

マルチネメシス: ターン手順

カード公開フェイズ

ランダムダイスにて、ネメシスデッキからカードを引いて該当ネメシス上に公開(ゼロや複数の可能性あり)

メインフェイズ

- このターンの「公開カード」が存在するネメシスは、ネメシス番号昇順にて前存のパワーカード、ミニオンカード、今回の「公開カード」を古い順で処理する。
- このターンの「公開カード」が存在しないネメシスはこのターンには一切の活動を行わない。

疲弊状態の処理

- ネメシスの暴走は、**しない**
- 魔術師の破孔タイル1枚を破壊。
- 魔術師のチャージトークンをすべて捨てる。
- グレイブホールドは余剰ダメージの2倍のダメージを受ける。

マルチネメシス: ターン手順

カード公開フェイズ

ランダムダイスにて、ネメシスデッキからカードを引いて該当ネメシス上に公開(ゼロや複数の可能性あり)

メインフェイズ

- このターンの「公開カード」が存在するネメシスは、ネメシス番号昇順にて前存のパワーカード、ミニオンカード、今回の「公開カード」を古い順で処理する。
- このターンの「公開カード」が存在しないネメシスはこのターンには一切の活動を行わない。

疲弊状態の処理

- ネメシスの暴走は、**しない**
- 魔術師の破孔タイル1枚を破壊。
- 魔術師のチャージトークンをすべて捨てる。
- グレイブホールドは余剰ダメージの2倍のダメージを受ける。

マルチネメシス: 準備

ネメシスデッキ

マルチネメシス行動用に、ネメシスデッキには**専用カード公開**カードを準備する
(これにより適正な専用カード使用が可能となる)

ネメシスデッキ運用について

- ネメシス専用カードは別山管理する。

「専用カード公開」時に専用カード枯渇の場合は、「専用カード公開」カード自体も無効となる。

- ネメシスデッキはマルチネメシスで大量使用の為枯渇時再使用する。

このため「枯渇時勝利は不採用」。

「ネメシスデッキ」は階層1から純に…
10/10/10枚を推奨。
「専用カード公開」カードは階層毎に各6枚推奨
(計48枚ネメシスデッキ推奨)

ネメシスデッキは枯渇後全シャッフルを推奨
(枯渇前から全シャッフルでも可)

マルチネメシス: 準備

プレイヤーターン順カード

- 各術者はラウンド2回+ワイルド
6ネメシス&6術者程度を想定

ネメシスタンク順カード

- ネメシスタンクは段階的上昇を基本とする

1st: All Nemesis(1枚)
2nd: 1D, 2D(各1枚)
3rd: 追加3D
4th: 追加4D
5th: 追加5D
6th: 追加6D (max 21 - Action)

nDはランダムダイスの数を意味する
All Nemesisには「1D or ALL (1st round only)と記載
ラウンド毎にR-Dカードを追加するイメージでOK

「基本とする」…とは、変動容認の意

マルチネメシス: 特例3

ザクソス(グレイブホールド)

- ザクソスタンク順カードを使用
- ザクソス能力カードを公開
4枚を準備状態(公開)し順番に並べる

ザクソスタンク、ザクソス

ザクソスタンクで**<2d12マナ>**発生
(チャージにのみ使用可能)
・8チャージで能力即発: ルール通り
発動能力は公開カードの**<右端から処理>**
(使用後、右にずらして左端に1枚補充)

プレイヤーターン: ザクソス

以下行動を任意回数実施可(各2マナ要)
・**1チャージ追加**(ルール通り)
・公開4種のうち1種を**空打(捨札化)**
・公開4種の**配置換え**
・(捨札含め)オールリセット

プレイヤーターンでの**<能力発動は選択可>**
・8チャージで能力即発: ルール通り
・**山札or公開4種**(のうち1種)

マルチネメシス: 準備

リソース

- 3種選択 / 各PL

6術者で**<18リソース>**
不都合が生じない様に公開/相談する

ウォッチャー(PL配置)

- 各ネメシス前にPL(術者)を配置

各ネメシスの準備/行動処理等の担当

危険性に応じて**仲間に注意喚起**を促す役目
(タイミングする必要は皆無)

例: 「パワー解放でヤバくなるけど誰か消せない?」
「このミニオン潰しつかないとGHがヤバい」

マルチネメシス: 特例1

ネメシス番号トークン(殺る気トークン)

ネメシスに番号トークンをランダム配置
裏面(1~15)にて1個以上づつ配置後、表にする
ランダム選択時(12面ダイス)にて使用
ネメシス: 殺る気トークン

殺る気トークン運用について

- ネメシス撃破時、殺る気トークンを引継ぐ

- 引継ぎはトークン毎に(昇順実施)
1.自身外にNo.13,14,15存在なら優先(交換)
2.No.13,14,15不在時、ランダムダイスで(引継ぎ)
3.引継ぎ先が除外対象の場合、再ロールしない
(当該トークンも除外し、確率変動になる)

- No.6(66)は**(悪魔の番号)**

ALL Nemesis時にはネメシスカードを**2枚-OPEN**
・ランダムダイス'6'、毎にネメシスカード**2枚-OPEN**
・ランダムダイスで**<トリブル6>**の場合、当該ネメシスに関与するパワーミニオン、トークン等の全リソース等を喰らい(**全破壊**)、HP+66、その後に**暴走×ダイス6の個数分**
・トークン処理の昇順等では**66として処理**する
(最終実行)

マルチネメシス: 特例2

サンドレス

- 特定敗北**は**(GH-10点)**に読み替え
(特定ネメシス由来のサンドレス回避…の意)

ワイルドカード

- ワイルドカード発生時、PT相談により**(選抜2術者)**が同時処理を行う。

この同時はフェイズ同時の意味。
フェイズ内での順番は2者相談して決めて良い
ゲーム的処理としては「自ターン」「味方ターン」要求
がある場合、事象別に個別判断して良い。

この同時処理により通常ではありえないアクション
が見られる事を期待するw

- ワイルドトークンの左隣廻しは行わない

つまりワイルドトークンは使用しない