4 はじまりの地

開拓地外縁

2風の吹く平原 一帯の気候

日 魔獣の巣 魔獣を狩る/危険性を緩和する 4 キャンプ地 開拓地の中心

6 収穫地 素材を採る

6 ヌシの縄張り 仲良くなって体の一部をもらう

行商

マ

ス

商 品

を

4 枚

<u>"</u>-

置

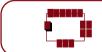
オフライン用

このシートはB4サイズに 拡大印刷をしてください



※ 捨て札はGMの手元に おいてください

GM



PL PL

『/クラフト 判定のときは素材(カード)で役をつくる

役	条件	基本性能
ノーマル	なし	サイコロ 1 個
ワンペア	ナンバーが同じカードが 2 枚ある	サイコロ 2 個
ツーペア	ナンバーが同じカードが 2 枚×2 ある	サイコロ 2 個 グレード 2
スリーカード	ナンバーが同じカードが3枚ある	サイコロ3個
フォーカード	ナンバーが同じカードが4枚ある	サイコロ4個
フルハウス	ワンペアとスリーカードが成立する	サイコロ 5 個
ストレート	ナンバーが 連続する カードが3枚ある ※ A 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K の順	サイコロ 2 個 グレード 2
性能修正		修正

性能修正	修正
得意素材	1枚ごとに サイコロ+ 1個
AJQK	1枚ごとに グレード+1

『/チャレンジ 問題の解決に挑む 回数■■■■■■

① 問題を決める ▶ ② 判定する

難易度:山札から1~3枚引き、そのナンバーの合計です。 引く枚数は手番プレイヤーが決めます(AJOK=10)。

問題解決に役立つ(GMが認めるなら解決する)。

判定 成功 & PC全員、以降のグレードを常に+1する。

& 難易度を示すカードをすべて手札に加える。

問題は解決しないが、経験を得る。

判定 失敗

& PC全員、以降のグレードを常に+1 する。

& 難易度を示すカードから一枚を選び、手札に 加える。選ばなかったカードは捨て札にする。

『/ ギャザリング 素材を採取する

① エリアを決め、何をするか決める ▶ ② 判定する

難易度:山札から1~3枚引き、そのナンバーの合計です。 引く枚数は手番プレイヤーが決めます(AJOK=10)。

判定 成功

このエリアに置かれたカードを手札に加える。 & 難易度を示すカードをすべて手札に加える。

判定 失敗

難易度を示すカードから一枚を選び、手札に 加える。選ばなかったカードは捨て札にする。

『/トレード 行商人から商品を購入する

① 支払い方法を選択する ▶ ② 支払額を算出する

手札から任意の枚数選び、捨て札にする。 素材

で支払う ナンバーの合計が〈支払額〉となる(AJOK=10)。

難易度: なしの判定をする。 製作物

で支払う その達成値の合計が〈支払額〉となる。

6 商品を選び、購入する 支払額 ≧ 価格の合計の範囲で商品を選び、手札に加えます。

◆ 行商人マス内の商品を4枚になるよう入れ替える

パ/フィニッシュ 最後の仕上げに挑む

1 製作物の決定 ▶ **2** PCひとりごとに、判定する

製作物の評価:アベレージ 達成値

問題解決をした場合、時間稼ぎにはなる $0 \sim 14$

製作物の評価:グレイト 達成値 問題解決に役立つ

製作物の評価:エクセレント 達成値

25~ 問題解決に大いに役立つ & 新聞記事になる

PCの手札

初期:3枚

15~24