

民兵	民兵	民兵	民兵	民兵	民兵
民兵	民兵	民兵	民兵	民兵	民兵
民兵	民兵	民兵	民兵	民兵	民兵
民兵	民兵	民兵	民兵	民兵	民兵
民兵	民兵	民兵	民兵	民兵	民兵

民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1
民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1
民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1
民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1
民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-	民兵・七-口-
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	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。

ダガー	ダガー	ダガー	ダガー	ダガー	ダガー
ダガー	ダガー	ダガー	ダガー	松明	松明
松明	松明	松明	松明	松明	松明
松明	松明	非常食	非常食	非常食	非常食
非常食	非常食	非常食	非常食	非常食	非常食

武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1
武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	アイテム・灯り	アイテム・灯り
攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1	攻撃+1		
アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り
アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料
		ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。
アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料
ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+2。	ダンジョン:ヒーロー1人は腕力+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。

病気	病気	病気	病気	病気	病気
病気	病気	病気	病気	病気	病気
病気	病気	病気	病気	病気	病気
病気	病気	病気	病気	病気	病気
青火の杖	青火の杖	青火の杖	青火の杖	青火の杖	青火の杖

病気	病気	病気	病気	病気	病気
※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1
病気	病気	病気	病気	病気	病気
※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1
病気	病気	病気	病気	病気	病気
※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1
病気	病気	病気	病気	病気	病気
※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1	※ 攻撃-1
武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法
魔法攻撃+1	魔法攻撃+1	魔法攻撃+1	魔法攻撃+1	魔法攻撃+1	魔法攻撃+1
ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	ダンジョン：青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。

※ 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。

青火の杖	青火の杖	燔祭	燔祭	燔祭	燔祭
燔祭	燔祭	燔祭	燔祭	酋長の太鼓	酋長の太鼓
酋長の太鼓	酋長の太鼓	酋長の太鼓	酋長の太鼓	酋長の太鼓	酋長の太鼓
霜の稲妻	霜の稲妻	霜の稲妻	霜の稲妻	霜の稲妻	霜の稲妻
霜の稲妻	霜の稲妻	霜の巨人の斧	霜の巨人の斧	霜の巨人の斧	霜の巨人の斧

武器・鈍器・魔法	武器・鈍器・魔法	呪文	呪文	呪文	呪文
魔法攻撃+1 ダンジョン: 青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	魔法攻撃+1 ダンジョン: 青火の杖がクレリックかウィザードに装備されている場合、あなたはこのターンすでに使った呪文1つを再び使ってよい。そうした場合、ターン終了時にその呪文を破壊する。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。
呪文	呪文	呪文	呪文	アイテム・魔法	アイテム・魔法
村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: カードを1枚破壊する。ターン終了時、手札を補充するときに、追加でカードを1枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。
アイテム・魔法	アイテム・魔法	アイテム・魔法	アイテム・魔法	アイテム・魔法	アイテム・魔法
村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。	村/ダンジョン: ヒーローか村かモンスターを指定し、あなたのデッキの一番上のカードを捨てる。そのカードのタイプが指定したものであれば、カードを2枚引く。
呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
魔法攻撃+3	魔法攻撃+3	魔法攻撃+3	魔法攻撃+3	魔法攻撃+3	魔法攻撃+3
呪文	呪文	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃
魔法攻撃+3	魔法攻撃+3	攻撃+4 ダンジョン: 腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは 腕力+3 。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	攻撃+4 ダンジョン: 腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは 腕力+3 。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	攻撃+4 ダンジョン: 腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは 腕力+3 。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	攻撃+4 ダンジョン: 腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは 腕力+3 。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)

※ 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。

霜の巨人の斧	霜の巨人の斧	霜の巨人の斧	霜の巨人の斧	守護者の剣	守護者の剣
守護者の剣	守護者の剣	守護者の剣	守護者の剣	守護者の剣	守護者の剣
案内人	案内人	案内人	案内人	案内人	案内人
案内人	案内人	変身	変身	変身	変身
変身	変身	変身	変身	補給隊長	補給隊長

武器・刃 攻撃+4 ダンジョン:腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは腕力+3。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	武器・刃 攻撃+4 ダンジョン:腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは腕力+3。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	武器・刃 攻撃+4 ダンジョン:腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは腕力+3。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	武器・刃 攻撃+4 ダンジョン:腕力6以上のヒーローがいなければ、カードを1枚引く。それがヒーローなら、そのヒーローは腕力+3。(この能力は、このカードを装備していなくても使用できる。)	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。
武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。	武器・刃 攻撃+3 装備しているヒーローが破壊される場合、代わりにそのヒーローを捨てる。
村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。
村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	村人・傭兵 村:あなたは追加でカードを1枚購入してよい。	呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。
呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	呪文 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	武器・刃 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	武器・刃 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上のカードを見る。それがモンスターなら、あなたはそれをホールの任意のモンスターと置き換えてよい。置き換えられたモンスターはダンジョンデッキの一番上に置く。カードを1枚引く。	村人・傭兵 ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	村人・傭兵 ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。

※ 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。

補給隊長	補給隊長	補給隊長	補給隊長	補給隊長	補給隊長
湾弓	湾弓	湾弓	湾弓	湾弓	湾弓
湾弓	湾弓	斥候	斥候	斥候	斥候
斥候	斥候	斥候	斥候	銀の嵐	銀の嵐
銀の嵐	銀の嵐	銀の嵐	銀の嵐	銀の嵐	銀の嵐

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。	ダンジョン:カードを3枚引く。手札のカードと一致するものは捨てる。 村:任意の枚数のヒーローを捨てる。捨てたヒーロー1枚につきカードを1枚引く。

武器・弓	武器・弓	武器・弓	武器・弓	武器・弓	武器・弓
地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。

武器・弓	武器・弓	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 地下2階かそれ以深なら、このヒーローの1レベルにつき、さらに 攻撃+1 。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。

村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	呪文	呪文
村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	村:カードを3枚引く。手札のカードを3枚、デッキの一番上に好きな順番で置く。 ダンジョン:ダンジョンデッキの一番上から3枚のカードを見て、好きな順番で戻す。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。

呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。	公開したゴールド値2につき 魔法攻撃+1 (端数切り捨て)。

※ 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。

頭蓋砕き	頭蓋砕き	頭蓋砕き	頭蓋砕き	頭蓋砕き	頭蓋砕き
頭蓋砕き	頭蓋砕き	魂の宝石	魂の宝石	魂の宝石	魂の宝石
魂の宝石	魂の宝石	魂の宝石	魂の宝石	腐った食料	腐った食料
腐った食料	腐った食料	腐った食料	腐った食料	腐った食料	腐った食料
雷の指輪	雷の指輪	雷の指輪	雷の指輪	雷の指輪	雷の指輪

武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器
攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。
武器・鈍器	武器・鈍器	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り
攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	攻撃+2 ダンジョン:このターン、モンスターを倒したら、このカードをあなたのデッキの一番上に置く。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。
アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・灯り	アイテム・食料	アイテム・食料
ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:あなたの最も高いヒーローの1レベルにつき、灯り+1。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。
アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料	アイテム・食料
ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。	ダンジョン:各ヒーローは攻撃+1、腕力+3。戦闘終了時に、攻撃しているヒーローを1人破壊する。
アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法
ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン:カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+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。

雷の指輪	雷の指輪	トーリの箒手	トーリの箒手	トーリの箒手	トーリの箒手
トーリの箒手	トーリの箒手	トーリの箒手	トーリの箒手	交易商人	交易商人
交易商人	交易商人	交易商人	交易商人	交易商人	交易商人
ベルザーの助任司祭	ベルザーの助任司祭	ベルザーの助任司祭	ベルザーの助任司祭	ベルザーの助任司祭	ベルザーの助任司祭
ベルザーの僧正	ベルザーの僧正	ベルザーの僧正	ベルザーの僧正	ベルザーの枢機卿	ベルザーの枢機卿

アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法
ダンジョン: カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	ダンジョン: カードを1枚引く。いずれかの対戦相手1人のデッキの一番上のカードを公開して捨てる。捨てたカードがヒーローの場合、魔法攻撃+2。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。
武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	武器・魔法	村人・傭兵	村人・傭兵
魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	魔法攻撃+2 腕力+2 装備しているヒーローは、追加で武器を1つ装備してよい。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。
村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。	村: 購入に加えて、カードを1枚破壊して、それよりコストが2まで多い、村のヒーローでないカードを1枚手に入れてよい。 ダンジョン: カードを1枚引き、それがモンスターならもう1枚カードを引く。
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 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。	魔法攻撃+1 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。	魔法攻撃+1 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。	魔法攻撃+1 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。	魔法攻撃+1 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。	魔法攻撃+1 ダンジョン: カードを1枚引く。 村: 病気を1つ破壊し、2ゴールド得る。
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+2 対戦相手の効果があなたを目標にしている場合、このヒーローを公開し、代わりにその効果の目標を手番プレイヤーにする。 ダンジョン: カードを1枚引く。	魔法攻撃+2 対戦相手の効果があなたを目標にしている場合、このヒーローを公開し、代わりにその効果の目標を手番プレイヤーにする。 ダンジョン: カードを1枚引く。	魔法攻撃+2 対戦相手の効果があなたを目標にしている場合、このヒーローを公開し、代わりにその効果の目標を手番プレイヤーにする。 ダンジョン: カードを1枚引く。	魔法攻撃+2 対戦相手の効果があなたを目標にしている場合、このヒーローを公開し、代わりにその効果の目標を手番プレイヤーにする。 ダンジョン: カードを1枚引く。	魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚引く。 村/ダンジョン: 病気を1つ破壊し、カードを3枚引く。	魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚引く。 村/ダンジョン: 病気を1つ破壊し、カードを3枚引く。

※ 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。

陰謀団の占星術師	陰謀団の占星術師	陰謀団の占星術師	陰謀団の占星術師	陰謀団の占星術師	陰謀団の占星術師
陰謀団の賢者	陰謀団の賢者	陰謀団の賢者	陰謀団の賢者	陰謀団の頭首	陰謀団の頭首
チュリアの密告者	チュリアの密告者	チュリアの密告者	チュリアの密告者	チュリアの密告者	チュリアの密告者
チュリアの物あさり	チュリアの物あさり	チュリアの物あさり	チュリアの物あさり	チュリアの盗掘者	チュリアの盗掘者
念術者の達人	念術者の達人	念術者の達人	念術者の達人	念術者の達人	念術者の達人

ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード
魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。	魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。	魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。	魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。	魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。	魔法攻撃+1 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+1 。
ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード
魔法攻撃+2 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+2 。	魔法攻撃+2 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+2 。	魔法攻撃+2 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+2 。	魔法攻撃+2 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+2 。	魔法攻撃+3 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+3 。 報酬：呪文を1つ購入。	魔法攻撃+3 あなたがプレイした呪文1つにつき、さらに 魔法攻撃+3 。 報酬：呪文を1つ購入。
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+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+2 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。	攻撃+2 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。	攻撃+2 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。	攻撃+2 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。	攻撃+3 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。これにより捨てられた武器1つにつき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 ダンジョン：他の各プレイヤーは、武器を1つ捨てるか手札に無いことを公開する。これにより捨てられた武器1つにつき、さらに 攻撃+1 。
アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード
地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+1 。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+2 。 あなたが灯りのアイテムを持っているなら 灯り+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。

念術者の焔術士	念術者の焔術士	念術者の焔術士	念術者の焔術士	念術者の紅蓮術師	念術者の紅蓮術師
火炎の見張り	火炎の見張り	火炎の見張り	火炎の見張り	火炎の見張り	火炎の見張り
火炎の護衛	火炎の護衛	火炎の護衛	火炎の護衛	火炎の英雄	火炎の英雄
ゴリンスの未熟者	ゴリンスの未熟者	ゴリンスの未熟者	ゴリンスの未熟者	ゴリンスの未熟者	ゴリンスの未熟者
ゴリンスの貯め込み人	ゴリンスの貯め込み人	ゴリンスの貯め込み人	ゴリンスの貯め込み人	ゴリンスの守銭奴	ゴリンスの守銭奴

アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード	アーチャー・ウィザード
地下2階かそれ以深なら攻撃+3。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+2、灯り+2。	地下2階かそれ以深なら攻撃+3。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+2、灯り+2。	地下2階かそれ以深なら攻撃+3。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+2、灯り+2。	地下2階かそれ以深なら攻撃+3。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+2、灯り+2。	地下2階かそれ以深なら攻撃+4。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+4、灯り+3。	地下2階かそれ以深なら攻撃+4。 ダンジョン: 経験値1点を破壊し、魔法攻撃+4、灯り+3。
ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード
攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2
ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード	ファイター・ウィザード
攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+1。	攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+1。	攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+1。	攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+1。	攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+2。 報酬: 灯りのアイテムを1つ購入。	攻撃+3 ペナルティを越えた灯り1につき、さらに魔法攻撃+2。 報酬: 灯りのアイテムを1つ購入。
ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード
魔法攻撃+2	魔法攻撃+2	魔法攻撃+2	魔法攻撃+2	魔法攻撃+2	魔法攻撃+2
ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード
魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚破壊し、そのゴールド値に等しい値の魔法攻撃を得る。	魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚破壊し、そのゴールド値に等しい値の魔法攻撃を得る。	魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚破壊し、そのゴールド値に等しい値の魔法攻撃を得る。	魔法攻撃+3 ダンジョン: カードを1枚破壊し、そのゴールド値に等しい値の魔法攻撃を得る。	公開したゴールド値を持つカード(ゴリンスの守銭奴を含む)1枚につき魔法攻撃+1。 ダンジョン: ゴールド値を持たないカードを1枚破壊し、カードを2枚引く。	公開したゴールド値を持つカード(ゴリンスの守銭奴を含む)1枚につき魔法攻撃+1。 ダンジョン: ゴールド値を持たないカードを1枚破壊し、カードを2枚引く。

※ 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。

ハーフオークの襲撃者	ハーフオークの襲撃者	ハーフオークの襲撃者	ハーフオークの襲撃者	ハーフオークの襲撃者	ハーフオークの襲撃者
ハーフオークの匪賊	ハーフオークの匪賊	ハーフオークの匪賊	ハーフオークの匪賊	ハーフオークの騎馬兵	ハーフオークの騎馬兵
密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵
密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵	密集軍の歩兵
密集軍の将校	密集軍の将校	密集軍の将校	石守りの粗暴者	石守りの粗暴者	石守りの粗暴者

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	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2	攻撃+2
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:食料を1つ破壊し、 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。	攻撃+2 ダンジョン:食料を1つ破壊し、 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。	攻撃+2 ダンジョン:食料を1つ破壊し、 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。	攻撃+2 ダンジョン:食料を1つ破壊し、 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。	攻撃+3 ダンジョン:アイテムを1つ破壊し、さらに 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。 ダンジョン:カードを1枚捨て、さらに 攻撃+2 。	攻撃+3 ダンジョン:アイテムを1つ破壊し、さらに 攻撃+2 、他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。 ダンジョン:カードを1枚捨て、さらに 攻撃+2 。
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 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+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+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+1 。	攻撃+2 公開した他の密集軍1人につき、さらに 攻撃+1 、 腕力+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+4 村/ダンジョン:公開した他の密集軍1人につき、カードを1枚引く。	攻撃+4 村/ダンジョン:公開した他の密集軍1人につき、カードを1枚引く。	攻撃+4 村/ダンジョン:公開した他の密集軍1人につき、カードを1枚引く。	攻撃+3 装備しているなら、さらに 攻撃+2 。	攻撃+3 装備しているなら、さらに 攻撃+2 。	攻撃+3 装備しているなら、さらに 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。

石守りの粗暴者	石守りの粗暴者	石守りの粗暴者	石守りの喧嘩屋	石守りの喧嘩屋	石守りの喧嘩屋
石守りの喧嘩屋	石守りの暴れ屋	石守りの暴れ屋	テラキアの守護者	テラキアの守護者	テラキアの守護者
テラキアの守護者	テラキアの守護者	テラキアの守護者	テラキアの貴族	テラキアの貴族	テラキアの貴族
テラキアの貴族	テラキアの騎士	テラキアの騎士	古参兵の戦士	古参兵の戦士	古参兵の戦士
古参兵の戦士	古参兵の戦士	古参兵の戦士	古参兵の戦士	古参兵の戦士	古参兵の狂戦士

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 装備しているなら、さらに攻撃+2。	攻撃+3 装備しているなら、さらに攻撃+2。	攻撃+3 装備しているなら、さらに攻撃+2。	攻撃+4 装備しているなら、さらに攻撃+3。 公開した傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+4 装備しているなら、さらに攻撃+3。 公開した傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+4 装備しているなら、さらに攻撃+3。 公開した傭兵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・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック
攻撃+4 装備しているなら、さらに攻撃+3。 公開した傭兵1人につき、さらに攻撃+1。	攻撃+6 装備しているなら、さらに攻撃+4。 公開した傭兵1人につき、さらに攻撃+1。 報酬: 公開した傭兵を脇に置き、新たに手札を補充した後それを加える。	攻撃+6 装備しているなら、さらに攻撃+4。 公開した傭兵1人につき、さらに攻撃+1。 報酬: 公開した傭兵を脇に置き、新たに手札を補充した後それを加える。	攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。	攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。	攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。
ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック
攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。	攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。	攻撃+2 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引く。	攻撃+3 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引き、さらに攻撃+1。	攻撃+3 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引き、さらに攻撃+1。	攻撃+3 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引き、さらに攻撃+1。
ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック	ファイター	ファイター	ファイター
攻撃+3 村/ダンジョン: 病気を1つ捨て、カードを1枚引き、さらに攻撃+1。	攻撃+4 村/ダンジョン: 病気が村人を1つ捨て、カードを2枚引き、さらに攻撃+2。 報酬: 村人を1つ購入。	攻撃+4 村/ダンジョン: 病気が村人を1つ捨て、カードを2枚引き、さらに攻撃+2。 報酬: 村人を1つ購入。	攻撃+3	攻撃+3	攻撃+3
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	攻撃+3	攻撃+3	攻撃+3	攻撃+3	攻撃+4 ダンジョン: ヒーローを1人破壊し、さらに攻撃+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。

古参兵の狂戦士	古参兵の狂戦士	古参兵の狂戦士	古参兵の狂戦士	古参兵の切り裂き	古参兵の切り裂き
古参兵の切り裂き	古参兵の主戦論者	古参兵の主戦論者		暗殺者	喉笛切り
喉笛切り	追い剥ぎ	追い剥ぎ	追跡者	追跡者	追跡者
悪党	悪党	バジリスク	バジリスク	ハービー	ハービー
マンティコア	マンティコア	メドゥーサ	メドゥーサ	ミノタウロス	ミノタウロス

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+4 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+2 。	攻撃+4 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+2 。	攻撃+4 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+2 。	攻撃+4 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+2 。	攻撃+5 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+4 。 報酬:経験値を1点得る。	攻撃+5 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+4 。 報酬:経験値を1点得る。
ファイター	ファイター	ファイター		山賊・人型	山賊・人型
攻撃+5 ダンジョン:ヒーローを1人破壊し、さらに 攻撃+4 。 報酬:経験値を1点得る。	攻撃+6 あなたが手札から公開したヒーローがレベル3以上だけなら、さらに 攻撃+10 。 報酬:経験値を2点得る。	攻撃+6 あなたが手札から公開したヒーローがレベル3以上だけなら、さらに 攻撃+10 。 報酬:経験値を2点得る。		ヒーローが5人以上いるのではないかぎり倒されない。 ★ 攻撃+2	ヒーローが4人以上いるのではないかぎり倒されない。 ★ ダンジョン :カードを1枚引く。
山賊・人型	山賊・人型	山賊・人型	山賊・人型	山賊・人型	山賊・人型
ヒーローが4人以上いるのではないかぎり倒されない。 ★ ダンジョン :カードを1枚引く。	ヒーローが3人以上いるのではないかぎり倒されない。 ★ 公開して 、畏を回避する。	ヒーローが3人以上いるのではないかぎり倒されない。 ★ 公開して 、畏を回避する。	ヒーローが3人以上いるのではないかぎり倒されない。	ヒーローが3人以上いるのではないかぎり倒されない。	ヒーローが3人以上いるのではないかぎり倒されない。
山賊・人型	山賊・人型	闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣
ヒーローが4人以上いるのではないかぎり倒されない。	ヒーローが4人以上いるのではないかぎり倒されない。	戦闘 :民兵を1人破壊する。	戦闘 :民兵を1人破壊する。		
闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣	闇の幻獣
戦闘 :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。	戦闘 :合計攻撃力を計算する前に、刃の武器を装備していないヒーローを1人破壊する。戦闘終了時に、刃の武器を装備していない残ったヒーローをすべて破壊する。	戦闘 :合計攻撃力を計算する前に、刃の武器を装備していないヒーローを1人破壊する。戦闘終了時に、刃の武器を装備していない残ったヒーローをすべて破壊する。	魔法攻撃のみ	魔法攻撃のみ

※ 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。

猛火	猛火	窒息の煙	窒息の煙	燃えさし	燃えさし
炎	炎	業火	業火	火の巨人	火の巨人
霜の巨人	霜の巨人	山の巨人	山の巨人	石の巨人	石の巨人
タイタン	タイタン	地の嵐	地の嵐	炎の激怒	炎の激怒
ヒドラ	ヒドラ	水の怒り	水の怒り	風の憤怒	風の憤怒

精霊・火	精霊・火	精霊・火	精霊・火	精霊・火	精霊・火
全体:灯り+2 呪文かアイテムが使用されていないかぎり倒されない。 ✳ ダンジョン :手札の病気を1つ破壊する。	全体:灯り+2 呪文かアイテムが使用されていないかぎり倒されない。 ✳ ダンジョン :手札の病気を1つ破壊する。	全体:灯り-2 戦闘:すべてのプレイヤーは病気を1つ得る。	全体:灯り-2 戦闘:すべてのプレイヤーは病気を1つ得る。	灯り+1	灯り+1
精霊・火	精霊・火	精霊・火	精霊・火	巨人	巨人
全体:灯り+1 戦闘:カードを1枚破壊する。	全体:灯り+1 戦闘:カードを1枚破壊する。	全体:灯り+3 魔法攻撃無効 報酬:各対戦相手のデッキの一番上から3枚のカードを公開する。これにより公開されたVPが3以下のすべてのモンスターを、手番プレイヤーの捨て札に置く。	全体:灯り+3 魔法攻撃無効 報酬:各対戦相手のデッキの一番上から3枚のカードを公開する。これにより公開されたVPが3以下のすべてのモンスターを、手番プレイヤーの捨て札に置く。	戦闘:腕力の最も低いヒーローを1人破壊する。 ✳ ダンジョン :ヒーロー1人は腕力+3。	戦闘:腕力の最も低いヒーローを1人破壊する。 ✳ ダンジョン :ヒーロー1人は腕力+3。
巨人	巨人	巨人	巨人	巨人	巨人
戦闘:腕力5以下のヒーローを2人破壊する。重量が最も小さい武器を1つ破壊する。	戦闘:腕力5以下のヒーローを2人破壊する。重量が最も小さい武器を1つ破壊する。	戦闘:腕力の最も低いヒーローを1人破壊する。	戦闘:腕力の最も低いヒーローを1人破壊する。	戦闘:腕力4以下のヒーローを2人破壊する。	戦闘:腕力4以下のヒーローを2人破壊する。
巨人	巨人	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン
戦闘:ヒーローを、腕力の最も高い2人を除いてすべて破壊する。武器を、最も重量の大きい1つを除いてすべて破壊する。	戦闘:ヒーローを、腕力の最も高い2人を除いてすべて破壊する。武器を、最も重量の大きい1つを除いてすべて破壊する。	手番プレイヤーが少なくとも7ゴールドを公開しないかぎり、体力を2倍にする。 戦闘:病気を1つ得る。	手番プレイヤーが少なくとも7ゴールドを公開しないかぎり、体力を2倍にする。 戦闘:病気を1つ得る。	戦闘:最もゴールド値の高い村カードを1枚破壊する。	戦闘:最もゴールド値の高い村カードを1枚破壊する。
ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン	ヒドラ・ドラゴン
突破:各プレイヤーは、自分のデッキの一番上のカードを、ヒーローが公開されるまで捨て続け、そのヒーローを破壊する。 戦闘:各プレイヤーはヒーローを2枚公開するか、1枚未満しか無い手札を公開する。各プレイヤーは、自分が公開したヒーローのうち腕力の最も高いヒーロー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のカードを、ヒーローが公開されるまで捨て続け、そのヒーローを破壊する。 戦闘:各プレイヤーはヒーローを2枚公開するか、1枚未満しか無い手札を公開する。各プレイヤーは、自分が公開したヒーローのうち腕力の最も高いヒーロー1人を破壊する。	戦闘:武器を1つ破壊する。	戦闘:武器を1つ破壊する。	手番プレイヤーが少なくとも5ゴールドを公開しないかぎり、体力を2倍にする。 突破:村の各山札の一番上のカードのゴールド値が3以上である場合、その山札の一番上から2枚のカードを取り除く。	手番プレイヤーが少なくとも5ゴールドを公開しないかぎり、体力を2倍にする。 突破:村の各山札の一番上のカードのゴールド値が3以上である場合、その山札の一番上から2枚のカードを取り除く。

※ 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。

ハーフオーガ	ハーフオーガ	オークの刃使い	オークの刃使い	オークの将軍	オークの将軍
影の殺し屋	影の殺し屋	旗頭	旗頭	死をもたらすもの	死をもたらすもの
宿命	宿命	墓場の騎士	墓場の騎士	墓場の騎士	リッチの王
墳墓の憑依霊	墳墓の憑依霊	飢えた死者	飢えた死者	疫病ゾンビ	疫病ゾンビ
疫病持ち	疫病持ち	疫病持ち	眠らぬ死体	眠らぬ死体	歩く災い

オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型
				装備していないヒーローからダメージを受けない。	装備していないヒーローからダメージを受けない。
オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型	オーク・人型	アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ
戦闘: 傭兵を1人破壊する。	戦闘: 傭兵を1人破壊する。	★ 人型を相手にした場合、攻撃+1。	★ 人型を相手にした場合、攻撃+1。	魔法攻撃無効 戦闘: 呪文を1つ破壊する。	魔法攻撃無効 戦闘: 呪文を1つ破壊する。
アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ
魔法攻撃無効 戦闘: クレリックかウィザードを1人破壊する。	魔法攻撃無効 戦闘: クレリックかウィザードを1人破壊する。	魔法攻撃無効	魔法攻撃無効	魔法攻撃無効	魔法攻撃無効 戦闘: すべてのヒーローは、攻撃-1、腕力-4。
アンデッド・リッチ	アンデッド・リッチ	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病
魔法攻撃無効 戦闘: 病気を1つ得る。	魔法攻撃無効 戦闘: 病気を1つ得る。	戦闘: あなたが公開した病気1つにつき、病気でないカードを1枚破壊する。病気を1つ得る。	戦闘: あなたが公開した病気1つにつき、病気でないカードを1枚破壊する。病気を1つ得る。	戦闘: 病気を1つ得る。	戦闘: 病気を1つ得る。
アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病	アンデッド・疫病
全体: 他のモンスターが1体破壊されるたび、各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘: 病気を1つ得る。	全体: 他のモンスターが1体破壊されるたび、各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘: 病気を1つ得る。	全体: 他のモンスターが1体破壊されるたび、各プレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘: 病気を1つ得る。	戦闘: 病気を1つ得る。	戦闘: 病気を1つ得る。	突破: すべてのプレイヤーは病気を1つ得る。 戦闘: 病気を2つ得る。他の各プレイヤーは病気を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。

夜の守護者	苦悩の守護者	竜の爪	竜の爪	竜の顎	竜の顎
竜の歯	竜の歯	竜の言葉	竜の言葉	エメラルドの竜	エメラルドの竜
象牙の竜	象牙の竜	ルビーの竜	ルビーの竜	サファイヤの竜	サファイヤの竜
侮蔑の石	恐怖の石	バロウズデイル	ドゥームゲート	ドラゴンスパイアー	ドレッドウォッチ
フェイの沼	グリムホールド	レジアの谷			

ガーディアン	ガーディアン	畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族
全体:各階の基本の灯りペナルティを2倍にする。 突破:地下0階に移動する。	全体:このガーディアンが地下0階にいる間、モンスターの戦闘効果は戦闘1回につき追加で1回適用される。 突破:地下0階に移動する。	各プレイヤーは、手札からシーフを公開するか、手札を公開してその中のすべての村人を破壊する。	各プレイヤーは、手札からシーフを公開するか、手札を公開してその中のすべての村人を破壊する。	手番プレイヤーの左隣から始めて、各プレイヤーは自分のデッキのカードの一番上を順に公開する。それが武器の場合、それを破壊する。武器が3つ破壊するまでこれを続ける。	手番プレイヤーの左隣から始めて、各プレイヤーは自分のデッキのカードの一番上を順に公開する。それが武器の場合、それを破壊する。武器が3つ破壊するまでこれを続ける。
畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族	畏・ドラゴン族	像の宝物	像の宝物
手番プレイヤーは、最も腕力の低いヒーローを1人破壊する。他の各プレイヤーは、自分のデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらから、最も腕力の高いヒーローを除き、すべてのヒーローを破壊する。	手番プレイヤーは、最も腕力の低いヒーローを1人破壊する。他の各プレイヤーは、自分のデッキの一番上から3枚のカードを捨てる。それらから、最も腕力の高いヒーローを除き、すべてのヒーローを破壊する。	モンスターが倒された後でこの畏がホールに置かれた場合、手番プレイヤーがシーフを公開しないかぎり、そのモンスターを破壊する。他の各プレイヤーは、自分のデッキの一番上のカードを公開し、公開されたすべてのモンスターを破壊する。	モンスターが倒された後でこの畏がホールに置かれた場合、手番プレイヤーがシーフを公開しないかぎり、そのモンスターを破壊する。他の各プレイヤーは、自分のデッキの一番上のカードを公開し、公開されたすべてのモンスターを破壊する。	宝物 モンスターを倒したとき、あなたは手札のカードを1枚このカードの下に裏向きに置き、それらを脇に置いてよい。次にいずれかのプレイヤーが6VP以上のモンスターを倒したら、このカードを破壊し、裏向きのカードをそのプレイヤーの捨て札に置く。	宝物 モンスターを倒したとき、あなたは手札のカードを1枚このカードの下に裏向きに置き、それらを脇に置いてよい。次にいずれかのプレイヤーが6VP以上のモンスターを倒したら、このカードを破壊し、裏向きのカードをそのプレイヤーの捨て札に置く。
像の宝物	像の宝物	像の宝物	像の宝物	像の宝物	像の宝物
宝物 村:このカードと、手札のカードを好きな枚数破壊する。これにより破壊されたカード1枚につき1XP得る。	宝物 村:このカードと、手札のカードを好きな枚数破壊する。これにより破壊されたカード1枚につき1XP得る。	宝物 いつでもこのカードを破壊し、あなたに適用される戦闘効果を1つ防ぐ。	宝物 いつでもこのカードを破壊し、あなたに適用される戦闘効果を1つ防ぐ。	宝物 モンスターを倒したとき、あなたはそのモンスターをこのカードと一緒に脇に置いてよい。ゲーム終了時に、両方のカードをあなたのデッキに戻す。	宝物 モンスターを倒したとき、あなたはそのモンスターをこのカードと一緒に脇に置いてよい。ゲーム終了時に、両方のカードをあなたのデッキに戻す。
サンダーストーン	サンダーストーン	舞台	舞台	舞台	舞台
ゲーム終了時に、他の各プレイヤーがあなたよりも多くのモンスターカードを持っているなら、勝利ポイント+4。 ……稲妻が見下す大地を鞭打つ如く。	ゲーム終了時に、あなたが持っている他のサンダーストーン1につき、勝利ポイント+2。 ダンジョン:カードを2枚引く。 雷鳴は定命の者の勇気を打ち砕く……	モンスターはゴールドを生み出さない。	モンスターを1種類追加してプレイする。	モンスター4種類でプレイする。手番が最後のプレイヤーは、モンスターを2種類ずつ2つに分け。ダンジョン内部をどちらに入れるかを決める。各ダンジョンの底から5枚にそれぞれサンダーストーンを1つ加えてシャッフルする。ゲームは両方のサンダーストーンが無くなった時点で終了する。	戦闘の終了時に、手番プレイヤーは病気を1つ得る。
舞台	舞台	舞台			
灯りペナルティは無い。プレイヤーがダンジョンに行くと、そのプレイヤーは戦闘終了時にカードを1枚破壊する。	プレイヤーがダンジョンに行かなかったターンの終了時に、地下1階のモンスターを地下3階に移動し、他のモンスターを前に進める。	破壊されたすべてのカード(ダンジョンデッキのカードは除く)は、代わりに村に戻る。村に戻ったヒーローは、対応する位置に置かれる。			

※ 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。

神秘の魔力	消失	酒場の主人	戦いの激情	饗宴	火の玉	燃え立つ剣
グッドベリー	手斧	ランタン	光の宝石	魔法のオーラ	質屋	長矛
短剣	槍	街の衛兵	訓練官	戦槌	聖餐	力の護符
鍛冶屋	両刃の剣	忍び寄る死	呪いの槌矛	先見の霊薬	幻影の剣	魔道士の杖
魔法の弾	賢者	短弓	酒場の喧嘩	徴税人	祝福の槌	国境警備兵
旋風	神聖なる杖	破滅門の従者	油のフラスコ	占い師	グローベリー	貪欲の剣
敬虔な僧	魂の壺	靈魂破	靈魂狩り	青火の杖	燔祭	酋長の太鼓
霜の稲妻	霜の巨人の斧	守護者の剣	案内人	変身	補給隊長	湾弓
斥候	銀の嵐	頭蓋砕き	魂の宝石	腐った食料	雷の指輪	トーリの箒手
交易商人	アマゾネス	至杯	ドワーフ	エルフ	フェイ	ロリッグ
辺境	赤の刃	レジア	セルーリ	ティリア	盲目	ディーン
神聖	甕袋街	ゴール	ルーン生まれ	トーリ	地底	ドルナー
妖精国	スリン	大嵐	ソール	ヴェルド	ベルザー	陰謀団
チュリア	念術者	火炎	ゴリンス	ハーフオーク	密集軍	石守り
テラキア	古参兵	クラン	ハルール	深淵	闘騎士・人型	ドラゴン
幻獣	人型	粘体	アンデッド・魔物	アンデッド・霊体	精霊・自然	精霊・苦痛
ゴーレム	群勢	深淵・雷の子	狂信者・人型	邪悪なドルイド	大群	アンデッド・嵐の甕霊
山賊・人型	闇の幻獣	精霊・火	巨人	ヒドラ・ドラゴン	オーク・人型	アンデッド・リッチ
アンデッド・疫病	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ダンジョン内部
ダンジョン内部	ガーディアン	ガーディアン	ガーディアン	ガーディアン	罨・死	罨・苦境
罨・ドラゴン族	護符の宝物	ウルブリクの宝物	像の宝物	舞台	舞台	2つ選択
2つ選択	2つ選択					

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	ランダム・モンスター	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。	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。
ランダム・モンスター	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ダンジョン内部	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、ランダムに選んだガーディアン1枚をダンジョンデッキに加える。	このダンジョン内部が公開されたら、ランダムに選んだガーディアン1枚をダンジョンデッキに加える。	このダンジョン内部が公開されたら、ランダムに選んだガーディアン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、ダンジョン内部を2枚ランダムに公開する。	このカードが公開されたら、ダンジョン内部を2枚ランダムに公開する。

ターン進行

村

1. 手札を公開する
2. 村効果を使う。
3. ゴールドを生み出す。
4. 村カードを1枚買う。
5. ヒーローをレベルアップする。
6. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ダンジョン突入

1. 手札を公開する。
2. ヒーローの準備等を行う。
3. 攻撃するモンスターと階を宣言する。
4. 戦闘を解決する。
5. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

休憩

1. 手札を1枚破壊してもよい。
2. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ターン進行

村

1. 手札を公開する
2. 村効果を使う。
3. ゴールドを生み出す。
4. 村カードを1枚買う。
5. ヒーローをレベルアップする。
6. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ダンジョン突入

1. 手札を公開する。
2. ヒーローの準備等を行う。
3. 攻撃するモンスターと階を宣言する。
4. 戦闘を解決する。
5. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

休憩

1. 手札を1枚破壊してもよい。
2. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ターン進行

村

1. 手札を公開する
2. 村効果を使う。
3. ゴールドを生み出す。
4. 村カードを1枚買う。
5. ヒーローをレベルアップする。
6. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ダンジョン突入

1. 手札を公開する。
2. ヒーローの準備等を行う。
3. 攻撃するモンスターと階を宣言する。
4. 戦闘を解決する。
5. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

休憩

1. 手札を1枚破壊してもよい。
2. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ターン進行

村

1. 手札を公開する
2. 村効果を使う。
3. ゴールドを生み出す。
4. 村カードを1枚買う。
5. ヒーローをレベルアップする。
6. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ダンジョン突入

1. 手札を公開する。
2. ヒーローの準備等を行う。
3. 攻撃するモンスターと階を宣言する。
4. 戦闘を解決する。
5. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

休憩

1. 手札を1枚破壊してもよい。
2. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ターン進行

村

1. 手札を公開する
2. 村効果を使う。
3. ゴールドを生み出す。
4. 村カードを1枚買う。
5. ヒーローをレベルアップする。
6. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

ダンジョン突入

1. 手札を公開する。
2. ヒーローの準備等を行う。
3. 攻撃するモンスターと階を宣言する。
4. 戦闘を解決する。
5. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。

休憩

1. 手札を1枚破壊してもよい。
2. 手札を捨て、新たにカードを6枚引く。