

## UNDEAD UPRISING [Scenario→]

## CROW BAIT

## FOUL MISGIVINGS.

君が、場所デッキから出てきた **Zombie Minion(henchman)** を除去した時、ランダムに開かれている場所を選び、その **Zombie Minion** をそのデッキに入れる。

戦闘判定によって君がダメージとして1以上のカードを捨てる場合、それらのカードを埋める(bury)。

Haunt との遭遇時、君の前にそれを置く。1d6 を振り、全プレイヤー前の Haunt の数を加え、5 以上なら Ilesha Foxglove(villain) を召喚し遭遇。いずれかのキャラが Skinsaw Man(villain) と遭遇したら、このシナリオ中 Aldern Foxglove(ally) はプレイできない。

## THE CULT EXPOSED

## ANGEL IN THE TOWER [←Scenario]

## XANESHA [Villain→]

君が呪文(spell)を取得した時、カードを1枚埋める(bury)。

手番の終了時に、**Shadow Clock(location)**が開いており、キャラクターがいな場合、祝福デッキの一番上のカードを捨てる。

君が戦闘判定に失敗した場合、君は、残りのこの手番中、武器や呪文をプレイできない。

## SHADOW CLOCK [LOCATION]

## MILL [LOCATION]

## FOXGLOVE MANOR [LOCATION]

君の手番の開始時、君の手札をリチャージし、君の手札上限(Hand Size)までカードを引く。  
**WHEN CLOSING**  
仲間を1枚破棄する。  
**WHEN PERMANENTLY CLOSED**  
特になし。

**Slashing** 属性を伴う判定に2を加える。  
**WHEN CLOSING**  
8の Dexterity か Acrobatics 判定に成功した時。  
**WHEN PERMANENTLY CLOSED**  
特になし。

Aldern Foxglove を公開し、キャラクター達の前に置かれている全ての Haunt を除去する。  
**WHEN CLOSING**  
8の Arcane か Intelligence 判定に成功した時  
**WHEN PERMANENTLY CLOSED**  
特になし。

## DEATHBANE SHIELD[Armor→]

## HIDE ARMOR OF FIRE RESISTANCE

## ARROW CATCHING STUDDED LEATHER

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。  
このカードを公開し、君の戦闘判定に魔法(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。

このカードをリチャージし、戦闘か火炎(Fire)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。

このカードをリチャージし、戦闘ダメージを1軽減する。  
このカードをリチャージし、3までの君への遠距離(Ranged)戦闘ダメージを軽減する。  
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)。

## WEB [Spell→]

## WEB

## TOXIC CLOUD

このカードを捨て、除去難易度が16以下のモンスターを回避する。そのモンスターを、その場所デッキの一番上か一番下に置く。  
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

このカードを捨て、除去難易度が16以下のモンスターを回避する。そのモンスターを、その場所デッキの一番上か一番下に置く。  
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

キャラクターが破滅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、毒(poison)属性の1d6を追加する。手番の終了時、このカードを捨てる。  
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。  
**RECHARGE**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## TOXIC CLOUD

## LIGHTNING BOLT

## LIGHTNING BOLT

キャラクターが破滅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、毒(poison)属性の1d6を追加する。手番の終了時、このカードを捨てる。  
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。  
**RECHARGE**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

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+3d6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**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

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+3d6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**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

## HASTE

## HASTE

## CONSECRATION

手番の終了時、このカードを捨て、望むキャラクターを1人移動する。あらゆる移動制限は依然として適用する。  
このカードを捨て、君の場所を探索する。  
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。  
**RECHARGE**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

手番の終了時、このカードを捨て、望むキャラクターを1人移動する。あらゆる移動制限は依然として適用する。  
このカードを捨て、君の場所を探索する。  
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。  
**RECHARGE**  
10の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ

君の手札と捨て札置場から、祝福(blessing)カードを任意の枚数埋める(bury)。同じ枚数の祝福カードを、祝福デッキの捨て札置場からランダムに抜き出し、祝福デッキに入れ、シャッフルする。そしてこのカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
なし。

## CONSECRATION

## BLESSING OF ABADAR [Blessing→]

## BLESSING OF ABADAR

君の手札と捨て札置場から、祝福(blessing)カードを任意の枚数埋める(bury)。同じ枚数の祝福カードを、祝福デッキの捨て札置場からランダムに抜き出し、祝福デッキに入れ、シャッフルする。そしてこのカードを破棄する。  
**RECHARGE**  
なし。

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、Barrier を除去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。

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、Barrier を除去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。

## BLESSING OF ABADAR

## BLESSING OF ABADAR

## BLESSING OF ABADAR

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、Barrier を除去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。

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、Barrier を除去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。

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、Barrier を除去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>RING OF PROTECTION</p> <p>このカードを公開し、君に与えられる1までのダメージを軽減する。この判定時に、別のアイテムをプレイしていても、このカードをプレイできる。</p>	<p>RING OF PROTECTION</p> <p>このカードを公開し、君に与えられる1までのダメージを軽減する。この判定時に、別のアイテムをプレイしていても、このカードをプレイできる。</p>	<p>CLOAK OF ELVENKIND</p> <p>このカードを公開し、君の隠密(Stealth)判定に1d6を加えてもよい。</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>CHIME OF UNLOCKING</p> <p>このカードを公開し、Lock属性のバリアーを1枚除去する。</p>	<p>CHIME OF UNLOCKING</p> <p>このカードを公開し、Lock属性のバリアーを1枚除去する。</p>	<p>CLOAK OF ELVENKIND</p> <p>このカードを公開し、君の隠密(Stealth)判定に1d6を加えてもよい。</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>MERCHANT</p> <p>このカードを捨て、いずれかの場所にいる他のキャラクターにカードを1枚渡す。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>MERCHANT</p> <p>このカードを捨て、いずれかの場所にいる他のキャラクターにカードを1枚渡す。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>MERCHANT</p> <p>このカードを捨て、いずれかの場所にいる他のキャラクターにカードを1枚渡す。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
<p>MAESTER GRUMP</p> <p>このカードを破棄し、破滅カードが出るまで君の場所を調べる。その破滅カード以外をシャッフルし、その後、そのカードをデッキの一番上に置く。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>BRODERT QUINK</p> <p>このカードを埋め、場所デッキの下から3枚を調べる。それらを任意の順番にデッキに戻す。君が13のIntelligenceかKnowledge判定に成功した場合、このカードを埋める代わりに捨てる。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>LIGHT CROSSBOW+1</p> <p>君の戦闘判定時、このカードを公開(Reveal)し、Dexterityかrangedダイスに+1d8+1する。</p> <p>君がこの武器に熟練(Proficient)しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定時に+1d4+1してもよい。</p>
<p>SICKLE+1</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+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。</p>	<p>HEAVY PICK+1</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+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。</p> <p>この武器でのd6ロールで6が出たならば、それを7として数える。</p>	<p>HEAVY PICK+1</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+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d6をしてもよい。</p> <p>この武器でのd6ロールで6が出たならば、それを7として数える。</p>
<p>WAR RAZOR+1</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+1d4+1；さらにこのカードを捨て、追加の+2d4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+1してもよい。</p>	<p>WAR RAZOR+1</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+1d4+1；さらにこのカードを捨て、追加の+2d4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+1してもよい。</p>	<p>SCYTHE+1</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+2d4+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d4をしてもよい。この武器に熟練(Proficient)していない場合、この判定の難易度は4上がる。</p> <p>この武器でのd4ロールで4が出たならば、それを5として数える。</p>
<p>SCYTHE+1</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+2d4+1；さらにこのカードを捨て、追加の+1d4をしてもよい。この武器に熟練(Proficient)していない場合、この判定の難易度は4上がる。</p> <p>この武器でのd4ロールで4が出たならば、それを5として数える。</p>	<p>FALLING BELL [Barrier →]</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターはこのバリアーと遭遇する。10のWisdomかPerception判定に成功した場合、このバリアーの難易度は4減少する。</p> <p>このバリアーを除去した場合、1の戦闘ダメージを受ける。</p> <p>除去できなかった場合、1d4+1の戦闘ダメージを受ける。このカードを破棄する。</p>	<p>FALLING BELL</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターはこのバリアーと遭遇する。10のWisdomかPerception判定に成功した場合、このバリアーの難易度は4減少する。</p> <p>このバリアーを除去した場合、1の戦闘ダメージを受ける。</p> <p>除去できなかった場合、1d4+1の戦闘ダメージを受ける。このカードを破棄する。</p>
<p>SKINSAW RITUAL</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Skinsaw Cultist(henchman)を召喚し、遭遇する。この場所にいるそれぞれのキャラクターは、除去できなかったSkinsaw Cultistに等しい枚数、自分のデッキの上からカードを捨てる。</p> <p>このカードを破棄する。</p>	<p>SKINSAW RITUAL</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Skinsaw Cultist(henchman)を召喚し、遭遇する。この場所にいるそれぞれのキャラクターは、除去できなかったSkinsaw Cultistに等しい枚数、自分のデッキの上からカードを捨てる。</p> <p>このカードを破棄する。</p>	<p>SKINSAW RITUAL</p> <p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Skinsaw Cultist(henchman)を召喚し、遭遇する。この場所にいるそれぞれのキャラクターは、除去できなかったSkinsaw Cultistに等しい枚数、自分のデッキの上からカードを捨てる。</p> <p>このカードを破棄する。</p>

ZOMBIE HORDE (エラッタ反映済)

ZOMBIE HORDE

ZOMBIE NEST

<p>開かれた場所にいるそれぞれのキャラクターは、Zombie Minion(henchman)を召喚し遭遇する。 すべてのZombie Minionが除去されたならば、このZombie Hordeは除去される。いずれかのキャラクターがZombie Minionを除去できない場合、Zombie Hordeは除去されない。</p>	<p>開かれた場所にいるそれぞれのキャラクターは、Zombie Minion(henchman)を召喚し遭遇する。 すべてのZombie Minionが除去されたならば、このZombie Hordeは除去される。いずれかのキャラクターがZombie Minionを除去できない場合、Zombie Hordeは除去されない。</p>	<p>この場所にいるそれぞれのキャラクターは、Zombie Minion(henchman)を召喚し遭遇する。いずれかのキャラクターがZombie Minionを除去できなかった場合、このバリアは除去されない。</p>
---	---	---

LOCKED STONE DOOR

MEDUSA MASK (エラッタ反映済)

SHIEDRON MEDALLION [LOOT]

<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。  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、それを一番上か一番下に戻す。</p>	<p>君が場所デッキからのモンスターと遭遇したとき、その場所デッキの隣にこのカードを表向きに出し、このカードの上にそのモンスターを置く。このモンスターは場所デッキの一部として扱うが、探索の対象にならず、除去状態でも、除去されていない状態でもない。君の手番の最後に、このモンスターをその場所デッキの一番上に戻し、このカードを埋める(Bury)。</p>	<p>このカードを捨て、君への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>
--	---	---

SNAKESKIN TUNIC

IMPALER OF THORNS

DR. HABA [HENCHMAN]

<p>このカードを公開し、君のDexterity判定に1を加える。 このカードをリチャージし、戦闘か毒(Poison)ダメージを1軽減する。 このカードを破壊し、君に与えられる0に至るまでの全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、破壊せずに埋める(bury)。</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+2；さらにこのカードを捨て、このターン中、その破壊カードの除去難易度を2減少させる。君がこの武器に熟練(Proficient)していない場合、この判定の難易度は4上がる。 この武器を使用した戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、その結果を無視し、ダイスを再度振る。君は2回目の結果に従わなければならない。</p>	<p>遭遇前、この場所を破壊カードが見つかるまで調べ、それと遭遇する。その後、Dr.Habaをその場所デッキに入れ、シャッフルする。もし破壊カードがこの場所デッキにないなら、Dr.Habaは除去される。 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；そして君は、いずれかの場所デッキの上から3枚のカードを調べてもよい。</p>
---	--	---

CAIZARLU ZERREN [VILLAIN]

SKINSAW MAN

IESHA FOXGLOVE

<p>遭遇前、この場所にいるそれぞれのキャラクターはZombie Minion(henchman)を召喚し遭遇する。  Caizarlu Zerrenを除去する判定の後、君は1d6を振る。それが1か2なら、判定をやり直す。前の判定にプレイされたカードは、新しい判定に影響を及ぼさない。 Caizarlu Zerrenからの全ダメージは毒ダメージとなる。</p>	<p>Skinsaw Manに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。  君がいる場所に他のキャラクターがいなければ、Skinsaw Manの難易度は1d4上昇する。  除去できなかったならば、君の手札をリセットし、君のターンは終了する。</p>	<p>Iesha Foxgloveに精神(Mental)及び毒(Poison)属性は効かない。 Ieshaを除去する際、魔法(Magic)属性が無ければ、Ieshaは除去されない。  除去できたならば、場所1カ所の中からSkinsaw Man(Villain)を調べる。彼を見つけたなら、それ以外のカードをシャッフルした後、彼を一番上か一番下に置く。この手番中に彼と遭遇した場合、彼に対する全ての判定難易度は5減少する。</p>
--	--	--

HABA'S SANATORIUM

<p>手番の開始時、6のWisdom判定を行う。成功した場合、君の捨て札置場からランダムに1枚引く。失敗した場合、君のデッキの一番上のカードを捨てる。 <b>WHEN CLOSING</b> 7のWisdomかPerception判定に成功した時 <b>WHEN PERMANENTLY CLOSED</b> 閉鎖時、君は1d4-1枚を君の捨て札置場からランダムに選び、君のデッキに戻す。</p>
--

ROGORS CRAESBY [VILLAIN]

JUSTICE IRONBRIAR [VILLAIN]

<p>Rogors Craesbyに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。  遭遇前、8のConstitutionかFortitude判定を成功させるか、この手番中、君の全ての判定の難易度を1上昇させる。  除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</p>	<p>遭遇前、君の場所にいるキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターはランダムにモンスターを1体召喚し、遭遇する。 君の場所に他のキャラクターがいなければ、Justice Ironbriarの除去難易度は1d4上昇する。  「父Skinsawは、私に肉体の真理を明かし、私は全てのMagnimarを有罪と判決する！」</p>	
--	--	--

GRAYST SEVILLA [Henchman→]

SCARECROW GOLEM

PIDGET TERGELSON

<p>このモンスターに、精神(Mental)属性は効かない。  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。</p>	<p>君は攻撃(Attack)属性の呪文をプレイできない。  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。</p>	<p>遭遇前、祝福デッキ捨て札置場の一番上を調べる。それがBlessing of the Godsの場合、Pidgetの除去難易度は3上昇する。 遭遇前及び遭遇後、君はSlashing属性の武器を1枚破壊することで、Pidgetを破壊してもよい。 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。</p>
---	--	---

SKINSAW CULTIST

SKINSAW CULTIST

SKINSAW CULTIST

<p>除去できなかったならば、祝福デッキの一番上のカードをこの場所デッキに入れ、シャッフルする。  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>除去できなかったならば、祝福デッキの一番上のカードをこの場所デッキに入れ、シャッフルする。  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>除去できなかったならば、祝福デッキの一番上のカードをこの場所デッキに入れ、シャッフルする。  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>HAUNT</p> <p>Haunt を君のキャラクターの隣に置く。君のキャラクターの横に置かれた Haunt はそれぞれ、君の判定の難易度を 1 上昇させる。シナリオの終了時、Haunt を破棄する。</p> <p>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。</p>	<p>HAUNT</p> <p>Haunt を君のキャラクターの隣に置く。君のキャラクターの横に置かれた Haunt はそれぞれ、君の判定の難易度を 1 上昇させる。シナリオの終了時、Haunt を破棄する。</p> <p>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。</p>	<p>HAUNT</p> <p>Haunt を君のキャラクターの隣に置く。君のキャラクターの横に置かれた Haunt はそれぞれ、君の判定の難易度を 1 上昇させる。シナリオの終了時、Haunt を破棄する。</p> <p>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。</p>
<p>GHOUL SCARECROW[Henchman→]</p>		
<p>GHOUL SCARECROW</p> <p>Ghoul Scarecrow に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</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>GHOUL SCARECROW</p> <p>Ghoul Scarecrow に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</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>GHOUL SCARECROW</p> <p>Ghoul Scarecrow に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</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>GHOUL SCARECROW</p>		
<p>GHOUL SCARECROW</p> <p>Ghoul Scarecrow に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</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>CHARMED FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、Charmed Faceless Stalker の除去難易度を 2 上げる。 除去できなかったならば、Charmed Faceless Stalker はダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。 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。</p>	<p>CHARMED FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、Charmed Faceless Stalker の除去難易度を 2 上げる。 除去できなかったならば、Charmed Faceless Stalker はダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。 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。</p>
<p>CHARMED FACELESS STALKER</p>		
<p>CHARMED FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、Charmed Faceless Stalker の除去難易度を 2 上げる。 除去できなかったならば、Charmed Faceless Stalker はダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。 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。</p>	<p>CHARMED FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、Charmed Faceless Stalker の除去難易度を 2 上げる。 除去できなかったならば、Charmed Faceless Stalker はダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。 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。</p>	<p>HAUNT</p> <p>Haunt を君のキャラクターの隣に置く。君のキャラクターの横に置かれた Haunt はそれぞれ、君の判定の難易度を 1 上昇させる。シナリオの終了時、Haunt を破棄する。</p> <p>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。</p>
<p>ZOMBIE MINION</p>		
<p>ZOMBIE MINION</p> <p>Zombie Minion に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 Zombie Minion からのダメージを半減する(端数切り上げ)</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>SKINSAW CULTIST</p> <p>除去できなかったならば、祝福デッキの一番上のカードをこの場所デッキに入れ、シャッフルする。</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>GRAYST SEVILLA</p> <p>Grayst Sevilla に精神(Mental)属性は効かない。</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>ZOMBIE MINION</p>		
<p>ZOMBIE MINION</p> <p>Zombie Minion に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 Zombie Minion からのダメージを半減する(端数切り上げ)</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>ZOMBIE MINION</p> <p>Zombie Minion に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 Zombie Minion からのダメージを半減する(端数切り上げ)</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>ZOMBIE MINION</p> <p>Zombie Minion に、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。 Zombie Minion からのダメージを半減する(端数切り上げ)</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>GHOUL [Monster→]</p>		
<p>GHOUL</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</p>	<p>GHOUL</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</p>	<p>GHOUL</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、君は、手札をリセットし手番を終える。</p>
<p>CARRIONSTORM</p>		
<p>CARRIONSTORM</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、Carrionstorm をこの場所デッキの一番上に戻す。</p>	<p>CARRIONSTORM</p> <p>このモンスターに、精神(Mental)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、Carrionstorm をこの場所デッキの一番上に戻す。</p>	<p>DISEASED RATS</p> <p>除去できなかった場合、Diseased Rats はダメージを与えない；代わりに 8 の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、君のデッキの一番上のカードを捨てる。</p>
<p>FACELESS STALKER</p>		
<p>FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、このモンスターの除去難易度を 2 上げる。</p> <p>除去できなかったならば、このモンスターはダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>	<p>FACELESS STALKER</p> <p>遭遇前、7 の Wisdom 判定を成功させるか、このモンスターの除去難易度を 2 上げる。</p> <p>除去できなかったならば、このモンスターはダメージを与えない；君のデッキの一番上のカードを埋める。</p>	<p>DISEASED RATS</p> <p>除去できなかった場合、Diseased Rats はダメージを与えない；代わりに 8 の Constitution か Fortitude 判定を成功させるか、君のデッキの一番上のカードを捨てる。</p>