

この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3
この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3
この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3
この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3
この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3	この先にどんな不思議なモノが 待ち構えているだろうか。 Explore / 探索 3
モンスター このカードは戦闘後でも破棄しない。 討伐報酬：① 倒しても報酬は少ないが、頭数は決して少なくない。 Goblin / ゴブリン 		

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

+/クランク!

生きて帰りたいければ、
静かに歩く方法をまず勉強しよう。

Stumble / つまづき

ダンジョンに入ったオレは悪くない。
そこに道を残しているのが悪いんだ。

Sidestep / 横歩き

ダンジョンに入ったオレは悪くない。
そこに道を残しているのが悪いんだ。

Sidestep / 横歩き

ダンジョンに入ったオレは悪くない。
そこに道を残しているのが悪いんだ。

Sidestep / 横歩き

ダンジョンに入ったオレは悪くない。
そこに道を残しているのが悪いんだ。

Sidestep / 横歩き

押し入ったオレは悪くない。
そこらへんのトラップがへばいのが悪いんだ。

Scramble / 這い進む

押し入ったオレは悪くない。
そこらへんのトラップがへばいのが悪いんだ。

Scramble / 這い進む

押し入ったオレは悪くない。
そこらへんのトラップがへばいのが悪いんだ。

Scramble / 這い進む

押し入ったオレは悪くない。
そこらへんのトラップがへばいのが悪いんだ。

Scramble / 這い進む

モンスター 討伐報酬：③ 盗賊が頻繁にダンジョンに入り込むせいで、オーク達が激おこ。 Orc Grunt / オークグラント	モンスター 討伐報酬：③ 盗賊が頻繁にダンジョンに入り込むせいで、オーク達が激おこ。 Orc Grunt / オークグラント	モンスター 討伐報酬：③ 盗賊が頻繁にダンジョンに入り込むせいで、オーク達が激おこ。 Orc Grunt / オークグラント
危険：ドラゴンの攻撃時に追加でキューブを1つ引く。 モンスター 討伐報酬：① この弱っちいモンスターはドラゴンの耳目となる。 Kobold / コボルド	危険：ドラゴンの攻撃時に追加でキューブを1つ引く。 モンスター 討伐報酬：① この弱っちいモンスターはドラゴンの耳目となる。 Kobold / コボルド	危険：ドラゴンの攻撃時に追加でキューブを1つ引く。 モンスター 討伐報酬：① この弱っちいモンスターはドラゴンの耳目となる。 Kobold / コボルド
出現：全てのプレイヤーは+1クランク！ モンスター 討伐報酬：③、他の全てのプレイヤーは+1クランク！ クランク！されるのは妙な気分だ。 Watcher / 番人	出現：全てのプレイヤーは+1クランク！ モンスター 討伐報酬：③、他の全てのプレイヤーは+1クランク！ クランク！されるのは妙な気分だ。 Watcher / 番人	出現：全てのプレイヤーは+1クランク！ モンスター 討伐報酬：③、他の全てのプレイヤーは+1クランク！ クランク！されるのは妙な気分だ。 Watcher / 番人
モンスター 討伐報酬：② ドアにノックアウトされないように。 Animated Door / 動くドア	モンスター 討伐報酬：② ドアにノックアウトされないように。 Animated Door / 動くドア	モンスター 地下層でしか戦闘できない。 討伐報酬：③、カードを2枚引く。 Cave Troll / 地下トロール
モンスター 討伐報酬：④、+2クランク！ このモンスターの名前はそっくりいかつ独特の叫び声から由来しているらしい。 Belcher / ウザイヤーツ	モンスター 討伐報酬：④、+2クランク！ このモンスターの名前はそっくりいかつ独特の叫び声から由来しているらしい。 Belcher / ウザイヤーツ	モンスター 水晶の洞窟でしか戦闘できない。 討伐報酬：③ 逃げられないのはバレバレだった。 Crystal Golem / 水晶のゴーレム
モンスター 討伐報酬：⑤ オーガは理解できないものを全て粉砕する。つまり全てさ。 Ogre / オーガ	モンスター 討伐報酬：⑤ オーガは理解できないものを全て粉砕する。つまり全てさ。 Ogre / オーガ	モンスター 水晶の洞窟でしか戦闘できない。 討伐報酬：③ 逃げられないのはバレバレだった。 Crystal Golem / 水晶のゴーレム
出現：全てのプレイヤーは+1クランク！ モンスター 討伐報酬：カードを2枚引く。 ドラゴンですらこいつらの企みを知らない。 Overlord / 地下迷宮の君主	出現：全てのプレイヤーは+1クランク！ モンスター 討伐報酬：カードを2枚引く。 ドラゴンですらこいつらの企みを知らない。 Overlord / 地下迷宮の君主	

宝石 カードを1枚引く。 Sapphire / サファイア 獲得: +2クランク! 4	宝石 カードを1枚引く。 Sapphire / サファイア 獲得: +2クランク! 4	宝石 カードを1枚引く。 Sapphire / サファイア 獲得: +2クランク! 4
宝石 カードを1枚引く。 Emerald / エメラルド 獲得: +2クランク! 5	宝石 カードを1枚引く。 Emerald / エメラルド 獲得: +2クランク! 5	宝石 カードを1枚引く。 Diamond / ダイヤモンド 獲得: +2クランク! 8
宝石 カードを1枚引く。 Ruby / ルビー 獲得: +2クランク! 6	宝石 カードを1枚引く。 Ruby / ルビー 獲得: +2クランク! 6	宝石 地下層でしか獲得できない。 カードを1枚引く。 を所持していれば、10に値する。 Dragon's Eye / ドラゴンズアイ 獲得: +2クランク! 5
出現: ドラゴンキューブ(黒キューブ)を3個袋に戻す。 仕掛け 使用: ① - または - 何の神様の祭壇か知らないが、ドラゴンの怒りが収まってくればいい。ご利益はなさそうだが。 Shrine / 祭壇 2	出現: ドラゴンキューブ(黒キューブ)を3個袋に戻す。 仕掛け 使用: ① - または - 何の神様の祭壇か知らないが、ドラゴンの怒りが収まってくればいい。ご利益はなさそうだが。 Shrine / 祭壇 2	出現: ドラゴンキューブ(黒キューブ)を3個袋に戻す。 仕掛け 使用: ① - または - 何の神様の祭壇か知らないが、ドラゴンの怒りが収まってくればいい。ご利益はなさそうだが。 Shrine / 祭壇 2
危険: ドラゴンの攻撃時に追加でキューブを1つ引く。 仕掛け 使用: ② - または - Dragon Shrine / ドラゴンの祭壇 4	危険: ドラゴンの攻撃時に追加でキューブを1つ引く。 仕掛け 使用: ② - または - Dragon Shrine / ドラゴンの祭壇 4	仕掛け 使用: 隣接の部屋にテレポート 食後は必ず15分以上空けてからご利用ください。 Teleporter / テレポーター 4
仕掛け 使用: 不気味な穴に見えるかもしれないが、近道に違いない! Ladder / はしご 3	仕掛け 使用: 不気味な穴に見えるかもしれないが、近道に違いない! Ladder / はしご 3	仕掛け 使用: 隣接の部屋にテレポート 食後は必ず15分以上空けてからご利用ください。 Teleporter / テレポーター 4
仕掛け 地下層でしか獲得・使用できない。 使用: ⑤、+3クランク! 「札束風呂は夢だったが、金貨か…」 The Vault / 宝物庫 3	-2クランク! 暗闇こそがこそ泥にとって最高その物だ。 Sneak / こそこそ 2	-2クランク! 暗闇こそがこそ泥にとって最高その物だ。 Sneak / こそこそ 2
+2クランク! このターンにあなたが移動する場合、水晶の洞窟に止まらなくても良い。 死にたくないなら死ぬ気で走れ。だがしかし、それで死が近づくのは実に皮肉なものだね。 Dead Run / 死ぬ気で走る 3	+2クランク! このターンにあなたが移動する場合、水晶の洞窟に止まらなくても良い。 死にたくないなら死ぬ気で走れ。だがしかし、それで死が近づくのは実に皮肉なものだね。 Dead Run / 死ぬ気で走る 3	このターンに、あなたは金貨を獲得する度に追加で①を得る。 一枚一枚の石の下までくまなく探そう。 Search / 探し回る 4
-2クランク! 沈黙は金なり。 Move Silently / 忍び足 3	-2クランク! 沈黙は金なり。 Move Silently / 忍び足 3	このターンに、あなたは金貨を獲得する度に追加で①を得る。 一枚一枚の石の下までくまなく探そう。 Search / 探し回る 4

仲間 カードを1枚引く。 を所持していれば、+2 「これは博物館で保存すべきだ！ 偶然にもわしの家は博物館でして…」 Archaeologist / 考古学者 2	仲間 カードを1枚引く。 を所持していれば、+2 「これは博物館で保存すべきだ！ 偶然にもわしの家は博物館でして…」 Archaeologist / 考古学者 2	仲間 手札からカードを1枚捨て、 下記のいずれかの効果を得る： -または- 2 -または- Apothecary / 薬屋 3
仲間 「探検者よ、心して行け。」 Cleric of the Sun / タイオーの聖職者 獲得： 1 3	仲間 「探検者よ、心して行け。」 Cleric of the Sun / タイオーの聖職者 獲得： 1 3	仲間 +1クランク！ 隣接の部屋にレポートする。 古の魔法には越えられない壁はない！ しかし、天井はあるようだ。 Invoker of the Ancients / 古の魔法使 4
仲間 あなたのプレイエリアまたは捨て札にある 「盗み」を1枚ゲームから除外する。 「計画をもう一度確認しよう…」 Master Burglar / 泥棒の達人 3	仲間 あなたのプレイエリアまたは捨て札にある 「盗み」を1枚ゲームから除外する。 「計画をもう一度確認しよう…」 Master Burglar / 泥棒の達人 3	仲間 2 アーティファクトを所持していれば、+2 邪悪のモンスターの手先にならなかった コボルト達はお金のしもべとなる。 Kobold Merchant / コボルトの商人 3
仲間 ダンジョンカードを1枚入れ替える。 (公開したカードにドラゴンの攻撃がある場合、 その攻撃を無視する。) 「宝物はよく探さないと見つからない。」 Treasure Hunter / トレジャーハンター 3	仲間 ダンジョンカードを1枚入れ替える。 (公開したカードにドラゴンの攻撃がある場合、 その攻撃を無視する。) 「宝物はよく探さないと見つからない。」 Treasure Hunter / トレジャーハンター 3	仲間 2 、のうちの2種類を 所持していれば、4 に値する。 Dwarven Peddler / ドワーフの行商人 4
仲間 「道が違って？いやいや、 地図が間違っているんだよ。」 Tunnel Guide / トンネルの案内人 1	仲間 「道が違って？いやいや、 地図が間違っているんだよ。」 Tunnel Guide / トンネルの案内人 1	仲間 -2クランク！ このターンに、宝石は2 安くなる。 「赤子の手をひねるように簡単だ！ 火は吹く時は危ないだけだね。」 Gem Collector / 宝石ハンター 4
仲間 ドラゴンが攻撃する！ -または- -2クランク！ ドラゴンのペットか？ドラゴンがペットか？ Mister Whiskers / ミスター・ニャンコ 1	仲間 +3クランク！ カードを3枚引く。 3世紀も前に作られたロボットにもかかわらず、その鉄の 心臓はまだチクタクと動く。嫌になるくらい大きい音で。 MonkeyBot 3000 / エンオウ3000号 5	仲間 あなたのプレイエリアに他の仲間が あれば、カードを1枚引く。 「オークの頭蓋骨は割り甲斐がある。」 Rebel Soldier / 反乱兵 2
仲間 あなたのプレイエリアに他の仲間が あれば、カードを1枚引く。 「皆の者よ、武器を持ち上げろ！この王国を火吹の虫 から取り戻す刻が来たぞ！」 Rebel Captain / 反乱軍の隊長 3	仲間 2 あなたのプレイエリアに他の仲間が あれば、カードを1枚引く。 Rebel Miner / 反乱軍の採鉱者 2	仲間 あなたのプレイエリアに他の仲間が あれば、カードを1枚引く。 「この跡はまだ新しいわ。別の道を回ろう。」 Rebel Scout / 反乱軍の偵察兵 3
仲間 を所持していれば、 + & + 「ワシはドラゴンから領土を取り戻したら 弟を探すんだ…」 The Mountain King / 山岳の王 6	仲間 を所持していれば、+ 彼女とトランプを遊ぶのは愚の骨頂。 The Queen of Hearts / ハートのクイーン 6	仲間 あなたが所持している 5 につき 1 に値する。 「領土を取り戻すために兵隊が必要だ。 兵隊には金貨が必要だ。後は…わかるよな？」 The Duke / 公爵 5
仲間 あなたが所持している「秘儀の魔法書」 1枚につき 2 に値する。 「呪文はお手の物じゃが、 魔法書がないんじや話にならないじゃ…」 Wizard / 魔術師 6		考える暇があれば走れ。 Boots of Swiftess / 疾風のブーツ 獲得： 1 5

このターンに、あなたが クランク!する度に、+1 天才とバカは紙一重とはよく言ったものだ。 Swagger / お調子者 2	このターンに、あなたが クランク!する度に、+1 天才とバカは紙一重とはよく言ったものだ。 Swagger / お調子者 2	他の全てのプレイヤーは +1クランク! 盗賊の間に養えなんてない。あるのは汚れだけだ。 Tattle / 告げ口 3
手札からカードを1枚捨て、 カードを2枚引く。 運命は受け入れるものじゃない、創るものだ。 Sleight of Hand / 器用な手先 2	手札からカードを1枚捨て、 カードを2枚引く。 運命は受け入れるものじゃない、創るものだ。 Sleight of Hand / 器用な手先 2	他の全てのプレイヤーは +1クランク! 盗賊の間に養えなんてない。あるのは汚れだけだ。 Tattle / 告げ口 3
+1クランク! カードを1枚引く。 「表ならオレの勝ち、裏ならお前の負け。」 Lucky Coin / ラッキーコイン 1	+1クランク! カードを1枚引く。 「表ならオレの勝ち、裏ならお前の負け。」 Lucky Coin / ラッキーコイン 1	5 宝物の宝物による宝物のための宝物の地図こそが 最高の宝物だ。 Treasure Map / 宝物の地図 6
1 —または— 7を支払い、 秘儀の魔法書を2枚得る。 Underworld Dealing / 闇市場の取引 1	このターンにあなたが移動する場合、 トンネルにあるモンスターを無視し、 水晶の洞窟に止まらなくても良い。 Flying Carpet / 空飛ぶ絨毯 6	カードを3枚引く。 「名案を思いついたぞ。」 Brilliance / ひらめき 6
カードを2枚引く。 全ては腕次第。 Bracers of Agility / 敏捷の腕甲 5	カードを2枚引く。 全ては腕次第。 Bracers of Agility / 敏捷の腕甲 5	アミュレットの効果は4時間以上続いた場合、 早急に最寄りの僧侶をお尋ねください。 Amulet of Vigor / 活力のアミュレット 獲得:  7
2 取れるものを取らないのは遠慮じゃない、 ただのバカだ。 Pickaxe / つるはし 4	2 取れるものを取らないのは遠慮じゃない、 ただのバカだ。 Pickaxe / つるはし 4	+3クランク! 理由は不明だが、猿達は3の数字が大好きのようなだ。 Scepter of the Ape Lord / 猿王の王笏 3
アーティファクトを所持している場合、 隣接の部屋にテレポートする。 壁のことを意識するな。 でないと、壁の中にハマる恐れがあります。 Wand of Recall / 古の杖 5	アーティファクトを所持している場合、 隣接の部屋にテレポートする。 壁のことを意識するな。 でないと、壁の中にハマる恐れがあります。 Wand of Recall / 古の杖 5	隣接の部屋にテレポートする。 —または— 隣接の部屋にある秘密トークン を受け取る。 Wand of Wind / 風の杖 6
手にとってもよし、壁に飾ってもよし。 Silver Spear / 銀の槍 獲得:  3	手にとってもよし、壁に飾ってもよし。 Silver Spear / 銀の槍 獲得:  3	+1クランク! 鋭いのは声だけじゃなさそうだ。 Singing Sword / 詠唱の剣 5
カードを1枚引く。 エルフの素早さと優雅さは王国に知れ渡っている。 Elven Boots / エルフのブーツ 4	-2クランク! カードを1枚引く。 エルフの織物には魔法も織り込まれている。 Elven Cloak / エルフのマント 4	カードを1枚引く。 武器の達人はエルフの刃物をルーン文字ではなく、 その無駄のない洗練された扱いやすさで見分ける。 Elven Dagger / エルフのダガー 4