

12分Quest

3 人~
12 分?

南海に浮かぶレグラムの島。そこは禁忌の魔法使いアミサレトの手により魔界と化していました。地下の研究所では日々おぞましい実験によりモンスターが作り出され、人々の平和を脅かしています。

これを憂えた女王フラナクサは、二度に渡り兵士を派遣しました。しかし、悪の魔法使いを倒すことはできませんでした。恐ろしいモンスターに行く手を阻まれ、魔法使いの元にたどり着くことができなかったのです。兵士たちはみな震えあがりました。やがて、魔法使い討伐に志願する兵はいなくなっていました。

女王はしかたなく、悪の魔法使いに賞金をかけることにしました。もはや、命知らずの冒険者たちに頼るしかなかったのです。

■用意するもの

- ・メモ用紙と筆記用具 各プレイヤー 1 セットずつ
- ・進行コマ 1 個

■ゲームの準備

ボードをテーブルに置きます。

てきとうな方法でスタートプレイヤーを決めます。

各プレイヤーは、自分のメモ用紙に次の各欄を作ります。

- ・HP
- ・アイテム
- ・コイン
- ・魔法

HP 欄に 4、コイン欄に 3 と書きます。このメモ用紙は「キャラクターシート」と呼びます。

HP とコインは、ゲーム中に増減するたびに現在の値を計算し記入します。アイテムは、ゲーム中に獲得するたびに頭文字を記入し、使用したら斜線を引いて消します。

■初級ルールとその他のルール

以下に書かれているのは初級ルールです。通常ルールと上級ルールについては、5 ページに書かれています。

■キャラクター作成フェイズ

各プレイヤーは、次のうちから好きなものを1個選び、自分のキャラクターシートの「魔法」欄に書きます。

- | | |
|----------|--------------------------------|
| ・マジックボルト | 戦闘+3 |
| ・ライトソード | 戦闘+2、このターンに受けるダメージ-1 |
| ・カース | モンスターのHPを半分（端数切捨）にする。 |
| ・クラフト | 「休む」時に使用。Cracker（アイテム）を3個獲得する。 |
| ・ビーストロア | あなたのFamiliar 1体につき戦闘力+2 |

魔法は他のプレイヤーに見えないように記入し、いっせいに公開します。

■冒険フェイズ

冒険フェイズはターンをくりかえして進行します。すべてのプレイヤーは一緒に行動します。

最初のターンは、コマを「最初の村」に置き村マスの効果を解決します。

2ターン目以降は、投票により次のいずれかの行動を選びます。

A) 進む：1マス進みそのマスの効果を解決します。

B) 休む：現在のマスに留まります。すべてのプレイヤーはHPを1回復します（マスの効果は発生しません）。

誰かの掛け声で、各プレイヤーは一斉に、片手の親指を上に向けるか下に向けます。上は A)進む、下は B)休むです。より多数の票を獲得したほうが選ばれます。同数の場合、A)進むが選ばれます。

処理を終えたら、次のターンに移ります。

■村マス

各プレイヤーは5コインを受け取ります。

各プレイヤーは、コインを使いアイテムを何個でも購入することができます。

購入によりコインをマイナスにすることはできません。すでにマイナスの場合、購入は

購入するときは、他のプレイヤーに見えないよう秘密裏にプレイヤーシートに記入するようにします。すべてのプレイヤーが記入を終えたら、それをいっせいに公開します。

①：名前
 ②：モンスターを倒した時に獲得できるコイン
 ③：モンスターの戦闘力
 ④：モンスターの HP

1. 各プレイヤーは、モンスターの攻撃力分の HP を減らします。HP が 0 より小さくなった場合は、0 にします。

2. モンスターの HP 以上の戦闘力を持つプレイヤーは、戦闘に勝利します。戦闘に勝利したプレイヤーは、マスに書かれているコインを獲得します。

■ HP の回復

HP の最大値は 4 です。最大値を超えて回復することはできません。村でアイテム Vital を買うことで、最大 HP を増やすことができます。

たいていのモンスターは、アイテムを使用しないと倒すことができません。

アイテムには消耗品と装備品の2種類があります。消耗品はゲーム中いつでも使用でき、1回使うとなくなります。消耗品でないアイテムは装備品です。装備品は使用しても効果

がありませんが、持っているだけで効果があります。

Orb を使うと、キャラクター作成時にキャラクターシートに書いた魔法を使うことができます。

■モンスターの能力

○X の値

X は、一部のモンスターの戦闘力や HP を決める数値です。モンスターの戦闘力や HP に X と書かれていたら、この数値を使います。

X は、すべてのプレイヤーが持つアイテム Vital、Familiar、Key の数の合計です。

村で購入の処理を終えたときに X の値を計算し、紙に書くなどして記録しておくといでしょう。

○「無効」

一部のモンスターは、戦闘でプレイヤーが使用できるアイテムを制限する能力を持っています。例えばモンスターマスに「※ Cracker 無効」と書かれていたら、そのターン中は Cracker を使用することができません。

この効果は「進む」でそのマスに入ったターン中だけ適用されます。次のターンに「休む」が選ばれそのマスにとどまった場合は、無効の効果はもう適用しません。

■ゲームの終了

最後のマス(黒竜)を解決したら、ゲーム終了です。

もっとも多くのコインを持っているプレイヤー(ノックアウトしていても)の勝利です。

■通常ルール

各プレイヤーがゲーム開始時に持っているコインが0になります。

キャラクター作成フェイズで、なんでも好きな魔法を1個作ることができます。なにを書いても構いませんが、適度な能力を考えましょう。

すべてのプレイヤーが魔法を書き終えたら、それらを一齐に公開し、全員で内容を確認します。

効果の内容、使用できるタイミング、対象が明確になっているか、などをここでしっかり確認してください。曖昧な部分がある場合は、そのプレイヤーに確認し、必要に応じて記述を修正してもらいます。

確認と修正が済んだら、スタートプレイヤーから時計回りに、そのプレイヤーのプレイヤーシートの使用を許すかどうかについて投票を行います。判定されるプレイヤーは投票に参加しません。

判定されるプレイヤーの掛け声で、他のすべてのプレイヤーは同時に、片手の親指を上に向けるか下に向けます。上は賛成、下は反対の意味です。

投票の結果、半数以上が賛成なら、そのキャラクターシートの使用が許可されます（同数なら許可）。許可された場合、賛成に投票した各プレイヤーは1コインを獲得します。

許可されなかった場合、そのプレイヤーは1コインを失います。この時点ではマイナスになることもあります。そして許可されなかったキャラクターを破棄し新たなキャラクターを作ります。書き直したら、それをまたすべてのプレイヤーで確認し再投票を行います。許可されるまでこれをくりかえします。

■上級ルール

通常ルールに加え、キャラクター作成時に魔法以外の固有能力を設定することができます。また、魔法を2個以上持つことができます。

アイテムやコインを最初から持っていたり、最大HPを変えたり、あるいはオーブ以外のものを消費する能力を作ったり、とにかくあらゆる制限がありません。

その代わり、能力の記述はより厳密に、いろいろな状況を想定して確認されなければなりません。

■ アイテム

・ Cracker (クラッカー) 1 コイン (消耗品)

魔法使いが持つ護身用の武器です。モンスターに向けて投げると小さな爆発を起こします。

使用することで、戦闘力に+1 します。

・ Shield (シールド) 1 コイン (消耗品)

呪力により危険を回避することができるお守りです。

使用することで、モンスターから受けるダメージを 1 軽減します。

・ Orb (オーブ) 2 コイン (消耗品)

魔力が込められた球形の石です。

キャラクターシートに書かれた魔法の効果を使用します。

・ Potion (薬) 2 コイン (消耗品)

どんな傷でも治す秘薬です。

「休む」のときのみ使用できます。使用することで HP を最大まで回復します。

・ Emblem (紋章) 2 コイン (装備品)

貴族の支援を受けていることを表す印です。その威光により発言力を高めます。

投票のとき、これを持っているプレイヤーの票は 1 票多く数えます。

・ Familiar (使い魔) 3 コイン (装備品)

飼い慣らしたカラスや猫などの動物です。プレイヤーと一緒に戦闘に参加します。

持っているキャラクターの戦闘力を+1 します。

X の値に+1 します。

・ Vital (体力増強) 3 コイン (装備品)

薬物により肉体を改良し、体力を強化します。

最大 HP を 2 増やします。

X の値に+1 します。

・ Key (鍵) 3 コイン (装備品)

通常は開けることのできない宝箱を開けることができます。

これを持っているプレイヤーは、コインを獲得するときに追加で 1 コインを獲得します。

X の値に+1 します。