

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。青の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(青のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。青の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(青のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。青の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(青のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。青の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(青のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。黄の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(黄のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。黄の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(黄のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。黄の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(黄のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。黄の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(黄のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。赤の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(赤のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。赤の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(赤のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。赤の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(赤のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

君は海岸に打ち上げられた。メダルをマップのこの三角に置き、得点ディスクをトラックの 15 のスペースに置く。

一人の旅人が君の命を救った。赤の同行者 Companion カードをランダムに 1 枚引く(赤のアイコンがある場合は引きなおす)。

君の中の何かが目覚める。キューブを潜在力 Potential に 8 個、影響力 Influence に 8 個、信念 Conviction に 2 個、メインボードの霊感 Inspiration と知識 Knowledge と腕力 Strength に各 1 個置く。

いずれかのプレイヤーが 6 色すべてのカードを獲得している場合、次が最終ラウンド。

いずれかのプレイヤーが他のいずれのプレイヤーよりも 4 つ以上多くの地域を支配している場合、次が最終ラウンド。

いずれかのプレイヤーのパワーボードにキューブ  がいない場合、次が最終ラウンド。

いずれかのプレイヤーが 6 人以上の同行者 Companion を獲得している場合、次が最終ラウンド。

全体でプレイヤー数+1 つ以上の遺物 Relic が獲得されている場合、次のラウンドが最終ラウンド。

勇気が霊視か観智のどれか 1 つが 6 つ以上あるプレイヤーがいる場合、次が最終ラウンド。



全体でプレイヤー数+1 体以上の怪物 Monster が倒されている場合、次のラウンドが最終ラウンド。

全体でプレイヤー数+1 つ以上の特性 Trait が獲得されている場合、次のラウンドが最終ラウンド。

すべてのプレイヤーの速度が 4 以上 (2 人ゲームなら 5 以上) の場合、次が最終ラウンド。

全体でプレイヤー数+2 つ以上の習熟が獲得されている場合、次のラウンドが最終ラウンド。

いずれかのプレイヤーが最後の終了条件トークンを獲得した場合、次のラウンドが最終ラウンド。

すべてのプレイヤーが贖罪している場合、次が最終ラウンド。
(贖罪はすべての潜在力 Potential を増強し、名譽が 25 以上で可能。)

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、聖堂 Shrine を支配している。

ゲーム終了時、パワーボード上の信念 Conviction が単独で最多。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、要塞 Fort を支配している。

ゲーム終了時、メインボード上の勇敢 Courage が単独で最多。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、聖なる尖塔 Holy Spire を支配している。

ゲーム終了時、メインボード上の叡智 Wisdom が単独で最多。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、図書館 Library を支配している。

ゲーム終了時、パワーボード上の霊視 Vision が単独で最多。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、宿屋 Inn を支配している。

ゲーム終了時、同行者 Companion が4人以上いる。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、修道院 Monastery を支配している。

ゲーム終了時、パワーボード上の潜在力 Potential がない。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、指揮所 Command Post を支配している。

ゲーム終了時、速度タイルの速度が5。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、大口の洞穴 The Gaping Maw を支配している。

ゲーム終了時、怪物 Monster を3体以上倒している。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、秘儀の塔 Arcane Tower を支配している。

ゲーム終了時、遺物 Relic を3つ以上持っている。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、古の墳墓 Ancient Tomb を支配している。

ゲーム終了時、特徴 Trait を3つ以上持っている。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、地域を2つ以上支配している。

ゲーム終了時、特徴 Trait と遺物 Relic を持ち、怪物 Monster を倒している。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、青と赤と黄の同行者 Companion がいる。

ゲーム終了時、贖罪を行っている。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、パワーボードの潜在力 Potential が5つ以上ある。

ゲーム終了時、習熟を3枚以上持っている。



ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、腕力 Strength の習熟を持っている。

ゲーム終了時、腕力 Strength の熟達を得る。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、直感 Inspiration の習熟を持っている。

ゲーム終了時、直感 Inspiration の熟達を得る。

ゲーム終了まで裏向きにする。

ゲーム終了時、知識 Knowledge の習熟を持っている。

ゲーム終了時、知識 Knowledge の熟達を得る。

アデナは霊視と知識の両方の熟達で数に数える。



このターンにいずれかの地域の支配を得た場合、名誉1を得る。



知識5を使い、アナジブリンからキューブ5つを影響力Influenceに戻す:追加の1ターンを得る。



修道院 Monastery で追加で1回増強する。



君のカード1枚をゲームから除外する。その名誉の半分を得る(端数切り捨て)。

君が得ている習熟1つにつき潜在力 Potential1つを影響力Influenceに増強する。



エリナの発動時、人物を発動する。エリナのキューブ3つを知識1に変換してよい。



1ターンに1回、1を1に変換する。

フィノクが一行に参加した時、1を得る。



修道院 Monastery への来訪時、潜在力 Potential1つをコスト無しで信念 Conviction に増強してよい。

レイヤに追加で影響力Influence2つを加える:君の同行者(複数可)からキューブを合計2つ影響力に戻す。

影響力Influence1つを遺物 Relic に移動する。

図書館 Library に隣接しているなら、知識1を得る。



ヒラとガンのキューブ3つを影響力Influenceに戻す:白の属性ダイスをふってその属性を得る。



交易商エアリアスのキューブ1つにつき、他の同行者 Companion1人のキューブ1つを影響力Influenceに戻してよい。

ボード上の6つ裏向きの山札のうち1つ一番上のカードを見る。それをそのまま戻すか、山札の一番上で表向きにする。

1を1か1に変換する。

信念 Conviction1つを1に、またはその逆に変換する。



このターン、遺物 Relic を得るコストは霊視1少なくなる。



君が他のプレイヤーの支配する地域を来訪した時、そのプレイヤーは名誉を得ない。

要塞 Fort に隣接しているなら、腕力1を得る。



1ターンに1回、速度強化のコストを腕力1減らしてよい。



このターン、怪物 Monster を倒すコストは勇気1少なくなる。



腕力5を使い、ドロックからキューブ5つを影響力Influenceに戻す:追加の1ターンを得る。



ダイスを1個ふる際、代わりに2回ふってどちらかを選んでよい。

ゲーム終了時、君が達成した秘密クエストの項目1つにつき名誉2を得る。



ハークは勇気と腕力の両方の熟達で数に数える。



イザーにキューブが3個以上置かれている場合、影響力Influence1つを信念 Conviction に増強してよい。



君の速度に+1。

属性をすべて失う。失った1つにつき1を得る。



支配されている地域の支配のコストは信念 Conviction1つになり、追加で名誉1を得る。



信念 Conviction1つを1に、またはその逆に変換する。



ダラにキューブが2個以上ある場合、そのうち1つを影響力Influenceに移動し、もう1つを信念 Conviction に移動する。

信念 Conviction1つを2か2に変換する。

ルアクを勇者として怪物 Monster を攻撃する時、両方のダイスをふる代わりに白のダイスを2回ふる。

ウイムの発動時、人物を発動する。ウイムのキューブ3つを腕力1に変換してよい。



ザンに追加で影響力Influence2つを加える:追加で同行者 Companion1人を発動する(その同行者の発動コストも支払う)。

習熟を2つ以上持っている場合、ヤノスの発動には影響力Influenceは必要ない。

ヨク=ノーが一行に参加した時、1を得る。



他のアクションの前後に、望むように移動を分割して実行してよい。

カラダーは叡智と直感の両方の熟達で数に数える。



ダリアのキューブを2つ影響力に戻す: 潜在力 Potential 1つを影響力 Influence に増強する。



ドーンに追加で影響力 Influence 1つを加える: 習熟のコストは属性3つの代わりに2つになる。

ドリンが君の一行に参加した時、1を得る。



エイラの発動時、人物を発動する。エイラのキューブ3つを直感1に変換してよい。



直感5を使い、エライヤからキューブ5つを影響力 Influence に戻す: 追加の1ターンを得る。



このターン、宿屋 Inn の同行者を1人得た時、名誉2を得る。



ジャイカが一行に参加した時、影響力 Influence 3つを信念 Conviction に増強する。



ヨハンに追加で影響力 Influence 1つを加える: 白の属性ダイスをふってその属性を得る。



キーリスのキューブを2つ戻す: このターン、次のカード獲得の強化はコストとして信念 Conviction を必要としない。

ケイヤに追加で影響力 Influence 1つを加える: このターン、他のプレイヤーの特性 Trait 1つの能力を使用する(そのコストは支払う)。



聖堂 Shrine に隣接しているなら、仲間(複数可)から合計2つまでキューブを戻す。



か1を持っていないなら得る。

永続: 君が支配している地域に君が隣接しているなら、プレイヤーはその地域の支配を得られない。



を2つまでに変換する。



他のプレイヤーが支配する地域への来訪時、影響力 Influence 1つを信念 Conviction に増強する。



永続: 他のプレイヤーは君の黄の同行者 Companion やその上のキューブに影響を与えられない。



特徴 Trait を得るコストは叡智1少なくなる。



パワーを1つ減退する: このターン、隣接する地域1つを来訪する。



聖なる尖塔 Holy Spire に隣接しているなら、直感1を得る。



へ変換したターンに2を得る。

信念 Conviction を1つ使うたびに1を得る。



特徴 Trait か遺物 Relic を1つ得るか怪物 Monster を1体倒した時、影響力 Influence 1つを信念 Conviction に増強してよい。



へ変換したターンに2を得る。

怪物 Monster を1体倒すかマップの相手の地域の支配を1つ得た時、名誉2を得る。



永続: 君より名誉が高いプレイヤーが1以上の名誉を得る時、潜在力 Potential 1つを影響力に増強する。

永続: 君のカードやキューブに適用される他のプレイヤーの能力への支払いは2倍になる。



へ変換したターンに2を得る。

人物を発動させた時、同行者1人から影響力 Influence にキューブ1つを戻してよい。

このターンを終える。1 1 1を得る。



1ターンで2つ以上の発生源から名誉を得た時、名誉2を得る。



カードを1枚得るたび、そこから得られる(カード右上の)名誉を1増やす。



人物を発動させた時、選んだ属性を追加で1得る。

同行者の発動の際、そこにキューブが4つ以上置かれているならそこに影響力からキューブを置かなくてよい。

1ターンに4スペース以上移動した時、名誉1を得る。



君の同行者の発動時、他の君の同行者の属性を得てよい。



ゲーム終了時、同行者
Companion 1 人につき名
誉 1 を得る。



ゲーム終了時、叡智 1 につ
き名誉 2 を得る。



ゲーム終了時、信念 Conviction 2 つ
につき名誉 2 を得る。



ゲーム終了時、持っているカー
ド 1 枚につき名誉 1 を得る。



ゲーム終了時、支配している地
域 1 つにつき名誉 1 を得る。



ゲーム終了時、霊視 1 につ
き名誉 2 を得る。



ゲーム終了時、影響力
Influence 2 つにつき名誉 1 を得る。



ゲーム終了時、特性
Trait 1 つにつき名誉 2 を
得る。



ゲーム終了時、潜在力 Potential に
キューブがない場合、名誉 7 を
得る。



ゲーム終了時、勇気 1 につ
き名誉 2 を得る。



ゲーム終了時、習熟 1 つ
につき名誉 2 を得る。



ゲーム終了時、君の速度
+2 に等しい名誉を得る。



ゲーム終了時、倒した怪
物 Monster 1 体につき名
誉 2 を得る。



ゲーム終了時、遺物
Relic 1 つにつき名誉 2 を
得る。



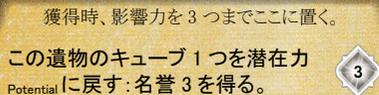
ゲーム終了時、ゲーム終了条
件トークン 1 つにつき名
誉 3 を得る。



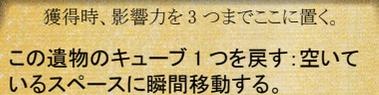
ゲーム終了時、遺物 Relic と
特性 Trait と怪物 Monster の
カードを持っているなら名
誉 6 を得る。



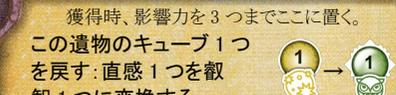
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを速度
タイルに移動する。
速度はそのキューブ数増える。



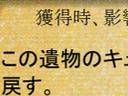
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを潜在力
Potential に戻す: 名誉 3 を得る。



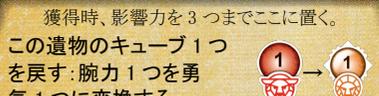
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻す: 空いて
いるスペースに瞬間移動する。



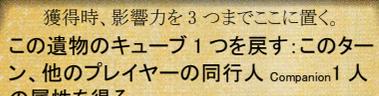
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つ
を戻す: 直感 1 つを叡
智 1 つに変換する。



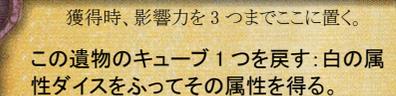
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを信念
Conviction に
戻す。



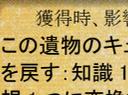
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つ
を戻す: 腕力 1 つを勇
気 1 つに変換する。



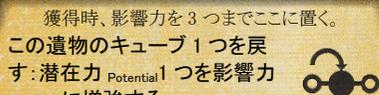
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻す: このター
ン、他のプレイヤーの同行者 Companion 1 人
の属性を得る。



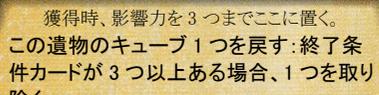
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻す: 白の属
性ダイスをふってその属性を得る。



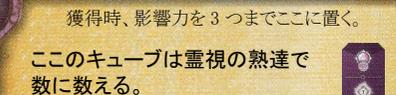
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つ
を戻す: 知識 1 つを霊
視 1 つに変換する。



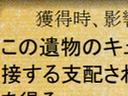
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻
す: 潜在力 Potential 1 つを影響力
Influence に増強する。



獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻す: 終了条
件カードが 3 つ以上ある場合、1 つを取り
除く。



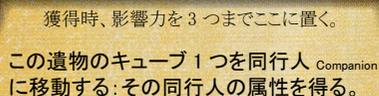
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
このキューブは霊視の熟達で
数に数える。



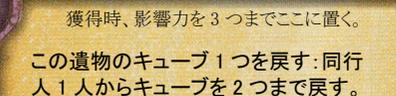
獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを使うことで、隣
接する支配されていない地域 1 つの支配
を得る。



獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つ
を戻す: 通常属性を再配
分する。



獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを同行者 Companion
に移動する: その同行者の属性を得る。



獲得時、影響力を 3 つまでここに置く。
この遺物のキューブ 1 つを戻す: 同行
人 1 人からキューブを 2 つまで戻す。

隣接するプレイヤー1人を1スペース移動してよい。そうした場合、腕力2を得る。



名誉1を失う:メインボードで隣接するプレイヤーの習熟1つを得る。そのプレイヤーは名誉2を得る。



パワーを1つ減退する:黒の不実キューブ1つをメインボードで隣接するプレイヤーの遺物 Relic が特性 Trait 1つに置く。それを信念 Conviction 1つで取り除くまで、そのカードは使用できない。

このパワーを1つ減退する:黒の不実キューブ1つを隣接する地域1つに置く。それを信念 Conviction 1つで取り除くまで、その地域は来訪したり得点したりできない。

他のプレイヤーを通過する場合、影響 Influence 1つを信念 Conviction に増強する。そのプレイヤーは直感1つを失う。



パワーを1つ減退する:黒の不実キューブ1つをメインボードで隣接するプレイヤーの同行者 Companion 1人に置く。それを信念 Conviction 1つで取り除くまで、そのカードは使用できない。

潜在力 Potential 1つを影響力 Influence に増強する。メインボードで隣接するプレイヤー1人は属性を選んで1つ失う。



2スペース以内の他のプレイヤー1人と位置を交換する。

ズーラのキューブ2つを影響力に戻す。隣接するプレイヤー1人は直感1つを失う。



獲得時、影響力を3つまでここに置く。
名誉1を失いこの遺物のキューブ1つを使う:すべてのプレイヤーを4スペースまで移動する。

獲得時、影響力を3つまでここに置く。
名誉1を失いこの遺物のキューブ1つを使う:他のプレイヤーの信念 Conviction 1つを自分のコストに使用する。

獲得時、影響力を3つまでここに置く。
名誉1を失いこの遺物のキューブ1つを使う:他のすべてのプレイヤーは、自身の同行者 Companion 1つに影響力 Influence 2つを置く。

名誉1を失う:他のプレイヤーの、メインボードで隣接する地域の支配を得る場合、信念 Conviction は1つしか使わない。

名誉1を失う:メインボードで隣接する他のプレイヤーは属性を選んで1つ失う。君はその属性を3つ得る。

名誉1を失う:潜在力 Potential 2つを影響力 Influence に増強する。メインボードで隣接するプレイヤー1人はパワー1つを減退する。



1ターンに1回、勇氣 Courage 1つの代わりに勇氣込めの水晶を使用してよい。

1ターンに1回、直感 Inspiration 1つの代わりに直感込めの水晶を使用してよい。

1ターンに1回、知識 Knowledge 1つの代わりに知識込めの水晶を使用してよい。

1ターンに1回、腕力 Strength 1つの代わりに腕力込めの水晶を使用してよい。

1ターンに1回、霊視 Vision 1つの代わりに霊視込めの水晶を使用してよい。

1ターンに1回、叡智 Wisdom 1つの代わりに叡智込めの水晶を使用してよい。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。ブロックがある間、その同行者は死亡しない。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、カードの獲得の強化には信念 Conviction を必要としない。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、影響力 Influence 1つを遺物 Relic に置いてよい。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、終了条件トークン1つを2スペース移動してよい。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。他のプレイヤーが君のスペースを通過した場合、名誉1を得る。



このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、他のプレイヤーは名誉を得られない。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、1スペース離れた地域を訪問してよい。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動には影響力 Influence が必要ない。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、潜在力 Potential 1つを影響力 Influence に増強する。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、習熟のコストは1つ少なくなる。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、信念 Conviction 1つを使うことで秘密クエスト Secret Quest を1枚引く。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、数字の海岸スペース沿いに移動してよい。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動時、その属性を追加で1つ得る。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、メインボード上の裏向きのカードを1枚表にする。

このペットを君の同行者 Companion 1人につける。その同行者の発動中、影響力 Influence 1つを信念 Conviction 1つに増強してよい。



パワー1つを減退する:君の遺物
Relic 1つを、表向きの遺物が裏向き
の一番上の遺物で置き換える。



パワー1つを減退する:君の同遺物
Companion 1人を、表向きの遺物が裏
向きが一番上の同行者で置き換え



パワー1つを減退する:通常の移動
の代わりに、君が支配する地域に
隣接したスペースに瞬間移動する。



パワー1つを減退する:このターン、
追加で1つの地域に来訪する。



パワー1つを減退する:このカードを
ゲームから除外し、メインボード上
の裏向きの特性 Trait 1つを得る。



パワー1つを減退する:任意の属
性 1つを得る。



パワー1つを減退する:このターン、
君が次に得るカードのコストは任意
の属性が1つ少なくなる。



パワー1つを減退する:表向きに終
了条件 1つを、終了条件の山札の
一番上のカードで置き換える。



パワー1つを減退する:君の習
熟 1つを、ボード上の任意の習
熟 1つと交換する。



パワー1つを減退する:ゲーム中の
任意の表向きの同行者
Companion 1人の属性を得る。



パワー1つを減退する:このカードを
ゲームから除外し、メインボード上
の裏向きの遺物 Relic 1つを得る。



パワー1つを減退する:通常の移動
の代わりに、他のプレイヤー1人に
隣接したスペースに瞬間移動する。