

ソーサラー 不死：あなたの各ソーサラーは、戦闘終了時まで体力が2になる。 1	ソーサラー 不死：あなたの各ソーサラーは、戦闘終了時まで体力が2になる。 1	ソーサラー 不死：あなたの各ソーサラーは、戦闘終了時まで体力が2になる。 1	ソーサラー 不死：あなたの各ソーサラーは、戦闘終了時まで体力が2になる。 1
レイザーウィング (飛行、高速) 衝撃：相手はイニシアチブ2以上のユニット1体を敗走させる。 1	レイザーウィング (飛行、高速) 衝撃：相手はイニシアチブ2以上のユニット1体を敗走させる。 1	レイザーウィング (飛行、高速) 衝撃：相手はイニシアチブ2以上のユニット1体を敗走させる。 1	レイザーウィング (飛行、高速) 衝撃：相手はイニシアチブ2以上のユニット1体を敗走させる。 1
ビーストマン 統率：1ダメージ与え、その後新たな運命カードを1枚引いて解決する(ビーストマン1体につき1回まで)。 2	ビーストマン 統率：1ダメージ与え、その後新たな運命カードを1枚引いて解決する(ビーストマン1体につき1回まで)。 2	ビーストマン 統率：1ダメージ与え、その後新たな運命カードを1枚引いて解決する(ビーストマン1体につき1回まで)。 2	ビーストマン 統率：1ダメージ与え、その後新たな運命カードを1枚引いて解決する(ビーストマン1体につき1回まで)。 2
ヘルハウンド (高速) 炎上：相手は機能状態のユニット2体を選ぶ。それぞれに1ダメージ。 3	ヘルハウンド (高速) 炎上：相手は機能状態のユニット2体を選ぶ。それぞれに1ダメージ。 3	ヘルハウンド (高速) 炎上：相手は機能状態のユニット2体を選ぶ。それぞれに1ダメージ。 3	ヘルハウンド (高速) 炎上：相手は機能状態のユニット2体を選ぶ。それぞれに1ダメージ。 3
ドラゴン (飛行) 炎のプレス：あなたが選んだ▲ユニットを最大3体破壊する。 4	ドラゴン (飛行) 炎のプレス：あなたが選んだ▲ユニットを最大3体破壊する。 4	ドラゴン (飛行) 炎のプレス：あなたが選んだ▲ユニットを最大3体破壊する。 4	ドラゴン (飛行) 炎のプレス：あなたが選んだ▲ユニットを最大3体破壊する。 4
ジャイアント 激怒：あなたのいずれかのジャイアント1体にかれている1ダメージにつき、1ダメージ与える。 5	ジャイアント 激怒：あなたのいずれかのジャイアント1体にかれている1ダメージにつき、1ダメージ与える。 5	ジャイアント 激怒：あなたのいずれかのジャイアント1体にかれている1ダメージにつき、1ダメージ与える。 5	ジャイアント 激怒：あなたのいずれかのジャイアント1体にかれている1ダメージにつき、1ダメージ与える。 5

外交の試み

影響力を最大6つまで捨て、捨てた影響力の数と同じ枚数の運命カードを引く。
 中立ユニットは同調する。
 中立ユニットは退却する。
 あなたは退却するか、戦闘を行う。

外交の試み

影響力を最大6つまで捨て、捨てた影響力の数と同じ枚数の運命カードを引く。
 中立ユニットは同調する。
 中立ユニットは退却する。
 あなたは退却するか、戦闘を行う。

外交の試み

影響力を最大6つまで捨て、捨てた影響力の数と同じ枚数の運命カードを引く。
 中立ユニットは同調する。
 中立ユニットは退却する。
 あなたは退却するか、戦闘を行う。

外交の試み

影響力を最大6つまで捨て、捨てた影響力の数と同じ枚数の運命カードを引く。
 中立ユニットは同調する。
 中立ユニットは退却する。
 あなたは退却するか、戦闘を行う。

探検トークン

	ドラゴンの玉座 — 破壊可能ロケーション このエリアの支配者は、ドラゴンルーンの数に+1しているとみなされる。
	村 — 破壊可能ロケーション このエリアの食料と材木と鉱石に+1（トークン上にも書かれている）。
	魔法の扉 — 破壊可能ロケーション 影響力を1つ支払い、このエリアと他の魔法の扉とを隣接として扱ってよい。
	ダンジョン — ロケーション ヒーローがこのエリアに入ったら、そのシーゾンのクエストフェイズでは移動できない。
	寺院 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は影響力を2つ得る。
	クロスの間 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は戦術カードを1枚得る。
	旅の商人 — イベント 影響力を3つ支払って、報酬カードを1枚引いてこのヒーローに与えてよい。
	襲撃隊 — イベント ヒーローは6を受け、中立か敵軍がいなるなら、報酬を1枚捨てるかさらに6。
	資格の巻物 — イベント 1つのエリアの裏向きのルーントークンと探検トークンを見る。
	訓練 — イベント このヒーローは自分のいずれか1つの特性値を1上げてよい。

探検トークン

	ドラゴンの玉座 — 破壊可能ロケーション このエリアの支配者は、ドラゴンルーンの数に+1しているとみなされる。
	村 — 破壊可能ロケーション このエリアの食料と材木と鉱石に+1（トークン上にも書かれている）。
	魔法の扉 — 破壊可能ロケーション 影響力を1つ支払い、このエリアと他の魔法の扉とを隣接として扱ってよい。
	ダンジョン — ロケーション ヒーローがこのエリアに入ったら、そのシーゾンのクエストフェイズでは移動できない。
	寺院 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は影響力を2つ得る。
	クロスの間 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は戦術カードを1枚得る。
	旅の商人 — イベント 影響力を3つ支払って、報酬カードを1枚引いてこのヒーローに与えてよい。
	襲撃隊 — イベント ヒーローは6を受け、中立か敵軍がいなるなら、報酬を1枚捨てるかさらに6。
	資格の巻物 — イベント 1つのエリアの裏向きのルーントークンと探検トークンを見る。
	訓練 — イベント このヒーローは自分のいずれか1つの特性値を1上げてよい。

探検トークン

	ドラゴンの玉座 — 破壊可能ロケーション このエリアの支配者は、ドラゴンルーンの数に+1しているとみなされる。
	村 — 破壊可能ロケーション このエリアの食料と材木と鉱石に+1（トークン上にも書かれている）。
	魔法の扉 — 破壊可能ロケーション 影響力を1つ支払い、このエリアと他の魔法の扉とを隣接として扱ってよい。
	ダンジョン — ロケーション ヒーローがこのエリアに入ったら、そのシーゾンのクエストフェイズでは移動できない。
	寺院 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は影響力を2つ得る。
	クロスの間 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は戦術カードを1枚得る。
	旅の商人 — イベント 影響力を3つ支払って、報酬カードを1枚引いてこのヒーローに与えてよい。
	襲撃隊 — イベント ヒーローは6を受け、中立か敵軍がいなるなら、報酬を1枚捨てるかさらに6。
	資格の巻物 — イベント 1つのエリアの裏向きのルーントークンと探検トークンを見る。
	訓練 — イベント このヒーローは自分のいずれか1つの特性値を1上げてよい。

探検トークン

	ドラゴンの玉座 — 破壊可能ロケーション このエリアの支配者は、ドラゴンルーンの数に+1しているとみなされる。
	村 — 破壊可能ロケーション このエリアの食料と材木と鉱石に+1（トークン上にも書かれている）。
	魔法の扉 — 破壊可能ロケーション 影響力を1つ支払い、このエリアと他の魔法の扉とを隣接として扱ってよい。
	ダンジョン — ロケーション ヒーローがこのエリアに入ったら、そのシーゾンのクエストフェイズでは移動できない。
	寺院 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は影響力を2つ得る。
	クロスの間 — ロケーション ヒーローがこのエリアで移動を終えたら、その支配者は戦術カードを1枚得る。
	旅の商人 — イベント 影響力を3つ支払って、報酬カードを1枚引いてこのヒーローに与えてよい。
	襲撃隊 — イベント ヒーローは6を受け、中立か敵軍がいなるなら、報酬を1枚捨てるかさらに6。
	資格の巻物 — イベント 1つのエリアの裏向きのルーントークンと探検トークンを見る。
	訓練 — イベント このヒーローは自分のいずれか1つの特性値を1上げてよい。