

<p>SLING [WARPON→]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d6；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d4 してもよい。</p>	<p>SLING</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d6；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d4 してもよい。</p>	<p>LONGSPEAR</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8 する。 この武器を使用し戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、結果を無視してダイスを振りなおしてもよい。振りなおした結果を使用しなければならない。</p>
<p>SHORT SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>SHORT SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>SHORT SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>
<p>LONG SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>LONG SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>LONG SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>
<p>LONG SWORD</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>SHORTBOW</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d6 する。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。</p>	<p>SHORTBOW</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d6 する。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。</p>
<p>DAGGER</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d4；さらにこのカードをリチャージ (Recharge) し、追加の+1d4 をしてもよい。 他の武器をプレイしている時、このカードを捨てることで、その戦闘判定時に+1d4 してもよい。</p>	<p>DAGGER</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d4；さらにこのカードをリチャージ (Recharge) し、追加の+1d4 をしてもよい。 他の武器をプレイしている時、このカードを捨てることで、その戦闘判定時に+1d4 してもよい。</p>	<p>RETURNNG THROWING AXE+1</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d8+1；さらにこのカードをリチャージ (Recharge) し、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>
<p>MACE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d4 してもよい。</p>	<p>MACE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d4 してもよい。</p>	<p>MACE</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d8；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d4 してもよい。</p>
<p>QUARTERSTAFF</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。</p>	<p>QUARTERSTAFF</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。</p>	<p>QUARTERSTAFF</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに+1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。</p>
<p>DART</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d4 する。 この武器を使用し戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、結果を無視してダイスを振りなおしてもよい。振りなおした結果を使用しなければならない。</p>	<p>LIGHT CROSSBOW</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d8 する。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。</p>	<p>LIGHT CROSSBOW</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに+1d8 する。 君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に+1d4 してもよい。</p>

WARHAMMER	WARHAMMER+1	THROWING AXE
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d8；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d8+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに +1d6；代わりにこのカードを捨てれば、さらに+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。
SCIMITAR	STAR KNIFE	SPIKED CHAIN
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6+1 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d4；さらにこのカードを捨て、追加の+2d4 をしてもよい。この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。 他の武器をプレイしている時、このカードを捨てることで、その戦闘判定時に+1d4 してもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +2d4；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。 この武器を使用し戦闘判定に失敗した時、このカードを捨て、結果を無視しダイスを振りなおしてもよい。振りなおした結果を使用。
HEAVY CROSSBOW	HEAVY CROSSBOW	FLAMING MACE+1
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに +1d10 する。  君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に +1d4 してもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに +1d10 する。  君がこの武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に +1d4 してもよい。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d8+1；さらにこのカードを捨て、追加の火属性(Fire trait)の+1d4 をしてもよい。
BASTARD SWORD	GREAT AXE	BATTLE AXE
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d10；さらにこのカードを捨て、追加の+1d10 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d12；さらにこのカードを捨て、追加で君の未修正の Strength ダイスを振ってもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d6；さらにこのカードを捨て、追加の+1d8 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。
GLAIVE	LONG SWORD +1	LONGBOW
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d10 する。この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。 この武器を使用し戦闘判定に失敗した時、このカードを捨て、結果を無視してダイスを振りなおしてもよい。振りなおした結果を使用しなければならぬ。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Strength か Melee ダイスに +1d8+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6 をしてもよい。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。	君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイス+君の未修正の Strength ダイスを振る。 この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。 この武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に +1d4 してもよい。
SHOCK LONGBOW+1	WOODEN SHIELD [ARMOR →]	WOODEN SHIELD
君の戦闘判定のため、このカードを公開 (Reveal) し、Dexterity か ranged ダイスに +1d8+1；さらにこのカードを捨て、追加で君の未修正の Strength ダイスを電撃(electricity) 属性として振ってもよい。この武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。 この武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に電撃属性の +1d4 をしてもよい。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。軽装鎧に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしてもよい。  この判定で両手持ち武器(2-handed)をプレイしている場合、このカードをプレイできない。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。軽装鎧に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしてもよい。  この判定で両手持ち武器(2-handed)をプレイしている場合、このカードをプレイできない。
WOODEN SHIELD	CHAIN MAIL	CHAIN MAIL
リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしてもよい。  この判定で両手持ち武器(2-handed)をプレイしている場合、このカードをプレイできない。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。  破棄(Banish)すれば、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。  破棄(Banish)すれば、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。
CHAIN MAIL	CHAIN MAIL	MAGIC CHAIN MAIL
リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。  破棄(Banish)すれば、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。  破棄(Banish)すれば、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。	リチャージ(Recharge)することで、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。 破棄(Banish)すれば、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。 重装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## LEATHER ARMOR

リチャージ(Recharge)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

## LEATHER ARMOR

リチャージ(Recharge)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

## MAGIC SHIELD

公開(Reveal)することで、君への2までの戦闘ダメージを軽減する。軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、この判定で別の鎧をプレイしても良い。

この判定で両手持ち武器(2-handed)をプレイしている場合、このカードをプレイできない。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## MAGIC LEATHER ARMOR

リチャージ(Recharge)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## MAGIC LEATHER ARMOR

リチャージ(Recharge)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## MAGIC LEATHER ARMOR

リチャージ(Recharge)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## HALF-PLATE

リチャージ(Recharge)することで、君への3までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

## HALF-PLATE

リチャージ(Recharge)することで、君への3までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

## HALF-PLATE

リチャージ(Recharge)することで、君への3までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

## ELVEN CHAIN SHIRT

公開(Reveal)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## ELVEN CHAIN SHIRT

公開(Reveal)することで、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧(Light armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## MAGIC HALF-PLATE

リチャージ(Recharge)することで、君への3までの戦闘ダメージを軽減する。

破棄(Banish)すれば、君に与えられた0に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧(Heavy armors)に熟練しているなら、代わりに埋める(bury)。

重装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。

## ARCANE ARMOR [SPELL-]

このカードを捨て(Discard)、2までの君への戦闘ダメージを軽減する。たとえ君がこの判定時に他の呪文をプレイしていても、このカードをプレイしてもよい。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## ARCANE ARMOR

このカードを捨て(Discard)、2までの君への戦闘ダメージを軽減する。たとえ君がこの判定時に他の呪文をプレイしていても、このカードをプレイしてもよい。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## ARCANE ARMOR

このカードを捨て(Discard)、2までの君への戦闘ダメージを軽減する。たとえ君がこの判定時に他の呪文をプレイしていても、このカードをプレイしてもよい。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## DETECT MAGIC

君のターンの間、これを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。それが祝福(blessing)か魔法(Magic)属性なら、ただちに遭遇する。それ以外の場合、一番上にカードを戻す。

もし君が Arcane か Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## DETECT MAGIC

君のターンの間、これを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。それが祝福(blessing)か魔法(Magic)属性なら、ただちに遭遇する。それ以外の場合、一番上にカードを戻す。

もし君が Arcane か Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## DETECT MAGIC

君のターンの間、これを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。それが祝福(blessing)か魔法(Magic)属性なら、ただちに遭遇する。それ以外の場合、一番上にカードを戻す。

もし君が Arcane か Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

4の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## CURE

このカードを公開(Reveal)し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。

もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

8の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## CURE

このカードを公開(Reveal)し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。

もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

8の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## CURE

このカードを公開(Reveal)し、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札から1d4+1のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。その後、このカードを捨てる。

もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

8の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

## FORCE MISSILE

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、力(Force)属性攻撃として Arcane ダイス+2d4を振る。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

6の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## FORCE MISSILE

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、力(Force)属性攻撃として Arcane ダイス+2d4を振る。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

6の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## FORCE MISSILE

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、力(Force)属性攻撃として Arcane ダイス+2d4を振る。

もし君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。

**RECHARGE**

6の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## MIRROR IMAGE

モンスターが君にダメージを与えるなら、他の呪文をプレイしていてもこのカードを君の前に置いてもよい。1d4を振り、1以外ならダメージを0にする。モンスターが君にダメージを与えるたびにこれを行う。ターン終了時にこのカードを捨てる。Arcaneスキルがないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## MIRROR IMAGE

モンスターが君にダメージを与えるなら、他の呪文をプレイしていてもこのカードを君の前に置いてもよい。1d4を振り、1以外ならダメージを0にする。モンスターが君にダメージを与えるたびにこれを行う。ターン終了時にこのカードを捨てる。Arcaneスキルがないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## SANCTUARY

モンスターから逃れるために、君の場所にいるキャラクターを1人選び、このカードを捨てる。モンスターが場所デッキから来たならば、それを場所デッキの一番上に置く。君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## DETECT EVIL

君のターンの間、これを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。それがVillainかHenchman以外のモンスターだったら、ただちにそれと遭遇してもよい。それ以外の場合、一番上にカードを戻す。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## DETECT EVIL

君のターンの間、これを捨て、君の場所の一番上のカードを調べる。それがVillainかHenchman以外のモンスターだったら、ただちにそれと遭遇してもよい。それ以外の場合、一番上にカードを戻す。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## GLIBNESS

1人のキャラクターを選び、このカードを君の前に置く。残りのこのターンの間、そのキャラクターのCharisma判定のダイスに3を加える。ターンの終わりにこのカードを捨てる。ArcaneかDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcaneかDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## ACID ARROW

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、酸属性(Acid trait)攻撃としてArcaneダイス+2d4を振る。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## ACID ARROW

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、酸属性(Acid trait)攻撃としてArcaneダイス+2d4を振る。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## STRENGTH

1人のキャラクターを選び、このカードを君の前に置く。残りのこのターンの間、そのキャラクターのStrength判定のダイスに3を加える。ターンの終わりにこのカードを破棄する。ArcaneかDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcaneかDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## LIGHTNING TOUCH

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、電撃属性(Electricity trait)攻撃としてArcaneダイス+2d4を振る。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## LIGHTNING TOUCH

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、電撃属性(Electricity trait)攻撃としてArcaneダイス+2d4を振る。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## MENDING

このカードを捨て、君の場所にいる1人のキャラクターに1枚の武器か鎧かアイテムを捨てさせる。そして捨てたタイプのカードを彼の捨て札置き場から1枚、彼の手札に加えさせる。君がArcaneかDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
4のArcaneかDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## SLEEP

最も高い除去難易度が10以下のモンスターを回避するために、このカードを捨てる。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
4のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## SLEEP

最も高い除去難易度が10以下のモンスターを回避するために、このカードを捨てる。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
4のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## FIND TRAP

君のカードを捨て、バリアーを除去する判定にダイスを2個追加する。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## INVISIBILITY

モンスターを回避するために、このカードを捨てる。君の隠密(stealth)チェックを成功させるために、このカードを捨てる。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## INVISIBILITY

モンスターを回避するために、このカードを捨てる。君の隠密(stealth)チェックを成功させるために、このカードを捨てる。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## CHARM PERSON

このカードを埋める(Bury)。箱から1枚の人間の味方(ally)カードをランダムに引き、君の手札に加える。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
なし。

## LEVITATE

ターンの終了時、望んでいる1人のキャラクターを移動させるためにカードを捨てる。あらゆる移動制限は適用される。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## LEVITATE

ターンの終了時、望んでいる1人のキャラクターを移動させるためにカードを捨てる。あらゆる移動制限は適用される。もし君がArcaneスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のArcane判定に成功：捨てずリチャージ

## INFLICT

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、魔法(Magic)属性攻撃としてDivineダイス+1d6を振る。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
6のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## HOLY LIGHT

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、魔法(Magic)属性攻撃としてDivineダイス+2d6を振る。不死(Undead)属性の破滅カードに対する判定の場合、代わりに魔法(Magic)属性+2d12を振る。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## HOLY LIGHT

君の戦闘判定のため、このカードを捨て、魔法(Magic)属性攻撃としてDivineダイス+2d6を振る。不死(Undead)属性の破滅カードに対する判定の場合、代わりに魔法(Magic)属性+2d12を振る。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

## AID

このカードを捨て、1つのチェックに+1d6を加える。もし君がDivineスキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。  
RECHARGE  
8のDivine判定に成功：捨てずリチャージ

<p>GUIDANCE</p> <p>このカードを捨て、チェックに1を加える。</p> <p>もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。</p> <p><b>RECHARGE</b> 4の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>GUIDANCE</p> <p>このカードを捨て、チェックに1を加える。</p> <p>もし君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。</p> <p><b>RECHARGE</b> 4の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>AUGURY</p> <p>このカードを捨て、カードタイプを1つ選ぶ。君の場所デッキの上から3枚調べる。選んだタイプ以外のカードをシャッフルしデッキに戻し、選んだタイプのカードを場所デッキの上か下かに任意の順番で戻す。君が Arcane か Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。</p> <p><b>RECHARGE</b> 8の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>
<p>AUGURY</p> <p>このカードを捨て、カードタイプを1つ選ぶ。君の場所デッキの上から3枚調べる。選んだタイプ以外のカードをシャッフルしデッキに戻し、選んだタイプのカードを場所デッキの上か下かに任意の順番で戻す。君が Arcane か Divine スキルを持っていないなら、このカードを破棄(banish)する。</p> <p><b>RECHARGE</b> 8の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>TROUBADOUR [ALLY→]</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Dexterity か Charisma 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>TROUBADOUR</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Dexterity か Charisma 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>SAGE</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Intelligence か Wisdom 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>SAGE</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Intelligence か Wisdom 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>SAGE</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Intelligence か Wisdom 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>STANDARD BEARER</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Strength か Constitution 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>STANDARD BEARER</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Strength か Constitution 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>STANDARD BEARER</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Strength か Constitution 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>STANDARD BEARER</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘以外の Strength か Constitution 判定に+1d6する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>BURGLAR</p> <p>このカードをリチャージし、君の Stealth か Disable 判定、またはバリアー(Barrier)を除去する君の判定に+1d10する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>BURGLAR</p> <p>このカードをリチャージし、君の Stealth か Disable 判定、またはバリアー(Barrier)を除去する君の判定に+1d10する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>SOLDIER</p> <p>このカードをリチャージし、君の近接戦闘(Melee combat)判定に+1d4する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>SOLDIER</p> <p>このカードをリチャージし、君の近接戦闘(Melee combat)判定に+1d4する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>SOLDIER</p> <p>このカードをリチャージし、君の近接戦闘(Melee combat)判定に+1d4する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>NIGHT WATCH</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d10する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>NIGHT WATCH</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d10する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>NIGHT WATCH</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d10する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
<p>GUARD</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d6する。</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、任意のキャラクターへの3までのダメージを軽減する。</p>	<p>GUARD</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d6する。</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、任意のキャラクターへの3までのダメージを軽減する。</p>	<p>GUARD</p> <p>このカードをリチャージし、君の知覚(Perception)判定に+1d6する。</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、任意のキャラクターへの3までのダメージを軽減する。</p>

ACOLYTE	ACOLYTE	ACOLYTE
<p>このカードをリチャージし、君の Arcane と Divine 判定に+1d4 する。</p> <p>このカードをリチャージし、魔法 (Magic)属性のカードをリチャージする際の判定に、+1d6 する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の Arcane と Divine 判定に+1d4 する。</p> <p>このカードをリチャージし、魔法 (Magic)属性のカードをリチャージする際の判定に、+1d6 する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の Arcane と Divine 判定に+1d4 する。</p> <p>このカードをリチャージし、魔法 (Magic)属性のカードをリチャージする際の判定に、+1d6 する。</p>
ARCHER	ARCHER	ARCHER
<p>このカードをリチャージし、君の遠隔攻撃(Ranged combat)判定に+1d4 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の遠隔攻撃(Ranged combat)判定に+1d4 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の遠隔攻撃(Ranged combat)判定に+1d4 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
GUIDE	GUIDE	GUIDE
<p>このカードをリチャージし、君の生存 (Survival)判定に+1d10 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の生存 (Survival)判定に+1d10 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の生存 (Survival)判定に+1d10 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>
GUIDE	CROW	FATHER ZANTUS
<p>このカードをリチャージし、君の生存 (Survival)判定に+1d10 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の、武器、鎧、アイテムの取得判定に+1d6 する。</p> <p>このカードを捨て(Discard)、君の場所を探索する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君の Divine 判定に+1d4 する。</p> <p>このカードを埋め(Bury)、君の捨て札置き場から、1d4+1 枚のカードをランダムにリチャージする。</p>
SHALELU ANDOSANA	MAYOR KENDRA DEVERIN	SHERIFF HEMLOCK
<p>このカードをリチャージし、君の遠隔攻撃(Ranged combat)判定に+1d4 する。</p> <p>君のターンに、このカードを公開し、君がいる場所デッキの一番上のカードを調べる。その後このカードをリチャージするか、調べたカードと遭遇するためにこのカードを捨てる。</p>	<p>このカードを破棄し、君のいる場所のデッキを調べ、そしてシャッフルする。</p>	<p>このカードを捨て、戦闘判定に+1d6 する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
POTION OF HEALING [ITEM →]	POTION OF HEALING	POTION OF HEALING
<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置き場から 1d4 のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。</p>	<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置き場から 1d4 のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。</p>	<p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。対象の捨て札置き場から 1d4 のカードをランダムに対象のデッキに戻しシャッフルする。</p>
BOOT OF ELVENKIND	BOOT OF ELVENKIND	BLAST STONE
<p>このカードを公開し、君の軽業 (Acrobatic)判定にダイスを1つ加える。</p> <p>このカードをリチャージし、君の隠密 (Stealth)判定を成功させる。</p>	<p>このカードを公開し、君の軽業 (Acrobatic)判定にダイスを1つ加える。</p> <p>このカードをリチャージし、君の隠密 (Stealth)判定を成功させる。</p>	<p>このカードを破棄し、君がいる場所のキャラクターの戦闘判定に+1d4 する。</p>
BRACERS OF PROTECTION	BRACERS OF PROTECTION	BLAST STONE
<p>このカードをリチャージし、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。</p>	<p>このカードをリチャージし、君への1までの戦闘ダメージを軽減する。</p>	<p>このカードを破棄し、君がいる場所のキャラクターの戦闘判定に+1d4 する。</p>

<p>HOLY WATER</p> <p>このカードを捨て、不死(Undead)属性の破滅(Bane)カードを避ける。 このカードを破棄(Banish)し、戦闘スキル 10 以下の不死(Undead)属性の破滅(Bane)カードを除去する。 RECHARGE 12 の Wisdom か Divine 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>HOLY WATER</p> <p>このカードを捨て、不死(Undead)属性の破滅(Bane)カードを避ける。 このカードを破棄(Banish)し、戦闘スキル 10 以下の不死(Undead)属性の破滅(Bane)カードを除去する。 RECHARGE 12 の Wisdom か Divine 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>CROWBAR</p> <p>このカードを公開することで、君の非戦闘の筋力(Strength)判定にダイスを 1 つ加える。もしくは Lock か Obstacle のバリアカードを除去する。；さらにこのカードを捨て、ダイスを 1 つ加えてもよい。 RECHARGE 3 の Strength 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>
<p>CODEX</p> <p>このカードを捨て、恩恵カードの acquire チェックにダイスを 1 つ加える。 RECHARGE 10 の Intelligence か Knowledge 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>CODEX</p> <p>このカードを捨て、恩恵カードの acquire チェックにダイスを 1 つ加える。 RECHARGE 10 の Intelligence か Knowledge 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>CROWBAR</p> <p>このカードを公開することで、君の非戦闘の筋力(Strength)判定にダイスを 1 つ加える。もしくは Lock か Obstacle のバリアカードを除去する。；さらにこのカードを捨て、ダイスを 1 つ加えてもよい。 RECHARGE 3 の Strength 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>
<p>THIEVE'S TOOL</p> <p>このカードを公開することで、Disable チェックにダイスを 1 つ加える。 このカードを捨て、除去値が 11 以下のバリアカードを除去する。 RECHARGE 8 の Disable 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>THIEVE'S TOOL</p> <p>このカードを公開することで、Disable チェックにダイスを 1 つ加える。 このカードを捨て、除去値が 11 以下のバリアカードを除去する。 RECHARGE 8 の Disable 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>THIEVE'S TOOL</p> <p>このカードを公開することで、Disable チェックにダイスを 1 つ加える。 このカードを捨て、除去値が 11 以下のバリアカードを除去する。 RECHARGE 8 の Disable 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>
<p>CALTROPS</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、14 以下の難易度のモンスターを避ける。 このカードを破棄し(Banish)、9 以下の難易度のモンスターを除去する。</p>	<p>CALTROPS</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、14 以下の難易度のモンスターを避ける。 このカードを破棄し(Banish)、9 以下の難易度のモンスターを除去する。</p>	<p>AMULET OF FORTITUDE</p> <p>このカードを公開し、Fortitude チェックにダイスを 1 つ加える。 このカードをリチャージし、Fortitude チェックを成功させる。</p>
<p>SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に+1d6 する。 このカードを捨て、君の場所デッキの上から 2 枚を見て、好きな順番で戻す。</p>	<p>SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、君の Perception 判定に+1d6 する。 このカードを捨て、君の場所デッキの上から 2 枚を見て、好きな順番で戻す。</p>	<p>POTION OF HIDING</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人のステルス(Stealth)チェックを成功させる。</p>
<p>POTION OF VISION</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人の Perception チェックを成功させる。</p>	<p>AMULET OF LIFE</p> <p>このカードを捨て、君へのダメージを 3 軽減する。 RECHARGE 7 の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージする。</p>	<p>POTION OF GHOSTLY FORM</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人を選ぶ。そのキャラクターは、バリアカードを避け、さらに直ちに探索してもよい。</p>
<p>POTION OF E R</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人を選ぶ。そのキャラクターの Acid,Cold,Electricity,Fire ダメージを 4 減らす。</p>	<p>POTION OF E R</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人を選ぶ。そのキャラクターの Acid,Cold,Electricity,Fire ダメージを 4 減らす。</p>	<p>POTION OF GHOSTLY FORM</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人を選ぶ。そのキャラクターは、バリアカードを避け、さらに直ちに探索してもよい。</p>
<p>TOKEN OF REMEMBRANCE</p> <p>このカードを埋め(Bury)、君の捨て札置き場にある呪文 1 つをリチャージする。君はその Arcane か divine スペルを使えるスキルを持っている必要がある。</p>	<p>TOKEN OF REMEMBRANCE</p> <p>このカードを埋め(Bury)、君の捨て札置き場にある呪文 1 つをリチャージする。君はその Arcane か divine スペルを使えるスキルを持っている必要がある。</p>	<p>POTION OF GLIBNESS</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人の外交(Diplomacy)チェックを成功させる。</p>

<p>PIT TRAP[BARRIER→]</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、この場所にいるそれぞれのキャラクターに1d4の戦闘ダメージを与える。</p>	<p>PIT TRAP</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、この場所にいるそれぞれのキャラクターに1d4の戦闘ダメージを与える。</p>	<p>TREASURE MAP</p> <p>除去できたならば、この場所の一番上のカードを調べる。それが風恵カードならば、君の手札に加えてもいい。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い</p>
<p>BATTERED CHEST</p> <p>除去できたならば、1d4枚のアイテムカードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い。</p>	<p>BATTERED CHEST</p> <p>除去できたならば、1d4枚のアイテムカードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い。</p>	<p>SKELETON HORDE</p> <p>開かれた場所にいるそれぞれのキャラクターに、Ancient Skeleton henchmanを呼び出し、遭遇する；このカードを破棄(Banish)する。</p>
<p>LARGE CHEST</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できたならば、1d4枚の武器カードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い。</p>	<p>LARGE CHEST</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できたならば、1d4枚の武器カードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い。</p>	<p>SKELETON HORDE</p> <p>開かれた場所にいるそれぞれのキャラクターに、Ancient Skeleton henchmanを呼び出し、遭遇する；このカードを破棄(Banish)する。</p>
<p>AMBUSH</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、この場所デッキをモンスターカードが見つかるまで調べ、それと遭遇し、君のそれぞれのダイスの出目は-1される。このカードを破棄(Banish)し残りのカードはシャッフルする。</p>	<p>AMBUSH</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、この場所デッキをモンスターカードが見つかるまで調べ、それと遭遇し、君のそれぞれのダイスの出目は-1される。このカードを破棄(Banish)し残りのカードはシャッフルする。</p>	<p>AMBUSH</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、この場所デッキをモンスターカードが見つかるまで調べ、それと遭遇し、君のそれぞれのダイスの出目は-1される。このカードを破棄(Banish)し残りのカードはシャッフルする。</p>
<p>EXPLOSIVE RUNES</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキ1番上のカードを捨てる；この場所にいるそれぞれのキャラクターに2d4のFireダメージを与える。その後、このカードを破棄(Banish)する</p>	<p>MYSTIC INSCRIPTION</p> <p>除去できたならば、1d4枚の呪文カードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、このバリアを破棄(Banish)しても良い。</p>	<p>TRAPPED LOCKER</p> <p>除去できたならば、1枚のアーマーカーカードを箱から君の手札にランダムに加える。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から1d4-1枚のカードを捨てる；このカードを破棄(Banish)しても良い。</p>
<p>TRAPPED PASSAGEWAY</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、君は2d4の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>TRAPPED PASSAGEWAY</p> <p>除去できたならば、君はただちに再度探索してもよい。</p> <p>除去できなかったならば、君は2d4の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>COLLAPSED CEILING</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去判定に4以上で失敗したならば、君は軽減できない1の戦闘ダメージを受ける。</p> <p>除去できなかったならば、このカードを表でこの場所に残す。この場所のキャラクターは最初の探索としてこのバリアに遭遇し、このバリアが置かれている間、移動できないし、移動させられない。</p>
<p>LOCKED PASSAGE</p> <p>除去できたならば、この場所デッキの一番上のカードを調べ、それからそのカードをデッキの一番上か一番下に置く。</p>	<p>COLLAPSED CEILING</p> <p>このカードの除去難易度は、現在のシナリオのアドベンチャー番号分、上昇する。</p> <p>除去判定に4以上で失敗したならば、君は軽減できない1の戦闘ダメージを受ける。</p> <p>除去できなかったならば、このカードを表でこの場所に残す。この場所のキャラクターは最初の探索としてこのバリアに遭遇し、このバリアが置かれている間、移動できないし、移動させられない。</p>	<p>TOME OF KNOWLEDGE [ITEM→]</p> <p>このカードを公開し、知識(Knowledge)判定に1d6を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、君の知識(Knowledge)判定を成功させる。</p>
<p>MASTERWORK TOOL</p> <p>このカードを公開することで、君のDisableチェックにダイスを2つ加える。</p> <p>このカードを捨て、除去値が14以下のバリアカードを除去する。</p>	<p>MATTOCK</p> <p>このカードを公開することで、非戦闘のStrengthチェックに1d8を加える。</p> <p>このカードをリチャージし、LockかObstacle属性のバリアカードを除去するチェックの通常スキルとして、StrengthかMeleeを使える。</p>	<p>POTION OF HIDING</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを1人のステルス(Stealth)チェックを成功させる。</p>



<p>HOLY CANDLE</p> <p>このカードを埋め(Bury)、祝福デッキ捨て置き場から 1d6 枚、ランダムで祝福デッキに戻し、シャッフルする。</p>	<p>POTION OF FORTITUDE</p> <p>このカードを破棄し(Banish)、君の場所にいるキャラクターを 1 人の忍耐(Fortitude)チェックを成功させる。</p>	<p>LUCK STONE</p> <p>このカードを捨て、君の判定に 1 を加える。 1 の差でその判定に失敗した場合、このカードを埋め(bury)、判定に成功する。 <b>RECHARGE</b> 9 の Wisdom か Survival 判定に成功: 捨てずリチャージする。</p>
<p>CAPE OF ESCAPE</p> <p>このカードを埋め(bury)、移動または、遭遇を避けた後に移動する。君は移動を必要とするチェックに自動的に成功する。</p>	<p>SHIEDRON MEDALLION [LOOT]</p> <p>このカードを捨て、君のへの 4 までのダメージを軽減する。 <b>RECHARGE</b> 9 の Arcane か Divine 判定に成功: 捨てずリチャージする。</p>	<p>PILLBUG PODIKER[Villain]</p> <p>Pillbug からの全てのダメージは、軽減できない毒ダメージである。</p>
<p>JUBRAYL YHINSKI [Villain]</p> <p>遭遇の前に、君の手札から 2 枚のカードを選んでリチャージする。</p>	<p>BLACK FANG [Villain]</p> <p>遭遇の前に、この場所にいる各キャラクターは 7 の Constitution か Fortitude 判定に成功するか、1d4-1 の酸(Acid)ダメージを受ける。</p>	<p>BLACK FANG'S DUNGEON [Scenario]</p> <p>いずれかのキャラクターが Ancient Skeleton と遭遇した時、その場所にいる他のそれぞれのキャラクターは、Ancient Skeleton を召喚し、遭遇しなければならない。</p>
<p>BRIGANDOOM! [Scenario]</p> <p>モンスターのパワーが、君にリチャージをさせた場合、その後、カードを 1 枚引く。</p>	<p>THE POISON PILL [Scenario]</p> <p>仲間(Ally)を取得する判定に 2 を加える。</p>	<p>BANDIT[HENCHMAN→]</p> <p>遭遇の前に、君の手札からカードを 1 枚選び、リチャージする。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>
<p>BANDIT</p> <p>遭遇の前に、君の手札からカードを 1 枚選び、リチャージする。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>BANDIT</p> <p>遭遇の前に、君の手札からカードを 1 枚選び、リチャージする。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>BANDIT</p> <p>遭遇の前に、君の手札からカードを 1 枚選び、リチャージする。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>
<p>BANDIT</p> <p>遭遇の前に、君の手札からカードを 1 枚選び、リチャージする。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>POISON TRAP</p> <p>除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を捨てる。それからこの場所のそれぞれのキャラクターは、Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1d4-1 の毒(Poison)ダメージを受ける。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>POISON TRAP</p> <p>除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を捨てる。それからこの場所のそれぞれのキャラクターは、Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1d4-1 の毒(Poison)ダメージを受ける。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>
<p>POISON TRAP</p> <p>除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を捨てる。それからこの場所のそれぞれのキャラクターは、Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1d4-1 の毒(Poison)ダメージを受ける。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>POISON TRAP</p> <p>除去できなかった場合、君のデッキの一番上のカード 1 枚を捨てる。それからこの場所のそれぞれのキャラクターは、Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1d4-1 の毒(Poison)ダメージを受ける。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>ACIENT SKELETON</p> <p>このスケルトンに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。  Slashing か Piercing 属性でこのスケルトンを除去しようとする場合、難易度が 3 上昇する。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>
<p>ACIENT SKELETON</p> <p>このスケルトンに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。  Slashing か Piercing 属性でこのスケルトンを除去しようとする場合、難易度が 3 上昇する。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>ACIENT SKELETON</p> <p>このスケルトンに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。  Slashing か Piercing 属性でこのスケルトンを除去しようとする場合、難易度が 3 上昇する。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>	<p>ACIENT SKELETON</p> <p>このスケルトンに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。  Slashing か Piercing 属性でこのスケルトンを除去しようとする場合、難易度が 3 上昇する。  除去できたならば、君はただちに場所を閉鎖することを試してもよい。</p>

HENCHMAN は全ての枚数分作ってないです(⌘)

<p>TOWN SQUARE [LOCATION→]</p> <p>君のターン中、君は探索するために手札を1枚捨ててもよい。それはリチャージできない。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>君の手札1枚を破棄(Banish)する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>CLOSING時、この場所にいるそれぞれのキャラクターは直ちにカードを1枚選びリチャージする。その後、カードを1枚引く。</p>	<p>GUARD TOWER</p> <p>君のターン開始時、Bandit henchmanが召喚され、それと遭遇する。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>5のStrength判定に成功した時。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>CLOSING時、君は箱からランダムに1枚の仲間カードを引くために、手札を1枚破棄(Banish)してもよい。</p>	<p>SHRINE TO LAMASHTU</p> <p>祝福カードと遭遇したならば、君は、軽減できない2の精神(Mental)ダメージを受ける。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のDivine判定に成功するか、祝福カードを1枚破棄(Banish)する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>CLOSING時、君は箱からランダムに祝福カード1枚を引くために、手札から祝福カード1枚を破棄(Banish)してもよい。</p>
<p>DEEPER DUNGEON</p> <p>戦闘判定の難易度は1上昇する。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>8のConstitutionかFortitude判定に成功したとき。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>DESECRATED VAULT</p> <p>アンデット属性の破滅カードを除去したならば、1d6を振る。1が出たならばそれは除去されない。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のWisdomかDivine判定に成功したとき。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、この場所にいるそれぞれのキャラクターは捨て札置き場からアイテムカードを1枚リチャージしてもよい。</p>	<p>THRONE ROOM</p> <p>君のターンの開始時、君はカードを1枚引くために、アイテムを1つリチャージしてもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のConstitutionかFortitude判定に成功したとき。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>
<p>TEMPLE エラッタ反映済み</p> <p>君がここから移動するか、移動して来たとき、カードを1枚捨てる。他の場所のキャラクターは、ここに移動し遭遇を回避してもよい。その際カードを1枚ではなく2枚捨てる。そのキャラクターは手番の最後に、手札をリセットする。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>君は自動的にこの場所を開いても良い。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>特になし。</p>	<p>FARMHOUSE</p> <p>仲間(Ally)カードを捨てる場合、代わりに埋める(bury)</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>モンスターをランダム1体、召還し、それを除去する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>WOODS</p> <p>悪役(Villains)、手下(Henchmen)以外のモンスターが除去されなかった場合、それを破棄(Banish)する。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のWisdomかSurvival判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>特になし。</p>
<p>ACADEMY</p> <p>手番の最初の探索で、呪文以外と遭遇した場合、その後君は追加の探索をしても良い。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のIntelligenceかArcane判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、君の捨て札置き場の呪文1枚を君のデッキに戻しシャッフルしても良い。</p>	<p>WATERFRONT</p> <p>武器を使うとき、それぞれのダイスから1を引く。遭遇の後、君は2枚のカードを捨て、追加探索をしても良い。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>Banditを1体召還し、それを除去する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、この場所にいるすべてのキャラクターはカードを1枚捨てる。</p>	<p>WOODEN BRIDGE</p> <p>君はカードを2枚捨てることで、遭遇を回避してもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のDexterityかStealth判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>ここで君の手番を終えたとき、君の捨て札置き場のカードを1枚リチャージするために、君の手札を1枚埋めてもよい。</p>
<p>PRISON</p> <p>恩恵カードを取得する際の通常の判定の代わりに、8のDexterityかDisable判定を試してもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のCharismaかDiplomacy判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、君の捨て札置き場の仲間(Ally)1枚を君のデッキに戻しシャッフルしても良い。</p>	<p>THASSILONIAN DUNGEON</p> <p>君がArcane属性の呪文をプレイした場合、君はただちにカードを1枚引いてもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>7のIntelligenceかArcane判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>WARRENS</p> <p>モンスターと遭遇したとき、他の開いている場所デッキをランダムで1箇所選び、1番上にモンスターカードをランダムで1枚置く。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のDexterityかAcrobatics判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>
<p>CITY GATE</p> <p>君が戦闘判定に失敗したならば、箱からモンスターを1枚、このデッキに入れシャッフルする。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>Banditを1体召還し、それを除去する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>特になし。</p>	<p>APOTHECARY</p> <p>君が手番に探索をしなかった場合、君の手札をリセットした後、君の捨て札置き場から1d6枚のカードを君のデッキに戻しシャッフルしてもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のIntelligenceかCraft判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>VILLAGE HOUSE</p> <p>君が仲間(ally)を取得する判定をする際、君は1枚カードをリチャージすることで、自動的にその仲間を取得してもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>君の手札を1枚破棄する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>
<p>THE OLD LIGHT</p> <p>火(Fire)属性を使う判定に1d6を加える。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のIntelligenceかKnowledge判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>TREACHEROUS CAVE エラッタ済み</p> <p>君は、6のConstitutionかFortitude判定に成功しなければ、他の場所へ移動できず、移動されることもない。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>7のWisdomかSurvival判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>なし。</p>	<p>MOUNTAIN PEAK</p> <p>君の手番の初めに、7のWisdomかSurvival判定に成功しなければ、カードを1枚埋める(bury)</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>6のWisdomかSurvival判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>君の手番の最後に、君は1カ所の開かれている場所の一番上のカードを調べてもよい。</p>
<p>SANDPOINT CATHEDRAL</p> <p>君がモンスターを除去した時、君の捨て札置き場から祝福(blessing)を1枚手札に加えてよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>祝福(blessing)カードを1枚か、Father Zantusを破棄(Banish)する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>ここでの君の手番の最後、君は6のWisdom判定に成功することで、君の捨て札置き場から祝福(blessing)カードを1枚リチャージしてよい。</p> <p>※この行は切って捨ててネ</p>	<p>GARRISON エラッタ済み</p> <p>悪役(Villains)、手下(Henchmen)以外のモンスターと遭遇した場合、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、そのモンスターを召喚し遭遇しなければならぬ。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>戦闘判定の難易度が2上昇したBanditを1体召還し、それを除去する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、この場所デッキの武器とアーマーは破棄しない。それらをシャッフルし残す。</p>	<p>GENERAL STORE エラッタ済み</p> <p>君の探索中、武器かアーマーかアイテム以外と遭遇した場合、その探索後カードを1枚公開することで、再び探索をしてもよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>君の手札からカードを1枚破棄する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖の際、1d6のアイテムをそれらを見ることなしに加え、そして一番上のカードを自動的に取得する。</p>



