

### ガルニの精鋭部隊

### ガルニの精鋭部隊

### ガルニの精鋭部隊

#### 戦士、精鋭

バトルフィールド限定。  
痲痺持ちで、喧嘩がしたくて仕方がない。


#### 戦士、精鋭

バトルフィールド限定。  
痲痺持ちで、喧嘩がしたくて仕方がない。

#### 戦士、精鋭

バトルフィールド限定。  
痲痺持ちで、喧嘩がしたくて仕方がない。

### 一步も引かぬ

**アクション**：対象のこのターンにあなたの捨て札置場に置かれた  ユニット1つを場に出す。(そのユニットが場に出る時の領域はあなたが選ぶ。)  
こんなのかすり場だ！

### ノルドランドの矛槍兵

### ノルドランドの矛槍兵

### ノルドランドの矛槍兵

#### 戦士

あなたはこのユニットを、あなたがアクションを行える時ならいつでも手札からプレイできる。  
その瞬間まで、予備兵として待ち構える。

#### 戦士

あなたはこのユニットを、あなたがアクションを行える時ならいつでも手札からプレイできる。  
その瞬間まで、予備兵として待ち構える。

#### 戦士

あなたはこのユニットを、あなたがアクションを行える時ならいつでも手札からプレイできる。  
その瞬間まで、予備兵として待ち構える。

### 潜入作戦


**アクション**：対象の対戦相手1人は、このターン1枚を越えるカードを引けない。  
エンバリアは知っている。最大の敵は己の中にあることを。

### テュリエル

#### 英雄

1領域に英雄は1つまで。  
**強制**：いずれかの対戦相手がこの領域を攻撃するたび、そのプレイヤーはターン終了時に、その攻撃ユニットのうち1体をオーナーの手札に戻さなければいけない。  
ハイエルフの栄光を取り戻してみせよう！

### 鋼の災い

**アクション**：このターン、対象の  のユニット1つに次に与えられるダメージを10点キャンセルする。  
何と味気ない。何とあさましき。

### 鋼の災い

**アクション**：このカードからリソースを3つ捨てることで、対象のあなたの捨て札置場にあるサポートカード1枚をあなたのクエスト領域に置く。  
**クエスト** **強制**：あなたのターンの開始時に、このクエストを行っているユニットがいるなら、このカードにリソーストークンを1個置く。

蜘蛛乗り

蜘蛛乗り

蜘蛛乗り

騎兵

バトルフィールド このユニットは、攻撃している間 ♪♪ を得る。  
蜘蛛っこの行けるとこならどこでも行けんぞ！

騎兵

バトルフィールド このユニットは、攻撃している間 ♪♪ を得る。  
蜘蛛っこの行けるとこならどこでも行けんぞ！

騎兵

バトルフィールド このユニットは、攻撃している間 ♪♪ を得る。  
蜘蛛っこの行けるとこならどこでも行けんぞ！

戦いの顔塗り

戦いの顔塗り

戦いの顔塗り

アタッチメント

対象のあなたのバトルフィールドのユニット1つにつける。  
つけているユニットは、自身の上のダメージ1つにつき ♪ を得る。  
「これ塗りや、俺おすんげえ固くなんぞ。」

アタッチメント

対象のあなたのバトルフィールドのユニット1つにつける。  
つけているユニットは、自身の上のダメージ1つにつき ♪ を得る。  
「これ塗りや、俺おすんげえ固くなんぞ。」

アタッチメント

対象のあなたのバトルフィールドのユニット1つにつける。  
つけているユニットは、自身の上のダメージ1つにつき ♪ を得る。  
「これ塗りや、俺おすんげえ固くなんぞ。」

ズィーンチに選ばれし者

ズィーンチに選ばれし者

ズィーンチに選ばれし者

妖術士

クエスト **アクション**：リソース1点を支払うことで、対象のダメージを受けているユニット1つに1点のダメージを与える（1ターンに1回のみ）。  
お前の傷口から流れを変えよう。

妖術士

クエスト **アクション**：リソース1点を支払うことで、対象のダメージを受けているユニット1つに1点のダメージを与える（1ターンに1回のみ）。  
お前の傷口から流れを変えよう。

妖術士

クエスト **アクション**：リソース1点を支払うことで、対象のダメージを受けているユニット1つに1点のダメージを与える（1ターンに1回のみ）。  
お前の傷口から流れを変えよう。

変化の電光

呪文

**アクション**：ターン終了時まで、対象のデベロッパ1つは、ヒットポイントが2で ♪♪ を持つユニットになる。それはデベロッパとしても数える。  
その石の肌を脱ぎ去り、敵を斬り伏せよ。

闇の羽メイラス

モラーシのペガサス

モラーシのペガサス

モラーシのペガサス

英雄

1領域に英雄は1つまで。  
あなたのバトルフィールドフェイズの終了時に、防御できたにもかかわらずなかった対戦相手の各ユニットにそれぞれ1点のダメージを与える。

騎兵

タフネス 3（このユニットにダメージが割り振られるたび、そのダメージのうち3点をキャンセルする。）  
**アクション**：リソース3点を支払うことで、このユニットはターン終了時まですべてのタフネスを失う。この能力は、対戦相手のみがトリガーできる。

騎兵

タフネス 3（このユニットにダメージが割り振られるたび、そのダメージのうち3点をキャンセルする。）  
**アクション**：リソース3点を支払うことで、このユニットはターン終了時まですべてのタフネスを失う。この能力は、対戦相手のみがトリガーできる。

騎兵

タフネス 3（このユニットにダメージが割り振られるたび、そのダメージのうち3点をキャンセルする。）  
**アクション**：リソース3点を支払うことで、このユニットはターン終了時まですべてのタフネスを失う。この能力は、対戦相手のみがトリガーできる。

お前の血が欲しい

お前の血が欲しい

お前の血が欲しい

**アクション**：ターン終了時まで、対象のユニット1つのヒットポイントは-1され、対象の他のユニット1つのヒットポイントは+1される。  
大鍋は生鬚を求めている

**アクション**：ターン終了時まで、対象のユニット1つのヒットポイントは-1され、対象の他のユニット1つのヒットポイントは+1される。  
大鍋は生鬚を求めている

**アクション**：ターン終了時まで、対象のユニット1つのヒットポイントは-1され、対象の他のユニット1つのヒットポイントは+1される。  
大鍋は生鬚を求めている

灰色の予見者サンクォール

一味のネズミ

一味のネズミ

一味のネズミ

英雄、スケイヴン

1領域に英雄は1つまで。デストラクション限定。  
このユニットは、どの領域からでも攻撃できる。  
攻撃している間、このユニットはあなたがコントロールするスケイヴンのユニット1つにつき **➡➡** を得る。  
骨砕き、逃げ逃げ。噛んで斬って殺せ！

スケイヴン

デストラクション限定。  
アクション：このユニットを墮落することで、対象の他のスケイヴンのユニットはターン終了時まで **➡** を得る。  
逃げ逃げ。お前は先に行け。俺は尻尾を守ってやる。

スケイヴン

デストラクション限定。  
アクション：このユニットを墮落することで、対象の他のスケイヴンのユニットはターン終了時まで **➡** を得る。  
逃げ逃げ。お前は先に行け。俺は尻尾を守ってやる。

スケイヴン

デストラクション限定。  
アクション：このユニットを墮落することで、対象の他のスケイヴンのユニットはターン終了時まで **➡** を得る。  
逃げ逃げ。お前は先に行け。俺は尻尾を守ってやる。

ワープ雷撃砲

ワープ雷撃砲

ワープ雷撃砲

アタッチメント、武器、スケイヴン

デストラクション限定。  
対象のユニット1つにつける。そのユニットを墮落する。  
つけられたユニットは、攻撃している間か防衛している間 **➡➡** を得る。

アタッチメント、武器、スケイヴン

デストラクション限定。  
対象のユニット1つにつける。そのユニットを墮落する。  
つけられたユニットは、攻撃している間か防衛している間 **➡➡** を得る。

アタッチメント、武器、スケイヴン

デストラクション限定。  
対象のユニット1つにつける。そのユニットを墮落する。  
つけられたユニットは、攻撃している間か防衛している間 **➡➡** を得る。

高潔なるマリウス

英雄、魔女狩り

1領域に英雄は1つまで。オーダー限定。  
クエスト アクション：リソース1点を支払うことで、対象のバトルフィールドの墮落しているユニットに1点のダメージを与える。  
出会った魔女は死すのみ。

廃坑  
溶鉄炉

溶鉄炉  
溶鉄炉

建物

キングダム アクション：あなたのターンの開始時、あなたはあなたのデベロップ1つをオーナーの手札に戻してもよい。

建物

キングダム あなたがこの領域にデベロップを2つ以上コントロールしている間、あなたがアタッチメントをプレイするためのコストは1少なくなる。  
鉄や銅、血や汗、炉はすべてを受け入れる。

建物

キングダム あなたがこの領域にデベロップを2つ以上コントロールしている間、あなたがアタッチメントをプレイするためのコストは1少なくなる。  
鉄や銅、血や汗、炉はすべてを受け入れる。

建物

キングダム あなたがこの領域にデベロップを2つ以上コントロールしている間、あなたがアタッチメントをプレイするためのコストは1少なくなる。  
鉄や銅、血や汗、炉はすべてを受け入れる。