



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

アンダーダークの専制君主
ルールブック

DUNGEONS & DRAGONS®

CREDITS

WIZARDS OF THE COAST

Game Design: Peter Lee, Rodney Thompson, Andrew Veen

Game Development: Yoni Skolnik (lead), Mons Johnson, Peter Lee

Additional Playtesting: Jeffrey Bates, Bart Carroll, Nik Davidson, Melissa DeTora, Ian Duke, Chris Dupuis, John Feil, Demitrios Feredinos, Ethan Fleischer, Aaron Forsythe, Dan Gelon, Mark Globus, James Hata, Ben Hayes, Dan Helland, Charlie Helman, Graeme Hopkins, Cate Horne, Cory Howell, Dave Humpherys, Kate Irwin, Reid Johnson, Glenn Jones, Trevor Kidd, Scott Larrabee, Adam Lee, Jackie Lee, Chris Lindsay, Shawn Main, Dave Marsee, Bill McQuillan, Mike Mearls, Alli Medwin, Andrew Miotke, Lynwood Montgomery, Shauna Narciso, Tom Olsen, Steve Pelikan, Marc Peterson, Ben Petrisor, Adam Prosak, Jules Robins, Bill Rose, Hilary Ross, Robert Schuster, James Sooy, Ryan Spain, Matt Tabak, Greg Tito, Chris Tulach, Mike Turian, Scott Van Essen, Gavin Verhey, Matt Wolff, James Wyatt, Chris Youngs

Writing: Adam Lee, Ben Petrisor, Matt Sernett

Editing: Bill McQuillan

Design Manager: Chris Youngs

Senior Manager: Mike Mearls

Business Team: Nathan Stewart, Liz Schuh, Greg Bilsland, John Feil, Hilary Ross, Greg Tito, Trevor Kidd, Shauna Narciso, Kate Irwin, Emi Tanji, Shelly Mazzanoble, Chris Dupuis

GALE FORCE NINE

Creative Director: John-Paul Brisigotti

Graphic Design: Sean Goodison

Cover Illustration: Steve Ellis

Game Board Illustration: Katie Dillon

Artwork: Rob Alexander, Alexey Aparin, Daren Bader, John-Paul Balmet, Eric Belisle, Sam Burley, Carlos Nunez de Castro Torres, Miliwoj Ćeran, Conceptopolis, Julie Dillon, Olga Drebas, Jesper Ejsing, Empty Room Studio, Wayne England, Jason Engle, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Brian Hagan, Todd Harris, Ilich Henriquez, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, McLean Kendree, Vance Kovacs, Guido Kuip, Howard Lyon, Damien M, Slawomir Maniak, Jake Masbruch, Marcel Mercado, Marco Nelor, Jim Nelson, William O'Connor, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Aaron J. Riley, Marc Sasso, Craig J. Spearing, Raymond Swanland, Arnie Swekel, Bryan Syme, Matias Tapia, Stephen Tappin, Francis Tsai, Tyler Walpole, Richard Whitters, Eva Widemann, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang,

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Tyrants of the Underdark, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast LLC. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, U.S.A.

Visit our website at DungeonsandDragons.com

和訳製作者：チェスター
ツイッター：@kid_seraph

使用フォント：花鳥風月PBB
フォントの著作権：TAKAYA

本書の画像等の内容の無断
転載及び複製等を禁止します。

本書について質問などのある方は
チェスターまでご連絡をください。



TYRANTS OF THE UNDERDARK™

アンダーダークの専制君主

目次

ゲーム概要.....	2	地域.....	10
勝利条件.....	2	支配.....	10
コンポーネント.....	2	完全支配.....	11
セットアップ.....	4	支配マーカー.....	11
カードの解説.....	6	ルート.....	11
カードの種類.....	6	アクション.....	11
リソース.....	7	用語集.....	11
軍事力 (♣).....	7	部隊を暗殺する.....	11
影響力 (♣).....	7	部隊を展開する.....	12
リソースプール.....	7	カードを喰らう.....	12
ゲームの進み方.....	8	部隊を移動する.....	12
ターンの進み方.....	8	スパイを派遣する.....	12
VPを獲得する.....	8	カードを昇格する.....	13
カードをプレイ.....	9	カードを墓る.....	13
特殊効果.....	9	部隊かスパイを戻す.....	13
ゲームマップ.....	10	部隊を乗り取る.....	14
存在.....	10	ゲームの終了.....	14
部隊マス.....	10	最終得点.....	14
中立部隊マス.....	10	付録: アンダーダークの地域.....	15
		簡易リファレンス.....	22

「ステーションが我々の世界のパラドックスの根源だ。力を欲する故に我々はそれ以上に力を伸ばせない。力を得るための近道は裏切りだが、それがまたしても新たな裏切りを呼ぶ。いかなる時でも、背後から忍び寄る短剣による間抜けな死で終止符を打たせないため、メンゾベランザンで力を持つ者は一刻一秒たりとも肩越しの確認を怠らない。しかし、彼らの死は常に目の前にある。」

—ドリズト・ドウアーデン『R. A. サルバトーレ、王者の領地』より

ゲーム概要

アンダーダークの専制君主では、あなたは1つのドラウの家門の当主となり、2人から4人で戦うストラテジーゲームです。1人のドラウ(ダークエルフ)として、あなたの目標はより強い力を手に入れ、アンダーダークを支配することです。

ゲーム中には、あなたは自分のデッキを作っていきます。そのデッキがあなたの家門に在籍しているミニオンとなり、それによってあなたがターン内に何ができるのかが決まります。新しいミニオンを募ったり、マップに部隊を展開したりできます。あなたのデッキをより強くするために新しいカードを追加しつつ、古いカードを除外していくと良いでしょう。

勝利条件

強力なミニオンを募ったり、アンダーダークの重要地点を支配したりすることによって勝利点(VP)を獲得できます。ゲームの終了時に、よりVPを所持しているプレイヤーが勝ちます。



コンポーネント

ゲームボード

ルールブック

収納トレイ

スコアシート

4 ドラウの家門のボード

220 プラスチックミニチュア:

160 プレイヤーの部隊(4色に40個ずつ)

40 白(中立)部隊

20 スパイ(4色に5個ずつ)

260 ミニオンカード:

28 貴族

12 兵士

15 家門の守護者

15 ロルスの司祭

30 狂気に陥った追放者

160 市場カード(4つのハーフデッキでカードが40枚ずつ)

68 マーカー:

40 トークン(1 VP)

16 トークン(5 VP)

7 地域支配マーカー

4 内輪ボード

スタートプレイヤートークン



ドラウの家門のボード



中立部隊



プレイヤーの部隊



スパイ



VPトークン



地域支配マーカー



内輪ボード



スタートプレイヤー
マーカー

セットアップ

ゲームを始める前に、下記のようにセットアップします：

1. ゲームボードをテーブルの真中に置き、すべてのプレイヤーの手が届く位置に置きます。プレイヤーの人数によって、あなたはゲームマップの全体、または一部のみを使用します。このボードには点線によって3つの区画に分けられています。
 - ・2人プレイの場合：外の地域を使いません。中央の地域のみを使用します。
 - ・3人プレイの場合：2つのある外の地域のうち、1つを選びます。選ばれた地域を使用しません。
 - ・4人プレイの場合：すべての地域を使います。
 2. 40枚の市場カードからなるハーフデッキを2つ選び、それらをシャッフルして1つの市場デッキとします。市場デッキを市場スペースに裏向きに置きます。
- ゲームこのゲームを初めてプレイする場合、ドラウのハーフデッキとドラゴンのハーフデッキを使いましょう。
3. すべてのロルスの司祭と家門の守護者をボード上のそれぞれの該当スペースに表向きに置きます。
 4. デーモンのハーフデッキを使用している場合、狂気に陥った遠放者をボード上の該当スペースに表向きに置きます。
 5. 市場デッキの上からカードを6枚表向きで市場に並べます。
 6. マップ上に  が書かれている全ての部隊マスに白の部隊(中立)の駒を置きます。人数の関係上で使用されない地域には駒を置きません。
 7. 地域支配マーカーをそれぞれマップ上のスペースに置き、「完全支配」の面を表にします。人数の関係上で使用されない地域にはマーカーを置きません。
 8. VP(勝利点)トークンをボード上の該当スペースに置きます。
 9. スタートプレイヤーをランダムで決めます。そのプレイヤーにスタートプレイヤーマーカーを渡します。
 10. 各プレイヤーは下記の手順を行います：
 - ・いずれかのドラウの家門を選び、その家門のボード、内輪ボード及び同じ色の駒を全て取ります。それらをあなたの前に置きます。
 - ・貴族カードを7枚と兵士カードを3枚を取り、それを初期デッキとします。あなたのデッキをよくシャッフルし、家門ボードの該当スペース上に置きます。
 - ・あなたのデッキからカードを5枚引きます。
 11. スタートプレイヤーからはじめ、各プレイヤーはまだ他のプレイヤーに支配されていない開始地域を1つ選び、そこに部隊を1つ展開します。開始地域は黒い四角形で囲まれている地域です。

勝利条件

アンダーダークの専制君主のコアセットでは下記の4つのハーフデッキが含まれています：

-  ドラウ-ドラウデッキは低影響力コストで、シンプルなカードが含まれています。
-  ドラゴン-ドラゴンデッキは高影響力コストのカードが多く、その上に合った戦略を最大限に発揮できる5匹のドラゴンが含まれています。
-  元素-元素デッキは集中の能力を持つカードが多く、同じ種類のカードが多ければ多いほど強力になります。
-  デーモン-デーモンデッキは相手のデッキに狂気に陥った遠放者を追加したり、自分のデッキのカードを食らわないとプレイできないカードがあったりします。

カードの解説

あなたのデッキにあるカードはあなたのミニオン、つまりあなたの家門に属しているメンバーを示します。

各カードは下記の項目があります：

1. カード名
2. コスト：このカードを募るために必要な影響力 (●) を示します。
3. カードの種類：ミニオンには異なるドラウの社会から出で立ち、これらをアイコンごとにカードの種類と分別します。詳しくは右の「カードの種類」まで。
4. ミニオンの種類：そのミニオンはなんの種類のクリーチャーかを示します。
5. デッキアイコン：この市場カードはどのハーフデッキに属しているかを示します。
6. カードテキスト：このカードをプレイした時にこのカードが行うアクションを示します。
7. プレイヤーテキスト：それぞれのミニオンのストーリーを語るテキストで、ゲームには影響しません。
8. VP点（デッキ）：ゲームの終了時に、このカードがあなたのデッキ、手札、または捨て札にある場合、この分のVPを値します。
9. VP点（内輪）：ゲームの終了時に、このカードがあなたの内輪にある場合、この分のVPを値します。
10. 希少度：このカードはハーフデッキの中で合計何枚あるのかを示します。例えば、白い点が2つあるカードはハーフデッキの中に2枚あります。



カードの種類

ミニオンはいくつもあるドラウの社会に属しており、それぞれの社会は下記の通り：

- ① 野望—野望のミニオンは新しいミニオンを募る力やより強い内輪を築くことに長けています。
- ② 征伐—征伐のミニオンはアンダーダークを縦横無尽に攻撃して回ることに長けています。
- ③ 怨恨—怨恨のミニオンは身軽な故に暗殺することに長けています。
- ④ 狡猾—狡猾のミニオンはスパイの派遣や支配の邪魔をすることに長けています。
- ⑤ 従順—従順のミニオンは万屋で、雑多のものに長けています。

ミニオンカードのストーリー設定

あなたはミニオンカードをプレイする時、あなたはそのミニオンに1つの任務を与えています。任務の内容はそのミニオンのアクションやリソースによって変わります。ゲームの一部ではありませんが、あなたはこの任務を何かしらの仕事、または1つの旅と想像しても構いません。捨て札にあるミニオンカードはアンダーダークのどこかにあなたの命令に従い、任務を遂行しています。捨て札をリシャッフルし、新しいデッキにした場合、そのミニオンたちは任務より帰還したことを表します。そして、あなたがそれらのカードを引いた際に、そのミニオン達はあなたの要塞に戻り、次の任務を待ち構えています。

リソース

このゲームで使用するリソース2種類あり、それが軍事力(♣)及び影響力(⊙)です。あなたはターン中にこれらを消費し、様々なアクションを行います。軍事力と影響力を獲得した場合、そのターン中に使用しなければ消滅するため、何らかの駒で記録する必要があります。あなたはカードをプレイすることによって、軍事力と影響力を獲得できます。

軍事力 (♣)

軍事力はあなたのゲームマップ上の支配を伸ばし、アンダーダークをあなたのものにします。軍事力を使用し、部隊を展開したり、他の部隊を暗殺したり、スパイを帰還させたりできます。

影響力 (⊙)

影響力はゲームボード上にあるミニオンを暮るることによって、あなたのデッキを強化します。

リソースプール

あなたが♣または⊙を獲得した場合、それをあなたのリソースプール置き、あなたのターンのステップ/に好きなように使用できます。あなたのターンの終了時に、あなたのリソースプールに残っている全てのリソースが消滅します。



ゲームの進み方

アンダーダークの専制君主は数ラウンドにおいて行われます。1つのラウンドには、スタートプレイヤーから始まり、各プレイヤーはターンを行います。これをゲームが終了まで手番を時計回りで回し続けます(詳しくはページ14の「ゲームの終了」)。

ターンの進み方

あなたのターン中に、下記の処理を好きな順番で好きな回数を行います：

1. 手札からカードをプレイします。
詳しくはページ9の「カードをプレイする」まで。
2. あなたのリソースプールにあるリソースを消費し、下記から任意の基本アクションを1つ行います
詳しくはページ11の「アクション」まで。
 - 1軍事力(●)で部隊を1つ展開します。
 - 3軍事力(●●●)で1つの部隊を暗殺します。
 - 3軍事力(●●●)で相手のスパイを1つ戻します。
 - 市場にあるカードのコスト分の影響力(●)でカードを募ります。

あなたのターンの終了時に、下記の処理を順番で行います：

1. カードを昇格できるアクションを使用した場合、昇格するカードを選び、それらをあなたの内輪に置きます。
2. あなたが支配している地域によってVPを獲得します。
3. プレイした全てのカードと手札にある全てのカードを捨てます。
4. あなたの手札の上限である5枚になるまでカードを引きます。デッキが切れている際にカードを引く場合、あなたの捨て札をシャッフルし、新しいデッキとします。

VPを獲得する

あなたがVPを獲得するため、相応の分のVPトークンをストックから取り、あなたの家門ボードのトロフィーホールに置きます。



カードをプレイする

カードをプレイする際に、そのカードを自分の前に置きます。そのカードに書かれているアクションを行い、そしてそのカードに書かれているリソースを獲得し、リソースプールに置きます。（詳しくはページ7の「リソースプール」）

カードのテキストがゲームのルールと矛盾した場合、必ずカードのルールを優先します。

特殊効果

多くのカードはリソースを獲得したり、何らかのアクションを行います（詳しくはページ11の「アクション」）。一部のカードは特殊の効果があり、それらがこちらで説明します。

コストのある効果 (▶)

カードの効果に「▶」の矢印がある場合、そのカードの効果を実行するのにコストが必要であることを示します。矢印の左に書かれているコストを支払うと、矢印の右にある効果が発動できます。1枚のカードのコストは1回しか支払えません。

コストのあるカードは他の効果と違って、強制的効果ではないため、発動しなくても構いません。コストを支払わなかった場合、その効果が発動せずに終わります。例えば、狂気に陥った追放者は「手札からカードを1枚捨てる ▶ 狂気に陥った追放者をストックに戻す。」という効果があります。手札のカードを捨てなければ、この効果が発動しません。

集中

元素のハーフデッキには「集中」のキーワード効果があります。集中のキーワードのあるカードをプレイする度に、このターンにそのカードと同じ種類のカードをプレイした場合、もしくは手札から同じ種類のカードを公開した場合、「▶」の後の効果が発動します。



ゲームマップ

あなたがアンダーダークに対する存在や支配はこのゲームマップ上にあるあなたの部隊やスパイで表します。

存在

マップ上で行う多くのアクションはマップ上にあなたの存在が必要とする場合があります。下記の場合はあなたが存在するとみなします：

- あなたのスパイか部隊がいる地域、またはあなたの部隊が隣接している地域。
- あなたの部隊がいるマス、またはあなたの部隊がマスに隣接しているルートにいる場合。

部隊マス

部隊はゲームマップ上の部隊マスにしか置けません。



中立部隊マス

中立部隊はどの家門にも属していないアンダーダークの住民を表しています。これらの部隊はアクションを行わず、ただあなたにあなたのアンダーダークの征伐の邪魔をするだけです。中立部隊がゲームから除外された後に、その部隊マスにプレイヤーの部隊を置くことができます。

地域

地域は複数の部隊マスの集合体で、それらのマスが1つの四角形で囲まれています。地域には下記の情報が含まれていることがあります：

1. 名前この地域の名前を表します。
2. VP点ゲームの終了時に、この地域を支配しているプレイヤーが獲得できるVPです。
3. 地域の支配マーカーこの地域を支配したプレイヤーがこのマーカーを獲得します。
4. 開始地域ゲームの開始時に、プレイヤーが最初の部隊を展開できる地域です。これらの地域の背景は常に黒です。



支配

1つの地域にあなたの部隊が他のすべての色の部隊よりも多い場合、あなたはその地域を支配します。



例：

赤のプレイヤーはアローマイコに2つの部隊を置いています。黒と白（中立）の部隊は1つずつ置いてあります。赤の部隊が最も多いため、この地域は赤のプレイヤーの支配下です。

あなたの部隊の数が他の色の部隊の数と同数、または超えられた場合、あなたはその地域の支配を失います。

完全支配

1つの地域があなたの部隊に埋め尽くされている、かつ相手プレイヤーのスパイが存在しない限り、あなたはその地域を完全支配します。

地域の支配マーカー

あなたがいずれかの地域を支配した場合、あなたはその地域の支配マーカーを取り、自分の前に置きます。支配マーカーのある地域を支配すると、直ちにゲームマップ、または現在の支配者からその地域の支配マーカーを取ります。いずれかの地域の支配が解けた場合、その地域の支配マーカーをゲームマップに戻します。

あなたのターン中に、あなたが所持している支配マーカーと支配状況（支配か完全支配）によって追加の効果を得られます。支配マーカーを常に支配状況に応じて該当する面を表にしてください。あなたがターン中に支配マーカーを手に入れた場合でも、そのマーカーの効果を発動できます。

ルート

ルートとは地域と地域の間にある存在している部隊マスのことを指します。



ルート

アクション

あなたのターン中のステップ1に、いつでもアクションを使用し、リソースを獲得できます（詳しくはページ8の「ターンの進み方」）。また、あなたはターン中に追加アクションとしてカードをプレイしても構いません。

用語一覧

一部のルールやカードテキストでは下記のような用語を使用します：

- 一存在マップ上で行う多くのアクションはマップ上にあなたの存在が必要とする場合があります。詳しくはページ10の「存在」項目まで。
- 一相手カードやルールで「相手の部隊」は他のプレイヤーの部隊と中立部隊を示します。
- 一ボード上のいずれかのこの用語のアクションを発動する際に、あなたがその場所に存在する必要性がありません。

部隊を暗殺する

「この熾燭が燃え尽きる前に、必ずや新たな首級でこのホールに飾りを付け加えましょう、我が主よ。」

—ザキール、ドラウの暗殺者

あなたは自分が存在しているマスにいる部隊しか暗殺できません。部隊を暗殺するには、その部隊を舞台のマスから取り除き、あなたの家門ボードのトロフィーホールに置きます。あなたは自分の部隊を暗殺できません。

あなたのターンのステップ1に、あなたは3軍勢力（  ）を消費することで部隊の暗殺を行います。



トロフィーホール

部隊を展開する

「ドラウの家門の目先はどこにもいやがる。お前は1人でアンダーダークをさまよっていると思うかもしれないが、オレを信じて、あいつらが見ているぞ。」

—バトルハンマー氏族のブルーナー

あなたは自分が存在しているマスにしか部隊を展開できません。部隊を展開するには、あなたの兵舎から部隊を1つ取り、空いている部隊マスに置きます。まれな状況ですが、ゲームマップにあなたの部隊が1つもない時に、あなたはマップのどこにでも部隊を展開できます。

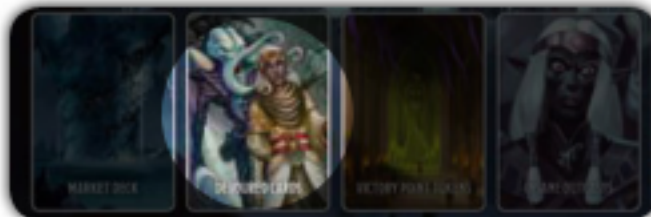
このアクションを行う際に、もしあなたの兵舎に部隊が1つも残っていない場合、部隊を展開する代わりにVPを獲得します。

あなたのターン中のステップ1に、あなたは1軍事力(④)を消費することで部隊の展開ができます。

カードを喰らう

カードを喰らう場合、喰らわれたカードをゲームボードの該当するスペースに置きます。喰らわれたカードはゲームから除外され、ゲームに干渉しません。

市場のカードを喰らった場合、市場デッキから新しいカードを補充します。



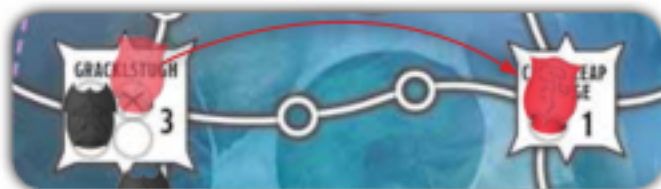
カードを引く

カードを引く際に、あなたの個人デッキの一番上のカードを手札に加えます。

デッキが切れている際にカードを引く場合、あなたの捨て札をシャッフルし、新しいデッキとします。

部隊を移動する

あなたは自分が存在しているマスからしか移動できません。部隊を移動するには、ゲームボード上に置かれているあなたの部隊をいずれかの空いている部隊マスに置きます。行き先に存在していなくても構いません。



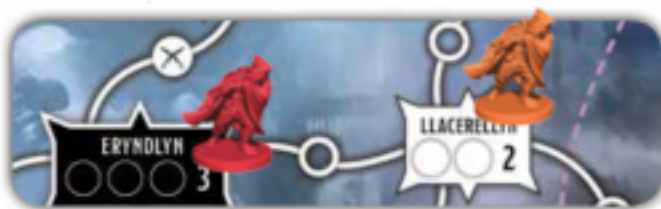
スパイを派遣する

「多くのドラウの家門が滅んだ原因は、巧妙なスパイの派遣によるものよ。」

—シャリル、ロルス司祭

スパイを派遣するには、あなたのスパイがまだ置かれていない、いずれかの地域に置きます。スパイを置く際に、部隊マスに置かずにその地域の名前の近くに置きます。スパイを派遣するには存在が必要ありません。1つの地域には複数のプレイヤーのスパイがいても構いません。

このアクションを実行する際に、もしあなたの手元にスパイがいなければ、あなたはこのアクションを行わないか、ゲームマップに置かれているスパイを1つ手元に戻します。



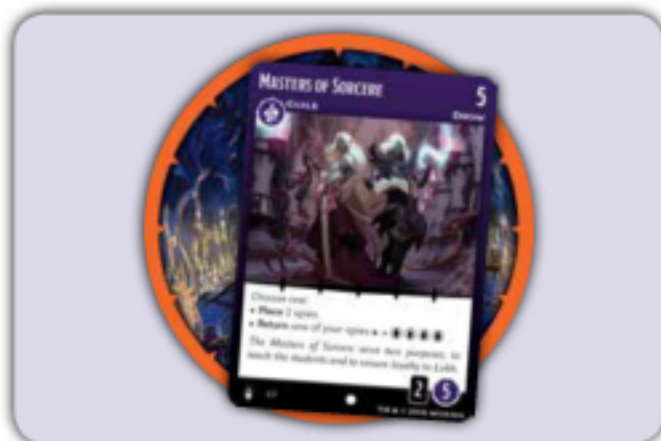
カードを昇格する

「ドラウの家門の内輪とは、野望に満ちいる策略家や悪質な裏切り者に無慈悲な殺し屋で埋め尽くされた想像を絶する凶悪な集団だ。」

—タム・ザワド、ハーバーのスパイマスター

カードを内輪に昇格するためには、昇格するカードを表向きであなたの内輪ボードに置きます。昇格したカードはあなたのデッキのカードではないため、デッキにリシャッフルしません。

ゲームの終了時に、あなたの内輪にある全てのカードの内輪のVP点のVPを獲得します。



ソーサレの達人が内輪に昇格されました。

カードを募る

カードを募るには、そのカードをゲームボードから取り、あなたの捨て札に置きます。そして、もしあなたは市場からカードを募った場合、市場デッキからカードをめくり、市場を補充します。

あなたのターン中のステップ1に、あなたは影響力を消費し、市場にあるカード、またはロルスの司祭か家門の守護者を募れます。カードを募る場合、そのカードのコスト分の影響力(●)を消費します。

もしロルスの司祭、家門の守護者、または狂気に陥った追放者の山が切れてしまった場合、これ以上そのカードを募れませんが、ゲームを通常のように進めます。もし複数の狂気に陥った追放者が募られた際に枚数が足りない場合、手番プレイヤーから順に時計回りで取っていきます。



市場にあるエアリシ・カリノスは相応な影響力で募ってくれるプレイヤーを待っています。

部隊かスパイを戻す

「犯罪者の処罰には一切の同情を与えてはならぬ。一寸の同情だけでお前の頭は一尺ぐらい飛ぶだろう。」

—ジャエルダラ、ドラウの武器体得者

あなたは自分が存在しているマスにいる部隊かスパイを戻せません。相手の部隊かスパイを戻すには、あなたが存在している部隊マスにいる部隊かスパイをそのプレイヤーの兵舎に置きます。

自分の部隊かスパイを戻すには、あなたのいずれかの部隊かスパイを自分の兵舎に置きます。

あなたはいずれかのプレイヤーの部隊しか戻せませんので、白の部隊(中立部隊)を戻してはいけません。

あなたのターン中のステップ1に、あなたは3軍事力(●●●)を消費することで相手のスパイを戻します。



赤プレイヤーはフェイルリンを確保するために動き出しました。赤プレイヤーは3軍事力を使用し、青プレイヤーのスパイを兵舎に戻しました。

赤プレイヤーがフェイルリンを完全支配しました。

部隊を乗り取る

「思考を操る力があるのに、なぜ殺害を未だに切り札として使うのか理解に苦しむ。」

—キムリアル・オブドロラ

あなたは自分が存在しているマスにいる部隊しか乗り取れません。部隊を乗り取るには、まずは部隊を暗殺し、それで空いたマスに自分の部隊を展開します。(詳しくは「部隊を暗殺する」と「部隊を展開する」項目まで)
あなたは自分の部隊を乗り取れません。



黒のプレイヤー部隊を乗り取る効果のあるカードを使いました。

黒のプレイヤーはまず赤の部隊を暗殺しました。



そして、その暗殺によって空いたマスに自分の部隊を展開しました。

ゲームの終了

ゲームの終了は下記で起こります:

- いずれかのプレイヤーが最後の部隊を展開した場合
- 市場デッキが切れた場合、現在のラウンドを最後まで行い、それでゲームを終了します。

上記の2通りがあります。

ゲームが終了すると、最終得点計算を行います。

最終得点

ゲームの終了時に、スコアシートを使って最終得点を計算しましょう。各プレイヤーは下記のように勝利点を計算します:

- 支配している地域の得点
- 完全支配の地域/つにつき2VP
- トロフィーホールに置かれている部隊/つにつき1VP
- あなたのデッキ、捨て札と手札にある全てのカードのデッキVP
- あなたの内輪に置かれている全てのカードの内輪VP
- ゲーム中に獲得したVPトークン

ゲームの終了時に、よりVPを所持しているプレイヤーが勝ちます。複数のプレイヤーが同点の場合、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。



付録：アンダーダークの地域

アンダーダークは世界中の地下に張り巡らせる洞窟やトンネルからできています。これらには不思議な場所が多く、この付録にはそれぞれの地域の場所の説明をします。

アローマイコ

巨大なキノコ

アローマイコは巨大な生きているキノコで、その巨大さは実に1つの王国に匹敵します。高森の地下にあるこの巨大なキノコはその根っこを地球に深く伸ばしています。フェイルーンの最も古く存在している生き物はアローマイコという説もあります。

ブリングデンストーン

ディーブ・ノームの居住地

約1世紀前に、千も登るスヴァーフネブリン（ディーブ・ノーム）はブリングデンストーンに棲んでいました。しかし、そのつかの間の平和が長く続かず、ドラウがこの地に攻め入り、奴隷化が始まりました。近年となって、スヴァーフネブリンは再びこの地に戻り、この地を取り返しました。しかし、ブリングデンストーンの場所がドラウ達に知られている限り、ブリングデンストーンは昔の栄光を取り戻せることはないでしょう。

ブイーランディン

ドラウの居住地の廃墟

ブイーランディンはソード山脈の北にあるドラウの居住地でした。このドラウの飛び地はイリシッドによって崩壊され、現在はフック・ホラーの巣となっています。

カズムリーブの橋

ドワーフ工学の偉業の産物

デコボコのない、きれいな放物線を描いているこの石橋は1000歩幅以上も伸びていますが、幅はたったの6歩幅ぐらいです。この橋はノースダークにある峡谷、ロング・チャズムの兩岸をつなぎます。カズムリーブの橋はあまりにもきれいな平面になっているため、この橋は1枚の岩という人もいるぐらいです。この橋の甲斐のいたるところに古代の複雑なルーン文字が書かれているが、現在のドワーフでは理解できるような代物ではありませんでした。



チョールスシン

ドラウの居住地の廃墟

ローグイン山脈の北の先頭には叫び声のように襲ってくる寒風に風化され続けている廃墟がありました。それがチョールスシンです。15世紀も前に、チョールスシンはドラウの都市だったが、シャドウ・ドラゴン一族による急な襲撃に遭い、シャドウ・ドラゴンがこの都市を滅ぼしました。

しかし、この廃墟はドラウの暗殺者により結成された秘密の家門、ジェイズレッド・チョールスシンの隠れ蓑でありながら、要塞となりました。

チチトル

マインド・プレイヤーの王国

かつては長老会議のもとに管理され、1つの文明とまで発展したイリシッドの居住地だったが、その長老会議の崩壊によって全ての崩れて行き、今のチチトルは他のマインド・プレイヤーにすら踏み入れられない地と化しました。一世紀前に発生した呪文荒廃により、3人の長老が融合され、1つの恐ろしい化物となり、チチトルの新しき支配者となりました。呪文荒廃の呪痕によって王国の住人の体が萎縮し、体の至る所の皮膚に青い炎のような物体が飛び交います。

これによりチチトルのイリシッドにはサイオニックの力が手に入り、強力な魔法を使用できるようになったが、それと同時に狂気も蔓延しました。他のイリシッドはこの感染する呪痕の餌食にならないために、チチトルに近づこうとする者はいませんでした。



チェド・ナサド

ドラウの居住地の廃墟

チェド・ナサドはドゥエルガルの軍隊に攻められ、この都市の基である網状の石灰層が破壊されました。都市の崩壊を免れたのは洞窟の壁や穴を居住地としているごく少数の貴族だけでした。その他の住民は崩壊した都市の下敷きとなり、都市とともに葬られました。

数百年の歳月が過ぎようとも、チェド・ナサドの大部分は廃墟のままでした。しかし、テーキンレルツ家が率いる評議会の到来が大きな転機となりました。テーキンレルツ家はかつての城下町を回復し、一つの新しい文明を作ろうとしています。

しかし、チェド・ナサドの評議会の席数には男性が女性よりも多いため、メンゾペランザンの女司祭はチェド・ナサドをドラウの恥さらしと思っています。そのため、テーキンレルツ家はメンゾペランザンの女司祭による非難を恐れています。とはいえ、大司教や司祭はあくまでジェイズレッド・チャールスシンの完全支配下の操り人形に過ぎません…

エリンドリン

ドラウの都市の廃墟

エリンドリンはとても繁栄していたドラウの都市だったが、宗教による内戦を始め、様々の脅威によってエリンドリンはほぼ無人の都市となった。それに、1世紀前に起こった呪文荒廃でこの都市が完全に崩壊し、それからこの地は魔法に満たされ、様々な不可解な地震や爆発が頻発するようになりまし。ドゥエルガルはこの地を魔法の洞窟エリンドリンと呼ぶようになりまし。この地の魔法を手に入れようとする者が多く、無数の貪欲な者たちを招き入れたが、生きて帰れるものはほんの一握りでした。

エヴァーファイアー

火山の切れ目

サンダバーの廃墟のずっと地下にはエヴァーファイアーと呼ばれている火山の切れ目があります。この永遠につづく魔力と熱の源は言うまでもなくドワーフの最高の鍛冶場となり、サンダバーのドワーフがこの地を代々と守り抜きました。ドワーフはこのエヴァーファイアーを聖地とするため、この地を守ることに優先し、多くの人間が住む地上のサンダバーを崩壊されても微動だにしませんでした。サンダバーの包囲戦が終了すると、ドワーフたちがサンダバーを再確保し、新しい都市を再建するのかと思いきや、エヴァーファイアーを守るための壁でしかありませんでした。

ゴントルグリム

シールド・ドワーフの王国

この地下に位置するドワーフの都市は数世紀に渡り、ただの伝説でしかないと思われていました。長らくドワーフですら正確の場所がわからなかったが、つい最近に再発見でき、徐々に王国として発展していきます。ゴントルグリムのドラゴンすら通れる大きな門がありますが、強力な魔法が施されているため、ドワーフしか通れない様になっています。

グラックルスタッフ

ドゥエルガルの要塞

このドゥエルガルの都市、グラックルスタッフの第一印象が鍛冶場と抱いた者が多いでしょう。主要洞窟には無数の巨大な石筍があり、それらが空洞にされ、溶鉱炉に改造されています。グラックルスタッフは一年中のいつでも溶接炉の火で照らされ、空気には常に鉄の溶ける匂いと蒸気の匂いがまじり、鳴り止まない金槌の音がずっと響き続けます。グラックルスタッフの住人は鍛冶の他に行商もしていますが、鍛冶は覆すようもないこの都市の主要産業でした。

輝鎧隊の館

デーモンに荒らされたドワーフの遺跡

ドワーフの王国であるアマリンダーが闇に落ちるとともに、デーモンの首領達はこの広大な敷地を持つ地にオークやデーモンの血を引くタナラックの軍団を集めました。ヘルゲート・キープが地上世界に繋がった後に、長らくの戦争が続いたが、リーダーのカーニア・ヴォックの失踪の後にアンダーダークと地上世界を繋ぐ道が封鎖されました。アマリンダーのタナラックは現在ギーアヴォックス戦士総長を首領としています。傭兵団として雇われて生活をするが、たまに自主的に隣の都市を襲撃などをするこゝもあるそうです。

ジャチョークイン

ドラウの都市の廃墟

ジャチョークインは別のドラウの都市、マイラリンの侵攻によって崩壊されました。その時からこの都市はジェイズレッド・チョールスシンとその黒幕のシャドウ・ドラゴンの支配下に落ちました。

カンナーグリム

朽ち果てたドワーフの都市

この朽ち果てた都市の最深部にはステュクス河という外方次元界へとつながる黒い河が流れています。カンナーグリムの水源が枯れてしまった際に、ドワーフは井戸を更に深く掘り下げ、忘れ水を掘り当てました。多くの頑固のドワーフがこの地を去ろうとしなかったが、次第に何もかもを忘れ去り、暗闇にさまよい、二度と人の目に付くことなく…

迷宮

アンダーダークのトンネルの総合体

暗湖の南西方面には迷宮と呼ばれている大きな地帯があります。そのもつれるようなトンネルには無数のミノタウロスやデーモンロードであるバフォメットの信者が徘徊しています。この迷宮はスカルボートからグラックルスタッフ、メンゾベランザン、及びノースダークの他の部分への道を閉ざしています。スカルボート、グラックルスタッフや他の都市に移動する商人たちは残されている道標に従って進みますが、一歩でも踏み外すと残されている道は完全なる闇と餓死しかないのでしょう。



ラシアルリン

マインド・プレイヤーの都市

この隠されているイリシッドの巢を知る者はほぼいません。この都市と唯一交流があるのは数百年前から続くスズーラスニーの住人のユアンティ達のみです。よって、この都市についての情報はほぼなく、未知の地です。

メントール・デリス

秘密の貿易所

メントール・デリスは隠れた洞窟の集合体で、ドラウ、ドウエルガル、スヴァーフネブリン、及び地上の住人が貿易をする場所です。この場所では種族の怨念などよりも、商売と利益が重視されます。メントール・デリスの正確な場所を知る者はとても少なく、その門も厳重に見張られています。

フェイルリン

ネザリルの古代遺跡

地上の住人はアノーラック大砂漠の下には埋葬諸国と呼ばれている場所があると言いますが、学者たちはその場所をフェイルリンと言います。これらの洞窟は数世紀に渡り、世にも恐ろしいフェイリムの裏庭でした。埋葬諸国にはネザリル帝国やその姉妹都市が含まれているため、それらには多大のネザリルの財宝が転がっています。しかし、フェイリムを恐れるあまりに、この近くのアンダーダークは旗組さえも近づくことがなく、近くには未開の地が多く残されています。

メンゾベランザン

ドラウの都市

メンゾベランザンはとても典型的なドラウの都市で、複数の貴族の家門に分かれていて、ロルス司祭に統治されています。裏切りと暗殺はここでの生きる術で、怪しくて残酷なドラウの方が持つ囃される都市です。よって、メンゾベランザンのドラウは畏れられるつつも嫌われるが、彼らは隣接国に見せるのは軽蔑と底なき野望でした。

デカンターの廃墟

ネザリルの古代遺跡

アノーラック大砂漠の西に位置する灰色山脈の麓にあるデカンター鉱山は古より失われたネザリル帝国の遺跡です。長らくの間ネザリス帝国の主要な鉄鉱山だったが、後に魔法実験の研究所となっていました。ネザリル帝国が崩壊してから数千年の歳月が過ぎ、魔法の力も完全に失ったこの地はゴブリンでごった返しています。

スカルポート

ウォーターディーブの影都市

ウォーターディーブの地下にあるスカルポートはアンダーマウンテンとアンダーダークの河に繋ぐ都市です。ウォーターディーブ・ロードはスカルポートだけにとても寛容です。なぜならその狂気に満ちた無秩序の住人がすぐ地上にある北方の至宝を蹂躪されないためです。ウォーターディーブの関係者はスカルポートを常に監視し、ここで任務を行うこともあるが、基本的にはスカルポートの住民が上の都市に何らかの被害を追わない限りでは動きません。

スズーラスニー

ユアンティの都市

ユアンティ・アボミネーションの都市は蛇丘の北に位置し、地上からわずか2キロ半ぐらいの場所に位置しています。この都市の蛇の民は城壁を蛇の消化管に似せるように彫刻しました。

この吐き気を催す気持ち悪い彫刻と空気に蔓延している毒々しい匂いはこの住民以外に受け付けられる生物はいないでしょう。





ストーンシャフトの族砦

ドワーフの砦

かつては多くのドワーフが一族ずつここで生活していたが、その数は著しく減少し、現在はストーンシャフト族だけが残っています。この族砦の周辺には多くの放棄されたトンネルや岩屋があり、襲う機会を伺っている輩から気をつけなければなりません。この砦からは1つの長いトンネルがあり、その先にはスローンホールドの砦があります。

スイウィリグ

デロの街

この秘密のデロの居住地は アンダーダーク下層、高温と蛇丘の辺境に位置します。スズーラスニーのデロ商人はよくユアンティの都市であるスズーラスニーまで貿易しに行きます。

ワームリテイングス

アンダーダークのトンネルの総合体

ブリングデンストーンの近くにある湾曲なトンネル集合体であるワームリテイングスは古くに紫ワームの足跡と言われています。これらのトンネルにはいくつものコボルトの大群に住まれ、そしてそのトンネルの先は地上世界のゴブリンタイド河の源の付近だと噂されています。

ヤスコール

キチンの居住地

ヤスコールは最も大きなキチン（ドラウの研究で生み出された人とそっくりのクモ）の都市です。この暗くて陰気な居住地は更にクモに似ているキチンである複数のコルドリスによって支配されています。キチンたちは限られた建物と計画で日々を過ごしているが、その数が日々膨大になっていきます…

簡易リファレンス

存在

下記の場合はあなたが存在するとみなします：

- あなたのスパイが部隊がいる地域、またはあなたの部隊が隣接している地域。
- あなたの部隊がいるマス、またはあなたの部隊がマスに隣接しているルートにいる場合。

カードの特殊効果

コストのある効果(▶)：この矢印の左に書かれているコストを支払うと、矢印の右にある効果が発動できます。コストのあるカードは他の効果と違って、強制の効果ではないため、発動しなくても構いません。コストを支払わなかった場合、その効果が発動せずに終わります。

集中：この集中のキーワードのあるカードをプレイする度に、このターンにそのカードと同じ種類のカードをプレイした場合、もしくは手札から同じ種類のカードを公開した場合、(▶)の後の効果が発動します。

アクション

- **部隊を暗殺する。**
あなたが存在しているマスにある部隊を1つ取り除き、あなたのトロフィーホールに置きます。
- **部隊を展開する。**
あなたの兵舎にある部隊を1つあなたが存在しているマスに置きます。このアクションを行う際に、もしあなたの兵舎に部隊が残っていない場合、代わりにVPを獲得します。
- **スパイを派遣する。**
あなたのスパイがまだ置かれていない、いずれかの地域の名前の近くに置きます。
部隊マスには置けません。
- **カードを喰らう。**
喰らわれたカードをゲームボードの該当するスペースに置きます。市場のカードを喰らった場合、市場デッキから新しいカードを補充します。

- **部隊を移動する。**
あなたが存在しているマスにある部隊を1ついずれかの空きの部隊マスに置きます。- カードを昇格する。
昇格するカードを表向きであなたの内輪ボードに置きます。
- **カードを募る。**
カードをゲームボードから取り、あなたの捨て札に置きます。そして、もしあなたは市場からカードを募った場合、市場デッキからカードをめくり、市場を補充します。
- **部隊かスパイを戻す。**
あなたが存在しているマスにいる部隊かスパイをそのプレイヤーのストックに戻します。中立の部隊はどのプレイヤーにも属しないため、戻せません。
- **部隊を乗り取る。**
あなたが存在しているマスにいる部隊を暗殺し、その部隊がいたマスに自分の部隊を展開します。

支配と完全支配

1つの地域にあなたの部隊が他のいずれかプレイヤーよりも多い場合、あなたはその地域を支配します。

1つの地域の全ての部隊マスがあなたの部隊で埋め尽くされているかつ相手のスパイがいない場合、あなたはその地域を完全支配します。

コンポーネント

ゲームの終了は下記の状況で起こります：

1. いずれかのプレイヤーが最後の部隊を展開した場合
2. 市場デッキが切れた場合

いずれかのゲームの終了条件が満たした場合、現在のラウンドを最後まで行い、それでゲームを終了します。

オンライン問い合わせ

分からない質問がありますか？下記のサイトで答えを見つけましょう！

www.GF9-DnD.com/Tyrants