

MAGE KNIGHT～SHADES OF TEZLA EXPANSION

テズラは史上最高のメイジであった。彼はこれまで不可能と思われていたエレメンタルとネクロマンサーマジックの両方をマスターすることに成功したのだ。さらに、それに満足することなく、彼はメイジストーンの力を利用する第3のマジックシステムを開発し、それはアトランティアン帝国の勃興に大きく貢献した。しかし、この第3マジックの力は
大災厄 (The Breaking) によって終わりを迎え、同時に帝国の国力も衰退した。

テズラは大災厄が起こるずっと前に死亡した。そして彼の死後、4つの勢力がそれぞれ、テズラの精神を封じ込めたアバターを所有しているのは自分たちだと主張した。アトランティアン帝国のアバターは、メイジストーンの力で動かされていたが、大災厄の最中に破壊された。そのため、残ったのはエレメンタリストとダーククルセダーと、ミステリアスで狡猾なアバターを持つテズラの亡霊の3つの勢力となった。

エレメンタリストは自然を破壊し利用しようとする勢力から自然を守ることを誓う異なる種族の連合体であり、テズラの魂に導かれている。ダーククルセダーは血の女神であるダークテズラを拝むネクロマンサーとアンデッドの集団である。

ブラエバラー (Braevalar) はストームドルイドで、大地を汚す者への怒りと自然を守る使命感に支えられたエレメンタリスト勢力の一員である。争いを避けようとするエレメンタリストの事なかれ主義に幻滅し、ブラエバラーは異なる道を歩むようになった。彼の探求は、ある夜、深い森の奥から声が語りかけてきて、完結した。その声は、敵を倒すためになんでもやる強い意志を持つ者には、実際に別のやり方 (虚無の会議: Council of the Void) があることを伝えた。その鍛錬は厳しかったが、ブラエバラーはくじけなかった。彼の機転と周囲の地形を利用する知恵、そして自然界に働きかける彼の力は、大いに役立った。しかし、その鍛錬の課程で、彼は自然を守ることへの意欲を失い、彼の動機は・・・不明瞭なものとなった。今の彼は、ただ虚無の会議に仕えている。

内容物

- ・ファクションリーダートークン 2個
- ・ファクショントークン 24個 (12個x2)
- ・ファクショントークンリファレンスカード 1枚 (377)
- ・エネミートークン 32個
- ・サイト説明カード 2枚 (375～376)
- ・ネクロポリスマーカー 1個
- ・隠れ谷マーカー 1個
- ・墓地マーカー 5個
- ・ブラエバラーのフィギュア 1体
- ・ヒーローカード 1枚 (372)
- ・基本アクションカード 16枚 (356～371)
- ・スキル説明カード 2枚 (373～374)
- ・スキルトークン 11個
- ・レベルトークン 6個
- ・シールドトークン 20個
- ・ラウンドオーダートークン 1個

エクспанションのマーク 

このエクспанションのカードにはこのマークが付いている。カード番号は Krang エクспанションの次の 356 から始まる。

新ルール

新エネミートークン

このエクспанションに含まれる緑、茶色、赤のエネミートークンには、フェイム値の右側にファクションのシンボルが記されている。



ファクションごとのエネミートークン仕分け

いくつかのシナリオは、エネミートークンをファクションごとに分けるよう指示する。これらトークンの裏は、基本セットなどに含まれるトークンと同じ外見のため、間違えないよう気をつけること。これらのシナリオでは、特に指示されないかぎり、通常のエネミートークンを使用する。召喚能力のあるエネミートークンは、必ず同じファクションから召喚を行う。

ランダムファクションからの選択

いくつかのシナリオは、ランダムに選んだファクションからエネミートークンを配置するように指示することがある。この場合はマナダイスを1個振り、金、緑、白色の目の場合はエレメンタリスト、黒、赤、青の目の場合はダーククルセダーのトークンを配置する。

ファクションエネミートークンの枯渇

あるファクションのエネミートークンが枯渇した場合は、同じ色の通常のエネミートークンを代わりに使用する。そのシナリオにおいては、このトークンは該当ファクションのものであるものと見なす。だが、このようなエネミートークンを倒しても、ファクショントークンを得ることはできない。

他のシナリオむけバリエーション

他のシナリオにおいては、ファクションエネミートークンは、通常のエネミートークンと混ぜる、通常のエネミートークンの代わりに使用する、まったく使用しない、のどれかを選択する。いくつかのシナリオでは、1つのファクションだけしか使用されない。このような場合は、他方のファクションのエネミートークンを通常のエネミートークンと混ぜて使用してもかまわない。

新エネミートークンの能力

ディフェンド

ディフェンド能力をもったエネミーは、あなたが攻撃を行うときに、自分自身かまたは他のエネミーを防御する。その戦闘においてあなたが最初に (レンジド/シーリアタックまたは通常のアタックで) 攻撃するエネミートークンは、その戦闘終了時まで、ディフェンド能力に記された数値の分だけアーマー値が上昇する。もしディフェンド能力を持つ複数のエネミートークンと同時に戦うならば、ディフェンド能力によるボーナスは異なるエネミートークンに割り当てなくてはならない。その割り当ては、攻撃を行っているプレイヤーが決定する。もしディフェンド能力を持つエネミーがその能力を他のエネミートークンに与える前に撃破されたら、そのディフェンド能力は失われる。

例: Eleven Protectors (ディフェンド2、アーマー4) 1体と遭遇した。

他のエネミーはいないので、自分自身をディフェンドし、アーマーは6に上昇する。

例: Eleven Protectors (ディフェンド2) 1体と Centaur Outriders (アーマー5) 1体と戦う。もし Centaurs をレンジド/シージアタックで攻撃するならば、あなたはレンジドアタック7を必要とする。

例: Crystal Sprites 2体と Eleven Protector 1体と戦う。あなたは、Crystal Sprites の持つ2つのディフェンド1の内の1つを Eleven Protector (アーマー4) に与え、もう一つのディフェンド1を1つの Crystal Sprites (アーマー1、イルーシブ2) に与えることにして、レンジドアタック8でこの2つを同時に攻撃し、撃破する。この場合、残っている Crystal Sprite 1体は Eleven Protector (既に倒されている) の持つディフェンド2のボーナスを受けることはできない。



バンパイア

バンパイアのエネミーは敵から生命を吸収する。バンパイア能力を持つエネミートークンのアーマー値は、自身がウウンドを与えたプレイヤーのユニット1つ、及びヒーローに与えたウウンド1つにつき、1ずつ増加する。

アンブッシュ

アンブッシュを行うエネミーは、あなたのヒーローを2スペースの距離から攻撃する。アンブッシュを持つエネミーを挑発するのは:

- ・あなたのヒーローがエネミーから2スペース以内の場所から、同じエネミーの2スペース以内の別の位置に移動する。
- ・ヒーローの移動先がそのエネミーに隣接しているか、またはエネミーから2スペースの位置で、かつエネミーとの間のスペースがすでに公開されており、山や湖でない。
- ・エネミーとヒーローの間にウォールがない。

の全てを満たす必要がある。

アンブッシュするランページングエネミーに対するヒーローからの攻撃についてルールの変更はない。これは隣接スペースからのみ可能である。

ランページングエネミーを誘発しないヒーローの移動 (Wings of Wind 等) は、アンブッシュも誘発しない。

パースト

パーストを行うエネミーはヒーローを追いかけてきて攻撃する。そのエネミーがヒーローをパーストしていることを示すために、そのヒーローのシールドトークンをエネミーの上に置くこと。個別のシナリオ特殊ルールで、どのヒーローがパーストされるのかが指示される。

パーストエネミーの移動

パーストされているヒーローがそのターンの移動を終えるごとに、パーストしているエネミーはそのヒーローに近づくように1スペース移動する。このスペースは既に公開されていて、要塞化サイトや他のヒーローが存在しないこと。山や湖に進入することは可能。

移動先に複数の候補がある場合は、パーストされているヒーローのプレイヤーが選択する。もしエネミーが移動可能なスペースが全て現在のヒーローとの距離を縮めない場合は、エネミーは移動しない。

パーストエネミーによる攻撃

パーストしているエネミーが移動の前に既にヒーローと隣接しており、かつこのターンのヒーローを攻撃可能ならば、エネミーは移動しない。そして、ヒーローは自分のアクションとしてそのエネミーと戦闘を行わなくてはならない (挑発したランページングエネミーと戦闘するように)。ヒーローがこのターンの要塞化サイトを攻撃するつもりなら、パーストエネミーはその戦闘に加わる。もし複数のパーストエネミーがヒーローに隣接しているなら、それらは合同して戦う。

ヒーローは、以下のどれかの場所にいるときは、パーストエネミーから攻撃されない。

- ・このターンのヒーローが襲撃していない要塞化サイト
- ・インタラクションが可能な場所 (略奪済みの僧院とマジカル・グレイドでは攻撃される)

撃退できなかったパーストエネミーは、もとの場所に留まるが、裏返しにされる。次のターンには、このトークンは表にされるのみで、その

次ターンからパーストを再開する。

バリエーションルール

アンブッシュとパーストの能力を他のシナリオでも使用してよい。

アンブッシュバリエーション

スタートタイトル以外の全てのランページングエネミーはアンブッシュ能力を持つ。

パーストバリエーション

スタートタイトル以外の全てのランページングエネミーはパースト能力を持ち、そのマップタイトルを公開したヒーローを追跡する。

新しいマップの凡例

いくつかのシナリオでは、新たな地形タイルをマップに配置するように指示される。



隠れ谷タイル

隠れ谷はマジカル・グレイドと同じ機能を持つ。移動コストは2。

ネクロポリスと墓地タイル

昼間はネクロポリスと墓地では夜間ルールが適用される。夜にネクロポリスと墓地タイルでターンを開始する場合、あなたは黒のマナトークン1個を得る。

墓地の移動コストは、その下にある地形の移動コストを使う。ネクロポリスの移動コストは2。

昼間でも墓地では夜間ルールが適用されるが、その地形の移動コストにはルールは影響を与えない。したがって、その下の地形が森であった場合、移動コストは3となる。

ファクショントークン



新しいエネミートークンはフェイム値の右側にファクションを示すアイコンを持っている。あなたがこれらのエネミーを撃破したら、使い捨てのマジックアイテムを得ることが

ができる。

ゲーム開始時に、各ファクションごとにトークンを裏にしてシャッフルし、トークンパイルを作る。

あなたがファクションに所属するエネミーを退治した場合、該当するパイルの上からトークン1個を得ることができる。トークンは表にしてあなたのプレイエリアに置く。各トークンの効果はリファレンスカードに記載されている。特に記載がない限り、ファクショントークンはあなたのターン中にのみ使うことができる。1ターンに同じ名前のファクショントークンを2個以上使うことはできない。トークンを使用したら捨て山にディスカードする。ゲーム中にファクショントークンのパイルがなくなったら、捨て山をリシャッフルして新たなトークンパイルを作る。

ファクショントークンは、その能力を使う代わりに、1フェイムまたは3インフルエンスとして使うこともできる。

スキルトークン同様、ヒーローがノックアウトされた場合でもファクショントークンを使うことはできる。

ゲーム終了時に未使用のファクショントークンは、最終スコア計算において1フェイムとして勘定される。

フェイムのみバリエーション

あなたはファクショントークンを使わずにゲームを行うこともできる。その場合、ファクションエネミーを倒した時はトークンを得る代わりに+1フェイムを得る。

大型ファクションリーダートークン

このエクспанションには、各ファクションごとに異なるテズラのアバターを表した大型のリーダートークンが含まれている。ファクショ

ンリーダーの初期レベルはシナリオで指定されており、ゲーム開始時にマナクリスタルを1個その位置に置いて、リーダーレベルマーカーとする。ファクションリーダーの現在のアーマー値とアタック値は、ファクションリーダートークンに示されている。ファクションリーダーは、アルケイン・イミュニティ能力を持っている。ファクションリーダーは、シナリオのルールに従って、複数のエネミートークンを連れている。ファクションリーダーは、ルール上はエネミートークンとして扱う。

ファクションリーダーとの戦闘

ファクションリーダーとの戦闘は、通常のルールに従って行われる。リーダーへの攻撃が成功すると、そのレベルは減少する。レベル1からさらに減少した場合、ファクションリーダーは敗北する。

ファクションリーダーへの攻撃

ファクションリーダーへの攻撃が成功（アーマー値以上のアタックを与える）したら、現在のリーダーのレベルをあなたのシールドトークンでマークする。この段階ではまだリーダーレベルを変更しない。ファクションリーダーのアーマー値に等しいアタック値を加えるごとにそのレベルを1ずつ減少させることができる（1度の攻撃で複数レベル低下させることも可能）。戦闘前のリーダーのレベルから始まって、減少したレベルごとにあなたのシールドトークンを1つずつ置き、マークする。

あなたはその戦闘において、ファクションリーダーと他のエネミートークンを同時に攻撃することもできる。この場合、ファクションリーダーまたはどれかのエネミートークンが要塞化やなんらかのレジスタンスを持っているときは、通常のルールに従って解決すること。

ファクションリーダーに対するブロック

ファクションリーダーは通常のルールにしたがって攻撃を行う。ファクションリーダートークンの該当するレベルの欄に、リーダーの攻撃の内容が書かれている。もしプレイヤーのシールドトークンがレベル1の位置にあるならば、ファクションリーダーは攻撃を行わない。

戦闘終了時

戦闘が終了したら、ファクションリーダーのレベルマーカーを、プレイヤーのシールドトークンが置かれた位置の1つ下のレベルに移動させる。もし既にレベル1にプレイヤーのシールドトークンが置かれていて、さらにレベルを低下させる場合は、ファクションリーダーは撃破される。

ファクションリーダーに伴うエネミートークンは、ゲーム開始時のシナリオで指定されたリーダーレベルに規定されたものだけが使われる。リーダーのレベルが低下した場合も、新しいレベルで規定されているエネミートークンは新たに登場しない。

プレイヤーがファクションリーダーを倒したら、その初期レベルに3を掛けた値のフェイムを得る。ただし、ファクショントークンはもらえない。

ファクションリーダーに対する協同攻撃

プレイヤーはシティに対するのと同様の方法で、ファクションリーダーに対して協同攻撃を行うことができる。すなわち、全てのプレイヤーが協同攻撃とエネミーの分配に同意し、攻撃を開始するプレイヤー以外は自分の次のターンを放棄しなくてはならない。協同攻撃を行う全てのプレイヤーはファクションリーダーと隣接してはならない。協同攻撃はアクティブプレイヤーから開始して、ラウンドオーダーの順に1つずつ解決していく。各プレイヤーはファクションリーダーのヘクスにまず移動しなくてはならない（それ以外の移動はできない）。その後割り当てられたエネミーと戦う。

それぞれのプレイヤーはファクションリーダーをターゲットにしてもしなくてもよい。全てのプレイヤーはファクションリーダーから攻撃される。全てのプレイヤーの攻撃が終了したら、リーダーのレベルマーカーを移動させる。

協同攻撃でファクションリーダーが倒されたら、攻撃を開始したプレイヤーだけがリーダーのいたスペースに移動し、それ以外のプレイヤ

ーは元いた場所に戻る。

シナリオブック

1. シナリオリスト

ライフ・アンド・デス 概要

・長さ: 6ターン（昼3と夜3）

・目的: 生命と死の軍団に対するフルシナリオ

エレメンタリストとダーククルセダーズは戦争状態にある。虚無の会議（the Council of the Void）は、あなたがこの機会を利用して、敵のテリトリーに侵入してテズラのアバター（エレメンタリストの Tezla's Spilitとダーククルセダーズの Dark Tezla）を破壊するように望んでいる。

特殊ルール

エネミートークン

緑、茶色、赤のエネミートークンはファクション別にソートする。ランペーシングエネミーをマップに配置する時には、北のタイルにはダーククルセダーズのエネミー、南のタイルにはエレメンタリストのエネミーを置く。北と南の間にあるマップタイルに配置するときは、ランダムに選んだファクションエネミーを置く。



マジカル・グレイド

南側のカントリーサイドタイルでマジカル・グレイドが公開されたら、緑と茶色のエレメンタリストエネミートークンを1個ずつ表にしてその上に配置する。

北側のカントリーサイドタイルでマジカル・グレイドが公開されたら、その上に墓地タイルを置き、さらに緑と茶色のダーククルセダーズエネミートークンを1個ずつ表にしてその上に配置する。

中間のカントリーサイドタイルでマジカル・グレイドが公開されたら、ファクションをランダムに選択し、エレメンタリストエネミートークン1個か、墓地タイル+ダーククルセダーズエネミートークン1個を配置する。

地形の解放

マジカル・グレイドや墓地をエネミーから解放するために、あなたはそれらのスペースでアクションを行い、2個のエネミートークンと戦うことができる。両方とも倒すことができなかった場合、残ったエネミーはそのままそこに残る。

両方とも倒すことができたなら、あなたはその地形を解放する。そこがマジカル・グレイドであればアーティファクト1個、墓地であればレベル1個を得る。そのスペースをあなたのシールドトークンでマークし、評判+1を得る。

墓地とネクロポリスでは常に夜間ルールが適用される。しかし、マジカル・グレイド、隠れ谷、墓地、ネクロポリスのそれ以外の地形効果は、解放されるまでは無視される。これらの地形がいったん解放されたら、その後は通常の地形効果を発揮する。

シティ

緑のシティタイルを北側に置くことはできない。赤のシティタイルを南側に置くことはできない。もしそのような状況になったら、別のコアタイルを1枚引き、それを代わりに配置する。緑または赤のシティをコアタイルパイルに戻し、再シャッフルする。もし赤または緑のシティタ

イルがコアパイルの最後の 1 枚で、探索の結果、上記ルールのためにシティの配置ができない場合は、その探索自体をキャンセルして、配置が可能となる他の場所を探索しなくてはならない。
緑のシティタイトルが置かれたら、そのスペースに隠れ谷タイトルを配置する。赤のシティタイトルが置かれたら、そのスペースにネクロポリスタイルを配置する。

ファクションリーダーの配置

隠れ谷はエレメンタリストのリーダーがいる場所である。ネクロポリスはダーククルセダーズのリーダーがいる場所である。いずれかの場所が公開されたら、ファクションリーダーのレベルに応じたエネミートークンを表にして配置する。
あなたがファクションリーダーとその従者達を攻撃するためには、その地形に移動しなくてはならない。これらの地形は安全地帯ではない。

ライフ・アンド・デス、競争

- ・プレイヤー数: 2~4 人
- ・タイプ: 競争

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形: くさび形 (Wedge)、くさび形 (Wedge)、4 列限定のオープン
 - ・カントリーサイド・タイトル: 7, 9, 11 (3, 4, 5 個はマジカル・グレイドを含むこと)
 - ・コア・シティ・タイトル: 3 (緑と赤と、他の 1 個) 3
- 3 番目のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。
- ・コア・ノンシティ・タイトル: 1, 2, 3
- ダーククルセダーズとエレメンタリストのリーダートークン (初期レベルはプレイヤー数+2)

シナリオの終了条件

両方のファクションリーダーが倒されたら、全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

全てのファクションリーダーを倒したら任務は成功である。
どちらの場合でも、標準アチーブメント・スコアを採用する。加えて:

- ・マジカル・グレイドかエレメンタリストファクションリーダートークン上にある各プレイヤーのシールドトークンの数を数え、最も多いプレイヤーは+5 フェイムを獲得する。
- ・墓地かダーククルセダーズファクションリーダートークン上にある各プレイヤーのシールドトークンの数を数え、最も多いプレイヤーは+5 フェイムを獲得する。
- ・シールドトークンが同数の場合は、そのファクションリーダーの一番高いレベルの位置にシールドトークンを置いているプレイヤーがフェイムを獲得する。

ライフ・アンド・デス、協力

- ・プレイヤー数: 2~4 人
- ・タイプ: 協力

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形: フル・オープン
 - ・カントリーサイド・タイトル: 7, 9, 11 (3, 4, 5 個はマジカル・グレイドを含むこと)
 - ・コア・シティ・タイトル: 3 (緑と赤と、他の 1 個)
- 3 番目のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。
- ・コア・ノンシティ・タイトル: 2, 3, 4
- ダーククルセダーズとエレメンタリストのリーダータイトル (初期レベルはプレイヤー数 x2+4)
- ・ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。
 - ・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚 (109-112) を取り除く。ヒーローのスキルから、Competitive スキルを取り

除く。

特殊ルール

- ・タクティクスを決めるときは、ダミープレイヤーがまずランダムに取り、次にプレイヤーが選択する。
- ・プレイヤー全員が 1 つのチームとして、チームルールを使用する。

シナリオの終了条件

両方のファクションリーダーが倒されたら、ダミープレイヤーを除く全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

あなたたちが両方のファクションアバターを倒したら、全員が勝利する。そうでない場合は、全員が敗北する。
あなたたちはチームとして 1 つの得点を獲得する。基礎点として一番低いプレイヤーのフェイム値を使用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用するが、それぞれのカテゴリーで一番高いスコア (Greatest Beating については一番ネガティブなスコア) のプレイヤーのスコアのみを勘定する。タイトル (称号) は使用しない。
それから、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

- ・たおしたファクションリーダー (アバター) ごとに 10 ポイント。両方を倒したら、追加で 15 ポイント。
- ・全てのプレイヤーがいずれかのファクションリーダートークン上に自分のシールドトークンを置いているなら 10 ポイント。さらに、全てのプレイヤーが両方のファクションリーダートークン上にシールドトークンを置いているなら追加で 10 ポイント。
- ・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたなら、あまらせたラウンド毎に 30 ポイント。
- ・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている (このラウンドで使用しなかった) カード 1 枚毎に 1 ポイント。
- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

ライフ・アンド・デス、ソロ

- ・プレイヤー数: 1 人
- ・タイプ: 1 人用

セットアップ

- ・マップの形: くさび形 (Wedge)
 - ・カントリーサイド・タイトル: 6 (3 個はマジカル・グレイドを含む)
 - ・コア・シティ・タイトル: 3 (緑と赤と、他の 1 個) 3 番目のシティは味方である。プレイヤーとダミープレイヤーはシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。
 - ・コア・ノンシティ・タイトル: 2
- ダーククルセダーズとエレメンタリストのリーダータイトル (初期レベルは 6)
- ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。
- ・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚 (109-112) を取り除く。ヒーロー (とダミープレイヤー) のスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

タクティクスを取るとき、あなたは常に一番手となる。ダミープレイヤーは残りからランダムにカードを 1 枚取る。

- ・昼と夜の毎終了時に、双方の使用済みタクティクスカードをゲームから除去する。つまり、タクティクスカードはそれぞれ、ゲーム中に 1 度ずつしかピックアップされない。

シナリオの終了条件

両方のファクションリーダーが倒されたら、あなたは最終の 1 ターンを得る (ダミープレイヤーは得ない)。

得点

両方のアバターを撃破したらあなたが勝者。そうでなければ、あなたは敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたは自分の得点をカウントしてよい。
基礎点としてあなたのフェイム値を採用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用する (称号は使用しない)。
その後、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

- ・たおしたファクションリーダー (アバター) ごとに 10 ポイント。両

方を倒したら、追加で 15 ポイント。

- ・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたら、あまらせたラウンド毎に 30 ポイント。
- ・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている（このラウンドで使用しなかった）カード 1 枚毎に 1 ポイント。
- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

死者の王国、概要

- ・長さ：4 ターン（昼 2 と夜 2）
- ・目的：ネクロマンサー・ロードを倒し、死者の王国を清浄化する。

多くの土地は大災厄に続く戦乱のため荒廃した。アトランティアン帝国の領主が放棄したある地方で、疫病と飢餓の犠牲者を手下にする強力なネクロマンサー・ロードが現れた。彼は大地を汚す恐ろしい死の魔法を唱え、死者達によるアンデッドの軍団を作り上げた。そして、恐ろしい Lichdom の儀式を完成させて自らも不死となるために精力的に働いている。

アンデッドと不浄の精霊達の群れが失われた王国から溢れだし、世界に恐怖とパニックの渦に陥れた。虚無の会議はこの脅威に対し、あなたにこのネクロマンサーを倒して汚染された大地を浄化するように命令した。全てが手遅れになる前に。

特殊ルール

エネミートークン

- ・全てのダーククルセダーズのエネミートークンを色ごとに分ける。
- ・ランページングエネミーを配置する時は、ダーククルセダーズのエネミートークンを使用する。（ゲーム開始時に初期配置されたものではなく）探索の結果配置されるランページングエネミーについては、そのエネミートークンの上に探索をしたプレイヤーのシールドトークンを 1 個載せる。次のターンから、そのエネミーはパースト能力を持ち、シールドトークンのプレイヤー（のみ）を追跡する。それ以外は通常のランページングエネミーである。

マジカル・グレイド

カントリーサイド・タイルでマジカル・グレイドが公開されたら、その上に墓地タイルを置く。その上に、配置順にしたがってエネミートークンを裏で置く。1 番目に置かれる墓地には、2 個の緑色のダーククルセダーズエネミートークン、2 番目には 1 個の緑色と 1 個の茶色、3 番目には 1 個の赤色、4 番目には 1 個の緑色と 1 個の赤色、5 番目には 1 個の茶色と 1 個の赤色。

地形の解放

- ・墓地には夜間ルールが適用されるが、それ以外の地形効果は解放されるまでは無視される。墓地がいったん解放されたら、その後は通常の地形効果（夜に黒マナトークン 1 個）を発揮する。
- ・墓地をエネミーから解放するために、あなたはそれらのスペースでアクションを行い、エネミーと戦うことができる。全ての敵を倒すことができなかった場合、残ったエネミーはそのままそこに残る。
- ・全てのエネミーを倒すことができたなら、あなたはその墓地を解放し、それが置かれた順番によって、以下の報酬を得る。

1 番目：上級アクションカード 1 枚

2 番目：スペルカード 1 枚

3 番目：ユニット 1 体（廃墟からユニットを得る時のルールに従う）

4 番目：アーティファクト 1 個

5 番目：アーティファクト 1 個とアーティファクト 1 個

- ・いったん墓地が解放されたら、その上にいるプレイヤーは誰でもその土地が再び汚染されることを防ぐための封印をすることができる。そのためには、マナを 1 個支払わなくてはならない。これはアクションとは勘定しない。そうしたら、そのプレイヤーのシールドトークンをそこに置き、評判+1 を得る。1 つの墓地を封印できるのは 1 人のプレイヤーのみであり、他のプレイヤーが墓地の上に乗っている時に他のプレイヤーがそこを封印することはできない。

シティ

青色のシティタイルが公開されたら、その場所にネクロポリスタイルを置く。その上に、ダーククルセダーズのファクションリーダーとそのレベルに応じた部下のエネミートークンを表にして配置する。これと戦うためにはあなたはネクロポリスのスペースに入らなくてはならない。ネクロポリスは安全地帯ではない。

特殊ルール

- ・あなたはゲームをフェイム値 1 で開始する。フェイムトラックのラインをまたぐ（レベルアップする）毎に、あなたは追加の+1 フェイムを得る。
- ・あなたはゲームを評判+2 で開始する。（最初からインフルーエンス+1 のボーナスがある）
- ・通常のルールよりも 1 個多いマナダイスと 1 体多いユニットオファナーを使う。

死者の王国、競争

- ・プレイヤー数：2~4 人

- ・タイプ：競争

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形：くさび形 (Wedge)、くさび形 (Wedge)、4 列限定のオープン

- ・カントリーサイド・タイル：5, 7, 9 (2, 3, 4 個はマジカル・グレイドを含むこと)

- ・コア・シティ・タイル：2 (青と緑)

緑のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

- ・コア・ノンシティ・タイル：2, 3, 4

ダーククルセダーズリーダータイルはネクロマンサー・ロードを表す（初期レベルはプレイヤー数+3）

シナリオの終了条件

全ての墓地が封印され、ネクロマンサー・ロードが倒されたら、全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

全ての墓地を封印してネクロマンサー・ロードを倒したら任務は成功である。

どちらの場合でも、標準アチーブメント・スコアを採用する。加えて：

- ・マジカル・グレイドかエレメンタリストファクションリーダートークン上にある各プレイヤーのシールドトークンの数を数え、最も多いプレイヤーは+5 フェイムを獲得する。

- ・墓地とダーククルセダーズファクションリーダートークン上にある各プレイヤーのシールドトークンの数を数える。最も多いプレイヤーは+5 フェイムを獲得する。

- ・シールドトークンが同数の場合は、ファクションリーダーの一番高いレベルの位置にシールドトークンを置いているプレイヤーがフェイムを獲得する。

死者の王国、協力

- ・プレイヤー数：2~4 人

- ・タイプ：協力

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形：フル・オープン

- ・カントリーサイド・タイル：6, 8, 10 (3, 4, 5 個はマジカル・グレイドを含むこと)

- ・コア・シティ・タイル：2 (青と緑)

緑のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

- ・コア・ノンシティ・タイル：2, 3, 4

ダーククルセダーズリーダータイルはネクロマンサー・ロードを表す（初期レベルはプレイヤー数 x2+4）

- ・ダミープレイヤー：通常のダミープレイヤーを使用する。

- ・カードとスキル：スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚 (109-

112)を取り除く。ヒーローのスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

- ・タクティクスを決めるときは、ダミープレイヤーがまずランダムに取り、次にプレイヤーが選択する。

- ・プレイヤー全員が1つのチームとして、チームルールを使用する。

シナリオの終了条件

全ての墓地が封印されネクロマンサー・ロードが倒されたら、ダミープレイヤーを除く全てのプレイヤーは最後の1ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

全ての墓地を封印してネクロマンサー・ロードを倒したら任務は成功である。それ以外は任務失敗となる。

あなたたちはチームとして1つの得点を獲得する。基礎点として一番低いプレイヤーのフェイム値を使用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用するが、それぞれのカテゴリーで一番高いスコア(Greatest Beatingについては一番ネガティブなスコア)のプレイヤーのスコアのみを勘定する。タイトル(称号)は使用しない。

それから、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

- ・封印した墓地1つにつき5ポイント。ネクロマンサー・ロードを倒したら10ポイント。全ての墓地を封印し、かつネクロマンサー・ロードも倒したら、追加で10ポイント。

- ・全てのプレイヤーがファクションリーダートークン上にシールドトークンを置いているなら20ポイント。

- ・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたら、あまらせたラウンド毎に30ポイント。

- ・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている(このラウンドで使用しなかった)カード1枚毎に1ポイント。

- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で5ポイント。

死者の王国、ソロ

- ・プレイヤー数: 1人

- ・タイプ: 1人用

セットアップ

- ・マップの形: くさび形(Wedge)

- ・カントリーサイド・タイル: 5(2個はマジカル・グレイドを含む)

- ・コア・シティ・タイル: 2(青と緑)

緑のシティは味方である。プレイヤーとダミープレイヤーは自分のシールドトークン1個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

- ・コア・ノンシティ・タイル: 1

- ・ダーククルセダーズリーダータイル: ネクロマンサー・ロードを表す(初期レベルは4)

- ・ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。

- ・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード4枚(109-112)を取り除く。ヒーロー(とダミープレイヤー)のスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

- ・タクティクスを取るとき、あなたは常に一番手となる。ダミープレイヤーは残りからランダムにカードを1枚取る。

- ・昼と夜の毎終了時に、双方の使用済みタクティクスカードをゲームから除去する。

シナリオの終了条件

全ての墓地が封印され、ネクロマンサー・ロードが倒されたら、あなたは最終の1ターンを得る(ダミープレイヤーは得ない)。

得点

全ての墓地が封印され、ネクロマンサー・ロードが倒されたら、あなたが勝者。そうでなければ、あなたは敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたは自分の得点をカウントしてよい。基礎点としてあなたのフェイム値を採用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用する(称号は使用しない)。

その後、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

- ・封印した墓地1つにつき5ポイント。ネクロマンサー・ロードを倒

したら10ポイント。全ての墓地を封印し、かつネクロマンサー・ロードも倒したら、追加で10ポイント。

- ・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたら、あまらせたラウンド毎に30ポイント。

- ・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている(このラウンドで使用しなかった)カード1枚毎に1ポイント。

- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で5ポイント。

隠れ谷、概要

- ・長さ: 4ターン(昼2と夜2)

- ・目的: 隠れ谷を発見し、ハイプリーストを倒す。

エレメンタリストのハイプリーストが軍勢を集めているとの噂がカウンスルに伝えられた。しかし、噂は長いこと伝説とされていた隠れ谷に関するものばかりであった。これまで、カウンスル・オブ・ボイド(虚無の会議)すら、この隠れ谷を見つけることはできなかったのである。明らかに、ここには強力な魔法が作用しているに違いない。あなたは、隠れ谷を見つけ出し、ハイプリーストが強力になりすぎる前にこれを倒さなくてはならない。

特殊ルール

エネミートークン

- ・全てのエレメンタリストのエネミートークンを色ごとに分ける。

- ・ランページングエネミーを配置する時は、エレメンタリストのエネミートークンを使用する。(ゲーム開始時に初期配置されたものではなく)探索の結果配置されるランページングエネミーはアンブッシュ能力を持つ。

- ・ランページングエネミーが倒される度に、これを倒したプレイヤーは新しいマップタイル1個を、自分で探索を行ったかのようにして、配置することができる。このマップタイルはヒーローに隣接してなくてもよい。

探索

- ・隠れ谷は何らかの魔法によって隠されている。マップタイルの探索に要するムーブは通常の3倍となる。探索にかかるムーブコストを修正する能力は、3倍にする前に適用される。だが、ローカルの住民達に質問したり、作用している魔法を理解するための時間をかけることで、発見の手がかりがつかめるかもしれない。そのため、探索時にはインフルーエンスをムーブとして使用することができる。

シティ

白色のシティタイルが公開されたら、その場所に隠れ谷タイルを置く。その上に、エレメンタリストのファクションリーダーとそのレベルに応じた部下のエネミートークンを表にして配置する。ハイプリーストと戦うためには、あなたは隠れ谷のスペースに入らなくてはならない。隠れ谷は安全地帯ではない。

地形の解放

- ・隠れ谷の地形効果は、解放されるまで使用できない。いったん解放されたら、通常のルールに従う。

特殊ルール

- ・あなたはゲームをフェイム値1で開始する。フェイムトラックのラインをまたぐ(レベルアップする)毎に、あなたは追加の+1フェイムを得る。

- ・あなたはゲームを評判+2で開始する。(最初からインフルーエンス+1のボーナスがある)

- ・通常のルールよりも1個多いマナダイスと1体多いユニットオファァーを使う。

隠れ谷、競争

- ・プレイヤー数: 2~4人

- ・タイプ: 競争

セットアップ(2,3,4人制)

- ・マップの形: くさび形(Wedge)、くさび形(Wedge)、4列限定のオープン

- ・カントリーサイド・タイル: 5, 7, 9

- ・コア・シティ・タイル: 2(白と緑)

緑のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン1個

をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

・コア・ノンシティ・タイル: 2, 3, 4

エレメンタリストリーダータイルはハイプリーストを表す（初期レベルはプレイヤー数+3）

シナリオの終了条件

ハイプリーストが倒されたら、全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

ハイプリーストを倒したら任務は成功である。

どちらの場合でも、標準アチーブメント・スコアを採用する。加えて:

・エレメンタリストファクションリーダートークン上にある各プレイヤーのシールドトークンの数を数え、最も多いプレイヤーは+5 フェイムを獲得する。

・シールドトークンが同数の場合は、ファクションリーダーの一番高いレベルの位置にシールドトークンを置いているプレイヤーがフェイムを獲得する。

隠れ谷、協力

・プレイヤー数: 2~4 人

・タイプ: 協力

セットアップ (2, 3, 4 人制)

・マップの形: フル・オープン

・カントリーサイド・タイル: 6, 8, 10

・コア・シティ・タイル: 2 (白と緑)

緑のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

・コア・ノンシティ・タイル: 2, 3, 4

エレメンタリストリーダータイルはハイプリーストを表す（初期レベルはプレイヤー数 x2+4）

・ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。

・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚 (109-112) を取り除く。ヒーローのスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

・タクティクスを決めるときは、ダミープレイヤーがまずランダムに取り、次にプレイヤーが選択する。

・プレイヤー全員が 1 つのチームとして、チームルールを使用する。

シナリオの終了条件

ハイプリーストが倒されたら、ダミープレイヤー以外の全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

ハイプリーストを倒したら任務は成功である。それ以外は任務失敗となる。

あなたたちはチームとして 1 つの得点を獲得する。基礎点として一番低いプレイヤーのフェイム値を使用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用するが、それぞれのカテゴリーで一番高いスコア (Greatest Beating については一番ネガティブなスコア) のプレイヤーのスコアのみを勘定する。タイトル (称号) は使用しない。

それから、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

・ハイプリーストを倒したら 20 ポイント。

・全てのプレイヤーがファクションリーダートークン上にシールドトークンを置いているなら 20 ポイント。

・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたなら、あまらせたラウンド毎に 30 ポイント。

・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている (このラウンドで使用しなかった) カード 1 枚毎に 1 ポイント。

・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

隠れ谷、ソロ

・プレイヤー数: 1 人

・タイプ: 1 人用

セットアップ

・マップの形: くさび形 (Wedge)

・カントリーサイド・タイル: 5

・コア・シティ・タイル: 2 (白と緑)

緑のシティは味方である。プレイヤーとダミープレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

・コア・ノンシティ・タイル: 1

・エレメンタリストリーダータイル: ハイプリーストを表す (初期レベルは 4)

・ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。

・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚 (109-112) を取り除く。ヒーロー (とダミープレイヤー) のスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

・タクティクスを取るとき、あなたは常に一番手となる。ダミープレイヤーは残りからランダムにカードを 1 枚取る。

・昼と夜の毎終了時に、双方の使用済みタクティクスカードをゲームから除去する。

シナリオの終了条件

ハイプリーストが倒されたら、あなたは最終の 1 ターンを得る (ダミープレイヤーは得ない)。

得点

ハイプリーストが倒されたら、あなたが勝者。そうでなければ、あなたは敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたは自分の得点をカウントしてよい。

基礎点としてあなたのフェイム値を採用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用する (称号は使用しない)。

その後、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。

・ハイプリーストを倒したら 20 ポイント。

・ラウンド・リミット前にゲームを終わらせたなら、あまらせたラウンド毎に 30 ポイント。

・ダミープレイヤーのディードデッキに残っている (このラウンドで使用しなかった) カード 1 枚毎に 1 ポイント。

・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

失われた聖遺物、概要

・長さ: 2 ラウンド (昼 1 と夜 1)

・目的: 古代の都市の遺跡から全ての聖遺物のかけらを集める
遙かな昔、なんらかの理由で太古の聖遺物が粉々にされ、多くの都市にばらまかれた。カウシルはそれらの破片を発見して遺物に込められた秘密を調べたいと望んでいる。しかし、ドラコナムも遺物の持つ力に引き寄せられているらしく、任務は簡単にはいかないであろう。

特殊ルール

エネミートークン

・コアタイルのランページングドラコナムは、全て緑色のエネミートークンに代える。

シティ

・全てのシティはすでに破壊されているため、シティカードやシティフィギュアは使用しない。シティ跡地への移動コストは 2 で、複数のヒーローが同時に入ることはできない。各シティには聖遺物のかけらが 1 個ずつ存在する。

・破壊されたシティが公開されたら、ドラコナム 1 個を裏にしてそこに配置する。プレイヤーがそのスペースに隣接したら (昼夜をとわず)、エネミートークンを表にする。このドラコナムはランページングエネミーではない。あなたがこのスペースに進出し、ドラコナムを倒したら、その巣穴から聖遺物のかけらを発見し、シールドトークン 1 個を置いてマークする。通常のルールよりも 1 個多いマナダイスと 1 体多いユニットオフターを使う。

カード

・シティでのみリクルートできるエリートユニットはゲームから除去する。

追加の特殊ルール

・各プレイヤーは高レベルバリエーションに従って、レベル 3 でゲームを

開始する。

- ・あなたはフェイム 9 でゲームを開始する。フェイムトラックのラインをまたぐ（レベルアップする）毎に、あなたは追加の+1 フェイムを得る。
- ・プレイヤーは新たなマップタイルを探索するごとに、+1 フェイムを得る。そのタイルが都市の廃墟を含んでいるならば、追加で+1 フェイムを得る。

失われた聖遺物、競争

- ・プレイヤー数: 2~4 人
- ・タイプ: 競争

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形: 3 列限定のオープン、4 列限定のオープン、フル・オープン
- ・カントリーサイド・タイル: 6, 7, 8
- ・コア・シティ・タイル: 2, 3, 4
- ・コア・ノンシティ・タイル: 1, 2, 3

シナリオの終了条件

全ての聖遺物のかけらが発見されたら、全てのプレイヤー（最後のかけらを見つけたプレイヤーも含めて）は最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

標準アチーブメント・スコアを採用する。加えて:

- ・プレイヤーが発見した聖遺物のかけら毎に 4 ポイント。最もこの得点が多いプレイヤーは+4 フェイムを獲得する。（同点の場合は、+2 フェイムずつ）
- ・聖遺物のかけらを全て発見できたら、あなたの任務は成功である。いずれにせよ、もっともフェイムが高いプレイヤーがゲームに勝利する。

失われた聖遺物、協力

- ・プレイヤー数: 2~4 人
- ・タイプ: 協力

セットアップ (2, 3, 4 人制)

- ・マップの形: 4 列限定のオープン、フル・オープン、フル・オープン
- ・カントリーサイド・タイル: 7, 8, 9
- ・コア・シティ・タイル: 3, 4, 5（注: 4 人でプレイする場合は、Volkare のキャンプタイルを 5 番目のシティとして使用する）
- ・コア・ノンシティ・タイル: 2, 3, 4

緑のシティは味方である。各プレイヤーは自分のシールドトークン 1 個をこのシティ上に置く。ただし、だれもシティリーダーではない。

特殊ルール

- ・タクティクスを決めるときは、ダミープレイヤーがまずランダムに取り、次にプレイヤーが選択する。
- ・プレイヤー全員が 1 つのチームとして、チームルールを使用する。

シナリオの終了条件

全ての聖遺物のかけらが発見されたら、ダミープレイヤー以外の全てのプレイヤーは最後の 1 ターンを持つ。その間にラウンドが終わったら、ゲームはその瞬間に終了する。

得点

聖遺物のかけらを全て発見したら任務は成功である。それ以外は任務失敗となる。

あなたたちはチームとして 1 つの得点を獲得する。基礎点として一番低いプレイヤーのフェイム値を使用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用するが、それぞれのカテゴリーで一番高いスコア（Greatest Beating については一番ネガティブなスコア）のプレイヤーのスコアのみを勘定する。タイトル（称号）は使用しない。

- ・発見した聖遺物のかけら毎に 5 ポイント。
- ・プレイヤー全員がそれぞれ 1 つ以上の聖遺物のかけらを見つけてい

たら、追加で 5 ポイント。

- ・チームが全ての聖遺物のかけらを見つけたら、さらに 10 ポイント。
- ・ダミープレイヤーのディーデックに残っている（このラウンドで使用しなかった）カード 1 枚毎に 1 ポイント。
- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

失われた聖遺物、ソロ

- ・プレイヤー数: 1 人
- ・タイプ: 1 人用

セットアップ

- ・マップの形: 3 列限定のオープン
- ・カントリーサイド・タイル: 6
- ・コア・シティ・タイル: 2
- ・コア・ノンシティ・タイル: 1
- ・ダミープレイヤー: 通常のダミープレイヤーを使用する。
- ・カードとスキル: スペルデッキから競合的スペルカード 4 枚（109-112）を取り除く。ヒーロー（とダミープレイヤー）のスキルから、Competitive スキルを取り除く。

特殊ルール

- ・タクティクスを取るとき、あなたは常に一番手となる。ダミープレイヤーは残りからランダムにカードを 1 枚取る。
- ・昼と夜の毎終了時に、双方の使用済みタクティクスカードをゲームから除去する。

シナリオの終了条件

全ての聖遺物のかけらを見つけたら、あなたは最終の 1 ターンを得る（ダミープレイヤーは得ない）。

得点

- 全ての聖遺物のかけらを見つけたら、あなたが勝者。そうでなければ、あなたは敗者である。どちらの場合でも、達成度を見るために、あなたは自分の得点をカウントしてよい。
- 基礎点としてあなたのフェイム値を採用する。そして標準アチーブメント・スコアを適用する（称号は使用しない）。
- その後、目標における得点と達成までの時間についての得点を加味。
- ・発見した聖遺物のかけら毎に 5 ポイント。
- ・全ての聖遺物のかけらを見つけたら、さらに 10 ポイント。
- ・ダミープレイヤーのディーデックに残っている（このラウンドで使用しなかった）カード 1 枚毎に 1 ポイント。
- ・ラウンドの終了がまだ宣言されていない場合、追加で 5 ポイント。

II. バリエーションルール

高レベルスタート

- ・このルールは失われた聖遺物シナリオで使用したが、他のシナリオでも使用することもできる。また、新規のプレイヤーにハンディキャップを与えるために使ってもよい。
- ・ゲームのセットアップ（マップの配置、各オファーへのカード配置など）の前にプレイヤーは自分のキャラクターを形成する。それぞれの偶数レベルごとにプレイヤーはスキルを 2 枚ずつドローし、1 つを選択し、残りをコマンススキルオファーに置く。つまり、レベル 2 か 3 でスタートする時はこのプロセスを 1 回、レベル 4 か 5 でスタートするなら 2 回行う。
- ・スタートレベルに応じたコマンドトークンを持ってゲームを開始する。
- ・プレイヤーは、そのキャラクターカード下部に描かれている 3 つの色のうち 2 色ぶんのクリスタルを持ってゲームを開始する。

Type of Card	# to Draw	Influence Cost for each
Advanced Action	Character level +2	6 points per card beyond the free ones
Regular Units	Character level +1	Unit's influence cost
Spells	Character level	9 points or 7 points and a crystal of appropriate color
Artifacts	Character level -1	12 points
Crystal	-	3 points

- ・プレイヤーに上記表にしたがって各種のカードを配る。
- ・プレイヤーは、各偶数レベル毎に無料の上級アクションカードを1枚ずつ得ることができる(レベル3なら1枚、レベル5なら2枚・・・)。
- その後、プレイヤーはレベル毎に6インフルーエンスずつを予算として受け取り、それを消費して受け取ったカード(とクリスタル)の中から必要な買い物をする。
- ・プレイヤーがすこしでもインフルーエンスを余らせたなら、+1 フェイムを得る(何インフルーエンス余ったかにかかわらず)。
- ・全てのプレイヤーが買い物を終えたら、あまったカードはそれぞれのデッキに戻してシャフルする。
- ・購入したカード(上級アクション、スペル、アーティファクト)はプレイヤーのデッドデッキに入れてシャフルする。
- ・例) スタートレベル3の場合、プレイヤーは18インフルーエンスを持っている。次に上級アクションカード5枚、レギュラーユニット4枚、スペルカード3枚、アーティファクト2枚を引く。プレイヤーは上級アクションカード1枚を無料で受け取り、さらにPeasantsユニット1枚(4)、スペルカード1枚(9)、クリスタル1個(3)を得ことにする。インフルーエンス2を余らせたので、フェイム+1を得る。

難易度の調整

- ・難易度の調節のためには、レベル毎に受け取るインフルーエンスの量を調整する。

FAQ

Mystic Map: このカードはあなたのターンの移動中に使わなくてはならない。だが、実際に移動する必要はなく、ムーブポイントを全く持っていなくてもよい。

Tome of Relearning: 既に使用してフリップしたスキルも、交換に使うことができる。その場合でも、新しく得るスキルはフリップされない。交換先として、コモンスキリエリアから自分の固有スキルを選ぶこともできる。

Vial of Toxin: このボーナスは何に与えても良い。ユニットによるアタックに与えることもできる。

Ice Shard/Fire Gem: これらのトークンは、アタックやブロックに対してエレメンタル属性を与える。

例えば、Rage カードを赤マナで駆動して得るアタック4にIce Shardを使ったら、これはアイスアタック4となる。Ice Shieldの基本効果であるアイスブロック3にFire Gemを使ったら、これはコールドファイヤーブロック3となる。

高レベルスタート: もしMagic Familiars ユニットの最初から使いたいならば、6インフルーエンスのコストを払った後、クリスタル1個(3インフルーエンスで購入できる)を支払わなくてはならない。

Forked Lightning (各ターン、3個までの異なる敵にコールドファイヤーアタック1を与える): ユニット2体を連れた敵ヒーローとのPvPにおいてこの能力を使う場合、以下ようになる。敵ヒーローはアーマー4、ユニットAはアーマー3、ユニットBはアーマー5を持っている。ブロックとダメージ割り当ての後、あなたは5ダメージを敵に割り当て可能だとする。あなたはユニットAをウインドにし、敵ヒーローとユニットBに対してForked Lightningの1ダメージを無駄に割り当てることができない。

Shapeshift: TovakがShapeshiftスキル(ムーブ、アタック、ブロックのどれかを提供する基本アクションカードを、他のいずれかの提供に変換する)を持っていたら、Cold Toughness(アイスブロック5)はムーブ5か、アイスアタック5に変換される。

Avatars: 敵の数をカウントする場合は、アバター(ファクションリーダー)も1体の敵と数える。

ディフェンド能力: アルケイン・イミュニティ能力を持った敵のアーマーも増やすことができる。

Vampiric Chalice: あなたがノックアウトされることを妨げない。