

Vindication サマリー

● 目的

君はこれまで富と名声を追い求めてあらゆる卑劣な行いをしてきたが、それが発覚して船から海に投げ込まれた。かろうじて流れ着いた島を旅してできるだけ多くの名誉を獲得し、己の罪を贖うのだ。

● 準備

0. 各トレイに図の通りに用具を揃える。
1. メインボード(六角形)をテーブル中央に置く(場所の解説がある方が初心者用)。カードを色別の山札に分ける。
2. 各プレイヤーは色を決め、その色のパワーボード(丸が3つ描かれているボード)と用具の入ったトレイを受け取る。
3. 各プレイヤーはトレイから人物タイル(角切り正方形)を取り出し、パワーボードの隣に「罪負いし者(You, the Wretched)」面を表にして置く。
4. 各プレイヤーは速度タイル(白の俵型)2枚を受け取り、2の面のある方をそちらを表にして人物タイルの脇に置く。
5. 旅路カード(Journey)を各プレイヤーにランダムに1枚ずつ配る。各プレイヤーは以下を実行する。
 6. プレイヤーメダル(スタンドつき金属長方形)を旅路カード指定の三角に置く。
 7. 名誉ディスク(木製円盤)を名誉トラック(ボード外周)の「15」のスペースに置く。
 8. パワーボード上の「潜在力/Potential」にキューブ8個、「影響力/Influence」にキューブ8個、「信念/Conviction」にキューブ2個を置く。
 9. メインボード上の「直感/Inspiration」「知識/knowledge」「腕力/strength」の各属性円(ボード外周辺中央)にキューブを1個置く。
 10. 旅路カードに示された色の同行者(Companion)カードを1枚引き、その右上の名誉を受け取り、それを自分のパワーボードの脇に置く。ただし、引いた同行者が \square アイコンを持つ場合、新たな同行者を(\square アイコンを持たないものが出るまで)引きなおす(その後そのデッキをシャッフルする)。
11. 同行者(Companion、3色)、遺物(Relic)、特質(Trait)、怪物(Monster)の各カードをそれぞれシャッフルし、メインボードの対応する色の属性円(ボード外周辺中央)の左隣に置く。その後、その一番上を公開して属性円の右隣に置く。
12. 秘密クエスト(Secret Quest)カードをシャッフルし、各プレイヤーに2枚ずつ配る。各自はその中の1枚を選んで裏向きにパワーボードの下に敷き、もう1枚をデッキに戻す。
13. 六角形の基本地域タイル19枚(後述)を袋に入れる。各プレイヤーに隣接する各六角スペースに地域タイルを1枚公開して置き、残りは袋に入れたままメインボードの脇に置く。
14. 熟練タイル(6色大きい俵型)6枚はゲームトレイの上に並べる。

15. 習熟タイル(6色小さい長方形)を各色{プレイヤー数-1}枚ずつ用意し、それぞれを対応する色の属性円の下側に重ねて置く。
16. 条件トークン(金属円形)を名誉トラックの30、45、60、75のスペースに置く。
17. 終了条件カード(End-Game Trigger)をシャッフルして2枚公開し、ゲームボードの脇に置く。残りは裏向きにメインボードの脇に置く。
18. その他のコンポーネントはトレイの中に入れてそのまま、ボードの脇に置く。
19. なんらかのエキスパンションを使用する場合、そのカードをメインボードの脇に置く。

● パワーボード

プレイヤーのパワーボードは、「潜在力(Potential)」「影響力(Influence)」「信念(Conviction)」の3つのスフィア(円)に別れている。

- ◆ 潜在力:ここに置かれているキューブは使用できない。
- ◆ 影響力:ゲーム中に様々な用途で使用する。パワーボード外からパワーボードにキューブを戻す際は、常に影響力に戻す。
- ◆ 信念:地域の支配、勇士の死の回避、カードの獲得の強化などに使用する。使用した信念のキューブは影響力に置かれる。

「パワーを増強」する指示がある場合、キューブを指定回数1段階上へ(潜在力から影響力へ、影響力から信念へ)移動する。

「パワーを減退」する指示がある場合、キューブを指定回数1段階下へ(信念から影響力へ、または影響力から潜在力へ)移動する。

● 属性

メインボード上の外辺中央の円は属性(Attribute)円と呼ばれ、そこに置かれているキューブを使用する(プレイヤーの影響力に戻す)ことで、ゲーム中の様々な行動のコストを支払うことができる。

属性は6種類あり、3つの基本属性(直感(Inspiration)、腕力(Strength)、知識(Knowledge))と3つの英雄属性(勇敢(Courage)、叡智(Wisdom)、霊視(Vision))に分類される。ある属性を1つ得る場合、影響力のキューブを1つその属性円に移動する。

● ゲーム進行

開始スペースの番号が最も若いプレイヤーが開始プレイヤーマーカー(人型ミニチュア)を受け取り、そのプレイヤーから座席の時計回り順に各プレイヤーのターンを実行する。

各ターンでは、プレイヤーは「移動」「発動」「来訪または休息」の各アクションを1回ずつ、任意の順番で実行する。「移動」は義務で、他の2つのアクションは任意。

● 移動

プレイヤーの移動は、以下のルールに従って実行する。

- ◆ 移動はボード上の三角マスから頂点を經由して隣接する三角マスへ行う。
- ◆ 移動できる最大三角マス数は、現在の速度トークンの数値(速度)。ゲーム開始時の速度は2。

- ◆ 最低 1 マス移動する義務がある。ターン開始時と同じマスで移動を終えられない。
- ◆ 他のプレイヤーのいるマスを通り過ぎることができるが、そこで移動を終えることはできない。
- ◆ 番号のあるスペースに入ってもよい。

なんらかの事情で適正な移動が実行できない場合、パワーを 1 つ減退させ、移動スペース数を一時的に 2 増やす。

○ 地域の発見

移動を終えた後、移動中または移動後に入った各三角マスにつき、そこに辺で接する各六角スペースに、先に移動で入った三角マスに接する方から順番に、袋から地域タイルを 1 枚引いて、イラストに白い輪が 1 つある方の面を表にして置く。あらかじめどこに置くかを宣言してからタイルを 1 枚引くこと(タイルの内容を見てから置く場所を決めてはいけない)。

● 発動

以下のいずれか一方を行ってよい。

- ◆ 人物(プレイヤー自身)を発動する: プレイヤータイルが「罪負いし者 (You, the Wretched)」なら、基本属性 1 種類を 1 つまで得られる。プレイヤータイルが「赦されし者 (You, the Vindicated)」なら、基本属性 1 種類を 2 つまで得られる。
- ◆ 同行人を発動する: 同行人を 1 人選び、影響力キューブをその同行人に 1 つ置く。その同行人の左上アイコンに示された属性を、そのアイコンの数値まで得てよい。その後、その同行人の特殊能力(下側テキスト)を実行してよい。




● 来訪または休息

プレイヤーは各ターンに、来訪か休息のどちらか一方のみを実行できる。

○ 地域の来訪

現在自分のメダルがある三角マスに辺で接する地域タイルから 1 枚を選び、そのタイルの処理を実行する。

* 基本地域

学院 Academy		属性ダイス(白ダイス)を 1 回ふり、その属性を 1 つ得る(その属性円に影響力のキューブを置く)。その属性を持っていなかった場合、さらにダイスをもう 1 回ふる。
古の墳墓 Ancient Tomb		叡智(Wisdom)を 2 つ使用し、特徴(Trait)カードを 1 枚獲得する。
秘儀の塔 Arcane Tower		霊視(Vision)を 2 つ使用し、遺物(Relic)カードを 1 枚獲得する。 任意の数の遺物を再充填する(後述)。

指揮所 Command Post		腕力 (Strength) を 3 つ使用し、速度を 1 上げる。これは 1 ターンに何回実行してもよい。
要塞 Fort		腕力 (Strength) を 2 つ得る。
大口の洞穴 The Gaping Maw		勇敢 (Courage) を 2 つ使用し、怪物 (Monster) カード 1 枚と対決する。
聖なる尖塔 Holy Spire		直感 (Inspiration) を 2 つ得る。
宿屋 Inn		腕力 (Strength) を 2 つか知識 (Knowledge) を 2 つか直感を 2 つ使用し、その色の同行者 (Companion) カードを 1 枚獲得する。
図書館 Library		知識 (Knowledge) を 2 つ得る。
修道院 Monastery		知識 (Knowledge) を 1 つ使用し、その後パワーを 1 つ増強する。これは 1 ターンに何回実行してもよい。知識の円から移動したキューブをただちに増強してよい。
聖堂 Shrine		直感 (Inspiration) を 1 つ使用し、任意の数の同行者から合計 2 個までのキューブを影響力に戻してよい。

* カードの獲得

カードを 1 枚獲得 (怪物との対決を含む) する場合、メインボード上の表になっている一番上のカードを獲得するか、そのカードの山札の一番上のカードを (内容を見ずに) 獲得する。表向きに置かれているカードが無くなった場合、ただちに対応する山札の一番上を表向きにしてそこに置く。

* カード獲得の強化

カードを 1 枚獲得 (怪物との対決を含む) する直前に、信念 (Conviction) を 1 つ使用することで、通常の獲得の代わりに山札の一番上から 3 枚と表向きのすべてのカードの中から 1 枚を選んで獲得してよい。その場合、その後 (表向きだったカードを含む) そのすべてのカードを山札に戻してシャッフルし、新たに 1 枚のカードを表向きにする。

* カードの名誉

名誉(白いダイヤに数字)があるカードを獲得した場合、ただちにその値の名誉を得る。名誉の値がプラスであるカードを失った場合、ただちにその値の名誉を失う。

* 地域の支配

ある地域を来訪する際、その地域の来訪の処理を行う前または後に、その地域を支配することができる。1 ターン中に、ある地域を支配し、そこに来訪しないことはできない。

地域を支配する場合、その地域を誰も支配していないなら信念(Conviction)を1つ、誰かが支配しているなら信念を2つ使用する(それまで支配していたプレイヤーは支配を失う)。使用した信念のキューブを1つその地域に置き、そこを支配している事を示す。地域の支配を失ったら、そこに置かれていたキューブは影響に戻す。

地域の支配により以下が発生する。

- ◆ 地域を支配したプレイヤーはただちに名誉を2点得る。その地域の支配を失ってもこの名誉は失われない。
- ◆ 自分が支配している地域に他のプレイヤーが来訪した時、名誉を2点得る。自分が来訪しても名誉は得られない。

○ 休息

地域を来訪しない場合、休息を行うことができる。その場合、パワーを1つ増強する。

● ボーナスアクション

以下のアクションは、自分のターン中の任意の時点で実行してよい。

- ◆ 英雄属性への変換:ある英雄属性に隣接する2つの基本属性を1つずつ使用することで、その英雄属性を1つ得ることができる。英雄属性を基本属性に分解することはできない。これは何回でも実行できる。
- ◆ 習熟の獲得:1ターンに1回、ある属性を3つ使用することで、ボード上のその属性の習熟タイル(小型長方形)を1枚獲得できる。同じタイルを複数獲得してよい。ターン中に所有する習熟タイルをゲームから除外することで、その属性を2つ得ることができる。
- ◆ 地域の支配:来訪する地域を支配することができる(既出)。
- ◆ 影響力の回復:ゲーム上の潜在力以外に置かれている任意の数のキューブを影響力に移動してよい。これは何回でも実行できる。同行者のキューブを回復に使用する場合、その同行者のすべてのキューブを影響力に移動し、その同行者をゲームから除外する(名誉がプラスならその名誉を失う)。
- ◆ 贖罪を行う:ゲーム中1回、「潜在力にキューブが残っていない」「名誉が25に到達している」の両方を満たしている場合、贖罪を行ってよい。プレイヤータイルを裏返して「赦されし者(You, the Vindicated)」の面にし、ただちに名誉を5点得る。これ以降上記の条件が満たされなくなっても「罪負いし者(You, the Wretched)」の面に戻ることはない。
- ◆ カードの発動:特徴能力の使用、遺物の発動、ペットの移動等が行える(カードの項目で解説)

● カードの種類

○ 同行者 (Companion) : 赤・青・黄

同行者カードは3色あり、宿屋 (Inn) で獲得できる。その際、使用した属性により獲得する同行者のカードの色が決定する。所有できる同行者の数には上限はない。同行者カードは発動ができる (既出)。

同行者の特殊能力のうち「永続 (Passive)」と書かれているものは、発動を行わなくても常時有効である (他のプレイヤーのターンを含む)。

同行者の中には、パーティーへの参加時、またはゲーム終了時にのみ機能する能力を持つ者もいる。この能力は発動する必要はない。

○ 特徴 (Trait) : 緑

特徴カードは古の墳墓 (Ancient Tomb) で獲得できる。所有できる特徴の数には上限はない。

特徴カードの能力は、獲得した時点から発動を行わなくても常時有効である。特徴の能力のうち「永続 (Passive)」と書かれているものは、他のプレイヤーのターン中も有効で、1ターンに1回のみ使用できる。

○ 遺物 (Relic) : 紫

遺物カードは秘儀の塔 (Arcane Tower) で獲得できる。所有できる遺物の数には上限はない。獲得時、影響力のキューブを指定の個数その遺物に置く。

各遺物カードの能力は、獲得した時点から1ターンに1回のみ (その上のキューブを1個影響力に戻すことで) 使用できる。1ターンに複数枚の遺物カードを使用してよい。




秘儀の塔を来訪するたび、(カードの獲得に加えて) 所有する任意の数の遺物に影響力のキューブを (各遺物の上のキューブが獲得時の指定キューブ数の範囲になるまで) 移動してよい。

○ 怪物 (Monster) : オレンジ

怪物カードとは大口の洞穴 (The Gaping Maw) で対決できる。

対決を行う場合、自分の同行者の中で、イニシアチブ (カード名の下) の勇士 (Champion) の隣の値が最も小さいカードを1枚勇士として選ぶ。同行者がいない場合は怪物と対決できない。

対決は常に勝利し、その怪物カードを獲得する。所有できる怪物の数には上限はない。その際、怪物ダイス (黒) をふり、以下を実行する。

- ◆ : 疲弊。その勇士に影響力からキューブを2個移動する (不足する場合はその数の影響力の回復を実行する)。
- ◆ : 死亡。その勇士は死亡する (カードは除外、プラスの名誉は失う、キューブは影響力に戻す)。この際、信念 (Conviction) を1つ使用することでその死亡を回避してよい。
- ◆ : 何も起きない。

対決後、属性ダイス (白) をふり、出た目の属性を1つ得る。

○ 速度タイル

指揮所 (Command Post) の来訪時、腕力を 3 つ支払う毎に、自分の速度を 1 つ上げ (速度タイルを対応する速度の面を表にして置く)、表記の名誉を得る。1 回の来訪で何回実行してもよい。

● ゲーム終了

ゲームの開始時点では、終了条件 (End-Game Trigger) カードが 2 枚公開されている。いずれかのプレイヤーの名誉が条件トークンのある値に達した場合、そのプレイヤーはそのトークンを獲得し、終了条件カードを 1 枚追加で公開する。

いずれかのプレイヤーが公開されているいずれか 1 つの終了条件を満たした場合、ゲームは終了に向かう。その後開始プレイヤーの右隣のプレイヤーが自分のターンを実行した後、各プレイヤーはもう 1 ターン自分のターンを実行し、ゲームが終了する。

終了後、プレイヤーは各色の自分のカードの枚数を数える。習熟タイルを持っている場合、タイル 1 枚につきその色のカードの枚数に 2 を加える。各色のカード枚数が単独で最も多いプレイヤーはその色の熟達タイル (俵型) を獲得する。

各プレイヤーは現在の名誉に以下を加える。

- ◆ 熟達タイルに表記された名誉
- ◆ ゲーム終了時ボーナスを持つカードからの名誉
- ◆ 秘密クエストの項目のうち条件を達成した分の名誉
- ◆ 支配地域 1 つにつき名誉 2 点

名誉が最も高いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で最も信念の多いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で最も潜在力の少ないプレイヤーが勝利。逸れも同点の場合、その中で最も条件トークンの数が少ないプレイヤーが勝利。

● 拡張: 不実

各プレイヤーが旅路カードの準備を終えた後、この拡張のカード (英文ルール P30-31) を対応する山札に加えてシャッフルする。

カードが「マップ上で隣接するプレイヤー」 (adjacent map player) を参照する場合、自身の三角マスと共通する頂点を持つ三角マスにいるプレイヤーを参照する。

不実のカードは、熟達タイル獲得のためのカードの枚数を数える際、裏面の色のカードの数に数えない。

● 拡張: 追加地域

追加タイルを使う場合、基本タイルと交換して合計 19 枚を維持する。その際、以下のルールに従って交換すること。

1. 秘儀の塔 (Arcane Tower)、古の墳墓 (Ancient Tower)、大口の洞穴 (The Gaping Maw) は常に使用する。
2. 聖なる尖塔 (Holy Spire)、要塞 (Fort)、図書館 (Library) は同枚数にする。
3. 指揮所 (Command Post)、聖堂 (Shrine)、修道院 (Monastery) は同枚数にする。

4. 宿屋(Inn)は2枚以上使用する。

以下は推奨(上級の方がゲームの難易度が上がる)。

- ◆ 1枚交換: 学院(Academy)か宿屋(Inn)と交換。
- ◆ 2枚交換: 学院(Academy) + 宿屋(Inn)1枚と交換。
- ◆ 3枚交換(基本): 聖なる尖塔(Holy Spire) + 要塞(Fort) + 図書館(Library)各1枚と交換。
- ◆ 3枚交換(上級): 指揮所(Command Post) + 聖堂(Shrine) + 修道院(Monastery)各1枚と交換。
- ◆ 4枚交換(基本): {学院(Academy)か宿屋(Inn)1枚} + 塔(Holy Spire) + 要塞(Fort) + 図書館(Library)各1枚と交換。
- ◆ 4枚交換(上級): {学院(Academy)か宿屋(Inn)1枚} + 指揮所(Command Post) + 聖堂(Shrine) + 修道院(Monastery)各1枚と交換。
- ◆ 5枚交換(基本): 学院(Academy) + 宿屋(Inn)1枚 + 塔(Holy Spire) + 要塞(Fort) + 図書館(Library)各1枚と交換。
- ◆ 5枚交換(上級): 学院(Academy) + 宿屋(Inn)1枚 + 指揮所(Command Post) + 聖堂(Shrine) + 修道院(Monastery)各1枚と交換。
- ◆ 6枚交換: 塔(Holy Spire) + 要塞(Fort) + 図書館(Library) + 指揮所(Command Post) + 聖堂(Shrine) + 修道院(Monastery)各1枚と交換。

● 拡張: 宝石職人

地域タイル「宝石職人(Jewelcrafter)」1枚と「水晶鉱山(Crystal Mine)」2枚を使用する。この拡張を使う場合、必ずこの3枚をセットで使うこと。



水晶鉱山の来訪時、水晶トークン(左図)を{1つ + 自分が支配する水晶鉱山1つにつき1つ}得る。

水晶は以下の用途に使用できる。使用した水晶はサプライに戻る。

- ◆ 水晶を1つ使用することで、同行者1人からキューブを2個まで影響力に戻す。
- ◆ 宝石職人の来訪時に、水晶を3つ使用することで、名誉を2点得る。
- ◆ 宝石職人の来訪時に、1種類の属性3つと水晶を1つ使用することで、その属性を込めた水晶を得る。

○ 属性込めの水晶

属性込めの水晶(「勇敢込めの水晶/Courage-Infused Crystal」等)は、1ターンに1回、その属性を1つ使用する代わりに使用することができ、カードは失われない。

● 拡張: 異国のペット園

地域タイル「ペット園(Menagerie)」を使用する。

準備の段階で、ペット(Pet)カードをシャッフルして山札とし、上から3枚を公開する。これがペット市場である。

ペット園の来訪時、直感1つ + 知識1つ + 腕力1つを使用し、ペット市場のペット1枚かペットの山札の一番上のカードを獲得する。

○ ペット

新たなペットを獲得するたび、そのペットをいずれかの同行人につける。その同行人はそのペットの飼い主になる。

ペットは飼い主の発動時に発動する能力や、ペットと飼い主がパーティーにいる間有効な永続能力等を持つ。

- ◆ あるペット 1 頭の飼い主を変えたい場合、新たな飼い主に影響を 1 つ置き、そのペットをその飼い主につける。これはボーナスアクションとして 1 ターンに何回でも行える。
- ◆ 裏切りやその他のカードの効果により飼い主を失った、あるいは飼い主が怪物に殺された場合、その飼い主のペットを別な同行人にコスト無しで移動してよい。他に同行人がいない場合、一時的に人物(プレイヤー自身)が飼い主になれるが、改めて同行人が飼い主になるまではその能力は使えない。
- ◆ 飼い主を意図的に破棄した場合(飼い主から影響を回復する等)、ペットも破棄される。他の飼い主には変えられない。
- ◆ 1 人の同行人が複数のペットの飼い主になれる。

● 拡張: 聖なる石

聖なる石(Sacred Stones)タイルを 2 枚セットで使用する。

聖なる石に来訪した場合、通常の移動の代わりに、いずれかの聖なる石に隣接する任意の三角マスに移動してよい。

- ◆ 来訪時、いずれか一方の聖なる石を支配している場合、いずれかの聖なる石に隣接する任意の三角マスに移動した後、さらに通常の移動を行ってよい。
- ◆ 来訪時、両方の聖なる石を支配している場合、ボード上の任意の三角マスに移動した後、さらに通常の移動を行ってよい。

● 拡張: 寺院の廃墟

寺院の廃墟(Temple Ruins)タイルを使用する。

寺院の廃墟に来訪した場合、秘密クエストを 2 枚引き、1 枚を手元に残し、もう 1 枚を山札に戻してシャッフルする。各自が持てる秘密クエストの枚数には上限はない。

● 拡張: 願いの井戸

願いの井戸(Well of Wishes)タイルを使用する。



願いトークン(左図) 15 個をこのイラストの面が表になるようにボード脇に置いてシャッフルする。ボード上に願いの井戸タイルが置かれた時、その上にランダムな願いトークン 3 個をトークンの内容が見えるように置く。

○ 願いトークン

願いの井戸に来訪した場合、置かれているトークンのうち 1 個を選び、ただちにその内容(属性または名誉)を得る。その後、選んだトークンを脇に置いた裏向きのトークンに加えてシャッフルし、新たなトークンをランダムに 1 個選んで内容が見えるように願いの井戸に(常時 3 個あるように)置く。

● 拡張: 建築場所

準備の段階で、今回のゲームで使いたい拡張の地域タイルを選んでボード脇に置き、対応する枚数を基本タイルセットから抜き、代わりにその枚数の建築場所 (Building Site) タイルを加える。

建築場所を来訪する場合、そのプレイヤーは信念を1つ使用し、そのタイルをボード脇の拡張のタイル1枚と交換し、そこを支配してよい。その後、その新たな地域を来訪してよい。来訪したプレイヤーが新たな地域を建築しない場合、次にそのタイルを訪れたプレイヤーがタイルを建築する権利を得る。

● 拡張: ギルドとモニュメント

○ 準備

ゲームの準備を終えた段階で、各プレイヤーは自分の色と紋章に対応したモニュメントボード(縦長でモニュメントのシルエットが上部にあるもの)を1枚ずつ受け取る。また、各自の三角形のメダル(ギルドメダル)を使用する。

ギルドメダルは、プレイヤーが各ターンに行えるアクションに追加される4つ目のアクションとして使用する。

○ ギルドの助力アクション

ギルドの助力アクションでは、プレイヤーはギルドメダルをいずれかの場所に置いてその行動を実行する。ただし、前のターンに置いた場所と同じ場所に置く(または置き続ける)ことはできない。トークンの効果は置いてある間(他のプレイヤーのターン中も含め)有効。他のプレイヤーのギルドメダルのある場所には置けない。

ギルドメダルは以下のいずれかの用途で使用する。

- ◆ 地域の城塞化: 自分が支配する地域に置く。その地域タイルを裏返し、城塞化面(白い輪が三重)の面を表にする。城塞化した地域は他のプレイヤーに支配されない。
- ◆ 外交: 他のプレイヤーが支配する地域に置く。次のターンまで、そのタイルに自分か他のプレイヤーが来訪するたび、支配プレイヤーが受け取る名誉2点はそのプレイヤーと自分の2人で1点ずつ分ける。
- ◆ 障害物: 空いている三角マスに置く。いずれかの相手がその三角マスを通りかかるとここで移動を終えるたび、名誉を2点得る。
- ◆ 指揮: パワーボードの三角アイコン上に置く。その左のスフィアから右のスフィアにパワーを1つ増強する。また、ここにギルドトークンがある間、他のプレイヤーがそのトークンのある間を通りかかるとパワーの減退効果を自分に使う場合、その効果を防ぐ。
- ◆ モニュメントの建築: モニュメントボードに置く。その後、属性各1つ、信念1つ、習熟タイル2枚(同一タイルは不可)のうち任意の数をこのボードの対応する場所に移動する。すべての場所が埋まったら、このボードにモニュメントのフィギュアを置き、名誉15点を得る。その後、習熟タイルはプレイヤーの手元に、キューブは影響力に戻す。未完成のモニュメント上のキューブは影響力に戻せず、未完成のモニュメントの習熟タイルは最終得点時に計算に加えない。

- ◆ 忠誠: 自分の同行者 1 人の上に置く。その同行者の発動時、影響力からキューブをそこに 1 つ置く代わりに、そこからキューブを 1 つ影響力も戻す。
- ◆ 強化: 自分の遺物 1 つの上に置く。その遺物の使用時、その上のキューブを 1 つ影響力に戻す代わりに、影響力からその上にキューブを 1 つ置く。
- ◆ 称賛: 自分の特徴 1 つの上に置く。その特徴の使用時か発動時、名誉を 1 点得る。
- ◆ 宿命: 自分が撃退した怪物 1 つの上に置く。(理由を問わず)ダイスを 1 個ふる場合、代わりに 2 回ふっていずれか片方の目を採用する。これは他のふり直し効果と同時に使えない。

● 拡張: 神話と驚異

○ 準備

基本の準備後、以下を行う。

1. 神話と驚異ボード(縦長、上部にドラゴン)をプレイヤー人数に対応した面を表にしてボード脇に置く。
2. 学院(Academy)か宿屋(Inn)タイルを 1 枚取り除く。使用するタイルは 18 枚になる。
3. 神話と驚異地域タイル(ドラゴン/ゴーレム)をローナク(ドラゴン)の面を表にしてボード中央に置く。
4. 黒キューブ 6 個を、ボード中央に辺で接する各三角マスに置く。

○ ローナクの目覚め

プレイヤーが黒キューブのある三角マスで移動を終えた場合、そのキューブをローナクの地域タイルに移動する。

6 個のキューブがローナクに置かれたらローナクが目覚める。ローナクのフィギュアをそのタイルに置く。その後、6 個目を置いたプレイヤーはターンを最後まで実行する。

○ 戦いの準備

ローナクが目覚めたら、サブゲームが発生する。ローナクを目覚めさせたプレイヤーの次のプレイヤーは開始プレイヤーフィギュアを受け取る。

各プレイヤーは影響を 3 つまで増強してよい。







○ イニシアチブの決定

各プレイヤーは自分の同行者のうち、最もイニシアチブ(カード名の下右の値)の小さい同行者に黒キューブを置いて勇士とする。その中で最もイニシアチブの低い勇士のプレイヤーから時計回りに行動する。

○ ローナクとの戦闘

各プレイヤーは自分の手番に 3 つのアクションを実行する。

1. 属性の発生(任意、1 ターン 1 回): 人物か同行者 1 人を発動し、属性を得る。属性の変換は通常と同様に実行できる。神話と驚異ボード上のキューブは回復できない。
2. 属性の投入(任意、1 ターン 1 回): メインボード上の属性 1 つか信念 1 つを、神話と驚異ボード上の対応する空き小円のいずれかに置き、その効果进行处理する。

	同行者(複数可)から影響力を合計 2 個まで戻す。
	潜在力 1 つを増強して影響力にする。
	影響力 1 つを増強して信念にする。
	瞬間移動トークン(🌀)を 1 つ獲得する。後にこれを使用することで、空いている任意の三角マスに移動できる。
	(4-5 人ゲームのみ)戦利品の分配時、最初に戦利品を獲得できる。
	いずれかの属性の小円アイコンのうち、空きが残っていない 1 種類の効果を実行する。

3. ダイスをふる:両方のダイスをふる。白ダイスの属性を 1 つ獲得し、黒ダイスの結果を受ける。勇士が死亡した場合、次にイニシアチブが低い同行者を新たな勇士とする。勇士が残っていない場合、ローナクが撃退されるまで手番が飛ばされる。信念で死亡を回避できる点に注意。
すべてのプレイヤーのすべての勇士が死亡した場合、ローナクが勝利し、このイベントがやり直しになる。神話と驚異ボード上のすべてのキューブを影響力に戻し、黒キューブを元の位置に戻す。

○ 守護者の復活

神話と驚異ボード上のすべての小円が埋まったら、すべてのキューブを元のメインボード上の対応する属性や信念に戻す。石の巨像トゥウク=トゥウクが復活し、ローナクにとどめの一撃を与えて大口の洞穴に追い返す。中央のタイルを裏返し、そこにトゥウク=トゥウクのフィギュアを置く。

○ 戦利品の山分け

ローナクの撃退後、戦利品(Loot)カードを{プレイヤー数+2}枚公開する。まだ戦利品を取っていないプレイヤーの中で、イニシアチブが最も高い同行者を持っているプレイヤーは、戦利品を 1 枚選んで獲得し、これを各プレイヤーが 1 枚ずつ戦利品を獲得するまで続ける。残った戦利品は使わない。

4-5 人ゲームの場合、最初に戦利品を獲得する小円を取ったプレイヤーが誰よりも先に戦利品を選んで獲得する。

○ トゥウク=トゥウクへの来訪

これ以降、トゥウク=トゥウクの地域を来訪することで、持っていない属性を 1 つ得ることができる。トゥウク=トゥウクの地域は支配できない。

○ ゲームの再開

ローナクを撃退できたか否かに関係なく、ローナクとの戦闘の終了後、開始プレイヤーフィギュアを持っているプレイヤーからゲームを再開する。