

- ◎ヌリタシは断裁時に若干ズレが生じた際に下地の紙の色が出るのを防ぐために必要です。
- ◎同様の理由から文字、絵柄、飾り罫等は、2mm以上内側へ逃げるようにして下さい。
- ◎各レイヤーは統合せず別レイヤーのまま入稿して下さい。
- ◎モノクロ印刷をご希望の場合、必ずグレースケールモード、もしくはCMYKモードでもK色のみで作成したもの を入稿して下さい。それ以外の場合、モニター上の見かけと違って印刷される場合があります。



## 内容物

- ・キャラクターカード 6枚 ・ 説明書(本紙) 1枚
- ・装備カード 14枚 ・ プレイヤーダイス 4個
- ・アイテムカード 4枚 ・ モンスターdice 1個
- ・モンスターカード 11枚 ・ ウッドキューブ 9個
- ・モンスターライフカード 1枚

## ゲームの背景

「金が無いんだから仕方がない!!」  
万年金欠ギルドに所属するあなた達のもとに訪れるは、一攫千金の討伐依頼!! しかし、装備を揃える金は無い!  
現地調達を前提とした無謀なダンジョン攻略を完遂せよ!

## ゲームの目的

浅層 中層 深層の道中でそれぞれモンスターを撃破し、  
調達した装備やアイテムを用いてボスを討伐すること

## ゲームの準備

1. 難易度をノーマルとハードの2種から選択する  
難易度によってモンスターの強さが異なり、緑の黒い面がノーマルモード、赤い面がハードモードとなります。
2. ボスをドラゴンとゴーレムの2種から選択する
3. キャラクターカードを4枚選択する  
プレイヤー人数に関わらず4枚選び、2人以上でプレイする際には誰がどのキャラクターを操作するか決めます。
4. 各キャラクターのHPとMPの準備をする  
キャラクターカード下部の赤い数字がHP、青い数字がMPとなります。HPとMPでそれぞれ一番高い数字の上にウッドキューブを置き、以降これでHPとMPを管理します。
5. 装備カード山札とアイテムカード山札を作る  
装備カードとアイテムカードをそれぞれシャッフルして山札とし、任意の場所に配置します。

## ゲームの流れ

1. エンカウント  
モンスターdiceを振り、「エンカウント表」に従って戦闘するモンスターを決めます。終層ではdiceを振らず、「ゲームの準備」で決めたボスモンスターと戦闘します。
2. 戦闘  
エンカウントで選ばれたモンスターと戦闘を行います。  
(詳細は「戦闘の進行」の項を参照)
3. 装備&アイテム獲得  
装備カード4枚とアイテムカード1枚を山札から引き、装備カードを各キャラクターに1枚ずつ装備します。
4. 層を1つ進める  
浅層 中層 深層 終層の順に進め、終層のボスモンスターに勝利するとゲームクリアとなります。

## 戦闘の進行

1. 戦闘開始処理  
モンスターカードのHPを確認し、モンスターライフカードの一一致する箇所にウッドキューブを置きます。  
以降これでモンスターのHPを管理します。
  2. ダイスロール  
プレイヤーダイス4個とモンスターdice 1個を振ります。
  3. スキル使用フェイズ  
任意の回数、任意の順番で以下の行動を行い、効果を解決します。パラメータやダメージ値に影響する効果が有効な期間はすべて1ターン(モンスター攻撃フェイズが終わるまで)となります。
    - a. キャラクターの持つスキルを使用する
    - b. アイテムを使用する
 ただし、1ターン中に同一キャラクターが複数回スキルを使用することはできません。  
また、HPが0となったキャラクターのスキルを使用することはできません。
  4. 行動選択フェイズ  
プレイヤーダイスを各キャラクターに1つずつ割り振ります。キャラクターごとに割り振られたdiceの出目で出来る行動が異なり、選ばれた能力のパラメータが適用されます。
  5. キャラクター攻撃フェイズ  
各キャラクターの攻撃、魔法の値に応じてモンスターにダメージを与えます。(詳細は「ダメージ計算」の項を参照)  
この時点でモンスターのHPが0になった場合戦闘が終了し、装備&アイテム獲得に移ります。
  6. モンスター攻撃フェイズ  
モンスターは、モンスターdiceの出目に従って行動します。(詳細は「モンスターの攻撃」の項を参照) キャラクター全員のHPが0になった場合、ゲームオーバーとなります。  
以降、決着がつくまで2~6の手順を繰り返します。
- ダメージ計算**
- 行動選択で割り振ったdiceによってパラメータが異なり、例えば騎士は 攻撃、 魔法、 防御のパラメータが適用されます。下図の例では、装備分も含めて =攻撃4、 =魔法1、 =防御3となります。
- 行動内容

| キャラクター | 装備  | アイテム  |
|--------|-----|-------|
| 騎士     | 火薙刀 | ヘルメット |
| 魔道士    | 魔杖  | 魔力錠   |
| 盗賊     | 盗賊刀 | 盗賊帽   |
| 戦士     | 大剣  | 鎧     |

スキル

| キャラクター | 装備  | アイテム  |
|--------|-----|-------|
| 騎士     | 火薙刀 | ヘルメット |
| 魔道士    | 魔杖  | 魔力錠   |
| 盗賊     | 盗賊刀 | 盗賊帽   |
| 戦士     | 大剣  | 鎧     |

敵防御力

モンスター

| モンスター | HP | アイテム |
|-------|----|------|
| 火喰い鳥  | 25 | x1   |
- を割り振った場合、攻撃力が4になるため、攻撃フェイズで敵の防御力1を引いた3ダメージを敵に与えます。  
の場合、魔法攻撃は防御力に関わらずダメージを与えるため、攻撃フェイズで1ダメージを敵に与えます。  
では防御力を高められるため、モンスター攻撃フェイズで敵から物理攻撃を受ける際にダメージを軽減します。

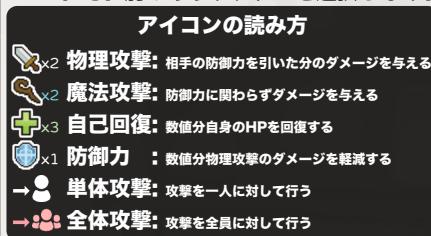
入稿前(もしくはPDF化前)に以下の項目をチェックしてください

1. すべての文字のアウトラインはとれていますか?
2. 塗り足しがつけてありますか?
3. 配置画像は全て、リンクまたは埋め込みがされていますか?(画像をリンク処理した場合、リンク画像は必ず同送して下さい)
4. リンク(または埋め込み)された画像のモードはCMYK、グレースケール、モノクロ2階調のいずれかになっていますか?(RGBモードは不可)
5. その画像の解像度は実際のサイズで300~400dpiありますか?

- ◎ヌリタシは断裁時に若干ズレが生じた際に下地の紙の色が出るのを防ぐために必要です。
- ◎同様の理由から文字、絵柄、飾り罫等は、2mm以上内側へ逃げるようにして下さい。
- ◎各レイヤーは統合せず別レイヤーのまま入稿して下さい。
- ◎モノクロ印刷をご希望の場合、必ずグレースケールモード、もしくはCMYKモードでもK色のみで作成したもの を入稿して下さい。それ以外の場合、モニター上の見かけと違って印刷される場合があります。

## モンスターの攻撃

- モンスターは、モンスターダイスの出目に従って行動します。
- ・ 攻撃対象が単体攻撃の場合はプレイヤー内で協議して攻撃を受けるキャラクターを1人選び、全体攻撃の場合はすべてのキャラクターが攻撃を受けます。
  - ・ 行動内容が物理攻撃の場合は攻撃を受けるキャラクターの防御力の数値分引いたダメージを受け、魔法攻撃の場合は防御力に関わらず数値分のダメージを受けます。
  - ・ 下図の例の「火炎突撃」のように、行動が2つ記載されている場合、左側から順番に両方とも処理します。
- この時、単体攻撃を2回行う場合、攻撃を受ける対象はそれぞれ別のキャラクターを選択しなければなりません。



## 装備&アイテム獲得

モンスターに勝利したら、山札から装備カード4枚とアイテムカード1枚を獲得します。

- ・ 獲得した4枚の装備カードは必ず各キャラクターに1つずつ装備する必要があります。
  - ・ 1キャラクターに集中させることはできません。
  - ・ 装備カードには1枚につき2面から選ぶことができ、選んだほうを正位置にしてキャラクターの右横に配置します。
  - ・ 逆位置となった面の効果は発動せず、以降入れ替える事もできません。
  - ・ 装備は攻撃、魔法、防御を行った時のパラメータにそれぞれ補正值を加えてくれます。
- 下図の例では「レイピア」により攻撃+1、防御+1の補正を受けます。「魔法の帽子」の効果は発動しません。



## エンカウント表

|    |             |      |      |
|----|-------------|------|------|
| 浅層 | スライム        | ゴブリン | バット  |
| 中層 | インプ         | マミー  | ゴルイム |
| 深層 | キラーピー       | 火喰い鳥 | オーク  |
| 終層 | ドラゴン / ゴーレム |      |      |

ルールの質問などは以下連絡先にお問い合わせください。  
 mmusasin@gmail.com <https://twitter.com/Musasin>

## リザルト評価

大型の討伐依頼を完遂したあなた達は、無事にギルド崩壊の危機を回避し、さらに得点に応じた称号が与えられます。

|                     |               |
|---------------------|---------------|
| 得点計算は以下の計算式で行います。   | 15 完全無欠ギルド    |
| 生存ボーナス: 生存キャラクター数×2 | 13~14 伝説のギルド  |
| 温存ボーナス: 非使用アイテム数×1  | 11~12 地域最強ギルド |
| 難易度ボーナス: ハードモードのみ+4 | 8~10 討伐御用達ギルド |
|                     | 5~7 ベテランギルド   |
|                     | 1~4 万年金欠ギルド   |
|                     | 0 ギルド崩壊       |

## Q & A

- Q. 防御力の値が攻撃力を上回った場合、ダメージはどうなりますか？

A. 0ダメージとなります。

- Q. HPやMPは戦闘終了後に回復しますか？

A. 回復しません。道中の消耗をなるべく抑えてボス戦に臨みましょう。

- Q. キャラクターのHPが0になった場合、どうなりますか？

A. HPが0のキャラクターは、スキルを使用できず、キャラクター攻撃フェイズで攻撃ができず、モンスターの攻撃を受ける事もできません。つまり、戦闘行動に参加する事ができません。ただし、1人でも生き残ってボスを討伐することができれば全員の勝利となります。

- Q. HPが0になったキャラクターを、アイテムやスキルで回復することはできますか？

A. できません。蘇生する手段は無いため、残ったメンバーで攻略を進めてください。

- Q. HPが0のキャラクターがいる場合、ダイスを振る数や装備カードの獲得枚数は変わりますか？

A. 変わりません。プレイヤーダイスは常に4個振り、装備カードは常に4枚獲得します。ただし、その場合でも1キャラクターに複数のダイス割り振りや装備を行う事はできません。(余った装備カードは捨札とします)

- Q. キャラクターが残り1人の時に敵の単体攻撃が2回行われた場合、2回目の攻撃対象はどうなりますか？

A. 残っているキャラクターが2回とも攻撃を受けます。

## クレジット(敬称略)

レンシレンジ教室 <https://renshire.hatenablog.com/>

GD <https://grayishdrawing.booth.pm/>

ササブネ屋 <http://sasabuneya.starfree.jp/>

きまぐれアフター <http://www5d.biglobe.ne.jp/~gakai/>

するめを食べながら [http://blog.livedoor.jp/ata\\_rime/](http://blog.livedoor.jp/ata_rime/)

朱色の糸くず <http://tryme12.2-d.jp/>

魔術師の巣窟 <http://magiciansnest.blog97.fc2.com/>

びくせるふらっぐ商店 <https://pixelflag.booth.pm/>

ドット絵素材販売所 <https://damagedgold.booth.pm/>

Icon rainbow <https://icon-rainbow.com/>

ICON MONO <https://icooon-mono.com/>

Frame illust <https://frame-illust.com/>

## 制作

もちふわ食感 <https://musasin.github.io/>

入稿前(もしくはPDF化前)に以下の項目をチェックしてください

1. すべての文字のアウトラインはとれていますか？
2. 塗り足しがつけてありますか？
3. 配置画像は全て、リンクまたは埋め込みがされていますか？(画像をリンク処理した場合、リンク画像は必ず同送して下さい)
4. リンク(または埋め込み)された画像のモードはCMYK、グレースケール、モノクロ 2階調のいずれかになっていますか？(RGBモードは不可)
5. その画像の解像度は実際のサイズで300~400dpiありますか？