

ウーンズ
負傷

何ものし、負傷×2=重傷

イラスト募集中

B001

解説

手傷を負ったが、直ちに健康に被害が出ない。負傷が2枚になったら、即座に重傷1枚と交換しなければならない。

ウーンズ
負傷

何ものし、負傷×2=重傷

イラスト募集中

B002

解説

手傷を負ったが、直ちに健康に被害が出ない。負傷が2枚になったら、即座に重傷1枚と交換しなければならない。

ウーンズ
負傷

何ものし、負傷×2=重傷

イラスト募集中

B003

解説

手傷を負ったが、直ちに健康に被害が出ない。負傷が2枚になったら、即座に重傷1枚と交換しなければならない。

ウーンズ
負傷

何ものし、負傷×2=重傷

イラスト募集中

B004

解説

手傷を負ったが、直ちに健康に被害が出ない。負傷が2枚になったら、即座に重傷1枚と交換しなければならない。

クリティカル
重傷

手札と場札全喪失・①で死亡

イラスト募集中

B005

解説

手札と場札を捨てて、行動不能になる。手札が1枚以上になれば行動可能。自分のクлинаップに1D6を振り、①が出ると死亡。

クリティカル
重傷

手札と場札全喪失・①で死亡

イラスト募集中

B006

解説

手札と場札を捨てて、行動不能になる。手札が1枚以上になれば行動可能。自分のクлинаップに1D6を振り、①が出ると死亡。

ロックアウト
気絶

行動不能・意識不明

イラスト募集中

B007

解説

手札の枚数に関係なく行動不能になり、意識を失う。手札や場札を捨てる必要はないが、場札も行動不能。

ロックアウト
気絶

行動不能・意識不明

イラスト募集中

B008

解説

手札の枚数に関係なく行動不能になり、意識を失う。手札や場札を捨てる必要はないが、場札も行動不能。

インベージョン
侵食

①～⑤で同数の手札が場札を失う

イラスト募集中

B009

解説

自分のクлинаップに1D6を振り、①～⑤が出ると、出目と同数の手札が場札を失う。手札が0枚以下になると行動不能。

インベージョン
侵食

①～⑤で同数の手札が場札を失う

イラスト募集中

B010

解説

自分のクлинаップに1D6を振り、①～⑤が出ると、出目と同数の手札が場札を失う。手札が0枚以下になると行動不能。

**インバージョン
侵食**

①～⑤で同数の手札か場札を失う

イラスト募集中

B011

解説
自分のクлинаップに1D6を振り、①～⑤が出ると、出目と同数の手札か場札を失う。手札が0枚以下になると行動不能。

**フラッシュャー
圧倒**

①～③で行動・使役・NPC「ミス」

イラスト募集中

B012

解説
行動・使役・NPCカードを使った直後に1D6を振り、①～③が出ると、そのカードのダメージが「ミス」になる。

**フラッシュャー
圧倒**

①～③で行動・使役・NPC「ミス」

イラスト募集中

B013

解説
行動・使役・NPCカードを使った直後に1D6を振り、①～③が出ると、そのカードのダメージが「ミス」になる。

**フラッシュャー
圧倒**

①～③で行動・使役・NPC「ミス」

イラスト募集中

B014

解説
行動・使役・NPCカードを使った直後に1D6を振り、①～③が出ると、そのカードのダメージが「ミス」になる。

**スタン
放心**

①～④で反応カード「通し」

イラスト募集中

B015

解説
反応カードを使った直後に1D6を振り、①～④が出ると、そのカードのダメージが「通し」になる。

**スタン
放心**

①～④で反応カード「通し」

イラスト募集中

B016

解説
反応カードを使った直後に1D6を振り、①～④が出ると、そのカードのダメージが「通し」になる。

**スタン
放心**

①～④で反応カード「通し」

イラスト募集中

B017

解説
反応カードを使った直後に1D6を振り、①～④が出ると、そのカードのダメージが「通し」になる。

**デンプテーション
魅了**

①～③で行動を操作される

イラスト募集中

B018

解説
自分のセットアップに1D6を振り、①～③が出ると、魅了を与えた相手が望む方法で行動・使役・NPCカードを使う。

**デンプテーション
魅了**

①～③で行動を操作される

イラスト募集中

B019

解説
自分のセットアップに1D6を振り、①～③が出ると、魅了を与えた相手が望む方法で行動・使役・NPCカードを使う。

**ハイド
隠密**

相手は反応カード使用不可

イラスト募集中

B020

解説
次に使う1枚の行動・NPCカードのダメージに対して、相手は反応カードを使うことができない。効果適用後、自動的に除去される。

ハイド
隠密

相手は反応カード使用不可

イラスト募集中

B021

解説

次に使う1枚の行動・NPCカードのダメージに対して、相手は反応カードを使うことができない。効果適用後、自動的に除去される。

アップリフト
高揚

行動・反応・NPCの出目+1

イラスト募集中

B022

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に+1する(出目7は⑥とみなす)。または「警戒」を除去する。

アップリフト
高揚

行動・反応・NPCの出目+1

イラスト募集中

B023

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に+1する(出目7は⑥とみなす)。または「警戒」を除去する。

アップリフト
高揚

行動・反応・NPCの出目+1

イラスト募集中

B024

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に+1する(出目7は⑥とみなす)。または「警戒」を除去する。

ワーニング
警戒

行動・反応・NPCの出目-1

イラスト募集中

B025

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に-1する(出目0は①とみなす)。または「高揚」を除去する。

ワーニング
警戒

行動・反応・NPCの出目-1

イラスト募集中

B026

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に-1する(出目0は①とみなす)。または「高揚」を除去する。

ワーニング
警戒

行動・反応・NPCの出目-1

イラスト募集中

B027

解説

自分が行動・反応・使役・NPCカードを使うとき、1D6の出目に-1する(出目0は①とみなす)。または「高揚」を除去する。

シェル
硬化

①～②が出ると攻撃無効

イラスト募集中

B028

解説

行動カードが効果を及ぼす前(反応カードを使う前)に1D6を振り、①～②が出ると、その効果を無効にできる。

シェル
硬化

①～②が出ると攻撃無効

イラスト募集中

B029

解説

行動カードが効果を及ぼす前(反応カードを使う前)に1D6を振り、①～②が出ると、その効果を無効にできる。

メナス
龍威

2回行動できる

イラスト募集中

B030

解説

竜と亜龍族のみ利用可能。NPCカードの効果を2回使うことができる。この効果は重複しない。