

# Vault of the Fiends

## Second Edition

### 公認和訳ルール

Ver. 1.11

#### ヒーローカード

##### Grog Nordham, Human Beastmaster

###### 特殊能力: Control Fiends (妖魔支配)

レスポンス(Response)として、あなたに攻撃をしてくる妖魔(Fiends)1枚の危難(Peril)コストと等しい栄誉(Glory)を消費すれば、その妖魔を同じスペースにいる他のヒーローやモンスターを攻撃させるか、あるいはあなたを無視させることができます。この特殊能力はターン1回制限です。

##### Hemp Ghostcaller, Oro Shaman

###### 特殊能力: Healing (治療)

栄誉(Glory)を3と行動力(Movement)を1消費すれば、ライフを1回復させることができます。この特殊能力はターン1回制限です。

##### Malvius, Dark Sentinel

###### 特殊能力: Terrorize (テロ)

レスポンス(Response)として、栄誉(Glory)を2と、追加してあなたのヒーローに攻撃をしてくるモンスター1枚の危難(Peril)コストと等しい栄誉(Glory)を消費すれば、そのモンスターはディスカードされます。この特殊能力はターン1回制限です。

##### Nord Fimble, Gnome Illusionist

###### 特殊能力: Illusion (幻影)

レスポンス(Response)として栄誉(Glory)を2消費すれば、攻撃を行うモンスターを対象とし、そのモンスターはマジック脅威(Threat)「3+あなたのレベル+」をクリアしないとそのターンの間攻撃ができなくなります。この特殊能力はターン1回制限です。

##### Shara Quickblade, Elf Assassin

###### 特殊能力: Assassinate (暗殺)

栄誉(Glory)を1消費すれば、攻撃時にメレー0+1を得、命中した場合は wound を追加で1与えます。この特殊能力はターン1回制限です。

##### Throngar, Dwarven Runecaster

###### 特殊能力: Runespell (ルーン呪文)

栄誉(Glory)を1消費すれば、このターンの間マジック0+1を得ます。この特殊能力はターン1回制限です。

#### クエストカード

##### Burn the Dark Tome (闇の書の焚書)

分類: クエスト効果/護衛・ヒロイッククエスト

スペース: Dark Alter → Fiery Chasm

達成条件: あなたが Dark Alter にいれば、闇の書を表すマーカートークンをこのクエストカードに置きます。このクエストを達成するためには、Tomb Threshold でこのマーカートークンをディスカードします。

クエスト効果: あなたが闇の書を持っている間、あなたはマジック0+1を得ます。

達成報酬: レベル1上昇。危難(Peril)3獲得。ライフ1回復。

##### Cryptic Doors (墓所の扉)

分類: チャンス/クエスト効果・ヒロイッククエスト

スペース: Turning Chamber

達成条件: このクエストを達成するためには、ダイス2個で同じ出目を2つ出さなければなりません。1回の試みにつき、栄誉(Glory)を1消費する毎にダイスを1個追加で振ることができます。達成を試みる毎に行動力(Movement)を1消費します。

成功(Succeed): あなたの左隣のプレイヤーは、あなたのヒーローを隣接するスペースのどこかに移動させます。

達成報酬: レベル1上昇。ライフ1回復。

##### Destroy Infernal Machine (地獄の機械の破壊)

分類: 犠牲/脅威・ヒロイッククエスト

スペース: 探索: 7+。Grim Passage であればどこでも。

達成条件: このクエストを達成するためには、Infernal Machine (地獄の機械)を止めなくてはなりません。Infernal Machine (地獄の機械)を探索するためには、どこであれ Grim Passage にいる時にダイス1個で7+を出さなくてはなりません。ただし、最も近いエントランスからその Grim Passage までのスペース1つにつき+1ずつ、出目に修正を得ます。毎ターン新しく探索を行う必要があり、1回の探索には行動力(Movement)を1消費します。

Infernal Machine (地獄の機械): スピード脅威(Threat)6+

失敗(Fail): wound を1受け取ります。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

##### Destroy Rarnalith's Laboratory (ラマリスの研究所の破壊)

分類: 脅威・ヒロイッククエスト

スペース: Laboratory

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Laboratory にいる時に、以下の脅威(Threat)をどの様な順番であれ、3つ連続してクリアしなければなりません。

スピード脅威5+。メレー脅威4+。マジック脅威4+。

1つの脅威をクリアして次の脅威に挑む度に+1の修正が累積します。追加で脅威を1回クリアしようと試みる度に行動力(Movement)を1消費します。

成功(Succeed): Laboratory に Deactivate (機能停止) トークンを置きます。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)5獲得。ライフ1回復。

##### Dismantle Armor Golem (アーマーゴーレムの解体)

分類: アーティファクト/脅威・ヒロイッククエスト

スペース: Armory

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Armory にいる時にアーマーゴーレムの脅威をクリアしなければなりません。クリアに成功すれば Deactivate (機能停止) トークンを Armory に置きます。あなたが Armory にいる時に、トレジャーを1枚プレイするか、行動力(Movement)を1消費して、アーマーゴーレムの活動を再開させることができます。

アーティファクト: メレー0+3。

##### Feed the Ancient One (古代のものに給餌する)

分類: 脅威・ヒロイッククエスト

スペース: Black Cryst

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Black Cryst にいる時にスピード脅威(Threat)6+をクリアしなければなりません。手札が財産(Inventory)からトレジャーを1枚ディスカードする毎に、このターンの間このクエストを達成する試みに+2の修正を得ます。達成を試みる毎に行動力(Movement)を1消費します。

失敗(Fail): wound を1受け取ります。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)1獲得。ライフ1回復。

##### Feed the Bloodstained Gate (血染めの門に給餌する)

分類: 犠牲・ヒロイッククエスト

スペース: Bloodstained Gate

達成条件: このクエストを達成するためには、あなたが Bloodstained Gate にいる時に、ライフを1と栄誉(Glory)を4消費しなくてはなりません。

達成報酬: レベル1上昇。危難(Peril)5獲得。

##### Free the Prisoners (虜囚の開放)

分類: 護衛/クエスト効果・ヒロイッククエスト

スペース: Fiend's Hollow → いずれかのエントランス

達成条件: あなたが Fiend's Hollow にいれば、虜囚を表すマーカートークンをこのクエストカードに置きます。このクエストを達成するためには、いずれかのエントランスでこのマーカートークンをディスカードします。

クエスト効果: あなたが虜囚を護衛中、あなたはあなたのターンに得る行動力(Movement)が1少なくなることを宣言します。

達成報酬: レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

##### Mystic Combination (驚異の離れ業)

分類: チャンス・ヒロイッククエスト

スペース: Turning Chamber

達成条件: このクエストを達成するためには、ダイスを3個振って出目が3つ連続していなければなりません(1-2-3や3-4-5等)。1回の試みにつき、あなたは栄誉(Glory)を#消費して#回ダイスを振り直すことができます。達成を試みる毎に行動力(Movement)を1消費します。

達成報酬: レベル1上昇。ライフ1回復。

### Rescue Princess Penelope(ペネロペ姫の救出)

分類:クエスト効果/護衛・ヒロイッククエスト

スペース:Dark Alter → Vault Entryway

**達成条件:**あなたがDark Alterにいれば、姫を表すマーカートークンをこのクエストカードに置きます。このクエストを達成するためには、Vault Entrywayでこのマーカートークンをディスクードします。

**クエスト効果:**あなたが姫を護衛中、あなたの攻撃は妖魔(Fiends)にウウンドを与えることができません。

**達成報酬:**レベル1上昇。栄誉(Glory)3獲得。ライフ1回復。

### Slay Cerberak(サーベラクの討伐)

分類:討伐・ヒロイッククエスト

スペース:Treasure Chamber

**達成条件:**このクエストを達成するためには、あなたがTreasure Chamberにいる時にサーベラクを敗北させなくてはなりません。

**サーベラク:**モンスター・妖魔(Fiend)

☆メレー:ウウンドを1与えます。

**達成報酬:**レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

### Slay Heinous Fiend(凶悪な妖魔の討伐)

分類:探索/討伐・ヒロイッククエスト

スペース:探索:7+。部屋(Room)であればどこでも。

**達成条件:**このクエストを達成するためには、Heinous Fiend(凶悪な妖魔)を敗北させなくてはなりません。Heinous Fiend(凶悪な妖魔)を探索するためには、どこであれ部屋のスペースにいる時にダイス1個で7+を出さなくてはなりません。ただし、最も近いエントランスからその部屋までのスペース1つにつき+1ずつ、目目に修正を得ます。毎ターン新しく探索を行う必要があり、1回の探索には行動力(Movement)を1消費します。

**Heinous Fiend(凶悪な妖魔):**モンスター・妖魔(Fiend)

メレー☆:ウウンドを1与えます。

**達成報酬:**レベル1上昇。栄誉(Glory)2獲得。ライフ1回復。

### Sunken Treasure(財宝引き上げ)

分類:アーティファクト/脅威・ヒロイッククエスト

スペース:Flooded Chamber

**達成条件:**このクエストを達成するためには、あなたがFlooded Chamberにいる時にスピード脅威(Threat)6+をクリアしなければなりません。あなたの準備状態のトレジャー1枚毎に脅威+1の修正を受けます。達成を試みる毎に行動力(Movement)を1消費します。2回目以降の試みには、毎回行動力を1消費しなくてはなりません。

**アーティファクト:**スピード◇+2。

### Unsavory Bargain(不快な取引)

分類:犠牲・ヒロイッククエスト

スペース:Transdimensional Gate

**達成条件:**このクエストを達成するためには、あなたがTransdimensional Gateにいる時に準備状態のトレジャーを1枚ディスクードしなくてはなりません。トレジャーの代わりに、あなたはライフを1と栄誉(Glory)を5消費し、追加の達成報酬として危難(Peril)を4得ても構いません。

**達成報酬:**レベル1上昇。危難1獲得。

## マップカード(特記事項があるマップカードのみです)

### Armory(武器庫)

鎧(Armor)、武器(Weapon)、盾(Shield)、兜(Helmet)のいずれか1枚を、あなたのターンにコストを支払わずにプレイしても構いません。ただし、Deactivate(機能停止)トークンが無い場合は、Armor Golem(アーマーゴーレム)によるメレー脅威(Threat)4+をクリアしなければウウンドを1受けます(クエストの Dismantle Armor Golemを参照)。

### Black Cyst(黒い嚢胞)

あなたは行動力(Movement)を1消費して、Fiery Chasmにbridge(橋)トークンを置くか除去するか、あるいはTransdimensional GateにDeactivate(機能停止)トークンを置くか除去することができます。

### Bloodstained Gate(血染めの門)

行動力(Movement)を2とライフを1消費して、あなたのヒーローをどのスペースにでも移動させることができます。

### Dark Alter(闇の祭壇)

**Dark Healing(闇の治癒):**あなたのターンにあなたは行動力(Movement)を1消費して、ライフを1回復させ危難(Peril)を3得ます。あなたはヒーローかモンスターを1体選択し、対象はマジック脅威(Threat)5+をクリアしないとウウンドを1受けません。Dark Healingを使用するとあなたのヒーローフェイズは終了します。

### Fiend's Hollow(妖魔のうつろ)

いつでもあれあなたがこのスペースに入る度に、あなたはあなたの手札か財産(Inventory)からカードを1枚ディスクードしなくてはなりません。

### Fiery Chasm(炎の裂け目)

あなたのターンにあなたがこのスペースに入った時、bridge(橋)トークンが無い場合はスピード脅威(Threat)6+をクリアしないとウウンドを1受けます(マップの Black Cystを参照)。

### Flooded Chamber(水没した部屋)

いつでもあれあなたがこのスペースに入る度に、スピード脅威(Threat)5+をクリアしなければウウンドを1受けます。あなたの準備状態のトレジャー1枚毎に脅威+1の修正を受けます。

### Laboratory(研究室)

Deactivate(機能停止)トークンが無い場合は、このスペースにプレイされる妖魔(Fiend)のコストは危難(Peril)が1少なくなり(最低は1)、妖魔の攻撃も+1の修正を得ます(クエストの Destroy Laboratoryを参照)。

### Transdimensional Gate(次元転移の門)

Deactivate(機能停止)トークンが無い場合(マップの Black Cystを参照)、あなたは行動力(Movement)を1消費して、あなたのヒーローをいずれの Grim Passageにでも移動させることができます。

### Treasure Chamber(財宝室)

あなたのターンに、あなたはコストを支払わずにトレジャーを1枚プレイしても構いません。あなたはそのカードの栄誉(Glory)の数値と等しい危難(Peril)を得ます。

### Turning Chamber(回転する部屋)

いつでも、このスペースに誰かヒーローが入る度にこの部屋を180度回転させます。

### VaultEntryway(墓所の入り口)エントランスです。

このスペースではあなたは他のヒーローにチャレンジを行うことはできません。あなたは栄誉(Glory)を2消費して、未達成のヒロイックな個人クエストを1枚ディスクードして新しい個人クエストを1枚引いても構いません。

## ブーン(Boon。恩恵)カード

### Arcane Master(秘術の達人)

Anytime、インスタント、呪文(Spell)

あなたのヒーローに対する攻撃1回をマジック○による攻撃に変えます。

### Diversion(目標転換)

レスポンス(Response)、インスタント、技能(Skill)

あなたに攻撃をしてくるモンスター1体を、同じスペースにいる他のヒーローやモンスターを攻撃させるか、あるいはあなたを無視させることができます。

### Dodge(回避)

Anytime、インスタント、体術(Maneuver)

1回のメレー○によるすべてのウウンドと命中効果を無効化します。

### Eldritch Mastery(呪術の業)

ヒーロー、パーマナント、呪文(Spell)

いつでもあなたは栄誉(Glory)を#消費し、このターン中のあなたの次のマジック○の攻撃に+#の修正を得ることができます。

### Fiend Blaster(対妖魔術)

ヒーロー、パーマナント、呪文(Spell)

あなたのヒーローはマジック○+1を得ます。

あなたはレスポンス(Response)として栄誉(Glory)を#消費しても構いません。あなたのヒーローと同じスペースにいるすべての妖魔(Fiend)は、マジック脅威(Threat)#+をクリアしなければウウンドを1受けません。

### Fiend Slayer(妖魔の滅ぼし手)

ヒーロー、パーマネント、体術(Maneuver)

あなたのヒーローはメレー○+1を得、妖魔(Fiend)に対してはメレー○+2を得ます。

### Fiend Targeter(妖魔を狙うもの)

Anytime、インスタント、呪文(Spell)

あなたのヒーローはこのターンの間マジック○+1を得ます。このターンの間、あなたのヒーローのマジック○による妖魔(Fiend)への攻撃は自動的に成功します。

### Find Secret Door(秘密の扉の発見)

ヒーロー、インスタント、技能(Skill)

このターンの間、あなたのヒーローがいるスペースにある壁(Wall)1つをオープンな出入り口として扱います。通り抜けて隣接するスペースに入るためには通常通り行動力(Movement)を1消費します。

### Haste(加速)

ヒーロー、パーマネント、技能(Skill)

あなたのヒーローはスピード◇+1を得ます。

### Healing(治療)

ヒーロー、パーマネント、生命(Vitalis)

このカードをプレイした時にライフが1回復します。行動力(Movement)を1と栄誉(Glory)を3消費すればライフが1回復します。これはターン1回制限です。

### Hide in Shadows(隠密)

レスポンス(Response)、インスタント、技能(Skill)

この戦闘の間、あなたはどのモンスターからも攻撃されることはありません。

### Precision Arcana(正確な秘術)

ヒーロー、パーマネント、呪文(Spell)

あなたのヒーローはすべてのマジック○の攻撃でダイスを1個多く振り、毎回最も高い出目を選択することができます。

### Shift Resistance(転移耐性)

Anytime、インスタント、妨害(Foil)

対象の Shift カテゴリーのカードは効果発動前にディスカードされます。

### Strategic Mind(戦略眼)

ヒーロー、パーマネント、才能(Talent)

あなたはあなたのディスカードドローフェイズ中に上限よりも1枚多くカードを引いて手札に入れることができます。

### Targeted Teleport(追尾テレポート)

ヒーロー、インスタント、ワープ(Warp)

あなたのヒーローを誰かがいる通路(Passage)のいずれかに再配置します。同じターンにあなたがチャレンジを仕掛けた場合、あなたは危険(Peril)を4得ます。

### Warp Resistance(ワープ耐性)

Anytime、インスタント、妨害(Foil)

対象の Warp カテゴリーのカードは効果発動前にディスカードされます。

## トレジャーカード

### Bannus Soldier(バナスの兵士)

ヒーロー、パーマネント、傭兵(Mercenary)

あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。このカードをプレイした時にこのカードにトークンを1個置きます。いつでもトークンかこのカードをディスカードして、更にこのターンの間メレー○+2を得るか、メレー○によるウウンドを1減らすことができます。

### Belt Pouch(ベルトポーチ)

ヒーロー、パーマネント、ストレージアイテム(StorageItem)

あなたのヒーローのトレジャースロットは2追加されます。

### Boots of Planting(植物のブーツ)

ヒーロー、パーマネント、靴(Footwear)

あなたのヒーローは Warp カテゴリーのカードの影響を受けません。

### Boots of Stability(安定のブーツ)

ヒーロー、パーマネント、靴(Footwear)

あなたのヒーローがいるスペースは Shift カテゴリーのカードの影響を受けません。

### Cloak of Phasing(位相のクローク)

ヒーロー、パーマネント、クローク(Cloak)

栄誉(Glory)を1消費すれば、壁(Wall)を含む出入り口1つをオープンな出入り口として扱います。移動した先のスペースに記載されている栄誉や危険(Peril)を得ることはできませんし、スペースの効果も無視します。ターン1回制限です。

### Cloak of Protection(防御のクローク)

ヒーロー、パーマネント、クローク(Cloak)

いつでもあなたはこのカードをディスカードしてマジック○によるウウンドを1減らすことができます。

### Fiend Embryo Canister(妖魔育成装置)

Anytime、インスタント、ポーション(Potion)

このカードをプレイした時に危険(Peril)を3得ます。このターンの間、あなたのヒーローはメレー○+1とマジック○+1を得、妖魔(Fiend)はあなたのヒーローにウウンドを与えることができません。

### Gem of Arcana(魔術の宝珠)

ヒーロー、アタッチメント、宝石(Gem)

あなたのヒーローはマジック○+1を得ます。アタッチされているトレジャーカードが強制ディスカードの対象になった場合、代わりにこのカードをディスカードしても構いません。

### Holy Breastplate(聖なるプレストプレート)

ヒーロー、パーマネント、鎧(Armor)

あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。このカードをプレイした時、トークンを1個このカードに置きます。いつでもトークンを1個かこのカードをディスカードして、ライフを1回復させることができます。

### Iron Helmet(鉄製の兜)

ヒーロー、パーマネント、兜(Helmet)

あなたはいつでもトークンを1個かこのカードをディスカードして、メレー○によるウウンドを1減らすことができます。

### Potion of Rage(激怒のポーション)

Anytime、インスタント、ポーション(Potion)

あなたのライフが1回復します。このターンの間、あなたのヒーローはメレー○+1を得ます。

### Potion of Speed(激怒のポーション)

Anytime、インスタント、ポーション(Potion)

このターンの間、あなたのヒーローはスピード◇+2を得ます。

### Ring of Arcana(魔術の指輪)

ヒーロー、パーマネント、指輪(Ring)

あなたのヒーローはマジック○+1を得、妖魔(Fiend)に対してはマジック○+2を得ます。

### Vampiric Dagger(吸血の短剣)

ヒーロー、パーマネント、武器(Weapon)

メレー☆: 敵はメレー脅威(Threat)4+をクリアしなければ追加でウウンドを1受け、あなたのヒーローのライフは1回復します。

## ベイン(Bane。害悪)カード

### Dampening Field(機能停止フィールド)

Anytime、インスタント、妨害(Foil)

ヒーロー1人を対象とします。:このターンの間、対象のヒーローがいるスペースに位置するすべてのトレジャーの効果は機能しなくなります。

### Dimensional Rift(次元の裂け目)

ダンジョンロード、インスタント、転移(Shift)

対象の誰もいないスペースを2つ入れ替えます。いずれのマップカードも180度回転させても構いません。

### Disruption(無効化)

ダンジョンロード、インスタント、妨害(Foil)  
このターンの間、ブーン1枚かヒーローの特殊能力を無効化します。

### Ethereal Rip(次元流)

ダンジョンロード、インスタント、ワープ(Warp)  
部屋(Room)にいる対象のヒーロー1人をいずれかの通路(Passage)に再配置します。

### Fiendish Arcana(妖魔の秘術)

Anytime、インスタント、増幅(Enhancer)  
このターンの間、全てのモンスターはマジック〇+1を得ます。  
更に、このターンにプレイされた妖魔(Fiend)1枚に対して危難(Peril)を#追加で消費すると、その妖魔のマジック〇がこのターンの間+#されます。

### Fiendish Blood Hunger(妖魔の血の渇き)

Anytime、インスタント、増幅(Enhancer)  
このターンの間、全てのモンスターはメレー〇+1を得ます。  
メレー☆:妖魔(Fiend)は追加でウウンドを1与えます。

### Fiendish Rager(妖魔の激怒)

Anytime、インスタント、増幅(Enhancer)  
このターンの間、全てのモンスターはメレー〇+1を得ます。  
危難(Peril)を#追加で消費できます。:このターンの間、すべての妖魔(Fiend)はメレー〇で攻撃する場合ダイスを#個追加で振り、最も高い出目を選択できます。

### Fiendish Stunner(気絶させる妖魔)

ダンジョンロード、アタッチメント、増幅(Enhancer)  
アタッチされているモンスターはマジック〇+1を得ます。  
アタッチされている妖魔(Fiend)は以下の能力を得ます。  
マジック☆:敵はチップされます。

### Gathering(召喚)

ダンジョンロード、インスタント、ワープ(Warp)  
ヒーロー1人を対象とします。:危難(Peril)を#消費して、#人のヒーローを対象のヒーローがいるスペースに再配置します。

### Minor Bloodlust(暴力衝動)

Anytime、インスタント、増幅(Enhancer)  
このターンの間、すべてのモンスターはメレー〇+1を得ます。

### Nudge(一突き)

ダンジョンロード、インスタント、ワープ(Warp)  
対象のヒーローを隣接するいずれかのスペースに再配置します。出入り口は無視します。そのヒーローは再配置されたスペースの栄誉(Glory)と危難(Peril)を得ます。

### Planar Rifts(次元界の裂け目)

ダンジョンロード、インスタント、転移(Shift)  
対象のダンジョンのスペースを2つ入れ替えます。いずれのマップカードも180度回転させても構いません。少なくとも片方のマップカードには誰かがいなければなりません。対象のスペースにいるヒーローは移動しません。

**エンカウンターカード** モンスターは☆と特殊能力のみ訳出しています。

### Dark Ratting(闇の鼠)

ダンジョンロード、モンスター、害獣(Vermin)  
メレー☆:ウウンドを1与えます。

### Dimensional Snare(次元の罠)

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)  
(罠(Trap)は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます)  
**スピード脅威(Threat)7+**  
失敗:ウウンドを1与えます。更に敵をいずれかの通路(Passage)に再配置します。この効果はワープ(Warp)として扱います。  
成功:敵は栄誉(Glory)を1得ます。

### Enchanted Golem(強化ゴーレム)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
栄誉(Glory)を#消費すれば、このターンの間のこのカードの次のマジック〇による攻撃に+#の修正が与えられます。  
マジック☆:ウウンドを1与えます。

### Flawed Experiment(欠陥試作品)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
**Fiendish Aura(妖魔のオーラ)**:このカードが攻撃する時、同じスペースにいるすべてのモンスターはこのターンの間マジック〇+1を得ます。  
マジック☆:ウウンドを1与えます。

### Gelatinous Blob(ゼラチン・ブロッブ)

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)  
(罠(Trap)は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます)  
**スピード脅威(Threat)7+**  
失敗:ウウンドを1与え、更に敵は自身の選択でトレジャーを1枚ディスカードします。  
成功:敵は直ちにコスト無しでトレジャーを1枚プレイしても構いません。

### Impaloraptor(突き刺し恐竜)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
メレー☆:ウウンドを1与え、更に敵はメレー脅威(Threat)4+をクリアしなければチップされます。

### Iron Golem(アイアンゴーレム)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
このカードのメレー〇による攻撃に敵のレベルを加えます。  
メレー☆:ウウンドを1与えます。

### Janguba(ジャングバ)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
メレー☆:ウウンドを1与え、更に敵を壁(Wall)以外の出入り口で連結されている隣接するスペースに再配置します。

### Murk Dragon(暗闇ドラゴン)

ダンジョンロード、モンスター、ドラゴン(Dragon)  
メレー☆:ウウンドを1与え、更に敵はメレー脅威(Threat)4+をクリアしなければ追加でウウンドを1受けます。  
マジック☆:ウウンドを1与え、更に敵はマジック脅威(Threat)4+をクリアしなければチップされます。

### Ramalth(ラマリス)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
**Boss Monster(ボス)**:強制ディスカードの対象にはなりません。  
メレー☆:ウウンドを2与えます。  
マジック☆:ウウンドを1与え、更にラマリスがライフを1得ます。

### Shrieking Demon Worm(泣き叫ぶ悪魔ワーム)

ダンジョンロード、モンスター、悪魔(Demon)  
メレー☆:ウウンドを1与えます。  
マジック☆:ウウンドを1与え、更に敵は危難(Peril)を3得ます。

### Slithering Vines(切り裂き蔓)

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)  
(罠(Trap)は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます)  
**スピード脅威(Threat)8+**  
失敗:ウウンドを1与えます。更に敵を隣接するスペースに再配置します。  
成功:敵は栄誉(Glory)を1得ます。

### Son of Ramalth(ラマリスの落とし子)

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)  
このカードで攻撃する時、そのスコアは敵のスコアと等しくなります。  
危難(Peril)を#消費して、攻撃するスコアにこのターンの間+#の修正を得ます。  
このカードが攻撃する時は敵が攻撃方法を選択します。  
メレー☆またはマジック☆:ウウンドを1与えます。

### **Stun Ooze(気絶ウーズ)**

ダンジョンロード、インスタント、罠(Trap)

(罠(Trap)は同じスペースにいるすべてのヒーローに影響を与えます)

**スピード脅威(Threat)6+**

**失敗:** ウウンドを1与え、敵はチップされます。

**成功:** 敵は栄誉(Glory)を1得ます。

### **Tortured Soul(拷問された魂)**

ダンジョンロード、モンスター、アンデッド(Undead)

マジック☆: ウウンドを1与えます。

### **Two-Tail(二つ尾)**

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)

ダイスを1個振り、偶数ならメー〇で、奇数ならマジック〇で攻撃します。

メー☆: ウウンドを2与えます。

マジック☆: ウウンドを1与え、更に敵は栄誉(Glory)を2失います。

### **Vault Guardian(玄室の守り手)**

ダンジョンロード、モンスター、妖魔(Fiend)

マジック☆: ウウンドを1与えます。更に敵はマジック脅威(Threat)5+をクリアしなければ、最も近いエントランスに再配置されます。この効果はワープ(Warp)として扱います。

Dungeoneer Copyright 2003, 2004, 2005 Thomas Denmark.

Dungeoneer, the Dungeoneer logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, and Den of the Wererats are trademarks of Thomas Denmark, use under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

Translated by Atsushi Moriike and supervised by Kazushi Nagayama with permission from Atlas Games.