

部族のタトゥー

もしも対象の-slotが空いている場合、この技能はslot自体に表記されているアビリティに適用される。slotにアイテムが配置されている場合、この技能はアイテムの持つ（あなたに“盾”を与える以外の）いずれかのアビリティに適用される。2回の効果は、別々のダイスに対して適用してもよい。±1アビリティをそれぞれ、あるダイス出目を増加させるのと、別のダイス出目を減少するのに使用してよい。

血の渴望

最終決戦においては、あなたが既に倒したカードは《血の渴望》の効果を発動させられない。そのため、あなたが現在いるカード上にヒット・マーカーが最低1個配置されている場合にのみ、あなたの〈激情〉を有効にする。

凶暴化

《凶暴化》カード上からダイスを取り、ヒットとして割り当てる。ただちに対象のカードはあなたにダメージを与え、その結果、あなたの攻撃の最中に防御ステップが発生する。これはただちに解決すること。この際に未使用で余った“盾”は通常の防御ステップまで持ち越すことはできない。通常の防御ステップにおいて、対象のカードは（もしも倒されていないければ）再びあなたにダメージを与える。「戦闘」終了後にダイスを《凶暴化》カード上に戻す。このダイスによりあなたの〈激情〉は決して有効にならない。

盾で強打

具体的には、カード上にダイス1個以上が配置されていれば、表記されている血滴アイコンが1個減る。この効果は、《凶暴化》によりカードにヒットを与えた際に発生する特別な防御ステップにも適用される。

痛みを凌駕

配置する気力はあなたの気力プールから取る。あなたが「休息」する時点で、まずこのカード上の気力を全てあなたの気力プールに戻し、次に、このカード上に移動させる個数を決める。このカード上には気力を最大2個までしか配置できない。このカード上から“消費”された気力は、あなたの気力プールに戻る。この技能は、最終決戦におけるカードの効果であなたが（選択肢の結果により）受ける負傷をキャンセルするのにも使用できる点に注意。このカード上の気力は他の目的には一切使用できない。

狂乱

あなたは両方のタイルをいっぺんに“有効”にはできない。例えば、もしも「戦闘」終了時に、ヒットを与えていないヒット箇所が2つ残っており、かつ、【割り当てられなかったダイス】が2個残っている場合でも、あなたが“有効”にできる激情タイルは依然として1枚だけである。もしも両方のタイルが“有効”状態ならば、同じ「戦闘」でその両方を使用してもよい。

移動

前進



デーモンの出現



デーモンを取る



宝箱は有るか？



戦闘

ロール前



ロール



攻撃



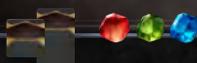
防御



レベル&
アイテムの獲得



功績の
チェック



休息

回復



アイテムの装備



ポーションの購入



功績の
チェック



功績



技能マスター

最初に技能 3 枚、5 枚、7 枚を獲得したプレイヤー。カードとタイルの両方を数える。



ジェムマスター

最初に異なる 2 色のジェムを 2 個ずつ、3 個ずつ、4 個ずつ以上を獲得したプレイヤー。白ジェムは数えない。



装備マスター

最初に合計でレベル 4、7、10 のアイテムを装備したプレイヤー。



上級レベルマスター

技能、ジェム、装備、のいずれかのマスターの、レベル II またはレベル III の功績を最初に獲得したプレイヤー。

大自然のパワー

例えば、あなたは緑ジェム 2 個を移動させることで、ダメージ 2 点を防御できる。過去の戦闘でこのカード上に置かれたジェムは、現在の戦闘には影響しない。あなたが「休息」した時点で、体力と気力を回復すると同時に、全てのジェムをあなたのジェム・プールに戻す。この技能では白ジェムは使用できない。

尽きせぬ矢筒

対象のポーション・スロットは以後ゲーム終了まで失われる。もしもポーションが配置されていた場合、そのポーションは捨て札とする。《尽きせぬ矢筒》の機能は青ポーション 1 枚とほぼ同じだが、ただし、紫アビリティ・スペースに配置されている気力トークンには適用できない。これは 1 回の「戦闘」につき 1 回しか使用できない。

矢の雨

ロール前、あなたはトークン 1 個を気力プールからこのカード上に移動させることで、この技能の【点が銀色のダイス】を使用できる。「戦闘」終了後にダイスをカード上に戻す。青ポーションでこのカード上のトークンを復活できるが、しかし、《尽きせぬ矢筒》では復活できない。あなたが「休息」した時点で、全てのトークンは回復して気力プールに戻される。

必中の射手

あなたのダイスのうち 1 個を望む出目にセットする。残りは全てロールする。それから、あなたの攻撃ステップにおいて通常どおりダイスを修正したり割り当てする。

流動

ジェム・プールにある全ての赤ジェムと青ジェムを、ただちに体力および気力プールへ移動させるのを勧める。これらは依然としてあなたのジェム・プールにあるジェムとして扱う。(アイテムを装備するジェムはあなたが「休息」するまで移動できない)。あなたは体力トークンおよび気力トークンを扱うのと全く同様に赤ジェムおよび青ジェムを扱う。これらを最終決戦におけるカードの効果で失う対象としてもよい。この技能では白ジェムは使用できない。

ジャストフィット

「休息」アクション中しか装備を行なえないため、あなたがこの技能を使用するにはそれまで待つ必要がある。今後、ジェム・アイコンがちょうど 1 個のアイテムはジェム無しで装備できるようになる。(装備マスター) 功績に関しては、これらの各アイテムは依然としてレベル 1 として数える。

移動

前進



デーモンの出現



デーモンを取る



宝箱は有るか?



戦闘

ロール前



ロール



攻撃



防御



レベル&
アイテムの獲得



功績の
チェック



休息

回復



アイテムの装備



ポーションの購入



功績の
チェック



功績



技能マスター

最初に技能3枚、5枚、7枚を獲得したプレイヤー。カードとタイルの両方を数える。



ジェムマスター

最初に異なる2色のジェムを2個ずつ、3個ずつ、4個ずつ以上を獲得したプレイヤー。白ジェムは数えない。



装備マスター

最初に合計でレベル4、7、10のアイテムを装備したプレイヤー。



上級レベルマスター

技能、ジェム、装備、のいずれかのマスターの、レベルIIまたはレベルIIIの功績を最初に獲得したプレイヤー。

武術

このカードを、イラストに一致する武器スロットに配置して置き換える。具体的にはこのスロットに2つ目のアビリティが追加される。もしもボード表記の ± 1 アビリティにトークンが配置されていた場合には、それをこのカードの ± 1 アビリティに配置する。このスロットにアイテムが配置されていた場合には、このカードをそのアイテムの下に重ねて配置し、さらに、そのアイテムが取り除かれるまではこのアビリティは使用できない。《武術》は、あなたのボード自体に表記された武器スロットであるかのように扱われる。

マントで受け流し

このカードのアビリティ・スペースは；青ポーションにより復活させることができる；「埋める」対象とすることができる；《影舞い》により2回使用できる。このアビリティ上のトークンは、紫アビリティのコスト支払いには再使用できない。「再使用」効果はあなたの攻撃ステップ中にしか適用できず、また、このアビリティ自体はあなたの防御ステップ中にしか使用できない。

フェイント

あなたは各「戦闘」ごとに、このカード上のダイスをロールする必要がある。(これは《二連撃》に必要なため強制)。《フェイント》ダイス出目はあなたの攻撃ステップ中に、どの出目修正アビリティによっても修正できる。このダイスは、たとえ修正により出目の数が実際には変更されない場合(例：同じ出目にセットした)でも使用可能となる。修正効果の対象でない場合、このダイスはヒットとして割り当てできず、また、これによりあなたの〈激情〉は決して有効にならない。

融通無碍

これは「祝福」にも適用される。もしもあなたが $-?$ または $+?$ のアビリティと《融通無碍》を併用した場合には、ダイス1個の出目を(現在の数字以外)のどれでも望む数字に変更できる。

二連撃

一致させる対象のダイス出目は、修正前でも修正後でもよい。もしもあなたが技能《フェイント》を持っている場合は、《フェイント》ダイスを一致させる対象としてよい(それがまだ修正前でもよい)。最終決戦では、たとえこの攻撃ステップにおいて既にあなたがヒットを与えたカード上のダイスであっても、一致させる対象にできる。

影舞い

青アビリティ・スペースにトークンが0個または1個しか配置されていなければ、あなたはそれを使用できる。もしもこのスペースにトークン2個が配置されている場合、あなたはポーション1個でトークン1個を復活させて、このスペースを再び使用できる。トークンが1個も配置されていない場合のみ、最終決戦のカード効果によりこのスペースを「埋める」ことができる。また、いったん埋まったスペースは一切使用できない。

移動

前進



デーモンの出現



デーモンを取る



宝箱は有るか?



戦闘

ロール前



ロール



攻撃



防御



レベル&
アイテムの獲得



功績の
チェック



休息

回復



アイテムの装備



ポーションの購入



功績の
チェック



功績



技能マスター

最初に技能 3 枚、5 枚、7 枚を獲得したプレイヤー。カードとタイルの両方を数える。



ジェムマスター

最初に異なる 2 色のジェムを 2 個ずつ、3 個ずつ、4 個ずつ以上を獲得したプレイヤー。白ジェムは数えない。



装備マスター

最初に合計でレベル 4、7、10 のアイテムを装備したプレイヤー。



上級レベルマスター

技能、ジェム、装備、のいずれかのマスターの、レベル II またはレベル III の功績を最初に獲得したプレイヤー。



ポーション・バッグ

これは、あなたの他の4つのポーション・スロットと全く同じに機能する。この技能を獲得する時点であなたが獲得するポーションは、赤と青のどちらかを自由に選択してよい。



多勢を制す

あなたは《爆薬》により追加のダイスを得る前に、この技能を使用してもよい。最終決戦においては、まだ公開されていない猛威カードは無視する。あなたが現在いるカード、および、あなたの前方にある全ての〈デーモン・ロード〉カードから、残りのヒット箇所の個数を数える。その合計数があなたのダイスの個数より多い場合には、あなたの〈激情〉を有効にする。



爆薬

ポーション1枚を捨て札とする。その通常の効果を得る代わりに、このカード上のダイスを取って望む出目にセットする。この「戦闘」の終了時に、ダイスをこのカード上に戻す。もしも《早飲み》も持っている場合は、あなたはダイスをロールした後で（ポーションを使用する）代わりに《爆薬》を使用してもよい。《爆薬》は「戦闘」ごとに1回しか使用できない。もしもあなたがこれを使用しない場合には、カード上のダイスは無視する——これにより〈激情〉を有効にはできない。



早飲み

これによりあなたは攻撃ステップにおいて、同じ出目修正アビリティを複数回使用することが可能となる。また、あなたは自分の攻撃ステップ中に”盾”アビリティを復活させることもできるが、ただし、そのアビリティ自体は防衛ステップまで使用できない。



毒の刃

この効果は、修正後のダイス出目‘1’または‘6’に対しても適用できる。



秘密の隠し場所

あなたはアイテムを獲得するが、しかし、そのレベルは獲得しない。アイテムはあなたのアイテム収納袋に置かれ、あなたが「休息」するまでは装備できない。

移動

前進



デーモンの出現



デーモンを取る



宝箱は有るか？



戦闘

ロール前



ロール



攻撃



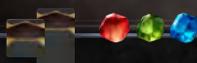
防御



レベル&
アイテムの獲得



功績の
チェック



休息

回復



アイテムの装備



ポーションの購入



功績の
チェック



功績



技能マスター

最初に技能 3 枚、5 枚、7 枚を獲得したプレイヤー。カードとタイルの両方を数える。



ジェムマスター

最初に異なる 2 色のジェムを 2 個ずつ、3 個ずつ、4 個ずつ以上を獲得したプレイヤー。白ジェムは数えない。



装備マスター

最初に合計でレベル 4、7、10 のアイテムを装備したプレイヤー。



上級レベルマスター

技能、ジェム、装備、のいずれかのマスターの、レベル II またはレベル III の功績を最初に獲得したプレイヤー。