

Level 2

# 騎士

ARCHETYPE

**※ブロック:2**  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると騎士は破壊される。

**※追加ダメージ:1**  
攻撃が成功した時、1点ダメージを上昇できる。

**※ブースト:1**  
攻撃・防御のプロット公開後、1個だけダイスを振り足すことができる。

ARCHETYPE

Level 2

# 騎士

ARCHETYPE

**※ブロック:2**  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると騎士は破壊される。

**※追加ダメージ:1**  
攻撃が成功した時、1点ダメージを上昇できる。

**※ブースト:1**  
攻撃・防御のプロット公開後、1個だけダイスを振り足すことができる。

ARCHETYPE

Level 1

# 精霊

ARCHETYPE

**※ブロック:2**  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると精霊は破壊される。

ARCHETYPE

Level 1

# 精霊

ARCHETYPE

**※ブロック:2**  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると精霊は破壊される。

ARCHETYPE

Level 1

# 魔剣

**◆追加ダメージ:1**  
 攻撃が成功した時、1点ダメージを上昇できる。

A R C H E T Y P E

Level 1

# 悪夢

**◆マイナス:2**  
 魔力を1点消費すると、誰かの行為判定にマイナス2の修正をつけることができる。

A R C H E T Y P E

Level 2

# 乙女

**◆ブロック:1**  
 ダメージを代わりに受けることができる。合計1点以上受けると乙女は破壊される。

**◆キヤスト**  
 1ラウンドに使用できる呪文の回数が1回増大。元型の領域が指定特技となっている魔法を判定を振らず、自動成功させることができる。

**◆ウオード:7**  
 元型の領域に属する特技が指定特技である呪文に対し、7難易度に抵抗判定を行い成功すると無効化できる。

A R C H E T Y P E

Level 2

# 戦車

**◆ブロック:2**  
 ダメージを代わりに受けることができる。合計2点以上受けると戦車は破壊される。

**◆マナ:1**  
 元型の領域の魔素を1個生み出す。

**◆プラス:2**  
 魔力1点消費すると、誰かの行為判定にプラス2の修正をつけることができる。

A R C H E T Y P E

ARCHETYPE

Level 3

# 魔王

✠ブロック:2  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると魔王は破壊される。

✠追加ダメージ:2  
攻撃が成功した時、2点ダメージを上昇できる。

✠ブースト:1  
攻撃・防衛のプロット公開後、1個だけダイスを振り足すことができる。

ARCHETYPE

ARCHETYPE

Level 3

# 軍団

✠ブロック:3  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計3点以上受けると軍団は破壊される。

✠追加ダメージ:1  
攻撃が成功した時、1点ダメージを上昇できる。

✠ウォード:7  
元型の領域に属する特技が指定特技である呪文に  
対し、7難易度に抵抗判定を行い成功すると無効化  
できる。

ARCHETYPE

ARCHETYPE

Level 4

# 王国

✠ブロック:3  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計3点以上受けると王国は破壊される。

✠ブースト:2  
攻撃・防衛のプロット公開後、2個だけダイスを  
振り足すことができる。

✠キヤスト  
1ラウンドに使用できる呪文の回数が1回増大。

✠マナ:1  
元型の領域の魔素を1個生み出す。

ARCHETYPE

ARCHETYPE

Level 2

# 精霊

✠ブロック:2  
ダメージを代わりに受けることができる。  
合計2点以上受けると精霊は破壊される。

ARCHETYPE