

## ゲーム全体の流れ

### ■ターン開始

- ◆手番開始：持續カードから1枚捨て札移動・カードプレイ
  - ◆攻撃（攻撃カードかシート上武器カードプレイ）  
攻撃対象決定・攻撃判定（**連携判定**）  
空振り→手番終了  
ヒット→ダメージ処理（**連携攻撃**、**追加ダメージ**、**確定ダメージ**）  
テンション上昇・ヘイトチェック  
[追撃]がなければ手番終了
  - ◆全員の手番終了
  - ◆敵の行動  
特性チェック・移動  
敵攻撃カード公開・攻撃→回避判定→防御判定
- ターン終了  
プレイシート上のカードを捨て札  
手札3枚まで補充。（キャラLv3以上は4枚まで補充）

## カードのエラッタ

### [スキル] シフト・メイジ

「追加ダメージ」を「確定ダメージ」に修正。

### [スキル] ホーミング・レイ

「追加ダメージ1」を「その攻撃がヒットしたとき、確定ダメージ1」に修正。


### [敵攻撃(通常)] 踏みつけ

防御判定が空欄になってます。正しい防御判定は[防]。

## 勇者アーキテクト

ゲームデザイン・カードデザイン： 翠丸  
キャラクターデザイン・メインイラスト： 水季  
ドラゴンのイラスト： ジュエルセイバーFREE  
<http://www.jewel-s.jp/>

協力 岡山ボードゲーム会  
印刷 ㈱萬印堂、㈱ポプルス、㈱プリントバック

(c)2016 C.o.P:Legend (コップレジェンド)  
<http://cpl.sakura.ne.jp/at/>  @coplegend



人数



時間



年齢



協力



カード



バトルRPG

# 勇者アーキテクト

Brave Architect

## プレイマニュアル



ブレイブセイバーオフラインの世界へようこそ。

このゲームではプレイヤーごとに自分の分身となるキャラクターを作成し、全員でパーティーを組んで共同して巨大なモンスターに挑みます。選んだ種族や武器によって成長パラメータ、攻撃手段が様々な変わります。さあ、あなただけのキャラで剣と魔法の世界へ旅立ちましょう！

▶ ゲームを開始する

## 内容物

■カード	計148枚	■チップ	計6個
キャラカード	21枚	テンションマーカー	4個
武器カード	56枚	敵防御マイナスチップ	1個
サブウェポンカード	20枚	敵攻撃マイナスチップ	1個
スキルカード	18枚		
アイテムカード	12枚	■シート	計13枚
敵パーツカード	7枚	キャラシート	7枚
敵攻撃カード	12枚	プレイシート	4枚
敵本体カード	1枚	敵シート	1枚
ヘイトカード	1枚	マップ	1枚
■コマ類			
ダイス	4個		
凸駒 (キャラHP管理用)	4個		
ポーン駒 (マップキャラ用)	4個		
半透明マーカー (敵HP管理用)	10個		

説明書 1冊

## ゲームの勝利条件・敗北条件

**WIN** 勝利条件  
敵コアのHPを0にする。

**LOSE** 敗北条件  
2人以上のキャラがダウン状態 (HP0) のままになっている。

## フェイズについて

このゲームには大きく分けて2つのフェイズで構成されます。

### ■キャラメイクフェイズ

ゲーム準備の段階。  
プレイヤーは種族や武器を選択し、そのプレイヤーが扱うキャラクターとそのデッキを作成。

### ■戦闘フェイズ

作成したキャラで戦闘を行う。  
プレイヤーは共同し、強大な敵に挑む。(協力ゲームです)

## キャラメイクフェイズ

### キャラメイク

キャラシートを裏面で全て並べ、その周囲にキャラカード(7種類) 武器カード(8種類) サブウェポンカード(10種類) スキルカード(18種類) を種類ごとにまとめて置きます。各プレイヤーはこれらのカードから

キャラ1種類(3枚) 武器1種類(7枚) サブウェポン1種類(2枚) スキル2種類(各1枚) を選択してカードセットを受け取ってください。

キャラシート裏面にはキャラや武器の特徴が書いてあるので選択の参考にしてください。

選択は、部屋の扉に一番近いプレイヤーから時計周りに選び、一周したら最後に選んだ人から反時計回りに、最初に戻ったらまた時計周りに、を続けてください。

全ての選択が終わったら、選択したキャラのキャラシートとプレイシート、凸駒1個と、それと同じ色のポーン駒1個、テンションマーカー1個を受け取ります。

### ■プレイヤーが受け取るもの

キャラカード 3枚 武器カード 7枚  
サブウェポンカード 2枚 スキルカード 2枚

凸駒 同じ色のポーン駒 テンションマーカー

キャラシート プレイシート



キャラシート裏面を並べる



カード選択の順番(3人の場合)

## キャラシート配置とデッキ準備

キャラ・武器・サブウェポンのカードにはプレイヤー用カードとデッキ用カードの2種類があります。

カード左上のアイコンで判別できます。(右上図)

武器のプレイヤーカードは両面仕様になっていて、同じ武器でも表と裏で戦闘スタイルが異なり、能力や使うカードが違います。(右図) 戦闘スタイルはキャラメイク時にどちらかを選択してください。ゲーム中に変更できません。

デッキ用の武器カードの一番上部分にレベルの表記があり、Lv2以上はそのカードを使用する戦闘スタイル名も書いてあります。(右図)

プレイヤー用カードと駒類をキャラシートに下図のように配置します。

デジョンマーク デジョン0のマスの配置

HP 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

デジョン1

デジョン2

武器カード

選んだ戦闘スタイルを表側にし、キャラカードと位置を合わせ、シートのLv1のステータスが見えるよう配置

サブウェポンカード

このカードの下にLv2以上の武器カードを重ねて置いておく(ゲーム開始時は使わない)

キャラカード

キャラシートのLv1のステータスと位置を合わせて配置

ヒューマン

HP

デジョン0

デジョン1

デジョン2

武器カード

サブウェポンカード

キャラカード

### ■デッキ用カード準備

武器カードは、Lv2以上のもはゲーム開始時は使わないので、サブウェポンのプレイヤーカードの下に重ねて置いておきます。

武器のLv1のデッキカード2枚、キャラのデッキカード2枚、サブウェポンのデッキカード1枚、スキルカード2枚の合計7枚を混ぜてプレイヤーごとに初期デッキ山札を作ります。

プレイヤーカード  
キャラシート上に配置  
デッキカード  
デッキに入れて使用



武器プレイヤー用カードは表裏で戦闘スタイルが違う

ソード&シールド/アサルト Lv3  
武器カードのレベルとスタイル表記

## 敵キャラメイク

敵パーツカードをシャッフルし、プレイ人数に応じた枚数を公開して順に下の図例のように敵シートに配置します。

使用する敵パーツ枚数:

- 2人プレイの場合、2枚(敵シート裏面を使用)
- 3人~4人プレイの場合、4枚



敵シートの白い部分に合わせて敵パーツカードを配置

### ◆イーजीモード

(初心者・初プレイ向け)

初めてゲームを遊ぶ場合、プレイ人数に関わらず2人用ルールで遊んでみてください。

難易度が低目になり、プレイ時間も短くなります。

全ての敵パーツカードと敵シート(敵コア)のHP欄に半透明マーカーを置きます。1~10のマスにトークンを1個置いてHP1桁をカウントし、+10~+30のマスにもう1個のトークンを置いて10桁をカウントしてください。各敵パーツ、敵コアの初期HPはプレイ人数によって変わります。

- 2人プレイの場合: 敵パーツHP20、敵コアHP40
- 3人プレイの場合: 敵パーツHP30、敵コアHP40
- 4人プレイの場合: 敵パーツHP40、敵コアHP60

### ■敵攻撃山札の準備

敵攻撃カードは通常の攻撃と強攻撃の2種類があり、カード右上のカード名の下の欄で判別してください。(右図) 敵強攻撃カード(6枚)はゲーム開始時は使わないので脇に置いておきます。

通常の敵攻撃カード(6枚)をシャッフルし、敵攻撃山札として敵シートのそばに置きます。



敵攻撃カードの通常(左)と強攻撃(右)の例

## マップ準備

マップシートは[草原マップ]と[火山マップ]の両面使用になっています。  
[火山マップ]にはダメージを受ける溶岩マスがあり難易度が高いです。  
ゲームに慣れてから使用してください。

マップシートをテーブル中央に広げてください。  
右のマップ上の赤い部分に敵本体カードを置きます。  
各プレイヤーは、マップ上の青い部分の好きなマスに、キャラのポーン駒を置きます。同じマスには2人以上のキャラは置けません。

ステータス[速]の低いキャラや武器の攻撃射程が短いキャラはより敵に近い位置にいるといいでしょう。



マップと敵カード・キャラのポーン駒の配置場所  
※[火山マップ]でも同じ配置

マップには様々なオブジェクトがありますがゲームには関係ありません。

## 配置図参考

全体の配置図です。

この配置図にはありませんが、敵強攻撃カードとアイテムカードはゲーム途中で使用するので、それぞれシャッフルして山札を作り、脇に置いてください。



敵シートと敵パーツカード



敵攻撃カード

プレイシートとキャラシート



プレイヤーのデッキ

## 戦闘フェイズ -ゲーム開始-

### ゲーム開始

各プレイヤーは各自のデッキから初期手札3枚を引きます。  
敵攻撃カードを1枚を公開して敵攻撃捨て札に置き、ゲームを開始します。

### ターンの流れ

戦闘フェイズはターンを繰り返しながら進行します。ゲームの勝利条件または敗北条件(2ページ参照)を満たすとゲームが終了します。  
1ターンの流れは以下の通りです。

- プレイヤーの各手番  
↓全てのプレイヤーが手番を終えたら
- 敵の行動(移動と攻撃)
- ターン終了

### 手番の順番、流れ

#### ■手番の順番

プレイヤーの手番の順番は、基本的にキャラのステータス[速]が高い順です。これはあくまで順番の指標で、回復支援や敵弱体化など、場合によっては他のキャラより先に行動した方がいいこともあるので、その場合はその時々で話し合っ  
て臨機応変に手順を変更してください。



ゲーム中にキャラのステータスの数値を参照するとき、武器や装備品、カードの効果による一時的な補正も含めて合計した数値を使います。

※プレイヤーは基本的に自分の手番以外に行動できません。

#### ■プレイヤーの手番の流れ

- エリア移動(手番中1回のみ)
- 手札からカードのプレイ(攻撃以外は複数回プレイ可)
- 攻撃(手番中1回のみ。攻撃すると手番終了)

カードのプレイと移動は自由な順で行うことができます。  
手札またはシート上の武器カードによる攻撃を行った場合、その攻撃の処理後に手番終了になります。  
攻撃を行わない場合は手番終了を宣言して手番を終えてください。

## 手番の詳細 1 移動

手番中1回、マップ上の自分のキャラを移動させることができます。移動する場合、そのキャラが現在いるマスから最大で[移動力]分のマスを移動することができます。

([移動力]はキャラのステータス[速]+1。前ページの図参照)  
移動力を全て使って移動する必要はなく移動力を余らせても構いません。

### ■移動に関するルール

1移動力で斜め移動はできません。2移動力あれば縦と横に1マスずつ移動して斜めの位置に移動できます。一回の移動で同じマスをは2回以上通過したり同じマスに戻ることはできません。また別のキャラがいるマスで移動を終了することはできません。止まらずに通過することはできません。



移動に関するルール図解

### ■[火山マップ]の溶岩マス

[火山マップ]の溶岩マスは2種類あり、どちらもその上を通過するか、そのマスで止まるとダメージを受けます。溶岩マスに止まった次の手番は同じマスにいてもダメージを受けません。

### 溶岩マスの種類とダメージ

	通過時に1ダメージ 停止時に2ダメージ
	通過時に2ダメージ 停止時に3ダメージ

## 手番の詳細 2-a カードの説明

手札からプレイするカードは、以下のような要素が書かれています。カード種別によって要素の有無に若干の違いがあります。

**カード名**

**キャラ種別・武器種別**  
武器カードにはさらにレベルと戦闘スタイルがあります

**カード種別アイコン**  
キャラ 武器 サブウェポン スキル

**効果**

**プレイコスト**  
0~最大4まで。コスト欄が空欄のものは発動条件が特殊

**カードの効果種別**  
大まかに補助、設置、持続、攻撃、特殊など。  
【】内は効果の方向性

**ステータス補正**  
ステータス補正の効果を持つカードのみ

また、プレイ後の処理の違いで大まかに以下のような種別に分類されます。左ページ下図の「カードの効果種別」欄で判別できます。

### ●[攻撃]タイプ

攻撃を行うカード。武器カードに多く、サブウェポンにもある。効果部分にチャート表があるのが特徴。打撃攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃がある。



### ●[補助]タイプ

プレイするとすぐ効果を発揮し、ターンが終わると捨て札になる。他のカードのプレイコストとして使用することで効果を発揮するなど条件を持つものもある。回復魔法など攻撃ではない魔法も[補助]タイプと同じ扱い。



[補助]や[攻撃]タイプのカードはいわゆる使い捨てですが、その手番中にプレイしたカードは全てプレイシート上に残り、ターン終了時に捨て札にします。

### ●[設置]タイプ

プレイするとプレイシート上に残り、ある条件を満たしたときなど特定のタイミングや任意のタイミングで効果を発揮する。効果を発揮しなければプレイシートに残り続け、発揮した場合はその効果適用後、すぐに捨て札になる。



### ●[持続]タイプ

[設置]タイプと同じようにプレイシート上に残るが、[設置]タイプと違いプレイ時から数ターンに渡って効果を発揮し続ける。



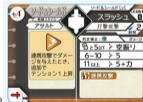
手札以外にもキャラシート上のカードが同様にプレイできます。

武器カードの右側が[攻撃]タイプとしてプレイできる他、種類によっては武器カード左側やサブウェポンカードも[攻撃]や[補助]タイプと同様にプレイできるものがあります。

また、[持続]タイプのカードも持続中(シート上に残っている)のときにコストを払って効果を発揮するものがあります。

ただし、それらキャラシート上のカードは一手番中に1回ずつしか使えません。

シート上のカードで「発動条件」「デンプション消費」などが書いてあればプレイ可能なカードです。



武器カード右側↑

## 手番の詳細 2-b カードのプレイ

手番中、手札からカードをプレイできます。  
プレイが可能であれば手番中に何枚でもプレイできます。  
また、キャラシート上のカードも手札を捨てたり[テンション]を消費してプレイできるものがあります。

### ■カードプレイに関するルール

カードをプレイする際、そのコストとしてカード右上のコスト欄にあるカードアイコンの数字分、手札からカードを選んで捨て札にします。

- ・コスト分が捨てられないときはそのカードをプレイできません。
- ・コストが0のカードはコストなしでプレイできます。
- ・他のカードのコストにすることで効果を発揮するカードもあります。(右図)

そのようなカードをコストにした場合、**[捨て札]**にならず、効果を発揮していることを示すためにプレイしたカードと一緒にプレイシートに置いてください。  
(ターン終了時に捨て札になります)

**発動条件【強制】**  
このカードが攻撃のコストに使用されたとき

コストにすると発動するカード文



持続タイプのカード  
プレイコストにしたカード

持続1

[持続]の後の数字

### ■[持続]タイプのプレイコスト

[持続]タイプのコストは少し特殊です。  
プレイ時にコストとして本来は捨て札になるカードを、プレイした[持続]タイプカードの下に全て重ねて置きます。(右図例)

それ以降のそのプレイヤーの手番開始時に、[持続]タイプのカードの下に置いたカードを1枚捨て札にします。  
このとき捨て札にするカードが無い場合は、[持続]タイプのカード自体を捨て札にして効果終了となります。

なので[持続]タイプの持続時間は(コスト+1)ターンとなります。

持続の後に数字が書いてあるのは、数字=コストであり、プレイしたターンに追加で数字分のターン中効果があることを表しています。

### ■[テンション]でのコスト支払い

カードのコストとして手札を捨てる代わりに、[テンション]を消費してコストの支払いをすることができます。

[テンション]については次のページで説明します。

## 手番の詳細 2-c テンションについて

[テンション]は消費することで様々なことに利用できる資源で、キャラシート上部にテンションマーカーを置いて管理します。  
初期は0、最大で3。攻撃やスキルカードなどで上昇します。

### ■テンション上昇と消費

[テンション]が上昇した場合、テンションマーカーを右隣に1マス動かします。3以上は上昇しません。

[テンション]を消費する際はテンションマーカーを左隣に1マス動かしてテンションを下げます。0未満にはなりません。



キャラシート上のテンションマーカー

### ■テンション消費でできること

2消費：HP1回復

1消費：カードのプレイコスト(捨て札1枚分)の代用

このHP回復は自分の手番以外でも使用可能です。  
敵からダメージを受けるときや攻撃をヒットさせて[テンション]が上昇するのに割り込んで、[テンション]を消費してHP回復ができます。

### ■[テンション]でのコスト支払い(詳細)

カードプレイのコストとして手札を捨てる代わりに[テンション]を消費してコストの支払いをすることができます。

コスト1のカードをプレイする際は手札から1枚カードを捨てなければなりません。手札を捨てず[テンション]を1消費してプレイすることができます。

[テンション]を2以上消費してコスト2以上の代用も可能です。  
また手札を捨てるのと[テンション]消費の分割コスト支払いが可能です。

例えばコスト2のカードをプレイする際、手札から1枚カードを捨て、[テンション]を1消費して合計2コスト分としてプレイすることができます。

[持続]タイプのカードのコストに[テンション]を使用した場合、手番毎に捨てるカードがその分減るので効果持続ターンが短くなります。

### ■[テンション]消費で効果があるカード

[テンション]を消費して追加の効果が得られるカードがあり、右図の形式で書かれています。

これらのカードは、プレイ時からカードの効果の処理が終わるまでの間に指定数の[テンション]を消費することで追加効果が得られます。  
また、キャラシート上の武器カードやサブウェポンカードにも[テンション]を消費して効果を発揮するものもあります。

テンション1消費

追加でHP1回復

テンション消費で追加効果の例

## 手番の詳細 2-d 攻撃

[攻撃]タイプのカードをプレイした場合、攻撃を行います。またはプレイシート上の武器カードの右側部分でも攻撃を行えます。攻撃を行うと手番が終了するので、他の行動は攻撃前に行ってください。

### ■[攻撃]タイプカードのプレイ

[攻撃]タイプカードのプレイも、他のカードと同じようにコストを払ってプレイします。

### ■攻撃対象の決定

マップ上の敵カードは攻撃できる部分が4マス=4カ所あり、それぞれ敵シート上の敵パーツの位置と対応しています。(右図)

敵カードの四辺にある数字と敵シートの数字の位置を参照して、敵カードのどのマスがどの敵パーツと対応しているか確認してください。

攻撃の最初に、攻撃対象としてこれら敵パーツのうちの1マスを選びます。(範囲攻撃などは複数の敵パーツを選択できる場合があります)

ただし、攻撃対象として選ぶにはその攻撃の[射程]内である必要があります。

まず自分のキャラがいるマスから、移動と同じルールで攻撃対象へのマス目までのマス数をかぞえます。

そのマス数が、[攻撃]タイプカードの[射程]の数値以下であればその攻撃の射程内になります。

例えば射程1なら、隣接したマスしか攻撃できません。

また、例え射程内でも間に敵パーツがあればそれを飛び越して別の敵パーツを攻撃対象にすることはできません。(右図)

縦軸か横軸が1マスでもずれていれば攻撃対象にできません。

味方キャラが間にいる場合は特に問題なく敵パーツを攻撃できます。

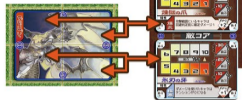


攻撃の[射程]



敵パーツを飛び越せない

■2人用(敵シート裏面使用時)の場合の攻撃対象の決定  
敵パーツが2枚しか配置されていませんが、カード1枚につき2カ所の攻撃箇所を持っています。その2カ所のどちらに攻撃しても、同じ敵パーツにダメージを与えられます。



攻撃対象を決定したら  
攻撃判定に移ります。

### ■攻撃判定

ダイスを二個振り、攻撃判定を行います。以下2つの数値の合計を算出します。

ダイス2個振って出た目の合計

カードの「判定補正」欄で指定されたステータス(上図)

参照するキャラのステータスは、補助カードや装備品などの補正を全て含めた数値を使います。

判定補正: 命+カ

カードの判定補正欄

算出された数値をカードのチャート欄の左の数値に照らし合わせ、その行の右側の結果をチェックします。

カードごとに決められた最低値を下回ると空振りとなり攻撃は終了します。振ったダイスが二個とも1の目だった場合は、ステータス補正が高くても自動的に空振りになります。

8以下	空振り
9-12	7
13以上	7+[カ]

攻撃のチャート欄の例

### ■ダメージ処理

空振りでない場合は「攻撃がヒット」します。攻撃がヒットしたらチャート右側に記された数値分のダメージを与えます。[カ]などの記述がある場合、キャラのそのステータス数値分がダメージに加算されます。

このダメージ数値から「攻撃対象の敵パーツの現在の防御力」を引いた数値が最終的に与えるダメージになります。

防御力の数値は、敵パーツカードの場合はHPゲージの周辺に書いてあります。(右図) 敵パーツの防御力は敵パーツの残りHPによって変化します。



敵HP10以下の  
ときの防御力

敵HP10-40の  
ときの防御力

与えたダメージ分、HPゲージ上のトークンを動かしてください。

### 攻撃例1)

↓のステータスのキャラが↓チャートの攻撃を行った。ダイスは5と1

ダイス目合計 判定補正[命]  
6 + 1 = 7

チャートはこの行が適用される。  
攻撃ダメージ 4

←の敵パーツが攻撃対象なので、HP21のときの防御力は2。  
攻撃ダメージ 敵パーツ防御力 最終的なダメージ  
4 - 2 = 2

ダメージを与えたときに、敵のHPの減少によって防御力が変わった場合でも、そのとき与えるダメージは変わりません。

### 攻撃例2)

↓のステータスのキャラが↓チャートの攻撃を行った。ダイスは5と4

ダイス目合計 判定補正[命]+[速]  
9 + 2 = 11

チャートはこの行が適用される。  
攻撃ダメージ 7

チャートのダメージ欄にステータスが書いてある場合、そのステータス分もダメージに追加します。

その他、敵を弱体化する効果書かれている場合もあります。(26ページ参照)

攻撃例1と同じ状況の敵パーツが攻撃対象だった場合

攻撃ダメージ 敵パーツ防御力 最終的なダメージ  
7 - 2 = 5

## 手番の詳細 2-d 攻撃の続き

### ■ダメージに関する効果について

効果などで「追加ダメージ」アイコンがある場合は、その数値分を攻撃のダメージに計算してください。(敵の防御力を引く前です)

追加ダメージ 2

確定ダメージ 2

「確定ダメージ」アイコンは、敵の防御力に関係なく、数値がそのままダメージになります。

通常ダメージを与えてその後に確定ダメージ分を与えてください。

複数回攻撃・複数範囲攻撃に追加ダメージや確定ダメージの効果が影響する場合、1回分の攻撃、または1カ所の攻撃対象のみ適用します。

### ■連携と、連携判定、連携攻撃について

自分の手番の最初の攻撃時に、直前の手番のキャラが最後に攻撃したパーツと同じパーツを攻撃したとき(連携)となります。

カードに[連携判定]か[連携攻撃]アイコンがあればボーナスが付きます。

連携判定: 攻撃判定の数値に+1

連携判定

連携攻撃: 攻撃ヒットしたら確定ダメージ1

連携攻撃

### [連携]に関する補足

前のキャラの攻撃が空振りでも適用されます。

手番中2回以上攻撃したときは2回目以降の攻撃には適用しません。

ターンの最初に攻撃したキャラには適用しません。

複数の攻撃範囲をもつ攻撃の場合、前に攻撃した攻撃対象が1カ所でも含まれていれば適用します。前の攻撃が複数の攻撃範囲だった場合、そのなかのどれを攻撃対象にしても適用します。

複数回攻撃・複数範囲攻撃に連携判定があればその攻撃全てに適用し、連携攻撃は1回分の攻撃、または1カ所の攻撃対象のみ適用します。

[連携判定]・[連携攻撃]以外には[連携]による影響はありません。

### ■追撃について

攻撃を行うと、通常は空振りするかダメージ処理後に手番が終了しますが、[追撃]アイコンがある攻撃タイプのカードが手札にあれば続けてプレイできます。(プレイコストは必要)

追撃

カードの効果などで「[追撃]を得た」場合は、最初に攻撃したあとにもう1回[追撃]アイコンがあるかのように他の攻撃カード(またはキャラシート上の攻撃)をプレイできます。

### [追撃]に関する補足

[追撃]のカードが複数あれば続けてプレイできます。(攻撃→追撃→追撃)手番の最初に[追撃]アイコンのある攻撃を行っても効果はありません。



## 手番の詳細 2-d 攻撃の続き

### ■テンション上昇

攻撃がヒットし、ダメージ処理を終えたらテンションを1上昇させます。キャラシート上のテンションマーカーを右に1マス動かしてください。



敵の防御力が高くダメージを与えられない場合でも、ヒットしていればテンションは上昇します。1回の攻撃で複数回攻撃・複数カ所攻撃を行うカードもありますが、その場合でもテンション上昇は1回のみです。

[攻撃]タイプのカードで攻撃して上昇したテンションを、そのカード自体の追加効果のために消費することはできません。

### ■ヘイトについて

ダメージを多く与えることで敵の注意がひきつけられ、攻撃で狙われやすくなります。

そのような敵の攻撃対象になりやすいキャラを“ヘイトトップ”の状態といい、ヘイトカードで管理します。ヘイトカードを持っているキャラが“ヘイトトップ”のキャラになります。



### ■ヘイトのチェック

攻撃のダメージ処理・テンション上昇を終えたら、最後にヘイトのチェックを行います。

もしターンの一番最初にダメージを与えたときは、無条件でヘイトカードを獲得します。

獲得したら、キャラシートのサブウェポンカード右側にヘイトカードウェポンカードの右側の赤い武部分に、三角の矢印を向けて置きます。ヘイトカードには、片面2方向×両面で合計4パターンダメージ量の範囲が記載されています。

0~3、4~6、7~9、10以上

の4パターンで、ヘイトカード獲得時に与えたダメージが、カードに書かれた数値の範囲内になるよう向きや面を変えて、三角矢印がサブウェポンカードの方に向くように置いてください。(文字が読める方向) 右上の例では、「0~3」のヘイトトップ状態になります。

既に他のキャラがヘイトカードを獲得していた場合、今回与えたダメージが、他のキャラが獲得していたときのダメージ範囲以上であればヘイトカードを獲得(移動)します。(※ダメージ量でなくダメージ範囲で比較)

例) 他キャラが6ダメージ与えて4~6範囲でヘイトカードを獲得しているも、その後別のキャラが4ダメージ与えたら4~6範囲になるので後のキャラがヘイトカードを新たに獲得(移動)します

攻撃がヒットしても敵の防御力が高くダメージを与えられない場合でも0ダメージとしてヘイトチェックを行います。

手番中に複数回攻撃をした場合、攻撃の度にヘイトチェックを行い、ダメージは累積して計算します。

手番中に2回攻撃して5ダメージを2回与えた場合、2回目の攻撃後のヘイトチェックは1.0ダメージとしてヘイトチェックを行います。

ターンが終了して次のターンになったとき、ダメージ量に関係なく最初に攻撃したキャラが無条件でヘイトカードを獲得します。ゲーム開始時も同様です。

もしターンが変わっても他のキャラが攻撃を行わなかった場合、前ターンにヘイトカードを獲得したキャラがヘイトカードを持ったままです。

### ◆攻撃の手順のおさらい

- [攻撃]カードのプレイ
- 攻撃対象の決定
- 攻撃判定(連携判定)チェック)  
→空振りなら攻撃終了
- ダメージ処理(連携攻撃、追加・確定ダメージ)
- テンション上昇
- ヘイトチェック
- 攻撃終了。[追撃]がなければ手番も終了

## 手番の詳細 2-e 手番終了

攻撃を行うか、手番終了を宣言すると手番が終了します。

この手番に使用したカードは、そのままターンの終了時までプレイシートに残しておきます。

### カードプレイと[捨て札]についての補足

手番中にプレイしたカードは、そのターン途中はまだ[捨て札]にはならず、ターン終了時によりやく[捨て札]になります。これは、この後の敵の行動時にもカードの効果が影響するものが多いためです。

[設置]・[持続]タイプのカードはプレイしただけではターン終了時に[捨て札]にはなりません。

[設置]タイプは効果を発揮したときに[捨て札]になり、[持続]タイプは手番開始時に持続カード下に置いたカードが1枚も無ければその時点で[捨て札]になります。

全員の手番が終了すると、ターンの最後に敵が行動します。

## 敵の行動

敵の行動は、前のターンに公開された敵攻撃カードの左側と、このターンに公開される敵攻撃カードの右側で決まります。  
敵の移動後にこのターンの敵攻撃カードが公開されます。



この部分で敵の行動が決定

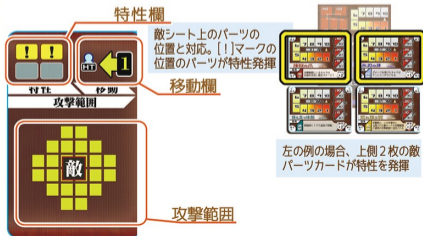
### ■敵の行動の流れ

- 特性チェック (以後の敵の行動に随時影響)
- 敵の移動
- 敵攻撃カードを1枚公開  
→敵の攻撃 (キャラの回避判定・キャラの防御判定・ダメージ処理)

## 敵の行動1 敵の特性チェック

前のターンに公開された敵攻撃カード左側の“特性欄”の4マスで、[!]マークの位置に対応した敵シート上の敵パーツカードが、今回の行動時に特性を発揮します。(下図)

対応した位置の敵パーツが既に破壊されていた場合、その特性は発揮されません。

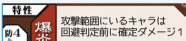


敵の特性が発揮されると、二つの影響があります。

一つは**特性の特殊能力**が発動します。様々な効果があり、いずれもこのターンの敵の行動中に影響を及ぼします。どのタイミングで影響を及ぼすかはパーツ(特性)によって様々です。

もう一つは今回の敵攻撃時に敵の命中・ダメージに補正がかかります。

これら二つの影響は、複数の敵パーツの特性が発揮された場合は全て累積します。



特性の特殊能力



特性の攻撃補正

## 敵の行動2 敵の移動

特性のチェック後、敵の移動を行います。

前回公開されたカード左側の移動欄に数値が書かれおり(左ページ図)、その数字分だけ敵本体カードがマス目を移動します。敵の移動時は常にヘイトトップキャラ(ヘイトカードを持つキャラ)を目指して動きます。

敵が移動しても、敵本体カードそのものの向きは変えないでください。

### ●敵移動時のルール

敵の少なくとも1マス分がヘイトトップキャラと同じ縦軸または横軸にいる場合(右図・緑矢印の例)：ヘイトトップキャラのいるマスに向けて直進します。

敵がヘイトトップキャラとずれた縦軸・横軸にいる場合(右図・赤矢印の例)：ヘイトトップキャラのいるマスに向けてジグザグに移動します。このとき、縦と横どちらから先に移動するかは、敵本体カード四辺にある①~④の数字の低い方向から優先して動きます。ジグザグ移動中にヘイトトップキャラと同じ縦軸または横軸になった場合、残りの移動分は直進します。



移動例

### ●敵移動時に巻き込まれるキャラ

敵は移動分全て移動します。もしキャラがいるマス上に移動してくる場合、そのキャラは押し出されるように、強制的に1マス後退(敵の進行方向と同じ方向のマスに移動)します。(右図に例)

押し出される後ろのマスにさらに別のキャラがいる場合、それらのキャラも玉突き的要領で強制的に1マス後退します。(同じマスには1キャラしか入れられないためです)



キャラが押される

### ●強制移動の壁ドンダメージ

キャラがマップの辺に接したマスにいて押されても後退できない場合、隣接する横のマスに強制的に移動し、さらに1ダメージを受けます。(右図の左例)



壁ドンダメージ例

マップの角にいて隣接するマスも敵の移動で埋まる場合、空いているマスまで移動させ、移動させた分だけダメージを受けます。(右図の右例) 玉突きで移動させられたキャラがマップ辺に接したマスにいて後退できない場合も同様にダメージを受けます。

[火山マップ]にて、敵に押されての溶岩マスに強制移動させられた場合、溶岩マスに立ち止まったときのダメージを受けます。敵が一気に2マス以上移動して溶岩マスを通過するような強制移動させられた場合は通過したときのダメージを受けます。

## 敵の行動3 敵の攻撃

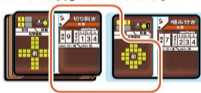
移動が終わったら、敵は攻撃を行います。

攻撃の際にも、敵の特性が発揮されている場合は様々な影響があります。命中やダメージ量にも補正がかかりますので、特性チェックを忘れないでください。

### ●敵攻撃カード公開

敵攻撃山札から敵攻撃カードを1枚公開します。このとき、前回公開されたカードの上に重ねず、山札の上にくっまま置いてください。前回公開されたカード・左側の攻撃範囲で、今回公開された敵攻撃カードの攻撃をさせていただきます。

このターンに公開された敵攻撃カード(敵攻撃山札の上に置く)



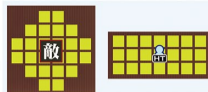
前のターンに公開された敵攻撃カード(捨て札)

敵パーツを既に破壊している場合、敵パーツのカードが公開されることがあります。そのときは今回の攻撃にその敵パーツの特性が発揮され、特殊能力と命中・ダメージ補正の両方の影響を受けます。(敵の移動は終わっているので、移動マスが増える能力のみ効果を発揮しません)

公開された敵パーツカードは敵攻撃が終了するまで一時的に敵攻撃山札の脇に置き、再度敵攻撃カードを1枚公開してください。敵パーツカードが続いて出た場合は敵攻撃カードが出るまで公開してください。複数枚公開された敵パーツカードは全て特性を発揮します。

### ●敵の攻撃範囲

攻撃範囲には大きく分けて2種類あり、敵本体カードを中心にしたもの(右図の左)とヘイトトップキャラを中心にしたもの(右図の右)があります。



攻撃範囲の例

敵本体カードを中心にしたものは、敵カードの現在の位置(移動後)が攻撃範囲の基準点となります。

ヘイトトップキャラを中心にしたものは、その時点でヘイトカードを獲得しているキャラの位置が攻撃範囲の基準点となります。カードの黄色のマスがマップ上の1マスと対応しています。

### ●回避判定

攻撃範囲内にいる各キャラは、攻撃に対して回避判定を行います。各プレイヤーは、ダイスを1個振り、

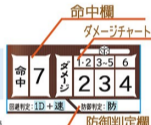
出た目 + キャラの[速]の数値

が

敵攻撃カードの命中欄にある数値(右図)

+ 特性を発揮している敵パーツカードの命中補正(18ページの「特性の攻撃補正」図を参照)

以上(同値も)であれば、回避成功になります。また、ダイス1個振った目が1であれば自動で回避失敗、目が6であれば自動で回避成功になります。



### ●防御判定

回避に失敗した各キャラは続けて防御判定を行います。防御判定はダイスを振らず、数値の比較のみになります。防御判定に使うキャラのステータスは敵攻撃カードの防御判定欄に書いてあります。(上図参照) 通常の攻撃なら[防]、魔法攻撃なら[魔]の数値を防御判定に使います。

代表プレイヤー1人がダイスを1個振り、敵攻撃カードのダメージチャートでその出目に応じたダメージの攻撃をさせていただきます。(上図参照) また、特性を発揮している敵パーツカードにダメージ補正があれば加算します。このダメージから、各キャラごとに上記の防御判定に使う数値を引いて残った数値が、そのキャラが受けるダメージになります。

ダメージチャート(上図)の結果 + 特性を発揮している敵パーツカードのダメージ補正 - キャラごとの[防]または[魔]の数値 = 最終的に受けるダメージ  
受けたダメージ分、各キャラのキャラシートのHP欄のマーカーを動かしてHPを減らしてください。

敵攻撃カード(右側下半分)には効果があるものもあります。敵がその攻撃を行ったときに適用してください。

敵の攻撃の処理が全て終わったら、山札の上に置いたままの、このターンに公開された敵攻撃カードを捨て札にします。このカードは次の敵攻撃時に左部分を参照します。

敵の攻撃例) 移動処理後から



このターンに公開された敵攻撃カード 前のターンに公開された敵攻撃カード

今回の敵攻撃カードは上の2枚。発揮された特性は右の2枚。

攻撃範囲にいた[エルフ]と[ドワーフ]は、火属性パーツの特性により回避判定前に1ダメージ。

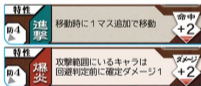
回避判定: 今回の敵の攻撃「噛み付き」の命中は7、特性で命中+2で合計9が目標値。攻撃範囲のキャラは回避判定でダイス1個振る。

ドワーフの[速]1 + = 3 回避失敗  
エルフの[速]4 + = 9 回避成功 (※同値は成功)

回避に失敗したキャラがいるので、防御判定に移行。ダイス1個振り、敵攻撃カードのダメージチャートを適用。

→ 3ダメージ + 特性のダメージ+2 = 5ダメージ  
ドワーフの[防]3 を引いて被ダメージ2

※エルフ、ドワーフのステータスは補正がかかっています。



## ダウンと敗北

### ■キャラのHPが0以下になった場合

敵の攻撃などによりキャラのHPが0以下になった場合、そのキャラはダウンします。

ダウンしたときにプレイシートにあるカードを全て捨て札にします。テンションを0にします。

ダウン中は全ての手番をスキップされ、手札の補充はありません。

ダウン中は一切の行動はできませんが、敵に押された場合は押されたときのルールは適用されます。またダウン中のキャラがいるマスに他キャラが止まることはできません。(通過は可能)  
ダウン中に敵パーツが破壊された場合、アイテムカードは獲得できませんが、それを使用したり装備したりはできません。

### ■ダウンからの復帰

ダウン中のキャラは他のキャラからの回復魔法やポーション使用などでHPを回復してもらった場合にゲームに復帰できます。このとき、どれだけ回復してもHP1のみで復帰します。まだそのターンの手番を行っていなければ手番を行うことができます。(ただし手札はダウン時から補充されてはいないままです)

### ■敗北

2人以上のキャラがダウン状態のままになると、プレイヤーの敗北になります。これは以下の2通り状況が該当します。

**LOSE**

敵の行動などで2人以上が同時にHP0以下になる。すでに1人がダウン状態のときに、別の1人以上がHP0以下になる。

キャラがダメージを受けるのは敵の攻撃以外にも溶岩マスや武器スタイル、サブウェポンなどにもあります。それらでもHP0になれば敗北条件を満たします。

## ターン終了

敵の攻撃が終わると、ターン終了になります。

- 各プレイヤーはプレイシート上の[設置]タイプ・[持続]タイプ以外のカードを全て捨て札にします。
- その後、各プレイヤーは手札が3枚になるよう各自の山札からカードを引いて補充します。キャラがLv3以上のときは手札補充が4枚になります。このときすでに手札を補充する枚数以上持っているプレイヤーは補充しません。超過分は捨て札にはしません。

カードを引く時に山札が無い場合は、捨て札をシャッフルして新たに山札とします。手番中に山札が無くなった場合は、プレイシート上のカードはまだ捨て札になっていないので新たな山札には加わりません。

## 敵パーツの破壊

キャラの攻撃により敵パーツのHPが0以下になったとき、その敵パーツは破壊されます。

敵パーツ破壊によって以下の影響があります。

- 全キャラのレベルアップ（2個目のパーツ破壊まで。3個以降はなし）
- 全キャラアイテム獲得
- 敵コアの露出（敵コアが攻撃可能になる）
- 敵の攻撃変化（3個目のパーツ破壊まで。4個はなし）

### ■敵パーツ破壊の処理と、敵攻撃山札の再構築

まず、破壊した敵パーツカードを敵シート上から取り除きます。その後、敵攻撃山札の再構築を行います。

敵攻撃カードから取り除くカード：

敵攻撃捨て札から、一番上に置いてあるものを除いて通常の敵攻撃カードのみを2枚無作為に選んで取り除く。  
もし敵攻撃捨て札が少なく2枚取り除けなかった場合は、敵攻撃山札からも通常の敵攻撃カードを無作為に不足分だけ選んで取り除く。

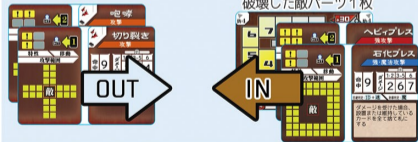
敵攻撃カードの通常と強攻撃の違いは4ページを参照してください

敵攻撃カードに追加するカード：

破壊した敵パーツカード。  
ゲーム開始時に脇に置いていた敵強攻撃カードから無造作に選んだ2枚。

OUT：敵攻撃カード[通常]2枚

IN：敵攻撃カード[強]2枚  
破壊した敵パーツ1枚



カードの再構成をしたあと、元から敵攻撃捨て札の一番上にあったカードだけを捨て札に公開状態で残し（次の敵行動）、それ以外の敵攻撃山札と捨て札を混ぜてシャッフルし、新たに敵攻撃山札とします。

パーツ3個目を破壊したときは、残っている通常の敵攻撃カードを全て強攻撃カードに入れ替えます。捨て札の一番上のカードが通常攻撃だった場合は、再構築後に新たな敵攻撃山札から1枚捨て札にします。パーツ4個目を破壊したときは敵山札の再構築はありません。

### ■レベルアップ

パーツ破壊時に各キャラはレベルアップします。キャラシート上の、キャラカードと武器カードを右に1レベル分ずらし、これにより一部のステータスが上昇します。



パーツ破壊2個目で最大のLv3になり、パーツ破壊3個目以降はレベルアップはありません。

### ■レベルアップによる武器カード追加

次に、キャラシートのサブウェポンカードの下に置いてあるLv2以上の武器カードから「選択している戦闘スタイル/現在のキャラのLv」の武器カードを1枚抜き出して、自身の捨て札の上に置きます。（捨て札からですが、これでデッキに追加されます）

例) 武器が「ソード&シールド」で戦闘スタイルが「アサルト」のキャラがLv2になったとき、「ソード&シールド/アサルト Lv2」の「カウンターアタック」が捨て札に追加されます。「ソード&シールド/フォートレス Lv2」の「ガードリカバリー」は追加されません

### ■アイテム獲得

その後、アイテム山札から人数分のカードを公開し、プレイヤー1人1枚ずつ獲得します。誰が何を獲得するかはプレイヤー同士相談してください。

アイテムは消耗品と装備品の2種類があります。消耗品を獲得したらキャラシートそばに置き、いつでも(他プレイヤーの手番・敵行動時でも)使用できます。ポーションは自分に使う以外に、隣接したマスにいるダウン状態のキャラにも使用できます。(HP1でダウンから復帰)

使用したら捨て札となり、アイテム山札のそばに捨て札として置いてください。アイテム山札が無くなったときは、アイテムカードの捨て札をシャッフルして新たな山札とします。

装備品は1枚のカードに2つの装備品データがありますが、獲得後にどちらか一方を選択します。そしてキャラシート上の武器カードの下に数値が見えるようにして重ねて置きます。(右図) 装備品によってキャラのステータスを上げります。



装備品の装備

同じ装備品は1個しか持てません。アイテムの交換や譲渡はできません。

## ■敵コアの露出と攻撃

敵パーツを破壊して敵シート上のカードが取り除かれると、その部分の敵コアが露出します。露出した敵コアは、敵パーツと同様にそのマス目を攻撃対象に選択することで攻撃できます。

敵コアのHPを0にするとプレイヤー側の勝利となります。 **WIN**  
 ※敵パーツを全て破壊する必要はありません。

敵コアの防御力は、まだ破壊されていない敵パーツの四隅にある数値(4固定)と、露出したコア部分の数値(1固定)の合計になります。

破壊されていないパーツ数×4 + 破壊したパーツ数×1 = 敵コアの防御力  
 (露出したコア数)

敵パーツを1カ所破壊した状態の敵シート



中心部分の拡大図。  
 破壊していないパーツの四隅には「防4」、  
 露出したコア部分は「防1」。  
 これらの合計がコアの防御力になる。



上図の例) パーツ1個が破壊された状態なので  
 破壊されていないパーツ3個×4 + 破壊したパーツ1個×1 = 敵コアの防御力13

敵コアのHPゲージは敵シート上部にあります。与えたダメージ分、HPゲージ上のトークンを動かしてください。

【敵コア攻撃に関する補正】: 複数個所の敵コアが露出しても、[連携]となるのは同じ部分を攻撃したときのみです。

【2人用(敵シート裏面使用時)の場合】: 敵パーツを1個壊すごとにコア2カ所分が露出します。コアの防御力の計算は同じです。

敵パーツを破壊することに敵コアの防御力は下がりますが、敵の攻撃も強力になります。全ての敵パーツを破壊するか、どこかで敵コア狙いに切り替えるか見極めが重要です。

## その他、カードの効果について

### ■【敵攻】、【敵防】の補正

これらの効果が適用されたとき、敵のダメージや防御力に補正がかかります。この効果は全ての敵パーツ・敵コアに影響します。

対応した補正チップ(右図)をマップ上の敵本体カードに置きます。



8と8以下	空振り
9~12	6 【敵防】-1
13以上	8 【敵防】-2

【敵防】補正の例

【敵攻】のマイナス補正: 敵攻撃時のダメージが補正の数値分減少します。

【敵防】のマイナス補正: 敵への攻撃時に敵の防御力が補正の数値分減少します。(敵コアが複数露出していても補正は重複しません)

これらの補正効果は1ターンのみで、ターン終了時にそれらチップを取り除きます。

また、補正は累積し、例えば【敵防】-1が1ターン中に2回適用されると【敵防】-2になります(チップを裏返す)。補正の最大値は-2で、それ以上の補正は無視されます。

「自分の攻撃時」など限定的な補正のときはチップを置けません。(機人の「エネミースキャン」など)

【敵防】マイナス補正の効果は、他のキャラが攻撃する前に発揮できればより多くダメージが与えられるので、速に関係なく早い手番で行動できるよう相談するといでしょう。

### ■【発動条件】系の効果の補足

「発動条件」の効果は、その後【強制】か【任意】が書いてあります。【強制】の場合、発動条件を満たしたときに必ず効果を適用します。【任意】の場合、発動条件を満たしたとき、発動するかどうかプレイヤーが決めることができます。

### ■味方を対象とした射撃と障害物

回復魔法など味方を対象とする効果には射撃が設定されているものがあります。

この射撃は攻撃と同じルールですが、マップ上で敵が間にいる場合は迂回するように射撃を計算しなければなりません。(右図) その分必要な射撃が伸びるので、プレイする際は気をつけてください。

また、射撃は必ずマップの内側をたどるようにしてください。

射撃内全員を対象とする範囲支援の効果は敵に影響されません。



味方を対象とした射撃