



このゲームは「ラストダンジョン ダイス」の追加拡張パッケージです。ゲームをプレイするためには別途「ラストダンジョン ダイス」本体が必要です。

ストーリー



蒼き深淵の守護者 - 紺碧のオーブ伝説 -

西の大陸の中央には、「紺碧（こんぺき）のダンジョン」と呼ばれる場所があります。

その名の通り、内部は深海のような青い光に包まれ、静寂と冷気が支配する神秘的空間です。

古くから人々の間では、そこに「紺碧のオーブ」と呼ばれる秘宝が眠り、持つ者に計り知れぬ力を与えると語り継がれてきました。

しかし紺碧のオーブは、「蒼天の番龍（そうてんのばんりゅう）」という魔獣によって守護されており、その怒りに触れた者は魂ごと蒼き深淵へと沈められると伝えられています。

過去に挑んだ冒険者たちはその圧倒的な力の前に倒れ、やがて誰もこの地を目指す者はいなくなりました。

オーブ伝説が風化するころ、冒険者たちが集う大陸最大のギルドに、一枚の懸賞告知が掲示されました。

「紺碧のオーブを手に入れた者には、一生かかっても使い切れぬほどの賞金と名誉を与える。」

瞬間にその噂は王都から辺境の村まで広がり、冒険者だけでなく、賞金目当ての村人、学者、果ては貴族までもが動き始めました。

多額の賞金が約束されているとあって、力の弱いたちも武器を手に取りました。

彼らは仲間を募り、小さなパーティーを組み、まだ見ぬ富と栄光を夢見てダンジョンへと足を踏み入れます。

その熱狂は、やがて大陸全土を巻き込む「紺碧の波乱」の幕開けとなるのでした…。

コンポーネント

冒険者カード：6枚（LV1～3）



- A** 名称
冒険者の名称
- B** パワー(ライフポイント)
冒険者の耐久力
- C** ダイス条件
スキルを使用するためのダイス条件
- D** レベル
冒険者のレベル (LV1～3)
- E** スカウトに必要なクリスタル数
スカウトに必要なクリスタル数
- F** スキル
ダイス条件を達成するとスキルが発動
- G** 継承ダメージ
継承ダメージの値
- H** クリスタル
クリスタルの数(1～3)

レイドカード：3枚（LV1～3）



- I** 名称
カードの名称
- J** レベル
レイドのレベル (LV1～3)
- K** 名称
イベントの内容

紺碧のオーブカード：2枚



- L** 名称
カードの名称
- M** パワー(ライフポイント)
ボスの耐久力
- N** 攻撃ダメージ判定
ボス攻撃時のダメージ判定

勇者パーティーカード：3枚



- O** 名称
カードの名称
 - P** パワー(ライフポイント)
勇者パーティーの耐久力
 - Q** 攻撃ダメージ判定
勇者パーティー攻撃時のダメージ判定
- ・ 勇者パーティーカードは、シナリオ 2 で使用します。

エクストラスキルカード：3枚



- R** 必要なクリスタル数
エクストラスキルに必要なクリスタルの数
- S** スキル名
エクストラスキルの名称
- T** スキル効果
エクストラスキルの内容

青いダイス：1個



- ・ 青いダイスは通常パッケージに入っているダイスと入れ替えて使用します。
- ・ ゲームで使用するダイスの数は3つです。

ゲームの概要

本体にこの拡張パッケージを追加することで、新しい冒険者と、イベント、シナリオが加わります。

青いダイスを使った特別なスキルを使って、すべての冒険者たちの殲滅を目指します。

セットアップ

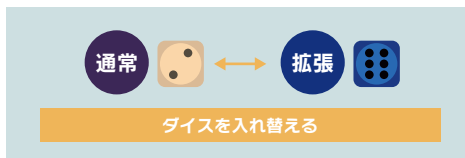
通常パッケージに混ぜる



1. 通常パッケージと拡張パッケージの冒険者カードとレイドカードをLV1～3に分けます。
2. 通常パッケージの各LVから、それぞれ2枚ずつ裏向きのまま抜き出して箱にしまします。
3. 通常パッケージと拡張パッケージを同じレベルごとに混ぜ合わせ、シャッフルします。



4. 紺碧の龍を裏向き(紺碧のオーブ面)にして、プリンセスと入れ替えます。入れ替えたプリンセスは箱にしまします。



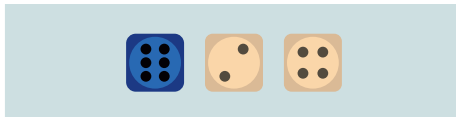
5. 通常版のダイス1つ青いダイスと入れ替えます。
6. 入れ替えた通常版のダイスは箱にしまします。

混ぜ合わせが済んだら、通常パッケージのセットアップ手順に従って準備を続けます。

- ！ 各レベルの冒険者デッキは、通常パッケージと拡張パッケージを混ぜ合わせた状態で通常パッケージのセットアップ手順を行います。そのためレイドカードが初期クリスタルとなって、ゲームに登場しない場合もあります。

追加ルール 1 / 青いダイスの使い方

追加した赤いダイスには3つの使い方があります。



1. 通常ダイスとして使う

- ・ 青いダイスを通常のダイスとして使うことができます。

具体例 1

- ・ LV1 みならい勇者のスキルを使用するためには3の目以下のダイスが1つが必要です。
- ・ このとき3の目以下の青いダイスを通常のダイスとして使用することができます。

具体例 2

- ・ LV2 予言者のスキルを使用するためには同じ目のダイス2つが必要です。
- ・ 同じ目の青いダイスと通常ダイスの2つを使えばスキルを使用することができます。

2. 専用スキルに使う

- ・ 青いダイスを使って専用のスキルを使用します。

専用スキル 具体例 1

- ・ LV2 狩人のスキルを使用するためには4の目以下の青いダイス1つが必要です。
- ・ 必ず青いダイスが必要です。通常のダイスではスキルを使用することはできません。

詳細は P11「冒険者 スキル一覧」を参照 ▶

3. ボスの攻撃判定に使う



- ・ シナリオには、攻撃時に青いダイスを使用するボスが登場します。
- ・ ダイスの目をキープしておくスキルなどは、置いてあったダイスの目を忘れないように注意してください。

追加ルール 2 / レイドカードの使い方

レイドは2人の冒険者が同時に登場するイベントです。あなたが一方の冒険者と対峙している間でも、もう一人の冒険者の攻撃は止まりません。

2対1の不利な状況を早めに解決することが攻略のコツになるでしょう。

レイドイベントの発生

次の冒険者にレイドカードが現れたら、一旦ゲームを止め、即座にレイドイベントを行います。



1. レイドカードを冒険者デッキの横に置き、次の冒険者を確認します。
2. 確認した冒険者を、現在登場している冒険者の横に並べます。
3. この2体の冒険者が、今回戦闘を行う冒険者になります。
4. レイドカードは戦闘終了後にクリスタルとして獲得します。

！ 次のカードがイベントカードだった場合

- ・ レイドカードの次のカードがイベントカードだった場合には、次の冒険者を追加せずに、対峙している冒険者と1対1の通常戦闘を行います。

！ 1枚目がレイドカードだった場合

- ・ 各レベルの一番最初がレイドカードだった場合(1人目の冒険者がいない)は、レイドカードの次の冒険者とその次の冒険者(レイドカードの次の2名)とレイドを行います。

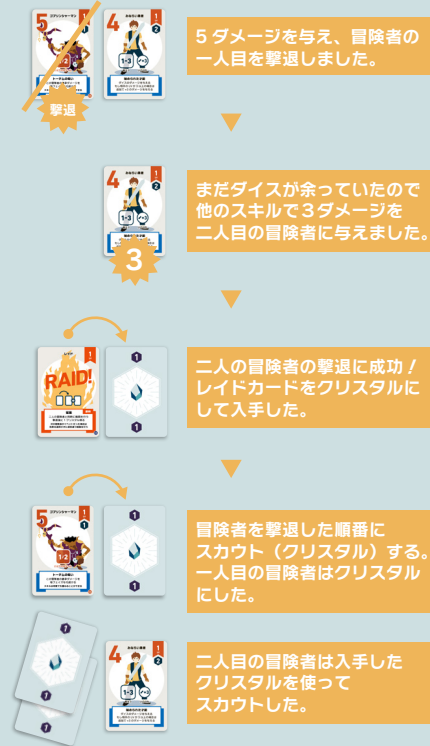
レイドイベント中の戦闘

1. 先に登場した冒険者が、戦闘相手となります。(戦闘相手を選ぶことはできません)
2. プレイヤーの攻撃は必ず1人にしか行いません。現在戦闘している冒険者を撃退してから、残りの冒険者との戦闘を行います。
3. 冒険者からの反撃は、相手の人数分のダメージを受けます。(冒険者が2人残っている場合は2クリスタル失う)
4. 冒険者を撃退したときに未使用のダイスがあれば、次の冒険者の攻撃に使用することができます。
5. 冒険者に与えたダメージがどんなに大きくても、次の冒険者にダメージを振り分けることはできません。

戦闘の終了とレイドカードのクリスタル化

1. 2人の冒険者を撃退したら、レイドカードをクリスタルに変えて入手します。(レイドイベントの終了)
2. 撃退した冒険者2人のスカウト(またはクリスタル化)を順番に行います。
3. 1人目の冒険者をクリスタル化して入手し、2人目のスカウトに使用することができます。

戦闘の例



追加ルール3 / エクストラスキルの使い方

プレイヤーは冒険者に敗北してしまった場合に、エクストラスキルを獲得することができます。

一度獲得したエクストラスキルは失うことはありませんが、2枚までが保有できる上限となります。

エクストラスキルの獲得



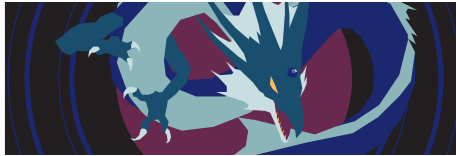
- ・ 冒険者に敗北(クリスタルをすべて失ってゲームに敗北する)したら即座にエクストラスキルを1つ獲得することができます。
- ・ エクストラスキルカードには表と裏(全4種類)があり、好きなスキルを選ぶことができます。
- ・ スキルカードは2枚まで保有することができ、獲得時にスキルの種類を変更することができます。
- ・ 獲得したエクストラスキルは次のゲームから使用することができます。
- ・ エクストラスキルはゲーム中の好きなタイミングで使用することができます。

シナリオ 1

紺碧のオーブのシナリオは3部構成になっています。

回を追うことに難度が高くなり、後半のシナリオは何度も挑戦する必要があるかもしれません。

すべてのシナリオを攻略したとき、オーブに隠された秘密が解き明かされるでしょう。



蒼天の番龍

難易度 ★★☆☆☆

新しい冒険者とボスを追加した、上級者向けのクエストです。新しく追加されたレイドルールによって歯ごたえのある展開を楽しむことができます。

ストーリー

多数の冒険者たちとの戦闘が続くなか、あなたの守るダンジョンは徐々にその防衛線を失い、ついに最深部への扉がこじ開けられます。

蒼い光が満ちる祭壇の間。

勇者がオーブに触れようとした瞬間、轟音とともに空気が震え、オーブが蒼く輝きます。

長き眠りから「蒼天の番獣」が目覚めたのです。

封印が解かれたその瞬間、番獣はオーブを守るために周囲すべてを「侵入者」と認識し、勇者もあなたも区別なく攻撃対象としました。

その咆哮は大地を震わせ、周囲の魔力を暴風のように掻き乱します。

敵として相対していたはずの二人。

しかし、この異形の脅威の前では、生き残るための選択はただひとつ。

——「共に戦うしかない。」

あなたと勇者は、わずかな信頼を交わし、一時的な共闘を決断するのでした。

攻略条件

- ・ 蒼天の番龍がボスとなります。
- ・ 蒼天の番龍と戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。
- ・ 蒼天の番龍には必ずLV4 伝説の勇者のスキル「ロール オフ フォーチュン」でダメージを与える必要があります。

勇者をスカウト ▶ 蒼天の番龍との戦闘

- ・ LV4 伝説の勇者との戦闘は行いません。
- ・ 3 回目のイベントの後に LV4 伝説の勇者まで到達したら、伝説の勇者との戦闘は行わずに、即座にスカウトを行い、スロットへ配置します。(必ずスカウトを行わなければなりません。)
- ・ 勇者をスカウトするためのクリスタルは必要ありません。
- ・ スカウトが終わったら、ダンジョンマナの最後にある紺碧のオーブカードを裏返して、蒼天の番龍と戦闘を行います。

❗ 蒼天の番龍はLV5の冒険者として扱います。イベントやアイテムの適用条件は冒険者と同じです。

蒼天の番龍 戦闘ルール

- ・ 蒼天の番龍との戦闘は特別ルールを使用します。

ダンジョンのマナの回復

- ・ 蒼天の番龍との戦闘開始前に、持っているクリスタルカードの合計枚数分だけダンジョンマナを回復します。
- ・ 例えば「1クリスタル1枚」と「3クリスタルを1枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計枚数2枚分の2マナ回復します。

撃退条件

- ・ 蒼天の番龍は通常のスキルでダメージを与えることが可能です。
- ・ ただし撃退するためには、通常のスキルで40以上のダメージを与えることに加え、戦闘中に伝説の勇者のスキル「ロール オフ フォーチュン」でダメージを与える必要があります。
- ・ 通常のスキルで40以上のダメージを与えても「ロール オフ フォーチュン」を発動できない限り蒼天の番龍を撃退することはできません。

蒼天の番龍の反撃とマナの消失

- ・ 蒼天の番龍の反撃ダメージは、青いダイスを1つ振った目によって変化します。
- ・ 6の目が出た場合は蒼天の番龍のパワーが回復します。(40が上限)

ダイスの目	ダメージ
1 か 2	1 マナを消失
3 から 5	2 マナを消失
6	10 パワー回復

敗北条件

- ・ すべてのダンジョンマナが無い状態で、冒険者の撃退に失敗するとプレイヤーの敗北となります。
- ・ 敗北してしまった場合はエクストラスキルを獲得できます。少し強くなった状態で冒険者の撃退を目指してください。

報酬

蒼天の番龍は、巨体を崩しながらゆっくりと崩れ落ちました。砕け散った魔力の残滓が蒼い雪のように舞い落ちます。

勇者とあなたは膝をつき、息を整えながらその光を見つめました。「…終わった、のが…。」

同じ敵として戦っていたはずの二人が、今は同じ想いを抱いている——それが皮肉であり、どこか清らかでもありました。

やがて勇者は静かに言葉を残します。

「この戦いが、永遠に繰り返されないことを祈ろう。」

そして、彼は背を向け、崩れかけた通路の奥へと歩き去っていきました。

残されたあなたは祭壇の前に立ち、蒼く輝くオーブに手をかざします。

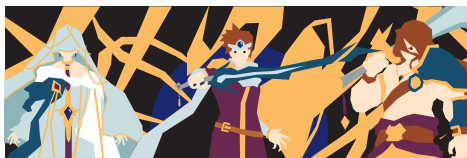
「番龍の眠りを、今度こそ永遠に。」

光がゆっくりと消えていき、再び静寂が訪れました。

だがその時、あなたは確かに感じていました。

オーブの奥底で、まだ何かが——目を覚まそうとしていたことを。

シナリオ 2



3人の英傑

難易度 ★★★★★

魔王軍にとって最大の脅威といってもよい勇者パーティーが登場するシナリオです。攻略するには実力だけではなく運も必要になるでしょう。

ストーリー

伝説の勇者との死闘から数カ月。

勇者による攻略は、結局のところ失敗に終わり、ダンジョンは再び日常を取り戻したかのようにみえました。

しかし王都は、敗北を認めることを拒み命令を下します。「紺碧のオーブを奪還せよ」。

派遣されたのは、冒険者ではなく人類最強と謳われた三人の英傑でした。

彼らは、魔王軍にとって最大の脅威であると同時に宿命の敵でもあります。

そんな勇者パーティーとの激戦の前、あなたにとって意外な出来事が起こります。

勇者パーティーの一人である剣聖があなたに近づき、静かに腰の小瓶を取り出したのです。

「戦う前に、回復しておけ。正義とは、常に対等であるべきだ。」

その声には一片の迷いもなく、あなたの傷を癒すように魔法の秘薬が光を放ちます。

敵から与えられた慈悲。その行為に、あなたは息をのみます。

三人の英傑と、ダンジョンの守護者であるあなた。

世界の均衡を懸けた戦いが幕を開けます。

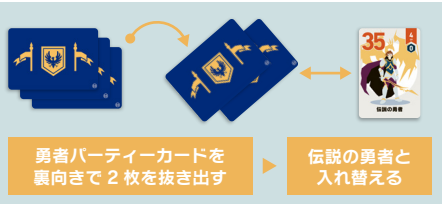
攻略条件

- 西の勇者パーティーがボスとなります。
- 西の勇者パーティーと戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。

敗北条件

- すべてのダンジョンマナが無い状態で、冒険者の撃退に失敗するとプレイヤーの敗北となります。
- 敗北してしまった場合はエクストラスキルを獲得できます。少し強くなった状態で冒険者の撃退を目指してください。

セットアップ



- 勇者パーティーカード（3枚）を裏向きでよくシャッフルしたら、2枚を抜き出して、裏向きのままLV4 伝説の勇者と入れ替えます。
- 冒険者テツキの最後に勇者パーティーカードが裏向きのまま2枚入った状態になります。

西の勇者パーティー 戦闘ルール

- 西の勇者パーティーとの戦闘は特別ルールを使用します。

西の勇者パーティーの準備

ダイスの目の条件	ダメージ
1と2	1 マナを消失
3	2 マナを消失
4と5と6	3 マナを消失

- 3回目のイベントの後に勇者パーティーカードを2枚とも表にします。
- このとき、1枚目を左、2枚目を右として2枚のカードを横に並べます。
- 2枚のカードのつなぎ目の部分が今回使用するステータスとなります。
- 上記の例ではパワー 44 の冒険者として戦闘を開始します。

ダンジョンのマナの回復

- 勇者パーティーとの戦闘開始前に、マナを7枚にします。(全回復)

撃退条件

- 勇者パーティーは通常のスキルでダメージを与えることが可能です。
- この戦闘では、勇者パーティー2人を1人の冒険者と扱い、中心部分のパワー分のダメージを与えれば撃退することができます。

西の勇者の反撃とマナの消失

- 西の勇者の反撃は1回のみで、3つのダイスを同時に振った目によって内容が変化します。
- ダメージの値や内容は勇者パーティーの組み合わせによって異なります。

西の勇者パーティー 一覧



聖剣の継承者。聖剣は古の精霊と契約しており、使用者は精霊の加護に守られています。

辺境の村の出身でありながら、魔族の襲撃から村を守り抜いたことでその名を知られました。

- 西の勇者が配置された場合、あなたが与えるダメージはすべて-3のマイナス補正を受けます。
- 補正はスキルの攻撃ごとに計算します。そのためスキルを複数使用した場合は、使用した回数分補正を受けることになります。

補正の例



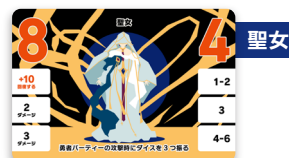
- LV3 グリフオンのスキルで6ダメージを与えようとしていました。
- しかしマイナス補正 -3 が入り、3のダメージしか与えることができませんでした。



彼の剣は「技」ではなく「理」の領域にあり、斬撃が発動すれば必殺の一撃となります。

貴族の家の生まれで、幼少期の戦乱で家族を失いました。剣にすべてを捧げる生涯を選択。

- 剣聖が右に配置された場合には注意が必要です。特別な能力はありませんが、必殺の一撃が繰り出される可能性があります。



神聖魔法の才に恵まれ、癒しと浄化を司る存在です。パワーを回復する「奇跡の聖光」を使用。

その穏やかな微笑みの裏には、長き祈りの果てに積み重ねた「喪失」の記憶が隠されています。

- 聖女が右に配置された場合は、回復の奇跡を使用される可能性があります。長期戦になるためマナの管理に注意が必要です。

深紅のオーブを持っている場合

- もしアイテム「深紅のオーブ」を持っている場合は、西の勇者の「精霊の加護」の効果を無効にすることができます。
- プレイヤー攻撃時のマイナス補正は行いません。
- 深紅のオーブの入手方法は、別売りの拡張パッケージ「深紅のオーブ」を参照ください。

報酬

勇者パーティーとの激闘は、まさに死闘と呼ぶにふさわしいものでした。

剣聖の一撃が空間を裂き、聖女の祈りが傷を焼き、勇者の刃が魂を断とうと迫ります。

…そしてついに、沈黙が訪れました。

立っていたのは、あなた一人でした。

三人の英雄たちにとどめを刺そうと歩み寄ったその瞬間、紺碧のオーブが蒼白い光を放ち始めます。

ダンジョンの空気が震え、壁や天井が崩れはじめます。

次の瞬間、空間が裂け、重力が裏返るような感覚に襲われます。

「……まさか——！」

叫ぶより早く、光がすべてを飲み込みました。

そう、伝説の勇者との戦いで感じた、オーブの奥底の違和感ほこれだったのです。

紺碧のオーブとは、ただの秘宝ではなく「永劫（エタニティ）」と呼ばれる領域への鍵だったのです。

あなたはその事実を、身をもって知ることになったのでした。



紺碧のオーブを手に入れた！

別売りの拡張「深紅のオーブ」をプレイするさい、最初からアイテム「紺碧のオーブ」を持った状態でスタートすることができます。

シナリオ 3



深紅の番人

難易度 ★★★★★

ストーリー

紺碧のオーブの前に現れたのは、深紅のダンジョンで行方不明になったミノタウロスでした。

「……なぜ、生きているのか？」

深紅のオーブが暴走したあの日。たしかに、盟友だったミノタウロスを封印したはずでした。

あなたの疑問に答えるように、ミノタウロスの声が響きます。

「我ハ……オーブト共ニ在ル。封印ハ……“永劫”ノ入口ニ過ギヌ。」

その言葉を理解した瞬間、あなたの背筋を冷たい予感が走ります。そう。封印は終わりではなかったのです。

あれは、ミノタウロスを「永劫（エタニティ）」へと導く扉を開けただけでした。

友を封じたはずの自らの手が、皮肉にも、新たな世界の門を開いてしまったのでした。

セットアップ



- このシナリオでは **LV4 伝説の勇者は使用しません。** (LV1 から 3 までの冒険者しか登場しません。)
- 伝説の勇者は箱にしまいます
- 「**紺碧の龍**」を「**ミノタウロス**」と入れ替えます。(紺碧の龍は箱にしまいます)

攻略条件

- ミノタウロスがボスとなります。ミノタウロスと戦闘を行い、撃退することができればプレイヤーの勝利となります。

LV3 冒険者 ▶ ミノタウロスとの戦闘

- 3 回目のイベントの後に、ダンジョンマナの最後にある紺碧のオーブカードを裏返して、ミノタウロスと戦闘を行います。

- ！ ミノタウロスは **LV4 の冒険者**として扱います。イベントやアイテムの適用条件は冒険者と同じです。

敗北条件

- すべての**ダンジョンマナが無い状態**で、冒険者の撃退に失敗するとプレイヤーの敗北となります。
- 敗北してしまった場合はエクストラスキルを獲得できます。少し強くなった状態で冒険者の撃退を目指してください。

ミノタウロス 戦闘ルール

- ミノタウロスとの戦闘は特別ルールを使用します。

ダンジョンのマナの回復

- ミノタウロスとの戦闘開始前に、持っているクリスタルカードの**合計枚数分だけダンジョンマナを回復**します。
- 例えば「1 クリスタル 1 枚」と「3 クリスタルを 1 枚」ずつ持っていた場合には、カードの合計枚数 2 枚分の 2 マナ回復します。

撃退条件

- ミノタウロスは通常のスキルでダメージを与えることが可能です。
- ただし**青いダイスを使っていないスキルでのダメージはすべて無効**となります。

無効の例



- LV3 グリフォンを**通常のダイス**を使って使用しました。
- 青いダイスを使っていないので（継承ダメージを含む）ダメージを与えることはできません。

ミノタウロスの反撃とマナの消失

- ミノタウロスの反撃ダメージは、青いダイスを 1 つ振った目によって変化します。

ダイスの目	ダメージ
1 と 2 と 3	1 マナを消失
4 と 5	2 マナを消失
6	3 マナを消失

報酬

あなたはミノタウロスに、二度目の封印を施しました。

光が収まり、空間には再び静寂が訪れます。

かつての友であったミノタウロスは、もはや人の理を超えた存在へと変わり果てていました。

彼は「無限の力」を求め、深紅と紺碧、二つのオーブを媒介として、「永劫（エタニティ）」と一つになろうとしていたのでした。

それは、生命の枠を越え、時の流れすら支配する危険な領域です。

胸の奥に残るのは、友を封じた痛みと、決意でした。

——もう、同じ過ちは繰り返さない。

封印は一時しのぎにしかすぎず、根源を断たなければ、再び悲劇が繰り返されてしまいます。

あなたは 2 つのオーブを使って「永劫」への扉を開くことを決意するのでした。

冒険者 スキル一覧 1

LV1 冒険者



村人 B

村で農業を営んでいる青年。妹の病氣治療に必要なお金を賄うためダンジョンの攻略に参加した。

農作業

発動条件

- ・ とくになし

効果

- ・ この冒険者をスカウトしたら、カードを横に倒して、4 つ目のスロットを作ることができる。
- ・ 新たなスロットを作らずに、通常通りスカウトを行うことも可能。
- ・ この冒険者に攻撃力はない。



パトロン

地方の貴族。用心棒を雇っていたがはぐれてしまった。ダンジョンの財宝を手に入れようと考えている。

資金援助

発動条件

- ・ 3 の目以下のダイス 2 個

効果

- ・ 置いた 2 個のダイスの目を足す。
- ・ 足した目のダイス 1 個として再利用できる。
- ・ 青のダイスを入れた場合は青のダイスとなる。
- ・ 例えば、1 の目の青のダイスと、3 の目の通常ダイスを置いた場合、4 の目の青のダイス 1 個を再利用できる。

LV2 冒険者



薬学者 (くすり がくしゃ)

さまざまな薬品に精通している薬学研究者。ダンジョン内にある珍しい植物や鉱物を研究したい。

調査

発動条件

- ・ 青いダイス以外のダイス 1 個

効果

- ・ 青いダイスの目を確認する。
- ・ 置いたダイスの目と青いダイスの目の差分のダメージを与える。
- ・ 例えば、青ダイスが 1 の目で、置いたダイスが 6 の目だった場合は 5 ダメージを与える。



狩人

生態系の崩れを感じ、原因がダンジョンにあると考え調査に入っている。財宝に興味はない。

援護弓射 (えんごきゅうしゃ)

発動条件

- ・ 4 の目以下ダイス 1 個

効果

- ・ 隣接した冒険者の与えるダメージを、置いたダイス目だけ補正する。
- ・ 青いダイスを置いた場合にはダメージを +1 補正する。
- ・ 与えるダメージには継承ダメージもプラスする。
- ・ このフェイズのみ有効

LV3 冒険者



エレメント

精神体のモンスター。生き物の精神に干渉して自由に支配することができる。感情は無い。

のりうつり

発動条件

- ・ 3 の目以下の青いダイス 1 個

効果

- ・ 3 ダメージを与える。
- ・ 置いたダイスはそのままの目で再利用できる。
- ・ フェイズ中 1 度しか行えない。
- ・ 置いたダイスが青いダイスならダメージを +1 補正する。



グリフォン

鋭いツメと翼を持ったモンスター。目にも止まらぬ早さで上空から強襲をかける。その一撃は厚いプレートメイルをバターのようには切り裂くという。

強襲

発動条件

- ・ 6 の目のダイスを 1 個

効果

- ・ 6 ダメージを与える。
- ・ もし相手のパワーが満タンだった場合は、ダメージの量を 12 に補正する。(+6 の補正)
- ・ 置いたダイスが青いダイスならダメージを +1 補正する。

その他

拡張のカードについて



- ・ 拡張カードの隅には「EX」マークが付いています。
- ・ 拡張パッケージを分けたい場合にはマークを目印にすると良いでしょう。

深紅 (しんく) のオーブについて

別売りの「深紅のオーブ」は、本作品と対をなす拡張パッケージです。2 つの拡張を攻略することによりオーブの真相を知ることができます。

深紅のオーブではエリートクラスの冒険者が登場します。テクニカルなダンジョン運営はもちろん、時には運を味方につけて、高難度ダンジョン防衛に挑戦してみてください！



あなたの撃退記録を共有してみませんか？

他のダンジョンマスターに向け、ぜひあなたの撃退記録や撃退のコツを共有してみませんか？

撃退の様子を「#ラストダンジョンダイス」のハッシュタグを付けて X(旧 Twitter)や Instagram で投稿してください。

ルールについてのご質問は下記のお問い合わせ先にご連絡をいただけますと幸いです。

今後とも JUGAME STUDIO をよろしくお願いいたします。

Special Thanks !

Yukiko & Takumi, Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Kayoko

お問合せ先

<https://www.jugame.info/> ver. 2025-1029

2025 Jugame Studio

製造・販売 : debayashi Inc.

