

プロローグ

prologue

冒険者ギルドへようこそ！

新しく冒険者になられた方々にはご説明の義務がありますので、受付である私が冒険者とは何かをお伝えさせていただきます。

この世界はかつて高度な文明が栄え、今では考えられないほどの神秘的な力で栄華を極めました。

しかし、禁忌とされる神の力を手にしようとした事から、神の怒りを買い、滅んでしまったとされています。

その結果、世界には神の怒りによって歪められた存在や栄華を誇った文明の遺産から生まれた異形達が現在も各地に現れ、人々を脅かしています。

貴方たち冒険者はこれらの魔物を倒し、安全な領域を確保する報酬として、過去の文明から遺された「オーパーツ」を手に入れる事ができます。

冒険者達は単独で行動する事もありますが、この世界には様々な人種や団体が共存しています。

人間、エルフ、ドワーフ、ヒーローや幻想種などの異なる種族、様々な組織が存在します。

それらの組織は冒険者達の活動をサポートし、時には武器を、時には道具を、時には一緒に冒険をしてくれる事もあります。

冒険者の皆様は魔物を倒して人々の安全を守り、そして貴重な資源やオーパーツを手に入れながら、神の怒りの謎を解き明かし、この世界を守ってください。

=====目的=====

仲間と協力し、共に手を取り合って、時には装備を奪い合い、時には攻撃を邪魔し、時には尊い犠牲を出しながら、仲間より先にボスにトドメを刺して、討伐した報酬を独り占めして勝利を目指してください。

=====勝利のために=====

- ①ボスにトドメを刺す事で討伐報酬(得点)を多く獲得できます
- ②ボスを倒すには仲間との協力は必要です
- ③協力は必要ですが、得点を多く得る為には仲間の邪魔をする勇気も必要です
- ④装備トリックテイキングで良い装備を獲得しましょう
- ⑤スキルは非常に強力なので、できるだけ取得できるように動きましょう

=====内容物=====

- サイコロ
4面(1D4)×1、6面(1D6)×1、8面(1D8)×1、10面(1D10)×2、12面(1D12)×1、20面(1D20)×1
- 冒険者用キューブ(各4色×5)
勝利点用キューブ、ベッティング用キューブ、HP用キューブ、速さ用キューブ、防御用キューブ
- 冒険者用ミープル
各4色×2
- ボス用
黒キューブ×3、黒ミープル×2
- カード
装備カード×48枚、財宝カード×36枚(宝カード×16枚、スキルカード×20枚)、ボスカード×13枚
- ボード×1枚
HPからもダウンロードできます

目次

contents

- ①準備ターン(ゲームの準備)
 - 1道具の確認
 - 2身体検査
 - 3情報の整理
 - 4作戦
- ②装備ターン(装備トリックテイキング～戦闘準備完了まで)
 - 1導入
 - 2装備トリックテイキングのルール
 - 3装備を選ぶ方法
 - 4おこぼれを渡す(残った装備の処理)
 - 5戦闘準備(能力値の反映)
- ③戦闘ターン(戦闘開始～全滅まで)
- ④戦闘後の処理
- ⑤ゲーム終了
- ⑥おすすめするゲームの遊び方
- ⑦処理が難しいカードの説明

準備ターン

Preparation turn

お前らこんな所で飲んでやがったのか！！お前らがギルドに来ないとギルド長のオレが副ギルドから怒られるんだぞ・・・わかってんのか？しゃーねー、もうギルドに顔を出す気もないだろうから、ここで冒険の最終確認をしてやるから感謝しろよ。

お前ら、もうわかってるだろうが、冒険は出発の前の日から始まっているんだ。準備を怠ると、すぐに死んでしまうからな。

1. 道具の確認
2. 身体検査
3. 情報収集
4. 作戦

*基本的には4人対戦での説明となります。3人対戦の場合は⑧の「おすすめするゲームの遊び方」に記載がありますので参照ください。基本的な流れは4人戦と同じになります。

1. 道具の確認

=====

まずは道具の確認からだ。本来は自分で用意するものだが、今回はギルドから貸し出してやるから、大切に扱えよ。

冒険者は各自、自分の好きな色のキューブを同色5個、キューブと同色のミープルを2個受け取ってください。

2. 身体検査

=====

冒険者たるもの、自分の身体の状態の把握は必須だ。受け取ったキューブを指定の位置に置いて、現在の状態を確認するんだ。お、お前ら・・・使い切って金もないのか・・・所持金(得点)も0の所におけ。俺は悲しいぞ。

ボードのHP、防御、速さ、得点(ボードの周囲)の場所に、下記を参考にして自分の色のキューブを1個ずつ配置してください。

HP→10
防御、速さ→0
得点→START(0)

3. 情報収集

次は冒険先の情報収集だ。なんの知識もなしに挑むなんてバカは死にたい奴だけだ。だが間違った情報を集めても無駄にしかならんからな。俺がどんな情報が必要か教えておいてやる。

1. 装備カードの中から1・2の数字のカードを取り除き、残りの40枚のカードを裏向きで配置(1、2を抜くのは初回のみ)
2. 今回討伐対象となるレベル1、レベル2、レベル3、レベル4のボスカードを選び裏向きに重ねて「Quest」の場所に配置
3. スキルカードと財宝カードをわけて裏向きに配置

【討伐対象の選び方】

ゲームに慣れてきたら、それぞれレベル1、レベル2、レベル3の中から討伐したいボスをそれぞれ1枚選んでください。レベル毎に並べて全員で選んでもいいかもしれません。慣れるまでは初回も含めておすすめ討伐対象が「おすすめするゲームの遊び方」に載せてありますので、参考になしてください。

4. 作戦

情報を整理したら、お前らがする事はその情報を基にして、どのように挑むかを考えなければならない。例えば、どのボスを討伐するのか、どんな装備をしていくのか……あ？装備を売って飲み代にしたらど？お前ら冒険をなめてんのか？せめて、1つだけでも残しておけよ……悲しくなってきたぞ。

1. 40枚の装備カードを各冒険者に裏向きに均等に配る
2. スキルカードの山から上から冒険に参加する人数分抜き出し、各冒険者に1枚ずつ配る

【冒険初心者用推奨スキル】

初めての冒険ではどのスキルを選んでいいか難しいと思いますので、慣れるまでは下記のカードの中からスキルカードの山を作り、ランダムで参加する人数分を抜き出し配ってください。残ったスキルカードは他のスキルカードの山に戻してください。

「ハッピーグラス」、「なんとかなれーッ！」、「ハア？」、「ヤダッ」、「イヤ！！」、「治療の神」、「女神の祝福」

ここまできたら、明日はダンジョンに行っていこい！！

装備ターン

equipment turn

この装備ターンはトリックテイキングで装備を取り合います。

『トリックテイキングとは？』

小さな勝負(トリック)の繰り返しで、ポイントを獲得(テイキング)していくゲームシステム。互いの手札が見えないルールの中、ランダムにカードが配られて、各自の手札を場に出していくことでそのトリックの勝者や敗者を決定します。全員の手札が出し終わると1ラウンドの終了で、これを複数ラウンドに渡ってプレイします。

《あるサポーターの日記》

私は荷物などを運ぶサポーターをしています。基本的にはどんな仕事でも受けると決めているのですが、今回の仕事は失敗だったかもしれません。この冒険者の人達は・・・おかしい。
なんならダンジョンで拾った装備を私にぼいぼいと持たせてきたり、宝箱のままそのまま持って行って言うてるし、この人たちオニですか？なんで拾ったものを装備しないんだろうと思ったら、なんとボスの入り口の前でケンカをし始めました。

「「「この装備はオレ(ワタシ)のだ！！」」」

ボスと戦う前に、揉めるパーティーなどあったでしょうか？終わった後に報酬で揉めるパーティは多々ありましたが、これから一致団結して倒さないといけないのに、ここでケンカをする人達なんて見た事ありません。

「よし！いつものように後腐れなく分配しよう！」

「「「お————！！」」」

え？そんなのあるなら、なんでケンカしてたの、この人達？もしかして毎回やるの？

「分配方法はいつもの通り装備トリックテイキングだ！！」

「「「お————！！」」」

この人達、ボスと戦う気あるんでしょうか？そもそも何ですかね？装備トリックテイキングって？

「今回もいつもの通り宝箱の分配はトリックテイキングで勝った数を当てた奴のものな！」

「「「お————！！」」」

この人達なんなんだろう・・・？

とりあえず私が見た装備トリックテイキングの説明を書きたいと思います。

ちなみにトリックテイキングはカードゲームでした。

ボスの前でこの人達何をやってるんだ・・・？

【装備トリックテイキングの流れ】

- 1.討伐ボスの決定
- 2.トリック数予想
- 3.装備トリックテイキング
- 4.財宝カードの分配
- 5.装備
- 6.残った装備の処理
- 7.能力値の反映

1. 討伐ボスの決定

レベル1のボスの表面を確認してください。(レベル1討伐後の準備ターンはレベル2、レベル2の討伐後の準備ターンはレベル3のボスの裏面を確認します)
ダンジョンはレベル1→レベル2→レベル3→レベル4と順に討伐します。

ボスとの戦闘前に装備トリックテイキングを行うので、それぞれのボスに有効な装備を獲得できるように、ボスの能力を見て、どのような装備があれば有利かを考えてください。またボスはそれぞれ陣営があり、陣営にはカラーがあります。陣営カラーは装備トリックテイキングにて切り札となりますので、必ず確認してください。

(裏面)



(表面)



①ボスの陣営(陣営カラー)

②ボスのHP

③ボスの速さ

ボスの速さを決定する際に使用するサイコロの面の数になります。

図の「1D8」だと8面ダイス、「1D6」だと6面ダイス、「1D12」だと12面ダイスになります。

ダイスの後ろにある数値などはボスの速さの決定ダイスロールの出た目から数値を増減させてください。図の数値だと「1D8」の8面ダイスで出た目から「-4」をしてください。

④ボスの攻撃パターンダイスロール

⑤討伐報酬

ボスのHPを確認し、ボスのHPに黒キューブを配置してください。
ボスのHPには黒キューブを最大で3つ使用します。



今回の図のボスだとHPが90なので、100の位の0に1つ、10の位の90の所に1つ、1の位の0の所に1つ黒キューブを配置してください。

HPが350だと100の位の300に1つ、10の位の50の所に1つ、1の位の0の所に1つ黒キューブを配置する事になります。

2. トリック予想

1ラウンド内で自分が勝つとなるトリック数を予想します。トリック予想数はボードの「トリック獲得数ベッティング」の部分になります。ここに各自、自分の予想した数に自分の色のキューブを置いてください。
予想数のキューブを置く順番は1人目が置いた後、右回りになるので、最初の1人目はじゃんけんなどで決めてください。
レベル2のボスからは金(得点)が一番低い冒険者から開始して右回りになりますが、一番低い金(得点)の冒険者が二人以上いる場合はその中でじゃんけん決めてください。

この予想を当てると財宝カードが獲得できます。財宝カードの分配に関しては、「財宝カードの分配」にて確認してください。

初回の冒険はトリックの予想ができない冒険者も多いので、「トリック予想」を飛ばして、次の「装備トリックテイキング」を慣れもらおう事を推奨しています。



縦にそれぞれキューブを置けるので、1人ずつ置いてください。一番最初にキューブを置く冒険者は一番上の段に。二番目にキューブを置く冒険者は、その下の段にというように、1つずつ下に置いていきます。

3. 装備トリックテイキング

配られている装備カードを使用し、トリックテイキングをします。

装備トリックテイキングを始めるにあたって、装備トリックテイキングのスタートプレイヤーを決めます。スタートプレイヤーは「トリック数予想」で一番多く予想した冒険者から右回りで開始します。予想数が当たっていても外れていても、一番多く予想した冒険者になります。同じ予想数だった場合は先にキューブを置いた冒険者がスタートプレイヤーになります。

(装備カード説明)



- ① 数字
- ② 陣営(陣営カラー)
- ③ 装備箇所(手、身体、持ち物)
手は右と左で2個まで同時に装備できます。
身体は1つしかないのので1個までです
持ち物は同時にいくらかでも装備する事ができますが、【アーティファクト】以外での交換はできません。
- ④ 装備名
- ⑤ 装備能力値
4面ダイス(1D4)、6面ダイス(1D6)、8面ダイス(1D8)、
10面ダイス(1D10)、12面ダイス(1D12)、20面ダイス(1D20)
- ⑥ 装備効果
- ⑦ フレーバーテキスト

【装備トリックテイキングのルール】

- ① 開始プレイヤーは手札からどんなカードを出してもかまいません。
- ② 次のプレイヤーは開始プレイヤーが出したカードと同じ色のカードを出す必要があります。手札に同じ色のカードを持っていない場合に限り、別の色のカードを出す事ができます(マストフォロー)。
- ③ その次のプレイヤーも開始プレイヤーと同じ色のカードを出す必要があります。
 - ②と手札に同じ色がない場合は好きな色、数字を出す事ができます。自分の前のプレイヤーが開始プレイヤーと同じ色がなく、別の色を出したとしても、必ず開始プレイヤーと同じ色で出す必要があります。
- ④ 3人用なら3人が、4人用なら4人が1枚ずつ出した時点で1トリック終了です。
- ⑤ 1トリック終了したら、そのトリックの勝敗を決定します。
 1. 全員が同じ色の場合は、一番大きい数字を出したプレイヤーが勝利となります
 2. 開始プレイヤーと違う色を出しているプレイヤーは基本的には負けとなります。
ただし、ボスの陣営カラーと同じ色は「切り札」となります。開始プレイヤーが出した色よりも強い色として扱われます。「切り札」を出したプレイヤーが1人だけの場合は、そのプレイヤーが勝利します。
 3. 「切り札」を出しているプレイヤーが複数いた場合は、その中で最も大きな数字を出したプレイヤーが勝利となります。
- ⑥ トリックの勝者は場に出ているカードを全て自分のものにできます。このカードは手札には加えず、自分のわかる場所に置いておいてください。ただし、この後のトリックで勝ったカードは重ねずに、それぞれ分けておいてください。宝箱の分配、装備で使用するので、トリック毎にまとめておいて、トリック数や勝ったトリックの順番がわかるようにしておいてください。
- ⑦ 全員の手札がなくなった時点で1ラウンド終了になります。

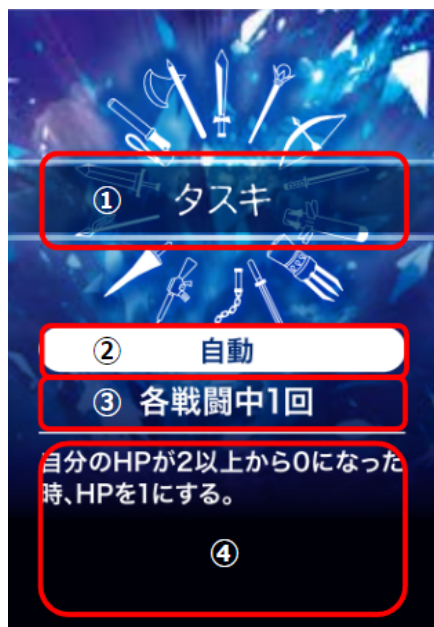
=====

最初に財宝カードを受け取った冒険者は、受け取った全てのカードを見て1枚だけ選び、自分の手札にあるスキルカードの上に重ねておきます。残ったカードは最初に受け取った冒険者から右回りで予想が当たった冒険者に渡し、次に受け取った冒険者も、その中から1枚選び、次の冒険者に残ったカードを渡します(財宝カードのドラフト)。

(宝カード)



(スキルカード)



- ①スキル名
②スキル発動箇所

『自動』・条件を満たした直後に任意でスキルの使用ができます。

『行動中』…「戦闘ターン」の自分の冒険者ムーブの時に使用できます。

『行動順確定直後』…「戦闘ターン」の行動順確定直後に使用できます。

『ボスの攻撃直後』……「戦闘ターン」のボスマーブの攻撃直後に使用できます。

『ダイスロール直後』・・・「戦闘ターン」の冒険者・ボスを含めたダイスロール直後に使用できます。

『仲間のダイスロール直後』・・・「戦闘ターン」で自分以外の冒険者ムーブのダイスロール直後に使用できます。

『ボスのダイスロール直後』・・・「戦闘ターン」のボスマーブのボスの攻撃ダイスロール直後に使用できます。

『自分のダイスロール直後』・・・「戦闘ターン」の冒険者ムーブでの自分のダイスロール直後に使用できます。

『ボスのHPが0になったとき』・・・ボスのHPが0になった直後に使用できます

③使用回数

『使い捨て』・・・「戦闘ターン」で1回でも使用すると、財宝カードの捨て札山に置きます。

『各戦闘中1回』・・・「戦闘ターン」で1回だけ使用できます。ただし、そのボスとの戦闘が終わると次の戦闘では再使用可能。戦闘終了後に手札に戻します。

④スキル効果

そのスキルを使用した時の効果が記載されています。

5. 装備

=====

勝ったトリックの装備カードの中から1枚を選んで装備をしていきます。これはそれぞれ一斉に行うので、まったく装備カードを得られなかった冒険者はボードの準備や飲み物などを準備しておいてください。トイレにいくのもおすすめです。ただし、この後、装備品を多くもっている冒険者から、装備のおこぼれをもらえますので、それまでには戻っておいてください。

装備カードを獲得している冒険者は、それぞれトリックで獲得した装備の中から順に装備をしていきます。例えば10トリックあったとして、1トリック目と5トリック目を勝った場合は、1トリック目の装備から選び、その後に5トリック目の装備の中から選びます。ただし、1トリック目を選び終わった後に5トリック目の装備を選び始めると1トリック目の装備はもう選択できませんので、注意してください。

「次のトリックの装備を選んでいる時は前のトリックの装備の選びなおしは不可」という事を覚えておいてください。

【装備を選ぶ方法】

装備を選ぶ方法は下記のルールに沿って選んでください。

装備を選んでいく順番は

- ①呪い装備を装備
- ②アーティファクトの交換
- ③残ったカードから1枚選択し、装備する

①【呪い】を装備



装備効果に【呪い】と記載されているものは強制的に装備されます。

すでに装備できる上限数を超えていて、【呪い】装備の部分に装備されていた場合は、それを捨て札にし、今回の【呪い】装備と交換します。

手札にある呪い装備は必ず全て装備してください。

それぞれの装備できる上限は手装備だと2個、身体装備は1個、持ち物は制限なしです。

このトリック装備選択中の際に同じ個所の【呪い】装備が、それぞれの装備上限よりも多い場合は、【呪い】装備から好きな装備を選んで装備する事ができます。

これ以降の捨て札は後ほど使用するので、自分の捨て札としてまとめておいてください。

②アーティファクトの交換



装備効果に【アーティファクト】と記載されているものは、装備の数字と装備箇所が同じ【呪い】装備と交換する事ができます。別の陣営でも【アーティファクト】と【呪い】の交換は可能です。交換したカードは捨て札にしてください。

注意点として、このトリックでの装備選択で【呪い】装備をしたものに関しては交換対象には入りません。

これ以前のトリック装備のみ交換できます。その為、①で前の【呪い】装備と交換していた場合はアーティファクトでの交換はできないので注意してください。

必ずこのトリック装備選択中で装備した【呪い】装備に関しては交換・外す事はできないのでご注意ください。装備内容に指定されている数字と装備箇所が同じ【呪い】装備がない場合は交換できません。

③残ったカードから1枚選択し、装備する

【呪い】装備と【アーティファクト】装備を交換して残ったカードから1枚以上選択し、装備する事ができます。選択した装備と同じ箇所にすでに装備があった場合は、選択している装備カードと交換し、交換後のカードは捨て札にしてください。このトリックより前のトリックで装備していた【呪い】装備との交換も可能です。

このトリックでの①「【呪い】を装備」で装備した【呪い】装備とは交換できないので、ご注意ください。このトリックで全ての装備が【呪い】装備になった場合は、持ち物以外の装備ができない事になります。手装備の場合、片手が空いている場合は、そこに装備する事ができます。

1枚以上装備したいものがあれば、そのトリックでの装備カードが手札にある分だけ装備が可能です。ただし、装備箇所の上限があるので、気を付けてください。

全ての装備ができる場所に装備カードが揃っていたとしても必ず1枚の装備は強制になります。【呪い】を強制的に装備していた場合は1枚装備したと判定しますが、【呪い】で強制的に装備をしていない場合は必ず何かと交換して装備を行ってください。別の装備との交換も装備と判定します。ただし、【アーティファクト】で装備交換した場合は1回と見なされないで、この場合は別で1枚装備を選択してください。

ここまで完了したら残った装備カードを捨て札にして、次に勝ったトリック装備を確認し、装備を繰り返してください。捨て札はまだ使うので、自分の捨て札としてまとめてください。

6. 装備せずに残った装備カードの処理

=====

もし、装備トリックテイキングで1トリックも勝つ事ができなかった冒険者がいた場合、1トリック以上勝利した冒険者の捨て札から1枚渡す事ができます。

何を渡すのかは勝利側の冒険者が選択します。何を渡すのか各冒険者は誰にも悟られず決め、相談しないようにしてください。

どれを渡すのか全員が決定したら、渡す装備カードを裏向きにし、勝利できなかった冒険者に渡してください。

受け取った冒険者は勝利した冒険者全員から装備カードをもらった時点で、装備カードを確認する事ができます。装備する方法に関しては【装備】項目の①～③と同じ手順になります。

もらった装備を選択しないで「すっぴん」を選択する事も可能です。
(何も装備していない状態なので、前回の準備ターンなどで【呪い】装備などが残っていた場合はすっぴん状態にはなりません)

すっぴんの場合は下記のパラメーターおよび行動となり、トドメにボーナスが入ります。

- ・素手なので6面ダイス(1D6)
- ・速さは10
- ・防御は0
- ・自分がドドメを刺した時のトドメボーナスでの得点報酬が2倍になる

7. 能力値の反映

装備した装備カードの能力値合計をボードに反映させます。ボードに反映させる必要があるのは防御と速さです。

5																	56
6	H	P															55
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						54
8																	53
9	防	御															52
10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	51
	初期																
11	速	さ	単独1位のプレイヤー > ボスの場合2回行動										-10			50	
12	-9	-8	-7	-6	-5												49
13	-4	-3	-2	-1	0	初期											48
14	1	2	3	4	5												47
15	6	7	8	9	10	すっぴん											46
16	11	12	13	14	15												45

まず装備能力値に記載してある「防御」の合計値をボードの防御力の所に自分の色のキューブを置いてください。防御力がマイナスになっている場合は0となります。装備が1つもない(持ち物も含む)場合も同様に0となります。縦の列は好きな場所でもかまいませんが、HPと防御はそれぞれ同じ段で揃えてください。

次に速さの合計値をボードの「速さ」の所にキューブを置いてください。×2などの装備効果がある場合は全ての合計値の値が最も大きくなる順で計算をしてください。

-15以下の場合は-15、15以上の場合は15にコマを置いてください。

すっぴんの場合は「防御」が0で、「速さ」は10になります。

【準備ターン】は以上です。

ここまで説明しましたが、この人達、ボス討伐前にすごく時間をかけて装備を選ぶのに、まったく準備してこないのは何故なのでしょう？サポーターとして仕事を始めて、今までで一番不安になる冒険者達です。

戦闘ターン

battle turn

僕はこのダンジョンのコア。このダンジョン内であれば何が起きているかはすぐにわかる。いま変な姿をした冒険者達が僕のダンジョンで暴れまわっているんだ。何が変だって？だって、装備している姿が本当におかしくて、冒険者の一人はミサイルを担いでいるのに身体にはタオルを巻いていたり、別の冒険者はうちわを持ってお腹に爆弾を巻いて特攻している奴がいる。この人達はいったい何なんだろう？

しかもモンスター達を倒すのも協力しているように見えて、虎視眈々と全員が仲間の邪魔をしているようにも見える。何かを狙ってギラギラしているんだ。本当に人間って怖い。

これが人間の闇というものなんだね……。

【戦闘ターン】はボスのHPが0になるか、全員の冒険者のHPが0になり全滅、もしくは逃亡を決定した時に終了します。それ以外は下記の行動を繰り返してください。

1. ボスの速度の決定
2. ボスを含めた行動順の決定
3. 逃亡するかどうかの決定
4. スキルカードの使用を確認
5. 戦闘
6. 全滅時の処理

1. ボスの速度の決定

このダンジョンに潜んでいるのはモンスターだけでなく、逃げてきた人間だったり、遥か昔の自動機械、悪魔など様々なのがいるんだ。そいつらは見た目からは想像もできないくらい速く動けるのもいれば、見た目通り遅いのもいる。なんでこいつら、僕のダンジョンにいるんだろう？

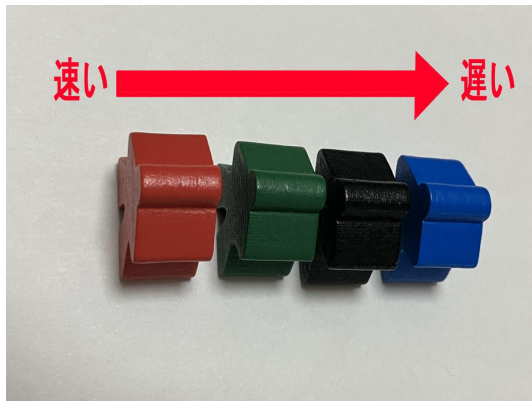
ボスの速度を決定します。ボスカードの「ボスの速さ」に書いてあるダイスを振り、出た目が今回のボスの速度となります。

ボスの速度は4面ダイス(1D4)、6面ダイス(1D6)、8面ダイス(1D8)、12面ダイス(1D12)、20面ダイス(1D20)を使用してダイスロールを行います。

2. ボスを含めた行動順の決定

この人達、なんで順番に攻撃しているんだろう…連携とかとらないんだろうか？ターン制？そんな順番に攻撃する事に命をかけてるような気がする。

速度が速いものから図のようにキューブを並べてください。

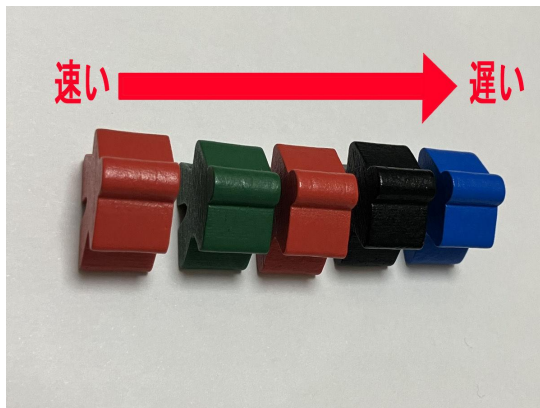


先頭に「速さ」が一番速い冒険者を、一番後ろに「速さ」が一番遅い冒険者を配置してください。

その後にボスの(黒)ミーブルをボスの「速さ」の場所に置いてください。

「速さ」が同じ場合はトリック予想にて先にキューブを置いた冒険者を先にしてください。ボスと同じ場合は冒険者が優先されます。

「速さ」が単独で一番速い冒険者は【2回行動】ができます。

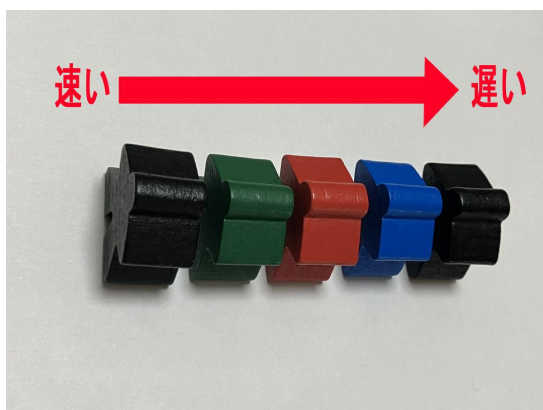


「速さ」が1以上で、ボスの「速さ」を含めた単独での「速さ」が一番速い冒険者は、ボスに対して2回行動ができます。

行動順の自分以外の冒険者のミーブルの後ろにもう1つ自分の色のミーブルを設置してください。

ボスと自分の行動の後ろには配置できません(スキルでの連続攻撃は可能)。

ボスの2回行動



ボスが単独で一番速い場合は、ボスの(黒)ミーブルを先頭と最後尾に配置してください。最初と最後にボスの攻撃が来る事になります。

3. 逃亡の決定

冒険者達がボロボロになってる。なんで逃げないんだろう、この人達。
えっ？報酬？俺が独り占め？すごく悪い顔になってる。どっちが悪者なのかわからないや。

行動順が決定すると逃走を選択する事ができます。

ただし、逃走を選択するには条件があり、4人パーティだと戦闘離脱者が2人以上、3人以下のパーティだと戦闘離脱者が1人以上になった時点で逃走を選択できます。

逃走が成功すると基本報酬のみを獲得し、次のボス討伐に進む事ができます(最終討伐の場合はゲーム終了)。

ただし、レベル4のボスは逃走はできません。

4. スキルカードの使用

おお、冒険者達が何か使ったみたいだ。味方のはずの冒険者達が全員ダメージを受けてる！！なんで？でも、使った冒険者が筋肉ムキムキになってる！なんで？

【行動順確定直後】と記載されているスキルカードを使用できます。この時点でスキルカードを使用する場合は宣言して使用してください。宣言する順番はありませんので、誰かがスキルカードの使用を宣言した後に宣言する事も可能です。



2回攻撃ができる冒険者が行動順が変わるスキルを使用した場合、先頭の行動のみ変更ができます。すでに決定された2回目の行動順は変更できません。

使用したスキルは全員が見えるように効果が記載されている面を向けて、場に置いてください。

5. 戦闘

やっぱりこの冒険者達、何かを狙ってる。仲間で協力しているように見えるのに、全員、目がギラギラしてて怖い。たまに手加減したり、なぜか本気で戦ってないように見える時があるのは気のせいなのかな？さっきの冒険者は別の冒険者がミスしたのを喜んでたけど・・・仲間って何だろう？

いよいよ討伐対象との戦闘です。

このゲームで一番大事な事は「ボスにトドメを刺した冒険者に一番得点が入る」という事です。
その為、自分の与えるダメージを予測し、相手の与えるダメージを予測し、時にはスキルを使用して戦闘を有利にし、何とか自分がトドメを刺せるようにするのが戦闘で多くの得点を得る為のコツになります。

ボスとの戦闘は「冒険者ムーブ」と「ボスマーブ」があります。
戦闘は行動順で決まった順に行い、それが完了すると「ボスの速度の決定」に戻ります。

【冒険者ムーブ】

冒険者ムーブで下記の事を行う事ができます。
どちらか片方ではなく、両方行う事ができます。

- ①スキルカードの使用
- ②攻撃(ダイスロール)

①スキルカードの使用

【行動中】、もしくは【ダイスロール直後】【自分のダイスロール直後】の記載のあるカードを好きな枚数分使用できます。
【行動中】のスキルカードは自分の【冒険者ムーブ】中であれば何枚でも使用できます。



②攻撃(ダイスロール)

装備箇所が手に記載されているサイコロを振って出た目のダメージをボスに与えます。

素手の場合は6面ダイス(1D6)のサイコロを使用してダイスロールを行います。

装備に記載されているサイコロの意味は

4面ダイス(1D4)、6面ダイス(1D6)、8面ダイス(1D8)、
10面ダイス(1D10)、12面ダイス(1D12)、20面ダイス(1D20)

となります。

装備箇所が手の装備を2種類装備している場合は、どちらの処理を先に行うかを決定し、それぞれの装備の処理を行ってから次の手装備の処理を行ってください。

計算の方法は下記の通りの順番になります

- 1.ダイスロール
- 2.各装備に記載されている装備効果の増減
(手装備に関しては、その処理を行った装備のみ反映。それ以外の装備に関してはスキル以外の全ての攻撃に補正が入ります)
- 3.スキルでの効果の増減

上記の順番でボスに与えるダメージを計算してください。

【スキルを使用する注意点】

スキルの使用はHPを減らす前に行ってください。HPを減らした後に【行動中】や【ダイスロール直後】などのスキルなどを使用する事はできません。スキルなどでのダイスロールの振りなおしに関しては、直前のダイスロールのみの振りなおしになるので、装備箇所の手2つ武器を装備していた場合、2回目の処理に振りなおしを使用した場合は、2回目のダイスロールのみ効果が発揮されます。

冒険者の攻撃でボスのHPが0になると戦闘は終了です。【ボスのHPが0になったとき】などのスキルを使用しない限りは、【戦闘後の処理】の方にお読みください。

【ボスマーブ】

ボスマーブでは下記の事が行えます。

- ①スキルカードの使用
- ②ボスの攻撃(ダイスロール)

- ①スキルカードの使用

【ボスの攻撃直後】、もしくは【ダイスロール直後】【自分のダイスロール直後】の記載のあるカードを好きな枚数分使用できます。【自動】に関してはHPが0になった時に使用できるスキルカードを持っていた場合は任意で使用できます。

②ボスの攻撃

ボスの攻撃は6面ダイス(1D6)を振って攻撃パターンを決定します。出た目に記載されているボスの行動を行ってください。特に細かい指示が記載されていない場合は、ボスの攻撃は冒険者全員が受けます。

ボスからダメージを受けるパターンは2つあります。

- 1.ダメージと数字が書かれている
- 2.貫通ダメージと数字と書かれている

1.ダメージと数字が書かれている

全員が「防御力 - ダメージ」分、HPを減らしてください。
防御力がダメージ量を上回っていればダメージは0になります。

2.貫通ダメージと数字が書かれている

防御力は無視されます。
記載されている分のダメージ量だけ全員のHPを減らしてください

その他の処理は記載通りの処理を行ってください。

処理が難しい攻撃パターンなどは説明書の巻末に記載しますので、参考にしてください。

全員の行動が終わったら、「ボスの速度の決定」に戻り、戦闘ターンを繰り返してボスのHPを0にしてください。

6. 全滅時の処理(コンティニュー)

=====

あ！冒険者達がやられちゃった！所持金も身ぐるみ剥がされて外に放り出されちゃった。
でも、もう一回挑むみたいだね。装備を集めに戻っ……街に戻らずダンジョンで装備を集めてるっ！！

ボスの攻撃で冒険者全員のHPが0になり、復活できない状況になった場合、パーティーは全滅となります。
下記の設定で、再度、装備トリックテイキングから開始してください。

○全員の所持金を半分

○HP10

○呪い装備を含めた全ての装備を山札に返す

ただし、レベル2のボスであれば12を、レベル3のボスであれば11は山札に入れずに処理してください。

同じレベルの討伐対象であれば、討伐ボスのカードを別の討伐ボスに変更してもかまいません。

戦闘後の処理

battle after

討伐ボスを撃破した時のみ討伐ボスカードの下の部分に記載している報酬にしたがって、金(得点)と財宝カードを分配します。報酬処理に関しては3つあります。

金(得点)はボードの周囲にある得点ボードのキューブを動かしてください。

- 1.基本報酬
- 2.生存報酬
- 3.トドメボーナス
- 4.戦闘離脱者の復活
- 5.勝利ダイスロール or 回復
- 6.次のボス討伐

難易度	HP	120
2	速さ	1D4-2
マウンテンガーディアン		
ボスより前のキャラにダメージ5		
ボスより前のキャラに貫通3		
ボスより後のキャラにダメージ2 + 行動不可		
ダメージ3		
ダメージ2		
ミス		
SPECIAL BONUS トドメ		
BONUS 生存	4	2 1 1 0
BASE 基本	2	6 3 0 3

赤枠: 金の報酬

青枠: 財宝カードの報酬

1. 基本報酬

=====

戦闘に参加した全員が報酬を獲得できます。一部の装備には、装備者がもらえる基本報酬を増やすものがあります。

2. 生存報酬

=====

戦闘で生存している(HPが1以上)の冒険者のみが報酬を獲得できます。逃走を選択している場合は獲得できません。一部の装備には、装備者がもらえる生存報酬を増やすものがあります。

3. トドメボーナス

トドメ(討伐ボスのHPを0にした)を刺した冒険者から近い冒険者順に報酬を多く獲得できます。ただし、報酬をもらえるのは行動順確定後の戦闘において1度でも攻撃をしている冒険者のみで、トドメを刺した冒険者以降の冒険者にはトドメボーナスは獲得できません。また逃走を選択している場合は獲得できません。一部の装備には、装備者がもらえるトドメボーナスを増やすものがあります。

1stの報酬がトドメを刺した冒険者
2stの報酬はトドメを刺した冒険者の1つ前の冒険者
3stの報酬はトドメを刺した冒険者の2つ前の冒険者
4stの報酬はトドメを刺した冒険者の3つ前の冒険者

となります。

2回攻撃をしている冒険者は最後に攻撃に参加している方で報酬を獲得できます。ただし、トドメボーナスは1人につき1回しか獲得できないので、スキルなどで行動順をズラしていてもトドメボーナスの範囲に2回入っていても最初に獲得したトドメボーナスの報酬分だけになります。

装備を1つもしていないすっぴん状態の冒険者はトドメボーナスの「金の報酬」が2倍になります。
その際、財宝カードの方は2倍にならないので注意してください。

トドメボーナスの財宝カードはレベル3のみ、宝カードが出るまでめくる事ができます。その為、スキルカードが出た場合は手札に入れずに全員に見せて、次の財宝カードをめくり宝カードが手札に入るまで繰り返してください。その際に山札がなくなった場合は、まだ財宝カードをボーナスでもらえる冒険者がいても、その冒険者は財宝カードをめくる事ができません。

4. 戦闘離脱者の復活

HP0で戦闘を離脱している冒険者は強制的に所持金を半分にし、HP5で復活してください。

5. 次のボス討伐

次の討伐対象が残っている場合は次の討伐戦への準備をします。残っていない場合はゲームを終了し、得点計算に入ります。

次の討伐に挑む場合は下記の処理を行ってください。

- ①使用したスキルの回収
- ②装備の回収
- ③ボードのコマの再設置
- ④装備カードの再配布

- ①使用したスキルの回収

使用したスキルを自分の手札に戻してください。使い切りの場合は山札とは別の場所においておき、宝箱カードの山札がなくなったら、シャッフルし、山札を作り直してください。

②装備の回収

【呪い】装備以外の装備を外して、装備カードの山札に戻してください。

【呪い】装備のみ、自分の装備から外す事はできません。

【呪い】ではありますが、ヒッツハー軍団7「聖帝のバイク」は例外的に外してください。

③ボードのキューブの再設置

ボードのキューブを現在の状態に設置しなおしてください。

継続されるのはHPのみとなり、防御力と速さは再度、【準備ターン】での「能力値の反映」にて再設置となります。

④装備カードの再配布

次の討伐対象がレベル2の場合は山札から12の装備カードを抜き取り、2の装備カードを追加し、シャッフルしなおしてください。次の討伐対象がレベル3の場合は山札から11の装備カードと12の装備カードを抜き取り、1の装備カードを追加し、シャッフルしなおしてください。

それ以降の戦闘(レベルEXやレベル4)などの討伐対象がいる場合は、レベル3の討伐対象と同じ山札でシャッフルしなおしてください。

ここまで完了したら【装備ターン】に次の討伐へと向かってください。

再配布の際にカードが全員に均等にならない場合があります。その場合は端数を討伐ボスの隣に公開し、全員が同じ枚数の装備カードを持つようにします。討伐ボスの隣に公開したカードはスキルで回収できる場合があります

⑤レベル4ボスとの戦い

レベル4のボスを討伐後、ここまで1度もコンティニューをしていない、および逃走を選択していない場合のみ、レベル4のボスとの戦闘が可能です。

レベル4ボスはレベル1～3のボスに比べて報酬がかなり良く、最下位の冒険者も逆転できる可能性があります。

ただし、全滅した場合のコンティニュー、および、逃亡は禁止しています。

(全滅した場合は得点計算せずに、この時点で全員負けとなります)

ゲーム終了

Game End

手札にある、財宝カードの宝箱カードに記載されているポイントをボード所持金(得点)に追加してください。

全ての所持金(得点)を合計し、一番多い冒険者が今回の勝者となります。

お奨めする遊び方 & コツ

Recommended way to play

1. 初回のおすすめの遊び方

=====

初回はなかなか難しい部分が多いと思います。

まずゲームを楽しんでいただく為、「準備ターン」の「トリック予想」は最初は飛ばして、「装備トリックテイキング」から開始する事をおすすめしています。

その際は冒険者分の財宝カードを上から1枚ずつくばり、全員に行き渡るようにしてください。

また【準備ターン】の作戦で配るスキルですが、初回はどのスキルが便利かわからない状態ですので、下記のスキルから配ってください。下記のスキルは初心者でも使い場所がわかりやすいスキルとなっております。

【冒険初心者用推奨スキル】

「ハッピーグラス」、「なんとかなれーッ!」、「ハア?」、「ヤダッッ」、「イヤ!!」、「治療の神」、「女神の祝福」

討伐対象ですが、基本的には陣営のレベル1~3をおすすめしていますが、初回は単純な動きを覚える為に下記のボスを選択する事をおすすめしています。

Lv1 フィストレス(ミュドラス協会)

Lv2 ティオー(聖偶像騎士団)

Lv3. スピードグラニー(ヒャッハー軍団)

初回ですのでEXの討伐対象は用意せず、コンテニューしつつ、気軽に楽しんでください。

2. 討伐対象の選択

=====

討伐対象は慣れてくるまでは各陣営を通してプレイするのがおすすめです。
各陣営の討伐ボスは戦闘パターンが似ている為、装備時に対策が考えやすいという点があります。
各陣営にもそれぞれストーリーがありますので、討伐対象の陣営と戦闘する際には世界観も楽しんでください。

聖偶像教団

聖女を神と同等の存在として、多くの熱狂的な信者がいる教団。
聖女が自分自身で教団を作ったわけではなく、聖女に魅せられて増え続けていく信者を管理する為に、古参の信者達が手をとりあって作られた。その為、聖女の意志とは関係なく、教団にはしっかりとされた掟が作られており、その掟を破ると教団から破門される事もある。教団では聖女に関するものを全て一元管理しており、装備などの作成も教団内で行われ、それらを信者に配っている。
聖女を貶したり、聖女に害をなそうなどの情報が教団に入ると、他のどの組織よりも危険な集団と化す。

ANA社

フォークからタヌキ型ロボットまで作るとキャッチフレーズにしていた電子・電気機器の製造販売を中心とする軍産複合体。自分達が神になりかわろうと禁忌に触れた事で神の怒りを買ひ、この世界が滅んだ原因となったと言われている。この会社が開発したものは、ほぼ破壊されたが、残ったわずかなものがオーパーツとして世界に点在している。どうも武器を作成していた開発者達の思考は偏っており、「男のロマンを追い求めていたら、すごいものが出来上がった」感がある。
神の怒りを買ったのも、もしかしたら天才達の趣味の延長だったかもしれない……。

ヒヤッハー集団

数と武力で、この世界で大暴れしているヒヤッハーな集団。オーパーツである「クルマ」「バイク」を乗り回し、何者にもとらわれず、勝手の限りを尽くしている。ただの脳筋集団ではなくオーパーツを使いこなし、修理している為、自分達で武器などの制作も行える技術力もある。暴れているので非道の限りを尽くしているように見えるが、実は「クルマ」や「バイク」に乗り、自分達の作った武器で大きな音をたてて目立ちたいだけで、むしろ魔物を倒してくれる為、付近の村や町の人々から感謝されているふしもある。
最近はその中で「モヒカン」という髪型が流行っており、ますます見た目がヒヤッハーになってきている。

ミュドラス協会

悪魔との共存を主とし、その力を自分達の身に受け入れる事で、この世界を神から取り戻そうとしている宗教団体。選民思想が強く、協会に属していない人間に対しては「神の犬」として軽蔑している。世界の多くの伝承や古典を収集しており、それらを解析する事で悪魔が使用していたとされる武具や道具などを手に入れ、幻想種と呼ばれる悪魔達をも使役する事ができる。
各地の呪われた武器や道具を探す旅で実際に呪われる事が多く、呪いを解除する為に教会にて神に祈って、さらにお布施もしているというのは教会でも秘匿情報の一つとされている。

プレイに慣れてきたら、各レベルの討伐対象を冒険者全員で決めるのがいいですね。
毎回、違った戦い方が求められるので、さらにプレイが面白くなります。

3. レベル4討伐ボスについて

レベル4ボスはレベル1～3のボスをコンテニューせずに討伐する事で初めて挑む事ができます。ただし、逃走はできず、全滅した場合、その時点で冒険者全員の負けが確定します。

しかし、他の討伐対象よりも遥かに高い報酬が設定してある為、もし、レベル3の時点で一番多く所持金(得点)を持っている冒険者と自分の所持金(得点)が離れていたとしても、逆転のチャンスがあります。

トップとの差が離れていてもレベル4ボスに挑めるように全滅しないように動くというのもゲームでは大事な事になります。

レベル4ボスは選択式ですので、戦闘するか戦闘しないかはパーティの判断になります。多数決で挑むかどうかを選ぶのがいいでしょう。

選ばないという選択肢があるかどうかはわかりませんが……。

4. 勝ち方のコツについて

「装備トリックテイキング」では配られた手札によって、装備が獲得できない事が続く時があるかもしれません。装備がないと討伐ボスの攻撃も耐える事ができず、ドドメを刺す事もなかなか難しくなります。

そういう時は切り替えて、スキルを集めるようにしましょう。

スキルはたいへん強力なものが多く、戦闘を有利にすすめる事ができるものがたくさんあります。また宝カードは集める事で、ゲーム終了時に一気に逆転する事も可能です。

しっかりと「トリック予想」を当てて、スキルを集め、仲間と協力し、次の討伐に挑む事が大事です。次の討伐に挑む事でチャンスも増えるので「装備トリックテイキング」の手札が悪くても、次の討伐の事を考えて臨むのがゲームのコツとなります。

またレベル1よりも2、2よりも3の方が討伐ボスは強く、報酬も高くなります。良いスキルをどこで使用するかも1つのポイントとなります。

例えば戦闘中1回使えるスキルですが、戦闘ごとに1回使えますが、あえてレベル1や2で使用せずにレベル3で使用し、そのスキルを持っているのを隠しておくという方法もあります。そうする事で他の冒険者は油断するので、レベル3の時に使い、驚かせてドドメを刺し、多くの報酬をもらうという事も可能です。

このゲームは差がついても、逆転できる方法はいくつかあります。

諦めずに最後まで戦闘を頑張ってください。

5. 三人用プレイ

=====

3人用でプレイする場合は下記の条件が変更になります。

- ・ボスのHP

レベル1→HPを-30

レベル2→HPを-40

レベル3→HPを-50

- ・装備トリックテイキング

毎回4人分配って1人分は外してください

- ・レベル4ボスへの挑戦

1度のみ逃走・全滅してもレベル4に挑む事ができます。

処理が難しいカードの説明

処理や把握が難しいカードがありますので、こちらに記載いたします。

討伐ボス

=====

【1つ前のキャラに〇〇】

ボスより行動順が1つ前の冒険者のみが対象となります。ボスが先頭の場合は対象となる冒険者はいません。

【1つ後ろのキャラに〇〇】

ボスより行動順が1つ後ろの冒険者のみ対象となります。ボスが最後尾の場合は対象となる冒険者はいません。

【ボスより前のキャラに〇〇】

ボスよりも行動順が前にいる冒険者全員が対象となります。ボスより後ろの行動順の冒険者は対象にはなりません。ただし、現在、攻撃を行っている行動順のボスからの判定になる為、2回行動などで別の場所にいるボスからの判定にはなりません。

【ボスより後ろのキャラに〇〇】

ボスよりも行動順が後ろにいる冒険者全員が対象となります。ボスより前の行動順の冒険者は対象にはなりません。ただし、現在、攻撃を行っている行動順のボスからの判定になる為、2回行動などで別の場所にいるボスからの判定にはなりません。

【次回攻撃より〇〇】

次の「ボスムーブ」の時から、それ以降適応されます。それ以降は継続となるので、「ダイス+1」などの効果がある場合は次回以降のボスのダイスロールを2回行います。この状態で「ダイス+1」が出た場合は、次の「ボスムーブ」からはダイスロールを3回行う事になります。

【次回〇〇】

次の「ボスムーブ」での行動のみに反映されます。「次回ダメージ2倍」の次の「ボスムーブ」の行動が「ミス」だった場合、「次回ダメージ2倍」の効果はなくなります。

【最後尾に行動追加】

行動順の最後に「ボスムーブ」を、このターンのみ追加します。追加された「ボスムーブ」で再度、ダイスロールでこの行動が出た場合は、もう一度「ボスムーブ」が追加されます。

【このターンの偶数(or 奇数)のダメージを受けない】

冒険者の攻撃の値が偶数(or 奇数)の場合はダメージを受けません。

【武器を捨てる】

全員の武器を強制的に捨て札にします。武器はダイスが記載されている装備になります。(一つ前などの指定がある場合は、その冒険者のみが対象となります)

【防具を捨てる】

全員の防具を強制的に捨て札にします。防具は防御力が記載されている装備になります。(一つ前などの指定がある場合は、その冒険者のみが対象となります)

【装備を捨てる】

全員の装備を捨てます。〇〇以外と記載があるものは、その装備以外のものを捨て札にしてください。(一つ前などの指定がある場合は、その冒険者のみが対象となります)

【手札が一番多いキャラの手札をランダムに1枚捨てる】

手札(財宝カード)が一番多い冒険者の手札(財宝カード)をランダムに1枚捨ててください。同じ枚数の冒険者がいる場合は、その枚数の冒険者全員が対象となります。

【金が一番多いキャラの金を-3し、ドドメボーナス1stに追加】

金(得点)が一番多い冒険者の金(得点)を-3して、ドドメボーナスの報酬に+3します。同じ金(得点)の冒険者がいる場合は、その金(得点)の冒険者全員が対象となります。
(忘れる可能性があるの、何かで代用しておくのがおすすめです)

【金が二番多いキャラの金を-3し、ドドメボーナス1stに追加】

金(得点)が二番多い冒険者の金(得点)を-3して、ドドメボーナスの報酬に+3します。同じ金(得点)の冒険者がいる場合は、その金(得点)の冒険者全員が対象となります。
(忘れる可能性があるの、何かで代用しておくのがおすすめです)

【HP30回復&次回行動→1つ前のキャラにダメージ6(以降4・5・6はミス)】

次のボスの行動はダイスロールなしで1つ前のキャラにダメージ6になります。その次の攻撃からダイスロールで4,5,6が出てミスになります。

【次回行動が貫通○になる】

次のボスの行動がダイスロールなしで貫通○ダメージになります。その次の攻撃は再度、ダイスロールになります。

【次ターンよりダイスを2回振る】

次のターンからダイスロールが2回行われるようになります。次のターン以降はダイスロールでこの目が出た時は特に何も記載がない限りミスとなります。

【ミス:以降☆適応】

このターンは攻撃はミスの判定になりますが、次のターン以降は☆の方の行動となります。最初にこの行動が出たターンにて、2回行動などで「ボスムーブ」が来て、再度、この行動が出た場合でも「ミス」となります。

装備

=====

【ALL+3】

速さ、防御、攻撃(ダイスロール後の結果)に+3されます。

【与えたダメージの1/4を回復する】

ボスに与えたダメージの1/4回復します。割り切れない時は切り捨てとなります。

【ダメージ以外の効果を受け付けない】

ボスの攻撃の「装備を捨てる」や「手札を捨てる」、「金-3」などの「ダメージ」「貫通」以外の効果のものは全て無効となります。ただし、スキルでの効果でのHP減少などは受け付けるので注意してください。

【(戦闘中1回)誰かの1以上のHPを8にする】

戦闘中に1回だけ自分の「冒険者ムーブ」の時に、自分を含めた冒険者のHPが1以上の時にHPを8にする事ができます。例えばHPが10だった場合でも8となります。

【この武器は2回攻撃できる】

この武器でのダイスロールを2回行います。装備箇所の手に2つ武器を持っていた場合は最大で3回ダイスロールを行う事になります。

【一度受けると捨て札になる】

ボスからの攻撃を1度でも受けると、装備から外れ、捨て札にしてください。

【2以下のダメージを受けない】

貫通も含め、ボスからの2以下のダメージは無効となります。

【生存報酬×2】

ボス討伐時の生存報酬が2倍になります。

【この武器でトドメを刺したとき、ドドメボーナス×2】

この武器でトドメを刺すとトドメボーナスが2倍になります。金(得点)と財宝カードどちらも2倍になります。

【呪い装備で攻撃する場合攻撃+5】

【呪い】武器で攻撃する場合のみ、ダイスロール後の値に+5されます。

スキル

=====

【指定のプレイヤーのみがボスの攻撃を受ける】

使用した冒険者が指定する冒険者のみがダメージを受けます。全員のダメージを肩代わりするわけではなく、その冒険者が本来受けるダメージのみ適応されます。

【このターン、自分が受けるボスからの攻撃を無効にし、直後にボスの攻撃分のダメージをボスに与える。ただし、ダメージのみの攻撃の場合に限る。】

使用した冒険者のボスからの攻撃が無効になり、その攻撃分ボスのHPを減らします。ただし、「貫通」「ダメージ」以外の攻撃は無効にはなりません。

【配り切れず使われなかった装備、またはHP0の仲間の装備を1つ選んで装備する】

使用した冒険者はボスの横に並んでいる装備、またはHP0になった仲間の装備を1つ装備する事ができます。捨て札となった装備は選ぶ事ができません。

【HPが2以下のときに使用できる。次のボスの攻撃まで、自分が与えるダメージが2倍になる。】

HPが2以下の冒険者のみが使用できます。使用した冒険者は次のボスの「ボスムーブ」まで自分の与えるダメージが2倍となります。これは次のターンになっても持続する為、前のターンでスキル等で最後尾になった「冒険者ムーブ」でスキルを使用した後、次の行動順で先頭になった時でも持続されています。