

<p><b>Giant Spyglass Octopus</b> [MONSTER]</p> <p>君の行動前、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは12の Strength か Dexterity に成功しない限り、1d4+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、君の場所にいるそれぞれのキャラクターは11の Constitution か Fortitude 判定に成功しない限り、自分のデッキの上から1d4枚を埋める。</p>	<p><b>Koko</b></p> <p>Koko には Mental と Poison 属性は効かない。君の行動前、Koko はそれぞれのキャラクターに1の Ranged 戦闘ダメージを与える。この除去判定が Fire 属性を伴うなら、1d8を加える。</p> <p>除去できなかったならば、君の行動後 Koko は、君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><b>Pirate Guard</b></p> <p>この除去判定に Swashbuckling 属性があるなら、君はこの判定で仲間を任意の枚数、プレイしてもよい。</p>
<p><b>Pirate Guard</b></p> <p>この除去判定に Swashbuckling 属性があるなら、君はこの判定で仲間を任意の枚数、プレイしてもよい。</p>	<p><b>Shark-Eating Crab</b></p> <p>Shark-Eating Crab が除去されるとき、ダイスを振り直す。Shark-Eating Crab が除去されたか、されなかったかは、2回目のダイスの結果に基づく。</p> <p>Shark-Eating Crab の除去判定にプレイした仲間を埋める。</p>	<p><b>Shark-Eating Crab</b></p> <p>Shark-Eating Crab が除去されるとき、ダイスを振り直す。Shark-Eating Crab が除去されたか、されなかったかは、2回目のダイスの結果に基づく。</p> <p>Shark-Eating Crab の除去判定にプレイした仲間を埋める。</p>
<p><b>Coral Golem</b></p> <p>君は Attack 属性の呪文はプレイできない。除去できなかったならば、このカードを君のデッキの横にディスプレイする。君の手番開始のたび、12の Constitution か Fortitude 判定に成功すればこのカードを破棄する。君の手番終了のたび、君のデッキの一番上を埋める。</p>	<p><b>Cyclops</b></p> <p>君の行動前、君のデッキの一番上を調べて、それをリチャージする。</p> <p>Cyclops からのダメージは、君の場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>	<p><b>Cyclops</b></p> <p>君の行動前、君のデッキの一番上を調べて、それをリチャージする。</p> <p>Cyclops からのダメージは、君の場所のそれぞれのキャラクターに与えられる。</p>
<p><b>Sargassum Fiend</b></p> <p>Sargassum Fiend には Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、Sargassum Fiend を破棄し、君の手札を捨てる。それから手札のリセットを行い、君は手番を終える。</p>	<p><b>Dire Shark</b></p> <p>Dire Shark は回避できない。</p> <p>除去できなかったならば、君は手札をリチャージする。</p> <p>君の行動後、Dire Shark は君の船に1の構造的ダメージを与える。</p>	<p><b>Dire Shark</b></p> <p>Dire Shark は回避できない。</p> <p>除去できなかったならば、君は手札をリチャージする。</p> <p>君の行動後、Dire Shark は君の船に1の構造的ダメージを与える。</p>
<p><b>Gargotle Sniper</b> エラッタ済</p> <p>君は Gargotle Sniper を回避したならば、これを、これが来たデッキの一番上に置く。君の行動前、君は12の Wisdom か Perception 判定に成功しなければ、Gargotle Sniper は君に1d4-1の Ranged 戦闘ダメージを与える。この除去判定に Magic 属性を伴わないならば、この除去難易度は4上昇する。</p>	<p><b>Gargotle Sniper</b></p> <p>君は Gargotle Sniper を回避したならば、これを、これが来たデッキの一番上に置く。君の行動前、君は12の Wisdom か Perception 判定に成功しなければ、Gargotle Sniper は君に1d4-1の Ranged 戦闘ダメージを与える。この除去判定に Magic 属性を伴わないならば、この除去難易度は4上昇する。</p>	<p><b>Sapphire Jellyfish</b></p> <p>Sapphire Jellyfish には Mental と Electricity 属性は効かない。君の行動前、このモンスターは君の場所のそれぞれのキャラクターに1d4の Electricity ダメージを与える。この除去判定に Piercing か Slashing 属性を伴うならば、1d8を加える。Sapphire Jellyfish の除去判定失敗によるダメージは Poison ダメージとなる。</p>
<p><b>Blood Moon</b> [SHIP] 下枠は裏用</p> <p>君の行動前、祝福デッキの捨て札置き場の上が Blessing of Gods なら、Blood Moon の除去難易度は3上昇する。</p> <p><b>WHEN COMMANDING THIS SHIP</b></p> <p>この船への構造的ダメージを1軽減する。君は祝福デッキからカード1枚を捨て、モンスターを除去する君の判定に1d12を加えてよい。捨てたカードが Blessing of Gods なら、代わりに1d12+3を加える。</p> <p>君が災厄カードと遭遇した時、祝福デッキの捨て札置き場の上が Blessing of Gods なら、その除去難易度は3上昇する。</p>	<p><b>Come What Way</b></p> <p>君は Aristocrat か Captain 属性のカードを任意の数リチャージしてよい。リチャージしたカードごとに、君のこの船の除去判定に3を加えてよい。</p> <p><b>WHEN COMMANDING THIS SHIP</b></p> <p>この船への構造的ダメージを1軽減する。君の手番の最後、祝福デッキからカード1枚を捨て、君らの略奪品を調べ、1枚破棄し、同タイプのカード1枚を蓄えてもよい。</p> <p>君の手札リセットの後、Aristocrat か Captain 属性のカードを捨てる。</p>	<p><b>Wavecrest</b></p> <p>この船を除去する君の判定が Swashbuckling を伴うなら、2を加える。</p> <p><b>WHEN COMMANDING THIS SHIP</b></p> <p>この船への構造的ダメージを、船に乗っているキャラクターごとに1減らす。災厄を除去する君の判定に Swashbuckling 属性があるなら、祝福デッキからカードを1枚捨て、1d12を加えてもよい。</p> <p>君の手番開始時、8の Constitution か Fortitude 判定に成功しなければ、カードを1枚埋める。</p>
<p><b>Dinosaur Corral</b> [LOCATION]</p> <p>君が判定に Animal 属性の仲間をプレイした時、その判定に2を加える。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>Rampaging Triceratops(HENCHMAN)を召喚し、除去する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖時、君の捨て札置き場から Animal 属性の仲間を1枚選び、手札に加えてもよい。</p>	<p><b>Hall of Champions</b></p> <p>君が判定に成功した時、カードを1枚引く。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>この場所の横に武器を1枚ディスプレイする。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖時、ディスプレイしている武器と、箱から1d4+1枚の武器をランダムに選び、見ないでこの場所に加える。武器を取得する君の判定に1d6を加える。</p>	<p><b>Ruined Amphitheater</b></p> <p>君の手番開始時、8の Dexterity か stealth 判定に成功しなければ、Gholdako(HENCHMAN)を召喚し遭遇する。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>9の Wisdom か Perception 判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>このシナリオの間、どの場所でも、Giant 属性を持つモンスターの除去難易度は3上昇する。</p>
<p><b>Teleportation Chamber</b> エラッタ済</p> <p>君の手番の開始時、ランダムにキャラクターを選び、その者が他の場所にいるなら、この場所に移動。そうでなければ、ランダムな場所に移動する。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>ランダムに選んだ別の開かれた場所(あれば)のデッキの上のカードを調べる。災厄カードなら、その除去判定を成功させる。災厄カード以外なら、この場所を自動的に閉鎖する。</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖時、他の場所に移動する。</p>	<p><b>Great Stone Bridge</b></p> <p>君はカードを3枚捨て、Villain 以外のモンスター除去する君の判定を成功させてよい。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>10の Dexterity か Ranged 判定に成功</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>ここでの君の手番終了時、君の手札からカードを2枚埋め、君の捨て札置き場からカードを2枚リチャージしてもよい。</p>	<p><b>Eye of Serenity</b></p> <p>君が1枚以上カードを調べる際、1枚多く調べる。</p> <p><b>WHEN CLOSING</b></p> <p>Cyclops Oracle(HENCHMAN)を召喚し遭遇</p> <p><b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b></p> <p>閉鎖時、君の捨て札置き場から ITEM を1枚リチャージしてよい。君の手番開始時、Cyclops Oracle(HENCHMAN)を召喚し遭遇し、その後、いずれかの場所の一番下を調べる。</p>
<p><b>Home Sweet Home</b> [SCENARIO]</p> <p>君が場所を永久に閉鎖しようとする時、When Closing をもう一度満たさないかぎり、その場所は閉鎖されない。このシナリオを勝利するためには、全ての場所を閉じる。</p>	<p><b>The Ruins of Sumitha</b></p> <p>君が Giant 属性の災厄カードを除去した時、その場所デッキを調べてよい。それからそのデッキをシャッフルする。</p>	

<p><b>The Feast of Spoils</b></p> <p>祝福デッキは、22枚の blessing と 8枚の Shipwreck(HENCHMEN)で作る。君が祝福デッキを捲った後、祝福デッキの捨て札置場の上が Shipwreck(HENCHMEN)なら、ランダムに船を召喚し、その修理判定を試みる。君が成功したなら、略奪品を1枚蓄えてよい。失敗したなら、The Pirate Council(VILLAIN)を召喚し、遭遇する。</p>	<p><b>Red Rum</b></p> <p>君が仲間か祝福以外のカードを獲得した時、それを略奪品として蓄える。君が HENCHMAN の除去に失敗したなら、略奪品を 1d6 枚破壊する。</p> <p>君が The Sea Fort に移動した時、君は略奪品をこのシナリオカードを下に置いてよい。これらは、もはや略奪品として考慮に入れないでよい。</p>	<p><b>Breaking The Dreamstone</b></p> <p>シナリオの開始時、いずれかのキャラクター1人は、自分の Role カードを The Bikendi Otongu の Role カードに置き換えてもよい。</p> <p>君が仲間と遭遇した時、1d4 を振る。その結果が 4 以外なら、その仲間を破壊し、Animate Dream(HENCHMAN)を召喚し遭遇する。</p>
--	--	---

<p>BIKENDI OTONGU [ROLE4] エラッタ済</p>		
<p><b>HAND SIZE(手札上限)</b> 8</p> <p><b>PROFICIENT WITH</b> 軽装鎧 重装鎧 武器</p> <p>君の Arcane スキルは、現在の Arcane スキルか Intelligence+3</p> <p>君の戦闘判定のため、君はカード1枚を捨て、Attack、Force、Magic 属性を加えた Arcane スキル+2d8 を使ってもよい。これは呪文のプレイとしてカウントされる。</p> <p>モンスターが君にダメージを与えたなら、1d4 を振る。1 以外の結果なら、そのダメージを 0 まで軽減する。モンスターが君にダメージを与えるたびにこれを行う。</p> <p>君の手番中、君の場所の一番上を調べるためカードを1枚捨てる。調べたカードが仲間かモンスターなら、直ちにそれと遭遇する。それ以外なら、それをその場所の一番下に戻す。</p> <p>シナリオの終了か、君のキャラクターが死んだなら、君の捨て札置場をシャッフルし君のデッキに加え、君の Role をこの Role に置き換える。君がシナリオに勝利したなら、loot 以外の各タイプの恩恵カードを箱から1枚ずつ引く。これはシナリオ報酬として扱われる。</p> <p><b>君は、死んだウィザードの墓に取りつかれている。</b></p>	<p>Mwangi のウィザード Bikendi Otongu は信じていた。自分の魂を強力なイモータルストーンに結び付けることによって、寿命を延ばせると。愚かなウィザードはナイトハグ Lodhotha を騙し、彼女の仲間たちのサイクロプスからその石を盗んだが、結局サイクロプスロード Ishtoreth に石を奪い返された。罠にかけられた彼の霊は、自発的な冒険者の身体を包み込むことで石を取り返すことを望んでいる。大いなる宝と引きかえに、彼はその体を返すと約束する。</p>	

<p><b>Sword Cane Pistol+2 [WEAPON]</b></p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル +1d6+2 を使う。さらにこのカードを埋め、Stealth スキルを加えてもよい。</p>	<p><b>Invigorating Kukri+1</b></p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル+1d4+1 を使う。さらにこのカードをリチャージし 2d4 を加えてよい。</p> <p>他の武器をプレイしている時、このカードを捨て、その戦闘判定に 1d4 加えてもよい。</p> <p>君の場所のキャラクターがモンスターを除去した時、君はこのカードをリチャージすと、君の捨て札置場のカード1枚をランダムにリチャージしてよい。</p>	<p><b>Rapier+2</b></p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル +2d4+2 を使う。さらにこのカードを捨て 1d4 加えてよい。もし、君が武器に熟練していないならば、除去難易度は 4 上昇する。</p>
---	---	---

<p><b>Saltbox</b></p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Dexterity か Ranged スキル+1d6+1 を使うか、そのモンスターが Aquatic 属性を持つなら +2d6+1 を使う。さらにこのカードと 3 枚までの他のカードを埋め、その枚数ごとに 1d6+1 を加えてもよい。埋めないなら、君が武器に熟練している場合 1d12 を、そうでないなら 1d6 を振る。出目が 1 なら、このカードを君のデッキに入れシャッフルする。</p>	<p><b>Spellsword+2</b></p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキル+1d8+2 を使う。さらにこのカードを捨てると 1d6 加えてよい。もし、君が武器に熟練していないならば、除去難易度が 4 上昇する。</p> <p>このカードをリチャージし、君の捨て札置場からランダムに呪文1枚をリチャージする。</p>	<p><b>Animated Shield [ARMOR]</b></p> <p>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。君が軽装鎧に熟練しているならば、君はこの判定で他の鎧をプレイしてよい。</p> <p>君が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><b>Animated Shield</b></p> <p>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。君が軽装鎧に熟練しているならば、君はこの判定で他の鎧をプレイしてよい。</p> <p>君が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><b>Eel Skin Armor</b></p> <p>このカードをリチャージし、君への Electricity か 戦闘ダメージを 2 まで軽減するか、その判定に Swashbuckling 属性があるなら 3 まで軽減する。</p> <p>このカードを破壊し、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。君が軽装鎧に熟練しているならば、破壊する代わりに埋める。君が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><b>Brine Dragonhide Breastplate</b></p> <p>このカードを公開し、君への Acid か 戦闘ダメージを 2 まで軽減するか、Aquatic 属性を持つ災厄カードによる君へのダメージを 3 まで軽減する。</p> <p>このカードを破壊し、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。君が重装鎧に熟練しているなら、破壊する代わりに埋める。君が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><b>Telekinesis [SPELL]</b></p> <p>このカードを捨て、武器か鎧かアイテムを1枚リチャージし、いずれかの戦闘判定に 1d6 加える。Lock か Obstacle 属性を持つバリア除去の君の判定のために、このカードをリチャージし、君の Arcane か Divine スキルを使う。</p> <p>このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 12 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p><b>Resist Energy</b></p> <p>このカードを捨て、Acid、Cold、Electricity、Fire の中から 1 つを選ぶ。君の場所にいるキャラクターが受けるそのタイプのダメージを 4 まで軽減する。このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 12 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p><b>Resist Energy</b></p> <p>このカードを捨て、Acid、Cold、Electricity、Fire の中から 1 つを選ぶ。君の場所にいるキャラクターが受けるそのタイプのダメージを 4 まで軽減する。このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 12 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
---	---	---

<p><b>Blazing Servant</b></p> <p>このカードを捨てるとともに他のカード1枚をリチャージし、君のいずれかの判定に、1d8+現在のアドベンチャーデッキ番号を加える。君はこの判定で他の呪文をプレイしてよい。</p> <p>このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 14 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p><b>Control Weather</b></p> <p>このカードを捨て、船上のキャラクター1人のいずれかの判定に 2d8 を加えるか、Weather 属性を持つ災厄カードを避けるか、Weather 属性のディスプレイされたカードを破壊する。</p> <p>君の手番終了時、このカードを捨て、キャラクター1人を移動させる。移動制限は適用される。</p> <p>このカードのプレイ後、君が Divine か Arcane スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 13 の Arcane か Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p><b>Divine Fortune</b></p> <p>このカードをディスプレイする。ディスプレイされている間、君の場所にいるキャラクター達の全ての判定に 1d6 を加える。君の手番開始時、君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら、君は 13 の Divine 判定。成功なら捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>
--	---	--

<p><b>Holy Feast</b></p> <p>このカードを公開する。君の場所のキャラクターはそれぞれ、捨て札置場からランダムにカード3枚をデッキに加えシャッフルする。このカードのプレイ後、君が Divine スキルを持っていないなら、このカードを破壊。持っているなら捨てる。</p>	<p><b>Crawling Cyclops Hands [BARRIER]</b></p> <p>除去できなかったなら、この場所のランダムに選ばれたキャラクター1人は、1d4、1d6、1d8、1d10、1d12 を振る。そのキャラクターは、それらダイスの1の出目ごとに、カード1枚を破壊する。</p>	<p><b>Crawling Cyclops Hands [BARRIER]</b></p> <p>除去できなかったなら、この場所のランダムに選ばれたキャラクター1人は、1d4、1d6、1d8、1d10、1d12 を振る。そのキャラクターは、それらダイスの1の出目ごとに、カード1枚を破壊する。</p>
--	---	---

<p>Electricity Arc Trap</p> <p>除去できなかったならば、君は 1d4 の Electricity ダメージを受ける。そして君の場所のそれぞれのキャラクターは、1 の Electricity ダメージを受ける。</p>	<p>Electricity Arc Trap</p> <p>除去できなかったならば、君は 1d4 の Electricity ダメージを受ける。そして君の場所のそれぞれのキャラクターは、1 の Electricity ダメージを受ける。</p>	<p>Symbol Of Insanity</p> <p>除去できなかったならば、君の場所のそれぞれのキャラクターは、ランダムに他のキャラクターを選ぶ。選ばれたキャラクターは、選んだキャラクターの手札の Attack 属性のカードと武器の枚数分の戦闘ダメージを受ける。</p>
<p>Symbol Of Insanity</p> <p>除去できなかったならば、君の場所のそれぞれのキャラクターは、ランダムに他のキャラクターを選ぶ。選ばれたキャラクターは、選んだキャラクターの手札の Attack 属性のカードと武器の枚数分の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>Pteranodon [ALLY]</p> <p>君の手番中、このカードを捨て、他の場所に移動する。それから君の場所を探索してもよい。この探索の間の君の戦闘判定に 1d6 を加える。</p>	<p>Pteranodon</p> <p>君の手番中、このカードを捨て、他の場所に移動する。それから君の場所を探索してもよい。この探索の間の君の戦闘判定に 1d6 を加える。</p>
<p>Sefina</p> <p>このカードを埋め、君の遭遇を回避する。</p> <p>このカードを破棄し、君の場所を探索する。この探索の間、君の非戦闘判定に 4 を加える。</p>	<p>Mase Darimar</p> <p>このカードと他のカード 1 枚をリチャージし、Aquatic 属性を持つ災厄カードを除去する君の判定に 2d8 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>Lady Cerise Bloodmourn</p> <p>このカードを捨て、他のカードを 1 枚リチャージし、場所を開ける君の判定を成功させる。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>
<p>Ederleigh Bains</p> <p>このカードを公開し、Lock、Obstacle、Trap 属性のバリアを除去する君の判定を成功させる。その後 1d6 を振る。出目が 1 なら、君のデッキの上から 3 枚を埋める。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の非戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>Avimar Sorinash</p> <p>祝福デッキの捨て札置場の一番上が Blessing of the Gods なら、君は他のカード 1 枚リチャージするとともに、このカードを公開し、君の戦闘判定に 3 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。この探索の間、君の戦闘判定に Swashbuckling 属性を加える。</p>	<p>Audessa Reyquio</p> <p>このカードを公開し、君の判定に 1 を加える。君はこの判定で他の仲間をプレイしてよい。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
<p>Conch of the Tritons [LOOT] エラッタ済</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、箱からランダムにモンスターを 1 枚引く。引かれたカードの最も高い除去難易度を君の判定の結果として使う。そのカードが Aquatic 属性を持っているならさらに 1d8 を加える。その後引かれたカードを破棄する。キャラクター達は、この判定で他のカードやパワーが使えない。この判定に失敗したならば、その災厄カードは除去されず、どんなダメージも全て軽減する。</p>	<p>Immortal Dreamstone</p> <p>このカードを破棄し、箱からランダムに仲間を 3 枚、君の手札に加える。代わりにそれらの仲間をディスプレイするために、君はこのカードを埋めてもよい。ディスプレイ中の仲間を、君が仲間としてプレイしたかのように、そのパワーを使用するために破棄してもよい。残った仲間はこのシナリオの終わりに破棄する。</p>	<p>Impossible Bottle</p> <p>このカードをディスプレイする。君の船への構造的ダメージを 2 まで軽減する。君の船が難破するか、破棄されるならば、このカードを捨てる。このカードを埋め、君の船を修理するか、君の捨て札置き場からランダムに 1d4+1 枚リチャージする。このカードをプレイ後、9 の Craft 判定に成功すれば、捨てたり埋めたりせず、リチャージする。</p>
<p>Scoundrel's Sword Cane</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを公開し、君の Strength か Melee スキルに 1d6+2 か、君が Stealth スキルを持っているなら 2d6+2 を振る。君が武器に熟練していないなら、除去難易度は 4 上昇する。</p> <p>このカードを公開し、君の Perception か Stealth 判定に 1d6+2 を加える。</p>	<p>Vailea</p> <p>このカードを捨て、君の場所デッキの一番上を調べる。</p> <p>このカードをゲームから除外し、Skill Feat を 1 つ得る。</p>	<p>Blessing of Asmodeus [BLESSING]</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードと君の手札全てを埋め、君の非戦闘判定に成功させるその後、君は手札上限までカードを引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。このカードのプレイ後、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 Asmodeus</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードと君の手札全てを埋め、君の非戦闘判定に成功させるその後、君は手札上限までカードを引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。このカードのプレイ後、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 Asmodeus</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードと君の手札全てを埋め、君の非戦闘判定に成功させるその後、君は手札上限までカードを引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。このカードのプレイ後、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 Asmodeus</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードと君の手札全てを埋め、君の非戦闘判定に成功させるその後、君は手札上限までカードを引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。このカードのプレイ後、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 Asmodeus</p> <p>このカードを捨て、いずれかの判定にダイスを 1 つ加える。</p> <p>このカードと君の手札全てを埋め、君の非戦闘判定に成功させるその後、君は手札上限までカードを引く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。このカードのプレイ後、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>Alkari Flask [ITEM]</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを破棄し、君の Dexterity か Ranged スキル+3d6 を使う。さらに他のカードを捨て、君に Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、君は 15 の Craft 判定に成功すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>	<p>Alkari Flask</p> <p>君の戦闘判定のために、このカードを破棄し、君の Dexterity か Ranged スキル+3d6 を使う。さらに他のカードを捨て、君に Craft スキルを加えてもよい。このカードのプレイ後、君は 15 の Craft 判定に成功すれば、このカードを捨てる代わりにリチャージしてよい。</p>

<p>Magic Spyglass</p>	<p>Sniper Goggles</p>	<p>Net of Snaring</p>
<p>このカードを公開し、いずれかの Perception 判定に 1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君のいる場所のデッキの上から 3 枚を調べて、それらを任意の順番で戻す。</p>	<p>このカードを公開し、君の Ranged 戦闘判定か Perception 判定に 4 加える。</p>	<p>このカードを捨て、最も高い除去難易度が 16 以下のモンスターか、Aquatic 属性を持つ 22 以下のモンスターを回避してよい。そのモンスターをそのデッキの一番上か下に置く。</p>
<p>Ring Of Rat Fangs</p>	<p>Skeleton Anchor</p>	
<p>君が、4 以上の差でモンスターの除去に成功したならば、このカードを公開し、君の捨て札置き場からランダムに 1 枚カードをリチャージしてよい。</p>	<p>このカードを君のキャラクターの隣にディスプレイする。ディスプレイされている間、君の場所で Task 属性のバリアと君が遭遇した時、その難易度は 6 減少する。毎手番の開始時、1d6 を振り、出目が 1 ならこのカードを埋める。君が移動したなら、このカードを捨てる。</p>	
<p>Fargo Vitterande [VILLAIN]</p>	<p>The Eel</p>	
<p>君の行動前、祝福デッキの捨て札置き場の一番上が Blessing of Gods なら、 Fargo の除去難易度は 3 上昇する。</p> <p>君の行動前、Attack 属性のカードと武器をランダムに 1d4 枚リチャージする。</p> <p>この判定に Swashbuckling 属性が伴うなら、1d6 を加える。</p>	<p>君の行動前、The Eel は君の船に 1d4 の構造的ダメージを与える。</p> <p>君の行動中、The Eel からのダメージは全て Poison 属性になる。</p> <p>“このぼんの少しの毒、そこのイイ位置にある爆弾——災厄のための完璧な決まり文句に聞こえるよ！”</p> <p>—Myskur Marquardt, a.k.a. The Eel</p>	
<p>Ishtoreth</p>	<p>Paeta</p>	
<p>Ishtoreth からのダメージは、君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>君の行動前、君のデッキの一番上を調べる。それが Attack 属性か武器なら、それを埋める。そうでないなら、それを捨てる。他の場所のランダムに選ばれたキャラクター 1 人は、Gholdako(HENCHMAN) を召喚し遭遇する。</p>	<p>君の行動前、君の場所のそれぞれのキャラクターは、10 の Dexterity か、Acrobatics か、Arcane 判定に成功しなければ、1d4 の Poison ダメージを受ける。</p> <p>君の場所に君 1 人の場合か、もしくはこの除去判定が Attack 属性を伴うなら、この除去難易度は 3 上昇する。</p> <p>君の行動後、君のデッキの一番上を捨てる。</p>	
<p>Cyclops Oracle</p>	<p>Shaija</p>	<p>Rampaging Triceratops</p>
<p>君の行動前、君のデッキの上から 3 枚を調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>Cyclops Oracle からのダメージは、君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>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	<p>Shaija からのダメージは、君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>君の行動前、君のデッキの一番上を調べる。それが Attack か Melee か Ranged 属性なら捨てる。そうでないなら、リチャージする。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	<p>Rampaging Triceratops の除去難易度は、君が埋めているカードの枚数ごとに上昇する。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>
<p>Ghol-Gan Obelisk</p>	<p>Animate Dream</p>	
<p>君の行動前、ランダムに選ばれた開いた場所に Daughter of Imerta(HENCHMAN) を入れシャッフルする。</p> <p>Ghol-Gan Obelisk を除去するためには、Magic 属性のカードを埋める。そうでないならこれを除去できない。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	<p>君の行動前、君は 12 の Arcane か Divine 判定に成功しなければ、君は Attack 属性の呪文をプレイできない。</p> <p>除去判定に Magic 属性がなければ、Animate Dream は除去されない。</p> <p>君がこの除去判定に失敗したならば、君の手札から祝福カードをランダムに 1 枚、君の場所デッキに入れてシャッフルする。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい</p>	
<p>Gholdako [HENCHMAN] エラッタ済</p>	<p>Gholdako</p>	<p>Gholdako</p>
<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>
<p>Gholdako</p>	<p>Gholdako</p>	<p>Gholdako</p>
<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>	<p>Gholdako に Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>Gholdako からのダメージは、君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>除去判定に Attack か Ranged 属性があるなら、この除去難易度は 10 上昇する。</p> <p>除去できなかったならば、君のデッキの上から 3 枚調べ、1 枚リチャージ、1 枚捨て、1 枚埋める。</p> <p>除去できたならば、君はただちに HENCHMAN が来た場所の閉鎖を試みてよい。</p>

