

<p>THASSILONIAN SINS [Scenario→]</p> <p>VILLAIN を倒した時はいつでも、このカードの横にそれを置く。キャラクターは VILLIAIN がいた場所にただちに移動しても良い。このシナリオに勝利するためには、3人全ての VILLAIN を倒さなければならない。</p>	<p>THE HALLS OF SEDUCTION</p> <p>君が仲間を取得したならば、君の手札をリセットし、君の手番を終える。</p>	<p>RIMESKULL</p> <p>シナリオのセットアップの際、Sihedron Circle(LOCATION)の周りに、Sihedron Circle に記載されているとおりに、7つの Stone Head 場所デッキを置く。Arkrhyst は単独で Sihedron Circle に置く。</p>
<p>UNDERNEATH SANDPOINT</p> <p>君が場所を永続閉鎖(Permanently Close)した時、君は 8 の Wisdom か Divine 判定を成功させるか、君の手札をリセットし、手番を終える。</p>	<p>INTO THE RUNEFORGE</p> <p>シナリオセットアップの時、Karzoug Statue(VILLAIN)を RUNEFORGE(LOCATION)に入れる。HENCHMAN は他の場所に通常通りに加える。HENCHMAN を除去したが場所を閉じていないならば、その HENCHMAN をその場所へ戻し、シャッフルする</p>	
<p>AZAVEN</p> <p>Azaven には、Cold,Electricity,Mental, Poison 属性は効かない。遭遇前、12 の Constitution か Fortitude 判定を試みる。成功したならば、君のデッキからカード 1 枚を捨て、失敗したならば、君のデッキから 1d4+1 枚のカードを捨てる。Azaven からの全てのダメージは、Cold ダメージとなる。</p>	<p>ARKRHYST</p> <p>遭遇前、この場所の全てのキャラクターは、12 の Dexterity か Acrobatics 判定を試みる。成功した者は 1 の Cold ダメージを受け、失敗した者は 1d4 の Cold ダメージを受ける。ARKRHYST が逃げたなら、君が彼と遭遇した場所に彼を戻す。</p>	<p>THE SCRIBBLER</p> <p>遭遇前、この場所のそれぞれのキャラクターは、ランダムにモンスター1枚を召喚し遭遇する。このシナリオで始めて The Scribbler を除去できる時、彼は除去されない。</p>
<p>KARZOUZ STATUE</p> <p>Karzouz Statue に Attack と Mental 属性は効かない。除去できなかったならば、この場所のそれぞれのキャラクターは、1d4-1 の戦闘ダメージを受け、君の手札をリセットせずに君の手番を終える。</p>	<p>JORDOMANDUS</p> <p>遭遇前、ランダムにモンスター1枚を召喚し遭遇する。君がそのモンスターを除去できたのなら、Jordimandus を除去するために、武器か Attack 属性の呪文を一枚捨て、14 の Diplomacy 判定を試みてよい。失敗したならば、彼は除去されなかった。彼からのダメージは軽減できない Mental ダメージとなる。除去できなかったならば、この場所のランダムに選ばれたキャラクター1人は 1d4+1 の Acid ダメージを受ける。</p>	<p>ORDOKIN</p> <p>Ordokin がダメージを与える時は、1d4 を振り、ダメージのタイプを決める。 1.Acid 2.Electricity 3.Fire 4.Poison この手番で初めて Ordokin を除去できる時、1d6 を振り、1か2が出たなら Ordokin は除去されず、君は直ちに再び彼と遭遇する。</p>
<p>MISTRESS DELVAHINE</p> <p>Delvahine に Electricity,Fire,Poison 属性は効かない。12 の Arcane か Divine 判定を成功しなければ、Attack 属性の呪文はプレイできない。遭遇前、12 の Wisdom 判定に成功しなければ、君の場所のランダムに選ばれたキャラクター1人は、自分の手札内の武器と Attack 属性の呪文の枚数分の戦闘ダメージを受ける。除去できなかったならば、Delvahine からのダメージの代わりに、君の手札の祝福を1枚埋めるか、祝福が無ければ君の手札全てを埋める。</p>	<p>ABJURANT HALLS OF ENVY [LOCATION]</p> <p>君は呪文をプレイできない。 WHEN CLOSING 君の手札全てを埋める。 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、この場所のそれぞれのキャラクターは、1 の Force ダメージを受ける。</p>	<p>FESTERING MAZE OF SLOTH</p> <p>君はタイプにかかわらず、1つの判定に1枚しかカードをプレイできない。 WHEN CLOSING 12 の Constitution か Fortitude 判定に成功した時。 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし</p>
<p>HALLS OF WRATH</p> <p>全ての戦闘判定の難易度は2上昇する。戦闘判定に失敗したならば、君に与えられるダメージは2上昇する。 WHEN CLOSING 12 の Intelligence か Knowledge 判定に成功した時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>	<p>IRON CAGES OF LUST</p> <p>仲間を取得する判定に2を加える。仲間を取得する判定に失敗したなら、手札に仲間があるなら、仲間1枚を埋める。 WHEN CLOSING 12 の Charisma か Diplomacy 判定に成功時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>	<p>RAVENOUS CRYPTS OF GLUTTONY</p> <p>ここにいる間、君の手札上限は2上昇する。 WHEN CLOSING 12 の Wisdom か Survival 判定に成功時 WHEN PERMANENTLY CLOSED なし。</p>
<p>RUNEFORGE HUB</p> <p>このシナリオの開始時、ここから開始できない。また、他の全ての場所が永久閉鎖されるまでここに移動はできない。 WHEN CLOSING 自動的に閉鎖してもよい WHEN PERMANENTLY CLOSED この場所が閉じると、シナリオが終了する。</p>	<p>SHIMMERING VEILS OF PRIDE</p> <p>判定に成功した時、カード1枚をリチャージする。 WHEN CLOSING 12 の Wisdom か Perception 判定に成功時 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、埋められている君のカードを任意の枚数、手札に戻す。</p>	<p>VAULT OF GREED</p> <p>アイテムを取得したなら、君の手札に別のアイテムがあれば、それを1枚捨てる。 WHEN CLOSING 12 の Wisdom か Perception 判定に成功時 WHEN PERMANENTLY CLOSED 閉鎖時、この場所の全カードを調べ、それらのカードと君の手札の同じタイプのカードを任意の枚数、交換してもよい。</p>
<p>SIHEDRON CIRCLE</p> <p>このカードの DECK LIST に HENCHMAN1枚を加えた、7つの Stone Head 場所デッキを作る。全ての Stone Head が閉じるまで、この場所への移動、探索はできない。HENCHMAN を倒すと Stone Head は自動的に閉鎖する。場所が閉鎖した時、キャラクターは選んだ開いている場所へ移動する。全ての Stone Head が閉鎖した時、全キャラクターは Sihedron Circle へ移動する。</p>	<p>HIGHLADY ATHROXIS</p> <p>Highlady Athroxis に Fire 属性は効かない。遭遇前、このモンスターは君に1の Fire ダメージを与える。遭遇後、このモンスターは君に1の Fire ダメージを与える。除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>XYODDIN XERRIOCK</p> <p>君のキャラクターが人間(Human)なら、このモンスターの除去難易度は3上昇する。除去できなかったなら、このモンスターからのダメージは2上昇する。 除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>
<p>SIMULACRUM OF VRAXERIS</p> <p>遭遇前、10 の Wisdom 判定を成功させるか、君の手札全てをリチャージし、カード1枚を引く。Simulacrum からの全ダメージは Mental ダメージとなり軽減できない。除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>SIMULACRUM OF VRAXERIS</p> <p>遭遇前、10 の Wisdom 判定を成功させるか、君の手札全てをリチャージし、カード1枚を引く。Simulacrum からの全ダメージは Mental ダメージとなり軽減できない。除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>	<p>SIMULACRUM OF VRAXERIS</p> <p>遭遇前、10 の Wisdom 判定を成功させるか、君の手札全てをリチャージし、カード1枚を引く。Simulacrum からの全ダメージは Mental ダメージとなり軽減できない。除去できたならば、君はただちに場所を閉じることを試してもよい。</p>

<p>CRUSHING DOOR</p> <p>除去できなかったならば、この場所のそれぞれのキャラクターは 12 の Dexterity か Acrobatics 判定を成功させるか、1d4+1 の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>CRUSHING DOOR</p> <p>除去できなかったならば、この場所のそれぞれのキャラクターは 12 の Dexterity か Acrobatics 判定を成功させるか、1d4+1 の戦闘ダメージを受ける。</p>	<p>DISJUNCTION PULSE</p> <p>このバリアーを除去する判定に 3 以上の差で失敗したならば、この場所のそれぞれのキャラクターは、自分の手札から Magic 属性を持つカードを全て捨てる。</p>
<p>NECROMANTIC DEATHTRAP</p> <p>除去できなかったならば、この場所のそれぞれのキャラクターは 1d4+1 枚のカードを選んで捨てる；このカードをこの場所の上から 2 番目に置く。</p>	<p>NECROMANTIC DEATHTRAP</p> <p>除去できなかったならば、この場所のそれぞれのキャラクターは 1d4+1 枚のカードを選んで捨てる；このカードをこの場所の上から 2 番目に置く。</p>	<p>DISJUNCTION PULSE</p> <p>このバリアーを除去する判定に 3 以上の差で失敗したならば、この場所のそれぞれのキャラクターは、自分の手札から Magic 属性を持つカードを全て捨てる。</p>
<p>ACIDIC SLING+3 [WEAPON]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か ranged ダイスに+1d6+3；さらにこのカードを捨て、Acid 属性の 3d4 を加えてもよい。</p>	<p>DANCING SCIMITER+2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d6+2；さらにこのカードをリチャージし、追加の 1d6+2 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p> <p>別の武器をプレイしている時、このカードを捨て、その戦闘判定に+1d6+2 を加えてよい。</p>	<p>DANCING SCIMITER+2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+1d6+2；さらにこのカードをリチャージし、追加の 1d6+2 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。</p> <p>別の武器をプレイしている時、このカードを捨て、その戦闘判定に+1d6+2 を加えてよい。</p>
<p>FLAMING RANSEUR+3</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+2d4+3；さらにこのカードを捨て、Fire 属性の 1d10 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。この武器を使用し戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、ダイスを振りなおしてよい。振り直した結果に従う。</p>	<p>FLAMING RANSEUR+3</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+2d4+3；さらにこのカードを捨て、Fire 属性の 1d10 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は 4 上がる。この武器を使用し戦闘判定に失敗した場合、このカードを捨て、ダイスを振りなおしてよい。振り直した結果に従う。</p>	<p>VENOMOUS HEAVY CROSSBOW+2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か ranged ダイスに+1d10+2；さらにこのカードを捨て、Poison 属性の 1d12 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に Poison 属性の +1d4+2 をしてもよい。</p>
<p>VENOMOUS HEAVY CROSSBOW+2</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Dexterity か ranged ダイスに+1d10+2；さらにこのカードを捨て、Poison 属性の 1d12 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、戦闘判定の難易度は 4 上がる。武器に熟練しているならば、このカードを捨て、他の場所の戦闘判定に Poison 属性の +1d4+2 をしてもよい。</p>	<p>INVINCIBLE BREASTPLATE [ARMOR]</p> <p>このカードをリチャージするし、君への 3 までのダメージを軽減する。このカードを破棄し、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。重装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>	<p>INVINCIBLE BREASTPLATE</p> <p>このカードをリチャージするし、君への 3 までのダメージを軽減する。このカードを破棄し、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；重装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。重装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>
<p>BOLSTERING ARMOR</p> <p>このカードを破棄し、君に与えられた 0 に至るまでの全てのダメージを軽減する；軽装鎧に熟練しているなら、代わりに埋める。</p> <p>軽装鎧に熟練しているなら、手札をリセットする時、このカードをリチャージしてよい。</p>	<p>WINGED SHIELD</p> <p>この判定で 2-handed 属性の武器をプレイしている場合、このカードをプレイできない。このカードを公開し、君への 2 までの戦闘ダメージを軽減する。軽装鎧に熟練しているなら、この判定で別のアーマーをプレイしてよい。</p> <p>このカードを捨て、君の手番の終了時、別の場所へ移動する。</p>	<p>WAND OF TREASURE FINDING [ITEM]</p> <p>君の手番中、このカードを埋め、君の場所デッキを武器かアイテムかアーマーが見つかるまで調べる。場所をシャッフルし、それを一番上に置く。</p> <p>RECHARGE</p> <p>8 の Arcane 判定に成功：埋めずリチャージ</p>
<p>HEADBAND OF EPIC INTELLIGENCE</p> <p>このカードを公開し、Intelligence 判定に 2 を加える。君は、この判定で別のアイテムを使ってもよい。</p>	<p>HEADBAND OF EPIC INTELLIGENCE</p> <p>このカードを公開し、Intelligence 判定に 2 を加える。君は、この判定で別のアイテムを使ってもよい。</p>	<p>WAND OF TREASURE FINDING</p> <p>君の手番中、このカードを埋め、君の場所デッキを武器かアイテムかアーマーが見つかるまで調べる。場所をシャッフルし、それを一番上に置く。</p> <p>RECHARGE</p> <p>8 の Arcane 判定に成功：埋めずリチャージ</p>
<p>VELOCIRATOR [ALLY]</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。その探索中の君の戦闘判定に 2d6 を加える。</p>	<p>ELVEN SHARPSHOOTER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Ranged 戦闘判定に Magic 属性と 1d6+1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>ELVEN SHARPSHOOTER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Ranged 戦闘判定に Magic 属性と 1d6+1 を加える。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>
<p>ZUVUZEG</p> <p>君の場所が 3 枚以下ならば、このカードを破棄し、この手番にそれぞれと遭遇する。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>PYROMANIAC MAGE</p> <p>このカードをリチャージし、君の Arcane か Divine 判定に 1d6+1 を加える。その判定が戦闘判定なら、Fire 属性も加える。</p> <p>このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>	<p>PYROMANIAC MAGE</p> <p>このカードをリチャージし、君の Arcane か Divine 判定に 1d6+1 を加える。その判定が戦闘判定なら、Fire 属性も加える。</p> <p>このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>

<p>SHAMAN</p> <p>このカードをリチャージし、君の場所の全てのキャラクターは、自分の捨て札置場からランダムに1枚、自分のデッキに戻しシャッフルしてもよい。</p> <p>このカードを捨て、君の場所を探索する。</p>	<p>SACRED KILLER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Melee 戦闘判定に Poison 属性の 1d6+1 を追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>	<p>SACRED KILLER</p> <p>このカードをリチャージし、君の Melee 戦闘判定に Poison 属性の 1d6+1 を追加する。</p> <p>このカードを捨て、君の現在の場所を探索する。</p>
<p>FANGED FALCHION [LOOT]</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを公開し、Strength か Melee ダイスに+2d4+2；さらにこのカードを捨て、2d4 を加えてもよい。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は4上昇する。</p> <p>この武器の d4 の 4 の出目は6として扱う。</p>	<p>ORDIKON'S STAFF</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードと呪文1枚をリチャージし、君の Strength か Melee ダイスに 2d12 を加える。武器に熟練していない場合、君の戦闘判定の難易度は4上昇する。</p> <p>このカードを公開し、Intelligence 判定に2を加える。君は、この判定で別のアイテムを使ってもよい。</p>	<p>REVELATION QUILL</p> <p>このカードを埋め、場所1カ所の上から5枚を調べる。任意の順にそれらのカードを戻す。</p>
<p>STAFF OF HUNGRY SHADOWS</p> <p>君が Attack 属性の呪文をプレイした時、このカードを公開し、呪文1枚を捨て、君の判定に 1d8+2 を加えてもよい。その判定に成功したならば、君の捨て札置場からランダムに1枚のカードをリチャージする。</p> <p>このカードを公開し、呪文1枚を捨て、君の Arcane ダイスを振り、君の場所の他キャラクターの戦闘判定の難易度を、そのダイスの出目分、減少させる。</p>	<p>SAMMON MONSTER</p> <p>君の戦闘判定のため、このカードを捨て、箱からランダムにモンスター1枚を引く。引いたカードの除去難易度を君の判定の結果として使用し、引いたカードを破壊する。それ以外のカードやパワーは、このチェックに使用することはできない。判定に失敗したなら、敵のモンスターは除去されず、与えるダメージは0になる。</p> <p>RECHARGE 12の Arcane か Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>RUNEFORGED WEAPONS</p> <p>このカードを、アドベンチャーカード「Spires of Xin-Shalast」の横に置く。そのアドベンチャーのそれぞれのシナリオの間、Transmuter 属性の破壊カードとの遭遇で、判定に 2d4 を加える。</p>
<p>CLAY GOLEM [MONSTER]</p> <p>君は Attack 属性の呪文をプレイできない。</p> <p>除去できなかったならば、遭遇後、君の捨て札置場のカード全てを埋める。</p>	<p>ELDER EARTH ELEMENTAL</p> <p>このモンスターに、Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、このモンスターを場所の一番下に戻す。</p>	<p>ELDER WATER ELEMENTAL</p> <p>このモンスターに、Mental と Poison 属性は効かない。</p> <p>除去できなかったならば、君はランダムに選ばれた他の場所へ移動する。</p>
<p>MUMMY</p> <p>このモンスターに Cold と Poison 属性は効かない。</p> <p>このモンスターを除去する判定が、Fire 属性を伴うならば 1d8 を加える。除去できなかった場合、遭遇後、君の捨て札置場のカード全てを埋める。</p>	<p>SHINING CHILD</p> <p>Shining Child に、火炎(Fire)と毒(Poison)属性は効かない。</p> <p>Shining Child から与えられる全てのダメージは火炎属性となる。</p>	<p>TREACHERY DEMON</p> <p>このモンスターは回避できず、Electricity と Poison 属性が効かない。</p> <p>遭遇前、12の Wisdom 判定に成功しなければ、この場所にいるランダムに選ばれたキャラクター1人は、自分の手札の武器と Attack 属性の呪文の枚数と等しい戦闘ダメージを受ける。</p>
<p>SUCCUBUS</p> <p>このモンスターに Electricity、Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>10の Arcane か Divine 判定に成功しなければ君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去できなかった場合、このモンスターはダメージを与えない；代わりに君の手札から祝福1枚を選んで埋める。祝福がなければ全ての手札を埋める。</p>	<p>SUCCUBUS</p> <p>このモンスターに Electricity、Fire、Poison 属性は効かない。</p> <p>10の Arcane か Divine 判定に成功しなければ君は Attack 属性の呪文をプレイできない。除去できなかった場合、このモンスターはダメージを与えない；代わりに君の手札から祝福1枚を選んで埋める。祝福がなければ全ての手札を埋める。</p>	<p>SINSPAWN AXEEMAN [1枚端折った]</p> <p>Sinspawn Axeeman からのダメージは 1d4-1 上昇する。</p>
<p>DISINTEGRATE [Spell→]</p> <p>君の戦闘のため、このカードを捨て、君の Arcane ダイス+4d6 を振る。君がこの呪文をプレイした時に VILLAIN ではないモンスターを除去したなら、たとえ除去されない他の状態があるとしても、そのモンスターを除去する。</p> <p>このカードを捨て、Lock か Obstacle 属性のバリアーを除去する。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 16の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>DISINTEGRATE [Spell→]</p> <p>君の戦闘のため、このカードを捨て、君の Arcane ダイス+4d6 を振る。君がこの呪文をプレイした時に VILLAIN ではないモンスターを除去したなら、たとえ除去されない他の状態があるとしても、そのモンスターを除去する。</p> <p>このカードを捨て、Lock か Obstacle 属性のバリアーを除去する。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 16の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>BLIZZARD</p> <p>キャラクター1人が破壊カードに遭遇した時、君の前にこのカードを置く。この手番中にモンスターと遭遇しているキャラクターは、自分の戦闘判定に Cold 属性の 2d6 を加える。手番の終了時にこのカードを捨て、他の全てのキャラクターは1の Cold ダメージを受ける。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 14の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>
<p>BLIZZARD</p> <p>キャラクター1人が破壊カードに遭遇した時、君の前にこのカードを置く。この手番中にモンスターと遭遇しているキャラクターは、自分の戦闘判定に Cold 属性の 2d6 を加える。手番の終了時にこのカードを捨て、他の全てのキャラクターは1の Cold ダメージを受ける。</p> <p>君が Arcane スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 14の Arcane 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>RAISE DEAD</p> <p>このカードを捨て、死亡したキャラクター1人を選ぶ。その者のプレイヤーは、埋めたカードからランダムに10枚シャッフルし、キャラクターデッキにする、新しく手札を引く。そのキャラクターは、もはや死んでいない。</p> <p>君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>	<p>RAISE DEAD</p> <p>このカードを捨て、死亡したキャラクター1人を選ぶ。その者のプレイヤーは、埋めたカードからランダムに10枚シャッフルし、キャラクターデッキにする、新しく手札を引く。そのキャラクターは、もはや死んでいない。</p> <p>君が Divine スキルを持っていないならば、このカードを破壊する。</p> <p>RECHARGE 14の Divine 判定に成功：捨てずリチャージ</p>