

ミノタウロス

再編成時、オーブが置かれていないかぎり、この傭兵をサブライに戻す。

突撃:相手のユニットがミノタウロスに隣接する領土に配置されたとき、ミノタウロスはその隣接する領土に移動して戦闘を発生させてよい。

シェイプシフター

再編成時、オーブが置かれていないかぎり、この傭兵をサブライに戻す。

擬態:1 ターンに1 回、シェイプシフターは君の他のユニットの能力を使ってよい(建築は除く)。

このユニットを雇い、君の準備エリアに移動する。

このユニットを雇い、君の準備エリアに移動する。

死神

恐怖:死神との戦闘が発生した後、追加のユニットはその戦闘に合流できない。



取り憑く幽霊

恐ろしい影:取り憑く幽霊がエルダーヴェイルにいるかぎり、各ターンの終了時、廃墟にいる各ユニットは冥界に置かれる。支配されているとき、取り憑く幽霊はこの効果の影響を受けない。

ドラゴンの大母


突然の脅威:ユニットがいずれかの廃墟に配置されたとき、そこに突進する。

驚異の力:1 は常にふり直す。支配されない。

回復力:ドラゴンの大母を撃退した場合、栄光トラックを進め、収集品トークンを1 個得る。それが最後の1 個なら、ドラゴンの大母は破壊される。

頑丈:戦闘後、常にドラゴンの巣 Dragon's Den に戻る。

霜の巨人

ラグナロクへの備え :霜の巨人がエルダーヴェイルにいるかぎり、君が冥界に置いたユニット1 つにつき、追加で剣を1 つ得る。

鉄のゴーレム


難攻不落:鉄のゴーレムとの戦闘では、ワーカーの戦闘ダイスは足せない。鉄のゴーレムとの戦闘では、呪文は使用できない。

正義をもたらす者

不屈の鎧:ウォリアーが戦闘に参加していないプレイヤーは、正義をもたらす者に対して戦闘ダイスをふれない。



雲の精

上昇気流 :雲の精がエルダーヴェイルにいるかぎり、すべてのユニットはドラゴンであるかのように飛行を持つ。




生ける嵐

風の力:生ける嵐との戦闘が発生したとき、隣接するすべてのユニットはその戦闘に合流しなければならない。


帯電:《稲妻》Lightning Bolt の呪文は生ける嵐との戦闘では使用できない。




海魔クラーケン

深海の財宝 :海魔クラーケンがエルダーヴェイルにいるかぎり、君が水の領土に配置したとき、通常のトークンやリソースを得る代わりに、捨て札パイルの宝物トークンを1 個得ることを選んでよい。


恐ろしき鱈

予測不能 : いずれかのユニットが恐ろしき鱈に隣接する領土に配置されたとき、恐ろしき鱈は可能ならそのユニットとは反対側の領土へ移動する。移動できない場合、恐ろしき鱈はその新たに置かれたユニットの領土に移動する。

古のトレント

古の秘密 : 古のトレントがエルダーヴェイルにいるかぎり、魔道士の塔 Mage Tower は追加で魔法カードを 1 枚与える。

目覚める大地

暴走 : 目覚める大地が戦闘に勝利したとき、手番プレイヤーはそれを隣接する(可能なら空いていない)領土に移動する。新たな戦闘が発生する。



秘儀の鞭打ち



魔術解除: 秘儀の鞭打ちと戦闘するとき、ダイスを 5 個以上ふるプレイヤーは、手札の魔法カードをランダムに 1 枚捨てる。



混沌の獣

病持ち: 戦闘終了時、混沌の獣と戦った各ユニットは冥界に置かれる。これは混沌の獣が倒されても適用される。


力の悪魔

生け贄 : 力の悪魔が住居のある領土に移動するか配置されたとき、その住居の持ち主はリソースを 1 つ捨てるか  を失う。

火の耐性: 《火の玉》Fireball の呪文は力の悪魔との戦闘では使用できない。





火山の恐怖

業火 : 火山の恐怖がエルダーヴェイルにいるかぎり、すべての魔法カードは《火の玉》の呪文であるかのように使用できる(戦闘ダイスを 2 個追加)。

火の耐性: 《火の玉》Fireball の呪文は火山の恐怖との戦闘では使用できない。


翼持つ大蛇

神聖なる存在 : 手番プレイヤーがいずれかのユニットを翼持つ大蛇と同じ領土に隣接する領土に配置したとき、そのプレイヤーは  を得る。

平穏: いずれかのプレイヤーが翼持つ大蛇との戦闘を発生させる場合、そのプレイヤーは発生させないことを選んでよい。



黄金のグリフォン

鋭い目 : 黄金のグリフォンがエルダーヴェイルにいるかぎり、各ターンに獲得する 1 枚目の冒険カードのために支払うリソースは 1 つ少なくなる。



変身	変身	時間のねじれ	捕獲
死者蘇生	死者蘇生	儀式	疫病
妖精の護符	妖精の護符	自然の住居	刷新
雇用	雇用	鋤	創造
渦巻く幻視	渦巻く幻視	液体化	洪水
火の玉	火の玉	壊滅	血の憤激
治癒	治癒	聖句	奇跡
稲妻	稲妻	追い風	空襲
錬金術の発見	伝承の解説	武器庫の開放	プリズムの発光
書物の完成	作業場の改築	財産の蓄積	敗北の中の勝利
英雄の登場	秘術の決闘	鋼の激突	大竜大戦
儀式の実践	群衆の先導	エルダーヴェイルの領主	秘儀の遺産
彗星	大城壁	丘の上の都	覚醒
統制	集合	脱出	平和
戦争の王	巨大帝国	モノリス	伝説

任意のプレイヤーのターンにプレイする。君の準備エリアのユニットを1つ選び、それをエルダーヴェイルの君のユニット1つと入れ替える。	任意のプレイヤーのターンにプレイする。君の準備エリアのユニットを1つ選び、それをエルダーヴェイルの君のユニット1つと入れ替える。	君がいずれかの理由でダイスをふった後にプレイする。ダイスを3個までふり直してよい。	いずれかのモンスターが君のユニットがいる領土に突進してきた時にプレイする。 そのモンスターを支配する。
君の再編成時にプレイする。このターン、冥界の君のユニットはカード置場のカードを発動するために使用してよい。	君の再編成時にプレイする。このターン、冥界の君のユニットはカード置場のカードを発動するために使用してよい。	君のターンにプレイする。エルダーヴェイルにいる君のユニット1つを冥界に移動する。その後、剣を1つ得る代わりに、魔法カードを3枚引く。	君のターンにプレイする。エルダーヴェイルのすべてのユニットを冥界に移動する。各プレイヤーは薬を1つ消費するたびに、エルダーヴェイルの自分のユニットを1つ残してよい。
戦闘が発生する時にプレイする。代わりに、その戦闘は発生しない。	戦闘が発生する時にプレイする。代わりに、その戦闘は発生しない。	君が住居を建築するときにプレイする。この住居を建築するためのリソースコストは無視してよい。	君のターンにプレイする。捨て札から1種類の精霊のトークンを使用し、ランダムに選んで領土1つのスタックを再補充する。置いたトークン1つにつき★を得る。
君のターンにプレイする。ワーカー1人をコスト無しで召喚する。	君のターンにプレイする。ワーカー1人をコスト無しで召喚する。	君のターンにプレイする。このターンの残り間、剣を金貨であるかのように使用してよい。	君のターン中にプレイする。ダンジョントレイの冒険カードを1枚選ぶ。そのコストを支払って、君のカード置場に加える。
君のターンにプレイする。君の手札の魔法カードを任意の枚数捨てて、捨てた枚数に1枚加えた枚数の魔法カードを引く。	君のターンにプレイする。君の手札の魔法カードを任意の枚数捨てて、捨てた枚数に1枚加えた枚数の魔法カードを引く。	君のターンの開始時にプレイする。このターンの配置では、君のユニットを任意の領土に配置できる。この配置では戦闘は発生せず、モンスターも突進しない。	君のターンにプレイする。ダンジョントレイからカードを3枚選んで捨てる。その新たなカードを公開する。★を得る。
戦闘でダイスをふる前にプレイする。この戦闘では、追加でダイスを2個ふる。	戦闘でダイスをふる前にプレイする。この戦闘では、追加でダイスを2個ふる。	君のターンにプレイする。各相手は、宝物トークン1つかりソース2つかりの、どちらか可能な方を捨てる。	君のターンにプレイする。冥界で大戦闘が発生する。エルダーヴェイルや準備エリアのユニットは合流してよい。各プレイヤーは参戦する義務がある。

君のターンにプレイする。冥界の君のユニット 1 つにつき★を得る。それらを準備エリアに戻す。	君のターンにプレイする。冥界の君のユニット 1 つにつき★を得る。それらを準備エリアに戻す。	君のターンにプレイする。栄光トラックを 1 スペース進める。	君がいずれかの理由でダイスをふった後にプレイする。そのダイスのうち任意の数を、裏の面の目にしてよい。
戦闘ダイスをふった後にプレイする。このカードは、追加でふって 6 の目が出たダイス 1 個であるかのように数える。	戦闘ダイスをふった後にプレイする。このカードは、追加でふって 6 の目が出たダイス 1 個であるかのように数える。	君のターンにプレイする。君のカード置場のカードを 1 枚選び、そのカードをユニット置いたかのように発動する。	戦闘の合流ステップ中にプレイする。君の準備エリアのユニットを 2 つまでその戦闘に合流させる。
戦闘で敗北することで、このクエストを達成する。以下を得る。	戦闘でダイスを 6 個すべてふることで、このクエストを達成する。以下を得る。	君のドラゴンがいる戦闘で勝利することで、このクエストを達成する。以下を得る。	君のウォリアーがいる戦闘で勝利することで、このクエストを達成する。以下を得る。
君のドラゴンがいる戦闘で勝利することで、このクエストを達成する。以下を得る。	君のウォリアーがいる戦闘で勝利することで、このクエストを達成する。以下を得る。	君のウィザードがいる戦闘で勝利することで、このクエストを達成する。以下を得る。	手札のカードが 7 枚あることで、このクエストを達成する。以下を得る。
宝石を 2 個以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している宝石 1 個につき★を得る。	道具を 2 個以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している道具 1 個につき★を得る。	金貨を 2 枚以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している金貨 1 枚につき★を得る。	ワーカー 1 人のみでモンスターとの戦闘に勝利した場合、このクエストを達成する。以下を得る。
このターン中に 2 つ以上の呪文を唱えることで、このクエストを達成する。このターンに唱えた呪文 1 つにつき★を得る。	薬を 2 個以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している薬 1 個につき★を得る。	巻物を 2 個以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している巻物 1 個につき★を得る。	剣を 2 個以上所有していることで、このクエストを達成する。所有している剣 1 個につき★を得る。
ゲーム終了時、建築した住居の数に応じて以下を得る。	ゲーム終了時、達成したクエスト 1 枚につき★を得る。	ゲーム終了時、★と、預言カード 1 枚につき★を得る。	手札のカードが 7 枚あることで、このクエストを達成する。以下を得る。
ゲーム終了時、カード置場の精霊の種類 1 つにつき★を得る(スタートカードを含む)。	ゲーム終了時、廃墟に隣接していない住居 1 つにつき★を得る。	ゲーム終了時、★と、預言カード 1 枚につき★を得る。	ゲーム終了時、★と、呪文カード 1 枚につき★を得る。
ゲーム終了時、すべてのワーカーを召喚している場合、★を得る。	ゲーム終了時、君の他の住居に隣接していない君の住居 1 つにつき★を得る。	ゲーム終了時、栄光トラックの君のマーカースが最も低い(または同率で最も低い)スペースにある場合、★を得る。	ゲーム終了時、君の住居がある領土の精霊の種類 1 つにつき★を得る。
ゲーム終了時、ドラゴンとウィザードとウォリアーをすべて召喚している場合、★を得る。	ゲーム終了時、君の他の住居に隣接している君の住居 1 つにつき★を得る。	ゲーム終了時、カード置場のコストがリソース 4 つ以上のカード 1 枚につき★を得る。	ゲーム終了時、ゲーム終了時、栄光トラックの君のマーカースが最後のスペースにあるか単独で最も高いスペースにある場合、★を得る。

 光輝の入口	荒れ果てた墓所	 暗殺者の刃
 死の扉	伝承の学院	 彫刻の扉
大量の触手	 星界の門	翼ある伝令
 氷の刃	凍てつく霜	 雨雲の門
 木こりの斧	隠者の住処	 樫の扉
秘術の業火	幻視の火皿	不死鳥の火
 真鍮の扉	セイレーンの歌	 水底の渦
八精の神殿	過酷な嵐	要塞
トロールの祝宴	爆発するルーン	毒のトンネル
守備的陣形		
時の流動	大渦	色彩のドラゴン
各ターン、ダイスを1個ふり直してよい。	君のターン中、フリーアクションとして、	オーブがあるなら、
ルーン鍛えの金床	狂気秘薬	
君のターン中、フリーアクションとして、	1回ふる。オーブがあるなら2回ふる。	
 水の壁	醸造	 火の壁
壁:いずれかの相手が水のトラックで上に移動するたび、薬を1つ得る。	君が水の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	壁:いずれかの相手が火のトラックで上に移動するたび、宝石を1つ得る。
溶岩の川	投石機	 燃え立つ剣
君が火の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	君の各住居は、追加で戦闘ダイスを1つ加える。	戦闘中、君が支払った1つ目の剣は追加で戦闘ダイスを1つ加える。
 棘の壁	 野生	森林の砦
壁:いずれかの相手が土のトラックで上に移動するたび、薬を1つ得る。	オーラ:君がつけられたカードの恩恵を得たとき、さらに以下を得る。	君が住居を1つ建築するたび、以下を得る。
忘れ去られた坑道	 氷の壁	勝利の角笛
君が土の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	壁:いずれかの相手が風のトラックで上に移動するたび、巻物を1つ得る。	君がクエストを1つ達成するたび、以下を得る。
極寒の物漁り	空からの一撃	 混沌の中
君が風の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	君のドラゴンは、ウォリアーであるかのように好戦の能力を持つ。	オーラ:君がつけられたカードの恩恵を得るとき、ダイスをふる。
腐れた沼	 動く壁	 石の壁
君が混沌の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	壁:いずれかの相手が混沌のトラックで上に移動するたび、薬を1つ得る。	壁:いずれかの相手が秩序のトラックで上に移動するたび、巻物を1つ得る。
旧き地図帳	墓地	 骨の壁
君が秩序の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	君が闇の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。	壁:いずれかの相手が闇のトラックで上に移動するたび、道具を1つ得る。

きらめく砂

君が秩序の領土にユニットを配置するたび、以下を得る。

燦然

オーラ:君がつけられたカードの恩恵を得たとき、さらに以下を得る。

彩飾された古文書

宝物庫:ゲーム終了時、上の宝物トークン1個につき★を得る。

聖者たちの家

君が自分の住居がある領土にユニットを配置するたび、以下を得る。

ガラス壁

壁:いずれかの相手が光のトラックで上に移動するたび、宝石を1つ得る。

平和護りの剣

剣を3つまで捨てて、1つにつき★を得る。

不安定な次元門

エルダーヴェイルのモンスターが破壊されたモンスターを1体選ぶ。ダイスをふる。

腐食の息

各相手は宝物トークンを1個捨てる。

埋葬

このカードのすべての枠が埋まったとき、新たな冒険カード1枚をコスト無しで得る。

荒廃

宝物庫:ゲーム終了時、以下のリソースのうち君が持っていないもの1種類につき★を得る。

煮え立つ大鍋

宝物庫:ゲーム終了時、上に表示されているリソース1種類につき★を得る。

根深き洞窟

宝物庫:ゲーム終了時、このカードにオーブがあるなら、上に表示されているリソースシンボル1つにつき★を得る。

古の木立

君が下のいずれかのシンボル1つと一致するシンボルを持つトークンを得るたび、★を得る。

川の経路

君のターン中1回、フリーアクションとして、君の宝物トークン2個を入れ替えてよい。

世界の果ての滝

宝物庫:ゲーム終了時、上のトークンに表示されている薬アイコン1つにつき★を、君が持っている薬1つにつき★を得る。

アーチ橋

金貨以外の君が持っていないリソースを1種類選ぶ。選んだリソースを2つ得る。

くすぶる灰

任意の領土の宝物トークンを1つ捨てる。そのトークンに表示されているリソースすべてと★を得る。

崩れゆく都

君のカード置場のカードを1枚選んで捨てる。その捨てたカードのコストに等しいリソースと以下を得る。

灯台

君のユニットをエルダーヴェイルに配置したとき、望むなら、君の住居をユニットであるかのように扱い、そこに隣接する場所に配置してよい。

至点の聖堂

君のターン終了時、君のユニットが3つ以上の連続した直線の領土に置かれている場合、★を得る。

金張りのピラミッド

宝物庫:ゲーム終了時、上のトークンに表示されている金貨アイコン1つにつき★を、君が持っている金貨1つにつき★を得る。

死者の贈り物

君のユニットが1体冥界に置かれるたび、剣を1つ得る代わりに★を得ることを選んでよい。

生き埋め

君の再編成時、君のウォリアーが冥界にいる場合、それを使ってカード置場のカード1枚を発動してよい。

暗黒

オーラ:君の再編成時、つけられたカードを冥界から戻ってきたユニットで発動してよい。

死の雲

君の再編成時、冥界に君のユニットがいるなら★を得る。このカードにオーブがあるなら、代わりに★を得る。

構造化

オーラ:つけられたカードを1回発動した後、2つめのユニットを使ってつけられたカードをもう1回発動してよい。

大武器庫

宝物庫:ゲーム終了時、上のトークンに表示されている剣アイコン1つにつき★を、君が持っている剣1つにつき★を得る。

計算

1ターンに1回、このカードにオーブがあるなら、ダイス1個をふる代わりに目を選んでよい。

毒のシミター

いずれかの相手に戦闘で敗北した後、その相手は戦闘に参加した自分のユニットを1つ選び、それを冥界に移動する。

天翔るペガサス

君のウォリアーは飛行を得る。飛行を持つ君のユニットは、君のいずれかのユニットから3つ離れた領土に配置してよい。

◆ 空の宝庫

宝物庫: ゲーム終了時、上のトークンに表示されている巻物アイコン 1 つにつき★を、君が持っている巻物 1 つにつき★を得る。

◆ 豊穡の土

君が住居を建築するたび、建築した領土の宝物 1 つかりソースを得る。

◆ 茸の庭

宝物庫: ゲーム終了時、上のトークンに表示されている宝石アイコン 1 つにつき★を、君が持っている宝石 1 つにつき★を得る。

🌀 燃焼

オーラ: 君がつけられたカードの恩恵を得たとき、各相手はリソースを 1 つか★かの、どちらか可能な方を失う。

◆ 鉄の溶鉱炉

宝物庫: ゲーム終了時、上のトークンに表示されている道具アイコン 1 つにつき★を、君が持っている道具 1 つにつき★を得る。

🏴‍☠️ 海賊のカットラス

場のカードの発動時、君のウォリアーは相手のカード置場のカードを君のものであるかのように発動してよい。

🐟 鮫の入り江

捨て札から宝物トークンを 1 つ得る。オーブがあるなら、さらに 2 つ目のトークンを得る。

👁️ 浮かぶ目玉

このカードにオーブがあるなら、エルダーヴェイルにいるモンスターを 1 体支配する。モンスターがない場合、代わりに破壊されたモンスターを 1 体選んでよい。

🐍 ワイバーンの巣



オーブがあるなら、さらに★を得る。

🏰 終わりなきデカンタ

君のターン中 1 回、フリーアクションとして、君のカード置場のカードに宝物トークンを置くと、そのトークンに描かれているリソースを 1 つ得る。

🌀 風の力

オーラ: 君の再編時、つけられたカードをそこにユニットを置かず使用してよい。ただし、つけられたカードはあくまで 1 ターンに 1 回しか使用できない。

💀 屍術

君のターン開始時、このカードにオーブがあり、君が支配しているモンスターがないなら、破壊されたモンスターを 1 体選んで支配する。

🗡️ 魔法のブロードソード

君が呪文を唱えたとき、それをこのカードに置く。このカードに呪文が 3 つ置かれた時、★を得て、その呪文の内 1 枚を手札に戻す。他の 2 枚は捨てる。

🌐 世界の地図

君が建築した住居の数に等しい数のリソースを得る。同じリソースは 1 つしか得られない。オーブがあるなら、君が建築した住居 1 つにつき★を得る。

◆ 沈没船

金貨を 1 枚得る。その後、このカードに捨て札の宝物トークンを 1 個置く。

宝物庫: ゲーム終了時、このカードの宝物トークン 1 個につき★を得る。

🔴 紅蓮術

このカードにオーブがあるなら、ダンジョンの冒険カードを 1 枚選ぶ。それを捨てて、そのカードのコストのリソースの数に等しいを★得る。

💎 水晶球

君の手札の魔法カードを 3 枚まで捨てる。その後、同じ枚数のカードを引く。このカードにオーブがあるなら、引いたカード 1 枚につき★を得る。

🗺️ 宝の地図

君の手札のクエストカードを 1 枚選ぶ。そのクエストを達成する(条件を満たしていなくてもよい)。表記の報酬の代わりに★を得る。

🌤️ 天空の城

このカードにオーブを置くと、君の建築済みの住居を 1 つ選んでこのカードに移動する。これ以降、それは風の住居として数え、戦闘ダイスを加える際にはすべての領土に隣接しているとみなされる。

🌀 海底都市

オーラ: このカードは相手のカード置場のカードにつける。相手につけられたカードを使用するたび、君もその恩恵を受ける。得点時、このカードは君のカード置場に戻す。

君がユニットを城塞 Fortress に配置するたび、右を得る。

捨て札パイルの魔法カードを 1 枚選ぶ。そのカードを君の手札に加える。

君のカード置場の他のカードを 1 枚選ぶ。その選んだカードのコストに等しいリソースを得る。

モンスターはねぐらに戻る。モンスターを支配する。恩恵は全く得ない。恩恵は 2 倍になる。