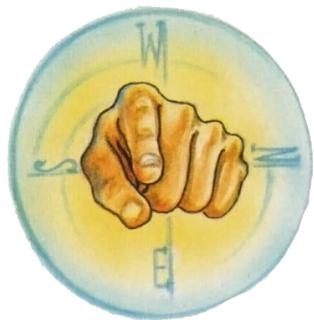


**兵士のクロンビー**  
Crombie the Soldier

腕力：4 知恵：2

能力：求める何かがある方向を指し示す。クロンビーは手札にある物品を地域を無視して使うことができる。



ジョーイ群島  
Isles of Joey

**ゾラ・ゾンビー**  
Zora Zombie

腕力：2 知恵：3

能力：年を取らせる。ゾラの肉体は6個のブラッド・マーカ―を気絶せずに耐えられる。



ゾンビーの頭の城  
New Castle Zombie

**メリメリ**  
Smash Ogre

腕力：3 知恵：2

能力：人喰い鬼に変身する。人喰い鬼の時は相手の攻撃判定に+1させる。腕力5で闘い、攻撃が当たるとにブラッド・マーカ―を2つ与える。



人喰い鬼の沼  
Ogre-Fen-Ogre Fen

**ドルフ**  
Dolph

腕力：3 知恵：3

能力：姿変え。ドルフはターンの終了時に好きな枚数の手札を捨て札にして補充することができる。



ジョーイ群島  
Isles of Joey

**ザビエル**  
Xavier

腕力：3 知恵：2

能力：ザップ。ザビエルは魔法弾を生み出すことができる。腕力4で攻撃。



魔女の木  
Coven-Tree

**セイレーン**  
The Siren

腕力：2 知恵：3

能力：魔法のダルシマー。セイレーンはC移動の時、サイコロを3つ振って、いいものを2つを使うことができる。



セイレーンの湖  
Siren Lake

**アイビィ**  
Ivy

腕力：1 知恵：3

能力：増幅の力。アイビィは手札を6枚持って使うことができる。



魔法の粉塵の村  
Magic Dust Village

**タンディ**  
Tandy

腕力：2 知恵：2

能力：かんしゃく玉。ターンごとにタンディは腕力5でかんしゃく玉攻撃ができる。この攻撃でブラッドマーカ―を負わせると敵は麻痺する。麻痺した生き物は次の攻撃ができない。



フォーンとニンフの集落  
Fawn & Nymph Retreat

**メイドのミリー**  
Millie the Maid

腕力：2 知恵：3

能力：性的魅力。ミリーはプレイヤーの手札の中にある俳優を地域を無視して呼び寄せる(出す)ことができる。



西矢来村  
West Stockade

**エレクトラ**  
Electra

腕力：3 知恵：4

能力：電気ショック。戦闘中に一回だけエレクトラは腕力5でショックを放出することができる。



掘り屋一族の谷  
Vale of the Vole

### 蒸気吐きのスタンリー

Stanley Steamer

腕力3: 知恵:2

スタンリーは敵の攻撃判定の値を+1する。スタンリーがあなたのパーティーにいるなら谷ドラゴンと遭遇しない。

能力: スタンリーは超高温の蒸気を吐いて腕力5で攻撃する。



ルーグナ城  
Castle Roogna

### ドオア

Dor

腕力:3 知恵:4

能力: 命なきものとの会話。ドオアは遭遇する前に伏されて出されたカードの一つを見ることができる。



ルーグナ城  
Castle Roogna

### 野蛮人のジョーダン

Jordan the Barbarian

腕力:4 知恵:2

能力: 再生。ジョーダンは自分のターンの開始時にブラッド・マーカーを一つ取り除ける。気絶しているときは彼の能力を使うことはできない。



西矢来村  
West Stockade

### ヒューゴ

Hugo

腕力:2 知恵:2

能力: 果実を呼び寄せる。ヒューゴは他のプレイヤーが使ったか捨て札にした植物を回収することができる。(自分に出された)植物の危難を回収することはできない。



西矢来村  
West Stockade

### イレーヌ

Irene

腕力:2 知恵:2

能力: 緑の親指。イレーヌは有益な植物を使った時、捨て札になる前にもう一度使うことができる。イレーヌは植物を避ける時は知恵4で判定する。



ルーグナ城  
Castle Roogna

### ゴブリンのグローリー

Glory Goblin

腕力:2 知恵:2

能力: 不器量。グローリーは遭遇を避ける時、知恵判定を2回行える。



谷の村  
Gap Village

### アイリス

Iris

腕力:3 知恵:3

能力: めくらまし。アイリスはめくらましを使って敵を混乱し、戦闘ラウンドごとに2回攻撃できる。



めくらましの島  
Isle of Illusion

### 文献学者のイカボド

Ichabod the Archivist

腕力:2 知恵:4

能力: 調査。イカボドは誰かの探求カードを見ることができる。彼の能力は1ターンに1回しか使えない。



マンダニア  
Mundania

### セントールのチェスター

Chester the Centaur

腕力:4 知恵:3

1ターンに3区域を進む事ができ、さらに誰か一人を乗せても同じスピードで移動できる。

能力: 銀のフルート。戦闘中に1回、チェスターは敵を混乱させて腕力5で攻撃できる。



セントールの村  
Centaur Village

### 谷ドラゴン

Gap Dragon

指名危難:3

動物:腕力5

谷ドラゴンは敵対する俳優の攻撃ロールを+1する。攻撃に成功すれば熱い息により、ブラッド・マーカーを2つ与える。



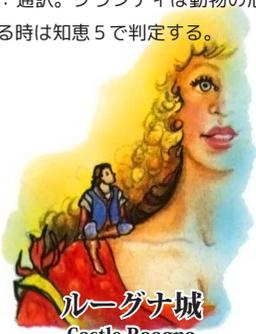
大裂け目のみ  
The Gap ONLY

**ゴーレムのグランディ**  
Grundy Golem

腕力：1 知恵：3

グランディは誰かの肩に乗ることができ、数に数えなくてもかまわない。運ばれていない時は1手番に1区域しか進めない。

能力：通訳。グランディは動物の危険を避ける時は知恵5で判定する。



**ルーグナ城**  
Castle Roogna

**バナナナナナ**  
Banananana

グループ危険：1  
植物

あなたの俳優が誰も、このぬるぬるした危険を避けられなかったら次のターンは休みになる。



**凶暴化**  
Frenzy

あなたの俳優の一人はこのラウンドにも

一度攻撃できる。

戦闘ラウンドの最初にフレイズすること。

**ピンク**  
Bink

腕力：2 知恵：3

能力：魔法からの保護。手番中に1回、彼に対するサイコロ判定を振り直させることができる。これはグループ内のほかのメンバーに対して適用することはできない。



**北の村**  
North Village

**バグベア**  
Bugbear

指名危険：2  
動物：腕力4

この獣は戦闘ラウンドごとに2回攻撃でき、厚い皮をしているのでバグベアへの俳優の攻撃判定には+1する。

**遭遇の機会**  
Chance Encounter

手札にある俳優カードを地域を無視して

パートナーに加えることができる。

自分のターンの最初にフレイズすること。

**セントールのチェット**  
Chet Centaur

腕力：4 知恵：4

1手番に3区域を進む事ができ、さらに誰か一人を乗せても同じスピードで移動できる。

能力：大きなものを小さくする。戦闘中に1回、チェットは自分のパーティーに攻撃してくる敵の数を半分にすることができる(端数切り上げ)。



**セントールの村**  
Centaur Village

**カトブレパス**  
Catoblepas

指名危険：2  
動物：腕力4

カトブレパスは各戦闘ラウンドで通常の攻撃に加えて腕力2で凝視攻撃を行う。攻撃の当たった俳優は石化する。

C

**呪**  
Becalm

このターンは「急ぎ草」以外では移動で

できない。誰かがC移動のロールを行った

後、ただし移動する前にフレイズすること。

**ゴブリンのゴールディ**  
Goldy Goblin

腕力：2 知恵：3

能力：物を浮遊させる。戦闘中に1回、ゴールディは敵を一人浮遊させて攻撃を1回できないようにできる。



**ゴブリンの国**  
Goblin Land

**暴カスミレ**  
African Violents

個別危険：2  
税金攻撃  
植物

スミレは知恵判定に失敗した各俳優に腕力1で1~6回攻撃を行う。

**編集**  
Edit

フレイズされたイベントが災難カードを無

効にする。

無効にしたカードが出された直後にフ

レイズすること。

**セントールのチェム**  
Chem Centaur

腕力：3 知恵：4

1手番に3区域を進む事ができ、さらに誰か一人を乗せても同じスピードで移動できる。

能力：地図を投影する。チェムは迷ったり、Dツアーイベントに逢わない。



**セントールの村**  
Centaur Village

**銃剣木**  
Bayonet Plant

個別危険：1  
税金攻撃

この邪険な植物は知恵判定に失敗した各俳優に腕力3で1~6回の攻撃を行う。

**友情出演**  
Cameo Appearance

楽屋デッキから1枚引き、1ターンの間

パートナーに加える。その後楽屋デッキ

の底に戻す。自分の手番の開始時にフレイ

ズすること。

## セントールの胴着 Centaul Vest

物品

この素晴らしい防具は着ている俳優に対する動物あるいは税金攻撃の判定に+1する。

## セントールの島、あるいは村 Centaul Isle or Village

## バシリスク Bazilisk

指名危難：1

動物：腕力1

この生き物に遭遇し、凝視された俳優は石化する。なのでバシリスクは腕力3で攻撃し、俳優からの攻撃はバシリスクを見ることができないため+2になる。

## バスクの地 Land of the Basks

リストアップ

無効にしたカードが出された直後に効果がなくなる。

プレイされたイベントが災難カードを無

イベント

Edit

編集

## 食肉ウサギ Carnivorous Rabbits

指名危難：2

動物：腕力1

指名した俳優が知恵判定に失敗したら、2～12匹の飢えたウサギがパーティーに押し寄せる。

イベント

Frenzy

狂化

戦闘ラウンドの最初にプレイすること。

ラ一度攻撃できる。

あなたの俳優の一人はこのラウンドにも

## ライオン蟻 Ant-Lions

指名危難：2

動物：腕力1

指名した俳優が危難の回避に失敗したら2～12匹のライオン蟻が攻撃してくる。+1のよろいをまっており、ライオン蟻に対する攻撃判定は+1される。

リストアップ

無効にしたカードが出された直後に効果がなくなる。

プレイされたイベントが災難カードを無

イベント

Edit

編集

## 席替え As Xanth Turns

イベント

全てのプレイヤーは手札を持って一つ席を移動する。右か左かはカードを出したプレイヤーが決める。プレイヤーたちは前の人が残したトークンや探求カードを持ってプレイを再開する。いつでも使用できる。

いつでも使用できる。

自分のラウンドの最初にプレイすること。

おり、他の誰かの探求カードを見ることが

あなたの問いによるラウンドの答えに

イベント

Humfrey's Answer

ハンフリーの答え

## セントールの胴着 Centaul Vest

物品

この素晴らしい防具は着ている俳優に対する動物あるいは税金攻撃の判定に+1する。

## セントールの島 Centaul Isle

リストアップ

無効にしたカードが出された直後に効果がなくなる。

戦闘ラウンドの開始時に一人の俳優を選

この武器は全ての敵に腕力4で攻撃する。

植物

Cherry Bomb

サクランボ爆弾

## 陸行魚 Argus

指名危難：2

動物：腕力5

C

リストアップ

の底に戻す。自分の手番の開始時にプレイ

プレイヤーに加える。その後楽屋デッキ

楽屋デッキから1枚引き、1ターンの間

イベント

Cameo Appearance

友情出演

## ウシ松 Bull Spruces

個別危難：2

税金攻撃

植物

ウシ松は知恵判定に失敗した各俳優に腕力3で攻撃を行う。

された区域に入ることはできない。

移動するときにはプレイし、その人は指定

入ることができない。他のプレイヤーが

あなたが指定した区域にはこのターンに

イベント

Aversion Spell

嫌悪のまじない

## サボテンネコ Cactus Cat

指名危難：2

動物：腕力2

このトゲだらけの植物ネコは戦闘の最初のラウンドに針を一斉発射し、全ての敵に腕力3で攻撃する。次のラウンドからは普通に攻撃を行う。

## ネコガ原 Region of Cats

リストアップ

する。

返却の時、1区域だけなく2区域移動

イベント

Overflight

行き過ぎ

### 恐ろしい雪男 Abominable Snowman

指名危難：2  
動物：腕力4



水の領域  
Region of Water

アレンされたイベントが災難カードを無効にする。無効にしたカードが出された直後にアレンすること。

アイテム  
Edit  
編集

### 鷹草 Hawkweed

個別危難：3  
税金攻撃

植物

この擻猛なシダは知恵判定に失敗した各俳優に腕力1で1～6回の攻撃を行う。

自分のターンの開始時に使用すること。  
る。気絶したのも同様。  
の俳優のブラッド・マーカーを取り除くことに留まらなターンを過ごせば全て

アイテム  
Healing Spring  
癒しの泉

### 癒しの水葉 Healing Draught

物品

一人の俳優のブラッド・マーカーを全て取り除ける。使い捨て。

(いずれかの)村  
Any Village

戦闘中に、このシエーシな食物を投げる。一人の俳優の通常攻撃に替わって使用する。

植物  
Currants  
カラツツ

### グリフィン Griffin

指名危難：3  
動物：腕力5

この獣は各戦闘ラウンドに2回攻撃ができる。



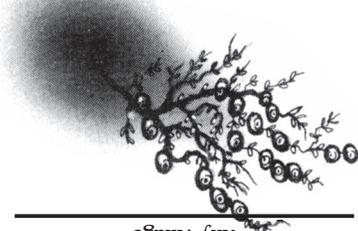
グリフィンの国  
Region of Griffins

生き物が追いかけてくる。逃げた地で戦闘が終る。他のアレンマーカーが戦闘で退却したときに使用する。

アイテム  
Hot Pursuit  
猛追

### アイ・キュー 知能鳶 Eye Queue Vine

この植物は知恵判定の時、一人の俳優の知恵を1つ上げることができる。使い捨て。さいころを振った後に使う。



(いずれかの)村  
Any Village

一人の俳優のブラッド・マーカーを全て取り除ける。使い捨て。

物品  
Healing Draught  
癒しの水葉

### 亡霊 Ghastlies

指名危難：2  
動物：腕力2

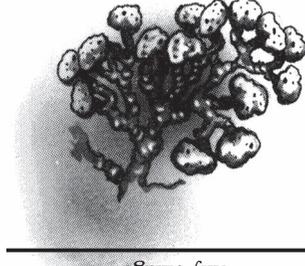
不幸にも知恵判定に失敗したらパーティーは1～6人のこの生き物と戦闘になる。俳優達の攻撃判定は+2される。

突発事故  
Glitch

次の判定は自動的に失敗する。  
誰かが判定ロールを行う前にアレンすること。

### サンゴスポンジ Coral Sponge

この植物はブラッド・マーカーを一つ取り除ける。いつでも使用できる。



(いずれかの)村  
Any Village

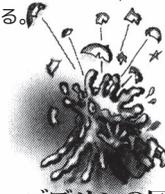
一人の俳優のブラッド・マーカーを全て取り除ける。使い捨て。

物品  
Healing Draught  
癒しの水葉

### ハーピーのたまご Harpy Egg

物品

戦闘中に一人の俳優が通常の攻撃を行うかわりにこれを投げることができる。破裂して敵対する各動物に腕力5の攻撃効果が起きる。



ゴブリンの国  
Goblin Land

アモルディロ  
Amondillo

この金属製の植物は俳優が着ると攻撃を受けた時に+1の効果がある。  
いつでも俳優に与えることができる。

### 癒しの水葉 Healing Draught

物品

一人の俳優のブラッド・マーカーを全て取り除ける。使い捨て。

(いずれかの)村  
Any Village

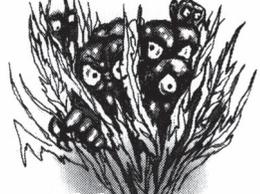
この植物は「やすきの本」の効果無しに必要なくアレンすること。

コーヒー・ビーンズ  
Coffee Beans

### ゴブリン Goblins

指名危難：2  
動物：腕力2

指名した俳優が失敗したら、2～12人の悪党たちと戦闘になる。



ゴブリンの国  
Goblin Land

ホレイ牛  
Holey Cow

この牛はあなたのパートナーを乗せて3区域を移動できる。使い捨て。自分のターンの開始時にアレンすること。

## 友愛のまじない Friendship Spell

物品 (巻物)

攻撃してくる一匹の動物が味方になる。危険回避判定に失敗した後、戦闘が始まる前に使用すること。その動物は、その後起きた1回の戦闘であなたのために戦ってくれる。巻物は使い捨て。その動物のカードは使うまで手許に置いておく。

## ハンフリーの城 Humfrey's Castle

移動の時、サマコロ3を振り、いいもの2つを選んで使うことができる。移動の時に使用すること。

## 暴走牛 Bullrushes

## 火イヌ Firedog

指名危険：2  
動物：腕力2

この恐ろしい動物は火を放ち、向き合う俳優達は毎ラウンド個別に攻撃を受ける。

## 火の領域 Region of Fire

この牛はあなたのパートナーを乗せて3区域を移動できる。使い捨て。自分のターンにフリマヤが危険を出してきた後、他のフリマヤが危険を出してきた後、フリマヤにフリマヤがかかった危険を無効にする。フリマヤ・マーカーを受け取るかわりに使用する。

## それだ攻撃 Glancing Blow

## ハーピー Harpies

指名危険：2  
動物：腕力2

指名した俳優が失敗したら、1～6匹のハーピーと戦闘になる。



## ラシュモスト山 Mount Rushmost

自分のターンの開始時に3枚のカードを引く。カードを引く前に使用すること。

## 宿命の手 Hand of Fate

## 巨人 Giant

指名危険：2  
動物：腕力5



自分のターンにフリマヤが危険を出してきた後、他のフリマヤが危険を出してきた後、フリマヤにフリマヤがかかった危険を無効にする。フリマヤ・マーカーを受け取るかわりに使用する。

## 穴あき牛 Holey Cow

## ゴブリン Goblins

指名危険：2  
動物：腕力2

指名した俳優が失敗したら、2～12人の悪党たちと戦闘になる。



自分のターンの開始時に3枚のカードを引く。カードを引く前に使用すること。

## 宿命の手 Hand of Fate

## 煙吐きドラゴン Dragon (smoker)

指名危険：2  
動物：腕力4

ドラゴンの攻撃に対して俳優達の防具の効果は無効。そしてドラゴンのウロコは俳優達の攻撃に対して+1の効果を持つ。



## ドラゴンの国 Dragon Land

自分のターンにフリマヤが危険を出してきた後、他のフリマヤが危険を出してきた後、フリマヤにフリマヤがかかった危険を無効にする。フリマヤ・マーカーを受け取るかわりに使用する。

## 足ボール Foot Ball

## グリフィン Griffin

指名危険：3  
動物：腕力5

この獣は各戦闘ラウンドに2回攻撃ができる。



## グリフィンの国 Region of Griffins

自分のターンの開始時に3枚のカードを引く。カードを引く前に使用すること。

## 雷雨 Lightning Storm

## 火吹きドラゴン Dragon (Flamer)

指名危険：3  
動物：腕力5

火の息は攻撃が成功するとブラッド・マーカーを2つ与える。ドラゴンのウロコは俳優達の攻撃に対して+1の効果を持つ。

## ドラゴンの国 Dragon Land

自分のターンにフリマヤが危険を出してきた後、他のフリマヤが危険を出してきた後、フリマヤにフリマヤがかかった危険を無効にする。フリマヤ・マーカーを受け取るかわりに使用する。

## 隠蔽のまじない Concealment Spell

## 飛行ヘビ Flying Snakes

指名危険：3  
動物：腕力1

1～6匹のヘビが攻撃してくる。噛まれた俳優は毒に冒される。ブラッド・マーカーを受けた俳優はサイコロを振り、出た目が自分の腕力より低かったら戦闘の間気絶する。



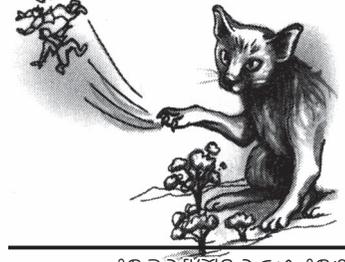
自分のターンの開始時に3枚のカードを引く。カードを引く前に使用すること。

## 宿命の手 Hand of Fate

## パチンコネコ Cat-a-pult

イベント

あなたのパーティーは通常の移動の代わりに好きな方向に4区域、飛んでいく。



自分のターンにフリマヤが危険を出してきた後、他のフリマヤが危険を出してきた後、フリマヤにフリマヤがかかった危険を無効にする。フリマヤ・マーカーを受け取るかわりに使用する。

## 混乱 Distraction

### 蒸気吐きドラゴン Dragon (steamer)

指名危難：2  
動物：腕力5

この素早い獣は戦闘ラウンドごとに2回攻撃でき、ウロコは俳優達の攻撃に対して+1の効果を持つ。

### ドラゴンの国 Dragon Land

他のプレイヤーのプレイヤーのターン中に、道に沿って通常時に移動できる距離分(歩行のみ)あなたたが動かす。動かしたプレイヤーの順番開始時にここからスタートする。

タレント  
D-Tour  
Dツアー

### 蒸気吐きドラゴン Dragon (steamer)

指名危難：2  
動物：腕力4

この素早い獣は戦闘ラウンドごとに2回攻撃でき、ウロコは俳優達の攻撃に対して+1の効果を持つ。



### ドラゴンの国 Dragon Land

手番が1回休みとなり、旅の中間の一人か乗屋ツツキの底に行ってしまう。他のプレイヤーの順番開始時に使用する。

タレント  
Forget Whori  
忘却の渦巻き

### 火吹きドラゴン Dragon (Flamer)

指名危難：3  
動物：腕力4

火の息は攻撃が成功する度にブラッド・マーカーを2つ与える。厚いウロコは俳優達の攻撃判定に+1する。



### ドラゴンの国 Dragon Land

自動的に一つの危難を乗り越えられる。遭遇時に戦闘中に使用できる。このプレイヤーの手番の休みを無効にすることもできるが、プレイヤーを取り除く。

タレント  
Deus Ex Machina  
チウスイエクスキナ

### ドラゴン馬 Dragon Horse

指名危難：2  
動物：腕力4

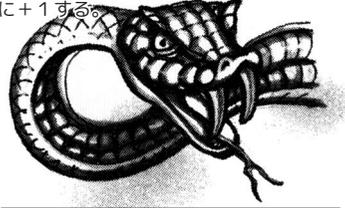
この生き物のよろいは俳優達の全ての攻撃に+1する。

タレント  
Hiding Place  
隠れ場所

### 銅マムシ Copperhead

指名危難：2  
動物：腕力3

この生き物の尖った牙は腕力5で攻撃し、強靱なウロコは俳優達の全ての攻撃判定に+1する。



退却の時、1区域だけなら2区域移動する。他の誰かが退却する時にプレイヤーのスタート。

タレント  
Overflight  
行き過ぎ

### 犬齒タンポポ Dandelions

個別危難：1  
税金攻撃  
植物

この植物は知恵判定に失敗した俳優に腕力1で1~6回の攻撃をしてくる。

タレント  
Glancing Blow  
それた攻撃

### ダイム Dime

物品

ダイムは追撃を防ぐ。俳優が退却するとき、相手の最後の攻撃を無効にする。また「猛追」カードを無効にすることができる。

### 名なき城/マンダニア Nameless Castle/Mundania

この植物は武器となって1回の戦闘において一人の俳優の腕力を+1する。

Asparagus Spear  
槍アスパラガス

### ドレーク Drake

指名危難：3  
動物：腕力3

火の息で腕力5の攻撃をし、強靱な皮は俳優達の攻撃に+1する。



タレント  
Hiding Place  
隠れ場所

### キメラ Chimera

指名危難：2  
動物：腕力4

この三つ頭の獣は戦闘ラウンドごとに3回攻撃できる。

タレント  
Chameleon  
カメレオン

### 煙吐きドラゴン Dragon (smoker)

指名危難：2  
動物：腕力5

ドラゴンの攻撃に対して俳優達の防具の効果は無効。そしてドラゴンのウロコは俳優達の攻撃に対して+1の効果を持つ。

### ドラゴンの国 Dragon Land

他のプレイヤーのプレイヤーを通常時の移動に別して動かす。動かしたプレイヤーの順番開始時に使用する。

Confusion Spell  
混乱のまじない

## カニリンゴの木 Crabapple Tree

個別危難：1  
税金攻撃  
植物

このいらいらする若木は、知恵判定に失敗した俳優に腕力2で1～6回の攻撃を行う。

このいらいらする若木は、知恵判定に失敗した俳優に腕力2で1～6回の攻撃を行う。

## それた攻撃 Glancing Blow

## 針 松 Needle Pine

グループ危難：1  
税金攻撃  
植物

危難を避けるのに失敗すると、この短気な木はパーティー全体に針を一斉発射する。腕力3で1～6回の攻撃をかけてくる。

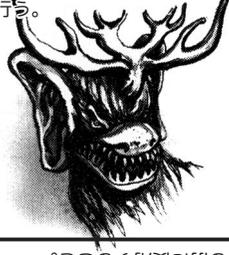
## 拾い物 Finders Keepers

手札の中にある物品を地域を無視して自分の俳優の一人に与える。

## センチコア Centycore

指名危難：3  
動物：腕力5

センチコアは戦闘ラウンドごとに2回攻撃を行う。



センチコアは戦闘ラウンドごとに2回攻撃を行う。

## 味方 Betrend

## 魔法の剣 Magic Sword

物品

この魔法の剣は使う者が戦闘を行うときに、腕力5にする。

## ルーグナ城／西の村 Castle Roogna/West Village

## サクソノボ爆弾 Cherry Bomb

これは全ての敵に腕力4で攻撃を与える。

## 捕り根木 Clutchroot

グループ危難：3  
植物

俳優たちが根をよけられなかったら、地を這う触手はパーティーを1ターンの間締め上げる。



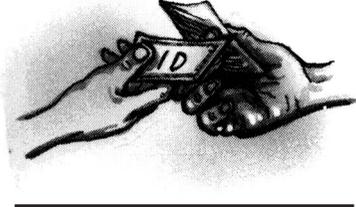
俳優の一人はこのラウンドの最初にプレイヤーの一人はこのラウンドにもう一度攻撃できる。戦闘ラウンドの最初にプレイヤーの一人はこのラウンドにもう一度攻撃できる。

## 凶暴化 Frenzy

## 人違い Mistaken ID

イベント

自分の旅の仲間一人と他のプレイヤーの仲間一人とを交換する。



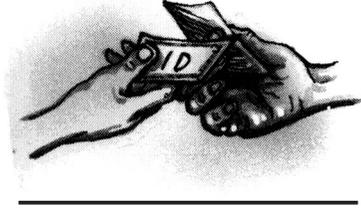
俳優の一人は裸の地に入り込んだ。各俳優は危難1を回避できなかったら、持ち物を全て失う。気絶している俳優は自動的に持ち物を全て失う。いつでも使用できる。

## 裸の地 Bare Country

## 人違い Mistaken ID

イベント

自分の旅の仲間一人と他のプレイヤーの仲間一人とを交換する。



俳優の一人はこのラウンドにもう一度攻撃できる。戦闘ラウンドの最初にプレイヤーの一人はこのラウンドにもう一度攻撃できる。

## 幸運の一撃 Lucky Strike

## 蚤の市 Flee Market

イベント

手札の中にあるいくつかの物品を自分の俳優達に与えられる。

## マーナーの呪い Murphy's Curse

相手の振った俳優や生き物の判定結果は失敗となる。いつでも使用できる。

## マンダニア人 Mundanes

指名危難：2  
動物：腕力3

1～6人が姿を表し、戦闘になる。彼らは武装しているので、腕力4で攻撃し、俳優たちの攻撃判定は+1される。

## マンダニアのみ Mundania ONLY

## ピギーバック Piggy Back

## 裸の地 Bare Country

パーティーは裸の地に入り込んだ。各俳優は危難1を回避できなければ、持ち物を全て失う。気絶している俳優は自動的に持ち物を全て失う。いつでも使用できる。

## ニッケルズカチ Nickeludes

2～12匹の小さい奴とパーティーは戦闘になる。



## トロール Troll

指名危難：2  
動物：腕力5

この厚い皮膚を持つ怪物は俳優達の攻撃判定を全て+1する。

## 飛竜 Wyverns

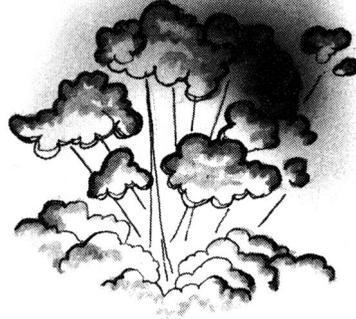
指名危難：3  
動物：腕力3

これら1~6匹の飛行生物と戦闘になった時、俳優達の攻撃判定は+1される。



## びくびく虫 Wiggle Swarm

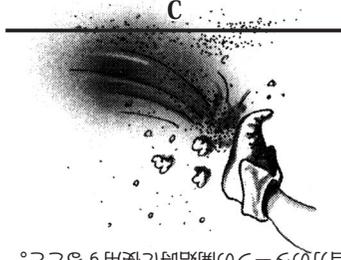
びくびく虫の脅威を避ける為、各プレイヤーは手札を2枚捨てる。できなければ活動できる各俳優は腕力2で1~6回の攻撃を受ける。防具は役に立たない。



## トライトン Tritons

指名危難：2  
動物：腕力2

パーティーは1~6人のトライトンと戦闘になる。



## 風袋 Windbag

物品

危難を避けそこなった後、戦闘になる前に使用すると嵐を解き放つ。敵対する生き物はサイコロを一つ振って腕力以下を出さなければ吹き飛ばされる。

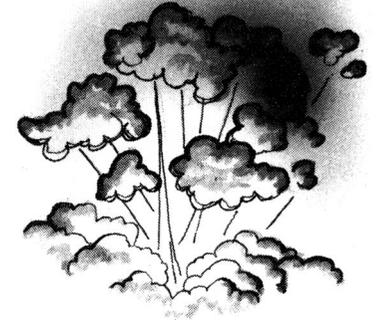
## ハンフリーの城／風の領域 Humfrey's Castle / Region of Air

戦闘中にこの植物の美を授けると3つの相手に腕力3で攻撃を行える。相手の俳優が通常の攻撃を行うかわりに使用する。使い捨て。

## パイナップル樹

## 大幅な書き直し Major Rewrite

全プレイヤーは探索カードを山に戻し、シャッフルした後に配り直される。プレイヤーたちはこれまでの行動を新しい探索を果たす為に必要なことだったと思込まれる。



## もつれ木 Tangle Tree

指名危難：1  
生き物：腕力1

植物

この植物は動物のように2~12本の触手で戦う。



## 強風 Strong Winds

C移動の時にサイコロを3つ振り、いいものを2つ選んで使用する。自分の手番の開始時に使用する。使い捨て。

## 風のカプセル Wind Capsule

物品

移動の前にこのカプセルを開けて、一陣の風を作り出す。C移動の時にサイコロを3つ振り、いいものを2つ選んで使用する。使い捨て。

## ハンフリーの城 Humfrey's Castle

この植物は知恵判定の時、一人の俳優の知恵を1つ上げることができる。使い捨て。さいころを振った後に使う。

## 知能蔓 Eye Queue Vine

## 曇り木(ユークリアの木) You-Call-Yptus Tree

植物

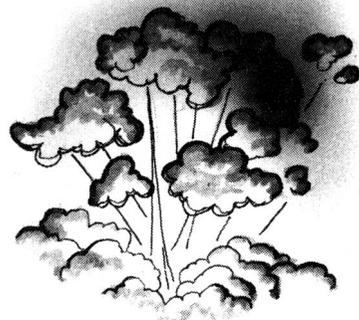
親切な植物が危険を教えとくれる。危難を一つ無効にできる。Cでは使用できない。

危険がわかった後、判定を行う前に使用する。この木は1匹の生き物を友にする。このまじないは1匹の生き物を友にする。そしてあなたの求めに応じて1回の戦闘で戦ってこられる。使用するまで手許に置いておく。

危険がわかった後、判定を行う前に使用する。この木は1匹の生き物を友にする。

## デジャ・ヴ 既視感 Deja Vu

各プレイヤーは自分のパーティーのトークンを出発地に戻す。



## 味方 Befriend

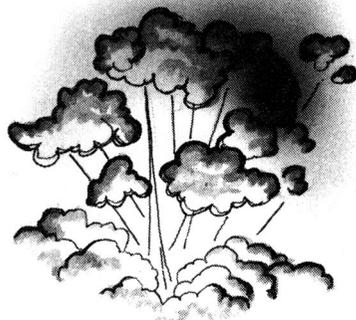
このまじないは1匹の生き物を友にする。そしてあなたの求めに応じて1回の戦闘で戦ってこられる。使用するまで手許に置いておく。

危険がわかった後、判定を行う前に使用する。この木は1匹の生き物を友にする。

危険がわかった後、判定を行う前に使用する。この木は1匹の生き物を友にする。

## 新たな侵入征服の波 Nextwave

侵略を防ぐために各プレイヤーは手札から3枚捨てる。でなければマンダニア人が戦闘で負けるまでザンス内に出現する。



### 毒ヅタ Poison Ivy

グループ危難：2  
税金攻撃

植物

パーティーがこの草を避けられなかったら、草は腕力2で1～6回、各俳優達を攻撃する。防具は役に立たない。

### 拾い物 Finders Keepers

手札の中にある物品を地域を無視して自分の俳優の一人に与える。  
自分の手番の開始時に使用すること。

### 気絶花 Stunflower

個別危難：1  
植物

この危難を避けそこなった俳優はサイコロを振り、腕力以下が出なかったら気絶する。

### 真実の恋 True Love

〈おとなの陰謀〉により、パーティーから一人(パーティーのプレイヤーが決める)を無効にする。カードは楽屋ツッキの底に入れられる。他のプレイヤーの手番の開始時に使用すること。

### 岩イヌ Rock Hound

指名危難：3  
動物：腕力2

この固いイヌは俳優達の攻撃判定に+2する。

### 地の領域 Region of Earth

プレイヤーは大きなハムに乗ることができ、歩くかわりに3区域を移動できる。自分の手番の開始時に使用すること。

### ピギーバック Piggy Back

### 強化薬 Potion of Speed

物品

もう一度手番を行える。  
手番の終わりに使用する。すぐに次の手番を始められる。  
使い捨て。

### 編集 Edit

プレイヤーは災難カードを引かれたプレイヤーのカードを引かれた直後にプレイすることを無効にする。無効にしたカードが引かれた直後にプレイすること。

### 海イラクサ C Nettle

指名危難：2  
動物：腕力3

この生き物は毒のトゲを持っていて、さらなる痛みを与える。ブラッド・マーカを受け取った俳優はサイコロを振り、腕力以下を出さなければもう一つブラッド・マーカを受け取る。

C

あなたの攻撃はもう一つブラッド・マーカを与える。攻撃が成功した後に使用すること。

### 強打 Mighty Blow

### 切りつけ松 Slash Pine

個別危難：3  
税金攻撃

植物

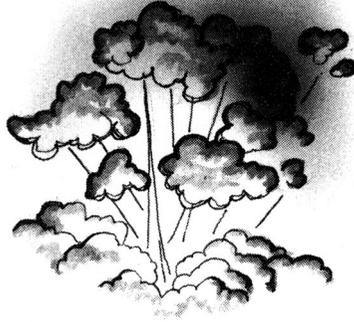
容赦ないナイフ野郎である、このけんかっばい植物は知恵判定に失敗した俳優に、腕力3で1～6回の攻撃を行う。

### 逃げ場を失う Trapped

相手に少なくとも3つのカードを引かれたプレイヤーの戦闘ユニットの開始時に使用すること。他のプレイヤーの戦闘ユニットの開始時に使用すること。

### 大地の揺れ Xanth Quake

楽屋デッキからカードを1枚加えて、手札をシャッフルする。プレイヤーの手札はそのまま。



### 岩楓 Rock Maple

個別危難：3  
税金攻撃

植物

この石の木は知恵判定に失敗した俳優に腕力2で1～6回攻撃を行う。



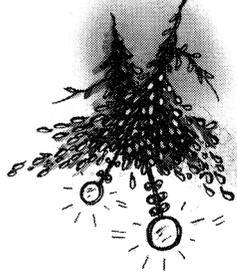
### 飛行木 Plane Tree

この植物に乗ることができる。通常の移動の替わりに4区域を飛んで行ける。使い捨て。  
自分の手番の開始時に使用すること。

### 忘我樹 Trance Plant

グループ危難：2

ぼうっとなって続く2ターンを失う。



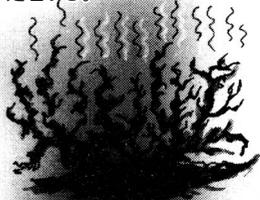
### 強風 Strong Winds

移動の時にサイコロを3つ振り、いいものを2つ選んで使用する。自分の手番の開始時に使用すること。

### 悪臭草 Stinkweed

グループ危難：2  
植物

ひどい悪臭に逃げ出す。戦闘時の退却と同様に処理する。



### 強打 Mighty Blow

あなたの攻撃はもう一つブラッド・マーカを与える。攻撃が成功した後に使用する。



### 魔法の剣 Magic Sword

物品

この剣には正確さの魔法がかかっている。攻撃時に持ち主の腕力を+1する。

### ルーグナ城／谷の村 Castle Roogna / Gap Village

移動の時、サナクワコを振り回して、いいもの2つを選んで使うことができる。移動の時に使用すること。

植物  
Bullrushes  
急ぎ草

### 魔法のじゅうたん Magic Carpet

物品

通常の移動の代わりに4つの区域を飛んで行ける。使い捨て。



### (いずれかの)城 Any Castle

この植物は武器となって1回の戦闘において一人の俳優の腕力を+1する。戦闘が始まる前に使用すること。

イベント  
Asparagus Spear  
槍アスパガス

### 催眠ヒョウタン Hypnogourd

グループ危険：1

植物

ヒョウタンを覗いたパーティーは抜け出すのに1～6ターンかかり、その間移動できない。

腕力3以上の敵を打ち負かした後に使用することができる。倒れた敵のねぐらを見つけた。手札の中から地域を無視して物品を一つ出すこと。

イベント  
Hoard  
貯蔵所

### クラークン海草 Kraken Weed

指名危険：1

動物：腕力1

この植物は2～12本の触手で戦う。



あなたの攻撃は自動的に成功する。誰か一人の俳優の攻撃判定をする前にプレイすること。

イベント  
Lucky Strike  
幸運の一撃

### クラークン海草 Kraken Weed

指名危険：1

動物：腕力2

この植物は2～12本の触手で戦う。



腕力が上がった後にプレイすること。本場の危険となる。ルーゾ危険1として扱う。失敗した時は直面している危険は現実ではない。クリ

イベント  
Illusion  
めくらし

### ロスト・ショッピング群島 Lost Shopping Isles

イベント

手札の中から物品一つを地域を無視して俳優に与えることができる。自分の手番の開始時に使用すること。

C

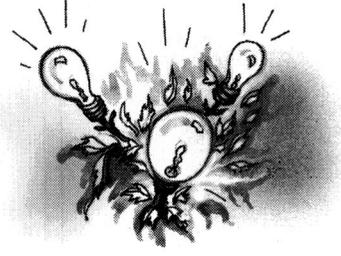
自分の手番の開始時に使用すること。3枚盗む。現場にいる他のプレイヤーから手札を小さな盗みの達人。このナクを使って同じ

イベント  
Cat Burglar  
泥棒ネコ

### カの木 Power Plant

この植物は1回の戦闘の間、一人の俳優の腕力を+1する。

戦闘が始まる前に使用すること。



自分の判定の直後にプレイすること。判定の結果を振り直せる。

イベント  
Roll Reversal  
やり直し

### 魔法のよろい Magic Armor

物品

このよろいを着た俳優への攻撃判定は+1される。



### ゾンビの頭の城 New Castle Zombie

手札の中にあるいくつかの物品を地域を無視して自分の俳優に与えられる。いつでも使用できる。

イベント  
Flee Market  
蚤の市

### 角イモムシ Hornworm

指名危険：3

動物：腕力4

このぬるぬるした奴の毒は傷を負わせることにブラッド・マーカーを2つ与える。

腕力3以上の敵を打ち負かした後に使用することができる。倒れた敵のねぐらを見つけた。手札の中から地域を無視して物品を一つ出すこと。

イベント  
Hoard  
貯蔵所

### 地獄の鐘の木 Hell's Bells

グループ危険：2

植物

耳を聳る花の音に次の手番は休みとなる。



自分の手番の開始時に使用すること。除ける。気絶した者も同様。俳優のフラット・サーカーを全て取りここに留まって1ターンを過ごせば全て

イベント  
Healing Spring  
癒しの泉

**こびとの木**  
 Infant Trees

指名危難：1

動物：腕力1

植物

2～12人のあかんぼうが自由になって襲ってくる。



自分の手番の開始時に使用すること。

除ける。気絶した者も同様。

の俳優のアップ・ダウンを全て取り除く。この間にアップ・ダウンを全て取り除く。

イベント

**癒しの泉**  
 Healing Spring

**魔法のよろい**  
 Magic Armor

物品

このよろいを着た俳優への攻撃判定は+1される。



**ハンフリーの城**  
 Humphrey's Castle

いつでも使用できる。

使い捨て。

り除く。

この植物はアップ・ダウンを1つ取り除く。

**スポンジ草**  
 Spongemoss

**ロスト・ショッピング群島**  
 Lost Shopping Isles

イベント

手札の中から物品一つを地域を無視して俳優に与えることができる。自分の手番の開始時に使用すること。

C

°スゴ

他のプレイヤーの手番の開始時に使用する

。この物品は捨て札になる。

楽屋デッキの底に戻す。その俳優が持つ

カードはアップ・ダウンを全て取り除く。

旅の仲間の一人が自分の探求の為、難航

イベント

**緊急の用事**  
 Pressing Business

**癒しの羽根**  
 Healing Feather

物品

一人の俳優のブラッド・マーカーを1ターンに1つ取り除ける。何度でも使用できる。



**パルナサス山**  
 Mount Parnassus

使用する。使い捨て。

一人の俳優が通常の攻撃を行うかわりに

相手に腕力3で攻撃を行える。

戦闘中にこの植物の実を投げる3つの

イベント

**パイナップル爆弾**  
 Pineapple Bomb

**調査**  
 In Quest



**出発地：キー・ストーン林**  
 Key Stone Copse

無の領域 (The Void) へ調査に行き、キー・ストーン林 (Key Stone Copse) に帰還して報告書を提出せよ。

**征服**  
 Con Quest



**出発地：セントールの島**  
 Centaur Isle

海の生き物 (C Creature) と谷ドラゴンを戦闘で打ち負かす。

**里巡り**  
 House Quest



**出発地：エルフの国**  
 Elfland

パーティーの各メンバーの故郷を回ってエルフの国に帰ってくる。

**エスコート**  
 Escort Quest



**出発地：魔法の粉塵の村**  
 Magic Dust Village

楽屋デッキから1枚引き、その俳優を故郷まで迎えに行き、そこでグループに加える。そして魔法の粉塵の村まで一緒に帰ってくる。もしその俳優の故郷が魔法の粉塵の村だったなら、マンダニア (Mundania) に行き連れて帰ってくる。

**探求**  
 B Quest



**出発地：フォーンとニンフの集落**  
 Faun & Nymph Retreat

死の森 (Dead Forest) へ旅し、要望を聞いてくる。その時山札を物品が出てくるまで引き、目的のカード以外は捨て札とする。この物品をグループのリーダーに与え、故郷に持って帰らせる。

**遍歴**  
 Journey Quest



**出発地：エルフの国**  
 Elfland

ザンスの湖を回る。人喰い鬼とチョビーの湖 (Lake Ogre-Chobee)、嘆きの湖 (Lake Wails)、火山湖 (Volcano Lake)、亡霊の湖 (Spectre Lake)、セイレーンの湖 (Siren Lake)、ソーダ湖 (Tsoda Popka Lakes) のうちから4つ。

**エスコート**  
Escort Quest



**出発地：ゴブリンの国**  
Goblin Land

北の村(North Village)へ行って、一人の俳優を(楽屋デッキから1枚引く)故郷に送っていく。その俳優の故郷が北の村なら代わりに魔法の粉塵の村(Magic Dust Village)まで送る。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：未定**  
N/A

使われてない探索カードの中から好きなものを選ぶ。

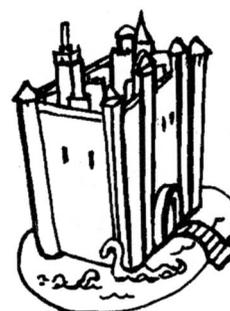
**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：ゴブリンの国**  
Goblin Land

ゴブリン達はゾンビーの頭への重要な知らせをあなたに託した。ゾンビーの頭の城(New Zombie Castle)までそれを届ける。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：ゾンビーの頭の城**  
New Zombie Castle

ゾンビーの頭がセントールの村(Centaur Village)の住人へのメッセージをあなたに託した。セントールの村までメッセージを届け、ゾンビーの頭の城まで返事を持って帰ってくる。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：北の村**  
North Village

悪名高いパルナサス山(Mount Parnassus)まで旅をする。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：西矢来村**  
West Stockade

象牙の塔(Ivory Tower)にいる文通相手に会いに行く。

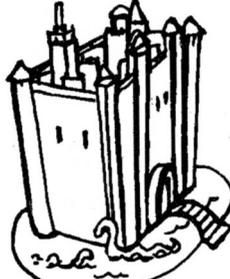
**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：ルーゲナ城**  
Castle Roogna

5つの禁じられた地へ行く。風の領域(The Region of Air)、地の領域(The Region of Earth)、水の領域(The Region of Water)、火の領域(The Region of Fire)、無の領域(The Void)。

**エスコート**  
Escort Quest



**出発地：ゾンビーの頭の城**  
New Zombie Castle

北の村(North Village)まで行って、俳優を一人パーティーに加える(楽屋デッキから1枚引く)。その俳優を故郷に送っていく。その俳優の故郷が北の村なら代わりに魔法の粉塵の村(Magic Dust Village)まで送る。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：南の村**  
South Village

ザンスの2つの神聖な地に起きた問題を調査する。神託の神殿(The Temple of the Oracle)とシカ修道院(Deer Abbey)。

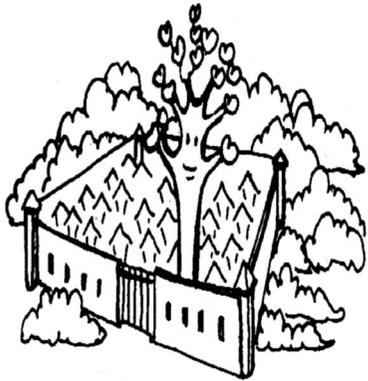
**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：南の村**  
South Village

北部の2つの島へ行く。めくらましの島(The Isle of Illusion)と景観の島(The Isle of View)。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：北の村**  
North Village

王の良い知らせをセントールの島 (Centaur Isle) まで届ける。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：キー・ストーン林**  
Key Stone Copse

王はあなたに4カ所のザンスの砦の視察を命じた。ルーグナ城 (Castle Roogna)、ゾンビーの頭の城 (New Zombie Castle)、名なき城 (Nameless Castle)、象牙の塔 (Ivory Tower)。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：セントールの島**  
Centaur Isle

セントールの和睦のメッセージを携えて4つの人間の集落 (北の村 (North Village)、谷の村 (Gap Village)、南の村 (South Village)、ルーグナ城 (Castle Roogna)) を回る。

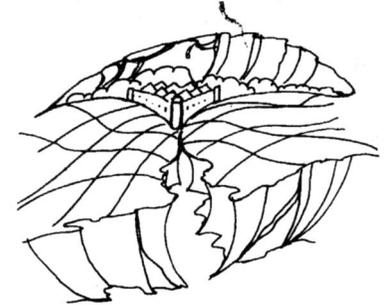
**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：フォーンとニンフの集落**  
Faun & Nymph Retreat

ザンスの4つの森林地帯を調査する。音楽の森 (The Musical Forest)、死の森 (Dead Forest)、キー・ストーン林 (Key Stone Copse)、灰の木の森 (Ash Forest)。

**エスコート**  
Escort Quest



**出発地：谷の村**  
Gap Village

楽屋デッキから1枚引く。引いた俳優の故郷まで、その俳優を迎えに行きルーグナ城 (Castle Roogna) に連れてくる。引いた俳優の故郷が谷の村だった時は、替わりに北の村 (North Village) へ迎えに行く。

**エスコート**  
Escort Quest



**出発地：魔法の粉塵の村**  
Magic Dust Village

ルーグナ城 (Castle Roogna) に行って、俳優を一人グループに加える (楽屋デッキから1枚引く)。その俳優の故郷まで連れていく。引いた俳優の故郷がルーグナ城だったときは、替わりに北の村 (North Village) へ連れていく。

**謎の探索**  
Question Quest

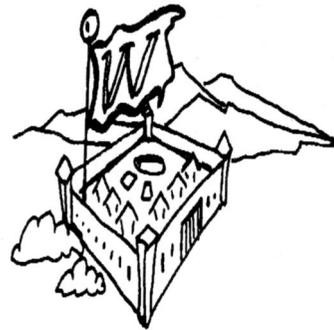


**出発地：ルーグナ城**  
Castle Roogna

危急の探索はない。ゲーム中にこのカードを公開して他のプレイヤーの探索を譲り受ける。

その探索を終えると勝利となる。エスコートの時は対象の俳優は送ってもらうために現在いる場所にあなたが到着するまで待っている。探索を引き渡したプレイヤーは新しい探索カードを引き、出発地は無視して探索を始める。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：西矢来村**  
West Stockade

マンダニア (Mundania) まで行ってコンピュータという工芸品を持って帰ってくる。

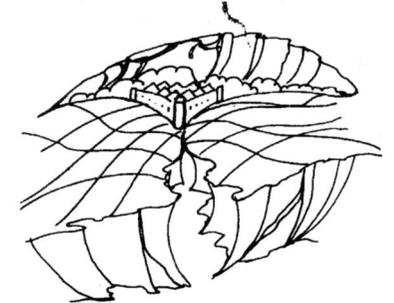
**エスコート**  
Escort Quest



**出発地：北の村**  
North Village

南の村まで行って、俳優を一人グループに加える (楽屋デッキから1枚引く)。その俳優の故郷まで連れていく。

**遍歴**  
Journey Quest



**出発地：谷の村**  
Gap Village

王の使節として4つの怪物だらけの地をめぐる。鳥の国 (Birdland)、グリフィンの国 (The Region of Griffins)、ゴブリンの国 (Goblin Land)、ドラゴンの国 (Dragon Land)。