



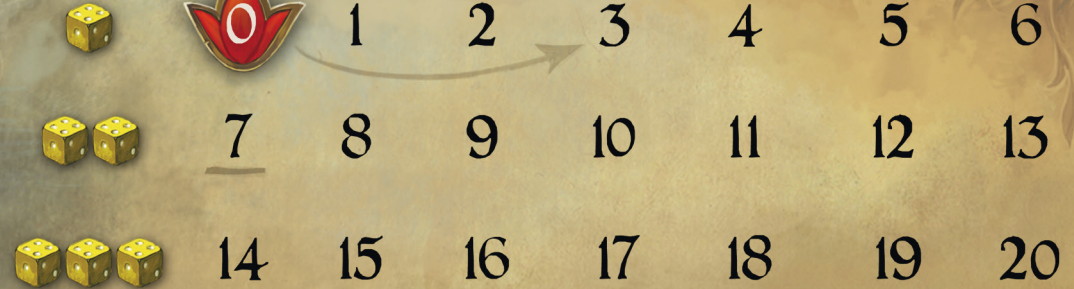
この財布ゾーンには保有する金貨や宝石をいくつでも配置できる



攻撃力



意志力



マルファ

山の剣狼

ランク6

**能力:** 戦闘中、その攻撃力は、現在の攻撃力か、今いるマスの**10の位**の数字のどちらか**大きいほう**となる(たとえば41番のマスにいれば、その攻撃力は少なくとも**4**となる)。相手が**トロール**ならその両方を合算する。



オルフェン&マルファは、ドワーフのクラム&バイトと差し替えます(すなわち黄のコマ立て、勇者ダイス3個、ディスク2個、キューブ1個を使用します)。

**オルフェンとマルファの固有能力の例:**

この勇者の現在の攻撃力が3で、ゲームボード上で46番のマスにいるなら、戦闘時の攻撃力は3ではなく(46の10の位である)4として計算します(ただし勇者ボード上で攻撃力マーカーを動かしてはなりません)。もし現在の攻撃力が5で、同じく46番のマスにいるなら、戦闘時の攻撃力は5のままです。このとき同じ場所でトロールと戦うなら、基本の攻撃力5に+4して、合計で攻撃力9となります。

