

あなたのユニットとヒーローを、望む数だけ隣接する**自軍エリアか空白エリア**へ移動する。エリアは行動状態にならない。

上位ボーナス

その後、あなたの各リソースが示す枚数の戦術カードを引く。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

2回目の戦闘が発生しないかぎり、このカードをもう一度解決する。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

戦闘中、相手の城砦の兵力を3減らす。

あなたのリソースダイアルを、あなたが支配するエリアに合わせる。

上位ボーナス

あなたのデベロップによるボーナスを得る。

その後、木材を1つ失って自軍城砦にデベロップ1つを置いてよい。

いずれか1つのリソースが示すユニットを雇用する。

上位ボーナス

その後、別な1つのリソースが示すユニットを雇用する。

あなたが支配する各都市につき、中立ユニットか戦術カードか影響力かくエストカードを得る。

上位ボーナス

最大3影響力支払って、それに等しい枚数のヒーローカードを引く。

1枚を残し、残りを山札に戻してシャッフルする。

あなたの各リソースが示す影響力を得る。

上位ボーナス

称号カードを1枚選ぶ。その称号カードに置かれている数を超える影響力を支払い、それを獲得する。

その称号の上の影響力を除き、自分が支払った影響力を置く。

以下を望む順で実行する(各1回)。

- 鉱石1つと木材1つを失い、自分が支配する(都市が無い)エリアに城砦を1つ建設する。
- 鉱石1つを失い、自分の城砦1つを修理する。
- 自軍エリアを2つ選び、その間でルートークンを自由に移動する。

あなたのユニットとヒーローを、望む数だけ隣接する**自軍エリアか空白エリア**へ移動する。エリアは行動状態にならない。

上位ボーナス

その後、あなたの各リソースが示す枚数の戦術カードを引く。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

2回目の戦闘が発生しないかぎり、このカードをもう一度解決する。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

戦闘中、相手の城砦の兵力を3減らす。

あなたのリソースダイアルを、あなたが支配するエリアに合わせる。

上位ボーナス

あなたのデベロップによるボーナスを得る。

その後、木材を1つ失って自軍城砦にデベロップ1つを置いてよい。

いずれか1つのリソースが示すユニットを雇用する。

上位ボーナス

その後、別な1つのリソースが示すユニットを雇用する。

あなたが支配する各都市につき、中立ユニットか戦術カードか影響力かくエストカードを得る。

上位ボーナス

最大3影響力支払って、それに等しい枚数のヒーローカードを引く。

1枚を残し、残りを山札に戻してシャッフルする。

あなたの各リソースが示す影響力を得る。

上位ボーナス

称号カードを1枚選ぶ。その称号カードに置かれている数を超える影響力を支払い、それを獲得する。

その称号の上の影響力を除き、自分が支払った影響力を置く。

以下を望む順で実行する(各1回)。

- 鉱石1つと木材1つを失い、自分が支配する(都市が無い)エリアに城砦を1つ建設する。
- 鉱石1つを失い、自分の城砦1つを修理する。
- 自軍エリアを2つ選び、その間でルートークンを自由に移動する。

あなたのユニットとヒーローを、望む数だけ隣接する**自軍エリアか空白エリア**へ移動する。エリアは行動状態にならない。

上位ボーナス

その後、あなたの各リソースが示す枚数の戦術カードを引く。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

2回目の戦闘が発生しないかぎり、このカードをもう一度解決する。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

戦闘中、相手の城砦の兵力を3減らす。

あなたのリソースダイアルを、あなたが支配するエリアに合わせる。

上位ボーナス

あなたのデベロップによるボーナスを得る。

その後、木材を1つ失って自軍城砦にデベロップ1つを置いてよい。

いずれか1つのリソースが示すユニットを雇用する。

上位ボーナス

その後、別な1つのリソースが示すユニットを雇用する。

あなたが支配する各都市につき、中立ユニットか戦術カードか影響力かくエストカードを得る。

上位ボーナス

最大3影響力支払って、それに等しい枚数のヒーローカードを引く。

1枚を残し、残りを山札に戻してシャッフルする。

あなたの各リソースが示す影響力を得る。

上位ボーナス

称号カードを1枚選ぶ。その称号カードに置かれている数を超える影響力を支払い、それを獲得する。

その称号の上の影響力を除き、自分が支払った影響力を置く。

以下を望む順で実行する(各1回)。

- 鉱石1つと木材1つを失い、自分が支配する(都市が無い)エリアに城砦を1つ建設する。
- 鉱石1つを失い、自分の城砦1つを修理する。
- 自軍エリアを2つ選び、その間でルートークンを自由に移動する。

あなたのユニットとヒーローを、望む数だけ隣接する**自軍エリアか空白エリア**へ移動する。エリアは行動状態にならない。

上位ボーナス

その後、あなたの各リソースが示す枚数の戦術カードを引く。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

2回目の戦闘が発生しないかぎり、このカードをもう一度解決する。

エリア1つを行動状態にし、2エリア以内のあなたのユニットを移動する。

上位ボーナス

戦闘中、相手の城砦の兵力を3減らす。

あなたのリソースダイアルを、あなたが支配するエリアに合わせる。

上位ボーナス

あなたのデベロップによるボーナスを得る。

その後、木材を1つ失って自軍城砦にデベロップ1つを置いてよい。

いずれか1つのリソースが示すユニットを雇用する。

上位ボーナス

その後、別な1つのリソースが示すユニットを雇用する。

あなたが支配する各都市につき、中立ユニットか戦術カードか影響力かくエストカードを得る。

上位ボーナス

最大3影響力支払って、それに等しい枚数のヒーローカードを引く。

1枚を残し、残りを山札に戻してシャッフルする。

あなたの各リソースが示す影響力を得る。

上位ボーナス

称号カードを1枚選ぶ。その称号カードに置かれている数を超える影響力を支払い、それを獲得する。

その称号の上の影響力を除き、自分が支払った影響力を置く。

以下を望む順で実行する(各1回)。

- 鉱石1つと木材1つを失い、自分が支配する(都市が無い)エリアに城砦を1つ建設する。
- 鉱石1つを失い、自分の城砦1つを修理する。
- 自軍エリアを2つ選び、その間でルートークンを自由に移動する。

計画	計画	計画	計画
動員	動員	動員	動員
征服	征服	征服	征服
収穫	収穫	収穫	収穫
雇用	雇用	雇用	雇用
都市の支援	都市の支援	都市の支援	都市の支援
権力の獲得	権力の獲得	権力の獲得	権力の獲得
防衛	防衛	防衛	防衛

沈んだ財宝 頭脳と苦悩 余所者と余所者	大きな山と大きな巨人 迷宮	獣人退治 黒き翼の老婆	秘密の間 賞金首の妖術師
頑丈な脚と頑丈な心 隠密斥候 滑りやすい坂 先行偵察	気を引く洞窟 竜と短刀 霧の山賊 秘密と嘘	古写本の解読 ドワーフを探して 危険な路 バザール	灰の丘 大暴れのトロール 増していく不穏

愚者の急流の濁り水の底深く、忘れ去られた蜥蜴人の宝物が眠っている。そこでは、危険な流れに挑んだ多くの者が命を落としている。

守護者の峰は、巨人たちの最大の宝物の隠し場所だ。そこから逃げおの！ 月明かりの平原の遠吠えを追った者は僅かしかなく、そうした者もまた息子を助けて。でない、彼も仲間にも話せない痴呆と化してしまうのだ！

獣人の群れに赤ちゃんをさらわれた

敏捷性 の試練を行う。
: 報酬を得る。
: 水は毒を濃く含んでいた。2ダメージ受ける。倒されなければ、報酬を得て特性値1つを訓練する。
: 荒れ狂う水に引き込まれた！ 4ダメージ受ける。

精神力 の試練を行う。
: 報酬を得る。
: 警告を発する直前、護衛を黙らせるのに成功した。2ダメージ受ける。倒されなければ、報酬を得て特性値1つを訓練する。
: 愚かにも正面の扉から乗り込んだ。4ダメージ受ける。

ビーストマン1体と決闘を行う。
赤ん坊は取り戻した。当面は安全だろう。ビーストマンを倒したら、報酬を受ける。そうでなければ、ビーストマンをボードから除き、ヒーローは敗走する。

吠えたける丘の風は真剣に凍えるほどだ。その音の源を見つけることができれば、金持ちになれるかもしれない。

囁きの森からの声を理解する者は、そのほとんどが狂気に陥ってしまう。そうでない者には、それは飢えた剃刀翼との戦いの気を逸らすものに過ぎない。

魂の谷までの道を見つけるのは難しい。その名は、洞窟のような迷宮から帰ってこなかった旅人たちを記憶するためにつけられているのだ。

精神力 の試練を行う。
、: 石に刻まれた隙間から隠し通路を見つけた。報酬を得る。
: たぶん、宝物なんか無いのだから……。このクエストを捨て、新たなクエストカードを1枚引く。

腕力 の試練を行う。
、: 新たに積み上げた剃刀翼の死体から、開けられていない宝箱を見つけた。報酬を得る。
: 狂気に襲われる。ヒーローは退却する。

精神力 の試練を行う。
、: 落ち着いた頭からは秩序が生み出される。報酬を得る。
: まごつき、堂々巡りに落ち込む。ヒーローは退却する。

黒き翼の沼に住むという、ぼろ布をまとった意地の悪い老婆の話がある。噂では、彼女は長年にわたり数多くの宝物を集めてきたとのことだ……。

妖術師はルビーの門を抜ける隊商を襲い続けている。彼の求めている物が何なのかは判明していないが、止めなければならぬのは明らかだ！

森の奥深く、原初から手のついていないペイターの聖なる湿地がある。棒の先に突き刺された首は、住人が来訪者をどう思っているかを物語っている。

精神力 の試練を行う。
、: 魔女を欺いた！ 報酬を得る。
: 次の日、何マイルも離れた場所で目覚めた英雄は混乱していた。ヒーローは退却する。

暗い森の中から強力な力を感じる。
ソーサラー1体と決闘を行う。
ソーサラーを倒したら、報酬を受ける。そうでなければ、ソーサラーをボードから除き、ヒーローは敗走する。

精神力 の試練を行う。
: うまく顔を塗ったことで、混じり入ることに成功した。報酬を得る。
: 本気で来訪者が嫌いらしい。1ダメージ受ける。倒されなければ、報酬を得る。
: 2ダメージ受ける。倒されなければ、報酬を得る。

緑茂る小湖の底には、緩い地面に隠された数多くの底無し沼がある。それを恐れない者には、数多くの秘密が明かされるだろう。

苦難の丘にある滑らかで完璧に丸い大石は興味的だ。おそらく、それを動かすことができれば、その後ろには洞窟への入り口が見つかるだろう。

真紅の森の中心には古代の台座があり、そこには呪われた秘本が納められている。読もうとする者にもたらされるのは狂気だけだ。

灰の丘の闇の地を登った所に、漆黒の巨人が住んでいる。一族主義で戦争好きな彼らは多くの偉大なる宝物を手に入れている。彼らを感じさせれば、殺されることはないだろう。

敏捷性 試練を行う。

注意深く素早い足捌きがあれば、そんなに難しいことじゃない。報酬を得る。

危機一髪の目に遭い、英雄は震え上がった。ヒーローは退却する。

腕力 試練を行う。

数時間の努力の末、石は横に滑らせることに成功した！ 報酬を得る。

この石を動かすなんて不可能だ。このクエストを捨て、新たなクエストカードを1枚引く。その後、ヒーローの腕力を訓練する。

精神力 試練を行う。

報酬を得る。

秘密を明かしたが、その代償に奥深くの何かを失った。1ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得る。秘本を読むや、英雄の目から血が流れ出した。2ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得る。

腕力 試練を行う。

「雄牛みてえな強さだ！」 報酬を得る。

「弱っちいのは来るな！」 ヒーローは退却する。

ビロード平原に軍勢が集まっているという噂が流れている。その地域を注意深く調査の上、捕まらずに戻って来い。

崩れ岩は多くの凶悪なドラゴンの住処だ。彼らの宝物庫から物を盗み出すには、勇気と度胸、そして少々の狂気が必要だろう。

影連峰まで旅し、かつてそこにいたドワーフがまだ残っているかを調べてくれる勇敢な英雄を探している。できるなら、彼らの手を借りたいのだ。

誰かが星降る森のトロールを取り押さえらるまで、地元の人々はゆっくりとは眠れない。破壊された跡を追って住処へ踏み込むのだ。

敏捷性 試練を行う。

報酬を得る。

要領が悪かった英雄は敵と一戦交える羽目になった。1ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得る。

英雄は罠に踏み込んでしまった。2ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得る。

腕力 試練を行う。

報酬を得る。

危うく火口に落ちるところだった。2ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得て特性値1つを訓練する。

盗まれるのが好きなドラゴンはいない。4ダメージを受ける。

腕力 試練を行う。

岩が崩れて大きな地下貯蔵所が露わになった。報酬を得る。

崖崩れで生き埋めになった！ 4ダメージを受ける。

腕力 試練を行う。

トロールはたやすく取り押さえられた！ 報酬を得る。

棍棒が強烈な強さで振り下ろされた。2ダメージを受ける。倒されなければ、報酬を得る。

険しく不安定な路をたどって行くと、やがて絶望山脈の山頂へと到達する。そこには何かがあるはずだ。でなければ、まったくの骨折り損だ！

霧の平原の盗賊たちは、何も見えない君から物を奪っていく。すばしい者だけがその領地を横切り、盗んだお宝の隠し場所へとたどり着ける。

水に浸食された青煙の丘には、罠や仕掛け、そしておそらくは宝物に満ちた通路がある。

敏捷性 試練を行う。

山頂には太古の玉座があった。報酬を得る。

こんな路をたどるのは無理なこどだ。このクエストを捨て、新たなクエストカードを1枚引く。その後、ヒーローの敏捷性を訓練する。

敏捷性 試練を行う。

報酬を得る。

意義ある取引だった。報酬カードが(あれば)1枚捨て、その後報酬を得る。

霧の中で迷った。このクエストを捨て、新たなクエストカードを1枚引く。

敏捷性 試練を行う。

うまい足使いで、秘本にまでたどり着いた。報酬を得る。

毒矢が飛んできた。1ダメージを受ける。このクエストを捨てて新たなクエストカードを1枚引いてもよい。

敵の軍勢が集まっている場所を見つけるために、偵察が必要になっていく。奴らの要塞を見つけて、強さと兵の数を報告せよ。

敵軍に関して、真実とただの噂話を区別することは重要だ。唯一の望みは、誰かが内部に忍び込んでくれることだ……。

珍しいアイテムの多くは、地元のお店で取引されていたりするもの。取引に最高なのはパズルだ。予想外の物が見つかるのもよくあること。

この地の傭兵や怪物が集まり、何かの準備をしている。彼らの中に忍び込み、何を企んでいるのかをはっきりさせてほしい。

敵の城岩まで移動したら、報酬を得る。

敵の本拠地まで移動したら、報酬を得て特性値1つを訓練する。

ヒーローが都市にいる状態で3影響力を支払ったら、報酬を得る。

中立ユニットが3体以上いるエリアまで移動したら、報酬を得る。

セットアップクエスト セットアップクエスト セットアップクエスト

セットアップクエスト セットアップクエスト セットアップクエスト

セットアップクエスト セットアップクエスト セットアップクエスト

ダカン諸侯	ラターリのエルフ	不死のワイカー	ウサック・イラン
-------	----------	---------	----------

ボウマン	ナイト(高速)	フットマン	シージタワー
アーチャー	ペガサスライダー(高速、飛行)	ソーサレス	ウォリアー
スケルトンアーチャー	ネクロマンサー	リアニメート	ダークナイト(高速)
フレッシュリッパ(高速)	バーザーカー	ウォーロック	ケイオスロード

<p>集中砲火: ♣を与える。相手指揮: ♠を与える。その後、勇猛な戦闘: ♣を与える。これによりユニットが倒せなかったら、追加で ♣を与える。</p>	<p>攻城: 戦闘の勝者を決定する際に、兵力に+2。</p>		
<p>射抜き: あなたが選んだユニット1体に ♣を与える。</p>	<p>突撃: ▲のユニットを最大2体までか ■のユニットを1体あなたの機能状態のユニットを1体あなたが選んだダメージを受けて、それらを敗走させる。</p>	<p>ヴァーヴの言葉: 相手は自分の機能状態のユニットを1体あなたが選んだダメージを受けているか敗走状態の敵軍ユニット1体を破壊する。</p>	
<p>急所射ち: 相手は自分の▲か●か■のユニットを1体選んで、それを破壊する。</p>	<p>死者蘇生: リアニメートを2体この戦闘に追加する。</p>	<p>殺到: この戦闘に機能状態のリアニメートが2体以上いる場合、♣♣を与える。</p>	<p>威嚇: この戦闘のあなたの機能状態のユニット1種類につき、♠を与える(最大3)。</p>
<p>無慈悲: 戦闘終了時まで、あなたの各フレッシュリッパバーザーカー1体の体力は3になる。</p>	<p>あ憤怒: あなたの機能状態のバーザーカー1体で、♣♣を与えてもよい。</p>	<p>火の雨: 相手は自分の▲のユニットを2体か■のユニットを1体破壊する(相手が選ぶ)。</p>	<p>恐怖: 相手のユニットを2体選ぶ。選ばれた各ユニットは敗走する(すでに敗走状態なら破壊される)。</p>