

DUNGEONEER

Version 2.1 Optional Rules 公認和訳ルール

Ver. 1.01

イントロダクション

これらのオプションルールはダンジョンニアに多様な変更をもたらします。多くのオプションルールはディベロップ中に提案されたアイデアであり、コンベンションやゲームグループで提案されたものも多いです。

すべてのオプションルールを採用してプレイすることは推奨できませんが、一部を試してみることは実り多く面白いことでしょう。よく考えて導入するオプションルールを選択してください。相性の良いオプションルールもありますし、予期しない方法で矛盾してしまうオプションルールもあります。例えば再誕(Respawn)と再起(Restart)は敗北したヒーローをどう扱うかについての異なる方法ですので、同時に採用できません。

この拡張ルールはスタンダード、キャンペーン、ソリテア(一人遊び)、カスタマイズの4つのセクションに分けられます。

スタンダードセクションでは多くのゲームで運用可能な多様なオプションルールを収録しています。

キャンペーンセクションでは一人のプレイヤーがダンジョンロード専門となり、他のプレイヤーがヒーローを専門に受け持つことで、RPGの様にダンジョンニアをプレイするルールを収録しています。また、キャンペーンモードを更に拡張する修正ルールも収録しています。

ソリテアセクションではダンジョンニアをプレイするまったく新しい方法を収録しています。いつもグループでプレイできるとは限りませんし、あなただけで小さなダンジョンを探検してみたいと思う時もあるでしょう。この様な場合、単純にダンジョンニアのセットをシャッフルしてソリテアでプレイすることができます。

カスタマイズセクションではダンジョンニアのセットを混ぜ、そこからカードを選択してあなた自身のデッキを構築し、同様に構築された他のプレイヤーのデッキと対戦する方法が収録されています。

スタンダードオプションルール

これらのオプションルールはダンジョンニアの基本的なメカニクスに適用され、多くのゲームで導入できます。

一般的なプレイオプション

強奪(Looting): ヒーローが敗北した場合、そのヒーローのトレジャーはマップ上に残ります。そのヒーローが死んだスペースにマーカートークンを置き、対応するマーカートークンをそのヒーローの準備状態のトレジャーカードをまとめた山に置きます。このスペースにいるヒーローは誰でも行動力を1消費する度に、落ちているトレジャーを1個自分の財産に準備状態で加えることができます。

一方通行ドア(OneWayDoor): 壁がドアに隣接している場合、そのドアは一方通行になります。ドアのスペースからは通常に移動可能ですが、戻ろうとしても壁に阻まれています(マップカードの配置ルールが曲げられるわけではないので、孤立する部分が作れるようになるわけではありません)。

スパイク回避(TimedSpike): スパイクがあるスペースに入った場合、あなたは行動力を1消費してスパイクを無効化するか、通常にスパイクの脅威をクリアしようとするか、いずれかを選択できます。これはあなたのヒーローがスパイクを作動させないようにそそろと移動するか、飛び込んだ部屋/サイトで作動したスパイクを避けるかを表します。

強制ディスカード無効(NoForcedDiscard): あなたのディスカード/ドロフフェイス中に強制的にディスカードさせられることは無くなります。ただし、通常通りに自発的に1枚ディスカードしても構いません。ルール通りに手札を補充することはできなくなります。代わりにアドベンチャーカードを1枚引きます。荣誉を1消費する毎に追加で1枚ずつ更に引けます。手札が5枚以上であればカードを引くことはできませんが、6枚以上であっても強制ディスカードさせられることはありません。

天地無用マップ配置(Right-AngleMapPlacement): マップカードの天地を逆にして配置することはできなくなります。これにより、より四角に近いマップになるため、

通常の配置ルールに加える興味深い変更です。カードが多少ずれやすくなるため、移動時には注意してください。

往来修正(BalancedExitDifficulty): 高いレベルのヒーローが容易に出入り口を往来するのに対し、低いレベルのヒーローは苦戦することが公平でないと考えるのであれば、出入り口の脅威の目標値にそのヒーローのレベルを加えましょう。

スタックデッキ(StackedDecks): ゲームの難易度をヒーローのレベル上昇に連動させて上げたい場合、各デッキをスタックさせることができます。アドベンチャーデッキでは危難と荣誉のコスト別に分けられます。コストが1と2のカード、3と4のカード、5以上のカードに分け、それぞれをシャッフルします。5以上のカードを一番下に置き、その上に3と4のカードを置き、一番上に1と2のカードを置きます。マップデッキではクエストに関するマップカードと無関係なカードを別にし、それぞれをシャッフルしてから、クエストに関するマップカードが下になるように置きます。

秘密クエスト(SecretQuest): 各プレイヤーに個人クエストを配布する時、1枚は表向きに、1枚は伏せて秘密クエストとして配布します。秘密クエストを達成しようと試みる場合、その秘密クエストを公開しなくてはなりません。

自然な地形(RelatedTerrain): ウィルダネスのマップカードを配置する場合、同じような地形は隣接させるか、できるだけ近くなるように配置しなければなりません。これにより、例えば森と都市のエリアが分けられるなど、より「それらしい」ウィルダネスのマップとなります。

全体クエストのみ(AllGlobalQuests): プレイヤーは個人クエストを得る代わりに、すべてのクエストは全体クエストとなります。セットアップ中に全体クエストとしてクエストカードを2枚表にします。クエストが達成される度に新しいクエストを表にします。これによりエキサイティングでテンポの良いプレイができます。

敗北したヒーローのオプション

誰か一人が脱落し、そのプレイヤー以外の全員がプレイしていることはグループ全体の雰囲気にとってよくありません。通常の敗北したヒーローに関するルールを以下のいずれかのルールに置き換えましょう。

再誕(Respawn): ヒーローが敗北した場合、そのプレイヤーはクエスト以外をすべてディスカードして(※遂行中の護衛クエストのコンポーネントもディスカードします)、新しくヒーローカードを引きます。ヒーロートークンをプレイヤーが選択したエントランスに置き、1レベルでライフ6となります。

再起(Restart): ヒーローが敗北した場合、そのプレイヤーは手札とトレジャーをすべてディスカードしますが、ブーンとクエストは保持します(※遂行中の護衛クエストのコンポーネントはディスカードします)。最も近いエントランスにヒーローを移動させ、ライフも全快させます。新たに手札を5枚引きます。

※護衛クエストのコンポーネントはそのヒーローが敗北したスペースに置き、対応するマーカートークンをその護衛クエストに置き、全体クエストとするオプションを選択しても構いません。

行動力の制限

行動力はダンジョンニアの戦術の要です。行動力をどの様に消費するかでゲームに勝利するか否かが決まります。行動力を規定するルールはゲームバランスに多大な影響を与え、より多くの行動力を得るにつれあなたのヒーローのアドバンテージは明白になります。運の影響を抑えて戦術を重視しようとする場合、以下のオプションから一つを選択し、通常の行動力ルールと差し替えることができます。

一律行動力(NaturalMovement): リセットフェイズを以下のものと差し替えます。

1. リセットフェイズ: すべての出入り口は閉じられ、前のターンの一時的なカードの効果は失われます。あなたのヒーローの行動力は3になります。追加の行動力をもたらすカードの効果は上乗せされます。維持コストが必要な準備状態のカードがあれば維持コストを支払います。支払えなければそのカードは手札に戻ります。

ヒーローの行動力はターンあたり3になります。例えば Tanin Shadefoot の特殊能力(Quicken)など、追加の行動力をもたらすカードの効果は上乗せされます。ヒーローのスピードはレベル上昇につれ上がっていき、罠や出入り口をよりクリアしやすく熟練していきませんが、行動力とは連動しません。これにより、レベルの差があるヒーローが混在していても、よりバランスが取れ競合できる環境になります。ゲーム当初のテンポを良くし、終盤は多少スローダウンするでしょう。

比例行動力(Metered Movement): 上記と同様ですが、行動力3の制限が厳し過ぎ、かつスピードがないがしろにされ過ぎていると考えるのであれば、ターンあたりの基本行動力を2とし、以下の一文を追加することもできます。

あなたのヒーローのスピード3に付き、追加の行動力を1ずつ得ることができます。

移動制限(Restricted Movement): このルールでは、ヒーローは1ターンに行動力を消費して移動できるスペースは3までとなります。移動以外であればチャレンジやクエスト達成を試みる等、通常通りに行動力を消費することができますが、行動力を消費する移動は3スペースまでです。ただし、ワープ(Warp)やシフト(Shift)、テレポート(Teleport)やマップカードの効果による行動力を消費しない移動を制限するものではありません。

キャンペーンルール

この拡張ルールはプレイヤーが3人以上いる時に最も面白くなります。キャンペーンでは一人のプレイヤーがダンジョンロード専門となり、それ以外のプレイヤーがヒーローを専門に受け持ちます。ヒーロー達はパーティとして勝利を目指します。全体クエストを最低3つと各ヒーローの秘密クエストを達成することで勝利します。ダンジョンロードはヒーロープレイヤーの人数分のヒーローを敗北させれば勝利します。一人のプレイヤーのヒーローを複数回敗北させても勝利条件にカウントしません。達成されたクエストと同様に、ダンジョンロードは敗北させたヒーローカードを伏せて積みます。ダンジョンロードはマップ上を移動する特殊な配下で攻撃を行ったり護衛クエストを奪ったりしてヒーロー達を悩ませます。ただし、配下は奪った護衛クエストを達成することはできません。

追加で必要な物: 6面ダイスとトークンの他に、ダンジョンロードの放浪する配下用にマップカードに付けるサイズの恐ろしげなおもちゃが1個あると便利でしょう。

セットアップ: アドベンチャーデッキを以下の2種のデッキに分けます。すべてのブーンとトレジャーをヒーロープレイヤーが引く荣誉デッキとし、すべてのペインとエンカウンターをダンジョンロードが引く危険デッキとします。

・ヒーロープレイヤーに1枚ずつヒーローカードを表向きに配ります。

・ヒーロープレイヤーに1枚ずつ秘密クエストを伏せて配ります。ヒーロープレイヤー同士は互いの秘密クエストを見ることができますが、ダンジョンロードに見せてはいけません。この秘密クエストは個人クエストとして扱い、そのプレイヤーが達成しなければなりません。その後、全体クエストを2枚表にします。ダンジョンロードは常に全体クエストが2枚表になっているようにする義務があります。

・マップデッキからエンタランスカードとランダムに選択した4枚の通路/道を抜き出します。エンタランスカードを場の中央に配置し、その各出入り口に4枚の通路/道を連結します。

・各ヒーロープレイヤーは記録カードを1枚取り、自分のヒーロートークンをエンタランスカードの上に置いて、エンタランスカードに記載されている荣誉と危険を得ます。

・各ヒーロープレイヤーに荣誉デッキから1枚ずつ伏せて配り、ダンジョンロードは危険デッキから7枚引いて手札とします。

キャンペーンのターン構成

キャンペーンのターン構成は通常のゲームのターン構成と異なります。まずダンジョンロードがターンを行い、その後ダンジョンロードの左隣のヒーロープレイヤーから時計回りにヒーローフェイズを行います。これはラージターンとして扱われます。よって、1ターンの間持続するカードの効果はダンジョンロードのリセットフェイズになるまで効果を発揮します。

1. リセットフェイズ: すべての出入り口は閉じられ、ターン1回制限のカードも再び使用可能になります。1ターンしか持続しないカードの効果はその効果を失います。ダンジョンロードの行動力も最もスピードの高い配下のスピードのスコアと等しくなります。

2. ダンジョンロードフェイズ: ダンジョンロードがイニシアチブを取り、以下の行動を順番に行います。

a. ビルド: ダンジョンロードはマップカードを3枚引き、どの様な順であれそれらを連結して配置します。最初のカードは不適正でない限り、ヒーローがいるスペースに連結しなければなりません。これが無理ならば、できるだけ近い適正なスペースに連結しなければなりません。

b. アドベンチャー: ダンジョンロードは自分自身と他のプレイヤーの危険を合わせて消費して、ペインとエンカウンターをプレイできます。エンカウンターはまとめてプレイしなければなりません。ペインはダンジョンロードフェイズのアドベンチャーステップ中であらばいつでもプレイできます。戦闘は通常通りに解決し、その後、以下のステップに従います。

・放浪する配下(Wandering Pack)の移動: 放浪する配下はヒーローと同様に移動しますが、スペースの効果や障害物、壁以外の出入り口は無視します。しかし、ヒーローと同様にマップカードの効果が発動させても構いません。放浪する配下は毎ターンのダンジョンロードのアドベンチャーステップで、フリーで1回チャレンジ(ヒーローに攻撃)することができます。放浪する配下は戦闘後にモンスターが生き残るまで形成されません(以下の配下ルールを参照)。

・反応: スペースに防御側が複数いる場合、防御側プレイヤーがどの攻撃側をどの防御側が担当するかを決定することができます(1体の防御側が複数の攻撃側を引き受けることはできません)。

・配下: ひとたびダンジョンロードの放浪する配下が形成されれば、攻撃したモンスターがいるスペースにトークンを置き、放浪する配下の位置を表します。どこで戦闘したかにかかわらず、新しいモンスターはこの配下ステップ中に放浪する配下に加えられます。ライフが0になったヒーローは敗北します。そのヒーローのプレイヤーはクエストとトレジャー以外のすべてのカードをディスカードし、新しいヒーローカードを引きます。新しいヒーローは1レベルのライフ6で再スタートします。敗北したヒーローのいたスペースとそのトレジャーの双方に対応するマーカートークンを置き、トレジャーの位置を表します(前述の強奪ルールを参照)。

・報酬: モンスターがヒーローに与えたウインド1に付き、ダンジョンロードは自由に消費できる危険を1得ます。ヒーローがモンスターにウインド1に付き、そのヒーローは荣誉を1得ます。パーマナントブーンとパーマナントトレジャーは、ヒーロー自身が関係した戦闘後の報酬ステップでしかプレイできません。インスタントやレスポンスに分類されるブーンやトレジャーはこの限りではありません。

c. ディスカード/ドロー: ダンジョンロードは手札が放浪する配下から1枚ディスカードしても構いません。その後、手札が7枚になるまで引かなくてはなりません。

3. ヒーローフェイズ: ダンジョンロードフェイズの後で、ダンジョンロードの左隣のヒーロープレイヤーから時計回りにヒーローフェイズを行います。そのヒーローの行動力は自身のスピードのスコアと等しくなります。ヒーローフェイズは2つのステップで構成されています。

a. アドベンチャー: アドベンチャーステップ中にヒーローは以下の行動を自由に行うことができます。

・移動: 通常と同様に処理します。放浪する配下がいるスペースにあなたのヒーローが入った場合、ダンジョンロードはその配下からモンスターを1枚選択し、あなたのヒーローに対してフリーで1回攻撃を行うことができます。行動力を使い切れない場合、オフターン用に行動力を1保持しても構いません。これを表すためにヒーローカードにトークンを置きます。

・強奪: 行動力を1消費すれば、現在あなたがいるスペースに置いてあるトレジャーを1枚あなたの財産に準備状態で加えることができます。

・譲渡: 同じスペースにいる他のヒーローのトレジャースロットに余裕があり、かつ譲渡の合意があれば、行動力を1消費してあなたの財産にある準備状態のトレジャーを1枚、相手の財産に加えることができます。

・探検: 行動力を1消費してマップカードを1枚引き、あなたのヒーローがいるスペースに適正に連結することができます。連結できない場合はできるだけ近くのスペースに適正に連結します。探検はターン1回制限です。

・クエスト達成: 秘密クエストは達成を試みを行う時に公開しなければなりません。

b. ディスカード/ドロー: あなたはディスカードする必要はありませんが、望めばあなたの財産からトレジャーを1枚現在いるスペースに落とすか(マーカートークンを使用して表します)、単にディスカードすることができます。荣誉デッキから1枚引きます。更に荣誉を1消費する毎に1枚ずつ追加で引けます。

特殊な行動: 以下の行動はあなたのターンでもオフターンでも行うことができます。

- ・Anytime のカードをプレイすることができます。
- ・戦闘の反応ステップに Response のカードをプレイすることができます。

・カードが制限するのであれば、準備状態のカードの効果を発動させることができます。

・補助:あなたは同じスペースにいる他のヒーローに対してインスタントブーンやインスタントトレジャーをプレイするか、準備状態のものを発動させることができます。栄誉や行動力等のコストはあなたが支払わなければなりません。

・チャレンジを仕掛ける:行動力を1消費します。チャレンジはヒーローか放浪する配下によって行われます。チャレンジを行う相手と同じスペースにいてはなりません。他のヒーローや放浪する配下にウインドを与えるためか、遂行中の護衛クエストを奪うための攻撃としてチャレンジを行います。

キャンペーンオプション

モンスターの装備(Equipped Monsters):ダンジョンロードは危難デッキにトレジャーを入れても構いませんが、このトレジャーは放浪する配下中のモンスターに対してしかプレイできません。各モンスターはトレジャーを1枚だけ装備でき、その効果を受けます。この場合、トレジャーはアタッチメントとして扱います。そのモンスターが敗北した場合、そのターン中であれば同じスペースにいる他のヒーローでもコスト無しでそのトレジャーを自分の財産に準備状態に加えることができます。拾われなければ、次のリセットフェイズにそのトレジャーはダンジョンロードのディスクカードパイルに置かれます。このルールを導入すれば判断しがたい奇妙なコンボや効果が発生するでしょう。

ダンジョンロード強化(Enhanced Dungeonlord):ダンジョンロードのディスクカード/ローフェイズ中、ダンジョンロードは手札が7枚になるまで引くだけでなく、危難を1消費する毎に更に1枚引けるようになります。

ソリテアルール

目的:クエストを3つ達成し、スタートしたエントランスに戻ってくれば勝利します。

アドベンチャーデッキから Shift や Warp のカテゴリーに属するカードと、複数のヒーローを条件として要求するカードを取り除きます。アドベンチャーデッキを栄誉デッキ(ブーンとトレジャーのみ)と危難デッキ(ペインとエンカウンターのみ)に分けます。クエストを3枚表にして引き、以降クエストデッキは使用しません。

スペースに入る度に、そのスペースに記載されている栄誉だけを得ます。また、そのスペースの危難のスコアと同じ数のダイスを振り、その危難のスコア以下が出た個数と同じ枚数を危難デッキから引きます。これが“プレイされた”ことになり、モンスターであれば攻撃を行ってきます。必要であれば最初にペインを解決します。特定のモンスターや罠を対象とするペインは該当するカードがプレイされるまで解決せずにおきます。戦闘終了後、すべてのモンスターはディスクカードされます。難易度を上げるため、生き残っているうちで最も危難が高いモンスターは配下ステップに配下に合流します(配下の3枚制限は有効です)。危難デッキからモンスターを引いた場合、配下も攻撃してきます。

変数を持つカードの場合、変数はヒーローがいるスペースの危難を使用します。難易度を上げるために更にダイス1個の出目を加えます。

敗北させたモンスター1枚につき、あなたは栄誉デッキから直ちに1枚引いても構いません。あなたのターン終了時(ドローフェイズ)に1枚カードを引いても構いません。パーマネントトレジャーは戦闘の報酬ステップでしかプレイすることはできません。パーマネントブーンはエントランスでしかプレイすることはできません。インスタントとレスポンスはこの限りではありません。

1. リセットフェイズ

2. ダンジョンロードフェイズ

- ランダムエンカウンターを振ります。
- 戦闘(通常に解決します)

3. ビルドフェイズ

4. ヒーローフェイズ(通常のヒーローフェイズと同じです)

5. ドローフェイズ(栄誉デッキから1枚引きます)

ソリテアをプレイする時は、スタンダードオプションルールのスタックデッキを導入してもよいでしょう。

カスタマイズルール

このセクションではダンジョンロードのデッキをカスタマイズする2種類の方法を解説しています。最初の方法はコンペティション(Competitive)で、各プレイヤーがそれぞれのデッキを構築する他はスタンダードなダンジョンロードのゲームをプレイします。次の方法はカスタマイズキャンペーン(Customized Campaign)で、前述のキャンペーンを、各ヒーロープレイヤーはそれぞれのヒーロー用のデッキ(栄誉をコストとするブーンやトレジャー等のアドベンチャーカードで構成されます)を構築し、ダンジョンロードはそれ以外のカード(マップカード、クエストカード、危難をコストとするペインやエンカウンター等)を使用するデッキを構築します。

コンペティション

複数のセットからカードを選択して、あなたのコンペデッキを構築します。各プレイヤーがそれぞれコンペデッキを構築し、そのデッキからカードを引きます。コンペデッキの目的はあなたのヒーローを強化し、相手のヒーローを敗北させることに特化したデッキを構築することです。これはクエスト、マップ、危難デッキ(ペインとエンカウンター)はあなたのデッキのテーマを補完するように選択することを意味します。栄誉デッキ(ブーンとトレジャー)に入れるカードはあなたのヒーローを助け、相手プレイヤーが作り出す障害を打破できるカードでなければなりません。

セットアップ中、各プレイヤーは自身のクエストカード3枚から、全体クエストを1枚と、2枚を左隣のプレイヤーの個人クエストとして指定します。一人のプレイヤーが適切なエントランスカードを出します。あなたがダンジョンとウィルダネスのセットを混ぜている場合、両方のエントランスカードとポータルに記載されているマップカードが少なくとも1枚必要となります。迷宮構築ルールに従い、ゲーム前にマップカードの配置を行います。ゲームの目的はスタンダードなゲームと同様、クエストを3つ達成するか、あるいは他のヒーローを全員敗北させることです。

コンペデッキは以下のカードで構築されます。

- ・ヒーローカード1枚
- ・クエストカード3枚(同一カードを複数選択することはできません)
- ・マップカード8枚:部屋/場所(Room/Site)カード4枚(重複不可)と通路/道(Passage/Road)(重複可)カード4枚。プレイヤー全員の同意があればマップカードの枚数は変更可能ですが、この場合でも8枚以下にはできませんし、部屋/場所カードと通路/道の枚数は等しくなければなりません。
- ・アドベンチャーカード4枚:同一カードは4枚までですが、Shift と Warp のカテゴリーに属するカードは合わせて4枚までとなります。
- ・スペアカード:ダンジョンのエントランスカード1枚、ウィルダネスのエントランスカード1枚。

まずはあなたのデッキのテーマをメレー、マジック、スピードから選択します。特定のものに特化したヒーローと、その弱点を補う方法を見つけるのです。例えばマジックに特化したソーサレスは高いマジックのスコアを持ち、マジックを使用するブーンで様々なことができます。しかし、彼女はメレーに弱いので、アーマーやシールド、ヘルメット等のメレーによるウインドを減少させるものを装備するべきでしょう。あるいはメレーに特化したウォリアーとなり、対マジック用防御として Magic Protection 等のコストの安いカードをデッキに入れるかもしれません。または戦闘に特化した素早いシーフを目指すこともできます。不運なことに移動スペースが多いとそれだけ危難が与えられますので、Elven Cloak や Boots of Silence 等の与えられる危難を抑える隠密系カードが必要となるでしょう。

あなたのヒーローのテーマを選択したら、次にどの様な冒険になるのか構想を練ります。ここでも確固としたテーマを持つことが重要です。アンデッド(Undead)の軍団や害獣(Vermine)の群れが必要なのか、あるいは変わった妖魔(Fiend)を多数あなたの危難デッキに投入するのでしょうか？ それともモンスターをまったく必要とせず、罠だらけの冒険がよいのでしょうか？ 決定権はあなたにあります。ひとたびテーマを決定すれば、すべてがそのテーマの下で動くようにしなければなりません。アンデッドはその攻撃能力を強化するペインが必要でしょう。クエストもこのテーマに従うものでなければなりません。何故ならアンデッドをテーマとしたデッキでは、Impale Vladimir(Slay - Undead)等のクエストをより達成が難しくなる様にペインをプレイすることができるからです。

ほとんどすべての強力なデッキには Shift と Warp のカテゴリーに属するカードが入っています。これらはあなたのヒーローとマップカードをあなたの有利になる様に、あるいは相手を妨害するように移動させることができるからです。あなたが選択したマップカードと相性の良い Shift と Warp のカテゴリーに属するカードを選択しましょう。

ダンジョンニアの各セットはほぼすべて異なるカードで構成されていますので重複はほとんどありません。よって、各セットの価値は高く、同一セットを2個購入したとしてもカードは1種2枚までしか揃えられないでしょう。

カスタマイズキャンペーンデッキ

カスタマイズキャンペーンをプレイするためにはヒーロープレイヤーデッキとダンジョンロードデッキを作成します。

ヒーロープレイヤー榮譽デッキ

・ヒーローカード: 1枚

・ブーンとトレジャーで構成された40枚のデッキ(同一カードは4枚までです)

ヒーロープレイヤーの目的は要求されるクエストを達成しつつ、相互にパーティを助けることです。ただ生き残るだけでは駄目で、パーティとしての成功がより重要なのです。これは、時にはパーティのためにヒーローを犠牲にしないといけないことを意味します。

榮譽デッキを構築する場合、他のプレイヤーと相談しながらであれば、バランスの取れたパーティを組むことができるでしょう。誰かがメレーに特化し、他の誰かがマジックに特化し、十分な治癒能力を持つヒーローをパーティに入れることも良いことです。ダンジョンロードはどのような舞台(森やダンジョン等)で何(アンデッドやデーモン等)がパーティを待ち受けるのかについて、ヒーロープレイヤーに冒険に関するヒントを与えなくてはなりません。あるいはヒーロープレイヤー達はダンジョンロードのヒント無しに厳しい試練をかいぐることを選択しても構いません。

ダンジョンロード危険デッキ

・クエスト: 3枚+ヒーロープレイヤー人数×1枚

・マップカード: ヒーロープレイヤー人数×6枚: 部屋/場所(Room/Site)カード3枚(重複不可)と通路/道(Passage/Road)(重複可)カード3枚。

・ベインとエンカウンターで構成された40枚のデッキ(同一カードは4枚までです)。ShiftとWarpのカテゴリーに属するカードはヒーロープレイヤー人数×2枚までとなります。

ダンジョンロードの目的はすべてのヒーローを敗北させることです。勝利するためにはヒーロープレイヤー人数と等しいヒーローを敗北させなくてはなりません。このために、あなたが選択したクエストやマップカードと相性が良く、かつ相互に補完するベインとエンカウンターを必要とするでしょう。

カードドラフト(Card Drafting、カード選抜)

プレイヤー2人につき最低1個のダンジョンニア独立セット(デッキが2個入っているセットです。小さい拡張セットならプレイヤー1人につき1個となります)が必要となります。使用するセットのカードすべてを表にし、カードを選択する前にイニシアチブとプレイする順番を決定します。イニシアチブを取ったプレイヤーから順番にカードを3枚ずつ選択し、これをカードが無くなるまで繰り返します。それからプレイヤーは選択したカードを元に上記の条件を満たす各自のデッキを構築します。

Dungeoneer Copyright 2003, 2004, 2005 Thomas Denmark.

Dungeoneer, the Dungeoneer logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, and Den of the Wererats are trademarks of Thomas Denmark, use under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

Translated by Atsushi Moriike and supervised by Kazushi Nagayama with permission from Atlas Games.