

<p>ASSAULT ON THE PINNACLE [Scenario→]</p> <p>破滅カードを除去した時、恩恵カード1種選び、そのタイプのカードをランダムに1枚、このカードの下に置く。</p>	<p>CABIN IN THE SNOW</p> <p>Haunt との遭遇後、このシナリオの残りの間、それを君のキャラクターの前に置いておく。Wendigo との遭遇時、誰でも自分のキャラの前の Haunt を破棄してもよい。Wendigo の除去難易度は、この手番の最後まで、破棄された Haunt ごとに2減少する。</p>	<p>INTO THE EYE</p> <p>祝福デッキは使用しない。Karzoug とキャラクター数と同じ数の Henchman を Runewell デッキに入れる。Henchman や Villain を除去してもデッキが空にならない限り閉鎖しない。デッキが空にならない限り、Karzoug は除去されない。</p>
<p>SCALING MHAR MASSIF</p> <p>テーブルの中央に Death Zone を置く。Death Zone のデッキリストを使用し、キャラクターと同じ数、Death Zone の山札を作る。開かれている場所を閉じるための判定は、閉鎖された山札ごとに、2上昇する。このシナリオに勝利するには、すべての場所を開鎖する。</p>	<p>THE ROAD THROUGH XIN-SHALAST</p> <p>このカードの隣に Ghlorofaex(VILLAIN)を置く。Henchman を除去したとき、それを Ghlorofaex の下に置く。君が場所の開鎖を試みた時、Ghlorofaex はパワーを使用する。キャラクター数以上の Henchman が Ghlorofaex の下に置かれている時に、次の Henchman に遭遇したら、その Henchman を除去し、Ghlorofaex をその場所に加え、それと装具する。</p>	
<p>GHLOROFAEX</p> <p>遭遇前、ランダムにキャラクターの居る場所を選ぶ。その場所にいるそれぞれのキャラクターは、14 の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功した者は2の Electricity ダメージを受け、失敗した者は1d4+1の Electricity ダメージを受ける。</p>	<p>WENDIGO</p> <p>Wendigo に Cold 属性は効かない。Wendigo を除去する判定に Fire 属性を伴うなら、ダイス1つを加える。14 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。遭遇前、それぞれのキャラクターは12の Wisdom 判定に成功しない限り、手番の終了時まで自分が行う判定の難易度を2上昇させる。除去できなかったならば、ランダムに選ばれた場所に移動し、君のデッキの一番上のカードを捨てる。</p>	<p>THE THING FROM BEYOND TIME</p> <p>The Thing from Beyond Time に Mental と Poison 属性は効かない。The Thing from Beyond Time がダメージを与えた時、祝福デッキから同じようにカードを捨てる。ダメージを軽減する効果は、祝福デッキから捨てるカード枚数には影響しない。</p>
<p>MOST HIGH CEOPTRA</p> <p>15 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。 Most High Ceoptra から与えられたダメージでは、カードを捨てずに埋める。</p>	<p>KARZOUG THE CLAIMER</p> <p>Karzoug the Claimer には Mental 属性は効かず、また遭遇を回避できない。Attack 属性の呪文をプレイする前に、15 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は1の Poison ダメージを受け、Attack 属性の呪文をプレイできない。遭遇前、この場所にいる全てのキャラクターは、15 の Constitution か Fortitude 判定を行う。成功した者は2の Poison ダメージを受け、失敗した者は1d4+1の Fire ダメージを受ける。遭遇後、Karzoug は Arcane か Divine スキルどちらかを持たない者それぞれに1の Fire ダメージを与える。</p>	<p>FROST WORM</p> <p>Frost Worm に Cold 属性は効かない。Fire 属性を伴う Frost Worm を除去する判定にダイスを1つ追加する。除去できたならば、この場所のそれぞれのキャラクターは14の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功した者は1の Cold ダメージを受け、失敗した者は1の戦闘ダメージと1の Cold ダメージを受ける。除去できなかったならば、Frost Worm を表向きに置く。Frost Worm が表向きに置かれている限り、この場所にいるキャラクターは移動できず、移動させられない。</p>
<p>THE LENG DEVICE [LOCATION]</p> <p>マーカーを12個ここに置く。ここに居るキャラクターの手番の最後に1d4個のマーカーを取り除く。最後のマーカーが取り除かれた時、The Thing from Beyond Time を召喚し遭遇する。 WHEN CLOSING 14 の Intelligence か Knowledge か Arcane 判定に成功した時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>	<p>HEPTARIC LOCUS</p> <p>破滅(災厄)カードの除去難易度は5上昇する。 WHEN CLOSING 14 の Strength か Melee 判定に成功した時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>	<p>DEATH ZONE</p> <p>判定で、全てのダイスの1と2の出目は0として扱う。 WHEN CLOSING 10 の Wisdom か Survival 判定に成功時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>
<p>RUNEWELL</p> <p>手番の開始時、君が選んだカード1枚を埋める。 WHEN CLOSING 自動的に閉鎖してもよい WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>	<p>ABOMINABLE SNOMAN (MONSTER)</p> <p>Abominable Snoman に Cold 属性は効かない。Fire 属性を伴う Abominable Snoman を除去する判定にダイスを1つ追加する。除去できなかったならば、Abominable Snoman から与えられるダメージは1d4-1上昇する。</p>	<p>ABOMINABLE SNOMAN</p> <p>Abominable Snoman に Cold 属性は効かない。Fire 属性を伴う Abominable Snoman を除去する判定にダイスを1つ追加する。除去できなかったならば、Abominable Snoman から与えられるダメージは1d4-1上昇する。</p>
<p>GAMIGIN</p> <p>Gamigin に Cold と Poison と Fire 属性は効かない。14 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。他のプレイヤーは、祝福以外のカードをプレイしたり、パワーを使用したりできない。</p>	<p>HIDDEN BEAST</p> <p>Hidden Beast に Cold と Poison 属性は効かない。14 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Hidden Beast に対して Attack 属性の呪文をプレイできない。遭遇前、この場所のそれぞれのキャラクターは、22 の戦闘判定に成功しない限り、捨て札置場から1d4枚のカードをランダムに埋める。</p>	<p>HORROR TREE</p> <p>Fire 属性を伴う Horror Tree を除去する判定にダイス1つを追加する。 除去できなかったならば、遭遇後、Horror Tree は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>HUNGERER</p> <p>Hungerer に Acid と Poison 属性は効かない。除去できたならば、14 の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功したなら、Hungerer は、君に1の Acid ダメージを与え、失敗したなら君に1d4の Acid ダメージを与える。</p>	<p>SHEMHAZIAN DEMON</p> <p>Shemhazian Demon に Electricity と Poison 属性は効かない。14 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去できなかったならば、手札のリセットを行いターンを終える。</p>	<p>SKULKING VAMPIRE</p> <p>Skulking Vampire に Electricity と Mental 属性は効かない。遭遇前、16 の Wisdom か Perception に成功させない限り、Skulking Vampire の除去難易度は2上昇し、もしくはこの場所に1人のキャラクターしかいないならば4上昇する。除去できなかった場合、君の捨て札置場から2枚ランダムに埋める。</p>

<p>WARDEN OF THUNDER</p> <p>Warden of Thunder に Electricity 属性は効かない。 遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、14 の Dexterity か Acrobatics 判定に成功しない限り、1d4 の Electricity ダメージを受ける。 Warden of Thunder 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。</p>	<p>WARDEN OF THUNDER</p> <p>Warden of Thunder に Electricity 属性は効かない。 遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは、14 の Dexterity か Acrobatics 判定に成功しない限り、1d4 の Electricity ダメージを受ける。 Warden of Thunder 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。</p>	<p>SKULKING VAMPIRE</p> <p>Skulking Vampire に Electricity と Mental 属性は効かない。 遭遇前、16 の Wisdom か Perception に成功させない限り、Skulking Vampire の除去難易度は 2 上昇し、もしくはこの場所に 1 人のキャラクターしかいないならば 4 上昇する。 除去できなかった場合、君の捨て札置場から 2 枚ランダムに埋める。</p>
<p>WARDEN OF WIND</p> <p>Warden of Wind 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。</p>	<p>WARDEN OF WIND</p> <p>Warden of Wind 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。</p>	
<p>SCARLET WALKER</p> <p>Scarlet Walker に Acid,Cold,Poison 属性は効かない。 Electricity 属性を伴う Scarlet Walker を除去する判定に、ダイスを 1 つ追加する。 遭遇前、12 の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、君の捨て札置場から 1d4 枚のカードを埋める。 12 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。</p>	<p>SCARLET WALKER</p> <p>Scarlet Walker に Acid,Cold,Poison 属性は効かない。 Electricity 属性を伴う Scarlet Walker を除去する判定に、ダイスを 1 つ追加する。 遭遇前、12 の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、君の捨て札置場から 1d4 枚のカードを埋める。 12 の Arcane か Divine 判定に成功しない限り、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。</p>	<p>STAMPEDING AUROCHS [BARRIER]</p> <p>除去できなかったならば、それぞれのキャラクターは 13 の Dexterity か Acrobatics 判定を行う。成功した者は 2 の戦闘ダメージを受け、失敗した者は 1d6+1 の戦闘ダメージを受ける。</p>
<p>AVALANCHE</p> <p>初めて Avalanche と遭遇した時、この場所のそれぞれのキャラクターは、これと遭遇する。このバリアを除去できた者は 1 の Cold ダメージを受け、誰も除去できなかったならば、これは除去されず、この場所の上に表向きで置く。この場所のキャラクターは探索としてこれと遭遇し、これを除去するまで移動することもできず、移動されることもない。</p>	<p>AVALANCHE</p> <p>初めて Avalanche と遭遇した時、この場所のそれぞれのキャラクターは、これと遭遇する。このバリアを除去できた者は 1 の Cold ダメージを受け、誰も除去できなかったならば、これは除去されず、この場所の上に表向きで置く。この場所のキャラクターは探索としてこれと遭遇し、これを除去するまで移動することもできず、移動されることもない。</p>	<p>CORRODED 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。それをそのデッキの一番上か一番下どちらかに置く。</p>
<p>ICY LEDGE</p> <p>除去できなかったならば、君は 1 の Cold ダメージを受け、ここ以外の場所へランダムに移動する。手札をリセットし (訳注:リセットフェイズを行い)、君の手番を終える。</p>	<p>ICY LEDGE</p> <p>除去できなかったならば、君は 1 の Cold ダメージを受け、ここ以外の場所へランダムに移動する。手札をリセットし (訳注:リセットフェイズを行い)、君の手番を終える。</p>	<p>OCCCLUDING FIELD</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、この Occluding Field と遭遇する。誰かが Sihedron 属性の恩恵(boon)カードを公開すれば、このバリアを回避してもよい。この場所の全て者がそうしたならば、このバリアを破壊する。 このバリアを除去できなかった者は、軽減できない 1d4+1 の Force ダメージを受ける。除去できたならば、このバリアをランダムに選んだ他の場所に加えシャッフルする。他に開かれている場所が無いなら、このバリアを破壊する。</p>
<p>OCCCLUDING FIELD</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、この Occluding Field と遭遇する。誰かが Sihedron 属性の恩恵(boon)カードを公開すれば、このバリアを回避してもよい。この場所の全て者がそうしたならば、このバリアを破壊する。 このバリアを除去できなかった者は、軽減できない 1d4+1 の Force ダメージを受ける。除去できたならば、このバリアをランダムに選んだ他の場所に加えシャッフルする。他に開かれている場所が無いなら、このバリアを破壊する。</p>	<p>SHOCK GREATSWORD+2 [WARPON]</p> <p>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 +2d6+2 ; さらにこのカードを捨て、追加で Electricity 属性として君の未修正の strength ダイスを加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>SHOCK GREATSWORD+2</p> <p>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 +2d6+2 ; さらにこのカードを捨て、追加で Electricity 属性として君の未修正の strength ダイスを加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>
<p>FLAMING ICY AXE+1</p> <p>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 +1d12+1 ; さらにこのカードを捨て、Cold か Fire 属性の 2d6 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>FLAMING ICY AXE+1</p> <p>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 +1d12+1 ; さらにこのカードを捨て、Cold か Fire 属性の 2d6 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p>	<p>FORCE SLING+3</p> <p>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 +1d6+3 ; さらにこのカードを捨て、Force 属性の 4d4 を加えてもよい。</p>
<p>RETURNING FROST SPEAR+2</p> <p>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 +1d8+2 ; さらにこのカードをリチャージし、Cold 属性の 2d6 を加えてもよい。 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+2 を加えてもよい。</p>	<p>RETURNING FROST SPEAR+2</p> <p>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 +1d8+2 ; さらにこのカードをリチャージし、Cold 属性の 2d6 を加えてもよい。 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+2 を加えてもよい。</p>	<p>FORCE SLING+3</p> <p>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 +1d6+3 ; さらにこのカードを捨て、Force 属性の 4d4 を加えてもよい。</p>
<p>BELT OF PHYSICAL MIGHT ITEM1</p> <p>このカードを公開し、君の Strength、Dexterity、Constitution 判定に 2 を加える。 この判定で君は他のアイテムをプレイしてもよい。</p>	<p>BELT OF PHYSICAL MIGHT</p> <p>このカードを公開し、君の Strength、Dexterity、Constitution 判定に 2 を加える。 この判定で君は他のアイテムをプレイしてもよい。</p>	<p>ROOTS OF TELEPORTATION</p> <p>このカードをリチャージし、移動する。君は自動的にその移動に必要な判定に成功する。 遭遇中にこのカードをプレイできない。</p>

<p>BOOTS OF TELEPORTATION</p> <p>このカードをリチャージし、移動する。君は自動的にその移動に必要な判定に成功する。 遭遇中にこのカードをプレイできない。</p>	<p>SIHEDRON RING</p> <p>このカードを公開し、君への2までのダメージを軽減する。 この判定で君は他のアイテムをプレイしてもよい。</p>	<p>SIHEDRON RING</p> <p>このカードを公開し、君への2までのダメージを軽減する。 この判定で君は他のアイテムをプレイしてもよい。</p>
<p>LING OF ENERGY RESISTANCE</p> <p>このカードを公開し、君への Acid、Cold、Electricity、Fire ダメージを4まで軽減する。</p>	<p>AYRUZI [ALLY]</p> <p>通常の取得判定の代わりに、君は20の戦闘判定を試みてもよい。成功したならば、このカードを取得する。失敗したならば、Ayruziはモンスターのよう君にダメージを与える。 このカードを破棄し、判定1つにダイスを1つ加える。もしくは君の場所を探索する。 このカードを破棄し、Divine 判定1つに2を加える。もしくは、君への4までのダメージを軽減する。</p>	<p>GYUKAK 牛角!? 焼肉っ(丑)!</p> <p>このカードを公開し、君の現在の場所を探索する。この探索中、破滅カードの除去判定に2を加える。その後、Gyukakをランダムに選んだ開かれた場所へ入れシャッフルする。開かれた場所がないならばGyukakを破棄する。</p>
<p>MORGIV</p> <p>このカードを捨て、場所1つの下から3枚のカードを調べる。君は好きな順番で戻してもよい。 このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>	<p>MOUNTAINEER</p> <p>このカードを公開し、Survival 判定に2d8を加える。 このカードをリチャージし、君への3までのダメージを軽減する。 このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>	<p>MOUNTAINEER</p> <p>このカードを公開し、Survival 判定に2d8を加える。 このカードをリチャージし、君への3までのダメージを軽減する。 このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>
<p>MOUNTAINEER</p> <p>このカードを公開し、Survival 判定に2d8を加える。 このカードをリチャージし、君への3までのダメージを軽減する。 このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>	<p>SVEVENKA</p> <p>このカードを破棄し、君の捨て札置場から1d4+1枚のカードをランダムに君のデッキに戻し、シャッフルする。 このカードを破棄し、君の場所を探索する。この探索中のいずれの戦闘判定にも2を加える。</p>	<p>BLESSING OF NETHYS [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、場所1カ所の上から2枚を調べる。それらを任意の順に戻し、君の場所を探索する。 RECHARGE 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>BLESSING OF NETHYS</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、場所1カ所の上から2枚を調べる。それらを任意の順に戻し、君の場所を探索する。 RECHARGE 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>BLESSING OF NETHYS</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、場所1カ所の上から2枚を調べる。それらを任意の順に戻し、君の場所を探索する。 RECHARGE 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>BLESSING OF NETHYS</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、場所1カ所の上から2枚を調べる。それらを任意の順に戻し、君の場所を探索する。 RECHARGE 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>BLESSING OF NETHYS</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、場所1カ所の上から2枚を調べる。それらを任意の順に戻し、君の場所を探索する。 RECHARGE 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>BEWILDER [SPELL]</p> <p>このカードを捨てモンスターを避け、それをそのデッキの一番下に入れる。君はただちに再度探索してもよい。 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 16の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>BEWILDER</p> <p>このカードを捨てモンスターを避け、それをそのデッキの一番下に入れる。君はただちに再度探索してもよい。 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 16の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>
<p>DOMINATE</p> <p>このカードを捨て、モンスターを避ける。この場所を調べ恩恵カードを1枚選び、君の手札に加える。その後、その場所をシャッフルする。君が Arcane か 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 Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ。</p>	<p>DOMINATE</p> <p>このカードを捨て、モンスターを避ける。この場所を調べ恩恵カードを1枚選び、君の手札に加える。その後、その場所をシャッフルする。君が Arcane か 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 Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ。</p>	<p>INVOKE</p> <p>このカードを埋め、祝福デッキの捨て札置場からランダムに1d6枚、祝福デッキに戻し、シャッフルする。 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 なし。</p>
<p>INVOKE</p> <p>このカードを埋め、祝福デッキの捨て札置場からランダムに1d6枚、祝福デッキに戻し、シャッフルする。 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 なし。</p>	<p>CORROSIVE STORM</p> <p>キャラクターが破滅カードと遭遇した時このカードを君の前に置く。モンスターと遭遇しているキャラクターは、この手番の戦闘判定に Acid 属性の2d6を加える。このカードを手番の終了時に捨て、他のキャラクターは全員、1の Acid ダメージを受ける。 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</p>	<p>CORROSIVE STORM</p> <p>キャラクターが破滅カードと遭遇した時このカードを君の前に置く。モンスターと遭遇しているキャラクターは、この手番の戦闘判定に Acid 属性の2d6を加える。このカードを手番の終了時に捨て、他のキャラクターは全員、1の Acid ダメージを受ける。 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</p>

<p>CHELLAN, SWORD OF GREED [LOOT]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し君の Strength か Melee ダイスに+5;さらにこのカードを捨て、2d6 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は4上がる。この判定が Karzoug the Claimer (VILLAIN) に対するものならば、このカードを破棄する。このカードを公開し、10 の Intelligence か Charisma 判定を行う。君が成功したならば 1d6+1 枚のカードをランダムに君の捨て札置場から君のデッキに入れシャッフルする。君が失敗したならば、このカードを破棄する。</p>	<p>SIGN OF WRTH [SPELL]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、Force 属性として君の Arcane か Divine ダイス+3d8 を振る。君の場所にいる君以外のキャラクターは1の Force ダメージを受ける。君がモンスターに対する判定で、それを除去できなかったならば、君はそのモンスターを回避してもよい。君が Arcane か Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE 16 の Arcane か Divine 判定に成功:捨てずリチャージ。</p>	<p>SIGN OF WRTH</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、Force 属性として君の Arcane か Divine ダイス+3d8 を振る。君の場所にいる君以外のキャラクターは1の Force ダメージを受ける。君がモンスターに対する判定で、それを除去できなかったならば、君はそのモンスターを回避してもよい。君が Arcane か Divine スキルを持っていないならば、このカードを破棄する。</p> <p>RECHARGE 16 の Arcane か Divine 判定に成功:捨てずリチャージ。</p>
<p>ADAMANTINE PLATE ARMOR [ARMOR]</p> <p>このカードを公開し君へのダメージを1軽減する。もしくは、リチャージし君へのダメージを3まで軽減する。このカードを破棄し、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;重装鎧に熟練しているなら、代わりに捨てる。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。</p>	<p>ENTROPY SHIELD</p> <p>この判定で 2-handed 属性の武器をプレイしている場合、このカードをプレイできない。このカードを埋め、Lock 属性の BARRIER を除去する。このカードを公開し、君への戦闘ダメージを2まで軽減する。軽装鎧に熟練しているならこの判定で別のアーマーをプレイしてよい。</p>	<p>GREATER BOLSTERING 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。君はカードを3枚引く。このカードを破棄し、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;軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。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。</p>
<p>FORTRESS SHIELD</p> <p>この判定で 2-handed 属性の武器をプレイしている場合、このカードをプレイできない。このカードをリチャージし、君へのダメージを2まで軽減する。このカードを埋め、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。軽装鎧に熟練しているなら、埋めずに捨てる。軽装鎧に熟練しているならこの判定で別のアーマーをプレイしてよい。</p>	<p>FORTRESS SHIELD</p> <p>この判定で 2-handed 属性の武器をプレイしている場合、このカードをプレイできない。このカードをリチャージし、君へのダメージを2まで軽減する。このカードを埋め、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。軽装鎧に熟練しているなら、埋めずに捨てる。軽装鎧に熟練しているならこの判定で別のアーマーをプレイしてよい。</p>	<p>SIHEDRON TOME [LOOT]</p> <p>君の手番の終了時、このカードを公開し Arcane 属性の呪文をランダムに1枚、箱から君の手札に加え、君の手札から呪文1枚を破棄する。</p> <p>このカードを埋め、Arcane 属性の呪文をランダムに1枚、箱から君の手札に加える。</p>
<p>KARZOUG'S BURNING GLAIVE [LOOT]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し君の Strength か Melee ダイスに+1d10+2;さらにこのカードを捨て、Fire 属性の 1d6+8 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は4上がる。このカードを捨て、8 の Intelligence か Charisma 判定を行う。君が成功したならば、君の捨て札置場から 1d4+1 枚のカードをランダムにリチャージする。君が失敗したならば、このカードを埋める。</p>	<p>DEMON ARMOR [ARMOR]</p> <p>このカードを捨て、君の戦闘判定に Fire と Magic 属性の 1d4+1 を加える。このカードをリチャージし、君への戦闘か Fire ダメージを3まで軽減する。このカードを破棄し、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;重装鎧に熟練しているなら、代わりに捨てる。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。</p>	<p>ROBES OF XIN-SHALAST [LOOT]</p> <p>このカードを公開し、Arcane か Divine 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よい。君が戦闘ダメージを受ける時、このカードを公開し、カードを捨てる代わりに、君のデッキへ2枚のカードを入れてシャッフルする。(訳自信なし)</p> <p>このカードを公開し、アイテムを1枚捨て、君のデッキからアイテムを1枚選んで君の手札に加える。</p>
<p>WARDEN OF RUNES [HENCHMAN]</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>	<p>WARDEN OF RUNES</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>	<p>WARDEN OF RUNES</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>
<p>WARDEN OF RUNES</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>	<p>WARDEN OF RUNES</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>	<p>WARDEN OF RUNES</p> <p>Warden of Runes に Cold と Electricity 属性は効かない。遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターは14の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、1の Electricity ダメージを受ける。Warden of Runes 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。</p>
<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>	<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>	<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>
<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>	<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>	<p>LENG SPIDER</p> <p>1d6 を振る。1~3が出たならば、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去されなかったならば、Leng Spider からのダメージは、ランダムに選ばれたキャラクターに与えられる。そのキャラクターの場所へ移動する。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。</p>

CANNIBAL HAUNT

遭遇前、君のデッキの一番上のカード1枚か、君の手札から選んだ1枚を破棄する。このHauntを君のキャラクターカードの隣に置く。君の判定の難易度は隣にあるHauntの枚数ごとに1上昇する。このシナリオの終了時、全てのHauntを破棄する。Cannibal Hauntと遭遇した時、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。

CANNIBAL HAUNT

遭遇前、君のデッキの一番上のカード1枚か、君の手札から選んだ1枚を破棄する。このHauntを君のキャラクターカードの隣に置く。君の判定の難易度は隣にあるHauntの枚数ごとに1上昇する。このシナリオの終了時、全てのHauntを破棄する。Cannibal Hauntと遭遇した時、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。

CANNIBAL HAUNT

遭遇前、君のデッキの一番上のカード1枚か、君の手札から選んだ1枚を破棄する。このHauntを君のキャラクターカードの隣に置く。君の判定の難易度は隣にあるHauntの枚数ごとに1上昇する。このシナリオの終了時、全てのHauntを破棄する。Cannibal Hauntと遭遇した時、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。

CANNIBAL HAUNT

遭遇前、君のデッキの一番上のカード1枚か、君の手札から選んだ1枚を破棄する。このHauntを君のキャラクターカードの隣に置く。君の判定の難易度は隣にあるHauntの枚数ごとに1上昇する。このシナリオの終了時、全てのHauntを破棄する。Cannibal Hauntと遭遇した時、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。

CANNIBAL HAUNT

遭遇前、君のデッキの一番上のカード1枚か、君の手札から選んだ1枚を破棄する。このHauntを君のキャラクターカードの隣に置く。君の判定の難易度は隣にあるHauntの枚数ごとに1上昇する。このシナリオの終了時、全てのHauntを破棄する。Cannibal Hauntと遭遇した時、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。

ENSLAVED BLUE BRAGON

遭遇前、この場所のそれぞれのキャラクターは、14のDexterityかAcrobatics判定を行う。成功した者は2のElectricityダメージを受け、失敗した者は1d4+1の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。

KHALIB

遭遇前、Khalibは、この場所のランダムに選ばれたキャラクターに2のFireダメージを与え、さらに、この場所のそれぞれのキャラクターは、11のDexterityかAcrobatics判定に成功しない限り、1d4のFire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。

SILAS VEKKER

この場所のそれぞれのキャラクターは、Silas Vekkerと遭遇する。いずれかのキャラクターがSilasを除去できなかったならば、Silasはそのキャラクターに1d4-1のPoisonダメージを与え、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。

VIORIAN DEKANTI

初めてVorian Dekantiが除去されなかった時、この場所のランダムに選ばれたキャラクターは、彼女と遭遇する。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。

KARIVEK VEKKER

KarivekにCold,Mental,Poison属性は効かない。除去判定にMagic属性が伴わないのなら、Karivekは除去されない。除去できなかったならば、Karivekはダメージを与えない。代わりにこの場所のそれぞれのキャラクターは、手札から1d4-1枚を選んで埋める。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。