

FILIP NEDUK

アドレナリン：チームプレイDLC

# ADRENALINE DLC

## 武器マニュアル

### アビリティと武器

今回、各キャラクターはそれぞれ、キャラクター専用のアビリティを持ち、さらに、そのアビリティを最も効果的に使用する専用武器を初期装備しています。初期装備する武器は「DLCキャラクター・ルールブック」で説明しているとおり、ランダムに選択されます。

### 共通の大原則

武器に関する基本的なルールは、基本セットに含まれている「アドレナリン 武器マニュアル」で説明しています。この拡張セットでも、原則としてルールは同じです。この拡張セットで発生すると思われる状況について補足するため、いくつかを下記に再掲しています：

- » もしも何らかの効果により目標に一定数のダメージを与える場合には、プレイヤーは与えるダメージの数を故意に減らすことはできない。
- » もしも何らかの効果によりプレイヤーが複数の目標を選択できる場合には、プレイヤーは望むなら最大個数より少ない数の目標を選択してよい。また、その際は、たとえ最大ダメージを与えられるような選択でなくても、望むように自由に選択してよい。

- » もしも何らかの効果により【ある場所に居る全員にダメージを与える】場合には、プレイヤーはその中から、特定の相手キャラクターだけに【ダメージを与えない】選択はできない。
- » プレイヤーは自分自身の武器によりダメージを受けることは一切無い。チームプレイの場合は、自分と同じチームのプレイヤーの武器によりダメージを受けることも一切無い。武器の効果が【ある場所に居る全員】にダメージを与える場合、これは【ある場所に居る、自分と違うチームの全員】を意味する。
- » 原則として、プレイヤーは武器の通常効果の目標を指定しない場合でも、その武器のオプション効果を使用してよい（基本セットにおいては、このような武器は通常効果を伴わずオプション効果を使用する意味が無かったため、この問題について対応していない）。



## スブロッグの“致死性猛毒”



スブロッグの武器は敵の兵士に猛毒を注入することができる。

緑色スカルをスブロッグの毒トークンとする。セットアップの際に、相手キャラクターの人数と同じ個数の毒トークンを、スブロッグのアビリティカード上に置く。



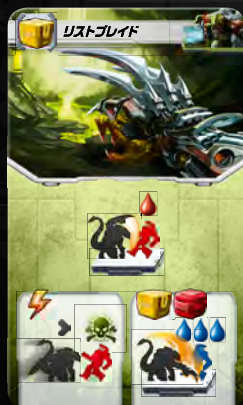
武器が**目標に毒を与えた**時点で毒トークン1個を、そのキャラクターの〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルの、オーバーキル・スペースの横に配置する。(ただし、既に毒トークンが配置されている場合を除く)。

各キャラクターは必ず、毒を受けている(毒トークン1個だけを持つ)か、または、毒を受けていない(毒トークンが無い)かの、どちらかの状態である。もしも既に【毒を受けている】状態のキャラクターに毒を与えた場合は、2個目のトークンは配置しない。

**スブロッグのターン終了時、【毒を受けている】キャラクターは全員、スブロッグからそれぞれ1ダメージずつを受ける。**(これはオプションではない。スブロッグは目標に必ずダメージを与えなければならない)。チームプレイの場合、このダメージはダメージバッファを通さず、目標に対して直接与えられる。

毒トークンはそのまま残り、目標に対して毎ターン、ダメージを与え続ける。【毒を受けている】キャラクターが死亡した時点で、毒トークンは回収されスブロッグのアビリティカード上に戻される。

スブロッグが死亡してリスポーンしても、毒トークンには影響しない(回収はされない)。



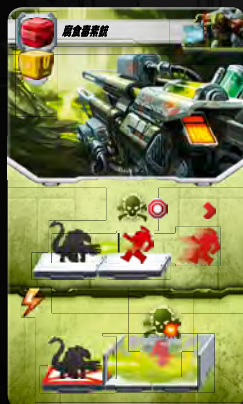
### リストブレイド

**通常効果:** 自分と同じスペースに居る目標1つに、1ダメージを与える。

**“ヴェノムブレイド”追加:** 通常効果の目標に、毒を与える。通常効果の前または後に、1スペース移動してよい。

**“左フック”追加:** 自分と同じスペースに居る別の目標1つに、3ダメージを与える。この効果の前または後に、《ヴェノムブレイド》の移動を使用してよい。

**注意:** 3種類の効果は、どのような順番で使用してもよい。プレイヤーはあるスペースに移動してから、2つの目標を攻撃することができる。また、2つの目標を攻撃してから移動することもできる。あるいは、プレイヤーは攻撃し、次に移動して別の目標を攻撃、その際、1番目と2番目のどちらの目標に3ダメージを与えることもできる。いずれの場合でも、毒を与える目標と3ダメージを与える目標は別キャラクターでなければならない。通常効果の目標を選ばずに、移動と(左フック)だけを使用しても構わない。



### 腐食毒素銃

**通常モード:** 自分からちょうど1移動距離にあるスペース1つに居る、目標1つを選ぶ。その目標に毒を与え、さらに、マーク1個を与える。次に、目標を望む方向に1スペース移動させてよい。

**“毒ガス”モード:** 自分が現在居る部屋以外の、自分から「見えている」部屋1つを選ぶ。その部屋内に居る全員に毒を与える。

**注意:** スブロッグ自身とチームメイトは、スブロッグの武器により毒を受けることは一切無い。





# バンシーの“マインドコントロール”



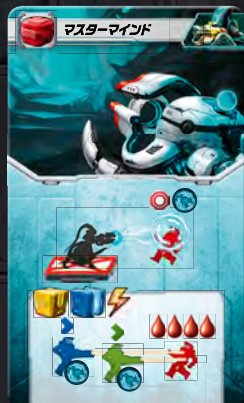
バンシーは敵をコントロールすることができる。

セットアップの際に、相手キャラクターの人数と同じ個数のマインドコントロールトークンを、バンシーのアビリティカード上に積んでおく。バンシーが目標を催眠状態にした時点でマインドコントロールトークン1個を、そのフィギュアのスタンドに差し込む。(チームプレイ用のスタンドを使用する)。このトークンはバンシーが消費するまで残り続け、たとえキャラクターが死亡してリスポーンしてもトークンはそのまま残る。各キャラクターは必ず、催眠状態(トークン1個だけを持つ)か、または、催眠状態でない(トークンが無い)かの、どちらかの状態である。もしも既に催眠状態のキャラクターを催眠状態にした場合は、2個目のトークンは与えない。

**もしもある効果が【催眠状態の目標】を必要とする場合には、その目標が持つマインドコントロールトークンを消費しなければならない。**そのアクションの解決が完了して

から、トークンをバンシーのアビリティカード上に戻す。結果、もはや目標は催眠状態では無くなる(ただし、後にこの目標を再び催眠状態としても構わない)。

バンシーのターン終了時、バンシーは自分から「見えている」目標1つを催眠状態にしてよい。また、バンシーは武器《マスターマインド》により目標を催眠状態にすることもできる。バンシーは自分自身およびチームメイトを催眠状態にすることは決してできない。バンシーが死亡してリスポーンしても、マインドコントロールトークンには影響しない。

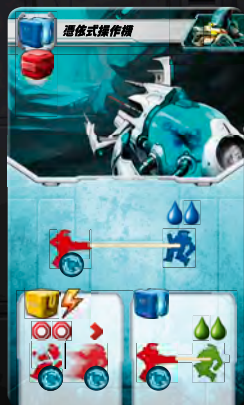


## マスターマインド

**通常効果:** 自分から「見えている」が、自分から最低でも1移動距離は離れている目標1つを選ぶ。その目標を催眠状態にして、さらに、マーク1個を与える。

**“バペットマスター”追加:** 1番目の目標とは別の【催眠状態の目標】2つを選ぶ。その目標2つをそれぞれ1スペースずつ移動させてもよい。その目標2つは1番目の目標が「見えている」スペースで移動を終了しなければならない。次に、1番目の目標に4ダメージを与える。

**注意:** ダメージはバンシーから与えられたとして扱う。(そして、バンシーを《応酬追尾グレネード》の目標とすることができる)。もしも1番目の目標が既に催眠状態だった場合は、その目標にマーク1個を与えるが、2個目のマインドコントロールトークンは与えない。《バペットマスター》の効果を使用するためには、バンシーはまず最初に1番目の目標を選んで通常効果を使用し、それから、1番目とは別の目標2つを選ぶ必要がある。さらにその際、後者の2つは1番目の目標が「見えている」位置に居なければならない(おそらく「見えている」位置に移動させることになる)。しかしながら、バンシーからは、その2つの(彼女の命令を実行する)催眠状態の目標が「見えている」必要は無い。



## 憑依式操作機

**通常効果:** 催眠状態の目標1つを選ぶ。そして、その目標から「見えている」2番目の目標に2ダメージを与える。

**“あやつり人形”追加:** その【催眠状態の目標】にマーク2個を与える。通常効果の前または後に、その目標を1スペース移動させてもよい。

**“マインドリンク”追加:** 催眠状態の目標から「見えている」3番目の目標に2ダメージを与える。この効果は《あやつり人形》移動の前または後に使用することができる。

**注意:** プレイヤーは催眠状態の目標からの視線を使用するため、バンシーから「見えている」かどうかは関係が無い。催眠状態の目標から「見えている」目標2つを撃ってから移動させることができる。また、目標1つを撃った後、移動させてからもう1つを撃つこともできる。あるいは、催眠状態の目標を移動させてから、2つの目標を撃つことも可能だ。ダメージはバンシーから与えられたとして扱う。(そして、バンシーを《応酬追尾グレネード》の目標とすることができる)。《あやつり人形》効果だけのために、この武器を使用しても構わない。

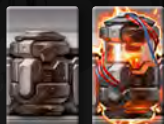


# ドーザーの“オーバーロード”



ドーザーは自分の武器をオーバーロードさせるアビリティを持っている。

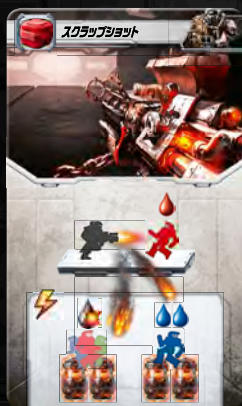
セットアップの際に、オーバーロードトークン4個をドーザーのアビリティカード上に配置する。トークンは図に示した“コールド”面を表にしてスタートする。



コールド面      ホット面

ドーザーのターン終了時、ドーザーは自分の専用武器をオーバーロードさせてよい。その場合、オーバーロードトークンの1個をめくって“コールド”面から“ホット”面にする。もしも望むなら、いずれかの色の弾薬1個を支払って、2枚目のトークンをめくり“コールド”面から“ホット”面にしてもよい。全てのトークンが既に“ホット”面の場合は、トークンはめくらない。

ドーザーが死亡してリスポーンしても、オーバーロードトークンには影響しない。



## スクラップショット

**通常効果:** 自分からちょうど1移動距離だけ離れている目標1つに、1ダメージを与える。

“榴散弾オーバーロード”追加: “ホット”面のオーバーロードトークンを全てめくって“コールド”面にする。最低限2個のトークンがめくられた場合には、以下の2つの効果のうちどちらか1つを選ぶ: ①自分から「見えている」スペース1つを選び、そのスペースに居る全員に1ダメージずつを与える。②自分から「見えている」別の目標1つに2ダメージを与える。ただし、もしもトークン4個全てがめくられた場合には、両方の効果を選んでよい。

**注意:** 通常効果の目標と、2ダメージを与える目標は同じスペースに居ても、異なるスペースに居ても構わない。さらに、全員に1ダメージを与えるスペースは、この両方の目標と同じ、どちらか1つと同じ、どちらも異なる、のいずれのスペースでも構わない。《榴散弾オーバーロード》を使用する場合には、“ホット”面のトークンの一部をめくらず残しておくことはできない(全てめくる必要がある)。たとえ通常効果の目標を選ばない場合でも、《榴散弾オーバーロード》を使用して構わない。通常どおり、ドーザー自身とチームメイトは《榴散弾オーバーロード》によるダメージを受けない。



## ホットロッド

**通常効果:** 自分と同じスペースに居る目標1つに、2ダメージを与える。

“電圧オーバーロード”追加: “ホット”面のオーバーロードトークンを全てめくって“コールド”面にする。めくられたトークン1個につき追加で1ダメージを与える。

**注意:** 《電圧オーバーロード》を使用する場合には、“ホット”面のトークンの一部をめくらず残しておくことはできない(全てめくる必要がある)。





## エコーの“弾薬ハッキング”

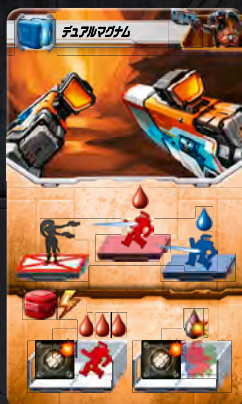


エコーはアリーナ内の弾薬をハッキングするアビリティを持っている。

エコーのターン終了時、エコーは自分が現在居るスペース以外の、自分から「見えている」スペース1つに配置されている弾薬タイル1枚をハッキングしてよい。ハッキングされたことを示すため、そのタイルをめくって裏向きにする。

依然としてプレイヤーは誰でも、ハッキングされた弾薬タイルを拾うことができる。このタイルからプレイヤーはどれでも望む色の弾薬2個を獲得できる。またエコーは、自分の専用武器の効果によっては、ハッキングされたタイルを**発破**することもできる。この場合、発破されたタイルは捨て札となる。

ハッキングされたタイルが拾われるか、または、発破された場合には、通常どおりターン終了時に、普通の弾薬タイルを補充する。取り除かれた全ての弾薬タイルが補充された後で、エコーは自分の「ターン終了時の」アビリティを使用する点に注意すること。

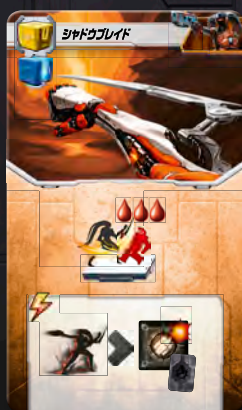


## デュアルマグナム

**通常モード:** 自分から「見えている」スペース1つに居る目標1つ、または、自分から「見えている」別々のスペース2つに居る目標1つずつに、1ダメージずつを与える。ただし、いずれも自分が現在居るスペースは選択できない。

**“ドッカン!”モード:** ハッキングされたタイル1枚を発破して、その部屋に居る目標1つに3ダメージを与えてよい。ハッキングされたタイル1枚を発破して、その部屋に居る全員に1ダメージずつ与えてよい。

**注意:** 《“ドッカン!”モード》を使用する場合、プレイヤーは効果のどちらか半分だけ、または、両方を選択することもできる。もしも両方を選択した場合には、プレイヤーは別々のタイル2枚を発破しなければならないが、2枚は同じ部屋に配置されていても構わない。発破するタイルは自分から「見えている」必要は無い。通常どおり、エコー自身とチームメイトはこれによるダメージを一切受けない。



## シャドウブレイド

**通常効果:** 自分と同じスペースに居る目標1つに、3ダメージを与える。

**“影渡り”追加:** ハッキングされたタイル1枚を発破して、そのタイルのスペースにテレポートし、さらに、パワーアップ・カード1枚を引く。このテレポートは通常効果の前または後に使用できる。

**注意:** テレポートで現れて相手を3発殴るのがクールなやり方なのは明らかだが、しかし、誰かを殴ってからテレポートしても構わない。あるいは、目標を選ばずに《影渡り》の効果だけを使用することも可能だ。



## :D=ストラクタ=ORの“アップグレード”



:D=ストラクタ=ORはパワーアップ・カードを使用して自分自身をアップグレードできる。

:D=ストラクタ=ORの武器はパワーアップ・カードを必要とする特殊効果を持っている。コストを支払うためには、指定された枚数のパワーアップ・カードを捨て札とする。(この〈パワーアップ・カード〉コストを、代わりに弾薬を消費して支払うことはできない)。

:D=ストラクタ=ORのターン終了時、:D=ストラクタ=ORは弾薬1個を支払ってパワーアップ・カード1枚を引くか、または、弾薬1個およびパワーアップ・カード1枚を支払ってパワーアップ・カード2枚を引いてよい。(この弾薬コストは通常どおり、代わりにパワーアップ・カードを消費して支払っても構わない)。

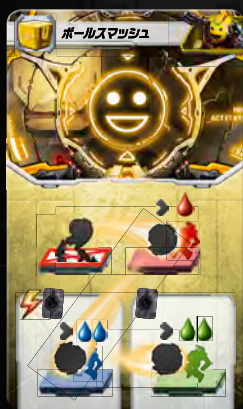


### ハンドグレネード

**通常モード:** 自分が現在居るスペース以外の、自分から「見えている」スペース1つを選ぶ。そのスペースに居る、別々の目標を最大3つまで選ぶ。その目標の1つに2ダメージを与え、さらに、他の2つに1ダメージずつを与える。

**“爆弾男”モード:** 自分が(途中で方向転換せず)直線で移動して到達できるスペースに居る、別々の目標3つを選ぶ。目標のうち1つに3ダメージを、別の目標1つに2ダメージを、残りの目標1つに1ダメージを、それぞれ与える。

**注意:** 《“爆弾男”モード》については、爆弾が一直線に滑っていくところを想像してくれ——爆弾は壁を通過することはできないが、ドアを通過することはできる。これらの爆弾は複数の方向に居る、複数の目標にヒットさせることができる。(自分と同じスペースに居る目標でも選ぶことができる)。いずれのモードにおいても、より少ないダメージ数を与える目標だけを選ぶことも可能だ。例えば《“爆弾男”モード》でもしも目標を1つしか選ばない場合、その目標に3ダメージ、2ダメージ、1ダメージのいずれを与えることもできる。



### ボールスマッシュ

**通常効果:** 隣接するスペースに移動する。そのスペースに居る目標1つに1ダメージを与えてもよい。

**“ロール2”追加:** 通常効果の後で、さらに隣接するスペースに移動する。そのスペースに居る目標1つに2ダメージを与えてもよい。

**“ロール3”追加:** 《ロール2》の後で、さらに隣接する別のスペースに移動する。そのスペースに居る目標1つに2ダメージを与えてもよい。

**注意:** これらの効果は、この順番でしか使用できない。それぞれの移動は強制だが、ダメージを与えるかどうかは自由に決めてよい。いずれの移動においても、移動元のスペースや、移動中に既に通過したスペースに戻ることはできない。





# ヴァイオレットの“ナノボット”



ヴァイオレットのマークの正体は、ダメージを与えられるナノボットだ。

ヴァイオレットのターン終了時、ヴァイオレットは相手キャラクター1体を選んで、そのキャラクターが持つ自分のマークを最大2個までダメージに変換するか、または、逆にダメージをマークに変換してよい。

チームプレイでないゲームの場合、ヴァイオレットは相手プレイヤー1人のボードを選び、自分のダメージトークンを適切な箇所へ移動させることで、変換を実行する。マークをダメージに変換することは常に実行できる。しかし、ダメージをマークに変換できるのは、その変換するトークン1個または2個がそのボードに最も新しく与えられた —— つまり、並んだダメージトークンの列の最も右端にある —— 場合に限られる。もしも自分の〈キルショット〉をマークに変換した場合には、もはや〈キルショット〉を与えた扱いにはならない。

チームプレイでのゲームの場合、プレイヤーのマークは全てダメージパッドに配置される。全てのトークンは「自分の」トークンとして扱われ、そこから望むだけいくつでも変換してよい。もしもトークン2個を変換する場合は、2個が同色でなければならない。この変換は、自分のチームがダメージパッドを判定するより前に発生する点に注意すること。

ダメージをマークに変換する際には、プレイヤー1人に対して自分からのマークは最大3個しか与えられないルールを忘れずに。ヴァイオレットのアビリティを使用してマークをダメージに変換した場合、これによって変換されていない残りのマークがダメージトラック上に移動することは無い。しかしながら、武器の効果のコストを支払うためマークを取り除き、結果としてダメージを与えた場合には、通常どおりの「ダメージを与えた時点で、既に与えているマークがダメージトラックに移動する」を発生させる。ヴァイオレットのマークはどれでも、たとえ基本セットの武器やパワーアップにより与えられたマークであっても、このコスト支払いのために取り除いてよい。チームプレイでのゲームの場合は、ヴァイオレットのチームメイトが与えたマークも、ヴァイオレットのマークとして扱う。

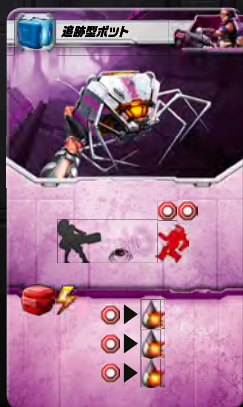


## ナノマーク

**通常効果:** 自分から「見えている」目標1つに、2ダメージを与える。

**“ナノエクスプロージョン”追加:** 【ヴァイオレットのマークを最低1個持つ】別の目標1つを選ぶ。目標からマーク1個を取り除いて3ダメージを与える。次に、2個目のマークを取り除いて追加で2ダメージを与えてもよい。

**注意:** 通常効果と〈ナノエクスプロージョン〉の目標は別々でなければならない。通常効果の目標を選ぶずに〈ナノエクスプロージョン〉だけを実行しても構わない。ヴァイオレットは〈ナノエクスプロージョン〉の目標が「見えている」必要は無い。〈ナノエクスプロージョン〉は、マーク1個を取り除いて3ダメージを与えるか、または、マーク2個を取り除いて合計5ダメージを与えるかの、いずれかである。



## 追跡型ボット

**通常モード:** 自分から「見えている」目標1つに、マーク2個を与える。

**“デトネーション”モード:** 【ヴァイオレットのマークを最低1個持つ】目標1つを選ぶ。その目標から自分のマークを1~3個取り除く。目標と同じスペースに居る全員にそれぞれ、取り除いたマークの個数と同じ数のダメージを与える。

**注意:** チームプレイでは通常どおり、ヴァイオレット自身とチームメイトは〈“デトネーション”モード〉によるダメージを受けない。ヴァイオレットは〈“デトネーション”モード〉の目標が「見えている」必要は無い。



# キャラクター・ルールの早見表

## “デスマッチ”モードでの、プレイヤーのセットアップ

1. 【ゲームに参加するプレイヤーの人数+1】体のキャラクターをランダムに選択する。(プレイヤー5人または6人でのゲームの場合は6体全てを使用する)。各キャラクターに専用武器を1枚ずつランダムに割り当てる。
2. プレイ順に、各プレイヤーはキャラクター1体を選択する。(余ったキャラクターは箱に戻す)。
3. プレイヤーボードを、アビリティカードと〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルと共にセットアップする。
4. もしも必要ならばコストを支払って、キャラクター専用武器を拾う。

## アドレナリン・ラッシュ

- » スタート時点で〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルは、プレイヤーボードの〈キルショット〉/〈オーバーキル〉のスペースを隠すように、上に重ねて配置する。
- » アドレナリン・ラッシュのコストを支払うには、タイルを左側に1スペース移動させる。
- » アドレナリン・ラッシュは以下の目的に使用できる:
  - ・ 自分のアドレナリン・アクション全てを、ターン終了までの間だけ開放するため
  - ・ キャラクター専用武器に関して、特定の効果のコストを支払うため。
- » タイルが、自分のダメージトラックの最後端として扱われる。
- » もしも残り1ダメージでキルされる場合、そのプレイヤーのアドレナリン・ラッシュは全て無料。

## ターン終了時

1. 拾われた(または発破された!)全ての武器と弾薬タイルを補充する。
2. 自分のキャラクターの特殊アビリティを使用する。
3. キルショットを受けているプレイヤーボード全てを得点計算する。
  - ・ もしもオーバーキルを与えた場合、プレイヤーは自分の〈アドレナリン・ラッシュ〉タイルを右側に1スペース移動させてよい(ただし、タイルが既に右端にある場合を除く)。
4. リロードする。

## A GAME BY FILIP NEDUK

Illustrations: **Jakub Politzer**

Lead Developer: **Petr Čáslava**

Developers: **Filip Murmak**  
**Vít Vodička**  
**Petr Murmak**

Art Direction  
and Layout: **Filip Murmak**  
Layout: **František Horálek**

Rulebooks: **Jason Holt**

Main Tester: **Michal Štách**

3D Artist: **Radim “Finder” Pech**

**Testers:** Zhan Shi, Filip, Kreten, Vítek, Elwen, Tom, Chasník, Justin, V. Bogdanić, H. Čop, I. Hamarić, M. Salopek, T. Munda, L. Krleža, Z. Grom, J. Zuppa, J. Hladek, Š. El Assadi, I. Ferencák, H. Kordić, M. Romić, M. Plačko, E. Hrelja, and many members of board game clubs deskoherní přístav Zlín, Deskoviště Hradec Králové, and iHRYsko Banská Bystrica and Bratislava.

**Special thanks to:** Petr Čáslava for guiding this project with a strong vision and amazing ideas, Petr Murmak for his patience and support, Filip Murmak for the much needed upgrade, Jakub Politzer for all the cool weapons and art, Paul Grogan for all the help, the CGE development team for the countless hours they put into the game, amazing people from Czechgaming, my Croatian crew, everybody I forgot, and last but not least my awesome wife Anja.

© Czech Games Edition, September 2018.

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



日本語ライセンス版発売元 株式会社ホビー・ジャパン  
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8  
[cardgame@hobbyjapan.co.jp](mailto:cardgame@hobbyjapan.co.jp)  
翻訳: 上館浩章

