

<p>THASSILONOIAN LIBRARY [LOCATION]</p> <p>呪文(Spell)を取得したならば、君の手札をリセットし、君の手番を終える。  <b>WHEN CLOSING</b>  呪文を破棄する。  <b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b>  なし。</p>	<p>SCARNETTI MANOR [LOCATION]</p> <p>恩恵カードと遭遇した時、君の手札の恩恵カード1枚を埋めるか、遭遇した恩恵カードを破棄する。  <b>WHEN CLOSING</b>  10のCharismaかDiplomacy判定に成功した時  <b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b>  閉鎖の際、ランダムに1d6枚のアイテムをこの場所に置く。一番上を自動的に取得する。</p>	<p>GIANT LAIR [LOCATION]</p> <p>巨人(Giant)属性モンスターの除去難易度は、2上昇する。  <b>WHEN CLOSING</b>  10のStrengthかMelee判定に成功した時  <b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b>  このシナリオの残りの間、どの場所でも巨人(Giant)属性モンスターの除去難易度は、2減少する。</p>
<p>COURTYARD [LOCATION]</p> <p>ここでの戦闘の前、この場所のそれぞれのキャラクターは、8のDexterityかAcrobatics判定を成功させるか、1d4の戦闘ダメージを受ける。  <b>WHEN CLOSING</b>  10のDexterityかAcrobatics判定に成功した時  <b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b>  なし。</p>	<p>CIRCLES OF BINDING [BARRIER]</p> <p>除去できなかったならば、モンスターが見つかるまでこの場所を上から調べる；そのモンスターを横に置く。場所デッキをシャッフルし、このバリアーカードをデッキの上に置く。その後、横に置いたモンスターを、このカードの上に置く。  もしモンスターが見つからなかったならば、このカードを破棄する。</p>	<p>ARCANE LOCK</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。その後、その場所の上か下にそのカードを置く。</p>
<p>INVASION PLANS</p> <p>除去できたならば、君はこの場所の上から3枚のカードを調べ好きな順番で戻してもよい。    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>REDUCTION FIELD</p> <p>除去できなかったならば、このカードをその場所の横に表向きに置く。このカードがある間、その場所でのStrengthやMelee判定は難易度が4上昇する。この場所で手番を終えたキャラクターが、12のArcaneかDivine判定に成功したらこのカードを破棄する。</p>	<p>REDUCTION FIELD</p> <p>除去できなかったならば、このカードをその場所の横に表向きに置く。このカードがある間、その場所でのStrengthやMelee判定は難易度が4上昇する。この場所で手番を終えたキャラクターが、12のArcaneかDivine判定に成功したらこのカードを破棄する。</p>
<p>AMULET OF FIERY FISTS [ITEM]</p> <p>このカードを公開し、君のStrengthかMeleeを使用する戦闘判定に、火炎(Fire) &amp; 魔法(Magic)属性の1d8を追加する。  この判定では武器(Weapon)をプレイできない。</p>	<p>NECKLACE OF FIREBALLS</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを破棄し、火炎(Fire)属性の3d6+12を振る。  <b>RECHARGE</b>  9のArcane判定に成功：破棄せずリチャージ。</p>	<p>STAFF OF HEAVEN AND EARTH</p> <p>このカードをリチャージし、さらに呪文(Spell)を捨て、バリアー(Barrier)を1つ除去する。    このカードをリチャージし、さらに呪文(Spell)を捨て、君の場所の戦闘判定に1d4を追加する。</p>
<p>BRACERS OF GREATER PROTECTION</p> <p>このカードをリチャージし、君に与えられる3までの戦闘ダメージを軽減する。</p>	<p>GREATER LUCKSTONE</p> <p>このカードを捨て、君の判定に2を加える。2以下の差でその判定に失敗した場合、このカードを埋めることで、成功させてもよい。  <b>RECHARGE</b>  9のWisdomかSurvival判定に成功：捨てずリチャージ。</p>	<p>HEADBAND OF INSPIRED WISDOM</p> <p>このカードを公開し、君のWisdom判定に2を加える。君はこの判定で別のアイテムをプレイしてもよい。</p>
<p>HEADBAND OF INSPIRED WISDOM</p> <p>このカードを公開し、君のWisdom判定に2を加える。君はこの判定で別のアイテムをプレイしてもよい。</p>	<p>MAGIC SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、Perception判定にダイスを1つ追加する。    このカードを捨て、君の場所の上から3枚を調べ、好きな順番で戻す。</p>	<p>MAGIC SPYGLASS</p> <p>このカードを公開し、Perception判定にダイスを1つ追加する。    このカードを捨て、君の場所の上から3枚を調べ、好きな順番で戻す。</p>
<p>THE ANCIENT LIBRARY [Scenario→]</p> <p>全てのHill Giant Runeslave(henchman)は不死(Undead)及びゾンビ(Zombie)属性となり、精神(Mental)及び毒(Poison)属性が効かない。Henchmanを除去したか場所閉鎖なしの場合、Henchmanを場所デッキに戻しシャッフル。</p>	<p>THE BLACK TOWER</p> <p>このシナリオの開始時、それぞれの場所に追加で呪文(Spell)を1枚ずつ入れる。Harpy属性のモンスターの除去難易度は2上昇する。  呪文を取得した後、君の手札を1枚埋める。</p>	<p>UNDER JORGENFIST</p> <p>両方のVillainを倒さなければならない。最初のVillainの除去後、逃げる判定をせず、このシナリオカードの横に置く。二体目のVillainを倒し、それが逃げられない時、それを破棄。その後、最初の悪Villainを現在の場所の上に置き、そこにいるキャラクター1人を選び、直ちに遭遇。</p>
<p>SANDPOINT UNDER SIEGE</p> <p>祝福デッキを25枚でスタートする。毎手番開始時の祝福デッキを進めた後、ランダムに開いている場所を選び、一番上のカードをめくる。それが恩恵カードなら、破棄する。破滅カードなら、場所デッキに戻しシャッフル。</p>	<p>JORGENIFIST [←Scenario]</p> <p>巨人(Giant)属性のモンスターを除去したならば、1d6を振る。1が出たならば、そのモンスターは除去されない。</p>	<p>CLOCKWORK LIBRARIAN [ALLY]</p> <p>このカードをリチャージし、君のIntelligenceかKnowledge判定に2d8を加える。    このカードをリチャージし、呪文を取得する判定を成功させる。</p>
<p>LIZARD</p> <p>このカードを捨て、StealthかSurvival判定を成功させる。    このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>EAGLE</p> <p>このカードを君のデッキの上に置き、場所一ヶ所の一番上のカードを調べる。</p>	<p>BEAR</p> <p>このカードを捨て、君の戦闘判定に2d4を追加する。    このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>

<p><b>CHARMED RED DRAGON</b></p> <p>このカードをリチャージし、一つの戦闘判定に火炎(Fire)属性の5を加える。そして1d12を振り、1が出たならば、このカードを破棄し、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは1d4の火炎ダメージを受ける。</p> <p>このカードを取得できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは1d4の火炎ダメージを受ける。</p>	<p><b>CHARMED RED DRAGON</b></p> <p>このカードをリチャージし、一つの戦闘判定に火炎(Fire)属性の5を加える。そして1d12を振り、1が出たならば、このカードを破棄し、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは1d4の火炎ダメージを受ける。</p> <p>このカードを取得できなかったならば、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは1d4の火炎ダメージを受ける。</p>	<p><b>CONNA THE WISE</b></p> <p>このカードを破棄し、場所一ヶ所の上から3枚のカードを調べる。</p> <p>このカードを破棄し、別の場所へ移動し、そこを探索する。</p>
<p><b>BLESSING OF GOZREH [Blessing→]</b></p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、場所を開鎖する判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p><b>RECHARGE</b></p> <p>祝福デッキ捨て札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><b>BLESSING OF GOZREH</b></p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、場所を開鎖する判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p><b>RECHARGE</b></p> <p>祝福デッキ捨て札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><b>BLESSING OF GOZREH</b></p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、場所を開鎖する判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p><b>RECHARGE</b></p> <p>祝福デッキ捨て札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><b>BLESSING OF GOZREH</b></p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、場所を開鎖する判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p><b>RECHARGE</b></p> <p>祝福デッキ捨て札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><b>BLESSING OF GOZREH</b></p> <p>このカードを捨て、判定にダイスを1つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、場所を開鎖する判定にダイスを2つ追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p> <p><b>RECHARGE</b></p> <p>祝福デッキ捨て札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><b>REFLECTING SHIELD</b></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。</p> <p>このカードを公開し、戦闘、冷気(cold)、酸(Acid)、電気(Electricity)、火炎(Fire)ダメージを2軽減する。</p> <p>君が軽装鎧(Light Armor)に習熟しているならば、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><b>SELEVAL [Villain]</b></p> <p>Seleval が君にダメージを与えていたならば、遭遇後、君の捨て札置き場から1d4枚のカードをランダムに埋める。</p>	<p><b>GALENMIR</b></p> <p>遭遇前、Galenmir は、この場所のそれぞれのキャラクターに1d4-1の遠隔(Ranged)戦闘ダメージを与える。</p> <p>Galenmir からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>	<p><b>MOKMURIAN</b></p> <p>遭遇前、8の Constitution か Fortitude 判定を行う。成功なら、君の手札からカードを1枚埋める。失敗なら、君の手札から1d6枚のカードをランダムに埋め、君の手札をリセットする。</p> <p>火炎(Fire)属性で Mokmurian を除去する判定をするならば、それぞれのダイスから1を引く。</p> <p>Mokmurian からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられ、それは軽減できない。</p>
<p><b>TERAKTINUS</b></p> <p>遭遇前、Teraktinus は君に1d4-1の遠隔(Ranged)戦闘ダメージを与える。</p> <p>Teraktinus からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>	<p><b>ZAELSAR</b></p> <p>Zaelsar が君にダメージを与えていたならば、遭遇後、君の捨て札置き場から1d4枚のカードをランダムに埋める。</p>	<p><b>THE BLACK MONK</b></p> <p>The black monk には精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>遭遇前、この場所のそれぞれのキャラクターは、12の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、このターンに行うキャラクターの判定を4上昇させる。</p> <p>除去できなかった場合、遭遇後、君の捨て札置き場を埋める。</p>
<p><b>ENGA KECKVIA [Henchman]</b></p> <p>除去できなかった場合、この場所をシャッフルし、Enga Keckvia を一番上に置く。</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><b>FORGEFIEND</b></p> <p>君が Forgefiend を除去する判定にメレー(Melee)属性を使った場合、遭遇後に Forgefiend は、君に1d4-1の火炎(Fire)ダメージを与える。Forgefiend からのダメージは、軽減できない。</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><b>CINDERMA</b></p> <p>遭遇前、Cinderma は君に1d4-1の遠隔(Ranged)戦闘ダメージを与える。</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><b>HEADLESS LORD</b></p> <p>Headless Lord には精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。遭遇前、君の場合にいるそれぞれのキャラクターは Acient Skeleton (henchman) を召喚し、遭遇する; Acient Skeleton の難易度は6上昇する。Headless Lord を除去したならば、アーマー(Armor)をランダムに1枚、箱から君の手札に加える。そして君は直ちにこの場所を開鎖する判定を試してみてもよい。</p>	<p><b>LOKANSIR</b></p> <p>遭遇前、10の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、君は攻撃(Attack)属性の呪文をプレイできない。</p> <p>除去できなかった場合、ダメージを与えられた後、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、手札を1枚ランダムに選びリチャージする;</p> <p>Lokansir をこの場所の一番下に入れる。</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><b>LONGTOOTH</b></p> <p>遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは9の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功したならば1の火炎(Fire)ダメージを受け、失敗したならば1d4の火炎ダメージを受ける。</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><b>TYRANT TROLL</b></p> <p>Tyrant Troll からのダメージは2上昇する。火炎(Fire)属性を使用しているなら、除去判定に1d8を加える。除去判定に火炎属性も酸(Acid)属性も無いなら、Tyrant Troll は除去されない。</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><b>TYRANT TROLL</b></p> <p>Tyrant Troll からのダメージは2上昇する。火炎(Fire)属性を使用しているなら、除去判定に1d8を加える。除去判定に火炎属性も酸(Acid)属性も無いなら、Tyrant Troll は除去されない。</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><b>TYRANT TROLL</b></p> <p>Tyrant Troll からのダメージは2上昇する。火炎(Fire)属性を使用しているなら、除去判定に1d8を加える。除去判定に火炎属性も酸(Acid)属性も無いなら、Tyrant Troll は除去されない。</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>

TYRANT TROLL

Tyrant Troll からのダメージは2上昇する。火炎(Fire)属性を使用しているなら、除去判定に1d8を加える。除去判定に火炎属性も酸(Acid)属性も無いなら、Tyrant Troll は除去されない。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

JORGENFIST STONE GIANT

この Stone Giant 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。  
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。

HILL GIANT RUNESLAVE

この Hill Giant 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。  
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。

HILL GIANT RUNESLAVE

この Hill Giant 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。  
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。

HILL GIANT RUNESLAVE

この Hill Giant 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。  
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。

HILL GIANT RUNESLAVE

この Hill Giant 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。  
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。

HILL GIANT RUNESLAVE

この Hill Giant 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。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

HARPY MONK

遭遇前、それぞれのキャラクターは8の Wisdom 判定に成功しなかった場合、武器や呪文をプレイできず、他の場所にいたのならば、この場所へ移動する。  
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。

MASS CURE [Spell→]

このカードを公開し、君の場所の他のキャラクターを1人選ぶ。彼の捨て札置場から、1d4+1のカードをランダムに彼のデッキに加える。そして君自身の捨て札置場からも、1d4+1のカードをランダムに君のデッキに加え、このカードを捨てる。  
君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

MASS CURE

このカードを公開し、君の場所の他のキャラクターを1人選ぶ。彼の捨て札置場から、1d4+1のカードをランダムに彼のデッキに加える。そして君自身の捨て札置場からも、1d4+1のカードをランダムに君のデッキに加え、このカードを捨てる。  
君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

TELEPORT

プレイヤーターンの終了時、このカードを捨て、君の場所にいる君と、望むキャラクター達を、君が選んだ一つの場所に移動する。いかなる移動制限も無視する。  
君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

TELEPORT

プレイヤーターンの終了時、このカードを捨て、君の場所にいる君と、望むキャラクター達を、君が選んだ一つの場所に移動する。いかなる移動制限も無視する。  
君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

RESTORATION

このカードを捨て、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。彼のデッキの上から2枚のカードを彼の手札に加える。遭遇中、君はこのカードをプレイできない。  
君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

RESTORATION

このカードを捨て、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。彼のデッキの上から2枚のカードを彼の手札に加える。遭遇中、君はこのカードをプレイできない。  
君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ

POISON BLAST

君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane ダイス+2d12 を振る。それは毒(Poison)属性を持つ。

君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。

**RECHARGE**  
14 の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

POISON BLAST

君の戦闘判定のために、このカードを捨て、君の Arcane ダイス+2d12 を振る。それは毒(Poison)属性を持つ。

君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。

**RECHARGE**  
14 の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

GIANTBANE DAGGER+1

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か ranged ダイスに+1d4+1；さらにこのカードをリチャージし、追加の 1d4 か、Giant 属性を持つ破滅カードに対して追加の 3d4 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+1 してもよい。

GIANTBANE DAGGER+1

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か ranged ダイスに+1d4+1；さらにこのカードをリチャージし、追加の 1d4 か、Giant 属性を持つ破滅カードに対して追加の 3d4 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+1 してもよい。

SHORTSPEAR+3

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d6+3 する；さらにこのカードを捨てることで、追加の 1d12 を振ってもよい。

SHORTSPEAR+3

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d6+3 する；さらにこのカードを捨てることで、追加の 1d12 を振ってもよい。

GREATCLUB+3

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d10+3；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。

武器に熟練(Proficient)していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。

GREATCLUB+3

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d10+3；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。

武器に熟練(Proficient)していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。

RUNECHILL HATCHET+2

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d8+2；さらにこのカードを捨て、追加の冷気(Cold)属性の +2d6 をしてもよい。

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。

RUNECHILL HATCHET+2

君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d8+2；さらにこのカードを捨て、追加の冷気(Cold)属性の +2d6 をしてもよい。

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。

BREASTPLATE OF FIRE RESISTANCE

このカードをリチャージし、戦闘か火炎(Fire)ダメージを 3 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(Heavy Armor)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。

BREASTPLATE OF FIRE RESISTANCE

このカードをリチャージし、戦闘か火炎(Fire)ダメージを 3 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(Heavy Armor)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。

CHAINMAIL OF COLD RESISTANCE

このカードをリチャージし、戦闘か冷気(cold)ダメージを 2 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(Heavy Armor)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。

LESSER BOLSTERING ARMOR

このカードをリチャージし、戦闘ダメージを 2 軽減する。君のカードを 1 枚引いても良い。

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(Light Armor)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。

CAVE BEAR

Cave Bear から与えられるダメージは 1d4+1 増える。

GHOUL BAT

この遭遇中にプレイされた任意の魔法(Magic)属性のカードを、そのカードが破棄されるのでない限り、埋める。

WYVERN

除去できなかった場合、8 の Constitution か Fortitude 判定を成功しない限り、Wyvern からのダメージは軽減できない。

STONE GIANT

Stone Giant からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。

STONE GIANT

Stone Giant からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。

SHINING CHILD

Shining Child に、火炎(Fire)と毒(Poison)属性は効かない。

Shining Child から与えられる全てのダメージは火炎属性となる。

TROLL

Troll の除去判定に火炎(Fire)属性をとまなうならば 1d8 を加える。

除去判定に、火炎か酸(Acid)属性をとまなわないならば、Troll は除去されない。

TROLL

Troll の除去判定に火炎(Fire)属性をとまなうならば 1d8 を加える。

除去判定に、火炎か酸(Acid)属性をとまなわないならば、Troll は除去されない。

DEATHWEB

Deathweb に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。

遭遇前、Deathweb はこの場所にいるそれぞれのキャラクターに 1 の戦闘ダメージを与える。

除去できなかった場合、Deathweb はこの場所にいるそれぞれのキャラクターに 1 の毒ダメージを与える。

<p>HILL GIANT</p> <p>Hill Giant からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>	<p>HILL GIANT</p> <p>Hill Giant からのダメージは、この場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>	<p>ROC</p> <p>除去できなかった場合、君はランダムな場所 1 つに移動し、その場所デッキに ROC を入れシャッフルする。</p>
<p>HARPY</p> <p>遭遇前、それぞれのキャラクターは 8 の Wisdom 判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは、武器(weapon)か呪文(spell)はプレイできず、別の場所にいるならばこの場所に移動する。</p>	<p>HARPY</p> <p>遭遇前、それぞれのキャラクターは 8 の Wisdom 判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは、武器(weapon)か呪文(spell)はプレイできず、別の場所にいるならばこの場所に移動する。</p>	<p>MAMMOTH</p> <p>除去できなかった場合、Mammoth は通常のダメージの代わりに、この場所の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>REDCAP</p>		
<p>除去できなかった場合、開かれた場所をランダムに 1 つ選び、Redcap を入れ、シャッフルする。</p>		
<p>EMERALD CODEX</p> <p>このカードを破棄し、箱から君の手札に divine 呪文を 3 枚、ランダムに加える。代わりに、このカードを埋め、それらの呪文を表向きに君のキャラクターカードの横に置いてよい；君はその呪文をプレイしたかのような効果を得るために、それらのカードを破棄してもよい。このシナリオの最後に、それらの残りのカードを破棄する。</p>	<p>ROBE OF RUNES</p> <p>このカードを公開し、君の Intelligence 判定に 2 を加える。君はこの判定で別のアイテムをプレイしてもよい。</p> <p>このカードをリチャージし、君の捨て札置場から君の選んだ呪文を 1 枚手札に加える。</p>	<p>MOKMURIAN'S CLUB</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し Strength か Melee ダイスに +1d10+3。君の手札からさらに別のカードを 1 枚捨て、追加の 1d10 をしてもよい。武器に熟練(Proficient)していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p> <p>この武器のプレイ中にモンスターを除去したならば、君の捨て札置場からランダムに 1 枚をリチャージする。</p>