



おいしいオイスター

使用したキャラクターの体力を2回復する。このターフ、全ての敵の移動・攻撃対象はこのアイテムを使用したキャラクターになる。



おいしいオイスター

使用したキャラクターの体力を2回復する。このターフ、全ての敵の移動・攻撃対象はこのアイテムを使用したキャラクターになる。



おいしいオイスター

使用したキャラクターの体力を2回復する。このターフ、全ての敵の移動・攻撃対象はこのアイテムを使用したキャラクターになる。



おいしいオイスター

使用したキャラクターの体力を2回復する。このターフ、全ての敵の移動・攻撃対象はこのアイテムを使用したキャラクターになる。



片手剣 Lv.1

攻撃 +1 射程 1

DA: 片手剣・魔法



陽のかけら

ランタンの燃料ゲージを1回復する。



陽のかけら

ランタンの燃料ゲージを1回復する。



陽のかけら

ランタンの燃料ゲージを1回復する。



陽のかけら

ランタンの燃料ゲージを1回復する。



片手剣 Lv.1

攻撃 +1 射程 1

DA: 片手剣・魔法



転移の書

使用したキャラクターを、任意の魔窟以外の拠点もしくはキャラクターの隣接マスへ移動する。



転移の書

使用したキャラクターを、任意の魔窟以外の拠点もしくはキャラクターの隣接マスへ移動する。



転移の書

使用したキャラクターを、任意の魔窟以外の拠点もしくはキャラクターの隣接マスへ移動する。



転移の書

使用したキャラクターを、任意の魔窟以外の拠点もしくはキャラクターの隣接マスへ移動する。



片手剣 Lv.1

攻撃 +1 射程 1

DA: 片手剣・魔法



闇の獣肉

使用したターフの間、攻撃力を+4する。その後ダイスを振り、3以下が出た場合3ダメージを受ける。



闇の獣肉

使用したターフの間、攻撃力を+4する。その後ダイスを振り、3以下が出た場合3ダメージを受ける。



闇の獣肉

使用したターフの間、攻撃力を+4する。その後ダイスを振り、3以下が出た場合3ダメージを受ける。



闇の獣肉

使用したターフの間、攻撃力を+4する。その後ダイスを振り、3以下が出た場合3ダメージを受ける。



片手剣 Lv.2

攻撃 +2 射程 1

DA: 片手剣・魔法



還魂の書

各キャラクターは任意の点数分の体力を、戦闘不能になったキャラクターに譲渡し聖堂拠点に復活させることができる。(最大体力は超えない)



還魂の書

各キャラクターは任意の点数分の体力を、戦闘不能になったキャラクターに譲渡し聖堂拠点に復活させることができる。(最大体力は超えない)



還魂の書

各キャラクターは任意の点数分の体力を、戦闘不能になったキャラクターに譲渡し聖堂拠点に復活させることができる。(最大体力は超えない)



還魂の書

各キャラクターは任意の点数分の体力を、戦闘不能になったキャラクターに譲渡し聖堂拠点に復活させることができる。(最大体力は超えない)



片手剣 Lv.2

攻撃 +2 射程 1

DA: 片手剣・魔法



太陽の加護

以下のいずれかの効果を選択する。
1: 覚醒条件を無視して覚醒する。
2: 隣接した、魔窟化した拠点を元に戻し、太陽の加護カウンターを置く。



太陽の加護

以下のいずれかの効果を選択する。
1: 覚醒条件を無視して覚醒する。
2: 隣接した、魔窟化した拠点を元に戻し、太陽の加護カウンターを置く。



太陽の加護

以下のいずれかの効果を選択する。
1: 覚醒条件を無視して覚醒する。
2: 隣接した、魔窟化した拠点を元に戻し、太陽の加護カウンターを置く。



太陽の加護

以下のいずれかの効果を選択する。
1: 覚醒条件を無視して覚醒する。
2: 隣接した、魔窟化した拠点を元に戻し、太陽の加護カウンターを置く。



片手剣 Lv.2

攻撃 +2 射程 1

DA: 片手剣・魔法

<p>攻撃 +3 射程 1</p> <p>片手剣 Lv.3</p> <p>DA: 片手剣・魔法</p>	<p>攻撃 +3 射程 1</p> <p>片手剣 Lv.3</p> <p>DA: 片手剣・魔法</p>	<p>攻撃 +3 射程 1</p> <p>片手剣 Lv.3</p> <p>DA: 片手剣・魔法</p>	<p>攻撃 +2 射程 1</p> <p>大剣 Lv.1</p>	<p>攻撃 +2 射程 1</p> <p>大剣 Lv.1</p>
<p>攻撃 +3 射程 1</p> <p>大剣 Lv.2</p>	<p>攻撃 +3 射程 1</p> <p>大剣 Lv.2</p>	<p>攻撃 +4 射程 1</p> <p>大剣 Lv.3</p>	<p>攻撃 +4 射程 1</p> <p>大剣 Lv.3</p>	<p>攻撃 +1 射程 1~2</p> <p>魔法 Lv.1</p>
<p>攻撃 +1 射程 1~2</p> <p>魔法 Lv.1</p>	<p>攻撃 +2 射程 1~2</p> <p>魔法 Lv.2</p> <p>DA時、さらに攻撃を+1する。</p> <p>DA: 片手剣・魔法</p>	<p>攻撃 +2 射程 1~2</p> <p>魔法 Lv.2</p> <p>DA時、さらに攻撃を+1する。</p> <p>DA: 片手剣・魔法</p>	<p>攻撃 +3 射程 1~3</p> <p>魔法 Lv.3</p> <p>攻撃時に追加で行動力を支払うことで、支払った行動力分、射程を追加する。</p>	<p>攻撃 +3 射程 1~3</p> <p>魔法 Lv.3</p> <p>攻撃時に追加で行動力を支払うことで、支払った行動力分、射程を追加する。</p>
<p>攻撃 +1 射程 2</p> <p>弓 Lv.1</p>	<p>攻撃 +1 射程 2</p> <p>弓 Lv.1</p>	<p>攻撃 +2 射程 2</p> <p>弓 Lv.2</p>	<p>攻撃 +2 射程 2</p> <p>弓 Lv.2</p>	<p>攻撃 +3 射程 2~3</p> <p>弓 Lv.3</p>
<p>攻撃 +3 射程 2~3</p> <p>弓 Lv.3</p>	<p>防御 2 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.1</p> <p>攻撃力2以下の攻撃をを2回無効にする。</p>	<p>防御 2 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.1</p> <p>攻撃力2以下の攻撃をを2回無効にする。</p>	<p>防御 2 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.1</p> <p>攻撃力2以下の攻撃をを2回無効にする。</p>	<p>防御 3 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.2</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを2回無効にする。</p>
<p>防御 3 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.2</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを2回無効にする。</p>	<p>防御 3 耐久 2</p> <p>革鎧 Lv.2</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを2回無効にする。</p>	<p>防御 3 耐久 3</p> <p>革鎧 Lv.3</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。</p>	<p>防御 3 耐久 3</p> <p>革鎧 Lv.3</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。</p>	<p>防御 3 耐久 3</p> <p>革鎧 Lv.3</p> <p>攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。</p>

防衛 3 耐久 3



金属鎧 Lv.1

攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 3 耐久 3



金属鎧 Lv.1

攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 4 耐久 4



金属鎧 Lv.2

攻撃力4以下の攻撃をを4回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 4 耐久 4



金属鎧 Lv.2

攻撃力4以下の攻撃をを4回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 6 耐久 4



金属鎧 Lv.3

攻撃力6以下の攻撃をを4回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 6 耐久 4



金属鎧 Lv.3

攻撃力6以下の攻撃をを4回無効にする。この防具を装備したキャラクターの移動を-1する。

防衛 2 耐久 1



ローブ Lv.1

攻撃力2以下の攻撃をを1回無効にする。

防衛 2 耐久 1



ローブ Lv.1

攻撃力2以下の攻撃をを1回無効にする。

防衛 2 耐久 2



ローブ Lv.2

攻撃力2以下の攻撃をを2回無効にする。この防具を装備したキャラクターは闇の加護を無効にできる。

防衛 2 耐久 2



ローブ Lv.2

攻撃力2以下の攻撃をを2回無効にする。この防具を装備したキャラクターは闇の加護を無効にできる。

防衛 3 耐久 3



ローブ Lv.3

攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。この防具を装備したキャラクターがいる場合、瘴気の上昇を3減らす。(重複しない)

防衛 3 耐久 3



ローブ Lv.3

攻撃力3以下の攻撃をを3回無効にする。この防具を装備したキャラクターがいる場合、瘴気の上昇を3減らす。(重複しない)

防衛 - 耐久 1



盾 Lv.1

攻撃を1回無効にする。

防衛 - 耐久 1



盾 Lv.1

攻撃を1回無効にする。

防衛 - 耐久 2



盾 Lv.2

攻撃を2回無効にする。

防衛 - 耐久 2



盾 Lv.2

攻撃を2回無効にする。

防衛 - 耐久 3



盾 Lv.3

攻撃を3回無効にする。

防衛 - 耐久 3



盾 Lv.3

攻撃を3回無効にする。

体力 1 移動 1



行商人

聖王廟に隣接して出現できない。ターン開始時に聖王廟に向けてマス移動する。任意のアイテムを【取引】できる。このNPCが聖王廟に隣接した時、全員が現在のシートで手に入るアイテムが入る。(味方の加護は除く)、その後このNPCをマップから削除。

体力 1 移動 2



巡礼司祭

ターン開始時に隣接した聖堂地点へ2マス移動する。このNPCに隣接しているキャラクターは、行動力を消費して瘴気レベルを下げることができる。このNPCが隣接した聖堂地点に隣接した時、その地点を聖堂へ戻す。その後、このNPCをマップから削除。

体力 1 移動 1



義勇兵

ターン終了時に最も近いキャラクターに向けてマス移動する。このNPCに隣接している全てのキャラクターの攻撃力を+2する。


攻撃 2 移動 1 防衛 3 射程 1



墮人

この敵は魔法または弓の攻撃を受ける場合、そのキャラクターの攻撃力を-1する。


攻撃 2 移動 3 防衛 3 射程 1



【魔獣】テン

出現時、全てのキャラクターをこの敵に向けてマス進める。この敵を倒したキャラクターはランタンのカウンターを1つ追加する。


攻撃 2 移動 1 防衛 3 射程 1



【魔獣】ヒラヤマ

この敵は、攻撃の対象にできない。この効果はこの敵が攻撃した次のターン以降は無効になる。この敵は闇の加護の効果を持たない。

攻撃 3 移動 2 防衛 5 射程 1~2



【魔獣】ガマ

攻撃対象となったキャラクターと、隣接するキャラクター全員にダメージを与える。

攻撃 2 移動 3 防衛 3 射程 1



【魔獣】ツチ子

この敵は防具を無視してキャラクターにダメージを与える。
特殊能力: この敵を倒したキャラクターはツチ子コップを獲得する。敵、NPC出現時にツチ子コップを使用することで、隣だけ出現マスを選定することができる。


攻撃 6 移動 3 防衛 7 射程 1



【魔獣】サメ

この敵は魔法または弓の攻撃を受ける場合、そのキャラクターの攻撃力を-1する。

攻撃 4 移動 1 防衛 7 射程 1~2



【魔獣】アソコウ

出現時、全てのキャラクターをこの敵に向けてマス進める。この敵を倒したキャラクターはランタンのカウンターを1つ追加する。

攻撃 2 移動 2 防衛 3 射程 1



【魔獣】ホタル

この敵を倒したキャラクターは、ランタンのカウンターを1つ追加する。

攻撃 8 移動 0 防衛 10 射程 1



【魔獣】キョジン

この敵は8回攻撃することでも倒すことができる。

