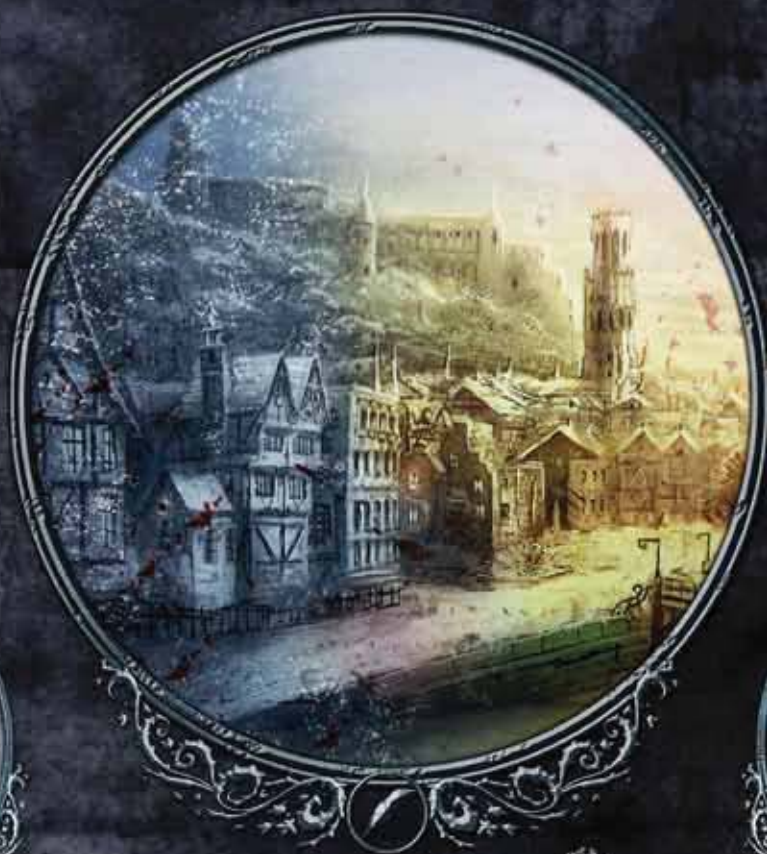


WINTER TALES



ウィンターテイルズ
日本語ルールブック

デザイナーより

ウィンターテイルズはストーリーテリングゲームです。ストラテジーゲームやリソースマネージメントゲームではありません。友人と一緒に想像を広げて物語を創り、思い出に残るような体験をする、そんな時のためのゲームです。是非、あなたの友人と、素晴らしい物語を創りあげて下さい。

ルールブックが長いからといって尻込みしないで下さい。ルールブックの大半はゲームの中の世界の説明と、たくさんのプレイ例なのです。一度このルールブックに目を通したら、サマリーシートを使って遊んでみて下さい。すぐに遊び方がわかるでしょう。自由に想像を広げて下さい。ストーリーカードを好きなように解釈して見て下さい。他のプレイヤーが語る物語をしっかりと聞くようにして下さい。ゲームの中の世界に入り込んで、物語に身を委ねてください。ウィンターテイルズはきっとあなたを満足させてくれるはずです。ウィンターテイルズは、遊ぶ度に思い出に残る物語となるでしょう。ウィンターテイルズでは、あなたが物語を創るのですから！

ベーシックルールはシンプルなものですが、ルールブック後半に書かれているモジュールを追加することで、新しい仕掛けや戦術、物語のアイデアを追加することができます。勝っても負けても、ゲームが終わった時には素晴らしい物語を創りあげることができたと満足できる。ウィンターテイルズはそんなゲームなのです。

ベーシックルールとモジュール

このルールブックは以下の4つのパートに分けることができます。

- ・ベーシックルール
- ・パワーモジュール
- ・目的モジュール
- ・スキルモジュール

ウィンターテイルズのベーシックルールは、とても単純で、ルールや戦術にとらわれることなく、自由に想像力を働かせることができます。ロールプレイングやストーリーテリングが好きな人や、単純なルールが必要なファミリー向けに作られています。より競争要素の強いゲームを好むプレイヤーであれば、他の3つのモジュールからいくつか、あるいはすべてを使用して戦術的なゲームを楽しむこともできます。もちろん追加のモジュールを使用してもストーリーテリングの要素が損なわれることはありません。ストーリーテリングこそがウィンターテイルズの神髄なのですから

あなたの物語を教えてください

ウィンターテイルズを遊んで、素晴らしい物語が生まれましたか？ウィンターテイルズのオフィシャルサイトの専用ページに、物語の概要を投稿してみませんか。

www.wintertalesboardgame.com

概要

ウィンターテイルズは、3～7人のプレイヤー向けのストーリーテリングボードゲームです。このゲームでプレイヤー達は、希望と自由のために戦う「おとぎ話のキャラクター（フェアリーテイルズ）」と、悪意と圧政の体現者である「冬の兵士達（ソルジャーズ）」との間に起きた、小さな、しかし激しい戦いの物語を創りあげることになります。各プレイヤーはいずれか一方の陣営に属してその陣営に属する複数のキャラクターを操ることになります。そして春の再来のために、あるいはその希望を刈り取って終わることのない冬をもたらすために、戦うのです。ウィンターテイルズを遊ぶ度に、あなたは新しい物語を創りあげ、毎回異なる展開を楽しむことができるのです。ウィンターテイルズは、真の、そして初めてのソーシャル・ストーリーテリングボードゲームなのです。

ストーリーテリング

ウィンターテイルズは、マップの上でコマを動かしたり、スキルやルールを使うだけのゲームではありません。このゲームではプレイヤーはもっとゲームに深く関わり、言うなれば物語の共著者になるのです。

このルールブックにはストーリーテリングのための様々なガイドラインが書かれていますが、とりわけ以下の項目は、ゲームを円滑にし、物語をより良いものにし、そして結果的により楽しむために役に立つでしょう。

他のプレイヤーの言葉を聞く

ウィンターテイルズにおけるストーリーテリングは、皆で一緒に創りあげるものです。ですから、他のプレイヤーの言葉に耳を傾け、他のプレイヤーからの提案やアイデアを取り入れて1つの物語にまとめ上げることができれば、ゲームはより楽しくなるでしょう。それぞれのプレイヤーが自分のキャラクターのことだけを考えて、他のプレイヤーの提案やアイデアを聞き入れずに別々の物語を創っているのでは、楽しさも半減してしまいます。

整合性を考える

魅力ある面白い物語を創るためには、それまでに起こった出来事を組み込んで物語を続けることが重要です。数々の争いの結果が、最後のクエストにうまく繋がるように物語を考えるのはとても面白いものです。クエストによって生まれた“メモリー”同士の間も繋げて物語を創ることができればより一層良いものになるでしょう。

スタイルを選ぶ

ウィンターテイルズは、遊ぶ度にまったく違ったゲームになります。それは、毎回まったく違う物語が生み出されるから、だけではありません。毎回どのように語るかを選ぶことができるからでもあるのです。不安や絶望を描くドラマとして語っても良いでしょう。暴力と血の匂いのするパルプストーリーのように語るのも良いかもしれません。コメディやホラーはどうでしょう。どのようなスタイルで物語を創っても良いのです。それぞれのスタイルが物語に独特の色を添えてくれるでしょう。

ゲームから想像する

このゲーム自体が、あなたに様々なアイデアを与えてくれるはずです。ゲームボードを見てください。なにが思いつくのでしょうか？教会の廃墟の中にある家には誰が住んでいるのでしょうか？村里から離れ、山に向かって建つあの城からはどんな人がやってくるのでしょうか？墓地にある碑には何が刻まれているのでしょうか？

舞台

秋動乱を制した冬政権は、おとぎ話の国をその冷たい掌中に収めました。憎しみと恐れとを糧として、冬政権は愛の炎も希望の光もすべて厚い雪で覆い尽くし、終わることのない冬の夜をもたらそうとしているのです。しかし、吹き荒ぶ小道の一角で、山肌に沿って並ぶ小屋の中で、おとぎ話の住人達は、怯えながらも密かに行動を始めています。未来への希望が寒さの中で失われるようなことはあってはなりません。冬を駆逐して再び春をもたらすために、戦わなければならないのです。

ウィンタータウン

山岳の東に沿って、吹き下ろす寒風から身を守るように建つこの街は、おとぎ話と夢のふるさとでした。しかし運命のあの日から、この街は住人もろとも政権の邪悪な手に捕らえられてしまっています。冷氣と闇の中で、愛と希望の火は消えつつあります。住民たちは、“冬の兵士（ソルジャーズ）”の冷酷な目から逃れるように、冷たい北風の中で身を隠すように生活しています。そんな中で、“おとぎ話の住人（フェアリーテイルズ）”は春を再びこの街にもたらすため、レジスタンスとして静かに活動を始めているのです。

市内要所（ロケーション）

不思議市場 The Fair of Wonders



この市場でなら、秋動乱による破壊を免れた、驚くべき品々を見つけることができるでしょう。この市場の狭い道々は、並べられた珍品を目当てに集まった収集家でごった返しているのです。

ウィンタープリズン Winter Prison

政権の司令部として作り替えられた古城です。暗い地下牢には、政権の敵とみなされた者が捕らえられ



おり、一方で塔の最上部からは冬の兵士（ソルジャー）の到着と政権会議の招集を知らせるサイレンが鳴り響くのです。

面影墓地 Memory Lane Cemetery



この古い墓地には秋動乱で命を落とした者達が眠っています。墓地の片隅の暗い小道や古い墓標の前で、訪問者は物悲しい思いに耽るのです

マッドハッター・アサイラム

Mad Hatter Asylum



元は静かな療養所だったこの建物は、今では再教育のための精神病院として、マッドハッターのものとなっています。政権に敵対する者はここで電気ショック療法を受けることになるのです。治療を受ける患者の叫び声が、ウィンタータウンの夜を一層冷たいものにしています。

ブナ公園 Oaks Park



ブナ公園はすっかり分厚い雪に覆われてしまいました。暑い夏の日には、ウィンタータウンの住人がここで涼んでいたものです。そんな日ももう遠い昔のことですが。

ドロシー館 Dorothy's Mansion



秋動乱の間、ドロシーおばあちゃんはこの落ち着いた青い館に、多くの避難者を匿いました。この古い家は今では冬という冷たい砂漠の暖かいオアシスのような存在なのです。

ナイトメア・ファクトリー

Nightmares Factory



白ウサギによって新しく作られたこの生産工場からは、常に冬の兵士達（ソルジャーズ）のための恐るべき武器が作られています。この工場が作られた真の目的を知る者はほとんどいません。

人形劇場 Puppets Theater



昔は笑顔と笑い声の絶えない場所でしたが、政権によって閉鎖されて放棄されました。政権による報復措置を恐れて、今ではほんの数体の人形が公演を行うだけとなってしまいました。

キャラクター

フェアリーテイルズ：春陣営

不思議の国のその後のアリスの物語



不思議の国から戻ったアリスは、その驚くべき冒険を語り始めました。しかし、あらゆる想像と希望を根絶しようとする冬政権は、すぐに彼女を拘束したのです。彼女は審問の結果有罪となり、その後7年もの間をマッドハッター・アサイラムで過ごしています。電気ショック療法を受けた結果、彼女は不思議の国での奇妙な冒険のことを忘れてしまいましたが、その記憶も少しずつ戻りつつあります。ある日、彼女は独房の壁に、ドアを指さすひとつの影を目にしました。試しにノブを回すと、なぜか鍵は

開いており、看守の姿もありませんでした。希望と恐怖を胸に、アリスは部屋から外へと踏み出したのです……

人形師ピノキオの物語



本物の子供になった時、ピノキオは人形師になろうと決心しました。彼の生みの親であるゼベットさんが亡くなった後、ピノキオはウィンタータウンの暴君となったマンジャフォーコと再会したのです。ピノキオは彼の中に、冬政権の圧政と迫害が具現化していることを見て取りました。そして冬政権の手から伸びる糸が、人々の運命を操っているのだと直感したのです。ウィンタータウンのすべての市民は圧政から解放されるべきです。子供の頃の悪夢のような記憶を抱えながらも、革新の思いに引き憑かれたようにピノキオは救済の途を探しています。ピノキオは革命家であり、捕らわれることのないよう注意しながらも、政権打倒の策を巡らせ扇動をしているのです。

王となったカカシの物語



オズの王となったカカシは賢明に国を治めていました。カカシはその知恵を存分に発揮して、領民の意見を聞き、領民の暮らしのために勤めていたのです。しかしある日、冬がすべてを侵略し始めました。人々は土地を捨て、欲望が領民の心を汚し、秋動乱は豊穡な国土を灰へと変えてしまったのです。カカシは城から離れることとなり、精神科医として放浪の旅を始めました。カカシの知性に触れた人々は、失われてしまった幸せを一瞬だけ思い出すことができました。そして長い旅の末に、カカシはウィンタータウンに辿りつきました。ウィンタータウンの住人はカカシの助けを必要としているのです。

ドロシーおばあちゃんの物語



オズの国から戻った後、ドロシーは元の生活に戻り、平和で幸せに暮らしていました。彼女は年齢を重ね、このまま晩年を穏やかに過ごそうと思っていたのです。しかし、冬の闇があちこちに広がり始めたことを知って、彼女は考えを変えました。秋動乱が始まるとドロシーはウィンタータウンの小さな家に移り住んで、冬政権に追われた数多くの人々を匿いました。ドロシーはとりわけ子供たちを大事にしていました。ドロシーに助けられた人は今や100人を越え、冬政権はようやくドロシーに注意を払い始めたのです。

ブリキ男と激しい寒気の話



親友である臆病ライオンと共に秋動乱を戦う内に、ブリキ男は少しずつ寒気を感じるようになっていました。「僕はもう心を持っている。なのになぜこんなに寒く感じるのだろうか？心があれば暖かいはずなのに」ブリキ男は窮屈で冷たいブリキの体を呪い、同時に旅の友と離れまいと心に決めました。友と一緒にいる間だけ、ブリキ男は暖かさを感じることができたのです。しかし、臆病ライオンは秋動乱の中で命を落とし、ブリキ男は希望を失いました。冬の闇が全土を覆い、雪が彼の身体に降り積もりました。すべての希望を失ったブリキ男は動くことを止め、凍った大地に身を横たえました。その後彼は何者かによってナイトメア・ファクトリーのゴミ捨て場に捨て去られました。そして今、ブリキ男は再びその目を開くのです……

グランピーと古の一族の話



グランピーは他のドワーフたちと、古の森の端に長い間住んでいました。ドワーフは穏やかな一族で、秋動乱に関わることもありませんでした。彼らは鉱山を守り、働き続けることだけを考えていたのです。しかし、グランピーの兄弟達は徐々に寒気を感じるようになりました。凍えるような冬が来て、日は短くなりました。グランピーの兄弟達は、病に倒れ無情にも次々に世を去っていきました。ドワーフたちの唯一の財産である鉱山は閉ざされ、入り口は雪と氷で覆われてしまいました。グランピーは古く高貴なドワーフ一族の最後の一人となってしまったのです。

マッチ売りの少女の帰還の話



少女は悲惨な人生を送りました。独り貧しく最後のマッチを灯そうとしながら飢えて死んだのです。これが何世紀もの間、彼女の心に残っている最後の記憶です。もうほとんどの人が忘れてしまいましたが、マッチ売りの少女の心の中には、彼女が最後に灯したマッチの火が今でも燃えているのです。冬は彼女から全てを奪い去りました。家族も、家も、人生さえも。彼女は恐るべき亡霊として面影墓地から蘇りました。彼女は復讐のために帰ってきたのです。少女の冷たい手には炎が燃えており、いかに冷酷な冬といえども、それを消すことはできないのです。

ソルジャーズ：冬陣営

恐るべき暴君マンジャフォーコの話



オモチャの国の主であり、恐怖とカリスマに溢れたマンジャフォーコは、更なる野心を持っていました。彼は冬政権に加わり、軍を率いてその冷酷さを発揮しました。秋動乱の最中、おとぎ話側の何者かの手によって負傷はしましたが、その後冬政権の最高裁判所長官にしてウィンタータウンの統治者兼將軍の地位に昇進しました。彼は鉄の拳と無慈悲な心で街を支配する暴君なのです。

復帰兵・狼の話



狩人によって腹を割かれ、死を迎えつつあった狼は、白ウサギに発見されナイトメア・ファクトリー内の暗い研究室へと運び込まれました。研究者達は狼を治療すると同時に、冬の夜霧から精製された冷たい憎悪を彼の血管に注入したのです。蠢くポンプから送り込まれた憎悪は、狼の狩人としての本能を増幅し、同時に体制への盲従を刷り込みました。死の淵から蘇った狼は、最も恐るべき戦士であり尖兵なのです。彼は被害者の四肢を牙で、爪で、刃で引き裂くことに喜びを感じているのです。

狐と猫の話



腰部で繋がった、まさにコンビと言わなければならないこの2人は、その詐欺的な商法を推し進め、無慈悲な実業家として富と名声を築き上げました。彼らは秋動乱においてその商機を誰よりも早くつかみ、冬政権の拡大によって大きな利益を上げたのです。狡猾な彼らは武器商人として抜け目なく立ち回り、今も政に最新の凶悪な武器を供給しているのです。彼らは今でも好んで詐欺を行い、常に儲け話を探しています。

冬の女王、白雪姫の話



女王に即位した後、白雪姫は徐々に彼女の邪悪な継母と同じ道を辿り始めました。彼女の頭にはもはや己の美貌のことしかありません。白雪姫は7人の小人を捨て、冬政権に共感し参加することにしました。終わらない冬をもたらす政権こそが彼女の美貌を永遠の者としてくれると信じているのです。白雪姫は雪と氷の世界の中で、冷たく尊大に暮らしており、公式の場では政権の象徴となっています。

富豪白ウサギの物語



不思議の国から逃げ出してこの世界に辿りついた白ウサギは、その類い希なる商才を活かして莫大な富を築いてきました。老境に入ると、白ウサギは冬政権との繋がりを利用して、古い魔法の森を安価で買い取りました。彼はこの森を切り開いてウィンタータウン最大の生産施設を作りあげました。ナイトメア・ファクトリーです。戦争によって利益を得た白ウサギは今では豪奢な生活を送り、一方で政権に出資をしながら、武器やその他の恐ろしい製品を提供しているのです。

キャンドルウィックの怒りの物語



オモチャの国でロバに変身してからというもの、キャンドルウィックは孤独と自棄の中で、何年もの間怒りを溜め込んでいました。しかしある日、白雪姫が市場でこのロバを見かけ、その大きな瞳の中に純粋な憎悪が宿っていることに気付いたのです。白雪姫はロバを買い取り、白ウサギに与えて調べるように命じました。ナイトメア・ファクトリーの研究室で、ロバの真の姿が明らかになり、キャンドルウィックは元の姿へと戻りました。感謝の思いと復讐のために、キャンドルウィックは冬政権の下で働き始めました。彼は純粋な者を墮落させ、愚かな者を政権に引きこむことに才能を発揮し、たちまち政権の最も信頼厚い密偵となったのです。

マッドハッターと彼の病院の物語



マッドハッターの心に平穏が訪れることはありません。常軌を逸したその心は、常に錯乱状態にあり、その結果として、彼は冬政権に賛同し協力することとなりました。彼にとっては政権の敵はすべて治療の必要な可哀想な患者なのです。彼は今ではウィンタータウンの病院であり収容所である、マッドハッター・アサイラムの所長であり、電気ショック療法こそが、不幸な患者達を救う唯一の方法だと信じ込んでいるのです。収容所の奥深く、残酷な治療を受けた囚われ人の叫び声が、彼の耳には天上の音楽のように聞こえているのです。

ベーシックルール

ゲーム概要

ゲームの進行と目的

ゲームを始める前に、それぞれのプレイヤーは自分が所属する陣営を選び、担当するキャラクターを決めます。それぞれの「章」は複数の「ターン」からなります。各「ターン」では、プレイヤーが担当するキャラクターを1人ずつ行動させ、「クエスト」に挑戦します。1人のプレイヤーの「ターン」の間にも、他のプレイヤーは戦闘や畏を仕掛けて行動中のキャラクターの妨害を試みることができます。成功した「クエスト」は「メモリー」となって、その後の展開を左右することでしょう。決められた数の「メモリー」が溜まったら、「エピローグ」へと移ります。「エピローグ」ではそれまでに生まれた「メモリー」すべてを組み込んだ物語が創られ、どちらの陣営が勝利したかが決まります。

陣営

ウィンターテイルズをプレイする間、それぞれのプレイヤーは以下の陣営の内のいずれかひとつに所属することになります。

春 春の陣営には、世界の善と喜びを司るおとぎ話の住人（フェアリーテイルズ）が所属しています。秋動乱で敗れた結果、春陣営はパルチザンとなって、冬政権の支配を終わらせ、再び春を取り戻すべく活動しています。

冬 悪徳と、無慈悲な兵士達（ソルジャーズ）によってウィンタータウンを支配する冷酷な冬政権は、レジスタンスを制圧し、街に終わることのない冬をもたらそうとしているのです。

書き手 プレイヤーが奇数人の時のみ使われる陣営で、常に所属するのは1人のプレイヤーだけとなります。書き手の目的は相争う2つの陣営の間のバランスを保つことです。そのために書き手のプレイヤーは両方の陣営のキャラクターを操ることになります。書き手は物語が続くことを望むが故に、どちらかの陣営が勝利することを望まないのです。

勝利条件

エピローグを勝利した陣営がゲームの勝者となります。ただし、書き手はエピローグが引き分けになった時に勝者となります。

ゲームの長さ

標準的なゲームは3メモリーで終了します。3つ目のメモリーが生まれたら、エピソードをプレイしてゲームを終了します。

より長いゲーム(オプションルール)

プレイヤーが望むのであれば、多くのメモリーを要する、より長いゲームを遊んでも構いません。ゲームの長さはエピソードタイトルの初期位置によって決まります(8ページ目、セットアップ参照)。もし5メモリーで終了するゲームにする場合、エピソードタイトルをその次の6メモリー目の上に置きます。ゲームのプレイ時間は、メモリー1つにつきおおよそ30分になります(4メモリーのゲームは約2時間です)。

コンポーネント

ゲームボード



ゲームボードにはウィンタータウンの地図が描かれています。市内はいくつかの要所(ロケーション)に別れており、要所の間は広場(スクエア)によって繋がっています

(13ページ目参照)。地図の下にはメモリートラックがあり、ここに生み出されたメモリーを置きます。7メモリーを要するゲームでは、メモリートラックの右のスペースにエピソードタイトルを配置します。



それぞれの長さのゲームでのエピソードタイトルの配置場所

3 4 5 6 7
メモリー メモリー メモリー メモリー メモリー



メモリートラック上のアイコンは目的モジュールを使用した時のためのものです。

デザイナーより：ゲームボードは物語を創る際の手がかりにもなります。あなたのキャラクターがいる場所や、建物や地域のイラストを注意して見てください。きっと物語を創る助けになるでしょう。

陣営マーカー



各プレイヤーがどの陣営に属しているかを示すマーカーです。

キャラクターカード



未行動 ソルジャー 行動済 ソルジャー 未行動 フェアリーテイル フェアリーテイル 行動済

ウィンターテイルズには14人のキャラクターが存在します。7人の冬の兵士達(ソルジャーズ)と7人のおとぎ話のキャラクター(フェアリーテイルズ)です。それぞれのキャラクターはカードで表され、プレイヤーは自分の前に、未行動側を表にして置きます。キャラクターが行動したらカードを裏返します。右下のアイコンはスキルモジュールで使います。

キャラクターフィギュア



それぞれのキャラクターを表す紙製のフィギュアが付属しています(プラスチックの台座に立ててください。黒がフェアリーテイルズの、白がソルジャーズの台座です)。

ゲームボード上にフィギュアを配置して、キャラクターの現在位置を示します。もしキャラクターが捕らえられた場合には、フィギュアを横に倒してください。

ストーリーカード



Spring Winter

戦闘やクエストはストーリーカードを使って解決します。ストーリーカードは春と冬の二面を持っています。フェアリーテイルズが使う場合には春の側を、ソルジャーが使う場合には冬の側を表にして使ってください。山札のストーリーカードはどちらが表でも構いません。

中立カード



このカードは、メモリーが春と冬のどちらの陣営のものでもないことを示すためのものです。

目的カード



目的カードは、目的モジュールで使用します。

クエストカウンター



ウィンターテイルズには、7種類、8枚のクエストカウンターがあります。6つのクエストはどちらか一方の陣営に属していますが、「偉大なアーティファクト」クエストは、両陣営それぞれに属するカウンターが1枚ずつ存在します。

パワーカウンター



6枚のパワーカウンターはパワーモジュールで使用します。

しおりマーカー



しおりマーカーは、すべての物語をまとめるための手がかりとして、最後に生み出されたメモリーの上に置きます。

クエストポーン



現在進行中のクエストとその場所を示すために、対象のクエストカウンターの上に置きます。

手番マーカー



手番マーカーはどのプレイヤーが行動中かを示すために使います。

エピローグタイル



エピローグタイルはメモリートラック上に置いて、ゲームの長さを示します。標準である3メモリーゲームでは、4番目のスペースに配置します。4、5、6、7メモリーを要するより長いゲームでは、それぞれ5、

6、7、8番目のスペースに配置します。メモリートラックのエピローグタイルよりも左側がすべてストーリーカードで埋まったら、エピローグが始まり、ゲームが終了します。

ノート： エピローグタイルは、春陣営用と冬陣営用の二面になっています。どちらの陣営がメモリーを多く生み出しているかわかりやすくするために使っても良いでしょう。

ストーリーマスターマーカー



このマーカーは、ゲームの開始時に決めたストーリーマスターを示すために使います。ストーリーマスターは、物語を創る際の最終的な決定権を持つ調停者です。

セッティングアップ

ゲームを始める前に

1. テーブル中央にゲームボードを置きます。
2. ストーリーカードをすべて1つの山札にしてゲームボードの横に置きます。
3. エピローグタイルをメモリートラックに配置します。通常の3メモリーのゲームであれば4番目のスペースに、より長い4、5、6、7メモリーのゲームであればそれぞれ5、6、7、8番目のスペースに配置します。
4. プレイヤーの数と同じ枚数の陣営マーカーを準備します。春陣営と冬陣営のマーカーは同じ枚数になるようにします。プレイヤーが奇数人の場合は、書き手のマーカーを1枚加えます。それぞれのプレイヤーは、陣営マーカーをランダムに1枚引いて自分の前に置きます。春陣営の最も若いプレイヤーから時計回りに、春陣営と冬陣営のプレイヤーが交互になるように座ります。書き手がいる場合は、最後の席に座ります。
5. 誰がストーリーマスターになるかを決めます（13ページ目、ストーリーマスターとゴールデンルールの項目参照）。ストーリーマスターとなったプレイヤーはストーリーマスターマーカーを受け取ります。ゲームの所有者か、ルールを一番良く理解しているプレイヤーがストーリーマスターになるようにしてください。
6. それぞれのプレイヤーは、若い順にキャラクターを1人ずつ選んで手元に置きます。キャラクターを選んだら、対応するフィギュアをマップ上に配置します。フェアリーテイルズは市内要所に、ソルジャーズは広場に配置します。既にフィギュアが置かれている場所に配置することはできません。このようにして各陣営のプレイヤーが順に、次のページの表にある数だけキャラクターを選択します。

キャラクター配分表

それぞれのプレイヤーが担当するキャラクターの数を示しています

プレイヤー数	春陣営	冬陣営	書き手
3人	4人のフェアリーテイルズ	4人のソルジャーズ	2人のフェアリーテイルズと2人のソルジャーズ
4人	3人のフェアリーテイルズ	3人のソルジャーズ	—
5人	2人のフェアリーテイルズ	2人のソルジャーズ	1人のフェアリーテイルズと1人のソルジャーズ
6人	2人のフェアリーテイルズ	2人のソルジャーズ	—
7人	2人のフェアリーテイルズ	2人のソルジャーズ	1人のフェアリーテイルズと1人のソルジャーズ

7. 春陣営のクエストカウンター4枚から1枚をランダムに選びます。書き手がいるならば書き手が、いないならば最も若い春陣営のプレイヤーが、選ばれたカウンターを市内要所のいずれかに配置します（13ページ目、クエストの項目参照）

8. 冬陣営も同様に、4枚のクエストカウンターから1枚をランダムに選んで配置します。書き手がいるならば書き手が、いないならば最も若い冬陣営のプレイヤーが場所を決定します。

9. 書き手がいるならば書き手が、いないならばストーリーマスターが、両陣営のクエストの目的を説明して物語を始めます。できる限り展開が広がるよう、結末を決めずに始めて下さい。

10. 各プレイヤーは4枚のストーリーカードを引いて手札とします。書き手は、1つの陣営に属するプレイヤーの数と同じだけのストーリーカードを引いて手札とします。

11. 最も若い春陣営のプレイヤーが手番マークを取って、ゲームを開始します。



章

ウィンターテイルズにおける「章」は以下の要素からなります。

- ・複数のプレイヤーターン
- ・結末フェイズ

1. プレイヤーターン

各プレイヤーは、自分のターンに、担当するキャラクターを1人行動させなくてはなりません。それぞれのキャラクターは、各章で一度だけ行動することができます。手番のプレイヤーの担当するキャラクターに未行動のものがあつた場合、その中から1人を選んで行動させて下さい（必須）。もし未行動のキャラクターがいない場合には、手番のプレイヤーのターンは直ちに終了します。いずれの場合にも、手番マーカーは時計回りに次のプレイヤーに移動します。手番マーカーを受け取ったプレイヤーは同様にターンを処理して下さい。すべてのキャラクターが行動済になるまでプレイヤーターンが続きます。

2. 結末フェイズ

すべてのキャラクターが行動済となったら、結末フェイズへと進みます。書き手以外のプレイヤーはそれぞれ4枚のストーリーカードを引いて手札とします。書き手は1つの陣営に属するプレイヤーの数と同じだけのストーリーカードを引いて手札とします。

すべてのキャラクターは未行動状態になります。

キャラクターのアクション

それぞれのキャラクターは、3種類のアクションを取ることができます。

- ・行動 通常手番プレイヤーによって行われます。他のプレイヤーが始めたクエストの解決時にも行われることがあります（18ページ目参照）
- ・妨害 通常他のプレイヤーのキャラクターが移動する際に行われます。
- ・機会 いつでも可能な時に行うことができます

デザイナーより：多くの場合、手番プレイヤーは行動アクションを取ることになるでしょう。手番プレイヤーと敵対する陣営のプレイヤーは妨害を行うかもしれません。しかしクエストが始まった場合は、手番プレイヤー以外のプレイヤーも行動アクションを行うことができます。この行動アクションでは、進行中のクエストに参加するために移動することもあります。この移動に対して妨害を行うことも可能です。この場合手番プレイヤーも妨害を行うことができます。

行動

キャラクターは、以下の2つの状況において行動することが可能です。

1. 手番プレイヤーのターン中
2. 他のプレイヤーがクエストを行っている最中

プレイヤーがキャラクターを行動させる際は、以下のように処理をします。

- ・キャラクターカードを裏返して行動済とする
- ・ストーリーカードを3枚引く
- ・移動を行う（任意・後述）
- ・クエストを行う（任意・後述）
- ・手札が7枚以下になるまで捨てる

キャラクターが行動する場合は、プレイヤーは常に状況を描写してキャラクターがどのように行動するかを説明しなければなりません（11ページ目、シーン設定と描写の項目を参照）

移動

キャラクターはゲームボード上の広場と要所の間を1マス分移動することができます。広場は道の上に丸で、要所は枠で囲まれてボードに表示されています。キャラクターを1マスではなく2マス分移動させる場合は、ストーリーカードを1枚捨てる必要があります。【訳者補記：以降追加でストーリーカードを1枚捨てる毎に更に1～2マス分移動させることができます。この追加移動は戦闘や罠が解決した後に行っても構いません】

デザイナーより：移動の際には、使いにくいストーリーカードから捨てるようにしましょう。

移動の描写（オプションルール）

プレイヤーは、キャラクターの移動自体をストーリーに組み込んでも構いません。移動の際に捨てたストーリーカードのイメージを物語に取り入れるのです。

クエスト

キャラクターは、行動中に以下のいずれかの方法でクエストを行うことができます。

- ・あなたが手番プレイヤーであれば、キャラクターは以下のどちらかを行うことができます。

新たなクエストを生成する

行動中のキャラクターと同じ陣営のクエストから新たに1つクエストを選んで、その記述に従ってクエストカウンターをボード上に配置します。

クエストを始める

キャラクターが、自身の陣営のクエストカウンターが配置してある場所で移動を終えた場合、クエストポーンを配置して、クエストに挑戦することができます（14ページ目参照）

・あなたが手番プレイヤーでない場合は、次の方法でクエストを行うことができます。

クエストに参加する

キャラクターがクエストカウンターとクエストポーンの両方があるマスで移動を終えた場合、進行中のクエストに参加することができます。

妨害

他のプレイヤーのキャラクターが移動している際に、その移動を妨害することが可能です。

戦闘（ソルジャーズ）

フェアリーテイルズのキャラクターがソルジャーズがいる場所に移動してきた際に、その場にいたソルジャーズを担当しているプレイヤーは移動を妨害するために戦闘を仕掛け、捕らえようとすることができます（21ページ目、戦闘の項目参照）

罠（フェアリーテイルズ）

ソルジャーズのキャラクターがフェアリーテイルズがいる場所に移動してきた際に、その場にいたフェアリーテイルズを担当しているプレイヤーは移動を妨害するために罠を仕掛け、捕らえようとするすることができます（23ページ目、罠の項目参照）

機会

機会アクションは、可能であればいつでも、たとえ他のプレイヤーの手番であっても行うことができます。機会アクションには以下の2種類があります。

救出

自身と同じ陣営に属する「捕らえられたキャラクター（戦闘または罠の結果）」と同じマスにいる時に、そのキャラクターを救出することが可能です。倒れているフィギュアを起こしてください（25ページ目参照）

目的

目的モジュールを使用している場合に可能なアクションです（29ページ目参照）

ストーリーテリング

ゴールデンルール

以下のルールは、他のプレイヤーと協力してより良い物語を創るためのルールです。これらの簡単なガイドラインはプレイ中常に守られるべきですが、特に物語を創っている時に意識すると良いでしょう。

1. 助け合うこと

プレイヤーは、物語を創る際に自由に助け合って構いません。むしろ積極的に助け合うようにして下さい。もしだれかがうまく物語を創れなかったり、あるいは状況にそぐわない話を始めてしまった場合には、他のプレイヤーは物語が良いものになるよう助けてあげましょう。プレイヤー同士の争いは、それぞれのプレイヤーが行うアクションだけにしましょう。物語を創る点においては、すべてのプレイヤーが協力するべきなのです。

アキレスはアリスを担当して“雪をも溶かす愛”のクエストに挑んでいました。アリスをクエストカウンターのあるブナ公園へと移動させ、ここでアリスはカカシと出会います。アキレスは語り始めました。

「運良く看守が鍵を掛け忘れてくれたので、アリスは独房から出ることができました。彼女はアサイラムから逃げ出して、ブナ公園にまで辿りつきました……」

「ちょっと待って」とクララが言いました。「ブナ公園へ行くように、という謎の手紙を受け取っていた方がいいんじゃないかしら？」

「それはいいね。もしかしたらアリスが逃げられるようにカカシが手助けをしたのかもしれない。カカシは精神科医だから、アサイラムに入ることもできそうだし」とアキレスは応えました。

「それならこうしたらどうかな」とダニエルが提案します。「僕たちは丁度“凍てつく恐怖”のクエストをアサイラムに配置したところだから、その“凍てつく恐怖”がアリスの実験から生まれたものだということにしようよ。カカシはきっとそれに気付いたんだ」

「いいね！それなら君達冬陣営はこの逃亡に対して“武力報復”のクエストを行ってもいいかもね。うん、みんなのアイデアを入れてみるよ」

2. 場面設定をする

キャラクターが行動する際には、場面設定をしてそのキャラクターがどのように物語に関わるのかを説明して下さい。以下のようなことを考えると良いでしょう。それぞれの答えが、より一貫性のある物語を創る役に立つはずです。

・キャラクターはどこにいるのか？場所だけではなく、そこで何をし、何を考え、どんな姿勢でいるのか、といったことを考えてみて下さい。

・キャラクターはなぜ、どのように物語に関わるのか？キャラクターの行為が物語にどのような影響を与えるのかを考えて下さい。筋書きと関係ない行動は物語を創る助けにはなりません。キャラクターは物語に関わる理由や目的を持っているのでしょうか？キャラクターはどんな行動を取るのでしょうか？それは物語にどんな影響を及ぼすのでしょうか？それは計画的なものなのでしょうか？キャラクターが置かれている状況に注意して下さい。物語はどこで進行しているのでしょうか？他のキャラクターはどこにいるのでしょうか？状況に沿った物語を創るように気をつけて下さい。

3. 良い物語を優先する

ウィンターテイルズにおいて、物語の質がなによりも大事なのです。何か問題が起こった時には物語の質を最優先にしてください。細部において、ルールにあわないことがあったとしても、プレイヤー全員がそれによって物語が良くなると思うのであれば、それで構わないのです。

ストーリーカード

ストーリーカードはウィンターテイルズの中心となるもので、すべてのストーリーテリングに使われます。ストーリーカードには、良いものであれ悪いものであれ純粋な想像力・希望・夢を映し出すように、子供が描いたイラストが使われています。

ストーリーカードは他のプレイヤーから隠すようにしてください。他のプレイヤーに手札の枚数がわからないように重ねて持つようにすると良いでしょう。それぞれのカードは両面に同じイラストが異なる色で描かれています。それぞれのストーリーカードがどちらの陣営によってプレイされたかがわかるようになっているのです。

ストーリーカードをプレイする時には、常にあなたが語る物語の中でそのカードが何を意味しているかを説明するようにして下さい。イラストを物として表現する必要はありません。気持ちや感情をイラストに結びつけて表現しても良いのです。

注意

ストーリーカードをプレイする度に物語を中断させる必要はありません。ストーリーカードに関連した表現を語った時に、他のプレイヤーにわかるようにカードを出すだけでよいのです。

デザイナーより：ストーリーカードのイラストは、5歳と9歳の2人の子供によって描かれたものです。イラストから自由に想像をして下さい。ストーリーカードは想像力を縛り付けるものではないのです。もし誰かがストーリーカードから物語を創る役に立つようなアイデアを思いつかない時には、他のプレイヤー（特にストーリーマスター）がカードを読み解く手助けをしてあげて下さい。

ストーリーカードの解釈例

春陣営



- ・夜道を照らす星々のきらめき
- ・森の奥に輝く瞳
- ・闇の中で輝く希望の光
- ・凍った道を溶かすために撒かれた塩

- ・冷気に傷つけられたアリスの肌
- ・すべての希望を押しつぶす雪
- ・燃え上がる火花
- ・ドロシー館の壁に刻まれた銃痕



冬陣営

春陣営



- ・生をもたらす飲み物のビン
- ・山を愛した祖父の形見の水筒
- ・友と飲むことを思って
- ・体を温めてくれるパンとワイン

- ・グランピーの酒瓶に入れられた青酸カリのカプセル
- ・悲しみから酒に溺れる
- ・ウィンタータウンの水路に撒かれた毒
- ・人形劇場に投げ込まれた火炎瓶



冬陣営

春陣営



- ・ピアノから流れる優しい調べ
- ・ソルジャーズの目から隠れるための荷車
- ・監獄を破壊するために送られた差出人不明の爆弾入りの荷物
- ・客人を迎えてのディナーのためのテーブル

- ・墓地での葬儀
- ・敵を罠へと誘い込む
- ・いなくなってしまった友人を思っている孤独な食事
- ・眠りを妨げる悪夢



冬陣営

ストーリーテリング

ストーリーマスター



プレイヤーたちは最高の物語を創れるよう全員で協力するのですが、その方向性を決めるのはストーリーマスターの役割です。ストーリーマスターに選ばれたプレイヤーは、物語の雰囲気や展開について意見が割れた際に最終的な決定権を持ちます（11ページ目ゴールデンルールの項目を参照）。ストーリーマスターは常に公平で、より良い物語を創るように勤めなければなりません。ストーリーマスターはルールとそれぞれのキャラクターの設定をよく理解しておいて下さい。

注意

ストーリーマスターはゲームシステムを変えてはいけません。他のプレイヤーのアイデアが、物語の設定を壊してしまったり、雰囲気にそぐわない時に修正するよう促すだけでよいのです。

要所と広場

要所



ウィンタータウンには不思議な場所がたくさんあります。冬の闇に覆われた場所も、春の穏やかな囁きが聞こえる場所もあるでしょう。こうした要所は争いの起こる場所でもあり、両陣営が力を蓄える場所でもあるのです。

要所は以下の要素を持ちます。

- ・名前
- ・枠で囲まれたメインスロット。この要所にいるキャラクターと配置されたクエストカウンターはこの枠の中に置かれます。
- ・小さなパワースロットには、パワーモジュールで使用するパワーカウンターを配置します。

各要所には、1つまでしかクエストカウンターを置くことができません。一方、キャラクターは同時に何人でも配置することができます。

広場

レジスタンスの動きに気付いた冬政権は、ウィンタータウン内に夜間外出禁止令を発令した。今や街の広場はすべてソルジャーズの監視下にあり、フェアリーテイルズは要所の間を隠れて行き来しているのである。

道の途中にある丸で囲まれた部分は街の広場を表しています。キャラクターは隣接する要所・広場間を移動することができます。広場にはクエストカウンターやパワーカウンターを置くことはできませんが、キャラクターは何人でも同時に配置することができます。ゲームボード中央のマンジャフォーコの像があるマスも広場として扱います。

クエスト



物語にはふさわしい時と場所があります。それだけではなく、物語には理由もあるのです。クエストは望ましいメモリーを生み出し、敵陣営に勝利するチャンスを示しています。クエストはウィンターテイルズの物語における最も重要な発想源なのです。

プレイヤーは、自分の陣営に有利なメモリーを生み出すためにクエストに挑戦することになります。



クエストの生成

行動開始時に
手札を3枚引く



“偉大なアー
ティファクト”
クエストを生
成して配置

クエストの生成

プレイヤーは自分の属する陣営のクエストのうち、まだ使われていない物から1つを選んで生成することができます。書き手はどちらの陣営のクエストを生成しても構いません。クエストカウンターの配置は、選んだクエストの記述に従って下さい（各クエストの詳細の「カウンター配置」の項）。クエストを生成した場合、プレイヤーはそれを組み込んで物語を創らなくてはなりません。他のプレイヤーがその続きを語ることができるように、結末を決めずに物語を創って下さい。

クエストカウンターを特定の要所に配置する必要がある場合には、その要所のメインスロットに配置して下さい。その要所に既に他のクエストカウンターが配置されている場合にはクエストを生成することができません。

それぞれのクエストは、ゲーム中1回のみ生成することができます。

注意

セットアップの時点で配置されたクエストは、ストーリーマスター（あるいはもしいるならば書き手）によって物語に取り入れられることになります。

エドワードは手番プレイヤーとしてピノキオを行動させます。ストーリーカードを3枚引き、新しいクエストを生成することを宣言します。エドワードは“偉大なアーティファクト”のクエストを選び、クエストカウンターを配置する要所を選びます。ナイトメア・ファクトリーには既に“凍てつく恐怖”のクエストカウンターが配置されているので“偉大なアーティファクト”クエストを生成して配置することはできません。その他の空いている要所であれば配置することができます。エドワードは不思議市場にクエストを生成することに決め、春陣営を示すクエストカウンターを配置します。そしてクエストの物語を語り始めました。

「ピノキオはコートに身を包んで、ウィンターブリズンの外壁に沿って歩いていました。一見すると、冷たい風から身を守ろうとしている通行人にしか見えませんが、実際には政権の計画を打ち砕くために、襲撃できそうな場所を探して監獄の窓を見ていたのです。こうして反乱と襲撃の計画を練りつつも、ピノキオは心の隅でフェアリーテイルズには武器以上の何かが必要であることを感じていました。レジスタンス達の心に革命の炎を燃え上がらせるような象徴となる物です。そうした物を探すのであれば、不思議市場から始めるべきだ、とピノキオは考えました」

クエストデータ

クエストカウンターはクエストの目的とテーマを示しています。クエストを始める際は、これらの記述を参考にして下さい。

新たな希望（春陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意の要所に配置することができます。

目的：春の再来への希望をもたらす何かを見つけること。場所でも、物でも、生き物でも、

キャラクターの内の誰かでも構いません。

例：1) グランピーはウィンタータウンを照らすロウソクを造りました。ロウソクの火は明るく温かく、人々の心から恐怖を追い払うのです。

2) アリスはブナ公園の秘密を見つけました。そこに植えられた花が開く時には冬も終わるでしょう。

雪をも溶かす愛（春陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意のフェアリーテイルズのキャラクターのフィギュアの下に配置します。カウンターはそのキャラクターと共に移動します。

目的：フェアリーテイルズのキャラクター2人の間に深い関係を作り出すこと。強い友情でも、父性愛／母性愛でも、愛情でも構いません。

例：1) ピノキオはアリスに恋し、彼女を狂気から救おうと決意しました。2) グランピーとブリキ男は飲み仲間となり、強い友情の絆で結ばれました。

デザイナーより：このクエストカウンターが配置されたキャラクターは、雪をも溶かす程の愛情を抱くことになります。クエストを完成させることにより、その愛情がフェアリーテイルズのどのキャラクターに対するものであるかが明らかになるでしょう。

隠れ家（春陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意の要所に配置することができます。

目的：安全な隠れ家を見つけること。隠れ家は秘密の安全な場所ではなくてはなりません。隠れ

家はソルジャーズの攻撃から身を守ることができる場所や、レジスタンスのメンバーが集まって計画を練ることができるような本部であることでしょう。

例：1) ドロシー館の地下室は、レジスタンスの本拠地となりました。2) アリスはブナ公園にツリーハウスを造り、色とりどりの花を育てることにしました。

偉大なアーティファクト（両陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意の要所に配置することができます。

目的：強力な物品を手に入れること。探索、発見、創造などの手段によって、自陣営に偉大なアーティファクトをもたらすことができれば、敵陣営に対して有利になるでしょう。

例：1) ピノキオは木を削って春のフルートを造りました。これを吹き鳴らすことで、暖かな南風を呼び込むことができます。2) キャンドルウィックはウィンタータウンの納骨堂で1つの片眼鏡を見つけました。この眼鏡をつけた者は、相手の魂と、そこに秘められた恐怖を見ることができるのです。

凍てつく恐怖（冬陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意の要所に配置することができます。

目的：ウィンタータウンに迫る暗く不気味な恐怖を造り出す、あるいは見つけ出すこと。それ

はフェアリーテイルズに襲いかかり、恐怖を刻み込むでしょう。

例：1) ウィンタータウンで最も幸せで純粋だった子供は、ナイトメア・ファクトリーでの実験により変えられてしまいました。彼はフェアリーテイルズの希望を打ち砕く存在へと堕ちたのです。2) ナイトメア・ファクトリーの研究所で、純粋な憎悪から生み出された赤い雪は、ウィンタータウンに降り注ぎ、恐怖と憎悪と混沌を街にもたらしました。

冬のプロパガンダ（冬陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは任意の要所に配置することができます。

目的：フェアリーテイルズに勝利し、戦意を失わせ、住民からの支援を断ち切ること。偏った

報道や示威運動、情報工作などでも構いません。これは冬政権による、フェアリーテイルズに対する精神的な攻撃なのです。

例：1) 政権は白雪姫を、寛大な冬の女王として宣伝しました。彼女の魅力は街の住民だけでなく、フェアリーテイルズをも魅了し、彼らを永遠の闇の世界へと誘うのです。 2) グランピーのロウソク工房に対する非難中傷によって、政権は街を闇に包み、長く続く冬の夜の恐怖をもたらそうと企みました。

武力報復（冬陣営）



クエスト配置：クエストカウンターは標的となるフェアリーテイルズのキャラクターのフィギュアの下に配置します。

目的：報復としてフェアリーテイルズを襲撃あるいは妨害すること。レジスタンスに可能な限

りの損害を与え、弱体化させるのです。

例：1) 狼は部隊を率いてブナ広場にあるフェアリーテイルズの隠れ家を襲撃しました。

2) マッドハッターはアリスを捕らえ、アサイラム最下層の独房に監禁しました。

クエストに挑戦する

クエストに挑戦するには、プレイヤーの担当するキャラクターの中から最低1人が自陣営のクエストカウンターが配置されている場所にいないけません。

1. クエストの開始

手番プレイヤーは、クエストに挑戦することを宣言してクエストを開始することができます。プレイヤーは、その場にあるクエストカウンターの上にクエストポーンを置いて下さい。そのクエストが生成された時に語られた物語に続くように、そのクエストの物語を創って下さい。キャラクターがどのようにクエストを達成しようとしているのかを描写すると良いでしょう。



クララはナイトメア・ファクトリーで“新たな希望”クエストを生成しました。人形劇場の最上部の窓からファクトリーを眺めていたピノキオは、ファクトリーの裏のガラクタの山から暖かく心地よい光が漏れ出ているのを見つけたのです。今度はエドワードの手番です。彼は不思議市場にいるグランピーを行動させます。3枚手札を引いてから、クエストに挑戦することを宣言します。エドワードは状況を設定して、グランピーがどの

ようにクエストに関わるのかを説明しなくてはなりません。エドワードは語り始めました。

「兄弟が死んだ後、グランピーは彷徨い、悲しみから酒に溺れていきました。グランピーはいつも不思議市場の小道をよろよろ歩いては店先の商品や珍品を覗き込んでいました。ある時、奇妙な形の望遠鏡で空を眺めていたグランピーは、宙に浮かぶ赤い薔薇の花びらが、一片の雪のように落ちていくのを見つけました。それは奇妙な光景でし

たが、より一層奇妙なことに、花びらは落ちるといよりもふわふわと浮かんでどこかへ向かっていくようでした。離れながら徐々に光り始めた花びらを見て、グランピーはその後をついていくことに決めました。グランピーは市場の雑踏を掻き分けて追いかけていきます」

エドワードはストーリーカードを1枚捨てて、グランピーのフィギュアを不思議市場から広場を通ってアサイラムへと動かしました。更に1枚捨ててアサイラムから広場を通ってナイトメア・ファクトリーへと移動させます。ここでクエストポーンを“新たな希望”クエストカウンターの上に乗せて、クエストを開始します。

「実は花びらが光っているのではなく、工場の裏のガラクタの山のでっぺんが光っているのだと気付いたグランピーは、驚いて口もきけなくなってしまうました……

2. 他のキャラクターの参入

手番プレイヤーがクエストの導入を終えた後に、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回りに順番に1人ずつ、自分の担当するキャラクターから1人を選んで行動させ、クエストに参入させることができます。この時、そのキャラクターがなぜ、どのようにクエストに関わるのかを説明して物語に組み込まなくてはなりません。それから通常の行動アクションのルールに沿って、キャラクターをクエストが進行している場所まで移動させます。この移動は対立陣営の戦闘や罠によって妨害されることがあります。キャラクターがクエストに参加するためには、まずクエストポーンのある場所まで辿りつかなくてはなりません。手番プレイヤー以外のプレイヤーがキャラクターを行動させることができるのは、このように進行中のクエストに参入する時だけに限られます。

デザイナーより： 他のプレイヤーが始めたクエストに参入しなくても構いません。ただし、手番プレイヤーは常に（可能である限り）キャラクターを行動させなくてはなりません。



（承前） 冬陣営のフランチェスカはエドワードの左隣に座っていますが、彼女の担当する白ウサギと狐と猫は共に行動済であるため、彼女はなにもできません。しかし、白ウサギは既にナイトメア・ファクトリーにいるので、後でクエストに参加することが可能です。書き手であるジョヴァンニの担当するキャラクターは2人とも未行動であるので、どちらの陣営にも協力することができます。しかし彼は今のところ両陣営の間はバランスが取れていると考えて行動しないことに決めました。次は春陣営のアキレスの番です。アキレスはウィンタープリズンにいるブリキ男を行動させることにしました。アキレスはストーリーカードを2枚引いて、ブリキ男の物語を語り始めました。

「ブリキ男は壊れた戦車の横に置き去りにされていました。長い眠りの末に目を開いたブリキ男は手も足も凍りついていることに気付きました。しばらくすると兵士達がやってきて彼をゴミでいっぱい荷車に積み込みました。ブリキ男は逃げることもできませんでしたが、兵士は彼が目覚ましていることに気付いていないようでした」アキレスはカードを1枚捨てて、ブリキ男をナイトメア・ファクトリーへと移動させます。移動中にベネデッタの担当するキャンドルウィックがいる広場を通りましたが、ベネデッタはストーリーカードを持っていなかったため、戦闘を仕掛けて移動を妨害することができません。アキレスは続けます……

「ナイトメア・ファクトリーに連れて行かれると知ったブリキ男は恐怖に戦きました。自分の凍りついた体が恐ろしい実験に使われるのだと考えたのです。しかし彼はガラクタの山の上に捨てられました。ブリキ男は当面の危険はないものを知ってほっとしました。とその時、突然彼は自分の体の中に暖かいものが広がるのを感じました。なにかが生命を持っているかのように……」

ベネデッタにはもう未行動のキャラクターがいないのでパスをするしかありません。春陣営のクララはドロシーを行動させることができますが、ドロシーのいる面影墓地からナイトメア・ファクトリーに移動するためにはカードを3枚使わなければなりません。クララはドロシーを他の機会に行動させることにしました。冬陣営のダニエルが最後のプレイヤーです。彼もクララと同様の状況にあります。より悪いことに、彼は手札を持っていないので、マッドハッターを行動させてナイトメア・ファクトリーに移動させても、手札が1枚も残りません（訳注：手札を3枚補充して、移動に3枚使用するため）。ダニエルも何もしないことに決めました。エドワードまで一巡したので、クエストへの挑戦が始まります。

3. 手番プレイヤーのクエスト挑戦

すべてのプレイヤーがクエストに参入するかどうかを決め、キャラクターの移動を終えたら、手番プレイヤーがクエストへの挑戦を始めます。手札から任意の枚数のストーリーカードを出し、それぞれの絵から想像される要素を組み込んで物語を創って下さい。

物語を作る際には、以下の指針に従って下さい。

- 進行中のクエストの目的に沿っていること
- いずれかのキャラクターが死んだりゲームから除外されたりしないこと。
- この時点で物語の結末を確定しないこと。

物語を創る際に時間制限はありませんが、2～3文に1枚ストーリーカードを出して、物語が冗長にならないようにすると良いでしょう。

たくさんのことを考えなければならないように思えるでしょうが、実際にはとてもシンプルなのです。中心となるキャラクターは誰でしょうか？そのキャラクターはどこにいて、何をしようとしているのでしょうか？物語はどのようにクエストに繋がるのでしょうか？クエストは大きな物語の1つの章でしかありません。キャラクターの死のような、決定的な出来事は避けてください。

エドワードがクエストへの挑戦を始めます。

「面白い、と言ってグランピーは、何がこの“暖かな光”（と言いながらエドワードはストーリーカードを春側を表に向けて出しました）を生み出しているのかを調べようと近付きました。そしてガラクタの山のとっぺんに“小さな花”が生えていることに気がつきました。ウィンタータウンのすべての草木は凍り付いてしおれているのに、このガラクタの山には草が生え、“新芽が芽生え始めていました”。

グランピーの希望に胸を躍らせ、光の源を調べるために更にガラクタの山へと踏み出しました」

エドワードは、他のプレイヤーが続きを語ることができるように、結末を決めずにここで物語を終えることにしました。

4. 他のプレイヤーのクエスト参加

手番プレイヤーが物語を終えたら、その左隣から時計回りに1人ずつ順番にプレイヤーがクエストに参加します。クエストに参加するためには、クエストに参入したキャラクターか、あるいはクエストが進行している場所に既にいたキャラクター（行動済でも構いません）を担当している必要があります。

参加するプレイヤーは手番プレイヤーと同じ陣営のキャラクターとしてクエストの達成を助けることもできますし、敵対陣営としてそれを妨げることもできます。ストーリーカードを何枚出しても構いません。プレイヤーは、キャラクターがどのようにクエストの達成を助け、あるいは邪魔したのかを語らなくてはなりません。しかし、ここではまだ結末を確定させないようにして下さい。

（承前）冬陣営のフランチェスカは、白ウサギをクエストに参加させることに決めました。白ウサギは既にこの章で行動済でしたが、クエストが始まる前からナイトメア・ファクトリーにいたため、クエストに参加することができるのです。

「ガラクタの山に近付いている間、グランピーは“背後の高い窓から、彼を見ている影”があることに気がつきませんでした。白ウサギは下を見て、衛兵に連絡しました。白ウサギは窓から離れてゆっくりと階段を下り、ドアを開けると“虫

庭”に進み出ました。『おやおや、どなたが入ってきたのかな？まさか君の騒々しい足音に私が気付かないとでも思っていたのかな？周りを見てみたまえ、ドワーフ君。もう逃げ場はないぞ』

(承前) その間に、“衛兵はグランピーの周りを囲んでしまいました”。『私にもあの花が見えるよ。大変に可愛らしいが、衛兵達がこれからあの高貴な花を、ガラクタごと



“溶鉱炉”に投げ込むことを思うと心が痛む。そうではないかね?しかしもしかしたらそのおかげで“新しい兵器”を、君達の哀れな反乱を踏み潰すような兵器を生み出すことができるかもしれない。ところで私は、君のような哀れな者のために、自分の手を汚すようなことはしたくないのだ。衛兵達よ、このドワーフに少しものを教えて、私の国から放り出してやりなさい』可哀想なグランピーは衛兵が近付いてくるのを見て怯えて震えました」

ジョヴァンニはクエストに参加しないので、次はアキレスのブリキ男の番になります。

「衛兵が可哀想なグランピーを捕まえようとしたその時、突然太陽が輝きを止めました。“日食”が始まったのです。白ウサギは、これを政権にとっての吉兆と考えて笑いましたが、その笑いはすぐに



恐怖へと変わりました。ガラクタの山から何者かが起き上がったのです。花のように暖かな光を放つ“金属の顔”を持つ何かが現れ、続いて春のように光り輝く巨大な体が姿を見せました。その手足は輝き、胸の中では心臓が太鼓のように脈を打っていました。ブリキ男が帰ってきたのです。フェアリーテイルズに力強い騎士が加わりました。ブリキ男は飛び降りてグランピーを助けに入り、衛兵達は散り散りに逃げ出しました」

他にクエストに参加できるプレイヤーがいないため、もう一度エドワードの番になります。

5. 手番プレイヤーの最後のカード

すべての可能なプレイヤーが進行中のクエストに参加し終えたら、手番プレイヤーは最後にもう1枚だけストーリーカードを出すことができます。キャラクターがどのようにクエストを達成しようとするかを語って下さい。ただし、まだクエストの結末を決めてはいけません。



(承前) エドワードが最後にカードを出します。「グランピーはブリキ男がガラクタの山から現れるのを見ました。長く行方不明だった英雄が、邪悪な冬の戦士たちに正義の鉄槌を下すために帰ってきたのです。彼こそが“フェアリーテイルズが待ち望んでいたチャンピオン”なのです。

6. クエストの終結

手番プレイヤーはクエストの結末を語って物語に区切りをつけなくてはなりません。

このクエストに対して出されたストーリーカードの枚数を、陣営毎に数えます。手番プレイヤーの陣営が出したカードが、対立陣営の出したカードよりも多ければ、クエストは成功です。対立陣営が出したカードの方が多ければ、クエストは失敗となります。両陣営の出したカードの枚数が同じだった場合には、引き分けとなります。手番プレイヤーは結果にあわせて、このクエストの物語の結末を語って下さい。

(承前) 春陣営は合計6枚のカードを、冬陣営は5枚のカードを出しました。“新たな希望”クエストは春陣営の勝利となります。エドワードは物語の結末を語らなければなりません。

「ブリキ男は衛兵を蹴散らし、グランピーを助け出しました。希望の光に輝くこの巨体の英雄の前では、白ウサギさえも踵を返して逃げ出し、工場の中に隠れる他ありませんでした。春陣営がチャンピオンを、將軍を、新たな希望を手に入れたことをグランピーは理解したのです」

7. 結末

クエストポーンとクエストカウンターはその場所から取り除かれます。勝利した陣営の側で最も多くカードを出したプレイヤーは、このクエストを象徴すると思うカードを1枚選んで下さい。選ばれたカードは、このクエストのメモリーとなります。このカードを、メモリートラックの空いているスペースの一番左に置き、その上にしおりマーカーを乗せて下さい(20ページ目参照)。クエストが引き分けに終わった場合は、クエストを象徴するカードを選ばずに、中立カードをメモリートラックの空いているスペースの一番左に置き、その上にしおりマーカーを乗せて下さい。

デザイナーより： 中立カードは特定のイメージを想起させるものではありません。単にクエストが引き分けに終わったことを示すために配置されるものです。

(承前) クエストは終わり、エドワードはクエストを象徴するストーリーカードとして、ブリキ男を包み込んだ“暖かな光”を選びました。このカードをメモリートラックの空いているスペースに置きます(左から2番目のスペース)。そして、しおりマーカーを乗せ、カードの上にクエストカウンターを置きます。



メモリーとしおりマーカー

クエストはそれだけで完結するものではなく、春と冬の壮大な抗争の一部にすぎません。メモリーは其中でも特に重要な場面と出来事を象徴し、次のクエストへと繋ぐ役目を持ちます。また、メモリーはエピローグを構成する要素でもあります。

メモリーは両陣営の間でクエストがどのような結末を迎えたかを示すものであり、またエピローグにおいて勝敗を左右するものでもあります。同時に、メモリーはそれぞれのクエストにまつわるエピソードを繋いで大きな物語を生み出す接続点としても重要です。

1. メモリー

クエストが終結したら、そのクエストはメモリーを生み出します。前述の通り選ばれたストーリーカードをメモリートラックの空いているスペースの一番左に置いて下さい。この時、クエストに勝利した陣営の側を表にして置くようにして下さい。終結したクエストのカウンターをその上の枠に配置します。物語が進むにつれて、メモリーとなったストーリーカードがその概要を形作ってくれるでしょう。常に他のプレイヤーの言葉に耳を傾けるようにして下さい。

デザイナーより：クエストが成功したかどうかは簡単にわかります。メモリートラックに置かれたストーリーカードと、その上のクエストカウンターが同じ陣営を示していれば成功です。違う陣営を示していれば失敗です。

2. しおりマーカー

しおりマーカーは、異なるエピソードを1つにまとめるものです。終結したクエストの中で一番新しいものの上に配置します。次に始めるクエストは、しおりマーカーが置かれたメモリーから続くものとして語り始めるようにして下さい。メモリーとなったストーリーカードを新たに解釈するのではなく、そこから語られたエピソードのコンセプトから次のエピソードに繋げるようにして下さい。次のクエストを語り始めるプレイヤーは、必ず前のメモリーから繋がるように心掛けて下さい。それができなかった場合は、新たに始めたクエストは失敗したものとみなされます。メモリーが生み出すイメージは、次のクエストへ、そしてエピローグへと繋がるものなのです。

デザイナーより：戦闘や罠はメモリーを生み出しませんし、次のエピソードへと繋がることもありません。戦闘と罠は物語を創るものではなく、いわばアクションシーンなのです。しおりマーカーは、クエスト同士を繋ぎ合わせるためのものです。こうしてエピソードが繋がるように意識することによって、最終的にはスムーズで一貫した物語を創ることができるのです。しおりマーカーを気にせずにそれぞれのエピソードを独立して創ることは簡単ですが、物語全体の完成度は低くなってしまいうでしょう。

(承前) 続いて、ジョヴァンニは人形劇場にいる白雪姫を行動させて、面影墓地にある“凍てつく恐怖”のクエストを開始することにしました。3枚のストーリーカードを手札に加えて、物語を語り始めます。しおりマーカーが置かれたメモリーのカード（最後に終結した“新たな希望”クエストのメモリー）から繋がるようにします。

「棧敷席で召使いに囲まれながら、白雪姫は秋動乱における冬政権の勝利を称える演目を見ていました。彼女は、希望の光に包まれたブリキ男が帰ってきたことを、既に直属の護衛から聞いていましたが、心配することなく劇を見続けていました。白雪姫は最終的に勝つのは冬政権なのだと信じているのです。劇中では『霧の戦い』が演じられていましたが、この戦いにおいて冬政権の武装兵は奇襲によって敵の要塞を破壊したのでした。それを見た白雪姫の氷の心に、新たな、恐ろしいアイデアが浮かびました。この、冬の武装擲弾兵の亡霊を呼び出してはどうだろうか？ブリキ男を包む光を、冷たく湿った霧で消し去り、凍てつく恐怖でその体を錆び付かせてやるのです。霧の戦いの亡霊を呼び出すには、面影墓地がもっとも相応しいでしょう」

状況が設定され、新たなクエストがこれまでの物語に繋がるように語られました。これでジョヴァンニは“凍てつく恐怖”のクエストを語ることができます。

戦闘



冬政権は休むことなく、反乱の兆しを見逃すまいと目を光らせています。ソルジャーズは影に潜み、隙あらばフェアリーズを襲おうと構えているのです。

冬政権のソルジャーズは、フェアリーテイルズの移動を中断させ、更には捕らえるために戦闘を仕掛けることができます。ソルジャーズがいる場所にフェアリーテイルズが入ってきた時に、そのソルジャーズを担当しているプレイヤーは戦闘を始めることができます。戦闘を仕掛けるキャラクターは既に行動済であっても構いません。【訳者補記：複数のソルジャーズがいる場合には、それぞれのキャラクターが独自に戦闘を仕掛けることが可能です。プレイヤー同士で話し合って順番を決め、1人ずつ戦闘を解決して下さい】

戦闘は、いくつかのラウンドに別れています。

1. 冬の攻撃ラウンド

ソルジャーズを担当するプレイヤーは冬側を表に向けてストーリーカードを1枚出します。この時に、キャラクターがどのように相手を捕らえたり攻撃したり苦しめたりするのかを語して下さい。その際には、以下の指針に従って下さい。

- 相手のキャラクターが死んだり、物語から脱落したりするような展開にははいけません。
- 結末を決めずに、話が続けられるようにして下さい。

2. 春の防御ラウンド

フェアリーテイルズを担当するプレイヤーは、冬側の攻撃と同じような方法で防御をすることができます。春側を表に向けてストーリーカードを出し、キャラクターがどのようにして逃げたり対抗したりかわしたりするのかを語るのです。防御の際も上述の指針に従って下さい。

3. ラウンドの続行

2人のプレイヤーは交互に攻撃ラウンドと防御ラウンドを行って物語を続けます。これはどちらかのプレイヤーがカードを出せなくなったり、出さないことに決めるまで続きます。

4. 戦闘の終了

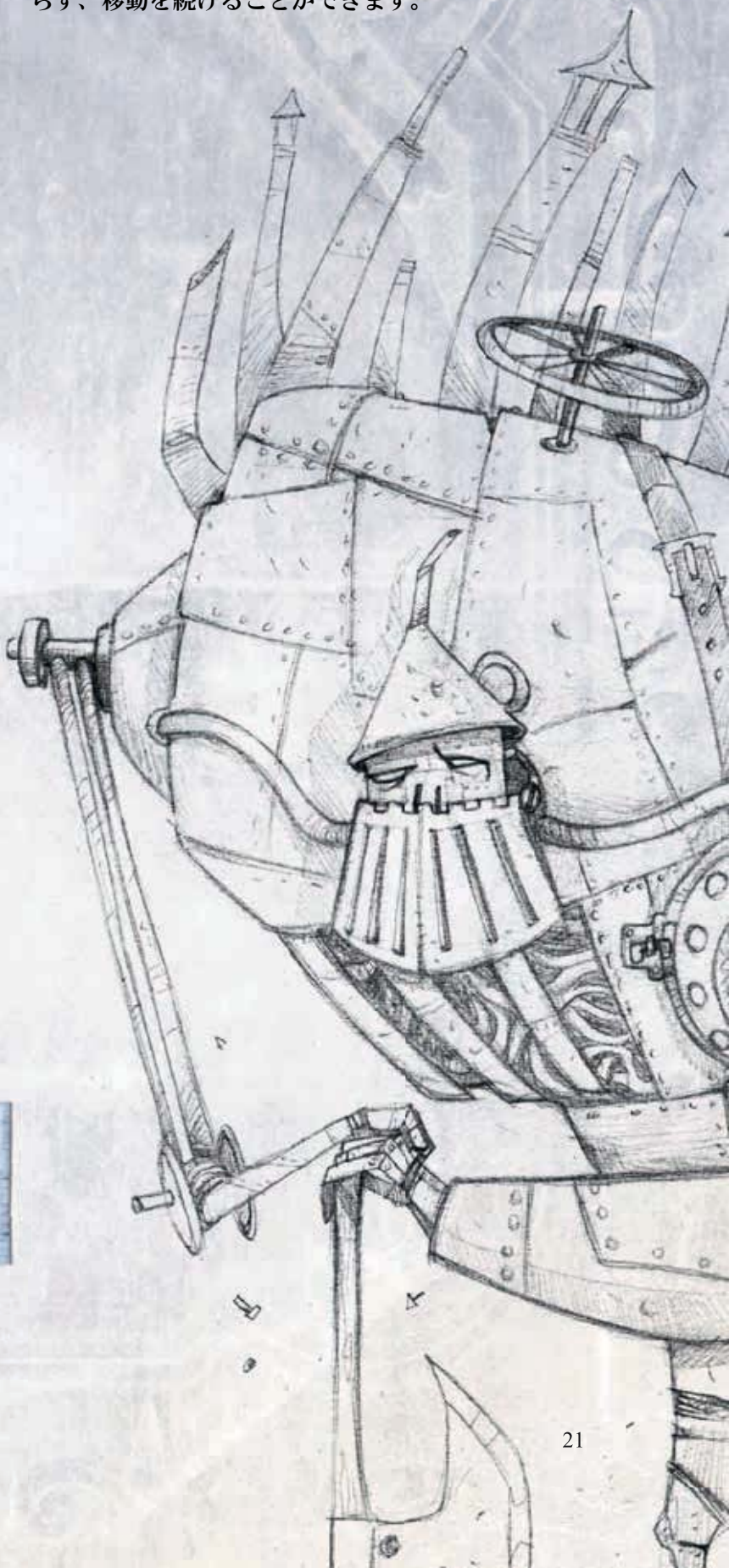
一方のプレイヤーがカードを出せない、もしくは出さない場合、最後にカードを出したもう1人の

デザイナーより： 戦闘では交互に出したカードを重ねていくと良いでしょう、こうすることによって戦闘の状況がわかりやすくなり、最終的な勝者も明確になります。

プレイヤーが戦闘の勝者となります。勝者は、どのようにキャラクターが勝利を収めたかを語り、この戦闘の物語に結末をつけて下さい。

5. 結末

ソルジャーズが勝利した場合は、フェアリーテイルズのキャラクターの移動はそこで終了し、捕らえられてしまいます（26ページ目参照）。ソルジャーズを担当したプレイヤーは、捕らえたキャラクターを任意の場所（要所もしくは広場）に移すこともできますが、戦闘を物語るエピソードの中でそれが説明できる場合に限りです。フェアリーテイルズが勝利した場合には、特に何も起こらず、移動を続けることができます。





クララはドロシーおばあちゃんを、ブナ公園から“凍てつく恐怖”のクエストが始まった面影墓地へと移動させようとしています。クララはドロシーを行動させ、まずストーリーカードを3枚手札に加えます。続いて手札から1枚引いて移動しようとしたのですが、途中の広場にはダニエルの担当するマッドハッターがいるのです。ドロシーがこの広場に入ったところで、ダニエルは移動を妨害しようと戦闘を仕掛けました。

「マッドハッターは手に持ったランタンを掲げて、1人の孤児の目をじっと見つめました。実験のために、その子を古い水車小屋で買ったところだったのです。マッドハッターは子供の瞳にドロシーが映っているのを見つけました。肩に積もった雪と瓦礫の屑を払いながら、老ドロシーが彼の後ろの空き地に現れたのです。マッドハッターは振り返り、2人の視線が交錯しました。マッドハッターは、ドロシーが自分の正体に気付いたことを察しました。彼の帽子と血に汚れた外套は見間違えようありません。そう、彼こそが犯罪的な狂気の病院の主、マッドハッターなのです。彼はそっとやり過ごそうとしている老婆に歩み寄りました。哀れな。マッドハッターは何者も見逃しません。

『お婆さん』と彼は声を掛けました。『こんな夜更けに何故このような所に？夜間外出禁止令が出ていることは御存知でしょう？』と言って彼は微笑きました。『ああ、忘れていたのですか。そうでしょう。疲れていらっしゃるようですからねえ。少し治療の必要があるようですね。いらっしゃい。私が診てあげましょう。“薬”も出してあげますよ』

ダニエルはカードを1枚出します。これで戦闘の1ラウンド目が終了です。次は2ラウンド目になります。クララは答えます。

「ドロシーは準備を怠っていませんでした。すぐにポケットに手を入れると1枚の紙を取り出しました。この“文書”をマッドハッターに見せながら彼女は言いました。『院長先生。私はマンジャフォーコその人に署名頂いた特別許可証を持っております。夜会外出禁止令下においても出歩くことを許されているのですよ』」

続いてダニエルが返します。3ラウンド目です。「精神科医を欺くのは難しい。特に、ごく微かな“表情の変化”からも嘘を見抜くマッドハッターが相手では。『ご婦人、それで私を騙せるとお思いかな？』と言ってマッドハッターはもう一歩踏み込みました」

続いて4ラウンド目になる所ですが、クララはもうカードを出さずに諦めることにしました。捕らえられたことを示すために、ドロシーのフィギュアは横に倒されます。ダニエルはこの戦闘の物語の結末を語ります。

「マッドハッターは老婦人を捕らえ、ドロシーは恐怖に言葉を失いました。マッドハッターは彼女をウィンタープリズンの地下牢に監禁することに決めました。レジスタンスの計画を知るために、彼女は尋問されることになるでしょう」

ダニエルはドロシーのフィギュアを取って横倒しのままウィンタープリズンへと動かしました。

罾



フェアリーテイルズはソルジャーと正面から戦うようなことはしません。街の中の広場はどこも冬政権の支配下にあります。建物の内部―暗く湿った地下室や、埃っぽい屋根裏部屋―は別です。迂闊にもこうしたレジスタンスの聖域に踏み込むようなソルジャーは、策略に嵌り奇襲を受けることになるのです。

春陣営のフェアリーテイルズは、ソルジャーズの移動を中断させ、更には捕らえるために罾を張ることができます。フェアリーテイルズがいる場所にソルジャーが入ってきた時に、そのフェアリーテイルズを担当しているプレイヤーは罾で妨害することができます。罾を仕掛けるキャラクターは既に行動済であっても構いません。ソルジャーが侵入してきた場所に、複数のフェアリーテイルズのキャラクターがいる場合には、それぞれのキャラクターを担当するプレイヤー同士で話し合い、誰が罾を仕掛けるかを決める必要があります。侵入してきたソルジャーに対して、同じ場所では1つの罾しか仕掛けられないのです。

罾は、いくつかのラウンドに別れています。

1. 春の罾ラウンド

罾を仕掛けるキャラクターを担当するプレイヤーは、罾を表すストーリーカードを1枚選んで一時的に脇に置いておきます（これをトラップカードと呼びます）。続いて、手札から任意の枚数のストーリーカードを選んで、自身のキャラクターカードの下に隠します。この時、春側を表にしたものと冬側を表にしたものを混ぜて隠しますが、春側を表に向けたストーリーカードだけが最終的に罾として機能します（後述）。最後に、トラップカードのイラストから、どのような罾を仕掛けたかを描写します。

この際には、以下の指針に従ってください。

- 相手のキャラクターが死んだり、物語から脱落したりするような展開にはしてはいけません。
- 結末を決めずに、話が続けられるようにして下さい。

2. 冬の防御ラウンド

侵入したソルジャーのプレイヤーは、手札から任意の枚数のストーリーカードを、冬側を上にして出し、どのようにフェアリーテイルズの罾をかわしたか語ります。防御の際も、上述の指針に従ってください。

3. 結末

罾を仕掛けたプレイヤーは、キャラクターカードの下に隠したストーリーカードの内、春側を表にしたカードの枚数を公開します。トラップカードは数に入れません。冬側が防御のために出したカードがこれよりも多ければ、罾は無効となり、ソルジャーは移動を続けることができます。

双方が出したカードが同じ枚数だった場合、罾が発動し、移動は妨害されます。ソルジャーは移動を開始した場所まで戻され、行動済となります。

罾を仕掛けた春側のカードの方が多かった場合は、ソルジャーズは罾に掛かって捕らえられてしまいます（26ページ目参照）。

いずれの場合においても、トラップカードと罾において使われたカード（枚数として計上されたカード）はすべて捨て札となります。勝者は、結果を語って、罾の物語に結末をつけて下さい。





ベネデッタは、マッドハッター・アサイラムとブナ公園の間の広場にいるキャンドルウィックを行動させることにしました。まずストーリーカードを3枚引いて手札に加え、キャンドルウィックを面影墓地へと移動させようとしています。移動のために手札からストーリーカードを1枚捨てます。ブナ公園にいるアリスを担当しているアキレスは、罠を張ってこの移動を妨害を試みることにしました。アキレスはトラップカードとして“偽の手紙”を出して語り始めます。



「以前、アリスはキャンドルウィックに手紙を出したことがありました。手紙には、政権打倒のためのプロパガンダに使われている印刷機がブナ公園にあると記されていました。キャンドルウィックは自分の策謀に忙しく、この手紙の内容に関して行動を起こすことはありませんでした。しかし、ブナ公園を通り過ぎようとしたキャンドルウィックは、小さな小屋が木蔭にあるのを見つけました。そしてあの手紙のことを思い出して、調べることにしたのです。アリスが彼を捕まえようと罠を仕掛けていることも知らずに……」

アキレスは手札をすべて重ねて、キャラクターカードの下に置きます。3枚の手札のうち、2枚のカードは春側を表にして罠のために使い、残りの1枚は冬側を表にしました。ベネデッタが続けます。

「キャンドルウィックは雪の中を警戒しながら小屋へと近付き、“鍵穴”から覗き込みました。小屋の中に何もなかった。



を見て取ったキャンドルウィックは、これが彼を足止めし、“捕縛”しようとする罠だと気付きました。ゆっくりと後退しながらキャンドルウィックは考えます。この罠を仕掛けた者に報いを受けさ

せてやる……」

ベネデッタはストーリーカードを2枚出しましたが、アキレスが罠のために何枚のカードを使っているのかは知りません。アキレスはキャラクターカードの下に伏せたストーリーカードを公開します。トラップカードを除くと、罠に使用された（春側を表にした）カードは2枚です。罠は引き分けに終わりました。キャンドルウィックの移動は妨害されましたが、捕らえられることはありません。アキレスはこの物語を終わらせず。

「冷たい怒りがキャンドルウィックの心に満ちていました。政権の最も優秀なスパイであるこのキャンドルウィックを、こんな単純な罠に引っ掛かるような愚か者だと見誤った犯人を突き止めてやる。彼は守衛を呼びつけて、罠を外して調べるように命じました。キャンドルウィックは罠の調査に専念してしまい、面影墓地に行くことを忘れていました。」

捕らえられたキャラクターとその救出

フェアリーテイルズは戦闘に負けた時に、ソルジャーズは罠に掛かった時に、捕らえられてしまいます。

1. 捕らえられたキャラクター

捕らえられたキャラクターのフィギュアは横に倒してボード上に配置して下さい。捕らえられたキャラクターは移動も行動もできません。できることは自身を救出することだけです。

2. 救出

救出は機会アクションであり、捕らえられたキャラクター自身または捕らえられたキャラクターと同じ陣営のキャラクターが行うことができます。救出するためには、ストーリーカードを2枚出して、どのように救出したかを語る必要があります。救出するキャラクターは、捕らえられたキャラクターと同じマスにいないてはなりません。救出されたキャラクターは通常の状態となり、フィギュアを立たせます。

エドワードはカカシを行動させることにします。ストーリーカードを3枚引いて手札に加え、人形劇場から、ドロシーが捕らえられているウィンタープリズンへと移動し、物語を語り始めます。「カカシは何度か“ウィンタープリズンへ侵入”したことがありました。カカシは、いつかドロシーがマッドハッターに捕らえられるのではないかと心配していました。もし捕まえられてしまえば、彼女には希望など残されないでしょう。そう考えたカカシは昼食の時を待って、“ドロシーのボトル”に特殊な飲み薬を数滴入れました。この薬は、飲んだ者を深く眠らせ、死んだように見せかけるのです。看守は監獄の中のドロシーを見て死んだものと思って彼女を墓地へと運び出させました。カカシは下働きに変装し、ドロシーを運び出す役を引き受け、看守の目の前でまんまと彼女をウィンタープリズンから救出したのです。



エピローグ



エピローグはゲームの最終幕です。メモリートラックの空きスペースがすべてカードで埋まったら、直ちにエピローグとなります。エピローグが終わると、ゲームは終了します。

1. 終幕の始まり

メモリートラックに最後のカードを配置したプレイヤーからエピローグを始めます。まずエピローグタイルを取って自分の前に置きます。

エピローグが始まったら、キャラクターを行動させたり、妨害や機会といったあらゆるアクションを行うことができなくなります。プレイヤーはその時点で手札として持っているカードだけを使うことになります。

エピローグタイルを持っているプレイヤーは、手札として残っているストーリーカードを出して、担当するキャラクターがこの戦いを勝つためにどのような行動を取るのかを語ります。しおりマーカーが乗ったメモリーから繋がるように物語を始めます。手札のストーリーカードを出して、それぞれのカードのイラストから想像したイメージを組み込むようにして下さい。

以下の指針に従って物語を創って下さい。

- すべてのクエストになんらかの形で結末をつけるようにすること
- 結末を確定させずに、話が続けられるようにすること

エピローグにはすべてのキャラクターが参加できます。ボード上のどこにいても構いません。

2. 全プレイヤーの参加

エピローグを始めたプレイヤーが語り終えたら、すべてのプレイヤーが時計回りに物語の続きを語ります。上述のルールと指針に従って下さい。それぞれのプレイヤーは自分の所属する陣営側を表に向けてストーリーカードを出して、自陣営が有利になるように物語を創って下さい。それぞれのプレイヤーは、いずれかのメモリーに結びつくように物語を語るようにして下さい。

3. 勝敗の決定

すべてのプレイヤーが手札を出して物語を語り終えたら、勝敗が決定されます。それぞれの陣営に出されたストーリーカードの枚数を数え、1枚につき1勝利点を得ます。さらに各陣営は完成させたメモリー1つにつき3勝利点を得ます。それぞれの陣営で勝利点を合計し、合計勝利点の多い陣営がエピローグの勝者となります。

勝利点と同じだった場合、書き手がいない場合はエピローグを始めたプレイヤーの所属する陣営がエピローグの勝者となります。書き手がいる場合は次のページの「4. 書き手の登場」を参照して下さい。

エピローグの勝者となった陣営がゲームの勝者となります。

エピローグを始めたプレイヤーは、すべてのエピソードを完結させ、エピローグの展開に沿って物語を終わらせて下さい。

4. 書き手の登場

書き手は常にエピローグの最後に参加します。また、書き手は手札の半分（端数切り捨て）の枚数までしかストーリーカードを出すことができません。どちらか任意の陣営に有利になるようにカードを出して物語を創って下さい。書き手は両陣営が引き分けになった場合にのみ勝者となります。

5. しおり（オプションルール）

各プレイヤーは、自分の番が終わった時に任意のメモリーの上にしおりマーカーを移動させます。次のプレイヤーはそのメモリーに繋がるように物語を創って下さい。



メモリートラックには以下の3枚のメモリーが置かれています。

隠れ家のクエストはフェアリーテイルズによって達成されました。ドロシーはブナ公園の中に、ソルジャーズには見つけれない隠れた空き地を発見しました。そこは冬の冷たい風から守ってくれる自然の聖域なのです。

新たな希望のクエストもまた、フェアリーテイルズによって達成されました。春の暖かな光に包まれたブリキ男がソルジャーズを打ち負かして冬に終わりをもたらすべく戻ってきたのです。

武力報復のクエストはソルジャーズによって達成されました。ピノキオの反体制的な劇が演じられている最中に、マンジャフォーコは人形劇場を焼き払ったのです。

冬陣営のダニエルが最後のクエスト、**武力報復**を達成しました。人形劇場は焼き払われ、メモリートラックがいっぱいになったのでエピローグが始まります。最後のクエストから続くように、手札として残っているカードを出しながら物語を創ります。

「人形劇場は燃え上がっていました。この不遜で反体制的な劇を見ていた市民達は兵士達に検挙されています。マンジャフォーコはその様子を眺めていました。彼は兵士達に指示を与え、参加者の所持品をすべて取り上げて、マッドハッター・アサイラムへと送り込むよう命じました。彼らの純朴な心に入り込んだ、反逆者ピノキオの危険な反逆の芽は、あの精神科医が懇切丁寧に取り除いてくれることでしょう。兵士達が市民から取り上げた所持品の山を見ていた“マンジャフォーコの視線”は落ちていた劇の脚本に留まりました。他にも脚本はいくつも落ちていましたが、その一冊だけは、劇の脚本にしては分厚すぎたのです。マンジャフォーコが大声で兵士に命じて、その脚本を拾わせました。渋面で脚本を開いたマンジャフォーコはその中に封筒が入っているを見つけました。



封筒の中にはびっしりと文字の書かれた文書が数枚入っていました。燃え上がる炎に照らされたマンジャフォーコの顔に邪悪な笑みが浮かびました。“レジスタンスの計画書”をどうとう手に入れたのです。その晩マンジャフォーコは計画書から、反乱者達の攻撃は“鐘楼”が13回鳴らされるのを合図に行われることを読み解きました。この計画を逆手にとって罠を仕掛け、レジスタンスを壊滅させてやるのです」



次は春側のエドワードの番ですが、彼を手札が1枚もないため、担当するカカシが未行動であるものの、パスをする他ありません。エドワードはエピローグに参加することはできません。



次は冬側のフランチェスカの番です。フランチェスカは**隠れ家**のメモリーに繋げてエピローグの物語を語ることにしました。

「その晩、白ウサギは人形劇場の顛末を賞賛するべくマンジャフォーコを訪れました。お気に入りのブランデーを飲んだマンジャフォーコはレジスタンスの計画を白ウサギに明かし、2人はどのようにこの計画を利用すべきかを検討しました。白ウサギの頭にアイデアが閃きました。レジスタンスを“一箇所に集め”、気付かれないように“兵士達で取り囲む”のです。そして13回の鐘の合図をさせるのです。レジスタンスは衆を頼んで一斉に蜂起するでしょうが、それは彼らを一網打尽にするための罠なのです。兵士達は周囲から反乱



者達を“締め上げる”ように取り囲むでしょう。それだけではありません。白ウサギはどこにレジスタンスを集めればいいのかも考えていました。毎年冬至の日には、冬の盛りと来るべき春の到来を祝って

“コンサートが開かれる”ならわしです。例年コンサートは人形劇場で行われますが、白ウサギはその代わりの場所について良いアイデアがありました。彼は政権の同志に対して微笑みかけます。『コンサートを許可しておやりなさい。奴らの**隠れ家**

のあるブナ公園で開催させるのです。安心してあの冒流的な音楽に浸らせてやりましょう。奴らが安堵して無防備になったその時に、一撃をお見舞いしてやりましょう！』



次は、時計回りで行くとジョヴァンニの番ですが、書き手は常にエピローグの最後、他のプレイヤーが全員語り終えた後に物語を創ることになっていますので、ここでは順番を飛ばします。

続いて春側のアキレスの番ですが、彼は**新たな希望**のメモリーからエピローグの物語に繋げることにしました。

「しかし実際には、この白ウサギの計画こそがレジスタンスを警戒させることとなったのです。冬政権は今まで市民に音楽を演奏することを一切許可していませんでした。唯一の例外は、冬政権の勝利を称える暗鬱な軍楽であり、市民はその曲の間“服従の礼”を取らなければならないのです。反乱軍のスパイは解放され、ピノキオはすぐに政権が裏で動いていることに気がつきました。鐘楼

の周囲でなにやら行動している痕跡があり、一方で兵士達が隠れてブナ園の周囲に集結していました。明らかに政権は何かを企んでいるのです。**“時間はあまりありません”**。マンジャフォーコの策略を予想することは難しくはありませんでした。冬至のコンサートを許可するのは余りに怪し過ぎたのです。**“新たな計画”**が作られ、レジスタンスのメンバーの下へ急使が送られました。ブリキ男は先陣を切って武装兵を攻撃し、ブナ公園からの退路を断つ役が与えられました。兵士達は逆に自分



たちが**“囲まれている”**ことに気付くでしょう。狩人が、狩られることになるのです！」

冬側のベネデッタはダニエルの**“武力報復”**クエスト達成を助けるために手札をすべて使ってしまいました。彼女もパスする他ありません。

書き手を除いた最後のプレイヤーは春側のクララになります。クララは**隠れ家**のクエストから物語を繋げることにしました。

「春に協力する市民達はそれぞれ持ち場につき、ドロシーはこの**ひっそりとした空き地**のコンサートで流れる甘い旋律に耳を傾けていました。目を閉じて座り、自分の感覚が体から外へと広がっていくのを感じていました。薄暗い冬の太陽が、少しずつ暖かくなっているのがわかりました。新芽がかさかさと伸び始める音が聞こえました。冬政権の兵士達がほくそ笑むのが、そして藪に隠れて革命の時を待つ仲間達の心臓の鼓動が聞こえるようにさえ思えました。ドロシーは微笑みました。今日、**“篡奪者”**は打ち負かされるのです。今日、冬政権は**“落ちる”**のです」

最後は書き手であるジョヴァンニの番です。書き手が勝利を収めるためには、両陣営が引き分ける



必要があります。現在、春陣営はエピローグにおいて6枚のストーリーカードを出しています。更にメモリートラック上に春側のメモリーが2つあるので、 $2 \times 3 = 6$ 点の勝利点を追加して合計12勝利点となります。冬陣営はエピローグで7枚のストーリーカードを出し、メモリーを1つ持っていますので、10勝利点です。ジョヴァンニが勝つためには冬陣営に2枚のストーリーカードを追加しなければなりません。しかしジョヴァンニの手札は3枚であり、書き手はその半分の枚数（端数切り捨て）しか出すことができません。つまり、ジョヴァンニはエピローグにおいて1枚しかストーリーカードを出すことができないため、引き分けに持ち込むことができません。ジョヴァンニはカードを出さないことにして、クララに物語の結末を委ねます。

【訳者補記：ここでは、最後に物語を語ったプレイヤーがエピローグを完結させていますが、デザイナーに確認したところ、エピローグを完結させるのは前述のルール通り「エピローグを始めたプレイヤーである」とのことです】



「レジスタンスの計画は完璧でした。勝利を確信したマンジャフォーコは鐘を13回鳴らし、ソルジャーズは一気に打って出ましたが、フェアリーテイルズは逆に待ち伏せして奇襲を仕掛けたのです。ソルジャーズが武器を捨て投稿すると、ブナ公園を暖かな日の光が差ししました。冬の冷気に凍り付いた桜の枝の先に、緑の新芽が吹きました。春が来たのです」



パワーモジュール



パワーモジュールを使用する場合、クエストに成功したプレイヤーは、特別なパワーを使用することが可能になります。

パワーを使う

クエストが成功した場合にパワーは効果を発揮します（書き手は両陣営のパワーを使うことができます）。一部のパワーは特別なパワーカウンターを使用します。パワーを使う際には、それぞれのパワーに関する記述に従って下さい。パワーカウンターの配置についてもそれぞれのパワーの詳細を参照して下さい。1つの場所には1つのパワーカウンターしか配置できません。

デザイナーより： 成功したクエストは、メモリートラックに置かれたストーリーカードと、その上のクエストカウンターが同じ陣営を示しているものです

パワー

パワーカウンターを使用するパワーについては、パワーの名称の後に何枚のカウンターが必要かが書かれています。

新たな希望 (カウンター1枚)



このクエストを達成したフェアリーテイルズのキャラクターカードの上にパワーカウンターを置いて下さい。このキャラクターを担当しているプレイヤーは、1つの章の間に1回、このキャラクターを行動済から未行動に戻すことができます。このキャラクターは1章の間に2回行動することになります。

雪をも溶かす愛 (カウンター2枚)



このクエストの結果として、愛情で結ばれることとなった2人のキャラクターカードの上に1枚ずつパワーカウンターを乗せて下さい。2人の内の1人が移動した際には、もう1人のキャラクターは（捕らえられていたとしても）カードを出すことなく一緒に移動することができます。更に、この2人のキャラクターは戦闘と罠において1人であるかのように扱います。つまり、それぞれのキャラクターを担当するプレイヤーの両方が戦闘や罠においてカードを出すことができるのです。

隠れ家 (カウンター1枚)



このクエストが達成された場所にパワーカウンターを置いて下さい。以降、フェアリーテイルズのキャラクターは戦闘に負けても捕らえられることはありません。捕らえられる代わりに、隠れ家のパワーカウンターが置かれた要所に移動することになります。

偉大なアーティファクト (カウンター1枚)



このクエストの達成に貢献したキャラクターの中から1人を選んで、パワーカウンターを置きます。そのキャラクターがクエストや戦闘・罠に参加した場合、担当するプレイヤーはこのクエストのメモリーを物語に組み込むことにより、ストーリーカード1枚分を加えることができます。メモリーをメモリートラックから取り除く必要はありません。このパワーカウンターは、同じ場所にいるキャラクターの間で受け渡しをすることができますが、物語の中でその説明をする必要があります。

凍てつく恐怖 (カウンター1枚)



冬政権のプレイヤーのいずれかが、自分の手番において担当するキャラクターすべて行動済であった場合、このパワーを使用することができます。この時、パワーカウンターを任意の要所に置き、直ちにその要所にいるフェアリーテイルズのキャラクターに戦闘を仕掛けることができます。戦闘の最初のカードはこの“凍てつく恐怖”クエストのメモリーを使用します。メモリーをメモリートラックから取り除く必要はありません。このパワーは使用条件を満たす限り何度でも使用できます。

冬のプロパガンダ (カウンターなし)



ソルジャーズを行動させる際にこのパワーの使用を宣言することができます。使用した場合、自身の行動を放棄する代わりにフェアリーテイルズのキャラクターの内、未行動の者を1人選んで強制的に行動済とさせることができます。対象となったキャラクターはこの章で行動することはできません。（訳注：このパワーは何度でも使用することができます）

武力報復 (カウンターなし)



クエストを達成した直後にパワーを使用することができます。この時、既に春陣営が獲得したパワーから1つ、もしくはフェアリーテイルズのキャラクターから1人を選びます。パワーを選んだ場合、そのパワーは失われ、そのパワーと関連したメモリーは冬陣営側に裏返ります。キャラクターを選んだ場合、そのキャラクターは物語からいなくなります。残酷な冬政権の手によって排除されたのです。このパワーはキャラクターがゲームから除外される唯一のケースです。このパワーによってキャラクターとパワーの両方を除外することはできません。対象となったキャラクターにパワーカウンターが乗っている場合、武力報復のパワーは常にパワーを対象とし、キャラクターには影響を及ぼしません。

フェアリーテイルズの帰還

武力報復のパワーによってキャラクターがゲームから除外された場合、そのキャラクターを担当するプレイヤーは自分の手番において、行動を蜂起してそのキャラクターを復活させることができます。この場合、手札からストーリーカードを3枚出して、そのキャラクターがどのように政権の手を逃れて戻ってきたのかを語って下さい。復活したキャラクターは任意の要所（物語の中で場所を決めるようにして下さい）に配置されますが、行動済となり、次の章まで行動することはできません。

目的モジュール



各プレイヤーは秘密の目的を持っています。目的が達成された場合、それはメモリーとなります。

セットアップ

セットアップのステップ4で各プレイヤーの陣営を決めた後に（8ページ目を参照）、各プレイヤーはそれぞれ自分の陣営の目的カードを引きます。カードの内容を確認したら、自分の前に伏せて置いて下さい。このカードの内容は他のプレイヤーには秘密です。書き手は春陣営の目的カードを1枚、冬陣営の目的カードを1枚引きます。

目的

戦争は直接的な戦闘だけで決するものではありません。日々の小さな争いも趨勢を決める重要な要素なのです。春と冬の間の抗争も同じです。その結果はクエストだけではなく、秘密の目的によっても左右されるのです。

プレイヤーによって達成された目的は、その陣営のメモリーとなります。目的モジュールとパワーモジュールを同時に使用していた場合でも、目的はクエストとは異なり、パワーをもたらすことはありません。

デザイナーより：クエストはこの争いにおいて敵陣営に対して有意に立つための主要な手段ですが、一方で目的は数も多く、達成するのも比較的簡単です。

1. 目的の達成

それぞれの目的は特定の条件が満たされた時に達成されることになります。目的を達成したプレイヤーは、目的カードを公開して達成を宣言し、その目的に設定されたテーマから短いエピソードを創ります。このエピソードはしおりマーカーの置かれているメモリーに繋がるようにして下さい。この結果目的からメモリーが生まれることになります。

2. 目的のメモリー

目的を達成したことによってメモリーが生まれた場合、その目的カードを、メモリートラック上で目的アイコンのあるスペースに配置します。目的アイコンのあるスペースは3つしかありません。このメモリーは目的達成の際に語られたエピソードによって生まれたものです。常に他のプレイヤーの語る物語を注意して聞いて下さい。なによりも面白い物語を創ることが重要なのですから。



3. メモリーの上書き

クエストによってメモリーが生まれた場合、そのメモリーを目的によって生まれたメモリーの上に置いて上書きすることができます。どちらの陣営のメモリーであっても上書きすることが可能です。クエストによって生まれたメモリーは上書きできません。

4. ゲームの長さ

目的モジュールを使用する際には、ゲームは5メモリー以上の長さでなくてはなりません。また、ゲームの長さに関わらず、目的によって生まれたメモリーは3つまでしか配置できません。

目的データ

報酬（冬陣営：2枚）



条件：フェアリーテイルズの1人を戦闘して捕らえる。

テーマ：レジスタンスへの直接攻撃や、フェアリーテイルズへの報復行為、あるいは威嚇によって優位を得る。

例：1) 狼は戦いの末ブリキ男を倒し、己が最強の戦士であることを証明した。
2) マッドハッターはドロシーに電気ショック療法を施してレジスタンスの計画を暴いた

スパイ（冬陣営：2枚）



条件：フェアリーテイルズの誰かがあなたの担当するソルジャーズのいずれかがいる場所を通過した場合、このカードを公開すること。フェアリーテイルズの誰かがもう一度、あなたの担当するソルジャーズのいる場所を通過した場合、この目的は達成される。

テーマ：フェアリーテイルズの動きを追い、その秘密を探り、尾行し、情報を集める。

例：1) キャンドルウィックはフェアリーテイルズの潜伏場所を見つけた。 2) マンジャフオーコはレジスタンスに協力している市民をあぶり出した

攻撃（冬陣営：2枚）



条件：担当するソルジャーズがカードに示された場所にいる状態で、手札から2枚のストーリーカードを出す。

テーマ：レジスタンスの潜伏場所に対する破壊工作や妨害行為あるいは偵察。

例：1) キャンドルウィックはドロシー館の食料庫に毒を撒いた。 2) 白雪姫は人形劇場の衣装すべてに政権の印を捺した。

駐屯（冬陣営：1枚）



条件：フェアリーテイルズよりも多くの要所にソルジャーズを配置する。

テーマ：人海戦術によって重要な情報を探ったり、兵力を誇示して恐怖を与える。

例：1) 白ウサギは春陣営が使う地下通路網を発見して破壊し、レジスタンスを分断した。 2) 狼は市内で一斉に摘発を行い、反乱軍に協力する市民を罰した。

救出（春陣営：1枚）



条件：捕らえられたフェアリーテイルズを救出する。

テーマ：捕らえられた反乱軍を救出し、怪我を治療する。この目的は戦闘の結果捕らえられたキャラクターに関する物語となるでしょう。

例：1) アリスは狼に噛まれたピノキオの手当をした。 2) グランピーはカカシを助けてウィンタープリズンから脱出させた

反撃（春陣営：2枚）



条件：罠によってソルジャーズを捕らえる。

テーマ：ソルジャーズを罠にかけ、負傷させ、あるいは気絶させて捕らえる。

例：1) アリスは電気ショック治療器を改造してマッドハッターショックを与え、過去に受けた拷問の復讐をした。 2) カカシは白ウサギを地下室におびき寄せ、閉じ込めてしまった。

連結（春陣営：4枚）



条件：目的カードに書かれた2つの要所を通過する。フェアリーテイルズのキャラクターがどちらかの要所に入った時に、この目的カードを公開すること。そのキャラクターがもう一方の要所に辿りつくとも目的が達成されたとみなされます。1回の行動で両方の要所を回ることができない場合は目的カードを公開したまま、次の章で目的達成を試みることができます。

テーマ：密書や重要な情報の一部、レジスタンスに有用なアーティファクトや新しい武器などを運ぶ。

例：1) ブリキ男は人形劇場にあった騎士の人形を、親友臆病ライオンの墓前に捧げた。 2) ピノキオは、不思議市場で見つけた秘密の薬品をナイトメア・ファクトリーの燃料タンクに注ぎ込もうと運び込んだ。

スキルモジュール

スキルモジュールを使用する場合、すべてのキャラクターは特殊なスキルを持つことになります。キャラクターがどのスキルを持っているかは、キャラクターカードの左下のアイコン示されています。

スキル

キャラクターの持つスキルは常に効果を発揮しています。プレイヤーは、スキルがどのように使われたかを簡単にでも良いので物語に反映させるようにして下さい。



目的スキル (アリス／キャンドルウィック)

このスキルを持つキャラクターは行動する際に自身を持つ（未達成の）目的カードを捨てて新しいカードを引くことができます。目的カードは自分の所属する陣営のものを引きます。目的モジュールを使用していない場合は、スキルの効果はありません。

アリス

アリスの病んだ心には、単なる妄想以上のものがあるのです。愚か者には無意味な呟きとしか思えないものでも、あるものにとっては予知となりうるのです。

キャンドルウィック

キャンドルウィックの目から逃れられるものはありません。彼は隠れた繋がりを探し出し、敵の弱点をはっきりと見抜くことができます。



クエストスキル (カカシ／マンジャフォーコ)

このスキルを持つキャラクターがクエストに参加した場合、その陣営はストーリーカードの枚数に+1することができます。

カカシ

人並み優れた知性と洞察力によって、カカシは政権を打ち破るための様々な計画を立案することができます。

マンジャフォーコ

知性とカリスマに溢れるマンジャフォーコは、完璧な指揮官なのです。彼はレジスタンスのあらゆる計画に対処し妨害することができますでしょう。



隠スキル (ピノキオ／狐と猫)

このスキルを持つキャラクターは、隠においてストーリーカードの枚数に+1することができます。

ピノキオ

革命は扇動と思想だけではなれません。職人である父に似て、ピノキオは武器と隠の作成において天才的な能力を発揮するのです。

狐と猫

狐の狡知と猫の直感を併せ持つこのコンビは、冬政権における最も恐るべき工作員なのです。このコンビを出し抜くことはほとんど不可能に近いのです。



戦闘スキル (ブリキ男／狼)

このスキルを持つキャラクターは、戦闘の最初のラウンドでストーリーカードを出す必要がありません。

ブリキ男

実際には優しい巨人でありながら、ブリキ男は戦闘の場においては頼もしい戦士となります。その硬い体に加えて、弱い者を守ろうとする決意こそが彼の強さなのです。

狼

優秀な狩人である狼は、戦闘において並ぶものがない存在です。野生の本能に加えて冷たい悪意と明晰な知性を持つ彼は、未だ戦闘に敗れたことがないのです。



移動スキル (マッチ売りの少女／白雪姫)

このスキルを持つキャラクターは、行動する際にストーリーカードを使うことなく2マスまでの移動が可能です。

マッチ売りの少女

幽霊である彼女は、凍える冬の雪の中でも自在に動くことができます。彼女は足跡を残すこともなく、衣擦れの音を立てることもありません。

白雪姫

女王には常に召使いと護衛が付き従っており、ウィンタータウンのどこへでも好きな時に向かうことができるのです。白雪姫の道行きは何者にも邪魔されることなく、さながら雪が彼女を先導しているかのように見えるのです。



抜け道スキル（ドロシーおばあちゃん／マッドハッター） このスキルを持つキャラクターは、行動の際、移動の前にアイコンで表示された場所に移ることができます（ドロシー館／マッドハッター・アサイラム）。これは移動としては扱われず、戦闘や罠によって妨害されることはありません。

ドロシーおばあちゃん

数多くの人々を保護した経験から、ドロシーは市内の地下道と秘密の抜け道を熟知しています。彼女の家は多くの通路に繋がっているのです。

マッドハッター

マッドハッター・アサイラムの暗い内部のあちこちを歩いているため、マッドハッターはこの建物を離れることがないのだ、と噂されています。ウィンタータウンのあちこちで目撃されているにも関わらず、彼は電気ショック室から離れたことはないのだ、と断言する者すらいるのです。



手札スキル（グランピー／白ウサギ） このスキルを持つキャラクターは、行動開始時に、3枚ではなく4枚のストーリーカードを手札に加えることができます。

グランピー

酒と悲しみに溺れてはいても、グランピーの心には古い一族の言葉が宿っており、もはや忘れられた美德の数々が生きているのです。

白ウサギ

莫大な富により、白ウサギは目的を達成するために有用なものをいつでもいくらでも買い求めることができるのです。

Credits

Concept: Jocularis, Hide

Development: Jocularis, Matteo Santus

Game design: Matteo Santus, Jocularis

Storytelling support: Flavio Mortarino, Luca Ricci, Achille Crosignani

Illustrations and graphics: Hide, Jocularis

Story Cards illustrations: Andrea (6 years old) e Riccardo (9 years old), Lorenzo.

Rules: Matteo Santus

Proofreaders: Tana dei Goblin Lodi, Achille Crosignani, Jocularis, Hide

Rulebook graphics: Fab

Translation: Klaus Nehren

Lead playtesters: Achille Crosignani, Simone Poggi, Vania Padovan

Playtesters: Andrea “Gomez” Martinelli, Tana dei Goblin di Lodi (TDG), Tana dei Goblin di Forlì Cesenza (TDG), Roberto Petrillo, Marco “Iz” Valtriani, Paolo Mori, Inventori di Giochi (IDG), Daniele Piatti, Dario Villa, Irene Crosignani, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Janus Design, Francesco Pandini, Elena Paparazzo, Michela Pandini, Marco Moraschini, Andrea Sacchi, Matteo Ragazzetti, Riccardo Ferri, Cristian Marazzina, Thomas Busnè, Sabrina Galvani, Lara Galvani, Letizia Tansini, Diego Garlini, Isa, Francesco Gallo, Marta Crespiatico, Massimiliano Scorta, Lara Ceresa, Tommaso Landi, Niccolò “Domon” Ricchio, Tazio “Suna” Bettin, Ch, Alessandra, Paolo, Fabio and all friends from Vogorno.

DEDICATED TO GOMEZ



www.albepavo.com



www.raven-distribution.com

www.wintertalesboardgame.com

hide-art.blogspot.com

日本語翻訳はEL-CO（Twitterアカウント：EL_CO4tw／Board Game Geekユーザー名：el_co）によるものを、ALBE PAVO社の許可の下公開しております。翻訳文の著作権は同人に属します。営利目的での使用を希望する際には前もって同人に連絡を頂けるようお願いいたします。