

特技 (1XP)

## 集中攻撃

[1XP消費] 視界内の敵を1体指定する。勇者がその敵を攻撃する度、攻撃+1。この効果は別の敵に対して使用するまで継続する。

レベル1

体力最大値増加

5

• 体力最大値 + 1

レベル2

レベル3

レベル4

レベル5

勇者名: \_\_\_\_\_

経験点: \_\_\_\_\_

プレイヤー名: \_\_\_\_\_

## 指揮官

クラス固有技能

指揮

# ノーブル・ウォーリアー 気高き戦士

闇の再演

5

• [影伏] 同じゾーンに配置されている全ての勇者に攻撃 + 1

10

• [影伏] 同じゾーンに配置されている全ての勇者に攻撃 + 2

気高き護り

5

• 防御 $\star$ : +1  $\triangle$ 、さらに自身を1点回復してもよい。

5

• 防御 $\star$ : +2  $\triangle$ 、さらに自身を1点回復してもよい。

10

• 防御 $\star$ : +2  $\triangle$ 、さらに自身を2点回復してもよい。

守護者

5

• 同じゾーンにいる勇者が負傷を受けるとき、代わりに負傷を受けてもよい。

5

• 隣接、または同じゾーンにいる勇者が負傷を受けるとき、代わりに負傷を受けてもよい。

挑発

5

• 挑発

10

• 挑発  
• 防御: +2  $\triangle$

剣術の達人

10

• [剣装備] 攻撃: +1  $\swordsword$ 、+1  $\star$

10

• [剣装備] 攻撃: +3  $\swordsword$ 、+1  $\star$

特技 (1 XP)

癒しの軟膏

# ウォーリアー・プリースト 鮮輝の僧兵

光をもたらす者

クラス固有技能

[1 XP 消費] 隣接、もしくは同じゾーンに存在する勇者 (自分含む) から1人選び、1点回復させる。

勇者名: \_\_\_\_\_ 経験点: \_\_\_\_\_  
プレイヤー名: \_\_\_\_\_

この勇者の影伏技能と [影伏] と記された全技能は、暗闇ゾーンではなく光明ゾーンにいるときに使用することができます。

レベル1

レベル2

レベル3

レベル4

レベル5

体力最大値増加

• 体力最大値 + 1

5

• 体力最大値 + 2  
• 再生 2

15

光の靈気

• [影伏] 視界内のすべての敵は、攻撃:  $\text{✂}$  - 1 を受ける。

10

• [影伏] 視界内のすべての敵は、攻撃:  $\text{✂}$  - 2 を受ける。

10

粛清

• 攻撃  $\text{✦}$ : + 1 負傷 (2回まで重複可)

5

• 攻撃  $\text{✦}$ : + 1 負傷 (2回まで重複可)  
• 攻撃  $\text{✦}$ : + 3 負傷

10

• 攻撃  $\text{✦}$ : + 1 負傷 (2回まで重複可)  
• 攻撃  $\text{✦}$   $\text{✦}$ : + 6 負傷

10

治癒

• 攻撃  $\text{✦}$ : 視界内の勇者 (自身含む) を1点回復してもよい

5

• 攻撃  $\text{✦}$ : 視界内の勇者 (自身含む) を1点回復してもよい (2回まで重複可)  
• 攻撃  $\text{✦}$ : 視界内の勇者 (自身含む) を3点回復してもよい

5

• 攻撃  $\text{✦}$ : 視界内の勇者 (自身含む) を1点回復してもよい (4回まで重複可)  
• 攻撃  $\text{✦}$ : 視界内の勇者 (自身含む) を体力の最大値まで回復してもよい

10

信仰の奇跡

• 行動力を1点消費し、 $\text{✪}$ を1個振る。出目の $\text{○}$ に等しい数だけ、勇者 (自分含む) 1人の体力を回復する。

5

• 行動力を1点消費し、 $\text{✪}$ を2個振る。出目の $\text{○}$ に等しい数だけ、勇者 (自分含む) 1人の体力を回復する。

10

狂信

• [血の渴望 3] 攻撃: + 1  $\text{✖}$ 、+ 1  $\text{✦}$ 、+ 4  $\text{✂}$

10

特技 (1 XP)

影這い

# ブラッドムーン・アサシン 月蝕の暗殺者

影の申し子

クラス固有技能

[1XP消費] 暗闇ゾーンにいるなら、2マスまで離れた暗闇ゾーンへと移動する。その際、すりぬけを習得しているものとする。

勇者名: \_\_\_\_\_ 経験点: \_\_\_\_\_  
プレイヤー名: \_\_\_\_\_

この勇者は盾を装備することはできない。光明ゾーンにいるときこの勇者は、防御: -2△を受ける。

レベル1

レベル2

レベル3

レベル4

レベル5

体力最大値増加

• 体力最大値 + 1

• 体力最大値 + 2

暗殺

• [影伏] 攻撃: +1 負傷

• [影伏] 攻撃: +2 負傷

暗撃

• 突撃 (暗闇ゾーンから移動を開始する場合、攻撃: +1 🗡️)

• 突撃 (暗闇ゾーンから移動を開始する場合、攻撃: +1 攻撃ダイス、攻撃🌟: 敵を気絶させる)

不意打ち

• 攻撃: 防御側 - 1 △

• 攻撃: 防御側 - 2 △

• 攻撃: 防御側 - 3 △

• 攻撃: 防御側 - 4 △

殺戮本能

• この勇者が暗闇ゾーンで移動アクションを終えたなら、同じゾーンにいる手下1体を即座に倒す。

• この勇者が暗闇ゾーンで移動アクションを終えたなら、同じゾーンにいる手下2体を即座に倒す。

疾走

• すりぬけ

• すりぬけ  
• 移動アクションを行うとき、追加で+1移動力

特技 (1 XP)

錬金術

# ソーサラー 鮮血魔操師

爆破離脱

クラス固有技能

[1 XP 消費] 変換アクションを物品カード2枚だけで行うことができる。

勇者名: \_\_\_\_\_ 経験点: \_\_\_\_\_  
プレイヤー名: \_\_\_\_\_

この勇者のゾーンに敵が存在するなら使用可能。行動力を1点消費したなら、隣接するゾーンに移動し、自身がいたゾーンの敵に1点の負傷を与える。

レベル1

レベル2

レベル3

レベル4

レベル5

体力最大値増加

• 体力最大値 + 1

• 体力最大値 + 2  
• 再生 1

シャドウレイン

• [影伏] 魔法攻撃☆: +1 負傷、この勇者は1点回復してもよい。

• [影伏] 魔法攻撃☆もしくは◇: +1 負傷、この勇者は1点回復してもよい (3回まで重複可)

鮮血の憤怒

• [血の供物 1] 魔法攻撃: +1 負傷

• [血の供物 1] 魔法攻撃: +2 負傷

• [血の供物 1] 魔法攻撃: +3 負傷

マジックスパークス

• 魔法攻撃: +1 ✂

• 魔法攻撃: +1 ✂  
• 魔法攻撃: +1 ✂もしくは+1 ☆

• 魔法攻撃: +1 ✂  
• 魔法攻撃: +1 ✂もしくは+1 ☆  
• 魔法攻撃: +1 ✂もしくは+1 ☆

火炎の激情

• 爆破離脱は負傷2点を与える。

• 爆破離脱は負傷3点を与える。

ネクロプラスト

• 手番に1回、手下を負傷させたなら、即座に倒し🔴を1個振る。出目の✂に等しい数だけ、その手下の部隊に与える。

• 手番に1回、手下を負傷させたなら、即座に倒し🔴を2個振る。出目の✂に等しい数だけ、その手下の部隊に与える。

特技 (1 XP)

見境なき激情

[1 XP 消費] この手番中、この勇者は攻撃: +1 、防御: -1 

# ボーン・クラッシャー 迅雷の骨砕き

勇者名: \_\_\_\_\_ 経験点: \_\_\_\_\_  
プレイヤー名: \_\_\_\_\_

先手必勝

クラス固有技能

敵が存在するゾーンに移動したとき、敵が自分の配置されているゾーンに移動したとき、敵に負傷1点を与える。

レベル1

レベル2

レベル3

レベル4

レベル5

体力最大値増加

• 体力最大値 + 1

• 体力最大値 + 1  
• 再生 1

• 体力最大値 + 2  
• 再生 2

漆黒の闇

• [影伏] 近接攻撃: +1   
• [影伏] 近接攻撃 : +2 

• [影伏] 近接攻撃: +2   
• [影伏] 近接攻撃 : +3 

突撃

• 突撃

• 突撃 (攻撃: +2 負傷)

• 突撃 (攻撃: +3 負傷)

恫喝

• 挑発

• 挑発  
• 防御: 攻撃側、攻撃ダイス - 1

• 挑発  
• 防御: 攻撃側、攻撃ダイス - 2

震撃波

• 近接攻撃  : 敵を気絶させる。

• 近接攻撃  : 敵を気絶させる。  
• 近接攻撃  : 隣接、同じゾーンに存在するすべての敵を気絶させる。

槌鉦と戦槌

• [槌装備] 攻撃: +1 

• [槌装備] 攻撃: +1 攻撃ダイス  
• [槌装備] 攻撃: 防御側、-1 防御ダイス