



境に待つもの

全なる一であり、一なる全

境に待つものが先触れするとき、ゲームの開始時、報いの山札をシャッフルし先触れシートの脇に置く。その後、闇の契約カードを先触れシートの脇に置き、パワートークン置場を作る。

魔術の儀式

探索者が呪文を唱えるたび、境に待つものの助けを求めてよい。そうした場合、呪文の正気コストは0になり、**呪文チェック**は自動的に成功するが、ただちに血の契約か魂の契約か束縛された味方のいずれかのカードを受け取り、その指示に従わなければいけない。その後、報いカードを1枚引いてそれを解決する。(注:探索者は同じ種類の闇の契約カードを2枚持てず、闇の契約カードを全種類持っている場合は境に待つものの助けを求められない。)

絶え間ない誘惑

任意のターンの開始時、探索者は境に待つものと契約を結んでよい。そうした場合、その探索者は血の契約か魂の契約か束縛された味方のいずれかのカードを受け取り、その指示に従う。探索者は自分のターンに望む枚数の闇の契約カードを受け取れるが、闇の契約のそれぞれの種類は1枚ずつしか持てない。(注:ターンの開始時に闇の契約カードを得た場合、報いカードは引かない。)

境を越えたもの

ゲートが1つ開くたび、報いカードを1枚引いて解決する。ゲームの開始時に開いたゲートに対しては報いカードは引かない。

奴らは再び抜け来るであろう

探索者はゲートの閉鎖の**ファイトチェック**や**ロアチェック**に-1。