

◆ 外伝クエスト2：リュニス襲来

あらゆる魔物の母リュニスが、リリアーチに憑依した！ この恐るべき存在の闇の力に、対抗できる者はいない。ライトプリングーズでさえも……すべての希望は失われた。いや、もしもリュニス自身の力を逆手にとることができるのなら……もし我らのうちひとりがデーモンとなれるのなら……みな希望となることができよう。犠牲はいとわれない。覚悟はできた。

必要なセット：『マッシュヴ・ダークネス』基本セット

必要な地図タイル：1V, 2R, 6R & 8R.

◆ クエストの目的

次の目的をすべて達成すればゲームに勝利します。

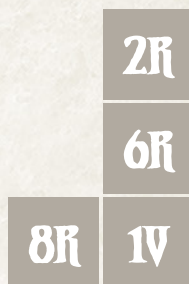
- 魔神の呪符：〈呪符のかけら〉を3つ集める。
- 魔物の母を倒せ：リリアーチ（リュニス）を倒せ。

◆ 特殊ルール

ゲームの準備：

- 徘徊する脅威：上級の「アビスサル・デーモン」を、徘徊する脅威；上級の山から抜き出します。
- リュニスの出現：「リリアーチ」と書かれた部屋ゾーンに侵入した瞬間、上級のリリアーチを、指定されたゾーンに出現させます。このリリアーチはリュニスであり、これに対しては、財宝カードを引かず、代わりに徘徊する脅威：下級の山から1枚引いて、武装カードであるかのように装備させてください（戦闘ダイスと効果をリュニスに足します）。このリュニスは徘徊する脅威とは見なせず、徘徊する脅威に効果を適用するカードの対象になりません。
- リュニスの存在感：すべての徘徊する脅威の体力を、プレイヤーの数だけ増やします（リュニス自身は増やしません）。
- 呪符：秘宝トークン1つと手がかりトークン1つは、3つの失われた〈呪符のかけら〉を表しています。これらのトークンのいずれかを獲得した勇者は経験点を5点獲得し、そのトークンを〈呪符のかけら〉として手元に置いてください。

• 呪符の装備：勇者1人が3つの〈呪符のかけら〉をすべて保有した瞬間、「アビスサル・デーモン：上級」に変身します。その勇者のIDカードを捨て、徘徊する脅威：上級アビスサル・デーモンのカードを、自分のIDカードとして使います。すなわち体力はプレイヤーの数×6、戦闘ダイスの欄はアビスサル・デーモンを参照してください。保有する武装は、戦闘ダイスの欄が対応しているなら使用することができます。また自身の技能に加えて、アビスサル・デーモンの効果を使うことができます。



開始ゾーン



閉ざされた扉



手がかり



秘宝



レベル（1～4）