

病気	病気	病気	病気	病気	病気
病気	病気	病気	病気	禍いの疫病	禍いの疫病
禍いの疫病	過労	過労	過労	癩病	癩病
癩病	倦怠	倦怠	倦怠	雷の呪い	雷の呪い
雷の呪い	祝福の槌	祝福の槌	祝福の槌	祝福の槌	祝福の槌

病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊
✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1
病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊
✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1	✳ すべてのヒーローは腕力-1。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。	✳ すべてのヒーローは腕力-1。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。
病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊
✳ すべてのヒーローは腕力-1。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。	✳ ヒーロー1人は腕力-2。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。	✳ ヒーロー1人は腕力-2。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。	✳ ヒーロー1人は腕力-2。このターン、いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは、ターン終了時に破壊される。	村:このカードは、村を訪れる際はプレイしなければならない。各カードの購入コストは3ゴールド増える。	村:このカードは、村を訪れる際はプレイしなければならない。各カードの購入コストは3ゴールド増える。
病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊	病気・特殊
村:このカードは、村を訪れる際はプレイしなければならない。各カードの購入コストは3ゴールド増える。	✳ 攻撃-2	✳ 攻撃-2	✳ 攻撃-2	✳ 攻撃-1	✳ 攻撃-1
病気・特殊	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器
✳ 攻撃-1	魔法攻撃+4 ダンジョン:祝福の槌を装備したとき、地下1階のモンスターをデッキの一番下に置いてダンジョンを埋めなおしてもよい。	魔法攻撃+4 ダンジョン:祝福の槌を装備したとき、地下1階のモンスターをデッキの一番下に置いてダンジョンを埋めなおしてもよい。	魔法攻撃+4 ダンジョン:祝福の槌を装備したとき、地下1階のモンスターをデッキの一番下に置いてダンジョンを埋めなおしてもよい。	魔法攻撃+4 ダンジョン:祝福の槌を装備したとき、地下1階のモンスターをデッキの一番下に置いてダンジョンを埋めなおしてもよい。	魔法攻撃+4 ダンジョン:祝福の槌を装備したとき、地下1階のモンスターをデッキの一番下に置いてダンジョンを埋めなおしてもよい。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

祝福の槌	祝福の槌	祝福の槌	国境警備兵	国境警備兵	国境警備兵
国境警備兵	国境警備兵	国境警備兵	国境警備兵	国境警備兵	旋風
旋風	旋風	旋風	旋風	旋風	旋風
旋風	神聖なる杖	神聖なる杖	神聖なる杖	神聖なる杖	神聖なる杖
神聖なる杖	神聖なる杖	神聖なる杖	破滅門の従者	破滅門の従者	破滅門の従者

武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
魔法攻撃+4	魔法攻撃+4	魔法攻撃+4	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	呪文
村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	村/ダンジョン:カードを1枚引き、その後カードを1枚捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。このカードを破壊して、ヒーロー1人が戦闘中に破壊されることを防いでよい	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。

呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。

呪文	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法
魔法攻撃+2 あなたが選んだウィザードかクレリック1人は、そのヒーローのレベルに等しい値の+魔法攻撃。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。

武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	魔法攻撃+1 クレリックかウィザードが装備する場合、さらに魔法攻撃+2。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

破滅門の従者	破滅門の従者	破滅門の従者	破滅門の従者	破滅門の従者	油のフラスコ
油のフラスコ	油のフラスコ	油のフラスコ	油のフラスコ	油のフラスコ	油のフラスコ
油のフラスコ	占い師	占い師	占い師	占い師	占い師
占い師	占い師	占い師	グローベリー	グローベリー	グローベリー
グローベリー	グローベリー	グローベリー	グローベリー	グローベリー	食欲の剣

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	武器・アイテム・灯り
村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 村:1枚追加でカードを購入できる。 反復-ダンジョン:経験値を1点捨てて、ヒーロー1人に攻撃+1。	攻撃+1 ダンジョン:さらに灯り+2、 攻撃+2 。戦闘終了時にこのカードを破壊する。

武器・アイテム・灯り	武器・アイテム・灯り	武器・アイテム・灯り	武器・アイテム・灯り	武器・アイテム・灯り	武器・アイテム・灯り
攻撃+1 ダンジョン:さらに灯り+2、 攻撃+2 。戦闘終了時にこのカードを破壊する。					

武器・アイテム・灯り	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
攻撃+1 ダンジョン:さらに灯り+2、 攻撃+2 。戦闘終了時にこのカードを破壊する。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り
村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを2枚引く。 少なくともどちらか一方が呪文なら、2枚とも残す。そうでない場合、1枚を捨てる。 ダンジョン:攻撃+1。	ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。

魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り	魔法・食料・灯り	武器・刃
ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。	ヒーロー1人は腕力+3。	公開したゴールド値2につき 攻撃+1 。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

貪欲の剣	貪欲の剣	貪欲の剣	貪欲の剣	貪欲の剣	貪欲の剣
貪欲の剣	敬虔な僧	敬虔な僧	敬虔な僧	敬虔な僧	敬虔な僧
敬虔な僧	敬虔な僧	敬虔な僧	魂の壺	魂の壺	魂の壺
魂の壺	魂の壺	魂の壺	魂の壺	魂の壺	靈魂破
靈魂破	靈魂破	靈魂破	靈魂破	靈魂破	靈魂破

武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃
公開したゴールド値2につき攻撃+1。	公開したゴールド値2につき攻撃+1。	公開したゴールド値2につき攻撃+1。	公開したゴールド値2につき攻撃+1。	公開したゴールド値2につき攻撃+1。	公開したゴールド値2につき攻撃+1。

武器・刃	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
公開したゴールド値2につき攻撃+1。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法
村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	村/ダンジョン:手札の任意の枚数の病気を破壊する。破壊した病気1枚につきカードを2枚引く。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。

武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	呪文
魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	魔法攻撃+1 ウィザードかクレリックが魂の壺を装備するとき、あなたの手札のモンスター1枚を選び、魔法攻撃+(X)。(X)はそのモンスターの体力の1/2。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。

呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

靈魂破	靈魂狩り	靈魂狩り	靈魂狩り	靈魂狩り	靈魂狩り
靈魂狩り	靈魂狩り	靈魂狩り	地底の鉱夫	地底の鉱夫	地底の鉱夫
地底の鉱夫	地底の鉱夫	地底の鉱夫	地底の探掘人	地底の探掘人	地底の探掘人
地底の探掘人	地底の破壊者	地底の破壊者	ドルナーの独り身	ドルナーの独り身	ドルナーの独り身
ドルナーの独り身	ドルナーの独り身	ドルナーの独り身	ドルナーの放浪者	ドルナーの放浪者	ドルナーの放浪者

呪文	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
ヒーロー1人は、あなたが現在持っている経験値の点数に等しい値だけ+魔法攻撃(最高6)。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	ファイター	ファイター	ファイター
村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。 ダンジョン:魔法攻撃+1。	攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。

ファイター	ファイター	ファイター	ファイター	ファイター	ファイター
攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 地底の鉱夫が武器を装備している場合、さらに攻撃-2。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+4 地底の探掘人が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+4 地底の探掘人が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+4 地底の探掘人が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。

ファイター	ファイター	ファイター	シーフ	シーフ	シーフ
攻撃+4 地底の探掘人が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 公開されている傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+5 地底の破壊者が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 ダンジョン:公開した傭兵1人につきカードを2枚引く。	攻撃+5 地底の破壊者が武器を装備している場合、さらに攻撃-3。 ダンジョン:公開した傭兵1人につきカードを2枚引く。	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1

シーフ	シーフ	シーフ	シーフ	シーフ	シーフ
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+2 公開したゴールド値が3以上のカード1枚につき、さらに攻撃+1。 報酬(村人)	攻撃+2 公開したゴールド値が3以上のカード1枚につき、さらに攻撃+1。 報酬(村人)	攻撃+2 公開したゴールド値が3以上のカード1枚につき、さらに攻撃+1。 報酬(村人)

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

ドルナーの放浪者	ドルナーのジプシー	ドルナーのジプシー	妖精国のオ人	妖精国のオ人	妖精国のオ人
妖精国のオ人	妖精国のオ人	妖精国のオ人	妖精国のドルイド	妖精国のドルイド	妖精国のドルイド
妖精国のドルイド	妖精国の霊体	妖精国の霊体	スリンの弓射ち	スリンの弓射ち	スリンの弓射ち
スリンの弓射ち	スリンの弓射ち	スリンの弓射ち	スリンの弓師	スリンの弓師	スリンの弓師
スリンの弓師	スリンの長弓師	スリンの長弓師	大嵐の報復者	大嵐の報復者	大嵐の報復者

シーフ	シーフ	シーフ	クレリック	クレリック	クレリック
攻撃+2 公開したゴールド値が3以上のカード1枚につき、さらに攻撃+1。 報酬(村人)	攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚引く。 報酬: 手札を補充するときに、カードを追加で1枚引く。	攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚引く。 報酬: 手札を補充するときに、カードを追加で1枚引く。	魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。	魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。	魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。
クレリック	クレリック	クレリック	クレリック	クレリック	クレリック
魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。	魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。	魔法攻撃+1 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。	魔法攻撃+2 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。 村/ダンジョン: 病氣を1枚捨て、カードを1枚引く。	魔法攻撃+2 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。 村/ダンジョン: 病氣を1枚捨て、カードを1枚引く。	魔法攻撃+2 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。 村/ダンジョン: 病氣を1枚捨て、カードを1枚引く。
クレリック	クレリック	クレリック	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー
魔法攻撃+2 あなたが病氣を得るとき、代わりにそれを他のプレイヤーの捨て札置き場に置く。 村/ダンジョン: 病氣を1枚捨て、カードを1枚引く。	魔法攻撃+3 ダンジョン: 各モンスターの下に病氣を1枚ずつ配置する。モンスターに置かれている病氣1枚につき、そのモンスターの体力に+1。プレイヤーが病氣のあるモンスターを攻撃した場合、戦闘終了時に、そのプレイヤーはその病氣を得る。	魔法攻撃+3 ダンジョン: 各モンスターの下に病氣を1枚ずつ配置する。モンスターに置かれている病氣1枚につき、そのモンスターの体力に+1。プレイヤーが病氣のあるモンスターを攻撃した場合、戦闘終了時に、そのプレイヤーはその病氣を得る。	攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。	攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。	攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。
ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー
攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。	攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。	攻撃+2 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+3。	攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+4。	攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+4。	攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+4。
ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター・アーチャー	ファイター	ファイター	ファイター
攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、攻撃するモンスターと同じタイプのモンスターを公開したなら、さらに攻撃+4。	攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、さらに攻撃+5。 ダンジョン: あなたの手札のモンスター1枚を、それより1VP上までのダンジョンホールのモンスター1体と換えてよい。	攻撃+3 地下2階か地下3階を攻撃する場合、さらに攻撃+5。 ダンジョン: あなたの手札のモンスター1枚を、それより1VP上までのダンジョンホールのモンスター1体と換えてよい。	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

大嵐の報復者	大嵐の報復者	大嵐の報復者	大嵐の略奪者	大嵐の略奪者	大嵐の略奪者
大嵐の略奪者	大嵐の番人	大嵐の番人	ソールの霊媒	ソールの霊媒	ソールの霊媒
ソールの霊媒	ソールの霊媒	ソールの霊媒	ソールの千里眼	ソールの千里眼	ソールの千里眼
ソールの千里眼	ソールの神官	ソールの神官	ヴェルドの旅芸人	ヴェルドの旅芸人	ヴェルドの旅芸人
ヴェルドの旅芸人	ヴェルドの旅芸人	ヴェルドの旅芸人	ヴェルドの詩人	ヴェルドの詩人	ヴェルドの詩人

ファイター	ファイター	ファイター	ファイター	ファイター	ファイター
攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+3 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分のデッキの一番上に置いてよい。	攻撃+3 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分のデッキの一番上に置いてよい。	攻撃+3 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分のデッキの一番上に置いてよい。
ファイター	クレリック	ファイター	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード
攻撃+3 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分のデッキの一番上に置いてよい。	攻撃+4 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分の新たに引いた手札に加えてよい。	攻撃+4 4VP未満のモンスターを倒した場合、ターンの終了時にこのヒーローを捨てる代わりに、自分の新たに引いた手札に加えてよい。	魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。	魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。	魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。
シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード
魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。	魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。	魔法攻撃+1 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見て、好きな順番で上に戻す。	魔法攻撃+2 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見る。そのうち1枚を地下1階のモンスターと入れ替え、残りのカードを好きな順番で上に戻してよい。	魔法攻撃+2 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見る。そのうち1枚を地下1階のモンスターと入れ替え、残りのカードを好きな順番で上に戻してよい。	魔法攻撃+2 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見る。そのうち1枚を地下1階のモンスターと入れ替え、残りのカードを好きな順番で上に戻してよい。
シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	シーフ・ウィザード	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ
魔法攻撃+2 ダンジョン：ダンジョンデッキの上から3枚を見る。そのうち1枚を地下1階のモンスターと入れ替え、残りのカードを好きな順番で上に戻してよい。	魔法攻撃+3 ダンジョン：各プレイヤーは自分のデッキの上から5枚を公開し、その中のヒーローをすべて捨て、残りのカードをそのプレイヤーが望む順で上に戻す。	魔法攻撃+3 ダンジョン：各プレイヤーは自分のデッキの上から5枚を公開し、その中のヒーローをすべて捨て、残りのカードをそのプレイヤーが望む順で上に戻す。	攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。	攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。	攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。
ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ
攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。	攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。	攻撃+2 ダンジョン：手札が6枚以上ある他の各プレイヤーは、ランダムに選んだカード1枚を捨てる。	攻撃+3 ダンジョン：経験値を2点破壊し、地下1階のモンスターをダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン：他の各プレイヤーは、呪文を1枚公開するか、カードを1枚捨てる。	攻撃+3 ダンジョン：経験値を2点破壊し、地下1階のモンスターをダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン：他の各プレイヤーは、呪文を1枚公開するか、カードを1枚捨てる。	攻撃+3 ダンジョン：経験値を2点破壊し、地下1階のモンスターをダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン：他の各プレイヤーは、呪文を1枚公開するか、カードを1枚捨てる。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

ヴェルドの詩人	ヴェルドの吟遊詩人	ヴェルドの吟遊詩人	剃刀背	剃刀背	王殺し
王殺し	触手の下僕	触手の下僕	血無き者	血無き者	篡奪者
篡奪者	権威の徒	権威の徒	清浄の徒	清浄の徒	敬虔の徒
敬虔の徒	敬虔の徒	信仰の徒	信仰の徒	声の徒	アラクネ
アラクネ	鳥語り	鳥語り	大地神の呪詛	大地神の呪詛	統率ドルイド

ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	ファイター・シーフ	深淵・雷の子	深淵・雷の子	深淵・雷の子
攻撃+3 ダンジョン:経験値を2点破壊し、地下1階のモンスターをダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン:他の各プレイヤーは、呪文を1枚公開するか、カードを1枚捨てる。	攻撃+4 ダンジョン:経験値を1点破壊し、モンスター1体をダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン:他の各プレイヤーは、経験値を1点失う。	攻撃+4 ダンジョン:経験値を1点破壊し、モンスター1体をダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。 ダンジョン:他の各プレイヤーは、経験値を1点失う。	突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのアーチャーを破壊する。 戦闘:すべてのアーチャーを破壊する。	突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのアーチャーを破壊する。 戦闘:すべてのアーチャーを破壊する。	魔法攻撃無効 突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのクレリックを破壊する。

深淵・雷の子	深淵・雷の子	深淵・雷の子	深淵・雷の子	深淵・雷の子	深淵・雷の子
魔法攻撃無効 突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのクレリックを破壊する。	戦闘:病気を1つ得る。あなたが病気を公開しているならさらに病気を1つ得る。	戦闘:病気を1つ得る。あなたが病気を公開しているならさらに病気を1つ得る。	突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのウィザードを破壊する。 戦闘:合計攻撃値が最も高い英雄1人を破壊する。	突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべてのウィザードを破壊する。 戦闘:合計攻撃値が最も高い英雄1人を破壊する。	魔法攻撃無効 戦闘:公開された英雄を、2人を残してすべて破壊する。 報酬(村)

深淵・雷の子	狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型
魔法攻撃無効 戦闘:公開された英雄を、2人を残してすべて破壊する。 報酬(村)	戦闘:権威の徒は、公開されたレベル2のヒーロー1人につき体力+3。 戦闘:レベル1のヒーロー1人を破壊する。	戦闘:権威の徒は、公開されたレベル2のヒーロー1人につき体力+3。 戦闘:レベル1のヒーロー1人を破壊する。	戦闘:清浄の徒は、公開されたレベル1のヒーロー1人につき体力+2。 戦闘:すべての民兵を破壊する。	戦闘:清浄の徒は、公開されたレベル1のヒーロー1人につき体力+2。 戦闘:すべての民兵を破壊する。	戦闘:アイテムを1つ破壊する。

狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型	狂信者・人型	邪悪なドルイド・人型
戦闘:アイテムを1つ破壊する。	戦闘:アイテムを1つ破壊する。	戦闘:信仰の徒は、公開された民兵1人につき体力+3。 戦闘:武器1つか呪文1つを破壊する。	戦闘:信仰の徒は、公開された民兵1人につき体力+3。 戦闘:武器1つか呪文1つを破壊する。	戦闘:声の徒は、レベル3のヒーローが公開されたら体力+4。 戦闘:レベル2のヒーロー1人を破壊する。	戦闘:各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘:アラクネは公開された病気1つにつき体力+2。 戦闘:クレリック1人を破壊する。

邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型
戦闘:各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘:アラクネは公開された病気1つにつき体力+2。 戦闘:クレリック1人を破壊する。	戦闘:病気を1つ得る。 * 魔法攻撃+1	戦闘:病気を1つ得る。 * 魔法攻撃+1	戦闘:各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘:大地神の呪詛は、プレイヤーが持つ経験値1点につき体力+1。 戦闘:レベル1以上のヒーロー1人を破壊する。	戦闘:各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘:大地神の呪詛は、プレイヤーが持つ経験値1点につき体力+1。 戦闘:レベル1以上のヒーロー1人を破壊する。	戦闘:統率ドルイドは、邪悪なドルイドが公開されるか、ダンジョンホールに他の邪悪なドルイドがいる場合、体力+3。 戦闘:病気を1つ得る。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

統率ドルイド	自然の娘	自然の娘	大群	大群	大群
大群	大群	大群	大群	大群	大群
大群	大群	大群	大群	大群	大群
大群	大群	大群	大群	大群	大群
死の凍元	地獄嵐	地獄嵐	稲妻の凝視	稲妻の凝視	死の凍元 人殺しの風

邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	邪悪なドルイド・人型	大群・動物	大群・動物	大群・動物
戦闘:統率ドルイドは、邪悪なドルイドが公開されるか、ダンジョンホールに他の邪悪なドルイドがいる場合、体力+3。 戦闘:病気を1つ得る。	突破:各プレイヤーは病気を1つ得る。 ★ダンジョン:病気を1つ破壊する。	突破:各プレイヤーは病気を1つ得る。 ★ダンジョン:病気を1つ破壊する。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。
大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物
これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。
大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物
これを大群デッキの一番上のカードと置き換える。	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1
大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	大群・動物	アンデッド・嵐の悪霊
ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	ゲーム終了時、各大群はあなたのデッキにある大群の枚数に等しいVPを持つ(最大5VP)。 戦闘:病気を1つ得る。 ★攻撃+1	魔法攻撃無効 戦闘:すべての英雄は腕力-3。いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは破壊される。
アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊
魔法攻撃無効 戦闘:すべての英雄は腕力-3。いずれかの時点で腕力が0以下になったヒーローは破壊される。	魔法攻撃無効 突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべての魔法攻撃を持つヒーローを破壊する。 ★ダンジョン:カードを1枚引く。	魔法攻撃無効 突破:各プレイヤーは自分のデッキの一番上から5枚のカードを公開し、公開されたすべての魔法攻撃を持つヒーローを破壊する。 ★ダンジョン:カードを1枚引く。	魔法攻撃無効 戦闘:魔法のアイテム1つか魔法の武器1つを破壊する。 ★ダンジョン:カードを1枚引く。	魔法攻撃無効 戦闘:魔法のアイテム1つか魔法の武器1つを破壊する。 ★ダンジョン:カードを1枚引く。	魔法攻撃無効

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

人殺しの風	激怒	激怒	力の護符	力の護符	自然の護符
自然の護符	強欲の護符	強欲の護符	ウルブリクの鎧	ウルブリクの鎧	ウルブリクの籠手
ウルブリクの兜	ウルブリクの兜	ウルブリクの兜	邪悪なる守護者	貪欲の石	
アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	アンデッド・嵐の悪霊	護符の宝物	護符の宝物	護符の宝物
魔法攻撃無効	魔法攻撃無効 戦闘:呪文1つを破壊する。	魔法攻撃無効 戦闘:呪文1つを破壊する。	宝物 ダンジョン:力の護符を破壊し、攻撃+3。	宝物 ダンジョン:力の護符を破壊し、攻撃+3。	宝物 ダンジョン:自然の護符を破壊し、魔法攻撃+3。
護符の宝物	護符の宝物	護符の宝物	ウルブリクの宝物	ウルブリクの宝物	ウルブリクの宝物
宝物 ダンジョン:自然の護符を破壊し、魔法攻撃+3。	宝物 村:強欲の護符を破壊し、4ゴールド得る。	宝物 村:強欲の護符を破壊し、4ゴールド得る。	宝物 ウルブリクの鎧と公開されたすべての英雄でないカードを破壊する。これにより破壊されたカード1枚につきカードを2枚引く。	宝物 ウルブリクの鎧と公開されたすべての英雄でないカードを破壊する。これにより破壊されたカード1枚につきカードを2枚引く。	宝物 ダンジョン:4VP未満のモンスターを撃退した場合、ウルブリクの籠手を破壊して、追加の1ターンを得る。
ウルブリクの宝物	ウルブリクの宝物	ウルブリクの宝物	ガーディアン・闇騎士	サンダーストーン	
宝物 ウルブリクの兜を破壊し、カードを3枚引く。	宝物 ウルブリクの兜を破壊し、カードを3枚引く。	宝物 ウルブリクの兜を破壊し、カードを3枚引く。	突破:地下0階に移動する。いずれかのターンの開始時にサンダーストーンがホールにある場合、それをダンジョンデッキの一番下に置き、ホールを埋める。	……強欲が定命の者の魂に潜り込むが如き。	

モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。

祝福の槌 占い師 靈魂狩り ソール アンデッド・嵐の喪霊	国境警備兵 グローベリー 地底 ヴェルド ダンジョン内部	旋風 食欲の剣 ドルナー 深淵・雷の子 護符の宝物	神聖なる杖 敬虔な僧 妖精国 狂信者・人型 ウルブリクの宝物	破滅門の従者 魂の壺 スリン 邪悪なドルイド ガーディアン	油のフラスコ 靈魂破 大嵐 大群 2つ選択
--	--	---------------------------------------	--	---	-----------------------------------

ランダム・村 ランダム・村 ランダム・村 ランダム・ヒーロー ランダム・モンスター	ランダム・村 ランダム・村 ランダム・村 ランダム・ヒーロー ランダム・モンスター	ランダム・村 ランダム・村 ランダム・村 ランダム・ヒーロー ダンジョン内部	ランダム・村 ランダム・村 ランダム・ヒーロー ランダム・ヒーロー ランダム・ヒーロー ダンジョン内部	ランダム・村 ランダム・村 ランダム・ヒーロー ランダム・モンスター
---	---	--	--	---

ランダム・ヒーロー	ランダム・モンスター	ランダム・モンスター
選ばれた場合、特殊病気デッキを使用する。	選ばれた場合、特殊病気デッキを使用する。	選ばれた場合、特殊病気デッキを使用する。
ランダム・モンスター	ダンジョン内部	ダンジョン内部
このランダムマイザーが公開されたとき、ダンジョン内部を1枚ランダムに公開する。新たなランダムマイザーを引く。	このダンジョン内部が公開されたら、無作為のガーディアン1枚をダンジョンデッキに加える。	このカードが公開されたら、2枚のダンジョン内部を無作為に公開する。

※ モンスターカード等のテキスト右下白三角部は切り落としてお使いください。