

BATTLE AT THE DAM [Scenario →]

THE FORT IN PERIL

THEM OGRES AIN'T RIGHT.

Dam は一時的に閉鎖されない。	仲間(Ally)を取得する難易度は3減少する。	手下(henchman)を除去したならば、それを隣に積んで置いておく。Mammy Graul の除去難易度は、その積んであるカードの枚数分、上昇する。
------------------	-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------

INTO THE MOUNTAINS [←Scenario]

BARL BREAKBONES[Villain]

手下(henchman)を除去したならば、それを隣に積んで置いておく。そのスタックに3枚目の手下(henchman)を置いたとき、全てのキャラクターは1d6のForceダメージを受ける。		最初の判定の後、君の手札から1枚ランダムに捨てる。その後、君の手札をリセットする。 Barl からのダメージは、この場所にいるそれぞれのキャラクターに与えられる。 Barl からの全ダメージは火炎(Fire)ダメージ。
-----------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

HERE COMES THE FLOOD [Scenario]

BLACK MAGA [Villain]

JAAGRATH KREEG

Black Magga(villain)を表向きに祝福デッキの積に置く。それぞれの場所ごとにHenchman リストにある3枚を入れシャッフルする。 毎手番の開始時、ランダムに1つ場所を選び、下から1d4枚を裏向きのままBlack Maggaの下に置く。君が仲間(ally)を取得したとき、それをこのシナリオカードの下に置く。 祝福デッキにカードがなくなったとき、このカードの下にある仲間の枚数が、Black Maggaの下にある仲間の枚数以上ならば、君たちは勝利する。	Black Magga に精神(mental)属性は効かず、遭遇を回避することもできない。 14のArcaneかDivine判定に成功しなければ、攻撃(Attack)属性の呪文はプレイできない。 遭遇後、この場所のそれぞれのキャラクターは9のWisdom判定を行う。成功したキャラクターは1d4枚のカードを選びリチャージ；失敗したキャラクターは1d4枚のカードを選び捨てる。	遭遇前、Jaagrath Kreeg は、この場所にいる君以外のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。 君が人間(HUMAN)なら、Jaagrath の除去難易度は2上昇する。 除去できなかった場合、Jaagrath Kreeg は、この場所にいる君以外のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MALUGUS KREEG [Villain]

MAMMY GRAUL [Villain]

GRAUL OGREKIN [HENCHMAN]

除去できなかった場合、Malugus Kreeg はこの場所にいる君以外のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与え、それからこの場所にいるそれぞれのキャラクターは、ここ以外の場所にランダムに移動する。	遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Ancient Skeleton(henchman)を召喚し、遭遇する。 このシナリオで初めてMammy Graul が除去されたとき、彼女は除去されない。	Ogrekin と遭遇した時、1d4を振る。 1. Ogrekin の難易度を2上昇し、Ogrekin からのダメージを2減少。 2. Ogrekin からのダメージを2上昇。 3. Ogrekin を回避することはできない。 4. 遭遇後、Ogrekin をこの場所デッキの一番下に入れる。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。
--------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

FORT RANNICK [LOCATION]

SHIMMERGLENS [LOCATION]

TURTLEBACK FERRY [LOCATION]

君の戦闘判定時、仲間(ally)を捨て、判定に1d4を加えてもよい。 WHEN CLOSING 8のStrength判定に成功した時。 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖の際、君の捨て札置場から任意の枚数の仲間(ally)を君のデッキに戻しシャッフルしてもよい。	他の場所に移動する(移動させられる)ためには、君は7のWisdomかDivine判定に成功しなければならない。 WHEN CLOSING 8のWisdomかDivine判定に成功した時。 WHEN PERMANENTLY CLOSED このシナリオの残りの間、この場所にいるキャラクターは、手札のリセットを選ばない。	君の手番の終了時、君は移動してもよい。 WHEN CLOSING アイテムを1枚破壊する。 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖の際、箱から1枚のアイテムをランダムに引く。
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DAM [LOCATION]

KAVEN WINDSTRIKE [Henchman]

LAMATAR BAYDEN [Henchman]

他のキャラクターが存在する限り、君はこの場所から移動(移動させられる)こともできない。 WHEN CLOSING 君の手札から1d4枚のカードを選んで埋める。足りない場合、手札を埋め、足りない枚数を君のデッキの上から取り、埋める。 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。	君がこの場所一人にいる場合、Kaven の除去難易度は2上昇する。 除去できなかった場合、通常ダメージの代わりに、Kaven は1d4+1のダメージを君に与える；このカードを除去する。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	Lamatar に冷気(Cold)、精神(Mental)、毒(Poison)属性は効かず、魔法(Magic)属性無しで除去する場合、Lamatar は除去されない。 遭遇前、Lamtar は1d4-1の冷気(cold)ダメージをこの場所にいる君が選んだキャラクター1人に与える。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LUCRECIA [Henchman]

LUNDERBUD [Henchman]

CROWFOOD GRAUL [Henchman]

このモンスターに、精神(Mental)属性は効かない。遭遇前、Lucrecia は君が選んだ場所にいるキャラクター1人に、1d4-1のForceダメージを与える。Lucrecia によってダメージを与えられたキャラクターは、捨て札置場からランダムに1枚カードを埋める。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	除去できなかった場合、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Kreeg Ogre(henchman)を召喚し、遭遇する。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	Crowfood からのダメージは2上昇する。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------

DORELLA AND HOOKMAW KREEG

RUCKUS GRAUL AND HOUND

KREEG OGRE

遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、10のDexterityかAcrobatics判定を成功させるか、1d4の電撃(Electricity)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じることを試してもよい。	君がHoundを除去したならば、Ruckus の除去難易度は、2減少する。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	除去できなかったならば、Kreeg Ogre は、この場所にいる他のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------

KREEG OGRE

KREEG OGRE

KREEG OGRE

除去できなかったならば、Kreeg Ogre は、この場所にいる他のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	除去できなかったならば、Kreeg Ogre は、この場所にいる他のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。	除去できなかったならば、Kreeg Ogre は、この場所にいる他のキャラクターそれぞれに1の戦闘ダメージを与える。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>MAGIC FULL PLATE [Armor→]</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを4まで軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられる0に至るまでの全てのダメージを軽減する。君が重装鎧(Heavy Armor)に習熟しているなら、破棄せずに埋める(bury)。 手札をリセットする時、君が重装鎧に習熟しているなら、このカードをリチャージしてもよい。</p>	<p>MAGIC FULL PLATE</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを4まで軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられる0に至るまでの全てのダメージを軽減する。君が重装鎧(Heavy Armor)に習熟しているなら、破棄せずに埋める(bury)。 手札をリセットする時、君が重装鎧に習熟しているなら、このカードをリチャージしてもよい。</p>	<p>MAGIC STUDDED LEATHER ARMOR</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを2まで軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられる0に至るまでの全てのダメージを軽減する。君が軽装鎧(Light Armor)に習熟しているなら、破棄せずに埋める(bury)。 手札をリセットする時、君が軽装鎧に習熟しているなら、このカードをリチャージしてもよい。</p>
<p>MAGIC STUDDED LEATHER ARMOR</p> <p>このカードをリチャージし、君への戦闘ダメージを2まで軽減する。 このカードを破棄し、君に与えられる0に至るまでの全てのダメージを軽減する。君が軽装鎧(Light Armor)に習熟しているなら、破棄せずに埋める(bury)。 手札をリセットする時、君が軽装鎧に習熟しているなら、このカードをリチャージしてもよい。</p>	<p>SPINY SHIELD [←Armor]</p> <p>この判定で両手持ち (2-handed) 武器をプレイしている場合、このカードはプレイできない。 このカードを捨て、君の戦闘判定に1d4と遠距離(Ranged)と魔法(Magic)属性を加える。 このカードを公開し、君への2までの戦闘ダメージを軽減する。君が軽装鎧(Light Armor)に習熟しているなら、君はこの判定で別のアーマー(Armor)をプレイしてもよい。</p>	<p>CRYPTIC MESSAGE [Barrier →]</p> <p>除去できたならば、君はこの場所デッキの上から2枚を調べ、任意の順番で戻す。 除去できなかったならば、君はこのバリアーを破棄してもよい。</p>
<p>RANGER STASH</p> <p>除去できたならば、箱から1d4+1枚の遠距離(Ranged)属性の武器をランダムに取り、君の手札に加える。 除去できなかったならば、君はこのバリアーを破棄してもよい。</p>	<p>DOOR SPIKE</p> <p>除去できなかったならば、君は1d4の戦闘ダメージを受ける；この場所の君以外のそれぞれのキャラクターは、1の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>DOOR SPIKE</p> <p>除去できなかったならば、君は1d4の戦闘ダメージを受ける；この場所の君以外のそれぞれのキャラクターは、1の戦闘ダメージを受ける。</p>
<p>HAND CHOPPER</p> <p>除去できたならば、君は、武器、アイテム、アーマー、呪文のうち、選んだ種類のカードを箱からランダムに1枚引き、手札に加える。 除去できなかったならば、君は1d4の戦闘ダメージを受け、君のデッキの一番上のカードを1枚捨てる。</p>	<p>HAND CHOPPER [←Barrier]</p> <p>除去できたならば、君は、武器、アイテム、アーマー、呪文のうち、選んだ種類のカードを箱からランダムに1枚引き、手札に加える。 除去できなかったならば、君は1d4の戦闘ダメージを受け、君のデッキの一番上のカードを1枚捨てる。</p>	<p>BLESSING OF NORGORBER [Blessing→]</p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。 このカードを捨て、恩恵カードを取得する判定にダイスを2つ追加する。 このカードを捨て、君の場所を探索する。 RECHARGE 祝福デッキ捨てた礼置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。</p>
<p>BLESSING OF NORGORBER</p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。 このカードを捨て、恩恵カードを取得する判定にダイスを2つ追加する。 このカードを捨て、君の場所を探索する。 RECHARGE 祝福デッキ捨てた礼置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。</p>	<p>BLESSING OF NORGORBER</p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。 このカードを捨て、恩恵カードを取得する判定にダイスを2つ追加する。 このカードを捨て、君の場所を探索する。 RECHARGE 祝福デッキ捨てた礼置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。</p>	<p>BLESSING OF NORGORBER</p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。 このカードを捨て、恩恵カードを取得する判定にダイスを2つ追加する。 このカードを捨て、君の場所を探索する。 RECHARGE 祝福デッキ捨てた礼置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。</p>
<p>BLESSING OF NORGORBER</p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。 このカードを捨て、恩恵カードを取得する判定にダイスを2つ追加する。 このカードを捨て、君の場所を探索する。 RECHARGE 祝福デッキ捨てた礼置場の一番上の祝福が、この祝福と一致する場合、捨てずリチャージ。</p>	<p>BELT OF GIANT STRENGTH [ITEM→]</p> <p>このカードを公開し、君の Strength 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>	<p>BELT OF GIANT STRENGTH</p> <p>このカードを公開し、君の Strength 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>
<p>BELT OF INCREDIBLE DEXTERITY</p> <p>このカードを公開し、君の Dexterity 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>	<p>BELT OF INCREDIBLE DEXTERITY</p> <p>このカードを公開し、君の Dexterity 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>	<p>HEADBAND OF ALLURING CHARISMA</p> <p>このカードを公開し、君の Charisma 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>
<p>HEADBAND OF ALLURING CHARISMA</p> <p>このカードを公開し、君の Charisma 判定に1を加える。君は別のアイテムをこのチェックでプレイしてもよい。</p>	<p>WAND OF SCORCHING RAY</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを埋め(Bury)、火炎 (Fire) 及び遠距離(Ranged)属性の4d6を振る。 RECHARGE 8の Arcane 判定に成功:埋めずにリチャージする。</p>	<p>WAND OF SCORCHING RAY</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを埋め(Bury)、火炎 (Fire) 及び遠距離(Ranged)属性の4d6を振る。 RECHARGE 8の Arcane 判定に成功:埋めずにリチャージする。</p>

<p>INCENDIARY CLOUD [Spell→]</p> <p>キャラクターが破壊カードに遭遇した時、このカードを君の前に置く。この手番にモンスターと遭遇しているキャラクターの戦闘判定に、火炎(Fire)属性の 2d4 を追加する。手番の終了時、このカードを捨てる。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>INCENDIARY CLOUD</p> <p>キャラクターが破壊カードに遭遇した時、このカードを君の前に置く。この手番にモンスターと遭遇しているキャラクターの戦闘判定に、火炎(Fire)属性の 2d4 を追加する。手番の終了時、このカードを捨てる。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>MAJOR CURE</p> <p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクターを 1 人選ぶ。対象の捨て札置場から 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、君の捨て札置場から 1 枚のカードを君のデッキに戻しシャッフルし、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。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>
<p>MAJOR CURE</p> <p>このカードを公開し、君の場所にいるキャラクターを 1 人選ぶ。対象の捨て札置場から 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、君の捨て札置場から 1 枚のカードを君のデッキに戻しシャッフルし、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。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p> <p>切り取ってね〜この行は。</p>	<p>SWIPE</p> <p>このカードを捨て、戦闘判定の難易度を 3 減少する。君のキャラクターがこの戦闘判定を試みている場合、君の戦闘判定のため Arcane か Divine ダイス+1d8 を振ってもよい。このカードを捨て、武器、アーマー、アイテムを取得する君の判定を成功させる。君が Arcane か Divine スキルを持っていない場合、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>SWIPE</p> <p>このカードを捨て、戦闘判定の難易度を 3 減少する。君のキャラクターがこの戦闘判定を試みている場合、君の戦闘判定のため Arcane か Divine ダイス+1d8 を振ってもよい。このカードを捨て、武器、アーマー、アイテムを取得する君の判定を成功させる。君が Arcane か Divine スキルを持っていない場合、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>10 の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>
<p>SCRYING</p> <p>このカードを捨て、カードタイプを一つ選び、場所一ヶ所のデッキを上から 3 枚調べる。それらが選んだタイプだったならば、横に置く。残りのカードをデッキに戻しシャッフル。その後、横に置いたカードを任意の順番で重ね、デッキの上か下に置く。</p> <p>君が Arcane か Divine スキルを持っていない場合、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>12 の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>SCRYING</p> <p>このカードを捨て、カードタイプを一つ選び、場所一ヶ所のデッキを上から 3 枚調べる。それらが選んだタイプだったならば、横に置く。残りのカードをデッキに戻しシャッフル。その後、横に置いたカードを任意の順番で重ね、デッキの上か下に置く。</p> <p>君が Arcane か Divine スキルを持っていない場合、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>12 の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>JAKARDROS SOVARK</p> <p>このカードをリチャージし、他のキャラクターの戦闘判定に 1d4 を加える。もしくは、巨人(Giant)属性のモンスターに対する他のキャラクターの戦闘判定に 2d4 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p>切り取ってね〜この行は。</p>
<p>BLACK ARROW RANGER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Perception、Dexterity、遠距離(Ranged) 判定に 1d6+1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>	<p>BLACK ARROW RANGER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Perception、Dexterity、遠距離(Ranged) 判定に 1d6+1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>	<p>BLACK ARROW RANGER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Perception、Dexterity、遠距離(Ranged) 判定に 1d6+1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>
<p>CAT</p> <p>このカードを公開し、君の呪文をリチャージする判定に 2 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>	<p>CAT</p> <p>このカードを公開し、君の呪文をリチャージする判定に 2 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>	<p>MONKEY</p> <p>このカードを捨て、アイテムか武器を取得する君の判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所を探索する。</p>
<p>VALE TEMROS</p> <p>このカードをリチャージし、君の戦闘判定に 1d4 を加える。もしくは、巨人(Giant)属性のモンスターに対する君の戦闘判定に 2d4 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>YAP THE PIXIE</p> <p>このカードを捨て、6 の Charisma か Diplomacy 判定を試みる。成功したならば、除去難易度が 18 以下のモンスターを回避する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>GIANT BADGER</p> <p>このカードを埋め、移動する。君は移動に必要な判定に自動的に成功する。遭遇中は、この仲間をプレイできない。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
<p>DONKEY RATS [MONSTER]</p> <p>遭遇後、1d6 を振り 1 が出たならば、この場所にいる君が選んだキャラクター 1 人は、Graul Ogrekin(henchman)を召喚し、遭遇する。</p> <p>除去できなかったならば、このモンスターからのダメージを 1 軽減する。</p>	<p>GRAZUUL</p> <p>火炎(Fire)属性を伴う Grazuul を除去する判定に 1d8 を追加する。除去判定に火炎か酸(Acid)属性を伴わない場合、Grazuul は除去されない。</p>	<p>HAG</p> <p>遭遇前、14 の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、攻撃(Attack)属性の呪文はプレイできない。</p>
<p>MUCK GRAUL</p> <p>Muck Graul に酸(Acid)属性は効かない。火炎(Fire)属性を伴う Muck を除去する判定に 1 を追加する。除去判定に、火炎属性を伴わない場合、Muck を除去できない。除去できなかったならば、この場所にいる他のランダムに選ばれたキャラクターは Muck に遭遇する：Muck をこの場所デッキの下に入れる。</p>	<p>MYRIANA</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)属性と、毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去判定に、魔法(Magic)属性を伴わない場合、このモンスターを除去できない。</p> <p>除去できなかった場合、遭遇後、君の手札をリセットしターンを終える。</p>	<p>OGRE</p> <p>除去できなかった場合、この場所にいる君以外のキャラクターに 1 の戦闘ダメージを与える。</p>

OGRE	SKULL RIPPER	NIGHTBELLY BOA [HENCHMAN]
<p>除去できなかった場合、この場所にいる君以外のキャラクターに1の戦闘ダメージを与える。</p>	<p>除去できなかった場合、7のDexterityかAcrobatics判定に成功しなければ、ダメージを受ける時、君の手札の代わりに君のデッキからカードを捨てる；そのダメージは軽減できない。</p>	<p>除去できなかった場合、Nightbelly Boaを表向きのまま、このデッキの上に戻す。</p> <p>Nightbelly Boaを除去したとしても、君は場所を閉じることはできない。</p>
NIGHTBELLY BOA	NIGHTBELLY BOA	NIGHTBELLY BOA
<p>除去できなかった場合、Nightbelly Boaを表向きのまま、このデッキの上に戻す。</p> <p>Nightbelly Boaを除去したとしても、君は場所を閉じることはできない。</p>	<p>除去できなかった場合、Nightbelly Boaを表向きのまま、このデッキの上に戻す。</p> <p>Nightbelly Boaを除去したとしても、君は場所を閉じることはできない。</p>	<p>除去できなかった場合、Nightbelly Boaを表向きのまま、このデッキの上に戻す。</p> <p>Nightbelly Boaを除去したとしても、君は場所を閉じることはできない。</p>
GRAUL OGREKIN	GRAUL OGREKIN	GRAUL OGREKIN
<p>Ogrekinと遭遇した時、1d4を振る。</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogrekinの難易度を2上昇し、Ogrekinからのダメージを2減少。 Ogrekinからのダメージを2上昇。 Ogrekinを回避することはできない。 遭遇後、Ogrekinをこの場所デッキの一番下に入れる。 <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>Ogrekinと遭遇した時、1d4を振る。</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogrekinの難易度を2上昇し、Ogrekinからのダメージを2減少。 Ogrekinからのダメージを2上昇。 Ogrekinを回避することはできない。 遭遇後、Ogrekinをこの場所デッキの一番下に入れる。 <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>Ogrekinと遭遇した時、1d4を振る。</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogrekinの難易度を2上昇し、Ogrekinからのダメージを2減少。 Ogrekinからのダメージを2上昇。 Ogrekinを回避することはできない。 遭遇後、Ogrekinをこの場所デッキの一番下に入れる。 <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>
HOOK MOUNTAIN HAG	HOOK MOUNTAIN HAG	HOOK MOUNTAIN HAG
<p>遭遇前、8のArcaneかDivine判定に成功しなければ、攻撃(Attack)属性の呪文はプレイできない。</p> <p>君がHagからダメージを与えられた時、君は(あるならば)ダメージとして最初に呪文(Spell)を捨てなければならない。</p> <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>遭遇前、8のArcaneかDivine判定に成功しなければ、攻撃(Attack)属性の呪文はプレイできない。</p> <p>君がHagからダメージを与えられた時、君は(あるならば)ダメージとして最初に呪文(Spell)を捨てなければならない。</p> <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>遭遇前、8のArcaneかDivine判定に成功しなければ、攻撃(Attack)属性の呪文はプレイできない。</p> <p>君がHagからダメージを与えられた時、君は(あるならば)ダメージとして最初に呪文(Spell)を捨てなければならない。</p> <p>除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>
OGREKIN [MONSTER]	OGREKIN	WAND OF ENERVATION [LOOT]
<p>Ogrekinと遭遇した時、1d4を振る。</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogrekinの難易度を2上昇し、Ogrekinからのダメージを1減少。 Ogrekinからのダメージを2上昇。 Ogrekinを回避することはできない。 遭遇後、Ogrekinをこの場所デッキの一番下に入れる。 	<p>Ogrekinと遭遇した時、1d4を振る。</p> <ol style="list-style-type: none"> Ogrekinの難易度を2上昇し、Ogrekinからのダメージを1減少。 Ogrekinからのダメージを2上昇。 Ogrekinを回避することはできない。 遭遇後、Ogrekinをこの場所デッキの一番下に入れる。 	<p>このカードを埋め、戦闘判定の難易度を2d4減少する。君がArcaneスキルを持っているならば、代わりに1d4+4減少する。</p> <p>RECHARGE</p> <p>8のArcane判定に成功:埋めずにリチャージする。</p>
FROST LONG BOW+1 [WEAPON]	FROST LONG BOW+1	LONGSWORD+2
<p>君の戦闘判定時、このカードを公開し、君のDexterityかrangedダイスに、君の未修正のStrengthダイス+1を加える；さらにこのカードを捨て、冷気(Cold)属性の1d6を追加してもよい。この武器に熟練(Proficient)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冷気属性の+1d4+1をしてもよい。</p>	<p>君の戦闘判定時、このカードを公開し、君のDexterityかrangedダイスに、君の未修正のStrengthダイス+1を加える；さらにこのカードを捨て、冷気(Cold)属性の1d6を追加してもよい。この武器に熟練(Proficient)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冷気属性の+1d4+1をしてもよい。</p>	<p>君の戦闘判定時、このカードを公開(Reveal)し、StrengthかMeleeダイスに+1d8+2；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。</p> <p>この武器に熟練(Proficient)していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>
LONGSWORD+2	VENOMOUS DAGGER+2	VENOMOUS DAGGER+2
<p>君の戦闘判定時、このカードを公開(Reveal)し、StrengthかMeleeダイスに+1d8+2；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。</p> <p>この武器に熟練(Proficient)していない場合、戦闘判定の難易度は4上がる。</p>	<p>君の戦闘判定時、このカードを公開し、Dexterityかrangedダイスに+1d4+2；さらにこのカードをリチャージし、追加の毒(Poison)ダメージの+1d12をしてもよい。</p> <p>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+2をしてもよい。</p>	<p>君の戦闘判定時、このカードを公開し、Dexterityかrangedダイスに+1d4+2；さらにこのカードをリチャージし、追加の毒(Poison)ダメージの+1d12をしてもよい。</p> <p>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+2をしてもよい。</p>
VENOMOUS TRIDENT+1	VENOMOUS TRIDENT+1	HEADBAND OF VAST INTELLI [LOOT]
<p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、別のカードを捨て、君のStrengthかMeleeダイスに+1d8+3をする；さらに、このカードを捨て、追加の1d8+3をしてもよい。</p> <p>この武器をプレイした時、軽減できない1のForceダメージを受ける。</p>	<p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、別のカードを捨て、君のStrengthかMeleeダイスに+1d8+3をする；さらに、このカードを捨て、追加の1d8+3をしてもよい。</p> <p>この武器をプレイした時、軽減できない1のForceダメージを受ける。</p>	<p>このカードを公開し、君のIntelligence判定に1を加える。君は、この判定時に別のアイテムをプレイしてもよい。</p>