

呪いの弓	呪いの弓	呪いの弓	呪いの弓	呪いの弓	呪いの弓
呪いの弓	呪いの弓	鬼軍曹	鬼軍曹	鬼軍曹	鬼軍曹
鬼軍曹	鬼軍曹	鬼軍曹	鬼軍曹	精鋭民兵	精鋭民兵
精鋭民兵	精鋭民兵	精鋭民兵	精鋭民兵	精鋭民兵	精鋭民兵
導きの光	導きの光	導きの光	導きの光	導きの光	導きの光

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+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。
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+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	地下2階かそれ以深なら 攻撃+5 。 装備した時、病気を1つ得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。
村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー
村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	村 :あなたが持っている2XPにつきカードを1枚引く(最大5枚まで)。 ダンジョン :民兵を1人破壊し、カードを2枚引いて1XPを得る。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。
民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー	民兵・ヒーロー
攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。	攻撃+2 購入した時、追加で1枚購入してよく、民兵を1人破壊してよい。
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
モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「 灯り+1 」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは 灯り+1 。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。

※ 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。

導きの光	導きの光	高地の罠	高地の罠	高地の罠	高地の罠
高地の罠	高地の罠	高地の罠	高地の罠	洞察の剣	洞察の剣
洞察の剣	洞察の剣	洞察の剣	洞察の剣	洞察の剣	洞察の剣
疫病叩きの槌	疫病叩きの槌	疫病叩きの槌	疫病叩きの槌	疫病叩きの槌	疫病叩きの槌
疫病叩きの槌	疫病叩きの槌	殺害の言霊	殺害の言霊	殺害の言霊	殺害の言霊

アイテム・灯り・魔法	アイテム・灯り・魔法	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
モンスターを撃退した場合、あなたの前に「灯り+1」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは灯り+1。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	モンスターを撃退した場合、あなたの前に「灯り+1」トークンを1個置く。それが場にある間、すべてのプレイヤーは灯り+1。あなたの次のターンの終了時に、そのトークンを捨てる。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。
村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	武器・刃	武器・刃
村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	村:カードを1枚引く。購入において、追加で民兵を1人購入してもよい。 ダンジョン:公開した民兵1人につきカードを1枚引く。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。
武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃
攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。	攻撃+3 これを装備している状態で引いたカード1枚につき、さらに攻撃+1。
武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器	武器・鈍器
魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。
武器・鈍器	武器・鈍器	呪文	呪文	呪文	呪文
魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	魔法攻撃+2 あなたに病気が与えられる場合、代わりにその病気を破壊する。	ダンジョン:勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン:勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン:勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン:勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。

※ 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。

殺害の言霊	殺害の言霊	殺害の言霊	殺害の言霊	混沌の巻物	混沌の巻物
混沌の巻物	混沌の巻物	混沌の巻物	混沌の巻物	混沌の巻物	混沌の巻物
追跡の呪文	追跡の呪文	追跡の呪文	追跡の呪文	追跡の呪文	追跡の呪文
追跡の呪文	追跡の呪文	盗賊の刃	盗賊の刃	盗賊の刃	盗賊の刃
盗賊の刃	盗賊の刃	盗賊の刃	盗賊の刃	時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ

呪文	呪文	呪文	呪文	アイテム・魔法	アイテム・魔法
ダンジョン :勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン :勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン :勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン :勝利ポイントが、公開したウィザードかクレリックのレベル+2までのモンスターを1体撃退する。ホールを埋める。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1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
ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。	ダンジョン :カードを1枚捨てる。他の各プレイヤーはカードを1枚捨てる。その捨てられたカードの中の1枚をあなたの手札に加える。残りをシャッフルし、1枚ずつ他の各プレイヤーに配り、手札に加えさせる。カードを1枚引く。
呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。
呪文	呪文	武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃
ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	ダンジョン :他のプレイヤーは、次の各自のターンにダンジョンに突入しなければならない。この効果は、手番プレイヤーの次のターンの開始時まで続く。このカードを破壊する。カードを2枚引く。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。
武器・刃	武器・刃	武器・刃	武器・刃	呪文	呪文
攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	攻撃+1 英雄を3人以上公開した場合、さらに 攻撃+2 。 シーフが装備した場合、さらに 攻撃+1 。	村/ダンジョン :カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン :カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。

※ 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。

時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ	時間のねじ曲げ
ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ
ユニコーンのステーキ	ユニコーンのステーキ	村の群衆	村の群衆	村の群衆	村の群衆
村の群衆	村の群衆	村の群衆	村の群衆	クレルの戦士	クレルの戦士
クレルの戦士	クレルの戦士	クレルの戦士	クレルの戦士	クレルの戦士	クレルの戦士

呪文	呪文	呪文	呪文	呪文	呪文
村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。	村/ダンジョン:カードを1枚引く。使用しなかったカードを、手札を補充するまで脇に置き、その後それらのカードを手札に加える。
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:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。
アイテム・食料	アイテム・食料	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵
ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	ダンジョン:各ヒーローは腕力+2、魔法攻撃+1。あらゆる発生源からのすべての攻撃は魔法攻撃になる。	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く
村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	村人・傭兵	ファイター	ファイター
公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	公開した傭兵1人(このカードを含む)につき、攻撃+1。 村:ヒーローを購入するコストは1少なくなる。 ダンジョン:ホールのモンスターを1体取り、それをダンジョンデッキの一番上から3枚のカードに加えてシャッフルし、その後ホールを埋める。カードを1枚引く	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、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 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、さらに攻撃+2。	攻撃+2 ヒーローを4人以上公開した場合、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。

クレルの戦争指揮官	クレルの戦争指揮官	クレルの戦争指揮官	クレルの戦争指揮官	クレルの戦争指揮官	クレルの将軍
クレルの将軍	クレルの将軍	クレルの戦争の達人	クレルの戦争の達人	影潜みの追い剥ぎ	影潜みの追い剥ぎ
影潜みの追い剥ぎ	影潜みの追い剥ぎ	影潜みの追い剥ぎ	影潜みの追い剥ぎ	影潜みの耳語者	影潜みの耳語者
影潜みの耳語者	影潜みの耳語者	影潜みの凶兆者	影潜みの凶兆者	魔道士狩りの拳士	魔道士狩りの拳士
魔道士狩りの拳士	魔道士狩りの拳士	魔道士狩りの拳士	魔道士狩りの拳士	魔道士狩りの炎士	魔道士狩りの炎士

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 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+1 。	攻撃+4 公開した民兵が傭兵1人につき、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	シーフ	シーフ
攻撃+4 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+2 。	攻撃+4 公開した民兵が傭兵1人につき、さらに 攻撃+2 。	攻撃+5 ダンジョン:各プレイヤーは、民兵を1人公開するか、カードを1枚ランダムに選んで捨てる。公開された民兵(対戦相手が公開したものも含む)1人につき、さらに 攻撃+2 。	攻撃+5 ダンジョン:各プレイヤーは、民兵を1人公開するか、カードを1枚ランダムに選んで捨てる。公開された民兵(対戦相手が公開したものも含む)1人につき、さらに 攻撃+2 。	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+1	攻撃+2 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。灯りのアイテムが捨てられた場合、 灯り+1 。	攻撃+2 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。灯りのアイテムが捨てられた場合、 灯り+1 。
シーフ	シーフ	シーフ	シーフ	ファイター	ファイター
攻撃+2 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。灯りのアイテムが捨てられた場合、 灯り+1 。	攻撃+2 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。灯りのアイテムが捨てられた場合、 灯り+1 。	攻撃+3 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。あなたはその捨てられたアイテムのうち1枚を使ってもよい。ターン終了時にそれを持ち主に戻す。	攻撃+3 ダンジョン:他の各プレイヤーはアイテムを1枚捨てるか、それが無いことを示す。あなたはその捨てられたアイテムのうち1枚を使ってもよい。ターン終了時にそれを持ち主に戻す。	攻撃+2 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+1 。	攻撃+2 魔法攻撃が存在していないなら、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+2 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+1 。	攻撃+2 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+1 。	攻撃+2 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+1 。	攻撃+2 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+1 。	攻撃+3 魔法攻撃が存在していないなら、さらに 攻撃+2 。	攻撃+3 魔法攻撃が存在していないなら、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。

魔道士狩りの炎士	魔道士狩りの炎士	魔道士狩りの殺戮者	魔道士狩りの殺戮者	夜刃の切り裂き	夜刃の切り裂き
夜刃の切り裂き	夜刃の切り裂き	夜刃の切り裂き	夜刃の切り裂き	夜刃の喉笛切り	夜刃の喉笛切り
夜刃の喉笛切り	夜刃の喉笛切り	夜刃の暗殺者	夜刃の暗殺者	茨森の忍び寄り	茨森の忍び寄り
茨森の忍び寄り	茨森の忍び寄り	茨森の忍び寄り	茨森の忍び寄り	茨森の狩人	茨森の狩人
茨森の狩人	茨森の狩人	茨森の野伏	茨森の野伏	ヴェリスの従者	ヴェリスの従者

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・シーフ	ファイター・シーフ
攻撃+3 魔法攻撃が存在していない なら、さらに攻撃+2。	攻撃+3 魔法攻撃が存在していない なら、さらに攻撃+2。	攻撃+4 魔法攻撃が存在していない なら、さらに攻撃+3。 報酬: 傭兵を1人購入する。	攻撃+4 魔法攻撃が存在していない なら、さらに攻撃+3。 報酬: 傭兵を1人購入する。	攻撃+2 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。	攻撃+2 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。
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 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。	攻撃+2 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。	攻撃+2 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。	攻撃+2 重量が3以下の刃の武器を 装備している場合、さらに攻 撃+1。	攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +3。 灯りのアイテムが無い場合、さ らに攻撃+1。	攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +3。 灯りのアイテムが無い場合、さ らに攻撃+1。
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	アーチャー	アーチャー
攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +3。 灯りのアイテムが無い場合、さ らに攻撃+1。	攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +3。 灯りのアイテムが無い場合、さ らに攻撃+1。	攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +6。 ダンジョン: 他の各プレイヤーは 灯りのアイテムを1枚捨てるか、 それが無いことを示す。	攻撃+3 重量が3以下の刃の武器を装 備している場合、さらに攻撃 +6。 ダンジョン: 他の各プレイヤーは 灯りのアイテムを1枚捨てるか、 それが無いことを示す。	攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。	攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。
アーチャー	アーチャー	アーチャー	アーチャー	アーチャー	アーチャー
攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。	攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。	攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。	攻撃+1 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。	攻撃+2 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。 地下3階のみ、灯り+1。	攻撃+2 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。 地下3階のみ、灯り+1。
アーチャー	アーチャー	アーチャー	アーチャー	ウィザード	ウィザード
攻撃+2 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。 地下3階のみ、灯り+1。	攻撃+2 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +1。 地下3階のみ、灯り+1。	攻撃+3 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +2。 地下3階でモンスターを倒し た場合、さらに1XPを得る。	攻撃+3 攻撃されるモンスターがいる 階層1につき、さらに攻撃 +2。 地下3階でモンスターを倒し た場合、さらに1XPを得る。	魔法攻撃+2 あなたのヒーローが装備して いる武器は「灯り+1」を得 る。	魔法攻撃+2 あなたのヒーローが装備して いる武器は「灯り+1」を得 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。

ヴェリスの従者	ヴェリスの従者	ヴェリスの従者	ヴェリスの従者	ヴェリスの強化士	ヴェリスの強化士
ヴェリスの強化士	ヴェリスの強化士	ヴェリスの魔力士	ヴェリスの魔力士	森の民の薬草士	森の民の薬草士
森の民の薬草士	森の民の薬草士	森の民の薬草士	森の民の薬草士	森の民のシャーマン	森の民のシャーマン
森の民のシャーマン	森の民のシャーマン	森の民のドルイド	森の民のドルイド	死の腫瘍体	毒幽霊
毒幽霊	蛇長虫	蛇長虫	膨れ蜘蛛	膨れ蜘蛛	棘鞭打ち

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 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1」を得る。	魔法攻撃+2 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1」を得る。	魔法攻撃+2 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1」を得る。	魔法攻撃+2 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1」を得る。	魔法攻撃+3 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1、攻撃+1」を得る。	魔法攻撃+3 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1、攻撃+1」を得る。
ウィザード	ウィザード	ウィザード	ウィザード	ファイター・クレリック	ファイター・クレリック
魔法攻撃+3 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1、攻撃+1」を得る。	魔法攻撃+3 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+1、攻撃+1」を得る。	魔法攻撃+1 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+2、攻撃+2」を得る。 ダンジョン：現在の灯りの総量に等しい点数の魔法攻撃を得る。	魔法攻撃+1 あなたのヒーローが装備している武器は「灯り+2、攻撃+2」を得る。 ダンジョン：現在の灯りの総量に等しい点数の魔法攻撃を得る。	攻撃+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。	攻撃+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。
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+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。	攻撃+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。	攻撃+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。	攻撃+1 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+3。	攻撃+2 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+4。 ダンジョン：病気を1枚破壊して、カードを1枚引く。	攻撃+2 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+4。 ダンジョン：病気を1枚破壊して、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	深淵・奇形	深淵・奇形
攻撃+2 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+4。 ダンジョン：病気を1枚破壊して、カードを1枚引く。	攻撃+2 病気を与えるモンスターに対して、さらに魔法攻撃+4。 ダンジョン：病気を1枚破壊して、カードを1枚引く。	攻撃+4 反復-ダンジョン：病気を1枚破壊して、さらに魔法攻撃+4し、カードを1枚引く。	攻撃+4 反復-ダンジョン：病気を1枚破壊して、さらに魔法攻撃+4し、カードを1枚引く。	戦闘 ：モンスターを1枚破壊する。そのモンスターの持つXP1点につき、病気を1つ得る。	戦闘 ：灯りのアイテムを1つ破壊する。破壊された場合、病気を1つ得る。
深淵・奇形	深淵・奇形	深淵・奇形	深淵・奇形	深淵・奇形	深淵・奇形
戦闘 ：灯りのアイテムを1つ破壊する。破壊された場合、病気を1つ得る。	戦闘 ：民兵を2人破壊する。破壊された民兵1人につき、病気を1つ得る。	戦闘 ：民兵を2人破壊する。破壊された民兵1人につき、病気を1つ得る。	戦闘 ：ファイターを1人破壊する。そのファイターのレベル1につき、病気を1つ得る。	戦闘 ：ファイターを1人破壊する。そのファイターのレベル1につき、病気を1つ得る。	戦闘 ：すべての食料のアイテムを破壊する。破壊された食料1つにつき、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。

棘鞭打ち	棘鞭打ち	ダイナモス	ダイナモス	グリケラ	グリケラ
オネシマス	オネシマス	スピロス	スピロス	スピロス	ゼウキス
凶打のアッシュ	凶打のアッシュ	鎖槌のジャール	鎖槌のジャール	骨砕きのレナー	骨砕きのレナー
熊の手のストロン	熊の手のストロン	鉄ロのウルフォード	鉄ロのウルフォード	バリスタ	バリスタ
カタパルト	カタパルト	カタパルト	破滅砲	攻城塔	攻城塔

深淵・奇形	深淵・奇形	ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス
戦闘:すべての食料のアイテムを破壊する。破壊された食料1つにつき、病気を1つ得る。	戦闘:すべての食料のアイテムを破壊する。破壊された食料1つにつき、病気を1つ得る。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時にカードを1枚選んで捨てる。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時にカードを1枚選んで捨てる。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時に病気を1つ得る。 戦闘:病気を1つ得る。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時に病気を1つ得る。 戦闘:病気を1つ得る。
ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス	ケンタウロス
追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時にカードをランダムに1枚選んで捨てる。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時にカードをランダムに1枚選んで捨てる。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時に-2ゴールド。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時に-2ゴールド。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時に-2ゴールド。	追跡:手番プレイヤーは、次のターンの開始時にダンジョンに行かなければならない。 戦闘:ファイターを1人破壊する。
襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型
襲撃:公開時、最も安い村の山札のカードを2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も安い村の山札のカードを2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も高い方から2つの村の山札のカードをそれぞれ2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も高い方から2つの村の山札のカードをそれぞれ2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も高い村の山札のカードを2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も高い村の山札のカードを2枚破壊する。
襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型	襲撃者・人型	攻城兵器	攻城兵器
襲撃:公開時、最も高い方から2つの村の山札のカードをそれぞれ2枚破壊する。 戦闘:公開された村カードに一致するそれぞれの村の山札の一番上のカードを破壊する。	襲撃:公開時、最も高い方から2つの村の山札のカードをそれぞれ2枚破壊する。 戦闘:公開された村カードに一致するそれぞれの村の山札の一番上のカードを破壊する。	襲撃:公開時、最も安い方から2つの村の山札のカードをそれぞれ2枚破壊する。	襲撃:公開時、最も安い村の山札のカードを2枚破壊する。	全体:プレイヤーがヒーローを1人購入するたび、そのプレイヤーはヒーローを1人破壊しなければならない。	全体:プレイヤーがヒーローを1人購入するたび、そのプレイヤーはヒーローを1人破壊しなければならない。
攻城兵器	攻城兵器	攻城兵器	攻城兵器	攻城兵器	攻城兵器
全体:プレイヤーがヒーローでないカードを1枚購入するたび、その山札の一番上のカードを破壊する。	全体:プレイヤーがヒーローでないカードを1枚購入するたび、その山札の一番上のカードを破壊する。	全体:プレイヤーがヒーローでないカードを1枚購入するたび、その山札の一番上のカードを破壊する。	突破:村とヒーローの各山札の一番上から2枚のカードを破壊する。	全体:プレイヤーがダンジョンに行く場合、そのプレイヤーは戦闘終了時に民兵を1人破壊する。	全体:プレイヤーがダンジョンに行く場合、そのプレイヤーは戦闘終了時に民兵を1人破壊する。

※ 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。

投石機	投石機	毛皮殴り	毛皮殴り	長歯	長歯
速尾	速尾	雑ぎ手	雑ぎ手	恐齧り	恐齧り
病の守護者	荒唐の石	ダンジョン内部	ダンジョン内部	ガーディアン	2つ選ぶ

攻城兵器	攻城兵器	鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物
突破:ヒーローの各山札の一番上のカードを破壊する。	突破:ヒーローの各山札の一番上のカードを破壊する。	民兵は攻撃できない。 戦闘:病気を1つ得る。	民兵は攻撃できない。 戦闘:病気を1つ得る。	魔法攻撃を1/2。 戦闘:ファイターか民兵1人につき、病気を1つ得る。	魔法攻撃を1/2。 戦闘:ファイターか民兵1人につき、病気を1つ得る。
鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物	鼠人間・動物
すべてのヒーローは腕力-1。 戦闘:病気を1つ得る。	すべてのヒーローは腕力-1。 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。	戦闘:民兵1人につき、病気を1つ得る。すべての民兵を破壊する。	戦闘:民兵1人につき、病気を1つ得る。すべての民兵を破壊する。
ガーディアン	サンダーストーン	ランダム・モンスター	ランダム・モンスター	ダンジョン内部	ダンジョン内部
全体:プレイヤーが村を訪れた場合、そのプレイヤーは病気を1つ得る。 突破:地下0階に移動する。	魔法攻撃+1 心臓が腐れば、四肢は萎えるもの……	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。

呪いの弓	鬼軍曹	精鋭民兵	導きの光	高地の狩校	洞察の剣	疫病叩きの槌
殺害の言霊	混沌の巻物	追跡の呪文	盗賊の刃	時間のねじ曲げ	ユニコーンのステーキ	村の群衆
クレル	影潜み	魔道士狩り	夜刃	茨森	ヴェリス	森の民
深淵・奇形	ケンタウロス	襲撃者・人型	攻城兵器	鼠人間・動物		

ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村
ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	ランダム・村	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・ヒーロー	ランダム・ヒーロー	ランダム・ヒーロー	ランダム・ヒーロー	ランダム・ヒーロー	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	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		

※ 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。