

武装カード	武装カード	武装カード	武装カード	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	槍 物理±0/+2 判定に成功するとダメージを与える	槍 物理±0/+1 判定に成功するとダメージを与える	棍 物理+1/+2 判定に成功するとダメージを与える	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	武装カード	武装カード	武装カード	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	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	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	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	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

靈撃

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 物理土0 判定に成功すると「情報収集」を行える	武装カード 探索 物理土0 判定に成功すると「情報収集」を行える	武装カード 威嚇 物理土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 罠解除 物理土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 罠解除 物理土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 罠設置 物理土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 物理土0(一人数) 魔法土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 戦闘中に行うと 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 物理土0(一人数) 魔法土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 戦闘中に行うと 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 魔法土0 判定に成功すると「情報収集」を行える
---	--	---	---	--

武装カード 調査 魔法士〇 判定に成功すると「情報収集」を行える	武装カード 交渉 魔法士〇 判定に成功すると「依頼」を行える	武装カード 交渉 魔法士〇 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 魔法士〇 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 魔法士〇 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 魔法士〇 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 戦闘中に行う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 アンタッピ時に、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
自分が他キャラクターの 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) 自分が他キャラクターの 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) 自分が他キャラクターの 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) 自分が他キャラクターの 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 なかったことに対する ガードを行えなくとも有効

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 なかったことに対する ガードを行えなくとも有効

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 ガードを行えなくとも有効

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 自分が他キャラクターが 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 勝鬨のラッパ クリンナップ直前 自分が他キャラクターの 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

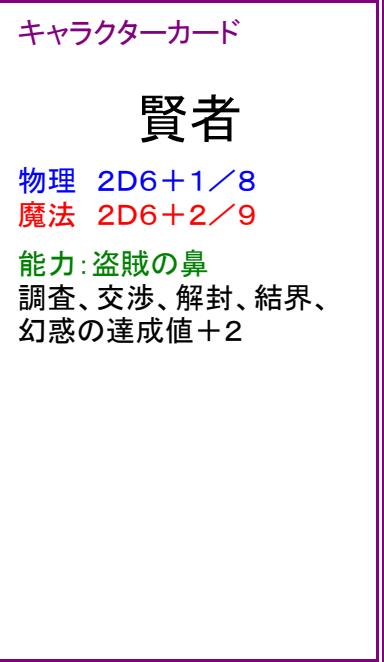
キャラクターカード

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

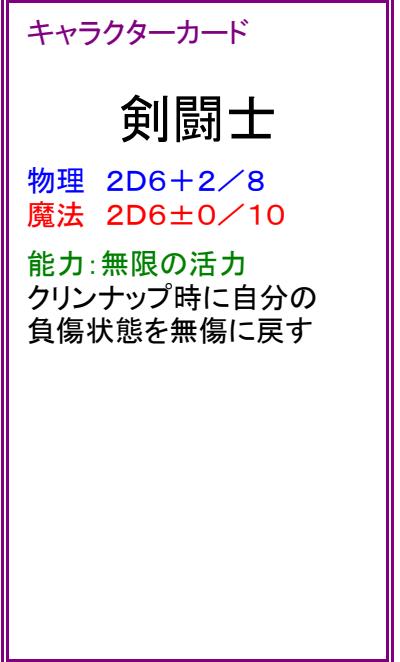
使用済みのカードでもよい



賢者

物理 $2D6+1/8$
魔法 $2D6+2/9$

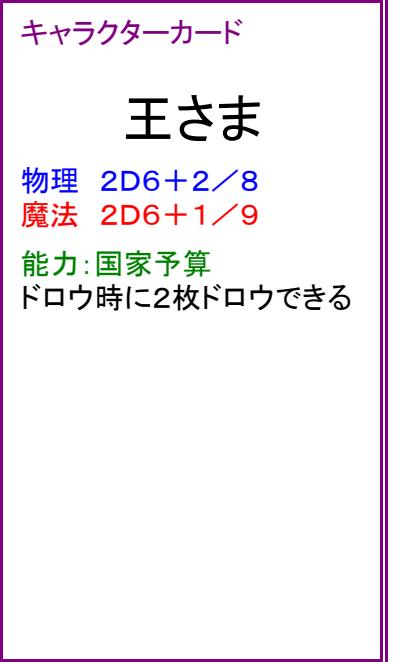
能力: 盗賊の鼻
調査、交渉、解封、結界、
幻惑の達成値 +2



剣闘士

物理 $2D6+2/8$
魔法 $2D6\pm 0/10$

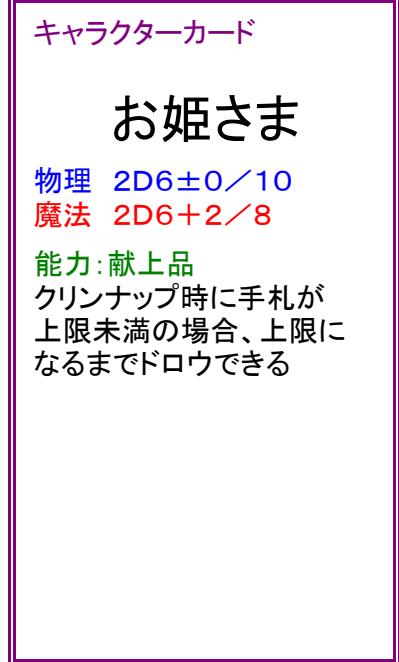
能力: 無限の活力
クリンナップ時に自分の
負傷状態を無傷に戻す



王さま

物理 $2D6+2/8$
魔法 $2D6+1/9$

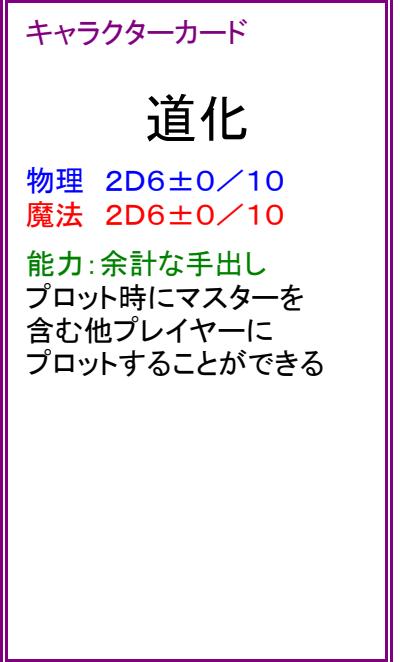
能力: 国家予算
ドロウ時に2枚ドロウできる



お姫さま

物理 $2D6\pm 0/10$
魔法 $2D6+2/8$

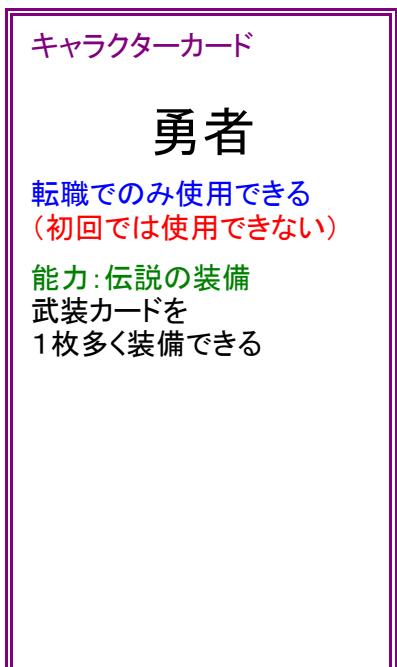
能力: 献上品
クリンナップ時に手札が
上限未満の場合、上限に
なるまでドロウできる



道化

物理 $2D6\pm 0/10$
魔法 $2D6\pm 0/10$

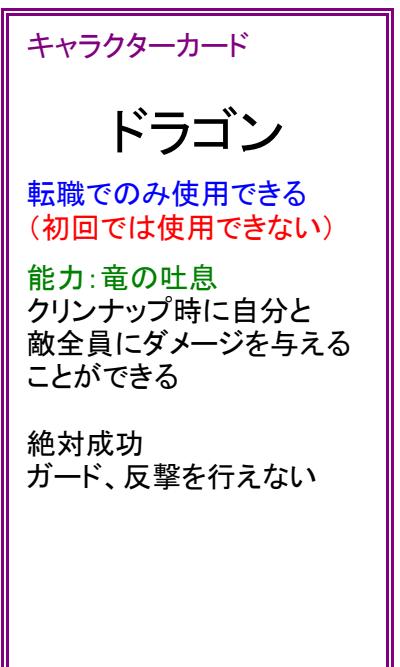
能力: 余計な手出し
プロット時にマスターを
含む他プレイヤーに
プロットすることができる



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

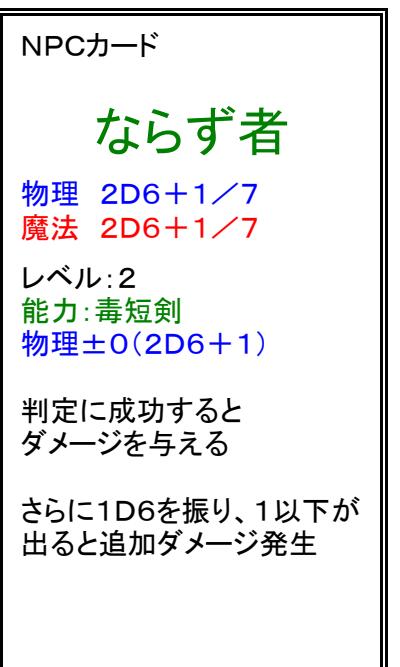


ドラゴン

転職でのみ使用できる
(初回では使用できない)

能力: 龍の吐息
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



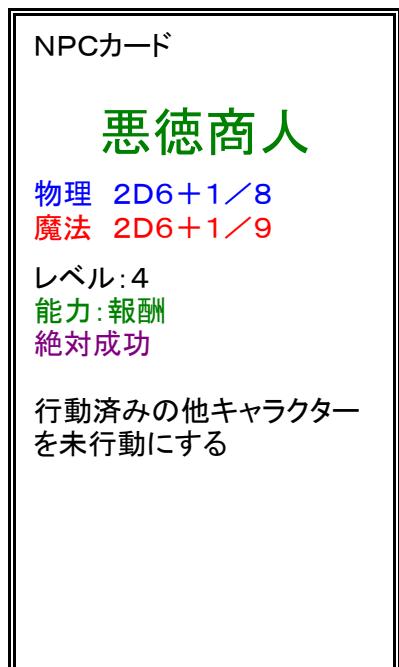
ならず者

物理 $2D6+1/7$
魔法 $2D6+1/7$

レベル: 2
能力: 毒短剣
物理士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

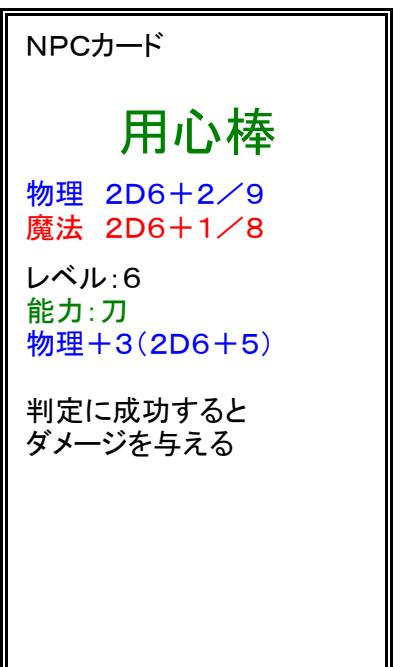


悪徳商人

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



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体呼び出す

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 物理士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:誘惑 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:ブレス 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枚捨てる

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)
(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
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
<p>通路</p> <p>迷宮 判定なし</p> <p>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)</p>

状況カード
<p>入り組んだ道</p> <p>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)</p> <p>(判定失敗時) 深度-1、終了</p>

状況カード
<p>爆発する宝箱</p> <p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7 (判定成功時) 罠解除: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)</p> <p>(判定失敗時) 全員にダメージ、終了</p>

状況カード
<p>宝箱</p> <p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7 (判定成功時) 罠解除: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)</p> <p>(判定失敗時) 判定者にダメージ、終了</p>

状況カード
<p>ニセ宝箱</p> <p>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</p> <p>(判定失敗時) 戦闘発生! さらにマスターの手番になる</p> <p>必ず情報収集を先に行う ニセ宝箱(中ボス扱い) × 1</p>

状況カード
<p>友好的なNPC</p> <p>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</p> <p>(判定失敗時) NPCは立ち去る 深度+1、終了</p>

状況カード
<p>挑発的なNPC</p> <p>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</p> <p>(判定失敗時) 戦闘発生!</p>

状況カード
<p>好戦的なNPC</p> <p>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</p>

状況カード
<p>待ち伏せNPC</p> <p>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</p> <p>(判定失敗時) 戦闘発生! さらにマスターの手番になる</p> <p>必ず情報収集を先に行う</p>

状況カード
<p>油断したNPC</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>(判定失敗時) 戦闘発生!</p>

状況カード
袋小路
<p>迷宮 判定なし</p> <p>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)</p>

状況カード
隠し扉
<p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7</p> <p>(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)</p> <p>(判定失敗時) 終了</p>

状況カード
施錠された扉
<p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7</p> <p>(判定成功時) 罠解除: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)</p> <p>(判定失敗時) 深度-1、終了</p>

状況カード
扉
<p>迷宮 判定なし</p> <p>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)</p>

状況カード
落とし穴
<p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7</p> <p>(判定成功時) 情報収集:深度+1、終了</p> <p>(判定失敗時) 判定者にダメージ</p>

状況カード
癒しの泉
<p>迷宮 判定なし</p> <p>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ウできる (回復は場札・判定不要)</p>

状況カード
不安定な足場
<p>迷宮 判定なし</p> <p>判定なし:全員達成値-1 さらに状況カードを1枚</p> <p>NPCは影響を受けない</p>

状況カード
矢ぶすまの壁
<p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+7</p> <p>(判定成功時) 罠解除: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)</p> <p>(判定失敗時) 判定者にダメージ</p>

状況カード
階段
<p>迷宮 判定なし</p> <p>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)</p>

状況カード
吊り天井
<p>迷宮 目標値:(レベル÷3)+6</p> <p>(判定成功時) 罠解除:深度+1、終了</p> <p>(判定失敗時) 全員にダメージ、終了</p>

バッドステータスカード 放心 クリンナ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 クリンナ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 クリンナ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 クリンナ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 クリンナップ時に除去される クリンナ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 クリンナップ時に除去される クリンナ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 クリンナ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 クリンナ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 クリンナ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 クリンナ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	バッドステータスカード	武装カード	武装カード	武装カード
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	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	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	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	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	武装カード	武装カード	武装カード	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	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	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	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	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