

# ショートルール「手負いの敵の討伐戦」用補助シート ver1.00

## 準備時の変更点

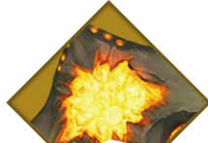
### ■初期の敵パーツ・HP

敵の初期設定として、プレイ人数に応じて以下のパーツ数、HPを用います。



### ドラゴン

プレイ人数	2	3	4
パーツ数	2	2	3
パーツHP	8	13	12
コアHP	40	60	80



### ベヒモス

プレイ人数	2	3	4
パーツ数	2	2	3
パーツHP	9	14	13
コアHP	40	50	75



### ジャガーハート

プレイ人数	2	3	4
パーツ数	2	2	3
パーツHP	7	11	10
コアHP	35	55	80



### 魔王

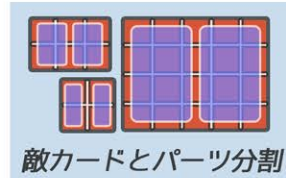
プレイ人数	2	3	4
パーツ数	2	2	3
パーツHP	9	14	13
コアHP	40	60	80

敵パーツは、全ての敵で、カード前後部分で分割した2パーツとなります。

4人プレイ時の場合も前後で2パーツ、そして3パーツ目は「コアの外殻」となります。

「コアの外殻」はコアと同じ扱いで、破壊したパーツ部分から露出し、確定ダメージであればダメージが与えられます。2パーツを破壊すれば、「コアの外殻」は全て露出し、通常の攻撃でもダメージが与えられるようになります。(元の2パーツ分をそれぞれ攻撃対象にできます) 「コアの外殻」をパーツ破壊したら、コアが露出し攻撃できるようになります。

敵シートは、敵2パーツ時は余剰のパーツHPゲージに最初から撃破カードを置いてください。敵3パーツ時は4パーツ面を使い、3パーツ目ゲージに撃破カードを置いて4パーツ目のゲージを「コアの外殻」用として使ってください。



敵カードとパーツ分割

### ■敵攻撃カードの準備

敵攻撃カードの準備(マニュアル12p)で、通常では強攻撃カード1枚を山札の下に置くところを、その敵の全ての強攻撃カードを山札の下に置きます。敵攻撃山札の初期枚数が多い状態です。

## ゲーム中：レベルアップ時の変更点

パーツ破壊時の、各種レベルアップの処理が一部変更になります。

### ■敵属性のレベルアップ

敵属性カードのレベルアップは通常1ずつですが、以下のようになります。

2パーツ時：Lv1(初期)→Lv3→Lv5

3パーツ時：Lv1(初期)→Lv2→Lv3→Lv5

### ■キャラクターのレベルアップ/レベルアップポイントの割り振り

レベルアップ時に割り振られるレベルアップポイントは「4ポイント」ですが、以下のようになります。

2パーツ時：「7ポイント」

3パーツ時：「5ポイント」

## ショートルール用簡易表

プレイヤー人数	2～3人	4人
敵パーツ数	2	3
初期の強攻撃カード	4枚	
敵属性レベルの推移	1→3→5	1→2→3→5
レベルアップボーナス	7ポイント	5ポイント