

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

斧

物理+1/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

斧

物理+1/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

斧

物理+1/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

斧

物理+1/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

槍

物理+1/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

槍

物理±0/+2

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

槍

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

棍

物理+1/+2

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

棍

物理+1/+2

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

短剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

さらに1D6を振り、1以下が
出ると追加ダメージ発生

武装カード

短剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

さらに1D6を振り、1以下が
出ると追加ダメージ発生

武装カード

短剣

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

さらに1D6を振り、1以下が
出ると追加ダメージ発生

武装カード

弓

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

武装カード

弓

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

武装カード

弓

物理±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

武装カード

格闘

物理±0/+1
魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

格闘

物理±0/+1
魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

格闘

物理±0/+1
魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

魔弾

魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

魔弾

魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

魔弾

魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

魔弾

魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

魔弾

魔法±0/+1

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

霊撃

絶対成功

ダメージを与える

武装カード

火球

魔法+2

判定に成功すると
ダメージを与える

武装カード

吹雪

魔法-2

判定に成功すると
ダメージを与える

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

武装カード

雷神

魔法±0

判定に成功すると
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

武装カード

放心

魔法±0

判定に成功すると
「放心」を与える

「放心」になると
ガード、反撃を行えない

クリンナップ時に除去される

武装カード

魅了

魔法-2

判定に成功すると
「魅了」を与える

「魅了」になると
トレード、プロットを行えない
アクション時に
魅了した者の意のままに
行動させられてしまう

クリンナップ時に除去される

武装カード

魅了

魔法-2

判定に成功すると
「魅了」を与える

「魅了」になると
トレード、プロットを行えない
アクション時に
魅了した者の意のままに
行動させられてしまう

クリンナップ時に除去される

武装カード

麻痺

魔法-1

判定に成功すると
「麻痺」を与える

「麻痺」になると
クリンナップ以外の行動を
行えない

クリンナップ時に除去される

武装カード

転倒

魔法±0

判定に成功すると
「転倒」を与える

「転倒」になると
物理防御力-3

クリンナップ時に除去される

武装カード

呪詛

魔法±0

判定に成功すると
「呪詛」を与える

「呪詛」になると
魔法防御力-3

クリンナップ時に除去される

武装カード

重圧

魔法±0

判定に成功すると
「重圧」を与える

「重圧」になると
物理行動力-1
魔法行動力-1

クリンナップ時に除去される

武装カード

治療

絶対成功

他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す

武装カード

治療

絶対成功

他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す

武装カード

解呪

絶対成功

自分か他キャラクターの
バッドステータスを全て
除去する

武装カード

再生

絶対成功

自分の
負傷状態を無傷に戻す

武装カード

強化鎧

常時

自分に対して
物理行動力+1
物理防御力+1

武装カード

魔化鎧

常時

自分に対して
魔法行動力+1
魔法防御力+1

武装カード

盾

絶対成功

他キャラクターへの
攻撃を「ガード」できる

武装カード

盾

絶対成功

他キャラクターへの
攻撃を「ガード」できる

武装カード

反撃

絶対成功

自分がダメージを受けた
とき、相手にもダメージを
与えることができる

武装カード

倍速

常時

武装カードを
1枚多く装備できる

武装カード

探索

物理±0

判定に成功すると
「情報収集」を行える

武装カード

探索

物理±0

判定に成功すると
「情報収集」を行える

武装カード

威嚇

物理±0

判定に成功すると
「依頼」を行える

武装カード

軽業

常時

自分のみ
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

武装カード

罨解除

物理±0

判定に成功すると
味方全員が
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

武装カード

罨解除

物理±0

判定に成功すると
味方全員が
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

武装カード

罨設置

物理±0

判定に成功すると
状況カードの失敗時の
効果を与えることができる

戦闘中には行えない

武装カード

隠密

物理±0(一人数)
魔法±0(一人数)

判定に成功すると
相手に見つからなくなる
味方を隠す場合、1人に
つき達成値-1される

戦闘中に行くと
相手から攻撃を受けなくなる

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

武装カード

隠密

物理±0(一人数)
魔法±0(一人数)

判定に成功すると
相手に見つからなくなる
味方を隠す場合、1人に
つき達成値-1される

戦闘中に行くと
相手から攻撃を受けなくなる

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

武装カード

調査

魔法±0

判定に成功すると
「情報収集」を行える

武装カード

調査

魔法±0

判定に成功すると
「情報収集」を行える

武装カード

交渉

魔法±0

判定に成功すると
「依頼」を行える

武装カード

交渉

魔法±0

判定に成功すると
「依頼」を行える

武装カード

飛行

常時

自分のみ
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

武装カード

解封

魔法±0

判定に成功すると
味方全員が
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

武装カード

結界

魔法±0

判定に成功すると
状況カードの失敗時の
効果を与えることができる

戦闘中には行えない

武装カード

幻影

魔法±0

判定に成功すると
相手に見つからなくなる
味方全員に有効

戦闘中に行くと
相手から攻撃を受けなくなる

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

武装カード

予知

絶対成功

「情報収集」を行える

ただし、手札を全て
捨てる必要がある

武装カード

賄賂

絶対成功

「依頼」を行える

ただし、手札を全て
マスターに渡す必要がある

武装カード

複写

常時

アンタップ時に、
他キャラクターの武装カード
1列を指定する

そのカードと同じ内容の
カードとして使用できる

アイテムカード

幸運の金貨

自分か他キャラクターの
ダイスロール直後

出目+1、または-1する

アイテムカード

回復薬

プロット時
(プロットの代わりに使用)

自分か他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す

アイテムカード

回復薬

プロット時
(プロットの代わりに使用)

自分か他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す

アイテムカード

万能薬

プロット時
(プロットの代わりに使用)

自分か他キャラクターの
バッドステータスを全て
除去する

アイテムカード

蘇生薬

プロット時
(プロットの代わりに使用)

他キャラクターの戦闘不能
状態を負傷状態に戻す

アイテムカード

護符

自分が攻撃を受けた直後

自分が受けたダメージ
またはバッドステータスを
なかったことにする

ガードを行えなくても有効

アイテムカード

護符

自分が攻撃を受けた直後

自分が受けたダメージ
またはバッドステータスを
なかったことにする

ガードを行えなくても有効

アイテムカード

身代わり符

他キャラクターが攻撃を
受けた直後

他キャラクターが受けた
ダメージまたはバッド
ステータスを代わりに
自分が受ける

ガードを行えなくても有効

アイテムカード

水晶球

プロット時
(プロットの代わりに使用)

「情報収集」を行える

アイテムカード

金貨袋

プロット時
(プロットの代わりに使用)

「依頼」を行える

アイテムカード

魔道書

自分のダイスロール直後

ダイスロールをやり直す

アイテムカード

魔道書

自分のダイスロール直後

ダイスロールをやり直す

アイテムカード

聖印

他キャラクターの
ダイスロール直後

ダイスロールをやり直し
させる

アイテムカード

聖印

他キャラクターの
ダイスロール直後

ダイスロールをやり直し
させる

アイテムカード

魔法の鍵

プロット時
(プロットの代わりに使用)

味方全員が
状況カードの失敗時の
効果を受けずにすむ

アイテムカード

盗人の手袋

プロット時
(プロットの代わりに使用)

1D6を振り、3以下が出ると
他キャラクターの武装カード
1列を除去する
さらに、そのうち1枚を
自分の手札にできる

4以上が出ると自分の
武装カード1列を除去する

アイテムカード

落とし物

カードが捨て札になった
直後

捨て札のうち1枚を
自分の手札にできる

アイテムカード

苦痛の人形

プロット時
(プロットの代わりに使用)

自分と他キャラクターに
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

アイテムカード

拡大の鏡

自分か他キャラクターが
武装カードを使った直後

その武装カードの対象を
敵全員か味方全員に
変更する

自分にダメージを与える

アイテムカード

勝負のラッパ

クリンナップ直前

自分か他キャラクターの
使用済みの武装カードを
未使用にする

キャラクターカード

魔法使い

物理 2D6±0/8
魔法 2D6+2/10

能力:魔力増幅
ダメージを与える魔法の
達成値+1

キャラクターカード

僧侶

物理 2D6±0/9
魔法 2D6+1/10

能力:神への祈り
戦闘中に「依頼」のカードを
使用できる
判定の必要はない

他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す

キャラクターカード

呪術師

物理 2D6±0/9
魔法 2D6+2/9

能力:呪いの魂
バッドステータスを与える
魔法の達成値+1

キャラクターカード

盗賊

物理 2D6+2/9
魔法 2D6±0/9

能力:盗賊の鼻
探索、威嚇、罠解除、
罠設置、隠密の
達成値+2

キャラクターカード

怪盗

物理 2D6+1/9
魔法 2D6+1/9

能力:華麗なる盗み
ドロウ時にマスターを含む
他プレイヤーからドロウ
することができる

キャラクターカード

吟遊詩人

物理 2D6+1/10
魔法 2D6+1/8

能力:天上の美声
戦闘中に「依頼」のカードを
使用できる
判定に成功すると
「放心」を与える

「放心」になると
クリンナップ以外の行動を
行えない

クリンナップ時に除去される

キャラクターカード

魔物使い

物理 2D6+2/8
魔法 2D6+2/8

能力:お手伝い
「魅了」に成功した時に
相手を武装カードの
代わりに装備できる

使用済みのカードと
入れ替えた場合は
使用済みになる

捨て札になるときに
敵として復活することはない

キャラクターカード

戦士

物理 2D6+2/10
魔法 2D6±0/8

能力:怪力無双
ダメージを与える物理の
達成値+1

キャラクターカード

忍者

物理 2D6+2/9
魔法 2D6+1/8

能力:暗殺刃
短剣が命中した時に
振る1D6の出目を-1

キャラクターカード

聖騎士

物理 2D6+1/10
魔法 2D6±0/9

能力:守護神
武装カードを1列捨てると
他キャラクターへの攻撃を
「ガード」することができる

使用済みのカードでもよい

キャラクターカード

賢者

物理 2D6+1/8
魔法 2D6+2/9

能力:盗賊の鼻
調査、交渉、解封、結界、
幻惑の達成値+2

キャラクターカード

剣闘士

物理 2D6+2/8
魔法 2D6±0/10

能力:無限の活力
クリンナップ時に自分の
負傷状態を無傷に戻す

キャラクターカード

王さま

物理 2D6+2/8
魔法 2D6+1/9

能力:国家予算
ドロウ時に2枚ドロウできる

キャラクターカード

お姫さま

物理 2D6±0/10
魔法 2D6+2/8

能力:献上品
クリンナップ時に手札が
上限未満の場合、上限に
なるまでドロウできる

キャラクターカード

道化

物理 2D6±0/10
魔法 2D6±0/10

能力:余計な手出し
プロット時にマスターを
含む他プレイヤーに
プロットすることができる

キャラクターカード

勇者

転職でのみ使用できる
(初回では使用できない)

能力:伝説の装備
武装カードを
1枚多く装備できる

キャラクターカード

ドラゴン

転職でのみ使用できる
(初回では使用できない)

能力:竜の吐息
クリンナップ時に自分と
敵全員にダメージを与える
ことができる

絶対成功
ガード、反撃を行えない

NPCカード

ならず者

物理 2D6+1/7
魔法 2D6+1/7

レベル:2
能力:毒短剣
物理±0(2D6+1)

判定に成功すると
ダメージを与える

さらに1D6を振り、1以下が
出ると追加ダメージ発生

NPCカード

悪徳商人

物理 2D6+1/8
魔法 2D6+1/9

レベル:4
能力:報酬
絶対成功

行動済みの他キャラクター
を未行動にする

NPCカード

用心棒

物理 2D6+2/9
魔法 2D6+1/8

レベル:6
能力:刀
物理+3(2D6+5)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

邪術師

物理 2D6+1/8
魔法 2D6+3/8

レベル: 6
能力: 禁忌魔術
魔法-1 (2D6+2)

敵全員にダメージを与える

NPCカード

邪神官

物理 2D6+2/9
魔法 2D6+2/9

レベル: 8
能力: 召喚
絶対成功

2レベル以下のNPCを
1体喚び出す

NPCカード

斥候

物理 2D6+1/7
魔法 2D6±0/8

レベル: 2
能力: 隠密攻撃
物理±0 (2D6+1)

判定に成功すると
ダメージを与える

ガード、反撃を行えない

NPCカード

ゴブリン

物理 2D6+1/7
魔法 2D6+1/7

レベル: 2
能力: 小剣
物理+1 (2D6+2)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

ホブゴブリン

物理 2D6+1/9
魔法 2D6+1/7

レベル: 4
能力: 大剣
物理+2 (2D6+3)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

オーガ

物理 2D6+2/9
魔法 2D6+2/8

レベル: 6
能力: 変身
常時

アンタップ時に、
他キャラクターの武装カード
1列を指定する

そのカードと同じ内容の
カードとして使用できる

NPCカード

トロール

物理 2D6+2/10
魔法 2D6±0/10

レベル: 8
能力: 丸太
物理+4 (2D6+6)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

ミノタウロス

物理 2D6+3/10
魔法 2D6+1/10

レベル: 10
能力: 大斧
物理+5 (2D6+8)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

グレムリン

物理 2D6±0/7
魔法 2D6+1/8

レベル: 2
能力: 誘眠
魔法-1 (2D6±0)

判定に成功すると
「麻痺」を与える

「麻痺」になると
クリンナップ以外の行動を
行えない

クリンナップ時に除去される

NPCカード

メデューサ

物理 2D6+2/8
魔法 2D6+2/10

レベル: 8
能力: 石化眼
魔法+1 (2D6+3)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに「麻痺」を与える

「麻痺」になると
クリンナップ以外の行動を
行えない
クリンナップ時に除去される

NPCカード

野生動物

物理 2D6+1/8
魔法 2D6±0/7

レベル: 2
能力: 牙
物理+1 (2D6+2)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

昆虫の群れ

物理 2D6+1/7
魔法 2D6+1/7

レベル: 2
能力: 拡散攻撃
物理-3 (2D6-2)

判定に成功すると
ダメージを与える

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

NPCカード

竜人

物理 2D6+3/9
魔法 2D6+3/9

レベル: 10
能力: プレス
魔法+1 (2D6+4)

判定に成功すると
ダメージを与える

敵全員に有効
(判定はまとめて1回のみ)

NPCカード

人食い植物

物理 2D6+2/8
魔法 2D6±0/8

レベル: 4
能力: 酸
物理+2 (2D6+4)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

スケルトン

物理 2D6±0/8
魔法 2D6±0/8

レベル: 2
能力: 骨棍棒
物理±0 (2D6+1)
魔法±0 (2D6+1)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

ゾンビ

物理 2D6±0/8
魔法 2D6+1/7

レベル: 2
能力: 腐臭
魔法+1 (2D6+2)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

死霊騎士

物理 2D6+2/10
魔法 2D6+2/8

レベル: 8
能力: 死槍
物理+2 (2D6+4)
魔法+2 (2D6+4)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

ゴースト

物理 2D6±0/9
魔法 2D6+2/7

レベル: 4
能力: 吸気
魔法±0 (2D6+2)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに手札を1枚奪う

NPCカード

ガーゴイル

物理 2D6±0/9
魔法 2D6±0/9

レベル: 4
能力: 石爪
物理+2 (2D6+2)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

ゴーレム

物理 2D6+1/10
魔法 2D6±0/10

レベル: 6
能力: 体当たり
絶対成功

自分がダメージを受けた
とき、相手にもダメージを
与えることができる

NPCカード

悪意の剣

物理 2D6+3/8
魔法 2D6+3/8

レベル:8
能力:斬撃
物理+3(2D6+6)

判定に成功すると
ダメージを与える

さらに1D6を振り、1以下が
出ると追加ダメージ発生

NPCカード

歪みの鎧

物理 2D6+2/11
魔法 2D6+2/9

レベル:10
能力:波動
魔法+3(2D6+5)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに「放心」を与える

「放心」になると
ガード、反撃を行えない

クリンナップ時に除去される

NPCカード

ニセ宝箱

物理 2D6+2/7
魔法 2D6±0/9

レベル:4
能力:捕獲
物理-1(2D6+1)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに「麻痺」を与える

「麻痺」になると
クリンナップ以外の行動を
行えない
クリンナップ時に除去される

NPCカード

ヘルハウンド

物理 2D6+1/8
魔法 2D6+1/8

レベル:4
能力:火の息
魔法+2(2D6+3)

判定に成功すると
ダメージを与える

NPCカード

セイレーン

物理 2D6±0/7
魔法 2D6+2/9

レベル:4
能力:誘惑の歌
魔法-2(2D6±0)

判定に成功すると
「魅了」を与える

「魅了」になると
トレード、プロットを行えない
アクション時に
魅了した者の意のままに
行動させられてしまう
クリンナップ時に除去される

NPCカード

獣人

物理 2D6+3/8
魔法 2D6+1/8

レベル:6
能力:重撃
物理+1(2D6+4)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに「重圧」を与える

「重圧」になると
物理行動力-1
魔法行動力-1
クリンナップ時に除去される

NPCカード

吸血鬼

物理 2D6+4/9
魔法 2D6+2/9

レベル:10
能力:吸精
魔法+3(2D6+5)

判定に成功すると
ダメージを与える
さらに「呪詛」を与える

「呪詛」になると
魔法防御力-3
クリンナップ時に除去される

NPCカード

ユニコーン

物理 2D6+2/8
魔法 2D6+2/8

レベル:6
能力:癒しの角
絶対成功

他キャラクターの
負傷状態を無傷に戻す
さらにバッドステータスを
全て除去する

NPCカード

ペガサス

物理 2D6+3/8
魔法 2D6+3/8

レベル:6
能力:守護
絶対成功

他キャラクターへの
攻撃を「ガード」できる

NPCカード

ワイバーン

物理 2D6+3/10
魔法 2D6+1/8

レベル:8
能力:降下撃
物理+2(2D6+5)

敵全員にダメージを与える
ダメージを与える
さらに「転倒」を与える

「転倒」になると
物理防御力-3

クリンナップ時に除去される

状況カード

路地裏

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 依頼が可能

(判定失敗時)

戦闘発生!

状況カード

学究所

街

目標値: (レベル÷3) + 8

(判定成功時)

情報収集: 深い情報を獲得

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

井戸

村町街

1D6を振り、4以下で成功

(判定成功時)

おしゃべり: 情報を獲得
(おしゃべりは場札不要)

(判定失敗時)

長話の疲労によりダメージ
さらにマスターの手番になる

状況カード

民家

村町街

目標値: (レベル÷3) + 6

(判定成功時)

情報収集: 浅い情報を獲得

依頼: 軽い依頼が可能

(判定失敗時)

手札を1枚捨てる

状況カード

雑貨屋

村町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

買い物: 1枚ドロウ

(買い物は場札・判定不要)

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

妖しい宿屋

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

楽しむ: 任意の枚数の手札

を捨てて、同じ枚数ドロウ

(楽しむは手札・判定不要)

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

怪しい酒場

町街

目標値: (レベル÷3) + 8

(判定成功時)

情報収集: 深い情報を獲得

依頼: 重い依頼が可能

(判定失敗時)

戦闘発生!

状況カード

宿屋

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

回復: 負傷状態から無傷へ

(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)

武装を預けることになり、
場札を1列捨てる

状況カード

農地

村

判定なし

回復: 負傷状態から無傷へ

(回復は場札・判定不要)

状況カード

教会

村町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 依頼が可能

施療: 戦闘不能状態から

負傷状態へ

(施療は場札・判定不要)

(判定失敗時)

お布施を求められ、
マスターに手札を1枚渡す

状況カード

広場

村町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

(判定失敗時)

スリ! マスターに手札を

1枚奪われる

状況カード

墓地

村町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

詰め所

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

大きな屋敷

村町街

目標値: (レベル÷3) + 8

(判定成功時)

情報収集: 深い情報を獲得

依頼: 重い依頼が可能

隠れる: 成功者は侵入可能

(判定失敗時)

戦闘発生!

状況カード

酒場

村町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

楽しむ: 任意の枚数の手札

を捨てて、同じ枚数ドロウ

(楽しむは場札・判定不要)

(判定失敗時)

飲みすぎによりダメージ

状況カード

鍛冶屋

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

買い物: 1枚ドロウ

(買い物は場札・判定不要)

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

露店

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

買い物: 1枚ドロウ

(買い物は場札・判定不要)

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

状況カード

表通り

町街

目標値: (レベル÷3) + 7

(判定成功時)

情報収集: 情報を獲得

依頼: 情報を獲得

(判定失敗時)

スリ! マスターに手札を

1枚奪われる

状況カード

倉

村町街

目標値: (レベル÷3) + 8

(判定成功時)

情報収集: 深い情報を獲得

トラップ解除: 全員侵入可能

(判定失敗時)

疲労によりダメージ

1D6を振り2以下で

追加ダメージ

状況カード

高級店

街

目標値: (レベル÷3) + 8

(判定成功時)

情報収集: 深い情報を獲得

依頼: 深い情報を獲得

取引: 手札を全て捨てて

山札から任意のカードを

1枚ドロウ

(取引は判定不要だが、

手札が上限枚数必要)

(判定失敗時)

長時間のセールストーク

マスターの手番になる

状況カード

通路

迷宮
判定なし

判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

状況カード

入り組んだ道

迷宮
目標値: (レベル÷3)+7

(判定成功時)
情報収集: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
深度-1、終了

状況カード

爆発する宝箱

迷宮
目標値: (レベル÷3)+7

(判定成功時)
罨解除: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ
判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
全員にダメージ、終了

状況カード

宝箱

迷宮
目標値: (レベル÷3)+7

(判定成功時)
罨解除: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ
判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
判定者にダメージ、終了

状況カード

ニセ宝箱

迷宮
目標値: (レベル÷3)+8

(判定成功時)
情報収集: 戦闘発生!
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

(判定失敗時)
戦闘発生!
さらにマスターの手番になる

必ず情報収集を先に行う
ニセ宝箱(中ボス扱い)×1

状況カード

友好的なNPC

迷宮
目標値: (レベル÷3)+7

(判定成功時)
依頼: 深度+1、終了
さらに情報を獲得
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

(判定失敗時)
NPCは立ち去る
深度+1、終了

状況カード

挑発的なNPC

迷宮
目標値: (レベル÷3)+8

(判定成功時)
依頼: 深度+1、終了
さらに情報を獲得
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

(判定失敗時)
戦闘発生!

状況カード

好戦的なNPC

迷宮
戦闘発生!

(判定成功時)
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

状況カード

待ち伏せNPC

迷宮
目標値: (レベル÷3)+7

(判定成功時)
情報収集: 戦闘発生!
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

(判定失敗時)
戦闘発生!
さらにマスターの手番になる

必ず情報収集を先に行う

状況カード

油断したNPC

迷宮
目標値: (レベル÷3)+6

(判定成功時)
隠れる(全員): 戦闘発生!
さらに敵全員に「放心」
を与える
依頼: 深度+1、終了
さらに情報を獲得
戦闘: 深度+1、終了
さらに全員1枚ドロウ

(判定失敗時)
戦闘発生!

状況カード

袋小路

迷宮
判定なし

判定なし: 終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

状況カード

隠し扉

迷宮
目標値: $(\text{レベル} \div 3) + 7$

(判定成功時)
情報収集: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
終了

状況カード

施錠された扉

迷宮
目標値: $(\text{レベル} \div 3) + 7$

(判定成功時)
罨解除: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
深度-1、終了

状況カード

扉

迷宮
判定なし

判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

状況カード

落とし穴

迷宮
目標値: $(\text{レベル} \div 3) + 7$

(判定成功時)
情報収集: 深度+1、終了

(判定失敗時)
判定者にダメージ

状況カード

癒しの泉

迷宮
判定なし

判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
さらに手札を上限に
なるまでドローできる
(回復は場札・判定不要)

状況カード

不安定な足場

迷宮
判定なし

判定なし: 全員達成値-1
さらに状況カードを1枚

NPCは影響を受けない

状況カード

矢ぶすまの壁

迷宮
目標値: $(\text{レベル} \div 3) + 7$

(判定成功時)
罨解除: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

(判定失敗時)
判定者にダメージ

状況カード

階段

迷宮
判定なし

判定なし: 深度+1、終了
回復: 負傷状態から無傷へ
戦闘不能から負傷へ
(回復は場札・判定不要)

状況カード

吊り天井

迷宮
目標値: $(\text{レベル} \div 3) + 6$

(判定成功時)
罨解除: 深度+1、終了

(判定失敗時)
全員にダメージ、終了

バッドステータスカード

放心

クリーンアップ時に除去される

ガード、反撃を行えない

バッドステータスカード

放心

クリーンアップ時に除去される

ガード、反撃を行えない

バッドステータスカード

魅了

クリーンアップ時に除去される

トレード、プロットを行えない
アクション時に
魅了した者の意のままに
行動させられてしまう

バッドステータスカード

魅了

クリーンアップ時に除去される

トレード、プロットを行えない
アクション時に
魅了した者の意のままに
行動させられてしまう

バッドステータスカード

麻痺

クリーンアップ時に除去される

クリーンアップ以外の行動を
行えない

バッドステータスカード

麻痺

クリーンアップ時に除去される

クリーンアップ以外の行動を
行えない

バッドステータスカード

転倒

クリーンアップ時に除去される

物理防御力-3

バッドステータスカード

転倒

クリーンアップ時に除去される

物理防御力-3

バッドステータスカード

呪詛

クリーンアップ時に除去される

魔法防御力-3

バッドステータスカード

呪詛

クリーンアップ時に除去される

魔法防御力-3

バッドステータスカード

重圧

クリンナップ時に除去される

物理行動力-1
魔法行動力-1

バッドステータスカード

重圧

クリンナップ時に除去される

物理行動力-1
魔法行動力-1

武装カード

固有武装A

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装B

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装C

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装D

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装E

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装F

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装G

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない

武装カード

固有武装H

経験点の範囲内で入手可
1人2枚まで所持可

捨て札になるタイミングで
手札に戻る

手札調整時にこのカードを
捨てることはできない