

りんくる
脱出ゲーム2
ガイドブック

りんくるにお集まりの皆さん
りんくる脱出ゲームにご参加いただき誠にありがとうございます
。

本書ではこのゲームをスムーズにクリアして頂く為に
いくつかのルールをご案内致します。

なるべくシンプルにご説明致しますが
分からない場合はなんなりとモッツアレラ店長に聞いて下さい。

【戦士】装備 剣・刀

力が強くパーティーの火力の要。

体力は筋力 $\times 3$ で算出

攻撃力は筋力 $\times 2$ で算出

地のモンスターに攻撃力倍。

【レンジャー】装備・弓

ダメージ半分。

体力は筋力 $\times 2$ で算出

攻撃力は筋力 + 知力で算出(端数切捨て)

天のモンスターに攻撃力倍。

【黒魔導師】装備・杖

後衛向け、知力があがれば上がる程様々な攻撃魔法・妨害魔法を覚える。

体力は知力 $\times 2$ で算出

攻撃力は知力 $\times 2$ で算出

【白魔導士】装備・杖

後衛向け、知力があがれば上がる程様々な回復魔法、補助魔法を覚える。

体力は知力 $\times 2$ で算出

攻撃力は知力 $\times 2$ で算出

戦士

筋力 スキル

捕獲 攻撃した相手にのみ発動可能でさらに相手の攻撃力より自分の筋力が上回っている時のみ発動可能。サイコロを2回振って1が出なければ捕獲成功。

10 身代わり 次のターン中に一度誰かを攻撃から庇える。ダメージ半減

20 二回攻撃 二回攻撃出来る。複数体には不可
サイコロで1と6の目が出たらミス

30 反撃 敵にダメージを受けた時一回攻撃出来る。技不可
(パッシブ)

40 二刀流 武器の攻撃力倍(パッシブ)

50 壱の太刀 攻撃力1.5倍
サイコロで1の目が出たらミス

60 弐の太刀 サイコロを3回降って合計が9を超えたら
自分の最大HPと同じダメージ。超えなければミス

70 死中に活 残りHPを超える攻撃を受けた時に発動可。
サイコロで5以上で
相手の攻撃をかわし自分の最大HPと攻撃力の合計ダメージ。

レンジャー

筋力・知力 スキル

0 テイミング 相手のHPが半分以下の場合サイコロを振って相手より大きい目を出せばタイム完了。

5・5 先制攻撃 バトルフェイズ開始直後に発動可
サイコロの順番に限らず先制攻撃が出来る。一度のみ

10・10 足止め 相手を一ターン拘束する。
サイコロで2・4が出たら失敗

20・0 溜め撃ち 一ターン溜めで次のターンで3倍攻撃

20・20 一矢 攻撃宣言された時に発動可。相手の攻撃力と同じだけダメージを返す被ダメ無し。サイコロで5以上が出るとミス。

30・30 援護射撃 味方の攻撃フェイズで発動可
味方の攻撃と同じ追加ダメージ

30・30 攪乱 サイコロを振って一度目の数より二回目が少なければ相手は一ターン行動不能。

0:30 潜伏 次のターンから攻撃判定時サイコロを振り
2・4・5が出たら回避

50・50 狩人神の加護 このスキルを使った戦闘中攻撃力倍。

60:0 空中掃射 このターン行動不可。次のターン全体に2倍攻撃。

黒魔導

知力 スキル

- 0 詠唱 次のターン魔法を使える・サイコロで1か6が出たら攻撃力が倍
- 0 ファイアーボール 敵一体に攻撃力×3ダメージ
- 20 ライトニングボルト 敵一体に攻撃力×4ダメージ
- 20 ド레인 相手に与えた攻撃力分回復
- 30 ダイヤモンドダスト 敵一体に攻撃力×5ダメージ
- 30 ダーククラウド 敵の攻撃にさらに一回サイコロ防御判定を追加
- 40 マインドジャック 自分の攻撃力より相手の攻撃力が低い場合サイコロを振って4以上ならタイム【ボス可】
- 50 メテオストーム サイコロを二回降って出た目×50ダメージ
- 60 魔力暴走 このターン含め3ターン無敵 攻撃力5倍 2ターン後死ぬ
- 70 高速詠唱 サイコロで1以外ならこのまま魔法を一使う。1でも次のターン魔法が使える

白魔導

知力 スキル

- 0 詠唱 次のターン魔法が使える(おまじない以外)
- 0 おまじない HP10回復(詠唱無しで使える)
- 20 回復魔法 サイコロを二回ふって出た数を最大HP割合回復
- 30 蘇生魔法 サイコロを2回降って5以上なら成功・体力半分で復活
- 30 聖なる護り 次の1ターン味方全体にダメージ半減効果
- 30 神の許し 戦闘終了後に倒した相手一体を使える技で蘇生させる。蘇生が成功すればタイム完了。
- 40 祝福されし祈り サイコロをふって4以外なら選択した一人は一回復活効果(重ね掛け無効)
4が出た場合祝福されすぎて死亡
- 50 神の裁き サイコロを二回降って5以上なら敵のHPを1にする
5以下なら自分が死亡 ボス無効
- 50 神の意志 自分のHP1で他のメンバー全快蘇生
- 60 天使化 HPを超えるダメージを受けた時に発動HP3倍攻撃力3倍HP完全回復 サイコロで1・3が出たら失敗
- 70 高速詠唱 サイコロ1以外が出たらこのまま魔法を一つ使える
1でも次のターン魔法が使える

ダンジョンは最初はりんくる村と忍びの里ツバキしか行く事が出来ません。

ダンジョンをクリアして秘宝を手に入れるとダンジョンが解放されていきます。

解放されたダンジョンではアイテムの採集が出来るようになります。

まずダンジョンの案内人に攻略か採集か伝えて案内に従って下さい。

攻略の場合サイコロを振り出た目の数モンスターのカードを引きます。それをモンスター討伐担当者に渡して案内に従って下さい。ボスカードを引いた場合はいったん返す事も出来ます。

採掘の場合は解放済の行きたいダンジョンを指定して取れるアイテムを確認後はダンジョン案内人に指定されたミッションをこなして下さい。

ミッション表は次のページです。

ミッション表

筋トレ(←案内人指定)筋トレ回数×報酬1個+(騎乗モンスターの攻撃力÷2)手に入ります。

終わったらダンジョン案内人に報酬を受け取って下さい。

アイテムの作成は装備だけでなくダンジョンに解放などにも非常に重要です。

各ダンジョンで取れる素材は以下の通りです。
(オリエント攻略後機械の力で取れる量2倍)

エルフの森 木材・繊維【地の魔物騎乗で報酬倍】
イチカ湖 鉄鉱石・獣の爪【海の魔物騎乗で報酬倍】
アズー山 マグマ・クリスタル【地の魔物騎乗で報酬倍】
エルンゴ岬 木材×2・鉄鉱石×2【海の魔物騎乗で報酬倍】
ユーズ海岸 原油・繊維×2【海の魔物騎乗で報酬場】
ひまりん雪原 クリスタル×2【天の魔物騎乗で報酬倍】
おれんれん砂漠 石材×2・獣の爪×2【地の魔物騎乗で報酬倍】
天空都市リノ 聖なる火【天の魔物騎乗で報酬倍】

となっております

- 1、騎乗モンスターを決める
- 2、冒険者カードと騎乗モンスターを併せて案内人に渡す
- 3、採集場所と採集素材を決める
- 4、ミッションを受ける
- 5、クリア後、報酬を受け取る

という流れです。

アイテム屋

- ・お好きな飲み物を注文できます。
- ・10メダル払えば一泊できます。体力全快。
- ・アイテムを購入
- ・狩って来たモンスターを売却
- ・ダンジョン解放アイテム作成
- ・アイテム設計図のランダムボックス
などが出来ます。

設計図は一度手に入れてしまえば素材さえあれば何個でも作る事が出来ます。

ダンジョン解放アイテム必要素材は次のページです。

ダンジョン解放アイテム必要素材

・小船 木材200 繊維100

エルフの森からイチカ湖を渡る為の船。
造船後イチカ湖攻略挑戦可能。

・登山鉄鋼車 鉄鉱石 200 木材 100 獣の爪 100
イチカ湖からアズー山を越える為の車。
作成後は機械都市オリエントに攻略挑戦可能。

・潜水船 マグマ100 クリスタル 100 鉄鉱石 300
攻撃力合計200以上の騎乗可能な海の魔物。
オリエントからエルンゴ岬に行くための潜水艦。
オリエントクリア後作成可。作成後エルンゴ岬に攻略挑戦可能

・深海潜水船 鉄鉱石300 マグマ100 クリスタル200 繊維100
エルンゴ岬から更に深海のユーズ海岸を目指す為の深海潜水艦。
作成後ユーズ海岸を攻略挑戦可能。

・凍結防止鉄鋼車 原油200 マグマ200 鉄鉱石200
ユーズ海岸からひまりん雪原を渡る為に改造した鉄鋼車。
作成後ひまりん雪原に攻略挑戦可。

・結晶鏡搭載鉄鋼車 クリスタル300 鉄鉱石100
ひまりん雪原からおれんれん砂漠を渡る為の鉄鋼車。
作成後おれんれん砂漠に攻略挑戦可。

・飛翔船ノア 鉄鋼的300 クリスタル 繊維200 木材100
マグマ200 攻撃力合計500以上の天の魔物
おれんれん砂漠から天空都市リノを目指す為の飛翔船。
ペペペという変な音を出して飛ぶ。

ダンジョン解放アイテム必要素材

・対ガチムチ装甲搭載航空母艦 輪狂(りんくる)

鉄鉱石 500 クリスタル 500 聖なる火 1000

ホモケ島に生息するガチムチアニキ達を撃退しつつ安全に進む為の航空母艦。

制作後ホモケ島の攻略挑戦可能。

戦闘の流れ

ダンジョン案内人から受け取ったモンスターカードを受け取って
攻略案内人にモンスターカードと冒険者カード(騎乗している場合は
騎乗するモンスターのカードも)を渡して下さい。

まず順番を決めて下さい。
分かりやすいように早い順番で左から順番に並んで下さい。

その後最初の人とムックさんとサイコロを振り数が大きい方が
先攻です。

・自軍フェイズ

順番通りに攻撃・スキルなどを宣言して戦闘を行って下さい。
騎乗している場合はモンスターで攻撃する・モンスターのスキルを使う
事も可。
通常攻撃の場合は相手を宣言し

職業毎の攻撃力を算出した後そこに装備の攻撃力を足し
サイコロを一回降って1ならミス・2345は100%・6なら120%のダ
メージを出した後職業相性の影響を与えた数字分HPを減らします。

スキルで攻撃する場合は各職業のスキルの説明文に従って下さい。

・敵軍フェイズ

敵に攻撃宣言された場合は
サイコロを振り1なら一割減ダメージ 2なら2割減ダメージという具
合に防御を行って下さい。
騎乗している場合は先に騎乗モンスターからダメージを受けます。

7. 訓練所について



おれんれんの地獄の訓練場(通称:煉獄)ではステータスの上昇させる訓練を受ける事が出来ます。

一回の訓練に必要な金額は5ゴールド

筋力を鍛える場合は腕立て10回につき一回サイコロが振れます。
出た数×2ステータス上昇させる事が出来ます。

知恵を鍛える場合は
算数の問題を解き答案一枚につきサイコロを二回振り
出た数だけステータスを上昇させる事が出来ます。

おれんれん教官の事をよく聞いて楽しく激しく汗を流しましょう。

職業の変更もここで行えます。
職業の変更は一回につき20メダル必要です。