メイプル三騎士団と少女の夢

ぬりえ

セアドラ

多芸：手番中に１回、セアドラは、引いたアクションダイスのうち任意の１個を、ダイスの捨て山にあるダイス１個と交換できます。

才覚：自分もしくは他のプレイヤーがアクションダイスを振るとき、この能力を使えます。そのプレイヤーは、振ったダイスのうち、１個以上のダイスを振りなおすことができます。

不屈：任意のヌイグルミを１体選びます。そのヌイグルミから状態カードを１枚以上、取り除きます。

士気の高揚：自分もしくは他のプレイヤーがダイス袋からダイスを引くとき、この能力が使えます。そのプレイヤーは今引いたダイスを、すべてダイス袋に戻して、引き直してもかまいません。

5

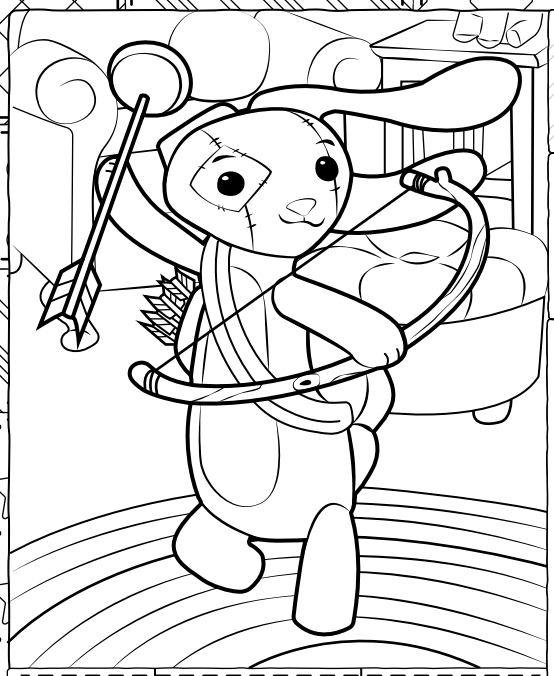
多芸：手番中に１回、引いたアクションダイスのうち任意の１個を、ダイスの捨て山にあるダイス１個と交換できます。

才覚：自分もしくは他のプレイヤーがアクションダイスを振るとき、この能力を使えます。そのプレイヤーは、振ったダイスのうち、１個以上のダイスを振りなおすことができます。

不屈：任意のヌイグルミを１体選びます。そのヌイグルミから状態カードを１枚以上、取り除きます。

士気の高揚：自分もしくは他のプレイヤーがダイス袋からダイスを引くとき、この能力が使えます。そのプレイヤーは今引いたダイスを、すべてダイス袋に戻して、引き直してもかまいません。

5



フロップス

敏捷：フロップスがダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の緑のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

かがむ：フロップスが防御で緑色のダイスを振る前に、この能力を使えます。出目の数字を２倍にします。

跳ぶ：フロップスの手番中に、この能力を使えます。フロップスから４マス以内のマスで、フロップスの視界にあるマスを、１マス選びます。フロップスはただちにそのマスに移動します。

すごく早い：フロップスが能力判定〈緑〉を行うときに、この能力を使えます。フロップスは自動的に、その判定に成功します。

5

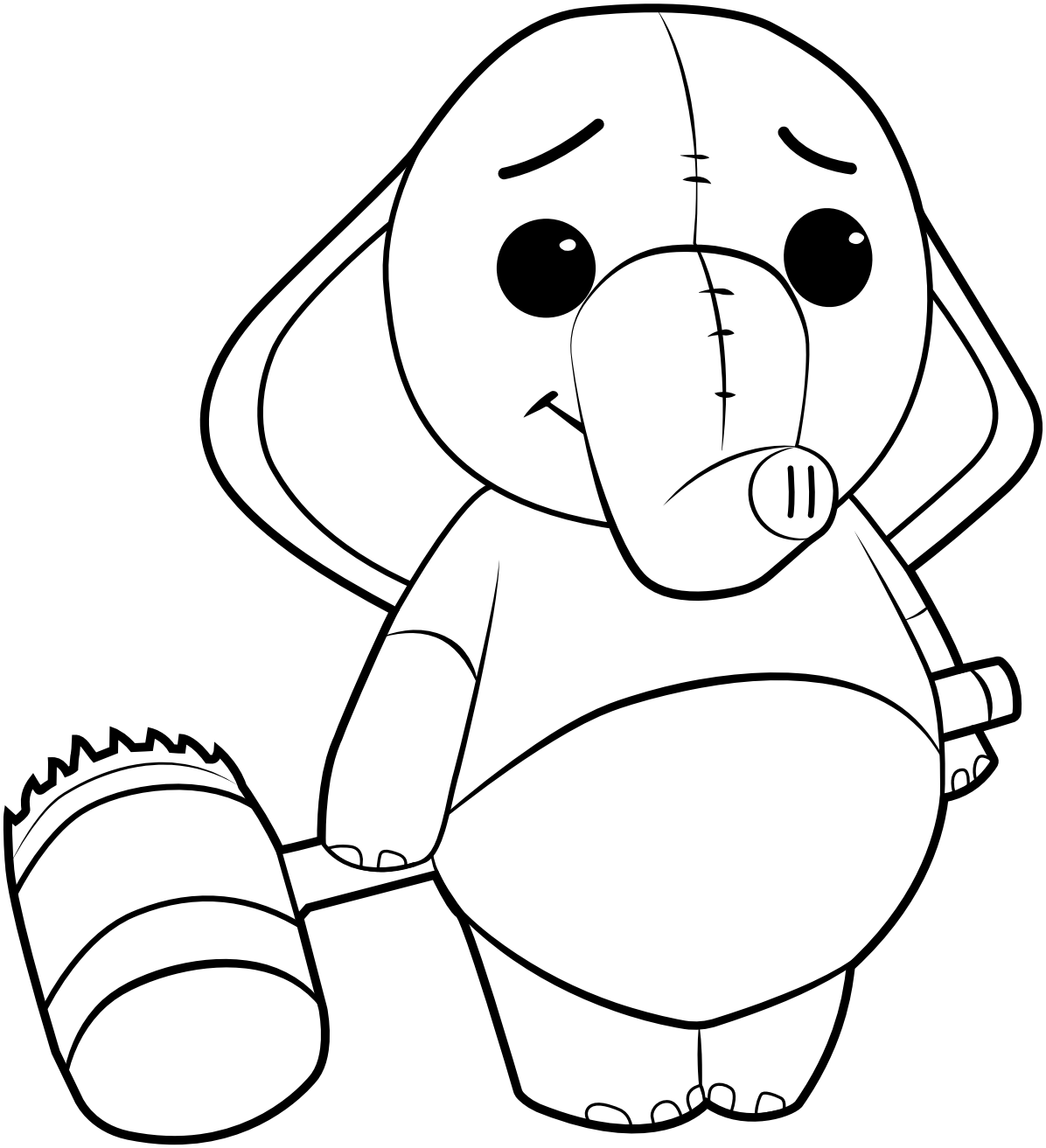
敏捷：ダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の緑のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

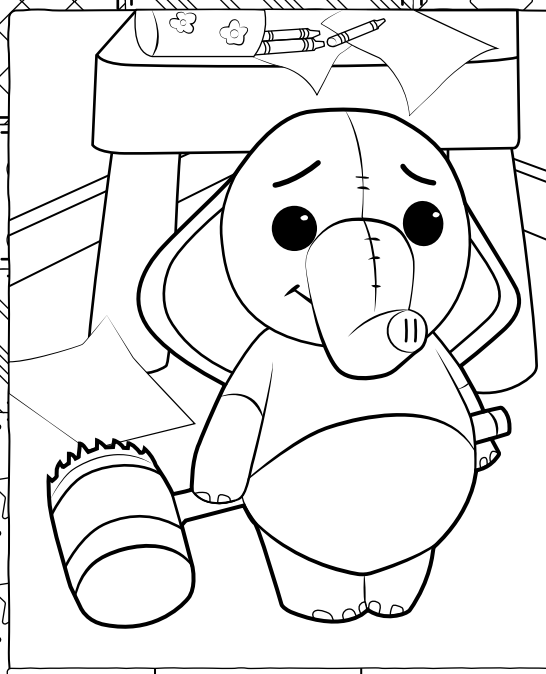
かがむ：防御で緑色のダイスを振る前に、この能力を使えます。出目の数字を２倍にします。

跳ぶ：手番中に、この能力を使えます。自分から４マス以内のマスで、自分の視界にあるマスを、１マス選び、ただちにそのマスに移動します。

すごく早い：能力判定〈緑〉を行うときに、この能力を使えます。自動的に、その判定に成功します。

5





ランピィ

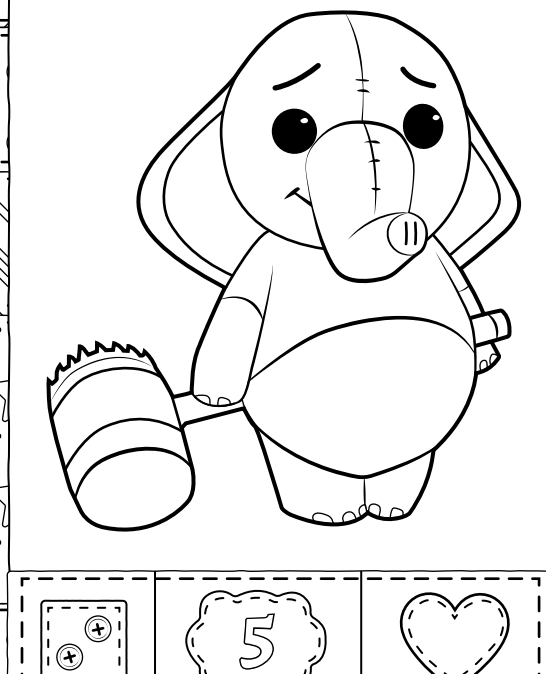
タフ：ランピィがダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の青のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

かばう：他のヌイグルミが綿トークンを失うとき、この能力を使えます。かわりにランピィが綿トークンを失ってもかまいません。

補強されたぬい目：ランピィがいっぺんに３個以上の綿トークンを失うときに、この能力を使えます。そのかわりにランピィは綿トークンを２個失います。

防御的攻撃：ランピィが攻撃を行う前に、この能力を使えます。ダイス袋から青のダイスを１個引いて、攻撃に使用するダイスに追加します。

5



タフ：ダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の青のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

かばう：他のヌイグルミが綿トークンを失うとき、この能力を使えます。かわりに自分が綿トークンを失ってもかまいません。

補強されたぬい目：いっぺんに３個以上の綿トークンを失うときに、この能力を使えます。そのかわりに綿トークンを２個失います。

防御的攻撃：攻撃を行う前に、この能力を使えます。ダイス袋から青のダイスを１個引いて、攻撃に使用するダイスに追加します。

5

スティッチ

洞察:スティッチがダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の黄色のダイスを振りなおせます。振りなおした出目は、もう変えられません。

裏をかく：スティッチが攻撃を行う前に、この能力を使えます。ダイス袋から黄色のダイスを１個引いて、攻撃に使用するダイスに追加します。

混乱させる：悪いやつ（手下）が活動したとき、この能力を使えます。このカードの上に置かれた黄色のダイスを取り除きます。そうすれば、ステップ１で、その悪いやつの起動をスキップできます。

集中：スティッチが能力判定〈黄〉を行うとき、この能力を使えます。その能力判定に自動的に成功します。

5

洞察：ダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の黄色のダイスを振りなおせます。振りなおした出目は、もう変えられません。

裏をかく：攻撃を行う前に、この能力を使えます。ダイス袋から黄色のダイスを１個引いて、攻撃に使用するダイスに追加します。

混乱させる：悪いやつ（手下）が活動したとき、この能力を使えます。このカードの上に置かれた黄色のダイスを取り除きます。そうすれば、ステップ１で、その悪いやつの起動をスキップできます。

集中：能力判定〈黄〉を行うとき、この能力を使えます。その能力判定に自動的に成功します。

5

ライオネル

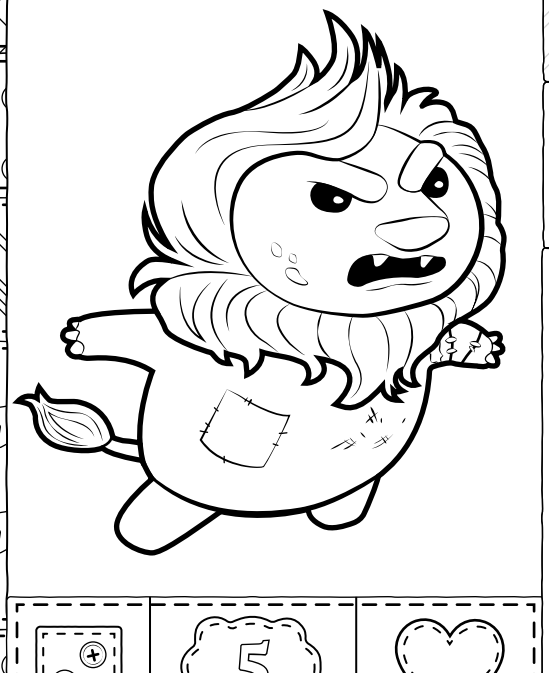
どうもう：ライオネルがダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の赤のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

反撃：ライオネルが防御で赤のダイスを振ったあと、この能力を使えます。出目が攻撃側のダメージの値より上で、かつ戦闘の相手が「ボス」でない場合、その悪いやつは敗北します。

威圧:ライオネルは状態カード『怒った』を得ます。

ライオンパンチ：ライオネルが攻撃するとき、赤のダイスを１個だけ振る場合、振る前に、この能力を使えます。出目の数字にライオネルの持つ綿トークンの数を加えます。

5



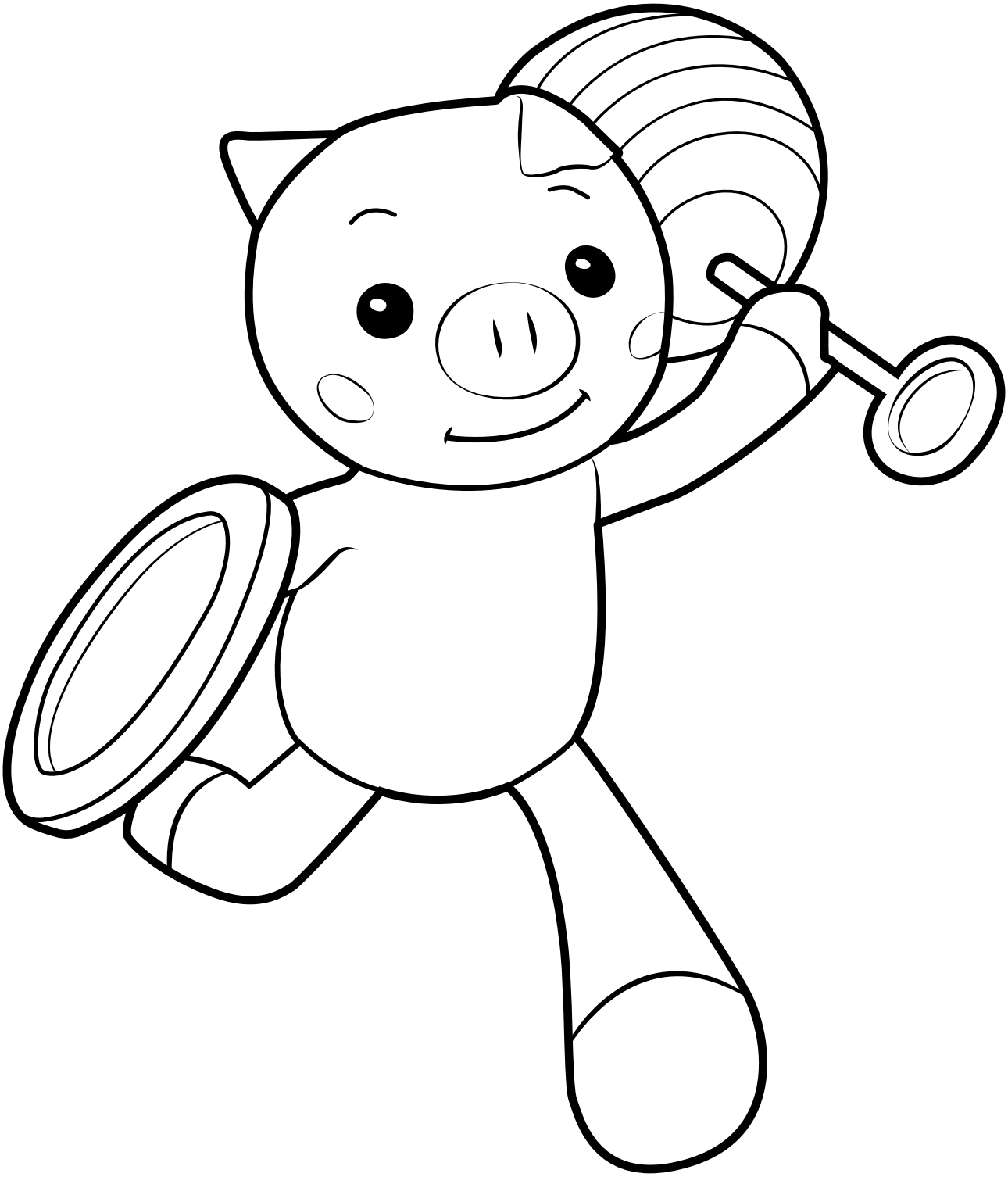
どうもう：ダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の赤のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

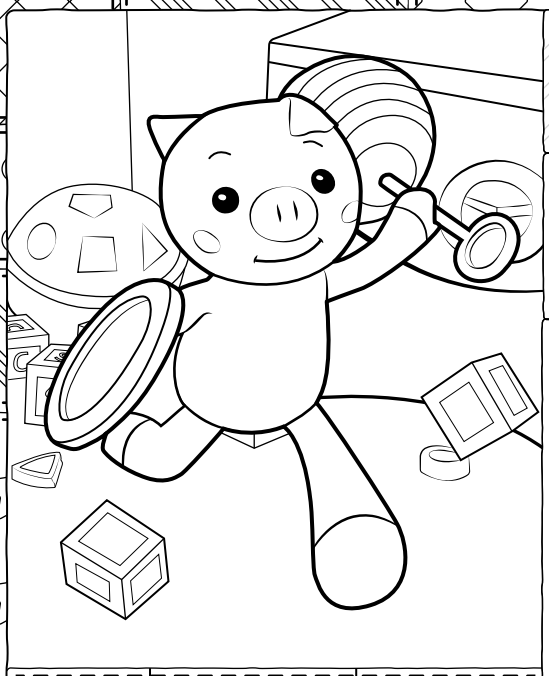
反撃：防御で赤のダイスを振ったあと、この能力を使えます。出目が攻撃側のダメージの値より上で、かつ戦闘の相手が「ボス」でない場合、その悪いやつは敗北します。

威圧：状態カード『怒った』を得ます。

ライオンパンチ：攻撃するとき、赤のダイスを１個だけ振る場合、振る前に、この能力を使えます。出目の数字に自分の持つ綿トークンの数を加えます。

5





ピッグル

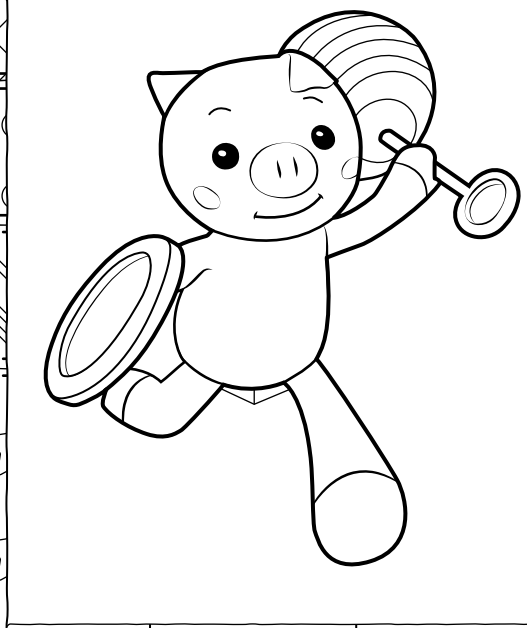
幸運：ピッグルがダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の紫のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

前向き：すべてのヌイグルミから、状態カード『心を痛めて』を取り除きます。

子供の祝福：他のヌイグルミがアクションを行うとき、この能力を使えます。ダイスの捨て山から（あれば）紫のダイスを１個取り、そのヌイグルミに手渡します。そのヌイグルミはそのアクション用として、ただちにそのダイスを使います。

強運：自分もしくは他のプレイヤーが紫のダイスを振ったあと、この能力を使えます。出目が１である紫色のダイスはすべて、出目が６になります。

5



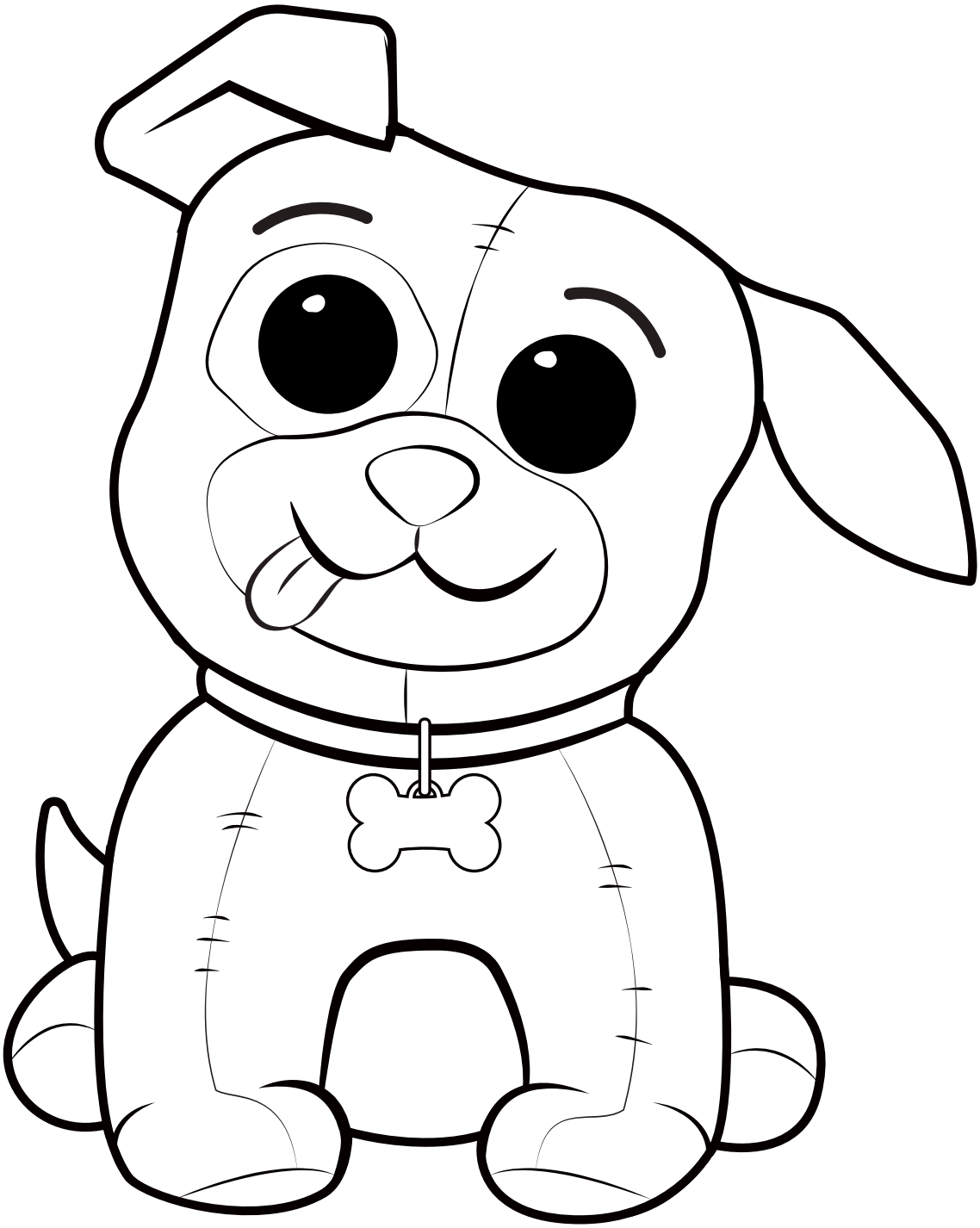
幸運：ダイスを振ったあと、この能力を使えます。１個以上の紫のダイスを振りなおせます。振りなおした後の出目は、もう変えられません。

前向き：すべてのヌイグルミから、状態カード『心を痛めて』を取り除きます。

子供の祝福：他のヌイグルミがアクションを行うとき、この能力を使えます。ダイスの捨て山から（あれば）紫のダイスを１個取り、そのヌイグルミに手渡します。そのヌイグルミはそのアクション用として、ただちにそのダイスを使います。

強運：自分もしくは他のプレイヤーが紫のダイスを振ったあと、この能力を使えます。出目が１である紫色のダイスはすべて、出目が６になります。

5



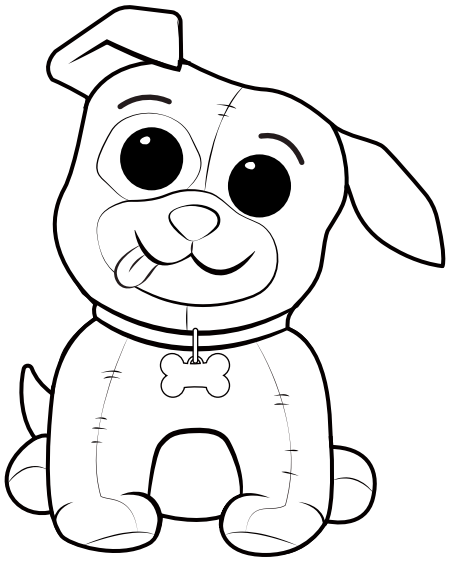
のっぽさん:移動／攻撃を行うとき、色つきの太線はすべて、白の破線とみなします。

先見の明：自分の手番で、ダイスを１個振るとき、この能力が使えます。ダイスの出目に＋４します。

上からの見張り：ゲームマップに悪いやつが１体もいないとき、この能力が使えます。こわいこわい表にある脅威ダイスをすべて振ります。出目が１～２のものをすべて捨て、残りはこわいこわい表に戻します。その後、ダイス捨て場にあるすべてのダイスを、ダイス袋に戻します。

首のつめ物:このヌイグルミが気絶することになったとき、この能力が使えます。気絶はせず、かわりに１個以外の綿トークンをすべて捨てます。

5



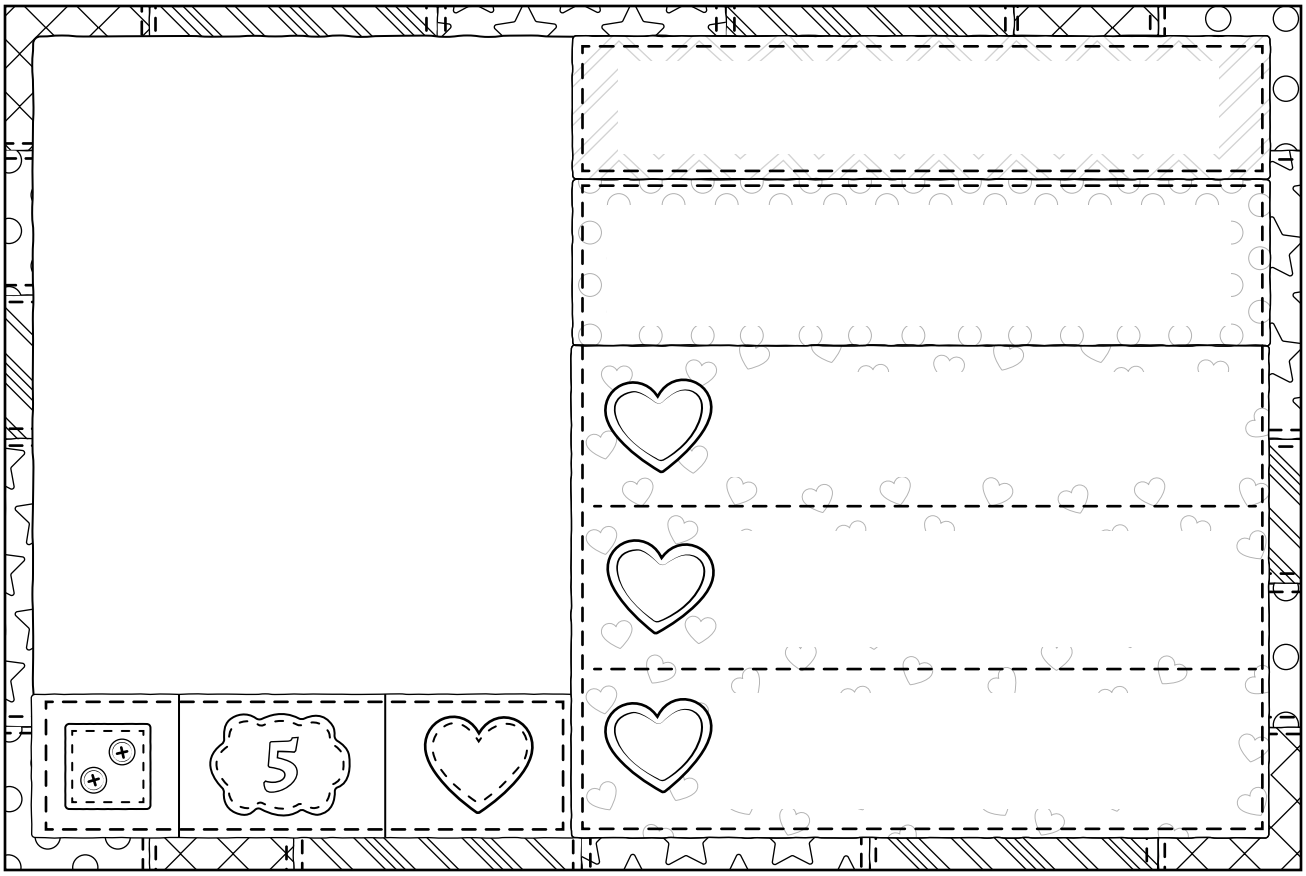
決意：能力判定を行うとき、１回だけ任意の数のダイスを振り直しできます。その場合、振りなおした目を適用しなければなりません。

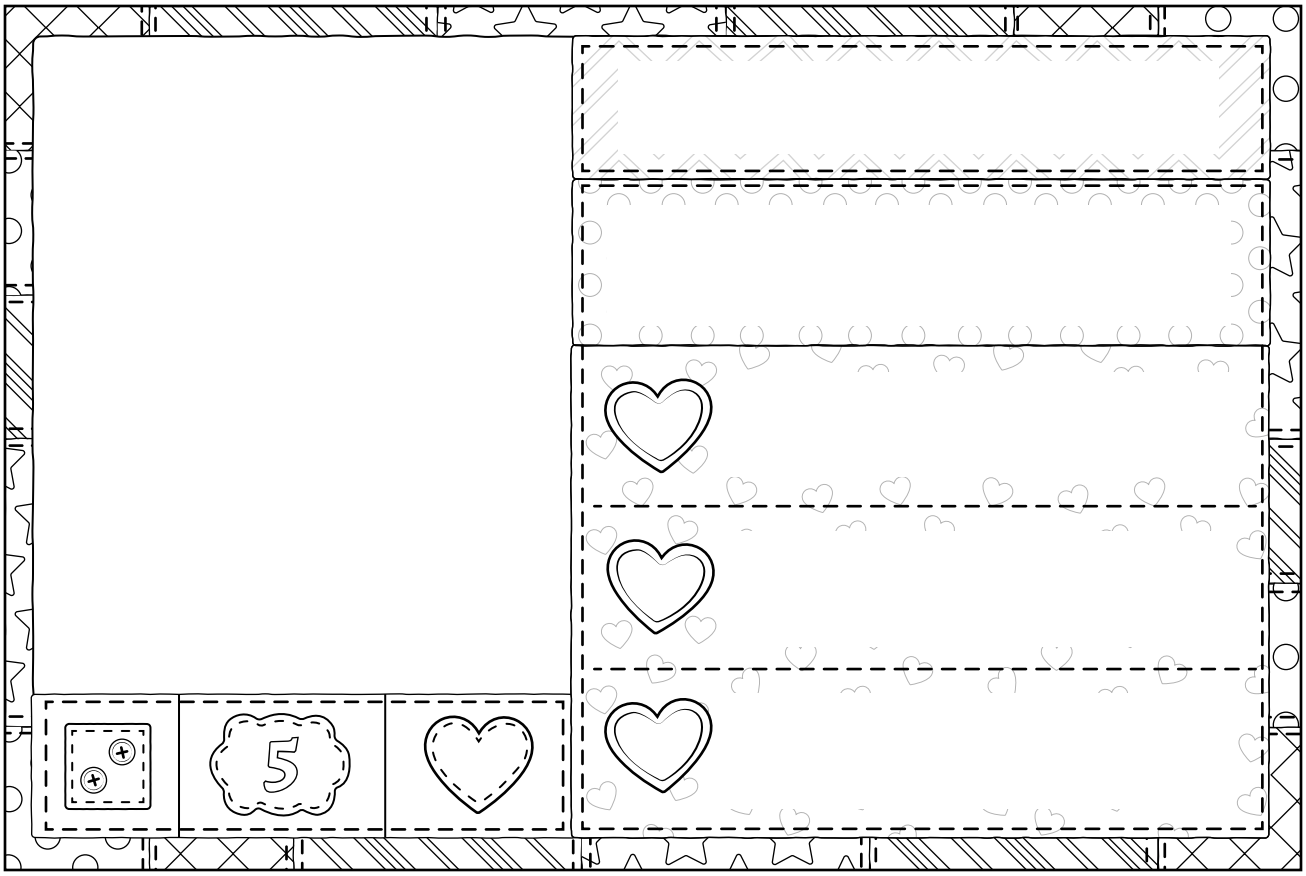
かみ返す：悪いやつの攻撃を受けた結果、綿トークンを失ったとき、この能力が使えます。相手の悪いやつカードの上に、このはあとトークンを移します。このはあとトークンが置かれた悪いやつの頑丈さは１下がります。

いつも一緒：他のヌイグルミが、隣接マスを通り過ぎるたび、この能力が使えます。そのヌイグルミが移動を終了したマスに隣接する任意のマスに、このコマを移します。

警戒のほえ声：ステップ１でダイスを引いているとき、この能力が使えます。引いたダイスの中の脅威ダイスをすべて袋に戻し、戻した数だけダイスを引きなおします。

5


5


5