

# THUNDERSTONE

## 迫りくる邪悪

世界が成された時、宿命の神はその手を定命のもので  
もに伸ばし、彼らにいくつかの“雷鳴の石”<sup>サンダーストーン</sup>を授けた—そして、それは力の頂点の象徴となる。何世代にもわたり、人々はその支配を得るために戦いそして死んでいった。しかし、その石のほとんどは永劫の彼方へと消えうせてしまっている。

数世紀前、八人の大魔術師が原初の“雷鳴の石”<sup>サンダーストーン</sup>を“  
グリムホールド・ダンジョン”<sup>グリンホルド・ダンジョン</sup>へと封印した。以来、そこには凶悪な怪物や邪悪な使い魔が秋の空の雲の如く集まり、人々が欲して止まない尊き石を守り続けている。君はこの闇の軍勢の脅威に立ち向かい、原初の“雷鳴の石”<sup>サンダーストーン</sup>を己のものとする事ができるだろうか？

## ゲーム用具

カード×530

サンダーストーンカード×1

早見表カード×5

経験値カード×32

ランダマイザーカード×38

モンスターカード×80

基本カード(「病気」を含む)×90

ヒーローカード×132

村カード×152

仕切り用の幅広のカード×50

## ゲームの目的

あなたは英雄的な冒険者たちの一団のリーダーです。あなたが訪れたのは、忌まわしい「恐ろしき者共の地下迷宮」の門の近くにあり、問題を抱えているバロウズデイルの村です。あなたの目的は、屈強のヒーローや魔法の呪文や強力な武器を揃えたパーティーを組み上げ、伝説のサンダーストーンを見つけることにあります。

各プレイヤーはゲーム中に自分のカードでデッキを組みます。あなたのデッキは、あなたの冒険者たちの能力や装備を現しています。このデッキの組み方が、あなたの勝利と栄光への道を決定するのです！

## セットアップ

他の多くのゲームとは異なり、Thunderstone をプレイする際には箱に入っているカードの全部は使いません。購入できる物品や立ち向かうべき恐ろしい敵はランダムに決定されます。

Thunderstone を初めてプレイするのでしたら、P3 のリストに書かれたカードを使うといいでしょう。そうでないのなら、代わりにランダマイザーを使ってください。違ったカードを使えば、ゲームもまた違ったものになります。ランダマイザーのカードには「Random」と書かれていて、アイコンが描かれていません。

## ランダマイザーカード

### ヒーロー

アマゾネス (Amazon)

至杯 (Chalice)

ドワーフ (Dwarf)

エルフ (Elf)

フェイ (Feayn)

ロリッグ (Lorig)

辺境 (Outlands)

赤の刃 (Redblade)

レジア (Regian)

セルーリ (Selurin)

ティリア (Thyrian)

### モンスター

深淵 (Abyssal)

闇騎士・人型

(Doomknight・Humanoid)

ドラゴン (Dragon)

幻獣 (Enchanted)

人型 (Humanoid)

粘体 (Ooze)

アンデッド・魔物

(Undead・Doom)

アンデッド・霊体

(Undead・Spirit)

### 村

神秘の魔力

(Arcane Energies)

消失 (Banish)

酒場の主人 (Barkeep)

戦いの激情

(Battle Fury)

饗宴 (Feast)

火の玉 (Fireball)

燃え立つ剣

(Flaming Sword)

ゴールドベリー

(Goldberries)

手斧 (Hatchet)

ランタン (Lantern)

光の宝石

(Lightstone Gem)

魔法のオーラ

(Magical Aura)

質屋 (Pawnbroker)

長矛 (Polearm)

短剣 (Short Sword)

槍 (Spear)

街の衛兵 (Town Guard)

訓練官 (Trainer)

戦槌

(Warhammer)

ルール ver.1.4

ランダマイザーのカードには、ゲームで使う村カードやモンスターカードやヒーローカードの全てのタイプがあります。ランダマイザーを3つのカテゴリーに分け、各々を別々にシャッフルしてください。これらはゲーム中には使いませんので、セットアップが終わったら箱に戻してください。

まずダンジョンを作ります。モンスターのランダマイザーカードの山札の上から3枚を表にしてください——長めのゲームを行うなら、4枚以上でもかまいません。各々のカードはモンスターの各種類を示しています。モンスターは、種類ごとに10枚のモンスターカードがあります。3つの種類に一致する全30枚のモンスターカードを確保し、全部をまとめてシャッフルします。これがダンジョンデッキになります。このモンスターカードから(表を見ずに)10枚を抜き出し、特殊カードのサンダーストーン(Thunderstone)カード1枚を加えてシャッフルします。この11枚のカードは、ダンジョンデッキの一番下に置きます。

ダンジョンデッキの横に、ダンジョンホールを作るための空間を空けておいてください。これがサンダーストーン探求の戦いをモンスターと繰り広げる場所になります。ホールは常にモンスターのいる階が3つあります。ダンジョンデッキの上から3枚をめくり、その横に1列に並べてください。ダンジョンデッキから最も遠い側が地下1階となり、最も近い側が地下3階になります。

ダンジョンが完成したら、次は村に人々を移住させる番です！まず、基本カード4種類を準備します。ダンジョンデッキとダンジョンホールの下に、カードの種類ごとに分けて山札を作ります。基本カードは左側に星型が描かれているカードで、Thunderstoneのゲームでは常に使用します。基本カードは、「民兵」(Militia)、「松明」(Torch)、「非常食」(Iron Rations)、「ダガー」(Dagger)の4種類です。基本カードは村カードでもあります。

次に、ヒーローのランダマイザーカードの山札の上から4枚を表にします。このヒーローの種類別に、4つの山札を作ります。まず2枚のレベル3のカードをそれぞれの山に置きます。次に、4枚のレベル2のヒーローカードを各山札の上に置きます。最後に、6枚あるレベル1のヒーローカードを各山札の上に置きます。これで4つのヒーローカードの山札が完成しました。一番下にレベル3、真ん中にレベル2、一番上にレベル1のカードが積まれていることになります。

**注意:**ヒーローカードは必ず各山札の一番上から購入しなければなりません。したがって、まずレベル1のヒーローを購入し、その次にはレベル2のヒーローを、最後にはレベル3というようになります。ヒーローはレベルごとに名前が若干違ってきますし、背景も異なっていて、並べるのが楽になっています。。

次に村カードを選びます。これは村を訪れた際に購入できる資産で、ヒーローの戦闘の助けとなるものです。村のランダマイザーカードの山札の上から8枚選びます。そのカードに一致する村カードを探し、ヒーローカードの4つある山札の隣に、それぞれの種類の山札を作ります。基本カード、ヒーローカード、村カードの山札は全体で「村」となります。あなたが村を訪れるたび、そこからカードを1枚購入することができます。

「病気」(Disease)と「経験値1」(1XP)は、それぞれ村カードの近くに別々の山札を作って置いておきます。

各プレイヤーは「民兵」6枚、「ダガー」2枚、「非常食」2枚、「松明」2枚を引きます。この12枚のカードが最初のパーティーデッキになります。各プレイヤーは自分のパーティーデッキをシャッフルし、裏向きに自分の前に置いてください。自分の捨て札置き場のためのスペースを残すよう注意してください。

あなたが手札からカードを捨てたり新しいカードを手に入れたりした場合、それはあなたの捨て札置き場に置かれます。パーティーデッキのカードが無くなるまで、捨て札置き場のカードをシャッフルしないでください。また、あなたのカードを破壊しなければいけないときがあります。破壊されたカードは捨て札置き場に置かれませんが、変わりに、それは捨て札カードをまとめておく場所に置かれます(箱の蓋が便利でしょう)。破壊されたカードは、そのゲームでは再び使用できないのです！**例外:**「病気」と「経験値」カードは破壊されたらそれぞれの山に戻し、ずっと使用します。

自分のパーティーデッキからカードを6枚引いて最初の手札にしてください。冒険の始まりです！

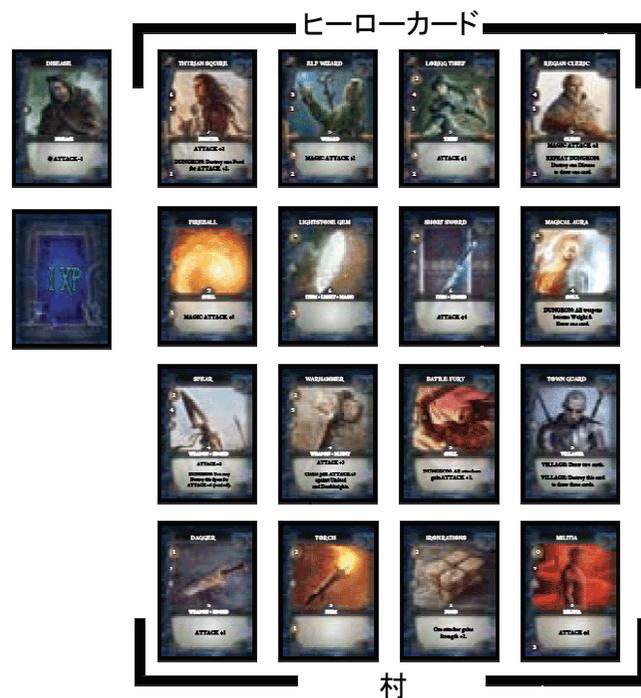
## 準備の概略

1. ダンジョンを作る
  - a. モンスターをランダムマイザーで選ぶ
  - b. ダンジョンデッキを作る
  - c. 底から10枚にサンダーストーンをシャッフルして入れる。
  - d. ダンジョンホールを埋める。
2. 村を作る
  - a. 基本の山札を置く。
  - b. ヒーローをランダムマイザーで選ぶ。
  - c. レベル3、レベル2、レベル1のヒーローを積んで山札にする。
  - d. 村の資産をランダムマイザーで選ぶ。
  - e. 病気の山札を置く。
  - f. 経験値の山札を置く。
3. パーティーデッキを作る
  - a. パーティーデッキ用のカードを引く。
  - b. シャッフルして最初の手札を引く。

## 準備例



ダンジョンホール——地下3階・2階・1階



破壊カード  
置き場

## 初めてのゲーム用 カードリスト

これは初めて **Thunderstone** をプレイする際に使うカードのリストです。ランダムマイザーで選ぶ代わりに、このリストのカードを選んでください。実際には、これに基本カードを加えます。

### モンスターカード

- 幻獣 (Enchanted)
- 粘体 (Ooze)
- アンデッド・魔物 (Undead・Doom)

### ヒーローカード

- エルフ (Elf)
- ロリッグ (Lorigg)
- レジア (Regian)
- ティリア (Thyrian)

### 村カード

- 戦いの激情 (Battle Fury)
- 火の玉 (Fireball)
- 燃え立つ剣 (Flaming Sword)
- 光の宝石 (Lightstone Gem)
- 魔法のオーラ (Magical Aura)
- 短剣 (Short Sword)
- 槍 (Spear)
- 街の衛兵 (Town Guard)

## ゲームの実行

開始プレイヤーをランダムに選んでください。まず開始プレイヤーが自分のターンを実行し、以降は時計回りに各プレイヤーが順にターンを実行します。各ターンでは「村を訪れる」「ダンジョンに突入する」「休息する」の3つのうちどれかを、それぞれの示された手順に従って順番に実行します。

### 村を訪れる

1. 手札を公開します。
2. 公開したカードに何らかの“村効果”の記載があれば、それを使用することができます。この効果には、「ゴールドをさらに得る」「カードをさらに引く」などです。これらはまったく使用しなくても構いませんし、一部のみ、あるいは全部を使用することもできますし、カードを破壊する効果を使わない限り、効果の順番も任意に選ぶことができます。**カードの各効果は1回しか使用できません。**効果や生み出されたゴールドは累積されます。
3. 公開したすべてのカードのうち、まだ残っているカードのゴールド値を合計した分のゴールドを生み出し、これにステップ 2 で生み出されたゴールドを加えます。
4. 村からカードを1枚購入することができます。カードは、村の山札——基本カード、ヒーローカード、村カードを含む——の一番上から購入します。カードの購入コストは、あなたのゴールドの合計以下でなければいけません。**購入したカードは捨て札置き場に置きます。**使われなかったゴールドは失われます。何らかの効果で複数のカードを購入することができる場合、その**購入コストの合計**があなたのゴールドの合計以下でなければいけません。
5. 最後に、あなたが集めてきた経験値を使用して、あなたの手札のヒーローカードを好きな枚数だけレベルアップします。詳しくは P8「レベルアップ」を参照してください。
6. (使ったか使わなかったかにかかわらず) 全てのカードを表向きにあなたの捨て札置き場に捨て、カードを6枚引いて新たな手札とし、ターンを終了します。

**注意:**これらのアクションは順番どおりに行う必要があります。したがって、カードはゴールドを生み出す前に捨てられたり破壊されたりすることがあります。例えば「質屋」(Pawnbroker)によりゴールド値を持つカードを破壊した場合、その破壊されたカード自身からはゴールドを生み出せません。

### ダンジョンに突入する

1. 手札を公開します。
2. 公開したカードに何らかの“ダンジョン効果”の記載があれば、それを使用することができます。(「病気」のような強制効果でない限り、すべての呪文や効果を使う義務はありません。あなたは各ヒーローに武器を1つずつ装備させることができますが、腕力条件が満たされている必要があります(P6 参照)。
3. 攻撃するモンスターの階を宣言します。
4. 戦闘を解決します。P10「戦闘」を参照してください。
  - a. 灯りペナルティを含む合計攻撃力を計算します。
  - b. 戦闘効果を解決します(必要なら攻撃力を修正します)。
  - c. **倒せなかったモンスター**をダンジョンデッキの一番下に置きます。
  - d. 倒した敵や「病気」カードを(あれば)捨て札置き場に起きます。
  - e. 報酬を(あれば)受け取ります。
  - f. モンスターをずらして空いた階を埋め、ダンジョンホールを埋めなおします。
  - g. 突破効果を(あれば)解決します(P19 参照)。
5. (使ったか使わなかったかにかかわらず) 全てのカードを表向きにあなたの捨て札置き場に捨て、カードを6枚引いて新たな手札とし、ターンを終了します。

### 休息する

1. 手札のカードを1枚破壊できます。
2. 全てのカードを表向きにあなたの捨て札置き場に捨て、カードを6枚引いて新たな手札とし、ターンを終了します。

## ターンの終了

あなたがサンダーストーンを手に入れた(または、モンスターが倒されなかったことでサンダーストーンが地下1階に移動した)場合、ゲームは直ちに終了です！ そうでなければ、あなたの左隣のプレイヤーがターンを開始します。

## パーティーデッキ

各プレイヤーはパーティーデッキと呼ばれる自分専用の山札を持っています。ゲーム中、村で何かを購入したりダンジョンで勝ったりすることにより、デッキにカードが加えられます。新しいカードを獲得した際には、そのカードは常にあなたの捨て札置き場に置かれます。

あなたのデッキからカード引く際に、その枚数のカードがデッキに残っていない場合、まず残ったカードを引き、その後捨て札置き場のカードをシャッフルして新しいデッキにします。その後、必要な枚数になるまでカードを引き続けます。デッキのカードが無くなるまでは、デッキはシャッフルしてはいけません。

ゲームのルールやカードにより、カードを破壊する必要が出てくる場合があります。この効果は強力で、そのカードをあなたのデッキから永久に取り除きます。**破壊されたカードを捨て札置き場に置かないでください！** 代わりに、そのカードは破壊カード置き場に置かれます。

パーティーデッキは勝利のカギとなります。ゲームの終了時に、あなたは自分のデッキの全カードの勝利ポイント(カードの右下隅の数字)を獲得します。ただし、全てのカードが勝利ポイントを持っているわけではない点に注意してください。輝く緑色の丸印に注目！

## 村カードとヒーローカード



## 村カードの詳細



## 村カード

村カードは村人や装備品や呪文を意味し、サンダーストーンの探索の助けとなります。これらのカードは、村で購入することであなたのパーティーデッキに組み込むことができます(P4「村を訪れる」参照)。

村カードのほとんどには、「攻撃+1」「腕力+2」等の“ダンジョン効果”が書かれています。この能力はダンジョンでのみ使用でき、モンスターと戦闘する際の助けとなります。カードの中には中には“村効果”を持つものもあり、これらはあなたのターンに村を訪れた際に役立ちます。また、村カードの多くは破壊することで特殊な効果を発揮します。このカードは、破壊して特殊効果を使うことも、通常通りの効果を使うことも、その両方を使うこともできます。カードに書かれている各能力は1ターンに1回しか使えませんが、それが反復効果である場合、複数回使うことができます(P10 参照)。

エリックは次の戦闘に向けて強い武器を必要としています。彼は村に輝く新しい「燃え立つ剣」(Flaming Sword)に目をとめました。「燃え立つ剣」の購入コストは5なので、公開したカードの合計ゴールド値が最低5である必要があります。

彼が公開したカードは、「松明」(ゴールド値2)、「ダガー」(ゴールド値1)、以前の戦闘で倒した「グリナックのゴブリン」(Griknack Goblin、ゴールド値1)、「非常食」(ゴールド値2)です。合計は6ゴールドなので、彼は「燃え立つ剣」を購入することができ、それを捨て札置き場に置きます。余ったゴールドは失われ、他に消費することはできません。

例: サラは「街の衛兵」(Town Guard)をプレイして、カードを2枚引きました。彼女はさらにこの「街の衛兵」を破壊し、さらに3枚のカードを引けますので、合計5枚のカードを引けます。

ゲームで使える村カードの枚数には限りがあります。特定の種類の村カードが村から無くなってしまったら、以降は誰もそのカードを購入できないのです！破壊されたカードはゲームから除かれる点に注意してください。

## ヒーローカード

ヒーローカードには、あなたのために戦ってくれる冒険者を表します。それぞれのヒーローは「民兵」(Militia)「クレリック」(Cleric)などのような種類と、「ロリッグ」(Lorigg)「エルフ」(Elf)「ドワーフ」(Dwarf)のような種族を持っています。また、ヒーローは**攻撃**(あるいは**魔法攻撃**)ボーナスを持ち、モンスターとの戦闘で使用できます。ヒーローの中には特殊能力を持つ者もいます。

ヒーローの腕力は、そのヒーローが持ち運べる武器を決めます(腕力はカードの左上の方に盾のアイコン内に記されています——このページの図参照)。戦闘の前に、各ヒーローにつき**武器**一つを装備させることができますが、その武器の重量はそのヒーローの腕力以下でなければいけません。各武器は、戦闘一回につき一度だけ装備できます。

ヒーローは村カードです。それは他の村カードと同様に村から購入できます。P4「村を訪れる」を参照してください。また、ヒーローは村でレベルアップできます。P8「レベルアップ」を参照してください。

ゲームで使えるヒーローカードの枚数には限りがあります。特定の種類のヒーローカードが村から無くなってしまったら、以降は誰もそのカードを購入したりレベルアップしたりできないのです！

## ヒーローカードの詳細

カードタイプ(ヒーロー)とレベル(2)





## レベルアップ

村を訪れた場合、ステップ5で望む数の手札のヒーローを(十分な経験値がある限り)レベルアップすることができます。レベルアップする場合、手札にあるヒーローカードを破壊し、そのカードの左下隅に書かれているレベルコストを、その分の経験値を山札に戻すことで支払います。その後、破壊したヒーローに一致する種類の村の山札から、そのカードの次のレベルのヒーローカードを1枚探し、そのカードを捨て札置き場の一番上に置きます。レベル1のヒーローはレベル2に、レベル2のヒーローはレベル3にレベルアップします。ただし、1ターンに同じヒーローを(1レベルから3レベルに)2回レベルアップすることはできませんし、レベルを飛ばすこともできません。

「民兵」もヒーローカードです。「民兵」は、経験値を3支払うことにより任意のレベル1のヒーローにレベルアップできます。「民兵」は通常通り破壊されます。

**重要:** 次のレベルのカードが村に残っていない場合、そのヒーローはレベルアップできません！ ヒーローをレベル1から3に直接レベルアップすることはできません。

**注意:** 村でのヒーローのレベルアップは購入の後に行われますので、ヒーローカードを破壊する前にその分のゴールド値のゴールドを得られます。

マリリンは手札に(銅色の枠の)レベル1の「エルフの魔術師」(Elf Wizard)を持っていて、これをレベルアップさせようと思っています。このカードのレベルコストは2なので、彼女は経験値を2消費し、「エルフの魔術師」を破壊します。その後、彼女は村の「エルフの魔術師」の山札の中から(銀色の枠の)レベル2の「エルフの妖術師」(Elf Sorcerer)を1枚探し、それを自分の捨て札置き場の山に置きます。必要な経験値があるのなら、彼女は他のキャラクターをレベルアップすることもできます。

## モンスターカード

“恐ろしき者共の地下迷宮”で準備の整っていないヒーローを待ち構えるのは、世にも恐ろしいモンスターです！ ダンジョンホールには、常に3枚のモンスターカードが置かれています。ダンジョンデッキに最も近いカードが地下3階で、最も遠いカードが地下1階です。何らかの理由でモンスターがホールを離れた場合、空いた場所をより深い階のカードをずらして埋めます。地下3階のカードを地下2階に、地下2階のカードを地下1階に移動します。その後、ダンジョンデッキの一番上のカードを表にし、それで地下3階を埋めます。

**注意:**あなたが攻撃できるのは、ダンジョンホールにいるモンスターだけです。

モンスターの多くは戦闘効果や特徴を持っています。戦闘効果はそのモンスターと戦闘を行った場合にのみ発生し、その勝敗に関わらず効力が発生します。モンスターの中には、突破効果を持つ強力なモンスターも若干数います。突破効果を持つモンスターがダンジョンホールの地下1階に到達した場合、その効果が直ちに発生します——ただし、その1回だけです。プレイヤーの手札から公開されたモンスターカードの戦闘効果や突破効果は発生しません。それはそのモンスターがダンジョンホールにいる間だけです。同様に、モンスターカードを手札から公開した場合に発生する効果は、そのモンスターがまだダンジョンホールにいる間は適用されません。P15「戦利品」を参照してください。

**注意:**ゲームのセットアップの段階で、突破効果を持つモンスターが地下1階に置かれる場合があります。この場合、そのモンスターの突破効果は発生しません。セットアップ中の突破効果はすべて無視します。

モンスターの特徴と戦闘効果の詳細は P10-14 を参照してください。

## モンスターカードの詳細

カードタイプ(モンスター)



## 反復効果

カードの一部、特にヒーローカードの中には、反復効果を持つものがあります。「反復-ダンジョン」(Repeat Dungeon)や「反復-村」(Repeat Village)と書かれている能力は、他の1回だけ使用できる能力とは異なり、ターン中に何回でも使用できます。反復効果の中にはコストを必要とするものがあり、この場合はその能力を使うたびにコストを消費する必要があります。反復効果は、対応する場所(村やダンジョン)でのみ使用できます。

## 戦闘(概略)

遅かれ早かれ、パーティーはダンジョンに出向きその中の恐るべきモンスターと立ち向かわなければなりません。モンスターであることとは、すなわち戦うことなのです！

ダンジョンに突入したら、手札を全て公開する必要があります。ヒーローは全員で、敵であるモンスター1体と戦い、それを倒そうとします。また、手札にある呪文やアイテムやモンスターカード(P15「戦利品」参照)の恩恵を受けることもできます。

武器は特別な種類のカードで、ヒーローが装備している場合にのみ使用できます。武器の左側には重量

がかかれています。ヒーローは、自身の腕力以下の重量の武器のみ装備できます。これらは、ヒーローに装備されていなければ効果を発動しません。各ヒーローが装備できる武器は1つだけです。装備されていない武器(あるいは戦闘中に装備されなくなった武器)からは恩恵を受けられません。

その他のタイプのカードや呪文や戦利品は、自身が恩恵を与えます。ヒーローに装備する必要はありません。事実、手札にヒーローが全くなくても、これらのカードだけでモンスターを倒すことが可能です！

ヒーローの攻撃を止める効果のあるカードが若干数あります。これが有効な場合、そのヒーローはパーティーに攻撃のボーナスを与えず、追加の能力も適用されません。例えば、地下1階のモンスターを攻撃するパーティーにいる「フェイ」(Faeyn)は、その戦闘において攻撃ボーナスや灯りを適用することができません。

ボーナスが複数使えるカードもあります。例えば「ドワーフの近衛兵」(Dwarf Janissary)は攻撃力+2を持っています。彼に刃の武器を持たせた場合、彼は追加で攻撃力+4になり、合計攻撃力は+6になります……しかも、武器自信が持つボーナスがさらに加えられるのです！ 装備されている「燃え立つ剣」(Flaming Sword)のように、攻撃力と灯りボーナスの

両方が追加されるようなカードもあります。この場合、両方は同時に加算されます。

手札に「病気」がある場合、そのカードをプレイしなければいけません。各「病気」カードは、その戦闘で攻撃力もしくは魔法攻撃力を減らします。

攻撃力を2倍にするカードもごくわずかですがあります。この場合には、まず攻撃力に対してプラスもしくはマイナスの修正(灯りは含みませんが、「病気」は含みます)を行った後に、その攻撃力を2倍にします。

一旦武器を割り当て、戦闘を助ける(あるいは妨害する)カードが全て公開されたら、最終的な攻撃力修正(2倍を含む)をすべて適用します。これが合計攻撃力です。

最後に、ダンジョンホールの階が選ばれたら、灯りペナルティによる修正を行います。灯りペナルティについては、P12「光と闇」を参照してください。

**注意:**ダンジョンに突入することを選んだ場合、攻撃するモンスターを1体選ぶ必要があります。倒せるか否かは関係がありません。

## ダンジョン効果

ヒーローやアイテムや呪文や武器はしばしばダンジョン効果を持ち、その一方でモンスターは戦闘効果を持ちます。この違いは、効果がいつ発生するかを区別するものです。

ダンジョンに突入することを選んだ場合、戦闘に対して準備を行います。ダンジョン効果は計画や準備を意味します。ダンジョン効果によって他のカードが破壊される場合、そのカードは取り除かれ、他の効果で使用することはできなくなります。例えば、「ティリアの従者」(Thyrian Squire)が「非常食」を食べて攻撃力を+2した場合、その「非常食」により腕力を+2することはできなくなります。同様に、「非常食」でヒーロー1人の腕力を+2しようとする場合、それを他のダンジョン効果のために破壊することはできません。

戦闘の最中に発生する戦闘効果はこれとは異なります。あなたのターンの準備ステップ(ステップ2)で残っているカードは、モンスターの先頭効果により破壊されたとしても、その戦闘の間は効果を発揮し続けます。例えば、ヒーローがモンスターの戦闘効果によって殺されてしまっても、戦闘終了まではその場に残ります。これは全てのタイプのカードについても同様です。

## 戦闘効果

モンスターのほとんどは戦闘効果を持ちます。解決を忘れないように！ 戦闘効果は戦闘の最中(ステップ4)に発生し、「病気」を与えたり攻撃力を減らしたりすることもあります。ダンジョン効果は全て戦闘が始まる前に誘発します。一方で、戦っているモンスターによる戦闘効果は、戦闘の最中もしくは戦闘の終了時に解決されます。すべての戦闘効果は、あなたが勝負に勝ったかどうかに関わらず発生します。

戦闘効果として破壊されたカードは、戦闘が終了するまで場に残ります——ヒーロー最後まで戦わなければいけないのです！ 他のすべての戦闘効果は戦闘の最中に発生します。例えば、腕力を減らす効果があるばあい、それはモンスターを倒す前に計算しなければいけません。腕力が落ちて武器を装備できなくなってしまった場合、その武器のボーナスや効果は失われます。

**注意:** 戦闘効果によって(「病気」等の)カードを獲得する場合、その新しいカードは、村で購入したときと同様に捨て札置き場に置かれます。このカードは現在の戦闘には影響を与えませんが、この先の戦闘で適用されます。

戦闘効果の中には、ヒーローがモンスターに攻撃することを防ぐものがあります。たとえ攻撃できないカードであっても、手札の全てのカードと一緒にダンジョンに突入する必要があります。すでに別の効果によって攻撃することを防がれているヒーローに対し、攻撃を防ぐ別な効果を適用することはできません。例えば、「ドワーフ」(Dwarf)と「フェイ」(Faeyn)と「民兵」(Militia)が地下1階の「ホント」(Haunt)を攻撃するとします。「フェイ」は自身のダンジョン効果によって攻撃ができません。したがって、「ホント」の攻撃を防ぐ効果は、「ドワーフ」か「民兵」の攻撃を防ぐこととなります。

ダンジョンのヒーローが攻撃の際に自身の攻撃力を全体の攻撃力に加えられたかどうかに関係なく、戦闘効果によりそれが破壊されることはありえます。上の例で、「フェイ」のいるパーティーが地下1階の「レヴェナント」(Revenant)を攻撃する場合、「フェイ」は腕力の減少により破壊されます。

## 戦闘の解決

ダンジョン効果と戦闘効果をすべて解決したら、最終的な攻撃力を、攻撃しているモンスターの体力と比較します。後述の灯りペナルティを忘れないでください。

合計攻撃力が相手のモンスターの体力未満である場合、ヒーローは敗北します。そのモンスターはダンジョンに撤退します。そのモンスターを、ダンジョンデッキの一番下に置いてください。

合計攻撃力が相手のモンスターの体力以上なら、あなたは戦いに勝ちます！ そのモンスターカードをあなたの捨て札置き場に置いてください。パーティーデッキの他のカードと同様に、そのカードは村で購入をするときのゴールドになりますし、ダンジョン効果や村効果を与えるものものあります。さらに、そのモンスターの経験値の数と同じ枚数の経験値カードを受け取ります。これは捨て札置き場には置きません。別にして、手元に置いておいてください。

モンスターは財宝を貯えていることで知られ、倒すことでそれを報酬として獲得できることがあります。戦闘に加わったカードが報酬効果を持っている場合、あなたはただちにその報酬で示された種類のカードを1枚村から購入することができます。ゴールド値は、戦

闘で生き残った全てのカードのものを合計します。

**注意:**この能力を持っているヒーローもいますが、その場合も同様にして解決してください。

**例:**「ドワーフの近衛兵」(Dwarf Janissary)は「報酬(武器)」(Spoils(Weapon))を持っています。モンスターを倒した後、公開したカードのうち残ったカードの合計ゴールド値以下の購入コストの武器カード(アイテムや呪文等は不可)を1枚購入できます。

戦闘の勝敗に関わらず、ダンジョンホールに残ったモンスターカードを前にずらし、空いたダンジョンホールを新たなカードで埋めるのを忘れないでください。突破効果を持つモンスターが地下1階にずらされたら、その効果を解決します。P9「モンスターカード」やP19「突破効果」を参照してください。

## 光と闇

ダンジョンは暗くて危険な場所です。ヒーローがモンスターとの戦闘を効果的に行いたいなら、自分で灯りを持参する必要があります。灯りが十分でない場合、攻撃力にペナルティが加わります。この灯りペナルティは、以下のステップで決定します。

- ダンジョンホールのどの階にいるモンスターと闘うかを決定します。灯りペナルティの基本値は、その

モンスターのいる階の値になります。

- モンスターが灯りペナルティの戦闘効果(「灯り-1」(Light -1)等)を持っているかチェックします。持っている場合、その修正分だけ灯りペナルティに加算します。この修正は常にモンスターの効果の部分に書かれているものであり、モンスターの灯りアイコンのものではない点に注意してください。
- あなたのカードによる灯りの値を合計します。このボーナスは、カードの左側の灯りアイコンで示されています。灯り1点につき、明かりペナルティが1減ります。

モンスターとの戦闘の解決時に、最終的な灯りペナルティの数値を倍にします。あなたのパーティーの攻撃力はその分だけ減ります(つまり、あなたが相殺できなかった分の灯りペナルティ1点につき、攻撃力が2減ります)。

**重要:**灯りにより攻撃力のボーナスが発生することはありません！あなたの灯りの合計が灯りペナルティを上回った場合、それは0として扱います。一方で、灯りペナルティの値自身には制限がありません。

**注意:**武器についている灯りの値は、いずれかのヒーローがそれを装備している場合にのみ加算されず。

## 灯りペナルティの例

右に示した例では、地下1階に「ナイトメア」(Knightmare)、地下2階に、「グリフォン」(Griffon)、地下3階に「ちらつき犬」(Blink Dog)がいます。戦闘効果を計算に入れない場合の各階の灯りペナルティは、カードの上に示されています。

灯りペナルティを計算に入れると、地下1階にいる「ナイトメア」を攻撃する場合の灯りペナルティは-3(攻撃力-6)、地下3階の「ちらつき犬」を攻撃する場合の灯りペナルティは-4(攻撃力-8)にもなります！「グリフォン」を攻撃する場合の灯りペナルティは変わりません。このペナルティは非常に厳しいものです。灯りとなるものが無ければ、ヒーローはモンスターを倒すのに四苦八苦することになるでしょう。

下の例では、パーティーが「火の玉」(Fireball)と「松明」をそれぞれ一つずつ使っていて、灯り+2を得ています。下の行に書いてある数字は、この修正をすべて加えた後のペナルティ値となります。

**注意:** 戦闘効果によって、このパーティーは「ちらつき犬」を攻撃できません。灯りのおかげで「ナイトメア」との戦闘はずっと楽になりましたが、最も楽に倒せるモンスターは「グリフォン」です。「火の玉」があることで、パーティーはあと攻撃力が+4あればそれを倒すことができます。

地下1階  
ペナルティ-1\*  
攻撃力修正-2



地下2階  
ペナルティ-2\*  
攻撃力修正-4



地下3階  
ペナルティ-3\*  
攻撃力修正-6



ダンジョンデッキ



\*修正前の灯りペナルティ

地下1階  
ペナルティ-1  
攻撃力修正-2



地下2階  
ペナルティ±0  
攻撃力修正±0



地下3階  
ペナルティ-2  
攻撃力修正-4



ダンジョンデッキ



## 攻撃および魔法攻撃

全ての戦闘は、ヒーロー側の攻撃力の合計とモンスターの体力の2つの要素で結果が決まります。モンスターの体力は一定で変わりませんが、攻撃力は戦闘の前や最中に上下することがあります。

攻撃力には**攻撃(ATTACK)**と**魔法攻撃(MAGIC ATTACK)**があります。攻撃力は種類ごとに別々に加算されます。各タイプの攻撃力は個別に計算されます。両方の種類の攻撃力は、戦闘前に公開したヒーローやアイテム、呪文、戦利品、武器などから得られます。戦利品の一部や戦闘効果やその他のカードには、戦闘中ヒーローを妨害し、その攻撃力を奪ってしまうものもあります。「病気」カードがその一つの例です。

ある効果(「病気」等)が攻撃力を下げる場合、それは攻撃力か魔法攻撃力かのどちらかを下げます。両方を下げるわけではありません。ただし、選べるのは適正な対象だけです。

**例:**「燃え立つ剣」(Flaming Sword)を装備した「ドワーフの近衛兵」(Dwarf Janissary)は、攻撃力が+6、魔法攻撃力が+3になります。同時に「病気」が公開された場合、攻撃力を+5(6-1=5)に減らすか、魔法攻撃力を+2(3-1=2)に減らすか、どちらかを選ばなければなりません。「燃え立つ剣」を装備していない場合には、魔法攻撃力を-1にすることを選ぶことはできません。

## 特徴

戦闘効果に加えて、モンスターの中にはいくつかの特性を持つ物があります。この特性は常時発生している能力で、常にモンスターに恩恵を与えます。

**例:**「漆黒の煙霧」(Ebon Fume)には「魔法攻撃無効」の特性を持っています。この特性により、パーティーの魔法攻撃力のボーナスは0になります。

カードには様々な特性があります。このセットでの特性は以下の通りです。

**魔法攻撃を1/2 (1/2 ATTACK from MAGIC ATTACK):**すべての発生源からの魔法攻撃力ボーナスの計算後、その値が半分に減ります。減少した魔法攻撃力の端数は切り捨てます。

**[何か]が無ければ攻撃を1/2 (1/2 ATTACK without [何か]):**[何か]で指定されたものが無い場合、(全ての修整を加えた後に適用。端数は切り捨て)。“何か”は魔法攻撃や武器や、そのたあらゆる条件になりえます。特徴で指定されたものがある場合、攻撃力はそのまま使用できます。

**刃の武器無効(Immune to Edged Weapons):**刃(Edged)である武器による攻撃や魔法攻撃ボーナスはすべて0になります。その武器が持つそれ以外の効果(灯り等)はこの特長の影響を受けません。

**灯り-X(Light -X):**灯りペナルティは常に発生しているものであり、戦闘効果として処理を行うものではありません。代わりに、灯りペナルティは戦闘が始まる前に計算されます。通常の戦闘効果とは処理が異なります。

**魔法攻撃無効(Immune to Magic Attack):**すべてのカードの魔法攻撃力が0になります。このモンスターに対しては、魔法攻撃でない攻撃のみがしうできます。戦闘に参加しているヒーロー(攻撃力や魔法攻撃力を与えないものも含む)は、どのような場合であっても、それ以外の恩恵、例えば灯りやその他の特徴を適用し続けます。

**魔法攻撃のみ(MAGIC ATTACK only):**魔法攻撃を与えるカードのみを攻撃力に加算できます。勝利のためには、魔法攻撃だけでモンスターの体力以上になる必要があります。戦闘に参加しているヒーロー(攻撃力や魔法攻撃力を与えないものも含む)は、どのような場合であっても、それ以外の恩恵、例えば灯りやその他の特徴を適用し続けます。

**魔法攻撃必須 (Magic Attack required)** : モンスターを倒すには、魔法攻撃力が少なくとも+1ある必要があります。それ以外の攻撃や魔法攻撃はそのまま認められます。魔法攻撃がまったくない場合でも、そのモンスターに攻撃する(それによりそのモンスターをダンジョンデッキの一番下に送る)ことは可能です

**装備していないヒーローは攻撃できない (Unequipped Heroes cannot attack)** : 装備していないヒーローは、その戦闘で攻撃や魔法攻撃やその他の恩恵(灯り等)を適用できません。ただし、このようなヒーローであってもパーティーの残りと一緒にダンジョンに突入しているので、攻撃されたモンスターの先頭効果の対象となりえます。

## 「病気」カード

カードの中には、(ダンジョン効果や戦闘効果により)「病気」(Disease)カードを与えるものがあります。得た「病気」カードは常に捨て札置き場に置きます。「病気」はモンスターの特徴や戦闘効果の影響を受けません(特に「病気」を対象とすることを明記している場合を除く)。「病気」1枚につき、あなたの攻撃力が魔法攻撃力に-1のペナルティが与えられます(ただし、このペナルティを適用するためには、元の値が+1以上である必要があります)。

「病気」カードを取り除く方法はいくつかあります。休息を行えば、あなたは手札のカードを1枚破壊できるので、「病気」カードを選ぶことができます。ヒーローカードや村カードの中にはこのようなカードを破壊できるものがあります。他のカードとは異なり、「病気」カードは破壊されてもゲームからは取り除かれませんが、代わりに、それは「病気」カードの山に戻され再利用されず(ゲーム中の「病気」カードの枚数には制限がないからです)。「病気」カードが不足している場合、他の使われていないカードを「病気」カードとして扱ってください。

「病気」カードにはゴールド値がありません。これは他のタイプのカードとは見なされません。

## 戦利品

ほとんどのモンスターは手札に入っても勝利ポイントか若干のゴールドにしかなりませんが、中には勝利点を収めた後でデッキの中で戦利品となるものがあります。特別なシンボル(★)を持つカードが戦利品です(ただしすべての戦利品が自分に有利になるとは限りません!)。戦闘の際に公開された戦利品カードは、常に使用しなければいけません。それをヒーローに装備する必要はありませんし、それを使用するためにヒーローがいなければならないということもありません。これらのカードは、ダンジョン効果や攻撃力ボーナスを持つ他のカードと同じように扱ってください。戦利品の中には灯りを与えるものもあります。ランタンのアイコンの中に灯りの値が書かれているモンスターも戦利品カードです。

戦利品は戦闘でプレイヤーの手札から出た場合にのみ適用され、ダンジョンホールにいるモンスターに書かれているものは効果がありません。

**重要**: プレイヤーの手札のモンスターが持つ他の戦闘効果は決して適用されません。

## 村の例

スーは自分のターンで村に行くことにしました。手札にあるのは「酒場の主人」(Barkeep)、「街の衛兵」(Town Guard)、「ロリッグの盗賊」(Lorrig Thief)、「解き放たれしもの」(The Unchained)、「民兵」(Militia)、「戦闘の激情」(Battle Fury)の6枚です。経験値は3点持っています。彼女は手札を公開しました。

この段階で、彼女は村カードの村効果をどれでも使えます。彼女は「街の衛兵」の1つ目の能力を使ってカードを2枚引き、「病気」(Disease)と「辺境の殺戮者」(Outlands Slayer)でした。どちらもゴールドを生み出さないなので、彼女は「街の衛兵」の2つ目の能力を使い、これを破壊してさらにカードを3枚引きます。「街の衛兵」は破壊カード置き場に置かれ、引いたのは「訓練官」(Trainer)、「松明」(Torch)、「ダガー」(Dagger)の3枚でした。そこで彼女は「酒場の主人」の能力を使い、このターン必要なら2枚目のカードを購入できるようにしました。その後、彼女は「訓練官」の能力を使って「民兵」を破壊し、経験値を2点獲得しました。彼女は自分のデッキの「民兵」はあと1枚だけだと把握しているので、「訓練官」を処分するいいタイミングだと考え、「訓練官」の2つ目の能力を使って「訓練官」を破壊して2ゴールド得ます。「解き放たれしもの」の戦闘効果(「病気」を1枚得る)が無視されている点に注意してください。このモンスターは手札にあり、ダンジョンホールで敵対しているものではないからです。



ここでスーはゴールド値のチェックをします。手札に残っているカードに「訓練官」の能力による2ゴールドが加えられます。「ロリッグの盗賊」(2)、「解き放たれしもの」(1)、「松明」(2)、「ダガー」(1)、「酒場の主人」(1)を加算し、最終的な合計は9ゴールドになりました。彼女は「短剣」(Short Sword)を6ゴールドで、「消失」(Banish)を4ゴールドで購入したいのですが、これでは足りません。そこで彼女は購入前にもう1つ能力を実行し、「酒場の主人」の2つ目の能力を使ってさらに2ゴールドを生み出すことにしました。これにより「酒場の主人」は破壊されるので、彼女はそのからの1ゴールドを得ることができなくなりますが、そのカードを破壊することで2ゴールドを得ますので、最終的に消費できるゴールドは10ゴールドになります。この10ゴールドと「酒場の主人」の1つ目の能力を使ったことにより、彼女は「短剣」と「消失」の2枚を購入できます。

次はヒーローを鍛える番です。彼女は経験値2点を支払って「ロリッグの盗賊」を(「ロリッグの悪党」(Lorrig Rogue)に)レベルアップします。彼女は「ロリッグの盗賊」を破壊して、「ロリッグ」の山の中からレベル2のヒーローである「ロリッグの悪党」を探し、それを捨て札置き場に置きます。その後、彼女は残りの経験値3点を支払って、レベル2の「辺境の殺戮者」をレベル3の「辺境の王者」(Outlands Khan)にレベルアップしました。ありがたいことに「辺境の王者」は山に残っていたので、彼女はそれを手に入れます。もし残っていなければ、彼女は「辺境の殺戮者」をレベルアップできず、残った経験値は別なターンに別なヒーローをレベルアップするのに使うことになるでしょう。消費した経験値のカードは、経験値のカードの山に戻します。

以上で彼女のターンが終了します。彼女は引いたカードをすべて捨て、カードを6枚引いて新たな手札にします。

## ダンジョンでの例

ブルースは、ダンジョンへの突入を宣言しました。公開した手札は、「病気」(Disease)、「消失」(Banish)、「レジアの僧侶」(Regian Priest)、「非常食」(Iron Ration)、「ティリアの従者」(Thyrian Squire)、「長矛」(Polearm)です。ダンジョンホールにいるのは、地下1階に「ちらつき犬」(Blink Dog) 地下2階に「苦しめし者」(Suffering) 地下3階に「終わらざるユイリル」(Uyiril Unending)です。



まず彼は戦闘の準備として、「レジアの僧侶」のダンジョン効果を使って1枚カードを引き、「民兵」(Militia)を手に入れました。その後、彼は「レジアの僧侶」の反復ダンジョン能力を使い、「病気」を破壊して新たにカードを1枚引きます。「病気」を「病気」の山に戻し、カードを1枚引きましたが、それも「病気」でした！ この能力は「反復ダンジョン効果」なので、必要な何回でも繰り返せます——そこで彼は2枚目の「病気」を破壊してさらにカードを1枚引き、「短剣」(Short Sword)を手に入れました。彼は現状の選択肢を確認します。「短剣」を「レジアの僧侶」に、「長矛」を「ティリアの従者」に装備させることはできますが、「非常食」をファイターに対して使わないかぎり「長矛」の上位ボーナスは得られません。「ティリアの従者」の腕力は6しかないので、彼は灯りが無いので「ちらつき犬」を攻撃できません(「ちらつき犬」は灯りのペナルティがある場合、攻撃されません)。

そこで彼はまず「消失」を使用し、「ちらつき犬」をダンジョンデッキの底に置きます。「苦しめし者」が地下1階に、そして「終わらざるユイリル」が地下2階に移動し、新たに「統べし者」(Kingdom)が公開され、地下3階に置かれました。ブルースは自分の手札のカードを1枚破壊しなければいけません。「消失」自身を破壊することもできますが、それは現状では残したいカードです。代わりに「非常食」を破壊することもできますが、そうすると戦闘では使えなくなってしまいます。結局彼は「民兵」を破壊することにしました。これによりこのカードは直ちに破壊カード置き場に置かれ、この戦闘では使えなくなります。

「消失」の効果の最後で新たなカードを1枚引くと、それは「戦闘の激情」(Battle Fury)でした。彼はそれを使用し、自分のすべてのヒーローの攻撃を+1します。ここで彼は選択肢を確認します。「苦しめし者」は6ダメージあれば倒せます。「終わらざるユイリル」なら9ダメージあれば倒せます。現状でもまだ灯りが無いので、「苦しめし者」に対しては攻撃ペナルティが-2、「終わらざるユイリル」には攻撃ペナルティが-4かかります。

しかし、別な問題もあります。「苦しめし者」を攻撃すると、自分のヒーローの腕力はすべて-2されます。そうすると、「レジアの僧侶」は「短剣」を装備できなくなりますし、「ティリアの従者」も「長矛」を最強の状態ですることができなくなります。

「非常食」を「レジアの僧侶」に使えば、「レジアの僧侶」は「短剣」を装備できる一方、「ティリアの従者」の「長矛」ボーナスは攻撃+2で確定します。その結果、魔法攻撃+2（「レジアの僧侶」）、攻撃+4（腕力-2を「非常食」で打ち消して使えるようになった「短剣」）、攻撃+2（「ティリアの従者」）、攻撃+2（「長矛」）、攻撃+2（ヒーロー2人に対する「戦闘の激情」分）で、合計攻撃力は12になります。灯りペナルティにより攻撃力が-2されても、「苦しめし者」を倒すのは簡単なことです。

しかし、「終わらざるユイリル」には戦利品効果があり、これはぜひデッキに加えたいものです。この「終わらざるユイリル」に対しては腕力の減少がありませんから、当初の予定通り「非常食」を、「ティリアの従者」に使って「長矛」を活用することになります。「終わらざるユイリル」に対しては、魔法攻撃+2（「レジアの僧侶」）、攻撃+4（「短剣」）、攻撃+2（「ティリアの従者」）、攻撃+6（「非常食」で「ティリアの従者」の腕力を上げたことによる「長矛」）、攻撃+2（ヒーロー2人に対する「戦闘の激情」分）で、合計攻撃力は16にな

ります。地下2階の灯りペナルティの-4を加えても、合計攻撃力は12になり、邪悪なドラゴンを倒すのに十分な値です！

ブルースは「終わらざるユイリル」を攻撃することにし、それを殺して自分の捨て札置き場に置きます。彼はカードの右下の赤丸の中の数字である2点の経験地を受け取ります。今後の戦闘で、「終わらざるユイリル」の戦利品ボーナスは、他のモンスターを倒すのに役に立つでしょう。彼は「民兵」を持っていないので、「民兵を1人破壊する」という戦闘効果は無視されます。「統べし者」を地下2階に移動し、ダンジョンホールを埋めます。

最後に、ブルースはカードをすべて捨て、新たにカードを引いてターンを終了します。

## 休息の例

ジョーはこのターン休息することにしました。彼の手札は「病気」(Disease)、「民兵」(Militia) 2枚、「ダガー」(Dagger)、「訓練官」(Trainer)、「スフィンクス」(Sphinx)です。彼は「病気」カードを破壊することになりました。代わりに「民兵」1枚や「ダガー」を破壊して、後で引きたくないカードを減らしてデッキを圧縮することも出来ます。など以後引きたくないようなカードを1枚破壊してデッキをスリムにすることもできます。「訓練官」や「スフィンクス」を破壊することもできますが、戦略的

に言ってひどい選択でしょう。休息は村を訪れることではないので、彼は「訓練官」の効果を使用できません。

選んだカードを破壊したら、表にした手札をすべて捨て、新たにカードを引いてターンを終了します。

## ゲームの勝利

サンダーストーンカードがダンジョンホールの地下1階に達した時点でゲームが終了します。自分のターンに地下1階のモンスターを倒し、それによりサンダーストーンがその空いた階に移動した場合、あなたはそのサンダーストーンカードを自分のデッキに加えられるのです！ そうでない場合、誰もサンダーストーンカードを手に入れられません。

ゲームが終了したら、自分の手札や捨て札置き場やデッキや、その他自分が使っているカードをまとめます。ゲーム中にあなたが集めたすべてのカードの勝利ポイントを合計してください。最も勝利ポイント合計が大きいプレイヤーが勝者です！ 同点の場合、その中にサンダーストーンを持っているプレイヤーがいればそのプレイヤーが勝利します。そうでない場合、同点プレイヤー全員が勝利を分かち合います！

## ルール詳細

### 突破効果

突破を持つモンスターがダンジョンホール地下1階に(どこからであっても)到達した場合には、その突破効果が——1回かぎり——手番プレイヤーが手札を捨ててターンを終える前(P4 参照)に発生します。突破効果はそれぞれ異なり、ゲームに独自の方法で影響を与えます。P20「カード解説」を参照してください。**ゲームが始まる前から地下1階にいるモンスターの突破効果は発生しません。**

### 戦闘不可

モンスターの中には、特徴や戦闘効果により、パーティーやヒーローの攻撃を防ぐものがあります。パーティーがあるモンスターを攻撃できない場合、ダンジョンでの行動のステップ3でそれを選ぶことができません。したがって、あなたはそのモンスターを“攻撃する”ことを選んでダンジョンデッキの一番下に送ることもできないのです。

あるヒーローが攻撃できない場合、そのヒーローは戦闘に参加できません。ステップ2で使用したダンジョン効果はそのまま有効ですが、攻撃、魔法攻撃、灯りボーナスは計算されません。

## 大原則

カードがこの本のルールに反したり上書きしたりする場合、カードが優先されます。まあ、真の大原則は楽しむうって事にあるんですが、言いたいことはわかりますよね。

### ダメージ半減

モンスターの中には、ある種の攻撃に対して抵抗力があるものがあります。攻撃力が半分になる場合、端数は常に切り捨てられます。

### 無効化

他のモンスターの中には、ある種の攻撃に完璧に無敵であるものもいます。「無効」(Immune)と書かれている場合、指定されている攻撃タイプ(魔法、刃の武器等)はそのモンスターに対して効果がなく、攻撃力を加えることができません。

### シャッフル

捨て札置き場をシャッフルするのは、あなたのデッキにカードが残っておらず、**なおかつあなたがカードを引く必要がある場合**だけです。捨て札置き場のすべてのカードは一緒にシャッフルされます。

## 報酬

ヒーローやモンスターの中には、「報酬」(Spoils)能力を持っているものがあります。この能力は、モンスターを倒した後で、村へ行ったかのように指定されたタイプの村カードを**1枚**買うことを認めるものです。例えば、「報酬(食料)」(Spoils(Food))なら村で食料カードが1枚変えますし、「報酬(アイテム)」(Spoils(Item))ならアイテムカードが1枚買えます。ヒーローやモンスターは、戦闘に勝ったらそのカードの報酬能力を1回だけ使用できます。

1ターンに複数の報酬を得た場合、それぞれを望む順番で解決することができ、それぞれでゴールド値を額面いっぱいまで使うことができます。

攻撃しなかった、あるいは攻撃できなかったヒーローは、報酬の特徴を使用できません。

### バリエーション

セットアップやゲームの各種バリエーション——1人ゲームもあります——は、オンラインで提供されています。**Thunderstone** をプレイする様々な方法については、alderac.com や boardgamegeek.com をチェックしてみてください。

## カード解説

**Amazon**(アマゾネス):このヒーローのダンジョン効果は、アマゾネスの通常の攻撃に追加する攻撃力ボーナスです。

**Archduke of Pain**(苦痛の大公):「苦痛の大公」を倒すには、少なくとも+1の魔法攻撃を持っている必要があります。魔法攻撃が無くても「苦痛の大公」を攻撃することは可能です。戦闘にクレリック(Cleric)やウィザード(Wizard)のカードがない場合、その部分の効果はありません。「苦痛の大公」がダンジョンホールの地下1階に到達したら、村の各ヒーローの山の上から2枚を破壊します。これには「民兵」(Militia)が含まれます。

**Arcane Energies**(神秘の魔力):このダンジョン能力を使う場合、カードを1枚引く**義務があります**。

**Banish**(消失):「消失」を使うにはダンジョンに突入する必要がありますが、どのモンスターを攻撃するかはホールが埋められるまで選びません。「消失」の結果突破効果(または罨効果)が起こった場合、ただちにそれを解決します。ホールを並べなおしてサンダーストーンを地下1階に置き、サンダーストーンを入手せずにただちにゲームを終わらせることができます。攻撃するモンスターを選ぶ前に複数の「消失」を使うこともできますが、2つ目を使用する前に1つ目の解決を完全に終わらせる必要があります。このダンジョン能力を使う場合、カードを1枚引く**義務があります**。

**Barkeep**(酒場の主人):「酒場の主人」を1枚追加で使うことで、購入できるカードがさらに1枚増えます。破壊した「酒場の主人」のゴールド値は**得られません**。

**Battle Fury**(戦闘の激情):「民兵」(Militia)はヒーローであり、この呪文による攻撃ボーナスを得ます。

**Black Slime**(黒スライム):「民兵」(Militia)が先頭にいない場合、効果はありません。破壊された「民兵」は、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Blink Dog**(ちらつき犬):灯りペナルティが1以上ある場合、「ちらつき犬」を攻撃目標に選ばれません。したがって、適切な灯りが無ければ、それを攻撃先を選んで単にダンジョンデッキの一番下に置くこともできません。灯りペナルティは戦闘前に適用されます。

**Bloodskull Orc**(血髑髏のオーク):このモンスターには特殊な効果はありません。

**Chalice Quester/Defender**(至杯の探求者/守護者):攻撃対象とするモンスターを選ぶ前に、「病気」(Disease)を破壊して新たなカードを引くことを何回でも繰り返せます。

**Chalice Defender**(至杯の守護者):灯りボーナスを持つアイテム(Item、武器(Weapon)は不可)のみが、「守護者」の攻撃力を増やします。

**Chalice Paladin**(至杯の聖騎士):戦闘に勝った後、手札のゴールド値を使って、村から**任意**の村カード(基本カードやヒーローカードを含む)を1枚購入することができます。

**Dagger**(ダガー):これは刃(Edged)の武器です。これは基本カードで、すべてのゲームに含まれます。

**Darkness**(ダークネス):武器を装備していないヒーローの攻撃ボーナスは0になりますが、戦闘効果の適用を受けます。「民兵」(Militia)はヒーローです。灯りペナルティを1増やします。灯りペナルティは戦闘前に適用されます。

**Deadbone Troll**(死骨のトロール):戦闘で得た「病気」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれず。

**Disease**(病気):「病気」が公開されたら、それは使用する**義務があります**。村では効果がありません。

**Dwarf Guardian**(ドワーフの護衛):刃(Edged)の武器を装備した場合の彼の合計攻撃力は+4になります。このボーナスはドワーフの能力の一部であり、後に(モンスターの戦闘効果等で)武器が使えなくなってもそのまま残ります。

**Dwarf Janissary**(ドワーフの近衛兵):ダンジョンでのアクションで公開されたら、戦闘に勝った後、手札のゴールド値を使って、村から武器(Weapon)カードを1枚購入することができます。刃(Edged)の武器を装備した場合の彼の合計攻撃力は+6になります。

**Dwarf Sentinel**(ドワーフの歩哨):刃(Edged)の武器を装備した場合の彼の合計攻撃力は+8になります。

**Ebon Fume**(漆黒の煙霧):「漆黒の煙霧」に対する魔法攻撃は、攻撃力の合計に数えません。(修整後の)腕力が最も高いヒーローが複数いる場合、どちらを破壊するかは自分で決めます。「民兵」(Militia)はヒーローです。

**Elf Sorcerer/Archmage**(エルフの妖術師/大魔導師):モンスターがダンジョンデッキの一番下に戻ったら、ダンジョンホールを埋めます。この結果突破効果(または罨効果)が起こった場合、ただちにそれを解決します。サンダーストーン(Thunderstone)がダンジョンホールの地下1階に移動した場合、ゲームは直ちに終了します。あなたはサンダーストーンを入手できません。

**Faeyn**(フェイ)：ダンジョンのアクションにより地下1階のモンスターを攻撃することになった場合、フェイの攻撃ボーナスは攻撃力には加えません。フェイが攻撃しない場合、その灯りボーナスは失われます。

**Famine**(飢えし者)：戦闘で得た「病気」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれます。

**Feast**(饗宴)：「民兵」(Militia)カードはヒーローであり、このカードにより攻撃と腕力にボーナスを得ます。

**Fireball**(火の玉)：この呪文を使うのにヒーローは必要としません。

**Firebrand Cyclops**(扇動するサイクロプス)：このモンスターには特殊な効果はありません。

**Flaming Sword**(燃え立つ剣)：「燃え立つ剣」は、ヒーローが装備している場合にのみ灯りボーナスを得ます。

**Ghost**(ゴースト)：魔法攻撃が最低+1なければ、合計攻撃力は半分(端数切捨て)になります。腕力が減ることにより、武器が装備できなくなることがあります。

**Goodberries**(グッドベリー)：ヒーローの攻撃ボーナスをすべて計算した後、そのボーナス全体が魔法攻撃になります。「民兵」(Militia)はヒーローであり、このカードの恩恵を受けます。

**Gray Ooze**(灰色ウーズ)：少なくとも1人のヒーローが武器を装備している場合(あるいはまったくヒーローがいない場合)、効果はありません。破壊されたヒーローカードは、その戦闘の終わりまでは残ります。「民兵」(Militia)はヒーローであり、破壊されえます。戦闘に勝った後、手札のゴールド値を使って、村から任意の食料(Food)カードを1枚購入することができます。

**Green Blob**(緑ブロブ)：戦闘に食料(Food)のカードがない場合、その部分の効果はありません。

**Grayskin Lizard**(灰皮の蜥蜴人)：戦闘効果により、このモンスターは武器に対して弱くなります。彼らは厚い皮を持っていないのです。

**Griknack Goblin**(グリクナックのゴブリン)：このモンスターには特殊な効果はありません。

**Griffon**(グリフォン)：この魔法攻撃ボーナスは戦利品効果です。

**Grudgebeast**(遺恨獣)：このモンスターには特殊な効果はありません。

**Hatchet**(手斧)：これは刃(Edged)の武器です。

**Haunt**(ホント)：ヒーローを1人(と彼が装備している武器を)選びます。そのヒーロー(と武器)のすべての灯りや攻撃や魔法攻撃は0になります。「民兵」(Militia)はヒーローです。

**Harbinger**(先触れし者)：戦闘に呪文(Spell)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊された呪文カードは、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Iron Rations**(非常食)：複数の「非常食」を1人のヒーローに使い、その分の腕力を上げることができます。ダンジョン効果により「非常食」が破壊されたら、その腕力ボーナスは使用できません。これは基本カードで、すべてのゲームに含まれます。

**Judgement**(ジャッジメント)：この戦闘効果で、攻撃と魔法攻撃のどちらを減らすかを選ぶことができます。腕力が減ることにより、武器が装備できなくなることがあります。「民兵」(Militia)はヒーローです。

**Kingdom**(統べし者)：戦闘で得た「病気」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれます。

**Knightmare**(ナイトメア)：灯りペナルティを2増やします。灯りペナルティは戦闘前に適用されます。戦闘にファイター(Fighter)のカードがない場合、その部分の効果はありません。

**Lantern**(ランタン)：このアイテムは、ヒーローがいなくても灯りを+2します。

**Lightstone Gem**(光の宝石)：このアイテムは、ヒーローがいなくても灯りを+3します。

**Lord of Death**(死の君主)：戦闘で得た「病気」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれます。

**Lord Mortis**(ロード・モルティス)：灯りペナルティを2増やします。灯りペナルティは戦闘前に適用されます。

**Lorigg Outlaw/Rogue**(ロリッグの無法者/悪党)：戦闘に勝利したか否かにかかわらず、他のすべてのプレイヤーはこのヒーローがダンジョンに突入した時点でカードを捨てなければいけません。

**Magical Aura**(魔法のオーラ)：「長矛」(Polearm)と共に使った場合でも、+6のボーナスを受けるためにはヒーローの腕力が8以上である必要があります。このダンジョン効果を使う場合、カードを1枚引く義務があります。

**Militia**(民兵)：「民兵」は常にヒーローであるとみなされます。民兵のゴールド値は0です。これは基本カードで、すべてのゲームに含まれます。

**Mythlurian**(ミスルリアン)：戦闘にヒーローのカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊されたヒーローカードは、その戦闘の終わりまでは残ります。「民兵」(Militia)はヒーローです。

**Nixie**(ニクシー)：このモンスターには特殊な効果はありません。

**Noxious Slag**(毒スラグ)：刃(Edged)の武器は、「毒スラグ」に対して攻撃力を加算できません。合計魔法攻撃力の計算後、その合計を半分にします(端数切捨て)。

**Outlands Warrior/Slayer**(辺境の戦士/殺戮者)：このダンジョン効果で破壊された食料からは、腕力ボーナスやその他の効果を得るために使用できません。

**Outlands Slayer/Khan**(辺境の殺戮者/王者)：このヒーローは、戦闘前に手札から公開したモンスターカード1枚につき攻撃ボーナスを得ます。

**Pawnbroker**(質屋)：1ターンに「質屋」と他のカードを破壊することによって、X+5ゴールドを得ることができます。「質屋」によってカードを破壊した場合、そのカードが本来持つゴールド値をこのターンの合計ゴールドに加えてはいけません。

**Pegasus**(ペガサス)：この攻撃ボーナスは戦利品効果です。

**Polearm**(長矛)：腕力が2あるヒーローは、「長矛」を装備して攻撃ボーナス+2を得ることができます。腕力が8以上あるヒーローの場合、代わりにボーナスが+6になります。

**The Prince**(プリンス)：戦闘にファイター(Fighter)のカードがない場合、その部分の効果はありません。腕力が減ることにより、武器が装備できなくなることがあります。

**Red Jelly**(赤ゼリー)：戦闘に武器(Weapon)のカードがない場合、その部分の効果はありません。この灯りボーナスは戦利品効果です。これは、倒した赤ゼリーが手札から公開されたときのみ適用されます。これは戦闘効果ではありません。

**Redblade Assassin/Poisoner**(赤の刃の暗殺者/毒殺者)：戦闘に勝利したか否かにかかわらず、他のすべてのプレイヤーはこのヒーローがダンジョンに突入した時点でカードを捨てなければいけません。

**Regian**(レジア)：攻撃対象とするモンスターを選ぶ前に、「病気」(Disease)を破壊して新たなカードを引くことを何回でも繰り返せます。

**Revenant**(レヴェナント)：レヴェナントを殺すためには、魔法攻撃が最低でも+1が必要です。レヴェナントに破壊されたヒーローは、戦闘終了時に死亡します。腕力が減ることにより、武器が装備できなくなることがあります。

**Selurin Magician**(セルーリの魔法使い)：魔法攻撃ボーナスを持つ各呪文(Spell)は、魔法攻撃ボーナス+1を得ます。各アイテム(Item)は、それが攻撃ボーナスを持つか否かに関係なく、魔法アタックボーナス+1を得ます。

**Selurin Theurge/Warlock**(セルーリの呪術師/魔導師)：「セルーリ」による2倍のボーナスは、魔法攻撃のボーナスにのみ適用され、すべての魔法攻撃ボーナスの計算後に適用されます。複数の「セルーリ」がいる場合、2倍が累積されます(2人で4倍、3人で8倍等)。

**Selurin Theurge**(セルーリの呪術師)：借りたヒーローが戦闘効果では介された場合、それは元の持ち主には返されません。代わりに、そのカードは破壊されます。

**Short Sword**(短剣)：これは刃(Edged)の武器です。

**Skaladak**(スカラダク)：戦闘に武器(Weapon)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊された武器は、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Spear**(槍)：あなたが「槍」を破壊した(投げた)場合、攻撃ボーナスは追加で+3され、合計+5になります。ただし、この効果を使った場合でも、その槍は戦闘の間ずっと装備されているものとみなされます。

**Spectre**(スペクター)：戦闘に民兵(Militia)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊された民兵は、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Sphinx**(スフィンクス)：「スフィンクス」に対しては、魔法攻撃ボーナスのみが合計されます。あなたのデッキから公開された6枚のカードはあなたの手札に影響を与えず、手札と入れ替えられるわけでもありません。これは、突破効果や罠効果が解決される前に実行されます。これは報酬効果です。

**Stone of Mystery**(神秘の石)：これは基本セット唯一のサンダーストーン(Thunderstone)カードです。駅スパンションには別な石が入ることがあり、それぞれが独自のパワーを持っています。準備中にどのサンダーストーンを使ってもかまいません。

**Succubus**(サキュバス)：魔法攻撃が最低+1なければ、合計攻撃力は半分(端数切捨て)になります。

**Suffering**(苦しめし者)：腕力が減ることにより、武器が装備できなくなることがあります。戦闘で得た「病気」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれます。

**Thyrian**(ティリア)：このダンジョン効果で破壊された食料からは、腕力ボーナスやその他の効果を得るために使用できません。

**Thyrian Lord**(ティリアの君主): 勝利ポイントが1か2のモンスターのみを選べます。0のものは選べません。モンスターが捨て札置き場に置かれたら、ダンジョンホールを埋めます。この結果突破効果(または畏効果)が起こった場合、ただちにそれを解決します。サンダーストーン(Thunderstone)がダンジョンホールの地下1階に移動した場合、ゲームは直ちに終了します。あなたはサンダーストーンを入手できません。この効果により経験値を手に入れることはありません。

**Torch**(松明): このアイテムは、ヒーローがいなくても灯りを+1します。これは基本カードで、すべてのゲームに含まれます。

**Tormentor**(拷問者): 装備されている武器が最低1つなければ、合計攻撃力は半分(端数切捨て)になります。戦闘にクレリック(Cleric)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊されたクレリックカードは、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Town Guard**(街の衛兵): このカードを破壊することで、合計5枚のカードが引けます。

**Trainer**(訓練官): 手札の各「訓練官」は、それぞれ各ターン1枚の民兵(Militia)しか破壊できません。

**Tyxr the Old**(古えなるティクサー): 戦闘にヒーローのカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊されたヒーローカードは、その戦闘の終わりまでは残ります。「民兵」(Militia)はヒーローです。「古えなるティクサー」がダンジョンホールの地下1階に到達したら、手番プレイヤーを含むすべてのプレイヤーは、手札のカードを2枚捨てなければいけません。これは手番プレイヤーが手札を引きなおす前に行われます。

**The Unchained**(解き放たれしもの): 戦闘で得た「病氣」(Disease)カードは、直接捨て札置き場に置かれます。

**Uyryl Unending**(終わらざるユイリル): 魔法攻撃が最低+1なければ、合計攻撃力は半分(端数切捨て)になります。戦闘に民兵(Militia)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊された民兵は、その戦闘の終わりまでは残ります。

**Warhammer**(ウォーハンマー): 闇騎士(Doomknight)やアンデッド(Undead)を攻撃しているクレリック(Cleric)は、合計で攻撃ボーナス+6を得ます。

**Wraith**(レイス): 戦闘に民兵(Militia)のカードがない場合、その部分の効果はありません。破壊された民兵は、その戦闘の終わりまでは残ります。

## Credits

Design: Mike Elliott

Additional Design and Development: Jim Pinto

Art and Graphics: Jason Engle

Rules: William Niebling, Ryan Metzler

Editing: Brent Keith, Dr. Roger Giner-Sorolla

Assists: Jon Garceau, Brian Modreski, Mike Rimer, Przemyslaw Sołtys, Clement Tey

Playtesters: David Eggers, Jordan Fleming, Reilley Scott

Contributing Playtesters: The BGG crew, Jon Hall, Brent Keith, David Lepore, John Zinser

Production: David Lepore

Senior Brand Manager: Todd Rowland

翻訳: 進藤・「みらこー」・欣也

この翻訳文書は、Alderac Entertainment Group社のサイトに掲載されているPDF文書(v1.4)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、

Alderac Entertainment Group社および他の団体には一切の責任がありません。

## Thanks

Mike Elliott would like to thank John, Jim, Todd, and the rest of the amazing crew at AEG for putting these ideas together in such a great package. Special thanks to Jason Engle for being such a great, prolific, and inhumanly fast artist.

AEG would like to thank the diligence of the Board Game Geek fans for keeping us on our toes and making Thunderstone as good as it can be.

© 2009 Alderac Entertainment Group.  
Thunderstone and Alderac Entertainment Group and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc.  
All rights reserved.

# 灯りと灯りペナルティ

修正前

地下1階  
ペナルティ-1  
攻撃力修正-2



地下2階  
ペナルティ-2  
攻撃力修正-4



地下3階  
ペナルティ-3  
攻撃力修正-6



ダンジョンデッキ



修正後

地下1階  
ペナルティ-3  
攻撃力修正-6



地下2階  
ペナルティ-2  
攻撃力修正-4



地下3階  
ペナルティ-4  
攻撃力修正-8



ダンジョンデッキ

