

高難易度用の追加属性

勇者アーキテクト2B・2Rの高難易度ルールです。
このシートの一番下にある3枚の追加属性カードを切り取り、スリーブなどに入れて使えるように準備してください。

■追加属性カードの決定と配置

ゲーム準備時、敵の種類と属性を決める際に、右の「追加属性チャート」を参照し、ダイスを1個振って追加属性を決めます。
追加属性カードにはLv1とLv2があり、属性決定時にレベルも任意に選択します。
このレベルはゲーム中は固定となります。Lv2がより高難易度になります。

そして、マップに属性カードを配置するとき、
その下に追加属性カードを配置します。
(右図を参照)
このとき、通常の属性カードと同じようにカード
の上部分が隠れるように、重ねて配置してください。

■ゲーム中の追加属性カード

追加属性カードは、効果のみでステータス修正はありません。効果は全て敵の攻撃時（プレイヤーの回避時含む）に発動します。
ゲーム中はレベル・効果は変わらず固定のままです。

伝説（メギド）

マップ全体が敵の攻撃範囲となります。火・氷の属性カードの「攻撃範囲」の対象にもなります。
ジャガーノートの「咆哮」「エコカラストロフ」の影響は受けません。
魔王の「インフェルノ」「アポカリプス」の効果が優先されます。

古え（太古の理）

敵の攻撃時のダイス目が+1されます。それによりダイス目4以上でダメージが大きくなります。

呪い（忘我の呪い）

プレイヤーの回避判定で、特定のダイス目が0となります。該当のダイスは全て効果が適用されます。
ダイス目を操作する効果は、0になった後にのみ適用されます。

追加属性チャート



敵カード類の配置図



追加属性カード

