヤーが「征服」命令カードを解決しています。彼は自軍ユニット2体を、同盟していない中立ユニットのあるエリアに移動させます。
2. ユニットの移動後、エルフのプレイヤーはその中立ユニットと戦闘を開始するか外交を試みるかを選ぶ必要があります。彼は影響力トークンを3つ支払い、外交を試みます。
3. 影響力を3つ支払ったので、運命カードを3枚引きます。
4. 彼は3枚の運命カードのうち1枚を選び、そのカードのシンボルにしたがって外交を解決します。
5. 彼が選んだのはの宿命シンボルだったので、その中立ユニットは彼と同盟します。彼は自分のユニットをそのまま置き、その中立ユニットが自分の支配下にあることを示します。この中立ユニットが自軍ユニットと一緒にいるかぎり、それは彼と同盟し続けます。

中立ユニット

セットアップ時に、ゲームボード上のアイコンで示された各エリアに、中立ユニットのプラスチック製フィギュアを置きます（無いエリアもあります）。

エリアの「レイザーウィング」中立ユニットアイコン

中立ユニットは常に敵軍ユニットとして扱いますが、プレイヤーはそのユニットと同盟することができます（P18「外交」参照）。

同盟ユニット

プレイヤーのユニットが中立ユニットと同じエリアにいる場合（同盟を試みている最中やそのユニットとの戦闘中を除く）、その中立ユニットは**同盟中**であるとみなされます。同盟中の中立ユニットは、そのプレイヤーの勢力に属しているかのように扱い、自軍ユニットとして移動したり戦闘したりができます。

同盟中のユニットが、そのプレイヤーの支配していないエリアにいる場合、そのユニットはそのプレイヤーとの同盟を終了します（戦闘中を除く）。以降、そのユニットは通常の中立ユニットとして扱われ、他のプレイヤーが同盟したり攻撃したりすることも可能です。

あるエリアであるプレイヤーの最後のユニットが殺され、そこにそのプレイヤーと同盟中の中立ユニットが残っている場合、その中立ユニットは戦闘終了時まで同盟中のままです。そのプレイヤーが戦闘に負けた場合でも、その同盟中のユニットは自軍エリアに撤退することができます。

中立ユニットが移動する場合、その中立ユニットが自軍エリアで移動を終了するのであれば、常にそのプレイヤーが支配するユニットと一緒に移動しなければいけないわけではありません。

中立ユニットに関する決定を行う場合（どこに退却するか等）、それは常に同盟しているプレイヤーが行います。同盟中でない中立ユニットの場合、決定は現在のプレイヤーの左隣のプレイヤーが行います。

同盟ユニットは、同盟しているプレイヤーの色のユニットとして、ユニットの数の制限に従います。つまり、それは1エリアあたり8体の制限に含まれ、冬のシーズンカードの第二能力の解決時には、食料による制限に数えられると言うことです。

戦術カードによる中立ユニットの配置と移動

戦術カードの中には、プレイヤーが中立ユニットを置いたり移動したりできるものがあります。中立ユニットがプレイヤーの支配するエリアに置かれたり移動したりした場合、そのユニットはそのプレイヤーと同盟したるものとみなします。同盟中のユニットが空白エリアや中立エリアに移動した場合、そのユニットは以降同盟中途はみなされません。

同盟中でない中立ユニットとの戦闘

プレイヤーが対戦相手と同盟中でない中立ユニットを攻撃する場合、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーが、その戦闘の間そのユニットを支配します。

防御プレイヤーはその中立ユニットを、自分の勢力シートの右側（の適切なイニシアチブ列）に配置し、それらに関するすべての決定を行います。この戦闘中は、そのプレイヤーは戦術カードを使えません。

あるプレイヤーが中立ユニットと戦闘したり外交を試みたりする場合、それはそのエリアにいる**すべての中立ユニットに対して行う必要があります**。一部のユニットのみを選ぶことはできません。例えば、あるプレイヤーがビーストメン2体とドラゴン1体のいるエリアで外交を試みた場合、外交は**1回しか行わず**、結果はそのユニットすべてが同盟中になるかならないかだけです。

ユニットのタイプ

ユニットは大きく4種類のタイプに分けられ、それぞれが固有のベースの形状を持ちます。このベースの形状に加え、各ユニットは勢力シートや早見表に書かれている固有の能力を持っています。

- **三角形**：三角形のユニットは、最も一般的なユニットです。戦闘中、運命カードの40%が失敗になり、最大で1ダメージしか与えません。三角形のユニットは、しばしば他のユニットの特殊能力の対象になります（三角形のユニットを3体殺すドラゴンの能力等）。

- **丸**：丸のユニットは三角形と同程度に弱いユニットですが、特殊能力の発生頻度が三角形の2倍あります。ヒーローは、決闘中は丸のユニットであるとみなされます（ベースの形状が丸である）。

- **長方形**：長方形のユニットは一般には騎馬兵ユニットで、体力が2点以上あります。長方形のユニットは三角形のユニットよりも攻撃が成功しやすく、通常は最大2ダメージを与えます。

- **六角形**：六角形のユニットは巨大で非常に強いユニットです。このユニットの体力は通常3点以上で、長方形ユニットよりも攻撃が命中しやすく、通常は最大3ダメージを与えます。

勢力シートの詳細

各プレイヤーは、自分の属性やリソースやユニットに関する情報の書かれた勢力シートを持ちます。

1. **勢力アイコンと名称**：各勢力は、他の勢力と区別するために、独自の名称とアイコンを持ちます。
2. **属性**：各勢力は、正義（白）か邪悪（黒）の属性を持ち、この旗で示されます。属性は、プレイヤーが引く目的カードの山札や、ヒーローが**決別**するか（P28 参照）を決定する基準となります。
3. **開始時戦術と影響力**：各プレイヤーは、ここに書かれている数の戦術カードと影響力トークンを持ってゲームを開始します。
4. **リソースダイヤル**：このダイヤルは、プレイヤーの現在の食料や木材や鉱石のレベルを記録するのに用います。詳細は P14「リソースダイヤル」の図を参照。
5. **ユニット情報**：この部分には、勢力の各ユニットの体力や特殊能力等に関する情報が書かれています。
6. **ユニット名とイメージ**：この名前とイメージは、他のユニットとの区別を分かりやすくするために書かれています。
7. **ユニットのベース形状**：このアイコンはユニットのベースの形状を表します。これは戦闘中に運命カードを引く際に参照します。
8. **ユニットの体力**：この数値は、このユニットを倒すのに必要なダメージの点数を意味します。
9. **ユニットの特殊能力**：この能力は、このユニットが戦闘中に特殊能力アイコンを引いた際に解決されます。
10. **イニシアチブ値**：このユニット情報の脇に書かれている数字はイニシアチブ値と呼ばれます。この数値は、ユニットが戦闘中にどの列に置かれるかや、そのユニットが先頭のどのラウンドで攻撃できるかを示しています。
11. **戦闘領域**：勢力シートのこの部分は、戦闘の解決時にフィギュアを並べるのに使用します。ここは5列に分かれていて、それぞれが戦闘中にどのユニットから運命カードを引くかのイニシアチブを意味しています（P21 参照）。

戦闘

いずれかのプレイヤーがユニットを敵軍エリアに移動した場合、そこで戦闘が始まります。「**戦闘**」という用語は、**ユニット**が互いに戦っている状態のことを指します。戦闘の基本は、2つのグループのユニットが互いに相手を攻撃し、エリアの支配を得ようとすることです。

各戦闘は以下の手順に従って解決します。

1. **交戦マーカーを置く**：現在のプレイヤーは、交戦マーカーを対立エリアに置きます。このマーカーは、戦闘がどこで行われているかの目印です。
2. **勢力シートの脇にユニットを置く**：各プレイヤーは対立エリアから自分のユニットを取り、それを自分の勢力シートの右側の対応する列（ユニットのイニシアチブと一致する場所 — 勢力シートや早見表に書かれています）に置きます。

   ヒーローや敗走しているユニットは勢力シートの右側に置かず、代わりに対立エリアに残します。これらのユニットは戦闘に参加できず、敗走しているユニットは退却を強制されたら破壊されます。

   防御ユニットが同盟中でない中立ユニットの場合、その戦闘の間現在のプレイヤーの左隣のプレイヤーがそのユニットの支配者として行動します（ただし、そのプレイヤーは戦術カードを使用できません）。
3. **戦闘開始時の能力を使う**：攻撃側に「戦闘開始時」（start of battle）や自分のターンに使える戦闘カードや他の能力がある場合、それを使いたいのであれば、この時点で使わなければいけません。その後、防御側が望む数の「戦闘開始時」の能力やカードを使用する機会を得ます。
4. **戦闘ラウンドを行う**：戦闘は5ラウンドからなり、すべてのイニシアチブ「1」のユニットが実行し、次にすべてのイニシアチブ「2」が実行、以下同様です。各ラウンドでは、対応するイニシアチブのユニットが1回だけ攻撃します（P22「戦闘ラウンド」参照）。
5. **兵力を計算する**：各ユニットが1回ずつ攻撃を行ったら、両プレイヤーは以下に従い自軍の兵力を計算します。
   a. 強化防壁：防御側がそのエリアに強化防壁のデベロップを置いている場合、それを使用できます（P33「デベロップ」参照）。
   b. ユニットを数える：各プレイヤーは戦闘中の**機能状態のユニット**の数を数えます。この総数が**兵力**です。
   c. 城砦の兵力を足す：そのエリアに防御側の城砦がある場合、その兵力（城砦の下に書いてある）を足します。
   d. 城砦を損害状態にする：攻撃側に機能状態のユニットがいる場合、防御側は城砦を裏返して損害状態にします。城砦がすでに損害状態の場合、そのまま残ります。
6. **解決する**：兵力合計の大きいプレイヤーがその戦闘に勝利します。同点の場合、防御側が勝ちます。その後、プレイヤーは以下のステップを実行します。
   a. 退却：敗北したプレイヤーは、ただちに参加しているすべてのユニットをそのエリアから退却させ、敗走状態にしなければいけません。（P22「退却」参照）。

   戦闘開始時にすでに敗走状態のユニットは退却できず、代わりに破壊されます。これらのユニットはステップ2でプレイヤーの勢力シートには置かれず、代わりにエリアに残されます。

   この戦闘で敗走状態になったユニットは退却できます（これは敗走状態のフィギュアが移動できないルールの例外です）。
   b. 城砦の破壊/征服：攻撃側が城砦に対して勝利した場合、対戦相手の城砦トークンを取り除きます。その後、そこに自分の城砦トークンを（損害状態の面を表にして）置くことができます。勝利側の城砦トークンがすでにすべて置かれている場合、敵城砦を置き換えるために、意図的に自分の城砦の1つを破壊することができます。
   c. 治癒：両プレイヤーは、戦闘に参加しているユニットのダメージトークンをすべて取り除きます。
   d. ユニットの復帰：戦闘の勝者は戦闘で生き残った自分のユニットをすべて対立エリアに置きます。その戦闘で敗走したユニットは敗走状態のままです。その後、ゲームボード上から交戦マーカーを取り除きます。

運命カードの詳細

1. **宿命シンボル**：このシンボルは、外交の解決（P18）や特性値による試練（P26）で使用します。
2. **三角形セクション**：このセクションは、三角形ベースのユニットの戦闘で使用します。図のカードのアイコンは特殊能力アイコンで、（勢力シートや早見表に書かれている）ユニットの特殊能力が発動することを意味します。
3. **長方形セクション**：このセクションは、長方形ベースのユニットの戦闘で使用します。図のカードのアイコンは敗走ダメージ1点で、敵軍ユニット1体が敗走状態になることを意味します（P22「ユニットやヒーローの敗走」を参照）。
4. **六角形セクション**：このセクションは、六角形ベースのユニットの戦闘で使用します。図のカードのアイコンはダメージ2点で、相手は自分のユニットに2ダメージを与えなければいけないことを意味します（P22「ユニットへのダメージ」を参照）。
5. **丸セクション**：このセクションは、丸ベースのフィギュアの戦闘や決闘で使用します。図のカードはアイコンが無く、戦闘や決闘で効果が無いことを意味します（いわゆる**ミス**です）。
6. **カード番号**：各運命カードには、1～30 の番号が振られています。この番号は、ゲームの開始時に第1プレイヤーを決めるために用います。

戦闘ラウンド

各戦闘は最大5ラウンドの戦闘ラウンドからなります。第1ラウンドはすべての「イニシアチブ1」のユニットが攻撃し、次の第2ラウンドはすべての「イニシアチブ2」のユニットが攻撃、以下同様です。

各プレイヤーは自分の該当するイニシアチブのユニットを1体選び、以下の手順を行います。

1. **攻撃側がカードを引く**：攻撃プレイヤーは、自分の該当するイニシアチブのユニットのうちまだカードを引いていないタイプを（残っていれば）1種類選びます。その後、選んだタイプのユニットの数に等しい枚数の運命カードを引き、そのユニットのベースの形のセクションを参照します。
2. **防御側がカードを引く**：防御プレイヤーは、自分の該当するイニシアチブのユニットのうちまだカードを引いていないタイプを（残っていれば）1種類選びます。その後、選んだタイプのユニットの数に等しい枚数の運命カードを引き、そのユニットのベースの形のセクションを参照します。
3. **特殊能力を解決する**：両プレイヤーは引いた運命カードのうち、該当するセクションに特殊能力アイコンのあるものをすべて公開します。攻撃プレイヤーから順に、各プレイヤーは自分のユニットの特殊能力（勢力シート参照）を、引いたカードの特殊アイコンの数だけ解決します。
4. **敗走を解決する**：両プレイヤーは引いた運命カードのうち、該当するセクションに敗走アイコンのあるものをすべて公開します。攻撃プレイヤーから順に、各プレイヤーは**相手が引いたカード**の敗走の数だけ、自分のフィギュアを敗走状態にします（後述「ユニットとヒーローの敗走」参照）。
5. **ダメージを解決する**：両プレイヤーは引いた運命カードのうち、該当するセクションにダメージアイコンのあるものをすべて公開します。攻撃プレイヤーから順に、各プレイヤーは**相手が引いたカード**のダメージの数だけ、自分のユニットにダメージを与えます。（後述「ユニットへのダメージ」参照）。

引いたすべての運命カードは捨て札にします。現在のイニシアチブに、まだカードを引いていない機能状態のユニットがある場合、このステップを繰り返します。

該当するイニシアチブのすべてのユニットがカードを引き終わったら、勢力シートの次のイニシアチブ列のフィギュアの戦闘ラウンドが開始されます。

同時攻撃ルール

あるユニットが、自身の運命カードを引く前に破壊されたり敗走したりすることはありえることです。ただし、あるタイプのユニットの運命カードがすでに引かれている場合、そのユニットがそれ以降に破壊されたり敗走したりに関係なく、カードはすべて解決されます。

したがって、あるプレイヤーが同じイニシアチブに複数のタイプのユニットがある場合、どのタイプから攻撃するかの決定は重要です。受けるダメージや敗走の数によっては、残されたユニットに運命カードを引くチャンスが回らないかもしれないからです。

ユニットとヒーローの敗走

様々な理由で、ユニットやヒーローは**敗走状態**になります。敗走が最も起こるのは戦闘中ですが、他に退却や、各種のカードや能力の結果でも起こりえます。

フィギュアが敗走したら、そのフィギュアを横倒しにしてその事を示します。敗走状態のユニットやヒーローは移動できず、戦闘中にカードを引けません。すべてのユニットは、春に（春のシーズンカードの第二能力により）機能状態になります（敗走状態でなくなる）。

春のシーズンカードの第二能力

戦闘中、プレイヤーに**敗走ダメージ**が与えられることがあります。受けた敗走ダメージ1点につき、プレイヤーは自分の**ダメージを受けていないユニット**1体（ユニットの体力は関係ない）を敗走状態にしなければいけません。残っているすべてのユニットがダメージを受けている場合、そのうち1体を敗走状態に選びます。

プレイヤーが自分のユニットにダメージを与えたり破壊したりする場合、可能なら（敗走状態でない）機能状態のユニットを選ぶ必要があります。

ユニットへのダメージ

プレイヤーのユニットに与えられたダメージ1点につき、そのプレイヤーはダメージトークン1個を自分の該当するユニットに割り振ります（脇に置く）。ダメージトークンは1個ずつ割り振ります。

あるユニットに自身の体力（勢力シートでハートの中の数字）分のダメージトークンが与えられたら、そのユニットは破壊されます。ただちにそれをプレイヤーの未使用ユニットの場所に戻し、そのダメージトークンをすべて取り除きます。

戦闘中にダメージが割り振られた場合、プレイヤーはそのダメージを、（可能なら）**すでにダメージを受けているユニットに与えなければいけません**。ダメージを受けているユニットが無い場合、機能状態のユニット1体に割り振ります。その戦闘で機能状態のユニットも無い場合、敗走状態のユニット1体に割り振ります。

すべてのダメージトークンは、戦闘の終了時にユニットから取り除かれます。

例：戦闘のあるラウンドで、エルフのプレイヤーに2点のダメージが与えられた。この戦闘で彼のウォリアーにはダメージが与えられているので、まずそれにダメージを与えなければいけない。彼は1点のダメージをウォリアーに割り振り、それは（ダメージが体力に等しくなったことで）破壊される。エルフのプレイヤーにはもうダメージを受けているユニットがいないので、彼は残った1点のダメージを、自分が選んだ機能状態のユニット1体に割り振る。

退却

あるエリアのフィギュアが退却を強制されたら、そのユニットの支配者は退却するすべてのユニットを隣接する**1つのエリア**に移動しなければいけません。退却するエリアは、フィギュアのタイプによって異なります。

- **プレイヤーが支配するユニット**：このユニットは、常に隣接する自軍エリアに退却します。退却できる自軍エリアが無い場合、隣接する空白エリアに退却します。それでも退却できる場所が無ければ、それらは破壊されます。
- **同盟中でない中立ユニット**：現在のプレイヤーの左隣のプレイヤーは、そのユニットが撤退する隣接する未支配エリアを選びます。未支配エリアが無い場合、そのユニットは破壊されます。

- **ヒーロー**：ヒーローは望む隣接エリアに退却できます。ただし、ヒーローが退却を強制されることはめったにありません（戦闘に参加することも無く、決闘では退却は強制されない）。

フィギュアが退却した場合、それは**必ず敗走状態になります**。

退却後、エリアのユニット数が8体を超えている場合、その所有者は8体以下になるようにユニットを破壊しなければいけません。機能状態と敗走状態の両ユニットがこの制限に数えられます。

退却の際、ユニットはすべての移動制限に従わなければならず、通常は赤や青の境界線を越えて退却できません（冬の間や、ユニットが飛行を持つ場合を除く。P18「移動の制限」参照）。

戦闘の例：第1ラウンド

1. エルフのプレイヤーは「征服」命令カードを解決しています。彼は自分のユニット5体をウサックのユニットのあるエリアに移動します。
2. ユニットの移動後、エルフのプレイヤーはそのエリアで戦闘を開始します。彼は交戦マーカーを対立エリアに置きます。攻撃側から順に、両プレイヤーは戦術カードを使う機会を得ます（今回はどちらも使いません）。
3. エルフのプレイヤーは対立エリアから自分のユニットをすべて取り除き、勢力シートの対応する列に置きます。相手も自分のユニットを同様に置きます。
4. 戦闘の第1ラウンドでは、すべてのイニシアチブ1のユニットが攻撃します。エルフのプレイヤーはアーチャーが3体いるので、運命カードを3枚引いて、カードの三角形のセクション（アーチャーのベースの形状）を見ます。ウサックのプレイヤーはフレッシュリッパーが2体いるので、運命カードを2枚引き、長方形のセクションを見ます。
5. 両プレイヤーは引いたカードのうち、該当するセクションに特殊能力アイコンがあるものを公開します。エルフは特殊能力アイコン1つを公開し、アーチャーの能力を発動します。能力は、自分が選んだユニット1体に1ダメージを与えるというものです。彼はダメージを、相手のバーザーカー1体に与えることを選びます（これにより破壊される）。
6. その後、両プレイヤーは引いたカードのうち、該当するセクションに敗走アイコンがあるものを公開します。ウサックのプレイヤーは1点の敗走アイコンを公開し、相手のユニット1体の敗走を強制します。エルフのプレイヤーは自分のアーチャー1体を選び、それを横倒しにします。
7. その後、両プレイヤーは引いたカードのうち、該当するセクションにダメージアイコンがあるものを公開します。エルフのプレイヤーは1点のダメージアイコンを公開し、相手に1ダメージを与えます。ウサックのプレイヤーはこれを自分のフレッシュリッパーのうち1体に割り振ります。これによりダメージがフレッシュリッパーの体力に等しくなったので、それは破壊され、ダメージトークンは取り除かれます。
8. ウサックのプレイヤーも、ダメージアイコン1点を公開しました。エルフのプレイヤーはこのダメージを自分のペガサスライダー1体に割り振ります。ペガサスライダーの体力は3なので、それはまだ破壊されません。

戦闘の例：第2ラウンド

1. 戦闘の第2ラウンドで、エルフのプレイヤーはイニシアチブ2の列に2体のペガサスライダーがいるので、運命カードを2枚引きます。ウサックのプレイヤーはイニシアチブ2の列に2種類の異なるタイプのユニットがいます。彼は先にバーザーカーでの攻撃を選び、バーザーカー1体につき運命カードを1枚引きます。
2. どちらのプレイヤーも運命カードの該当するセクションで特殊能力アイコンや敗走アイコンを引かなかったので、特殊能力や敗走は起こりません。エルフのプレイヤーが引いたカードの該当するセクションには、3点のダメージアイコンがあります。ウサックプレイヤーはこのうち2ダメージをバーザーカー2体に割り振ります（どちらも体力1なので、両方とも破壊されます）。残った1点のダメージは自分のビーストメン1体に割り振り、これも破壊されます。
3. ウサックのプレイヤーが引いたカードの該当するセクションには、1点のダメージアイコンがあります。エルフのプレイヤーは、この1点をペガサスライダーに割り振る義務があります（それはダメージを受けていて、まだ破壊されていないので）。
4. ウサックのプレイヤーのビーストメンはまだ攻撃していないので、この時点でその分のカードを引きます。機能状態のビーストメンは2体残っているので、運命カードを2枚引きます。
5. ウサックのプレイヤーは、まず運命カードの該当するセクションの敗走アイコンを解決します。その結果、エルフプレイヤーは自分のダメージを受けていないユニット1体を敗走させることにしました（今回はペガサスライダーを選びました）。
6. その後、ウサックのプレイヤーは運命カードの該当するセクションのダメージアイコンを解決します。これにより、エルフのプレイヤーは1点のダメージを、すでにダメージを受けているペガサスライダーに割り振ります。その結果、ペガサスライダーは体力と同じダメージを受けたので、破壊されます。
7. すべてのユニットの攻撃が終わったので、両プレイヤーは兵力を合計します。エルフのプレイヤーは機能状態のアーチャーが2体いるので、兵力は2です。ウサックのプレイヤーは機能状態のフレッシュリッパーが1体、機能状態のビーストメンが2体いるので、兵力は3です。
8. ウサックのプレイヤーの兵力が上回っているので、彼がこの戦闘に勝利します。エルフのプレイヤーは、自分のユニットすべてを隣接するエリアに退却させ、敗走状態にします。

ヒーロー

各勢力は、軍事ユニットを雇用する以外にもヒーローを雇うことができます。ヒーローはクエストを試み、報酬カードを獲得し、他のヒーローと決闘することができます。

各ヒーローにはカードがあり、そこには名前、特性値、特殊能力が書かれています。各ヒーローにはまた対応するフィギュアがあり、これはゲームボード上に置いて現在の場所を示すのに用います。

ヒーローカードの詳細

1. **名前**：この名前は、各ヒーローを区別するために使用します。
2. **属性**：この旗の色は、ヒーローの属性を示します。これは白（正義）か緑（中立）か黒（邪悪）のどれかです。ヒーローの属性と勢力の属性が一致していない場合、ヒーローが決別しやすくなります。
3. **能力**：この文章は、ヒーローが使うことのできる独自の利点です。各ヒーローの能力は異なり、ここに表記されます。
4. **特性値**：この数値は、ヒーローの腕力や敏捷性や精神のレベルを表します。特性値は主に、クエストを達成するために使用されます（P26「特性値による試練」参照）。
5. **ベースの形状**：この丸印は、ヒーローが決闘中に丸セクションを使うことを意味しています。
6. **体力**：ヒーローが敗残させるために与える必要のあるダメージ数です。
7. **決闘の特殊能力**：この部分は、ヒーローが決闘時に特殊能力アイコンを使う場合、（報酬カードを使う代わりに）1点のダメージを与えることを意味しています。

ヒーローの獲得

プレイヤーがヒーローを得る場合、そのヒーローカードを自分の前に表向きに置き、対応するフィギュアを自分の城砦のうち1つに置きます。

各プレイヤーは、ヒーローは同時に3人までしか支配できません。プレイヤーが4人目のヒーローを得た場合、自分のヒーローを1人選んで、それを**決別**させる必要があります（P28「決別」参照）。これは、本来決別できないヒーローに対しても起こりえます（例えば、プレイヤーが「英雄連合の長官」（Captain of the Heros' League）の称号カードを持っている場合等）。

クエストカード

ヒーローはクエストカードの条件を達成することで報酬カードを受け取ります。これにより、ヒーローは特殊能力を与えたり、ドラゴンルーンを獲得したりできるのです！

各プレイヤーは手札にクエストカードを2枚持った状態でゲームを開始します。これはどのヒーローが試みてもかまいません。ヒーローはクエストフェイズでクエストの達成を試みます（P26 参照）。

各プレイヤーは、手札に同時に3枚までしかクエストカードを持てません。クエストカードが3枚を超えた場合、そのプレイヤーは3枚になるまでクエストカードを捨てます。

クエストカードの詳細

1. **カード名**：クエストカードの名称です。
2. **セットアップクエスト**：ここに「セットアップクエスト」（SETUP QUEST）と書かれているカードは、ゲームボードを作る際にプレイヤーがどのマップタイルを使うかを決定するのに使用します。その後、このカードはクエストの山札に加えてシャッフルされ、以降は通常のクエストカードとして扱います。
3. **フレイバーテキスト**：このテキストには、クエストの背景となる物語と、特定のエリアの名称（無いものもある）が書かれています。
4. **条件**：ヒーローが指定のエリアまで移動したら、そのヒーローはこの説明を順に実行することでクエストを達成します。この項目の斜体の文字はフレイバーテキストの一部で、ゲーム上は意味がありません。
5. **エリア**：ヒーローがこのクエストを達成するために行かなければいけない特定エリア（無いものもある）。

クエストフェイズ

夏のシーズンカードの第二能力では、以下の手順に従ってクエストフェイズを解決します。

（前のシーズンに）最も番号の小さい命令カードを出しているプレイヤーから順に、各プレイヤーは自分の各ヒーローにつき、以下の1つを実行します。複数のヒーローを支配しているプレイヤーは、それぞれに別々の行動を選んでかまいません（例は後述）。

- **移動**：そのヒーローを最大2エリアまで移動し、その後、決闘を開始したりクエストを試みたりできます。このアクションでは、目的地のエリアは行動済みにはなりません。ヒーローは敵軍エリアや中立エリアを通過できる点に注意してください。敗走状態のヒーローはこれを選択できません。
- **治療**：そのヒーローからすべてのダメージを取り除きます。ヒーローは、自軍エリアにいる場合のみ治療できます。
- **訓練**：ヒーローの特性値2つを1ずつ上昇します（あるいは、特性値1つを2上昇します）。これは、ヒーローカードの上に上昇させた特性値の訓練トークンを置くことで示します。

  訓練トークンは両面印刷で、特性値が＋1されたか＋2されたかを表します。ヒーローは、各特性値につき最大1個しか訓練トークンを置けません。

各プレイヤーはクエストフェイズ中に自分のヒーローを一通り活用しますが、クエストフェイズ中にヒーローを使うことは、プレイヤーターンとしては扱わない点に注意してください。

クエストの試みと達成

ほとんどのクエストは、ヒーローがゲームボード上の特定のエリア（「3A」等、数字とアルファベットで記述）に行くことを必要としています。自分のヒーローが（「移動」を選択して）クエストフェイズ中にそのエリアにいる場合、プレイヤーは自分の手札からそのエリアに一致するクエストを公開し、その指示に従います。

その結果、「報酬を得る」（Receive reward）の指示があった場合、そのクエストは達成され、ヒーローは報酬カードを1枚得ます。その後、プレイヤーは達成されたクエストカードを捨て、**新たなクエストカードを1枚引きます**。

各ヒーローは、クエストフェイズ1回につきクエスト1つのみを試みることができます。敗走状態のヒーローはクエストを試みることができません。

特性値による試練

多くのクエストカードは、ヒーローが特定のエリアまで移動した上で、その特性値（腕力、敏捷性、精神力）の一つによる**試練**を行う必要があります。

ヒーローが特性値による試練を行う場合、そのヒーローの支配者はヒーローの該当する特性値の数に等しい枚数の運命カードを引きます。その後、プレイヤーはそのカードのうち**1枚を選び**、選んだ運命カードの一番上にある宿命アイコンを使ってクエストを解決します。

例：あるクエストカードは、ヒーローが3Aのエリアまで移動した上で、敏捷性による試練を必要としている。クエストフェイズ中、ヒーローの支配者はヒーローを指定エリアに移動し、手札からそのクエストカードを公開した。カードの指示に従い、彼はヒーローの敏捷性2に等しい2枚の運命カードを引き、そのうち1枚を選んで残りを捨てる。その後、彼は選んだカードの運命アイコン（）の描かれているクエストカードの指示に従う。

このクエストカードには「：報酬を得る。」（Receive Reward.）と書かれているので、報酬カードを1枚得て、新たなクエストカードを1枚引く。

クエストフェイズの例

夏のシーズンカードの基本能力の解決後、プレイヤーは以下の手順に従ってクエストフェイズを解決します。

1. エルフプレイヤーは前のシーズンで命令カードの番号が一番小さかったので、クエストフェイズを最初に行います。彼のヒーローは1人だけで、そのダメージをすべて治療することにしました。
2. 次に命令カードの番号が次に小さかったのはウサックのプレイヤーです。彼は自分の1人目のヒーローを訓練し、敏捷性を2回上げることにしました。
3. ウサックのプレイヤーは、2人目のヒーローを移動することにします。彼は敵軍エリアを通過して2エリア移動し、敵軍エリアに入ります。
4. 彼はここで、同じエリアのヒーローと決闘を開始するか、自分のクエストを1つ解決するか（あるいはどちらもしないか）を選べます。

ヒューマンとアンデッドのプレイヤーにはヒーローがいないので、クエストフェイズ中は何も行いません。

運命カードの解決

運命カードは、外交や戦闘や特性値による試練などの、様々な結果を判定するのに用いられます。運命カードを引いて解決する場合、以下の点に注意してください。

- プレイヤーが運命カードを引くよう指示された場合、指示された枚数を必ず引きます。例えば、プレイヤーが外交を試みて、引いた1枚目のカードに があっても、指定された枚数になるまでカードは引き続けます。
- 運命カードの捨て札置き場は、いつでもどのプレイヤーでも見ることができます。これにより、プレイヤーは外交やクエストを試みる前に、運命アイコンがどの程度残っているかを知ることができます。
- 運命カードを引いている最中に運命カードの山札のカードがなくなった場合、単に運命カードの捨て札にあるカードをシャッフルして新たな山札を作り、残っている分のカードをその新しい山札から引いてください。

報酬カード

ヒーローは、クエストを達成することで多くの場合報酬カードを得ます（その中には、ドラゴンルーンを獲得できるものもあります）。ヒーローが報酬カードを受け取った場合、その支配者は報酬の山札の一番上のカードを引き、それを見て、ヒーローカードの下に裏向きに置きます。

報酬カードは、プレイヤーがその報酬カードの能力を使いたいと思う時点まで表向きにしません。一度表向きになったら、以降はそのまま表向きです。

プレイヤーは、自分のターン中かクエストフェイズの移動中に自分のヒーロー同士が同じエリアにいる時に、自分のヒーロー間で自由に報酬カードを受け渡すことができます。この際、ヒーローはそのエリアにとどまる必要は無く、単に自軍のヒーローのいるエリアを通り過ぎる途中で受け渡しが行えます。

報酬カードの詳細

1. **カード名**：この名称は、各報酬カードを区別するために使用します。
2. **能力**：これは、この報酬カードが与える能力です。能力の中には、ヒーローが決闘中に特殊能力アイコン（ ）を引くことを必要とするものもあります。
3. **特徴**：報酬カードの中には、特徴（「武器」（WEAPON）か「鎧」（ARMOR）のどちらか）を持つものがあります。ヒーローは各決闘において、武器1つと鎧1つしか使えません。

決闘での報酬カード

多くの報酬カードの能力は、戦闘においてヒーローに恩恵を与えます（特殊能力アイコンを必要とするもの等）。決闘において、各ヒーローは自身の報酬カードを望む枚数使えますが、1回の決闘においては「武器」（WEAPON）と「鎧」（ARMOR）は各1枚しか使えません。**同じ**「武器」や「鎧」を使う回数は制限がありません。報酬カードは特に指示がないかぎり、決闘中に何回でも使用できます。

プレイヤーが報酬カードを使う場合、そのカードを表向きにして、その指示に従います。報酬カードの多くはヒーローが特殊能力アイコンを引いたときにしか発動しません。ヒーローが決闘中に特殊能力アイコンを引いたら、そのヒートーは自身の報酬カードのうち1枚の特殊能力を使うか、**または**（ヒーローカードの書かれている）1点のダメージを与えます。

報酬カードの秘匿

報酬カードは、それを受け取ったヒーローの下に裏向きに置きます。ヒーローの支配者は、そのヒーローの裏向きの報酬カードをいつでも見ることができます（他のプレイヤーはできません）。

報酬カードの内容を**他のプレイヤーに教えることはできません**。報酬カードが表向きになったらそれは公開情報になり、そのカードは残りのゲームの間、表向きのままになります。

決闘

プレイヤーがクエストフェイズ中に、自分のヒーローを敵軍のヒーローがいるエリアに移動した場合、そのプレイヤーはその敵のヒーローとの決闘を開始し、相手を倒すことでその報酬カードを奪おうとすることができます。

1. **防御ヒーローを決定する**：決闘を開始するプレイヤーは、自分のヒーローのいるエリアにいる敵のヒーロー1人を決闘の相手に指定します。
2. **「決闘開始時」能力を使う**：攻撃側が「決闘開始時」（start of a duel）に使える戦術カードやその他の能力がある場合、それを使いたいのであれば、この時点で使わなければいけません。その後、防御側が望む数の「戦闘開始時」の能力やカードを使用する機会を得ます。
3. **決闘のラウンド**：その後、プレイヤーは決闘のラウンドを**4ラウンド**実行します。各ラウンドは、以下のステップを順に実行します。
   a. 運命カードを引く：攻撃側から順に、各プレイヤーは運命カードを1枚引いて公開します。
   b. 運命カードを解決する：攻撃側から順に、各プレイヤーは自分の運命カードの丸セクションに描かれているアイコンを解決します。

      それが特殊能力アイコンの場合、そのヒーローは（ヒーローカードに書かれている通り）1ダメージを相手に与えるか、**または**自身の報酬カード1つの能力を使用します。

      それが敗走アイコンの場合、そのヒーローはそのラウンドにおいて、旗に書かれている数字分のダメージを防ぎます。例えば、相手からヒーローに2ダメージが与えられた場合、そのヒーローが敗走1の結果を引いている場合、そのうち1ダメージを防ぎます。この結果により、決闘相手のヒーローが**敗走することはありません**。

      それがダメージアイコンの場合、相手のヒーローにその数値分のダメージが与えられます（その数のダメージトークンを相手のヒーローカードの上に置く）。

      運命カードの丸セクションが空白の場合、何も起こりません（ヒーローは特殊能力を使わず、ダメージを与えず、ダメージを防がない）。

      決闘でのダメージは同時に解決され、結果として両方のヒーローが同時に倒されることもありえます（後述「ヒーローへのダメージと敗残」参照）。
4. **解決**：決闘が4ラウンド実行されるか、いずれかのヒーローが倒された場合、決闘は終了します。

   ヒーローに与えられたすべてのダメージは、（ヒーローが倒されたのでないかぎり）ヒーローカードの上に残ります。倒されなかった各ヒーローは、そのエリアに残ります（退却を強制されません）。

決闘を開始したヒーローは、同じクエストフェイズ中にクエストを試みることができません。

いずれかのヒーローが決闘で倒されたら、その決闘は現在のラウンドの処理が終わった後に終了します。生き残ったヒーローは、倒したヒーローの報酬カードをすべて獲得します（後述「ヒーローへのダメージと敗残」参照）。

敗走状態のヒーローは、相手のヒーローによって決闘を強制されることが**ありえます**が、自分から決闘を開始できません。敗走状態の防御側ヒーローは、決闘中は敗走していないものとして扱います。

「決闘」クエスト

クエストカードの中には、ヒーローが特定のエリアに行き、そこで特定のタイプの中立ユニットと決闘することを求めるものがあります。このユニットはゲームボード上には置かれず、クエストのためだけに存在します。

ヒーローがクエストフェイズ中にそのエリアに入ったら、単に決闘の手順に従います（必要なら全4ラウンドを解決する）。決闘中は、中立ユニットは左隣のプレイヤーが支配します。中立ユニットが、そのユニットのベースの形状のセクションに特殊能力アイコンのあるカードを引いたら、、その特殊能力が発動します（ヒーローとは違い、「1ダメージ与える」の選択肢はありません）。

ヒーローがそのユニットを決闘で倒した場合、そのクエストカードは達成され、（クエストカードに書かれている通り）報酬を受け取ります。決闘の結果にかかわらず、決闘が終わったら中立ユニットは未使用中立ユニット置き場に戻されます。

ヒーローへのダメージと敗残

ヒーローが自分の体力以上のダメージトークンを受けたら、そのヒーローは倒されます。そのヒーローを支配しているプレイヤーは、そのフィギュアをゲームボードから取り除き、フィギュアとヒーローカードをゲームの箱に戻します。

ヒーローが決闘で倒された場合、その決闘で勝ったヒーローの支配者は、倒されたヒーローの報酬カードを、そのエリアにいる自分のヒーローに自由に分け与えることができます。すべての報酬カードは（すでに表向きになっていないかぎり）裏向きのままで、新しい所有者がいつでも見ることができます。

敗残ヒーローマーカー

ヒーローが他の時点で倒された場合、持っていた報酬カードはゲームボードの脇に（表裏はそのままで）置かれます。ヒーローが倒されたエリアに敗残ヒーローマーカーを置き、対応する（同じ番号の）敗残ヒーローマーカーを、そのヒーローが持っていた報酬カードの上に置きます。

支配者のターン中に敗残ヒーローマーカーのあるエリアにいるヒーローは、マーカーの下のすべての報酬を獲得し、それを自身のヒーローカードの下に置くことができます。その後プレイヤーは、ゲームボードからその敗残ヒーローマーカーを取り除きます。

ヒーローの決別

時に、ヒーローがプレイヤーと**決別**することがあります。決別は通常、特定のシーズンカードや戦術カードが解決されたときに、ヒーローと支配者の属性が一致していないことで起こります。

ヒーローが決別した場合、そのフィギュアはゲームボードから取り除かれ、ヒーローカードはヒーローの山札に戻されてシャッフルされます。そのヒーローが持っていたすべての報酬カードは、報酬カードの捨て札の脇に表向きに捨てられます（ヒーローが敗残したときとは異なります）。

決闘の例

1. クエストフェイズ中、ウサックのプレイヤーは自分のヒーロー（「狂人カルソス」（Mad Carthos））をエルフのプレイヤーのヒーロー（「シルエット」（Silhouette））のいるエリアに移動させました。ウサックのプレイヤーは、エルフのプレイヤーのヒーローを相手に決闘を開始することにします。
2. ウサックのプレイヤーは、まず自分が使いたい決闘開始時の能力を解決します。「狂人カルソス」の能力は、防御ヒーローに1ダメージを与えるというものです。エルフのプレイヤーは、決闘開始時の能力を使いません。
3. 両プレイヤーは、決闘の第1ラウンドの運命カードを1枚ずつ引きます。ウサックのプレイヤーが引いたのは（丸セクションの）特殊能力アイコンで、エルフのプレイヤーが引いたのは敗走アイコンでした。
4. ウサックのプレイヤーは、特殊能力アイコンを使って、自分の報酬カード1枚の能力を解決するか、（ヒーローカードに書かれている）1ダメージを与えるかを選べます。彼は報酬カード（「激怒の刃」（Rage Blade））の能力を使うことを選び、ヒーローの腕力に等しい2ダメージを与えます。
5. エルフのプレイヤーは、敗走の結果のカードを引いたことにより、ダメージを1点防ぎます。その結果、ヒーローには1ダメージが与えられます。
6. 第2ラウンドになり、両プレイヤーは再び運命カードを1枚ずつ引きます。今回は、両プレイヤーとも1ダメージを引きました。
7. 「シルエット」は1ダメージを受けます。
8. 「狂人カルソス」も1ダメージを受けますが、彼はここで鎧（Armor）の報酬カード（「ルーン鎧」（Runeplate））を公開し、自分のヒーローへのダメージを防ぎました。

シルエットへのダメージが体力に達してしまったので、このヒーローは倒され、決闘は終わります。攻撃プレイヤーは倒されたヒーローのすべての報酬カードを獲得し、「狂人カルソス」のヒーローカードの下に置きます。

勝利条件

いずれかのプレイヤーがドラゴンルーンのあるエリアを6つ支配している場合、そのプレイヤーはその6つのドラゴンルーンを表に向けて、ゲームの勝利を宣言できます。

6年目の終了時点（冬の終了時）で誰もゲームに勝利していない場合、ゲームはそこで終了します。その時点で、ゲームボード上のルーントークンはすべて表向きにされ、最も多くのドラゴンルーンを支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。

ドラゴンルーンの数が同点の場合、そのプレイヤーの中で最も多くの影響力トークンを持っているプレイヤーがゲームに勝利します。それも同点の場合、そのプレイヤーの中で初期影響力が最も大きいプレイヤーがゲームに勝利します。

ドラゴンルーンの獲得

ドラゴンルーンは、目的カード、報酬カード、称号カード、シーズンカード等、様々な方法で獲得することができます。

プレイヤーに「ドラゴンルーンを1つ受け取る」（receive one dragon rune）という指示があった場合、以下の手順を実行します。

1. **偽のルーンを捨てる**：そのプレイヤーは、自分が支配するエリアの偽のルーンを、最大2個まで捨ててもかまいません。
2. **ルーントークンを受け取る**：その後そのプレイヤーは、ドラゴンルーントークン1個と偽のルーントークン1個を受け取り、それを混ぜます。
3. **ルーントークンを置く**：そのプレイヤーはそれらのトークンの表を見て、自軍エリアか未支配エリアのうちルーントークンが置かれていないエリアに、各トークンを裏向きに置きます。ルーントークンを置ける適正なエリアが1つしか無い（あるいは全く無い）場合、置けなかったトークンは表向きに未使用のルーントークン置き場に捨てます。

シーズンカードや戦術カードの中には、特定のエリアにルーントークンを置く（あるいは動かす）ことを指示するものがあります。これらのカードは「ドラゴンルーンを1つ受け取る」（receive one dragon rune）という表現を使っていないので、特定のトークンのみが置かれます。また、そのようなカードの場合、特に指示がないかぎり、偽のルーンは置かれません。

ルーントークンがすでにルーントークンが置かれているエリアにさらに置かれることは**絶対にありません**。

ドラゴンルーンの確認

プレイヤーは、**自分が支配するエリアか自分のヒーローのいるエリア**のルーントークンの表面を、いつでも見ることができます。これには、自軍のヒーローのいる敵軍エリアが**含まれます**。他のプレイヤーにルーントークンの表面を見せることはできませんが、そのエリアのトークンの種類について話すことは自由です（嘘をついてもかまいません）。

ルーントークンは、ゲーム終了時を除いては、全員に表を見せることはありません（前述「勝利条件」参照）。

その他のルール

この項目では、メインのルール解説で触れなかった各種ゲーム用具の使用に関するルールを説明していきます。

目的カード

ゲームの開始時、各プレイヤーは目的カードを1枚受け取ります。各目的カードには、プレイヤーがドラゴンルーンを得るために満たすべき条件が書かれています。目的カードは、実際にプレイヤーがそれを捨ててドラゴンルーンを1つ受け取るまでは（前述「ドラゴンルーンの獲得」参照）、秘密のままにしておきます。

目的カードの山札は、「正義」属性の勢力の山札と「邪悪」属性の勢力の山札に分けられます。正義の目的カードは一般にユニットとの同盟や影響力の確保などを求めるのに対し、邪悪の目的カードは一般に領域の征服やユニットの破壊を求めます。

プレイヤーが自分のターン中（自分の命令カードの解決中）に自分の目的カードを達成したら、そのプレイヤーはそれを捨ててドラゴンルーンを1つ**受け取ることができます**（偽のルーン1個をさらに受け取り、それらを自軍エリアか未支配エリアに置く）。

戦術カード

戦術カードは、様々な強力な能力を与えてくれます。各プレイヤーは、勢力シートの左下に書かれている数字の枚数の戦術カードを持ってゲームを開始します。新たな戦術カードは、「計画」（Strategize）や「都市の支援」（Rally Support）の命令カードや、各種シーズンカード等で受け取ることができます。

各戦術カードには、そのカードを使えるタイミングが示されています。ほとんどの戦術カードは「あなたのターン中に使用する」（Play during your turn）と書かれています。これらのカードは、プレイヤーが自分の命令カードを解決している時に使えます。これには、現在の命令カードを解決する直前、解決中、解決直後が含まれます。

プレイヤーが引いた戦術カードは、**そのシーズンの間は使えません**（次のシーズンからは使えます）。例えば、プレイヤーが春に「計画」命令カードで戦術カードを2枚引いた場合、それらのカードは次の夏の開始時までは使えません。

戦術カードの中には、戦闘中や決闘中に使えるものがあります。これらのカードは、そのカードを使うプレイヤーの自軍ユニットかヒーローが戦闘や決闘に参加している場合にのみ使うことができます。

各プレイヤーが手札に持てる戦術カードの制限は 10 枚までです。戦術カードが 10 枚を超えたら、多い分を選んで捨て、10 枚になるようにしなければいけません。

影響力の入札

シーズンカードの中には、プレイヤーが**影響力の入札**（Influence Bid）を行うよう指示があるものがあります。この入札は、勢力の外交や魔術師評議会（後述）の支援に対する政治的争いを意味しています。影響力の入札が開始されたら、プレイヤーは以下のステップを実行します。

1. **影響力の合計を宣言する**：各プレイヤーは、自分が影響力トークンをいくつ持っているかを、口頭で宣言します。このステップ中、プレイヤーは入札の内容について議論したり、入札の額を約束したり（あるいは嘘をついたり）できます。
2. **秘密裏に影響力を選ぶ**：各プレイヤーは自分の影響力トークンをすべて取り、他のプレイヤーから隠します。各プレイヤーは自分が入札するトークンの個数を決め、それを秘密裏に手の中に握り、前に出します。
3. **勝者を決める**：全員が影響力の数を選んだら、各自は握った手を開き、入札したトークンの個数を公開します。入札の結果は、各シーズンカードに書かれています（通常、単独で最多のプレイヤーが何かを勝ち取る）。
4. **影響力を捨てる**：（入札に勝ったプレイヤーのみではなく）**すべてのプレイヤー**は自分が入札した影響力トークンを、未使用の影響力トークン置き場に捨てます。

魔道士評議会

「魔道士評議会」（Wizards' Council）という用語は、謎めいた強力な魔道士たちの組織が関わっていることを表します。この用語自体はゲームには特に効果はありませんが、他のカードがそれを参照することがありえます。

例えば、「魔道士評議会の最高位」（Primarch of the Wizards' Council）の称号カードは、魔道士評議会のカードが引かれるたびに、（シーズンカードのテキストを解決する前に）プレイヤーが影響力1つを受け取るカードです。

用具による数の制限

プレイヤーの行動トークンや、ダメージトークン、敗残ヒーローマーカー、影響力トークン、訓練トークンが不足している場合、適当な代替品（コインやグラスビーズ等）を利用します。それ以外のカードやトークンやフィギュアは、ゲーム中の分しか使えません。

カードの山札が不足した場合、そのカードの捨て札置き場のカードをシャッフルし、新たな山札を作ります。

プレイヤーがユニットを雇用したいときに、そのユニットがすべて場に出ている場合、雇用の前に自軍エリアの自分のユニットを自主的に破壊することができます。同様に、プレイヤーが城砦やデベロップを建設したいときに、それが無い場合、他に建てるために自分の城砦やデベロップを自主的に破壊することができます。城砦の無いエリアにデベロップだけが残っている場合、そのデベロップは破壊されます。

これは、プレイヤーが自分のユニットや城砦やデベロップを自主的に破壊できる**唯一のタイミング**です。これには、ユニット数制限を超えてプレイヤーがユニットの破壊を強制されることは含まれません。

プレイヤーの退場

ごく稀に、プレイヤーが支配しているエリアが全く無くなることがあります。この場合、そのプレイヤーはゲームから退場します。そのプレイヤーのすべてのヒーローをゲームボードから取り除き、以降そのプレイヤーはゲームに参加しません。

そのプレイヤーの戦術カード、クエストカード、報酬カード、ヒーローカードは、該当する山札に戻してシャッフルします。持っていた称号カードはカード置き場に戻します。称号カードの上に影響力が置かれている場合、それはそのまま残り、他のプレイヤーはそのカードを「権力の獲得」（Acquire Power）命令カードで手に入れることができます。

プレイ順と同点の場合

プレイヤーが命令カードや能力を解決する順番は、以下の優先順位で決定します。この順番は、命令カードの解決やシーズンカードの解決時等で、そのプレイヤーから先に行動するかが不明瞭な場合に採用します。

1. **命令カードがより低い**：現在の命令カードの番号が最も低いプレイヤーが最初に行動し、次に低い番号のプレイヤーがその次に続きます。
2. **影響力がより多い**：現在の命令カードの番号が同じプレイヤーが複数いる場合（または現在公開されている命令カードが無い場合）、同点のプレイヤーの中で、持っている影響力トークンの数が最も多いプレイヤーが最初に行動し、次に影響力の数の多いプレイヤーがその次に続きます。
3. **開始時影響力がより多い**：それでも同点のプレイヤーがいる場合、その中で、ゲーム開始時の影響力が最も多いプレイヤーが最初に行動し、次にゲーム開始時の影響力が多いプレイヤーがその次に続きます。

影響力の入札時の同点

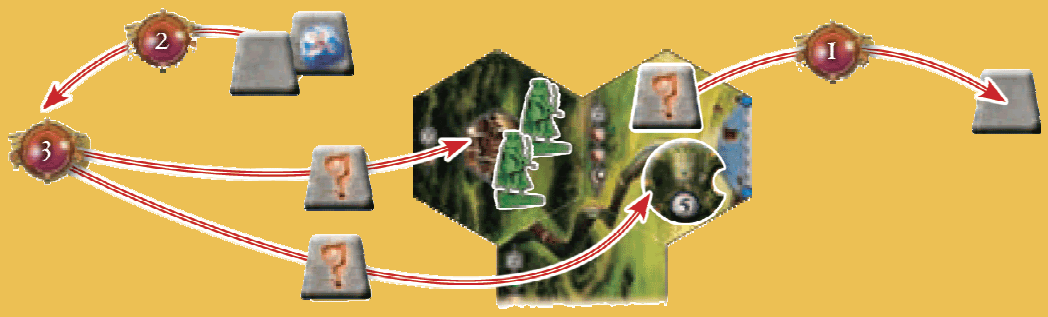
影響力の入札で複数のプレイヤーが同じ数を入札している場合、「魔道士評議会の最高位」（Primarch of the Wizards' Council）の称号カードを持っているプレイヤーが、同点のプレイヤーの勝敗を決めます。その称号を誰も持っていない場合、**同点のプレイヤーの間で**、未使用の影響力が最も多いプレイヤーが決めます。それも同点の場合、ゲーム開始時の影響力が最も多いプレイヤーが決めます。

影響力の入札の例

1. プレイヤーは冬の開始時のシーズンカードの解決中です。カードには、プレイヤーは影響力の入札をする指示がありました。入札の勝者はドラゴンルーンを1つ受け取ります。
2. すべてのプレイヤーは、現在自分が持っている影響力トークンの総数を全員に宣言した後、影響力を隠します。
3. 各プレイヤーは秘密裏に今回支払う影響力の数を決め、その数の影響力トークンを片手に握って前に出します。全プレイヤーが数を決めたら、それを同時に公開します。
4. エルフとウサックのプレイヤーが、最高数（2つ）で同点です。いずれかのプレイヤーが「魔道士評議会の最高位」（Primarch of the Wizards' Council）の称号カードを持っている場合、そのプレイヤーがこの2人のうちどちらが勝ったかを決めます。
5. その称号カードを持っているプレイヤーがいないので、エルフのプレイヤーが（残り影響力が2つあり、ウサックのプレイヤーは残りが無いので）同点の勝者を決めます。彼は自分自身を入札の勝者に選び、シーズンカードの指示に従い、ドラゴンルーンを1つ受け取ります（下図参照）。

   その後、各プレイヤーは自分が入札した影響力トークンを失います。

ドラゴンルーンの受け取りの例



1. 現在のシーズンカードの指示で、エルフのプレイヤーは影響力の入札に勝利したことにより、ドラゴンルーンを1つ受け取ります。まず、彼は自軍エリアにある偽のルーンを最大2つまで捨てることができます。彼は自軍エリアにある偽のルーン1つを捨てることにしました。
2. その後、彼はドラゴンルーントークン1つと偽のルーントークン1つを受け取ります。彼はそれを混ぜ、他のプレイヤーにどちらがどちらであるかを分からないようにします。
3. 最後に、彼はそのルーントークン2個を、自軍エリアか未支配エリアのうち、まだルーントークンが置かれていないエリアを2つ選んで、裏向きに置きます。

命令カードの解説

この項では、8種類の命令カードと、それに関連するゲーム用具の解説を行います。

「計画」(Strategize)命令(①)

この命令を使うことで、プレイヤーは自軍のユニットやヒーローを、隣接する自軍エリアか空白エリアに移動できます。詳細はP16を参照してください。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーは自分のリソースを基準として戦術カードを引きます。自分のリソースダイヤルを見て、**各リソースダイヤル**の現在のスペースかそれより下にある戦術カードのイメージの枚数だけ戦術カードを引いてください。

「動員」(Mobilize)命令(②)

この命令を使うことで、プレイヤーはあるエリアを行動状態にし、そこから2エリア以内の自軍の**ユニット**をそこに移動できます。詳細はP17を参照してください。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーはこのカードの基本能力をもう1回解決します。これは、最初の基本能力の解決の直後に行います。

1枚の「動員」命令カードで開始できる戦闘は1回だけです。外交の試みを1回、戦闘を1回行うことは可能ですが、このターンに2回目の戦闘が開始されてしまうエリアには移動できません。例えば、プレイヤーが「動員」命令カードで戦闘を開始し、その後に上位ボーナスで外交を試みた場合、引いた結果が🗡だったら、そのプレイヤーは退却しなければいけません。

「征服」(Conquer)命令(③)

この命令を使うことで、プレイヤーはあるエリアを行動状態にし、そこから2エリア以内の自軍の**ユニット**をそこに移動できます。詳細はP17を参照してください。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーは戦闘中、相手の城砦の兵力を3減らします。これは、相手の城砦を確保するのに非常に有用です(通常、城砦の兵力は+5です)。

「収穫」(Harvest)命令(④)

この命令を使ったら、プレイヤーは自分か支配するエリアの食料や木材や鉱石の数を数えます。その後、そのプレイヤーは自分の勢力シートの各リソースダイヤルを、それぞれの合計数にセットします。この命令カードにより、リソースダイヤルは現在のリソースレベルよりも**上がることも下がることもありえます**。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーはゲームボード上の自分の**全てのデベロップ**から、リソースと影響力と戦術カードを受け取ります。その後、そのプレイヤーは木材のリソースダイヤルを1下げて、城砦のある自軍エリアにデベロップトークンを1つ置くことができます。木材のダイヤルが0の場合、デベロップは建設できません。

デベロップ

デベロップトークンは、通常は「収穫」命令カードで建設されます。これは以下の能力を持ちます。

- **リソース**:このトークンがある場合、プレイヤーは自分のリソースダイヤルのうち1つを1上げることができます。このリソースは、そのエリアに元からあるリソースでなければいけません。これは、「収穫」命令カードの上位ボーナスで実行されます。

- **外交官**:このトークンがある場合、プレイヤーが「収穫」命令カードの上位ボーナスを使用するたびに、影響力トークンを2つ得ます。

- **修練場**:このトークンがある場合、プレイヤーが「収穫」命令カードの上位ボーナスを使用するたびに、戦術カードを1枚引きます。

- **防御ボーナス**:このトークンは、そのトークンのエリアでの戦闘の解決中に、防御プレイヤーに特殊ボーナスを与えます。防御ボーナスは、各勢力毎に異なった機能を持ちます。
  - **呪いの墳墓(アンデッド)**:
    戦闘の最後の兵力の計算の直前に防御プレイヤーはこのトークンを**捨てることができ**、その場合、対戦相手はフィギュア3体を退却させなければいけません。このトークンは使用後捨てられますが、後に再び建設することができます。

  - **飢えた落し子(ウサック)**:
    戦闘の最後の兵力の計算の直前に防御プレイヤーはこのトークンを**捨てることができ**、その場合、対戦相手に4ダメージを与えます。このダメージは、通常のダメージのルールに従って割り振らなければいけません。このトークンは使用後捨てられますが、後に再び建設することができます。

  - **防御の結界(エルフ)**:
    このトークンがある場合、相手は最後の兵力の計算の直前に、機能状態のユニット1体を退却させなければいけません。

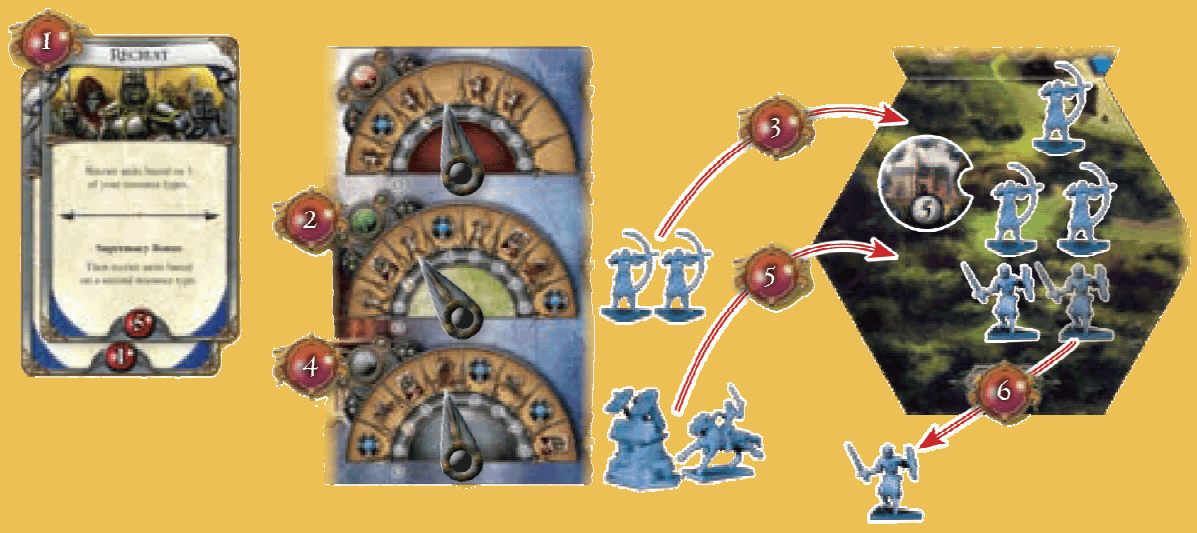
  - **強化防壁(ヒューマン)**:
    このトークンは、戦闘の勝者の決定時に、兵力に+2します。

各プレイヤーは、**各エリアにつきデベロップを1つしか置けません**。城砦が破壊されたり敵に乗っ取られたりした場合、そのエリアのデベロップトークンは捨てられます。

収穫の例

1. ヒューマンのプレイヤーが、春に「収穫」命令カードを解決しています。彼は4エリアを支配していて、うち3エリアが本拠地で、エリア 1B には自軍の城砦とナイトがいます。
2. 彼は自軍エリアの食料の数を合計し、食料ダイヤルをその数に合わせます。これにより、食料ダイヤルが現在の「2」から「4」へと上がります。
3. その後、彼は自軍エリアの木材の数を合計し、木材ダイヤルをその数に合わせます。これにより、木材ダイヤルが現在の「4」から「3」へと下がります。
4. 次に、彼は自軍エリアの鉱石の数を合計し、鉱石ダイヤルをその数に合わせます。木材ダイヤルが現在の「2」で、これは変わりません。
5. これがこの年の最も大きい番号の命令カードなので、彼はこの命令カードの上位ボーナス能力を解決します。それにより、彼はまずデベロップの能力を使い、影響力を2つ獲得します。
6. その後、彼は新しいデベロップを建設することにし、木材のリソースダイヤルを1下げます。ダイヤルは「2」のスペースを指すことになります。
7. 最後に、彼は自分が選んだデベロップを1つ、デベロップの置かれていない自軍の城砦に置きます。

雇用の例



1. 夏のシーズン中に、ヒューマンのプレイヤーが「雇用」の命令カードを解決しています。
2. 彼は木材のリソースを使って雇用することを選択し、ボウメン2体（1体が「1」のスペース。1体が「3」のスペース）を受け取ります。他のスペースは、ユニットのスペースでないか、現在のリソースよりも上のため、無視します。
3. 彼はこの2体のユニットを、彼の唯一の城砦のあるエリアに配置します。このエリアには、すでにボウメン2体とフットメン3体が配置されています。
4. これがこの年の最も大きい番号の命令カードなので、彼はこの命令カードの上位ボーナス能力を解決します。彼は2つ目のリソースとして鉱石を選び、ナイト1体（「2」のスペース）とシージタワー1体（「4」のスペース）を受け取ります。
5. 再び、これらのユニットを彼の唯一の城砦のエリアに置きます。
6. このエリアのユニットが9体になってしまったので、彼はユニット1体を破壊する必要があります。彼はフットメン1体を破壊することを選び、このエリアのユニットを8体（1エリアにおける最大数）にしました。

「雇用」（Recruite）命令（⑤）

この命令を使うことで、プレイヤーはリソース（食料か木材か鉱石）を1種類選び、そのリソースダイヤルの現在のスペースを基準にユニットを受け取ります。プレイヤーはそのダイヤルが現在指しているスペース、**および**それより低いスペースにあるイメージに一致するユニットを受け取ります。

その後、そのプレイヤーはこれらのユニットを、**自軍の城砦のあるエリア**に配置します。自軍の城砦のあるエリアが複数ある場合、ユニットを分割しておくこともできます。

1エリアあたりユニット8体までの基準は守らなければいけません（ヒーローはユニットではないので数えません）。雇用の際にこの数を超えた場合、ただちにそのエリアのユニットを破壊して、8体以下になるようにしなければいけません。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーは他のリソース1つを選んで、同様にそのリソースダイヤルでユニットを雇用します。

雇用でリソースダイヤルは下がらない点に注意してください。

「都市の支援」(Rally Support)命令(⑥)

この命令を使うことで、プレイヤーは自分が支配する**都市のある**各エリアから恩恵を受けることができます。

プレイヤーが支配する都市1つごとに、そのプレイヤーは以下の恩恵のうち**1つ**を選んで得ます。

1. **中立ユニット**:指定されているタイプの中立ユニットを、指定されている数だけそのエリアに置きます。そのエリアはプレイヤーが支配しているので、そのユニットはプレイヤーと同盟しているものとみなされます。指定されたタイプのフィギュアが残っていない場合、そのタイプを選ぶことはできません。
2. **戦術カード**:都市に書かれている数の戦術カードを引きます。
3. **影響力トークン**:都市に書かれている数の影響力トークンを受け取ります。
4. **クエストカード**:都市に印刷されている数のクエストカードを引きます。手札のクエストカードの最大枚数は**3枚まで**で、多ければ余分を捨てなければいけません。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーは影響力トークンを最大3つまで支払い、その枚数のヒーローカードを引きます。その後、そのうち1枚を残し、他はヒーローの山札に戻してシャッフルします。選んだカードは自分の前に置き、対応するヒーローのフィギュアを自分の城砦のうちどれかに置きます。

「権力の獲得」(Acquire Power)命令(⑦)

この命令カードを使うことで、プレイヤーは自分のリソースダイヤルに示された影響力トークンを受け取ります。プレイヤーは自分のリソースダイヤルを確認し、各ダイヤルの現在指しているスペース、およびそれより低いスペースにある影響力アイコンの数の影響力トークンを受け取ります。

このカードの上位ボーナス能力を使った場合、プレイヤーは望む数の影響力を支払い、上に置かれている影響力がその数未満の称号カードを獲得します。そのカードに置かれているすべての影響力を取り除き、そのカードを自分の前に置き、今回支払った影響力をすべてそのカードの上に置きます。

称号カードを獲得するために支払った影響力が多ければ、他のプレイヤーがそれを奪うことが難しくなるわけです。称号カードの上の影響力トークンは「支払われた」ものとみなされ、影響力の入札や他の目的に使用することはできません。

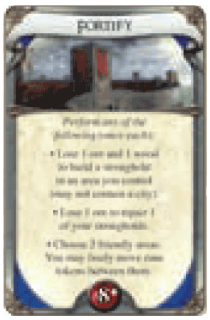
例:ゲームの最初のシーズンで、エルフのプレイヤーは「権力の獲得」命令カードを選んだ。その基本能力の解決後、彼は上位ボーナス能力を使って「戦士ギルドの司令長官」(Lord Commander of the Warriors' Guild)の称号カードを獲得する。そのカードには影響力が置かれていないので、少なくとも影響力を1つ支払えばそれを獲得できる。彼は他のプレイヤーがそれを奪いづらくするために(1ではなく)影響力を3つ支払い、そのカードの上に支払った影響力を置いた。

称号カード

称号カードを持っているプレイヤーは、ドラゴンルーンの獲得がより容易になります。各カードには、支配者に与える恩恵が書かれています。

このカードはシャッフルされることはなく、同時に複数のプレイヤーに支配されることもありません。誰かが所有している称号カードの支配を得たプレイヤーは、単にそのカードをそれまでの支配者から奪って自分の前に置きます。

「防衛」(Fortify)命令(⑧)



この命令カードを使うことで、プレイヤーは以下の3つの各行動(の一部または全部)を望む順番で実行します。各行動は1回しか実行できません(例えば、1回の「防衛」命令で城砦を2つ建設することはできない)。

城砦の建築

プレイヤーは自分の材木と鉱石のリソースダイヤルを1つずつ下げ、都市や城砦が置かれていない自分の支配エリアを1つ選んでそこに城砦トークンを置きます。城砦は通常状態(「5」の面)を表にして置きます。材木か鉱石のダイヤルが0のプレイヤーは城砦を建築できません。

城砦の修理

プレイヤーは自分の鉱石のリソースダイヤルを1つ下げ、自分の損害状態の城砦を1つ選んで、通常状態の面を表にします。鉱石のダイヤルが0のプレイヤーは城砦を建築できません。

ルーントークンの移動

プレイヤーは自分が支配するエリアを2つ選び、そのエリアのルーントークンを取ります。その後そのルーントークンを混ぜ合わせ、表を見て、各トークンを選んだエリアに戻します(1エリアにルーントークンは1個まで)。

選択ルール

この項では、ゲームにまた違った側面を与えるバリエーションルールを解説します。各ゲームの前に、プレイヤーは全員でどのバリエーションを使うかを決定しておいてください。

探検トークン

このバリエーションは、ヒーローの冒険がより物語的になることを望むプレイヤー向けです。

セットアップ時、各エリア（本拠地を除く）に裏向きの探検トークンを1個ずつ配置します。裏面が「1」のトークンは、本拠地に隣接している各エリアに配置します。裏面が「2＋」のトークンは、他の本拠地でない各エリアに配置します。

ヒーローがクエストフェイズ時に移動を終えた後、そのエリアの探検トークンを表向きにして解決します。このトークンは、ヒーローが決闘やクエストの試みを行う前に解決します。ヒーローが探検トークンのあるエリアへの退却を強制された場合、その新しいエリアの探検トークンは**解決しません**。

探検トークンには、**イベント**（Event）、**ロケーション**（Location）、**破壊可能ロケーション**（Destructible Location）の3種類があります。**イベント**の探検トークンには黄色の矢印が描かれていて、解決後に捨てられます。一方、**ロケーション**の探検トークンはそのエリアに残され、継続する効果を発生します。**破壊可能ロケーション**もその場に残りますが、そのエリアに6体以上のユニットがいるプレイヤーは、それを破壊できます。

- **ドラゴンの玉座（破壊可能ロケーション）**：

このトークンを表向きにそのエリアに残します。このエリアを支配している場合、追加で1個のドラゴンルーンを持っているとみなされます。このエリアを支配し、ここに6体以上のユニットがいるプレイヤーは、自分のターン中にこのトークンを捨てることができます。

- **村（破壊可能ロケーション）**：

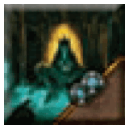
このトークンを表向きにそのエリアに残します。このエリアは、トークンに描かれているリソースが＋1されます。このエリアを支配し、ここに6体以上のユニットがいるプレイヤーは、自分のターン中にこのトークンを捨てることができます。

- **魔法の扉（破壊可能ロケーション）**：

このトークンを表向きにそのエリアに残します。ユニットやヒーローを移動するプレイヤーは**誰でも**、影響力を1つ消費することで、このエリアとの他の表向き魔法の扉の探検トークンが置かれているエリアを、隣接するエリアとして扱えます。このエリアを支配し、ここに6体以上のユニットがいるプレイヤーは、自分のターン中にこのトークンを捨てることができます。

- **ダンジョン（ロケーション）**：

このトークンを表向きにそのエリアに残します。ヒーローがこのエリアに入ったら、そのシーズンやクエストフェイズの間、そのヒーローはそれ以上移動できません。

- **寺院（ロケーション）**：

このトークンを表向きにそのエリアに残します。このエリアでヒーローがクエストフェイズを終了した場合、その支配者は影響力を2つ獲得します。

- **ケロスの間（ロケーション）**：

このトークンを表向きにそのエリアに残します。このエリアでヒーローがクエストフェイズを終了した場合、その支配者は戦術カードを2枚引きます。

- **旅の商人（イベント）**：

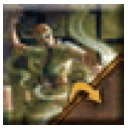
このヒーローの支配者は影響力を3つ支払い、そのヒーローに報酬カードを1枚受け取らせることができます。その後、（影響力を支払ったかどうかにかかわらず）このトークンを捨てます。

- **襲撃隊（イベント）**：

そのヒーローは1ダメージを受けます。ここに中立ユニットか敵軍ユニットがいる場合、そのヒーローは報酬カードを1枚捨てるか、追加で1ダメージを受けます。その後、このトークンを捨てます。

- **視覚の巻物（イベント）**：

そのヒーローの支配者はエリア1つを選び、そこの裏向きのルーントークンと探検トークンの表を見ることができます。その後、このトークンを捨てます。

- **訓練（イベント）**：

このヒーローは、自分の特性値のうち1つを1上げます（P26「クエストフェイズ」参照）。その後、このトークンを捨てます。
ヒーローの各特性値は、最大＋2までしかできない点に注意してください。

大規模ゲームバリエーション

このバリエーションは、より長い、大掛かりなゲームを行いたいプレイヤーのためのものです。

セットアップ中、各プレイヤーの本拠地には（ドラゴンルーン2個と偽のルーン1個の代わりに）ドラゴンルーンを1個しか置きません。

ドラゴンルーンのあるエリアを最初に7つ支配したプレイヤーがゲームに勝利します。8年目が終わった時点で誰も7つ支配できなかった場合、ゲームは終了し、最も多くのドラゴンルーンを支配しているプレイヤーがゲームに勝利します。同点の処理は通常と同様です（影響力の多い方、その後開始時影響力の多い方）。

このバリエーションでは**偽のルーンは使わず**、ドラゴンルーンは常に表向きにされます。偽のルーンに関連する戦術カードやシーズンカードは捨てられ、カードを引きなおします。

ドラゴンルーンが不足する場合、偽のルーントークンを恨む気にして代用してください。

索引

移動　16
移動の制限　18
イントロダクション　2
運命カードの解決　27
運命カードの詳細　21
影響力の入札　31
影響力の入札時の同点　31
影響力の入札の例　32
外交　18
外交と運命カードの解決　18
クエストカード　25
クエストカードの詳細　25
クエストの試みと達成　26
クエストフェイズ　26
クエストフェイズの例　26
「計画」命令　33
「計画」命令カードの例　16
「計画」命令によるユニットの移動　16
ゲームシーズンの例　13
ゲームの概要　4
ゲームのシーズン　11
ゲームの進行　11
ゲームの目的　7
ゲーム用具一覧　4
決闘　28
「決闘」クエスト　28
決闘での報酬カード　27
決闘の例　29
現在のシーズンの決定　12
「権力の獲得」命令　36
高速ユニット　17
行動トークン　17
雇用の例　35
「雇用」命令　35
シーズンカードと第二能力　11
シーズンカードの解決　11
シーズンカードの詳細　11
事前の準備　7
収穫の例　34
「収穫」命令　33
上位ボーナス　12
称号カード　36
城砦の建築　36
城砦の修理　36
勝利条件　30
「征服」命令　33
勢力シートの詳細　20
セットアップ　8
セットアップ図　10
戦術カード　30
戦術カードによる中立ユニットの配置と移動　19
選択ルール　37
戦闘　21
戦闘の例：第1ラウンド　23
戦闘の例：第2ラウンド　24
戦闘ラウンド　22
その他のルール　30
大規模ゲームバリエーション　37
退却　22
探検トークン　37
中立ユニット　19
デベロップ　33
「動員」「征服」命令によるユニットの移動　17
「動員」命令　33
同時攻撃ルール　22
同盟ユニット　19
同盟中でない中立ユニットとの戦闘　19
特性値による試練　26
「都市の支援」命令　36
ドラゴンルーンの受け取りの例　32
ドラゴンルーンの獲得　30
ドラゴンルーンの確認　30
ヒーロー　25
ヒーローカードの詳細　25
ヒーローの移動　16
ヒーローの獲得　25
ヒーローの決別　28
ヒーローへのダメージと敗残　28
頻出ゲーム用語　15
プレイ順と同点の場合　31
プレイヤーの退場　31
「防衛」命令　36
報酬カード　27
報酬カードの詳細　27
報酬カードの秘匿　27
本拠地のセットアップの例　9
マップタイルエリアの詳細　7
マップのセットアップ　8
マップのセットアップの例　9
魔道士評議会　31
命令カードの解決　12
命令カードの解説　33-36
命令カードの概要　14
命令カードの詳細　12
命令カードの選択　12
目的カード　30
ユニットとヒーローの敗走　22
ユニットのタイプ　19
ユニットへのダメージ　22
用具の詳細　4
リソースダイヤル　14
リファレンス　40
ルーントークンの移動　36

CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka

Executive Developer: Christian T. Petersen

Editing and Proofreading: Michael Hurley, Mark O'Connor, Brian Mola, and Sam Stewart

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and WiL Springer

Cover Art: Jesper Eising

Map Art: Moy Shin Hung

Stronghold Art: Mio del Rosario

Hero and Monster Art: Jesper Eising

Unit Art Design: Felicia Cano

Unit Art Coloring: Polina Hristova

3D Mountain Design: Jason Beaudoin

Figure Photography: Keith Hurley

Art Coordinator: Zoe Robinson

Publisher: Christian T. Petersen

Production Manager: Gabe Laulunen

Playtester Coordinator: Rob Kouba

Playtesters: Bryan Bornmueller, Eugene Earnshaw, Daniel Lovat Clark, Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Jude Hornborg, Stephen Horvath, Kyle J. Hough, Michael Hurley, Evan Kinne, Kien Peng Lim, Rob Kouba, Richard Nauertz, Jake Overbo, Mark Pollard, Thaadd "The Destroyer" Powell, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Wayde Zalken, and Jamie Zephyr

"Lurkers in the Valley" Playtest Group:
Ed Browne, Kerri England, Meric England, Loren Overby, Romona Overby, Jeff Poff, and Lisa Poff

翻訳：進藤・「みらこー」・欣也

この翻訳文書は、Fantasy Flight Games 社のサイトに掲載されている PDF 文書を元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Fantasy Flight Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Runewars*, *Runebound*, the *Runebound* logo, the *Runewars* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Visit Us on the Web:

www.FantasyFlightGames.com

FANTASY FLIGHT SUPPLY
24
PROTECTIVE
CARD SLEEVES

リファレンス

ゲームシーズンのステップ

1. シーズンカードを解決する
2. 命令カードを選択する
3. 命令カードを解決する

戦闘のステップ

1. **交戦マーカーを配置する**
2. **勢力シートの脇へのユニットを移動する**
3. **戦闘開始時能力を使う**
4. **戦闘ラウンドを実行する**
5. **兵力を合計する**
   a. 強化防壁デベロップ
   b. ユニット数
   c. 城砦の兵力を加える
   d. 城砦を損害状態にする
6. **解決する**
   a. 敗者が退却する。退却できないユニットは破壊する。
   b. 城砦の破壊または征服
   c. 治癒
   d. ユニットの再配置

戦闘ラウンド

各戦闘には、5つのラウンドが行われる。

各ラウンドで、各プレイヤーは自分の対応するイニシアチブのユニット1種類を選び、以下にしたがって戦闘を行う。

1. **攻撃側がカードを引く**
2. **防御側がカードを引く**
3. **特殊能力を解決する**
4. **敗走を解決する**
5. **ダメージを解決する**

決闘のステップ

1. **防御ヒーローの決定**：攻撃プレイヤーは、自分のヒーローと決闘させるヒーローを宣言する。
2. **決闘開始時能力の使用**：先に攻撃側、次に防御側が、「決闘開始時」の能力を使うことができる。
3. **決闘のラウンド**：その後、プレイヤーは決闘を4ラウンド実行する。各ラウンドでは以下のステップを順に行う。
   a. 運命カードを引く
   b. 運命カードを解決する
4. **解決**：4ラウンドが終わるか、ヒーローが倒されたら、決闘は終了する。

シーズンカードの第二能力

- **春**：プレイヤーはすべての行動マーカーをゲームボード上から取り除き、すべての敗走したユニット（中立ユニットやヒーローを含む）を立て、その後、各プレイヤーは自分の命令カードを手札に戻す。

- **夏**：クエストフェイズを開始し、各ヒーローは治療か訓練か移動の**どれか1つ**を実行できる。ヒーローは移動後、決闘を開始したりクエストに臨んだりできる。P26「クエストフェイズ」参照。

- **秋**：ただちに運命カードの捨て札を山札に加えてシャッフルする。その後、各プレイヤーは影響力トークン2個を受け取るか、戦術カードを1枚引く。

- **冬**：**各エリア**に置けるユニット数の上限が、そのプレイヤーの現在の食料ダイヤルが指している値になる（P14 参照）。超過しているユニットは破壊される（どれを破壊するかは持ち主が選びます）。同盟の中立ユニットはこの制限に数えるが、ヒーローは（ユニットではないので）無関係。

  また冬の第二能力により、このシーズンの終了時まで、水域の境界線（青）による移動の制限は無視される（P18「移動の制限」参照）。

見落としがちなルール

- リソースダイヤルは、カードや能力の指示がないかぎり動かさない。プレイヤーの支配するエリアからのリソースがダイヤルと一致しないことはよくある。
- クエストにより報酬カードを得た後、そのクエストカードは捨てられ、プレイヤーは新たなクエストカードを1枚引く。
- 各プレイヤーが持てるカードの限界は、目的カード1枚、英雄カード3枚、クエストカード3枚、戦術カード 10 枚まで。
- ヒーローがクエストを試みたり、決闘を挑んだり、探検トークンを解決したりするのは、夏のシーズンのクエストフェイズのみ。他の命令カードの結果ではない。
- プレイ順は各プレイヤーの最新の命令カードで決まる。低い番号の命令カードから先に解決する。

頻出用語索引

戦闘：21
決闘：28–29
命令カードの詳細：33–36
クエストフェイズ：26
セットアップ：8–10

全索引は P39 を参照。