

砦の護衛 カラク・アズールの槌士 トロール殺し ルーン鍛冶 ドワーフの石工 山岳旅団	砦の護衛 カラク・アズールの槌士 トロール殺し 勇猛なるダーグナー ドワーフのレンジャー アンコールの鉄壊し	砦の護衛 カラク・アズールの槌士 ルーン鍛冶 カザダー王 ドワーフのレンジャー	ザフバーの技師 トロール殺し ルーン鍛冶 ドワーフ大砲班 山岳旅団
---	---	--	--

戦士 バトルフィールド限定。 我が血と引き換えに砦を守る、これこそ妥当な取引だ。	戦士 バトルフィールド限定。 我が血と引き換えに砦を守る、これこそ妥当な取引だ。	戦士 バトルフィールド限定。 我が血と引き換えに砦を守る、これこそ妥当な取引だ。	技師 強制 ：このユニットが場を離れた後、各対戦相手はことに対応する領域のユニット1つを生贖にしなければいけない。
---	---	---	--

戦士、精鋭 タフネス 1 (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1点をキャンセルする。) 「槌の一撃は、敵の凶運の音を打ち鳴らす。」 ——古い槌士の言い回し	戦士、精鋭 タフネス 1 (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1点をキャンセルする。) 「槌の一撃は、敵の凶運の音を打ち鳴らす。」 ——古い槌士の言い回し	戦士、精鋭 タフネス 1 (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1点をキャンセルする。) 「槌の一撃は、敵の凶運の音を打ち鳴らす。」 ——古い槌士の言い回し	殺害者 バトルフィールド このユニットは、この領域に2つ以上のデベロッパがある間 ♠♠ を得る。
--	--	--	--

殺害者 バトルフィールド このユニットは、この領域に2つ以上のデベロッパがある間 ♠♠ を得る。	殺害者 バトルフィールド このユニットは、この領域に2つ以上のデベロッパがある間 ♠♠ を得る。	僧侶 クエスト アクション ：リソース2点を支払うことで、ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を得る。	僧侶 クエスト アクション ：リソース2点を支払うことで、ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を得る。
--	--	--	--

僧侶 クエスト アクション ：リソース2点を支払うことで、ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を得る。	英雄、戦士 1領域に 英雄 は1つまで。 このユニットは、あなたの首のいずれかのセクションが炎上している間 ♠♠ を得る。	英雄、戦士 1領域に 英雄 は1つまで。 タフネス 2 対戦相手は、効果1つにつきリソース3点を追加で支払わないかぎり、カードの効果でこのユニットを対象にできない。	技師 強制 ：このユニットが場に出た後、あなたのデッキの一番上から5枚のカードから、コストが2以下のサポートカードを1枚探し、可能ならそれをこの領域に出す。その後、あなたのデッキをシャッフルする。
--	---	---	---

技師 強制 ：このユニットが場に出た後、あなたのデッキの一番上のカードを、デベロッパとしてこの領域に裏向きにおく。石を崇めておくんだな、小僧。	レンジャー 偵察 クエスト 強制 ：他のあなたの ♠ ユニット1つが場を離れた後、対象のユニット1つが首都1つに1点のダメージを与える。	レンジャー 偵察 クエスト 強制 ：他のあなたの ♠ ユニット1つが場を離れた後、対象のユニット1つが首都1つに1点のダメージを与える。	戦士 彼ら頑強なドワーフたちは、防衛の最前線に立つ。
--	--	--	--------------------------------------

戦士 彼ら頑強なドワーフたちは、防衛の最前線に立つ。	戦士、精鋭 タフネス X (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X点をキャンセルする。) Xはこの領域のデベロッパの数に等しい。
--------------------------------------	---

不屈のルーン 要石の鑄造所 遺恨投げ機	要石の鑄造所 オルガン砲 遺恨投げ機	要石の鑄造所 狼狽の高位ルーン
--	---	----------------------------------

ルーン この領域を攻撃する各ユニットは、そのコントローラーがユニット1つにつきリソース1点を支払わないかぎり、♠ を失う。	建物 キングダム 強制 ：あなたのターンの開始後、あなたの首都のダメージを1点回復する。	建物 キングダム 強制 ：あなたのターンの開始後、あなたの首都のダメージを1点回復する。
---	---	---

建物 キングダム 強制 ：あなたのターンの開始後、あなたの首都のダメージを1点回復する。	アタッチメント、武器 対象のあなたのユニット1つにつける。 つけているユニットは、防衛の間 ♠♠ を得る。 ドワーフの道具——威力と信頼は永久保証。	ルーン キングダム 対戦相手のユニットをプレイするコストは、リソースが追加で1点増える。 ドワーフの敵は用心せよ。お前の恐怖はおまえ自身に百倍にもなって戻るであろう！
---	--	---

攻城 バトルフィールド アクション ：リソース1点を支払い、この領域のあなたのユニットを1つ生贖にすることで、ターン終了時まで、各攻撃ユニットが各防衛ユニットはそれぞれ ♠ を得る。	攻城 バトルフィールド アクション ：リソース1点を支払い、この領域のあなたのユニットを1つ生贖にすることで、ターン終了時まで、各攻撃ユニットが各防衛ユニットはそれぞれ ♠ を得る。
--	--

名誉の死

名誉の死

クエスト **アクション**：このクエストの上のユニットを生贖にして、家の攻撃ユニットを最大2つ破壊する。この能力は「名誉の死」にリソーストークンが3個以上置かれている場合のみ使用する。

[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。

[クエスト]**アクション**：このクエストの上のユニットを生贖にして、対象の攻撃ユニットを最大2つ破壊する。この能力は「名誉の死」にリソーストークンが3個以上置かれている場合のみ使用する。

[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。

遺恨の埋葬
遺恨の揺り起こし
山の目覚め

断固とした抵抗
遺恨投げ機の攻撃
ヴァレイヤの高位ルーン

遺恨の揺り起こし
粉碎せよ！

アクション：このターン、いずれかの捨て札置場に置かれたユニット1つにつき、リソース1点を得る。
遺恨は過ちを犯した者と共に埋めてしまうのが一番良い。

アクション：対象のユニット1つのダメージすべてを、対象のいずれかのプレイヤーの対応する領域にある他のユニット1つに移動する。

アクション：対象の攻撃ユニットが防御ユニット1つは、ターン終了時まで **➤➤** を得る。
名誉は取り戻され、誓いは満たされた。

アクション：対象の攻撃ユニットが防御ユニット1つは、ターン終了時まで **➤➤** を得る。
名誉は取り戻され、誓いは満たされた。

戦闘中、ダメージが割り振られた後に使用する。
アクション：対象の攻撃ユニット1つを破壊する。

アクション：対象のサポートカード1つがデベロップ1つを破壊する。
ドカーン！

アクション：あなたのデッキの一番上から3枚のカードを、ベロップとしてあなたのバトルフィールドがキングダムに裏向きにおく。(3つのデベロップはすべて同じ領域に置かなければいけない。)

呪文、ルーン

アクション：このターン、戦闘フェイズ中に割り振られたすべてのダメージをキャンセルする。
ヴァレイヤは、必要な時には我等を守るのだ！

農民兵 聡明な魔法使いの弟子 シグマーの祝福者 獵師隊 傭兵隊 短銃隊	レイクス守護隊の騎士 ナルンの修繕士 ♣ タイラス・ゴーマン 戦士僧 傭兵隊 ♣ ヨハネス・プロヘイム	レイクス守護隊の騎士 大剣隊 獵師隊 戦士僧 短銃隊	レイクス守護隊の騎士 大剣隊 獵師隊 戦士僧 短銃隊
--	--	---	---

戦士 召集だ！ 召集だ！	騎士 逆襲 2（このユニットは、防御の直後に2点の戦闘ダメージを与える。） カール・フランツのために！	騎士 逆襲 2（このユニットは、防御の直後に2点の戦闘ダメージを与える。） カール・フランツのために！	騎士 逆襲 2（このユニットは、防御の直後に2点の戦闘ダメージを与える。） カール・フランツのために！
魔道士 クエスト アクション ：リソース2点を支払うことで、対象の他のユニットカードやサポートカードが直前にトリガーしたアクションの効果1つをキャンセルする（1ターンに1回のみ）。	技師 キングダム 各ターン、あなたが最初にプレイするサポートカードのコストは1下がる。 「火薬があと半つまみ……」	戦士、精鋭 強制 ：ユニットが1つ戦場に出た後、大剣隊はターン終了時まで ♠ を得る。	戦士、精鋭 強制 ：ユニットが1つ戦場に出た後、大剣隊はターン終了時まで ♠ を得る。
僧侶 強制 ：このユニットが場を離れた後、対象のいずれかのプレイヤーの対応する領域のユニット1つを持ち主の手札に戻す。	英雄、魔道士 1領域に 英雄 は1つまで。 強制 ：あなたのターンの終了後、このユニットは1点のダメージを受ける。	レンジャー クエスト領域限定。 狩りを仕事とする粗末な服の男たちは、経験豊富な木こりであり、恐るべき射手である。	レンジャー クエスト領域限定。 狩りを仕事とする粗末な服の男たちは、経験豊富な木こりであり、恐るべき射手である。
レンジャー クエスト領域限定。 狩りを仕事とする粗末な服の男たちは、経験豊富な木こりであり、恐るべき射手である。	戦士、僧侶 強制 ：各ターン、このユニットに与えられる最初の1点のダメージは、対象のいずれかのバトルフィールドにいるユニット1つに向けなおされる。（適正な対象が無い場合、そのダメージは僧侶兵に割り振られる。）	戦士、僧侶 強制 ：各ターン、このユニットに与えられる最初の1点のダメージは、対象のいずれかのバトルフィールドにいるユニット1つに向けなおされる。（適正な対象が無い場合、そのダメージは僧侶兵に割り振られる。）	戦士、僧侶 強制 ：各ターン、このユニットに与えられる最初の1点のダメージは、対象のいずれかのバトルフィールドにいるユニット1つに向けなおされる。（適正な対象が無い場合、そのダメージは僧侶兵に割り振られる。）
戦士 偵察（このユニットが戦闘で生き残った場合、いずれかの対戦相手の無作為に選んだ手札1枚を捨てさせる。）	戦士 偵察（このユニットが戦闘で生き残った場合、いずれかの対戦相手の無作為に選んだ手札1枚を捨てさせる。）	レンジャー アクション ：リソース1点を支払うことで、このユニットを現在の領域からあなたの他の領域に移動する。	レンジャー アクション ：リソース1点を支払うことで、このユニットを現在の領域からあなたの他の領域に移動する。
レンジャー アクション ：リソース1点を支払うことで、このユニットを現在の領域からあなたの他の領域に移動する。	英雄、騎兵 1領域に 英雄 は1つまで。 逆襲 2 各フェイズの終了時、あなたはこのユニットを現在の領域からあなたの他の領域に移動してもよい。		

騎士の訓練 都市城門	シグマー教会 タールの神殿	シグマー教会 シャリア寺院
-----------------------------	--------------------------------	--------------------------------

アタッチメント、スキル 対象のあなたのバトルフィールドにいるユニット1つにつける。つけているユニットは ♠ を得る。 騎士の訓練に終わりは無い。さらに腕を上げろ……さもなくば死だ。	建物 キングダム 対戦相手は、効果1つにつきリソース1点を追加で支払わないかぎり、カードの効果であなたのユニットを対象にできない。	建物 キングダム 対戦相手は、効果1つにつきリソース1点を追加で支払わないかぎり、カードの効果であなたのユニットを対象にできない。
建物 強制 ：あなたのターンの開始後、あなたの山札の一番上のカードを、デベロップとしてこの領域に裏向きにおく。	建物 強制 ：あなたのターンの開始後、対象のこの領域にいるユニット1つを選ぶ。ターン終了時まで、そのユニットはこの領域にあるデベロップ1つにつき ♠ を得る。	建物 キングダム あなたのキングダムフェイズの開始時に、あなたはあなたのユニット1つを、現在の領域からあなたの他の領域に移動してもよい。

国境の護衛

国境の護衛

クエスト 国境の護衛にリソーストークンが3個以上置かれている間、あなたの首都に与えられる最初の1点のダメージを、対象のユニット1体か首都1つに向けなおす。

クエスト 国境の護衛にリソーストークンが3個以上置かれている間、あなたの首都に与えられる最初の1点のダメージを、対象のユニット1体か首都1つに向けなおす。

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。

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。


エレクターの意志
士気喪失
強行軍
シグマーの介入

双尾の彗星
士気喪失
強行軍


士気喪失
フランツの勅命
ヴェレナの審判

アクション：対象のいずれか1つの領域の最大2つのデベロップを、同じプレイヤーの他の領域に移動する。


アクション：対象の直前にプレイされたタクティクス1つを選ぶ。そのタクティクスの効果を、そのコストを支払わずにコピーする。(コピーされたタクティクスのすべての対象はあなたが選ぶ。)

アクション：対象のユニット1つは、ターン終了時まで  を失う。

いっだって、さらに悪い事態になり得る。

アクション：対象のユニット1つは、ターン終了時まで  を失う。

いっだって、さらに悪い事態になり得る。

アクション：対象のユニット1つは、ターン終了時まで  を失う。

いっだって、さらに悪い事態になり得る。

アクション：対象のユニット1つは、ターン終了時まで攻撃や防御ができない。

「シグマーのため、我らは敗れはせぬ！」

あなたのターンに使用する。

アクション：対象のユニット1つを、同じプレイヤーの他の領域に移動する。

あなたのターンに使用する。

アクション：対象のユニット1つを、同じプレイヤーの他の領域に移動する。

あなたのターンに使用する。

アクション：デベロップの置かれていない各領域のすべてのユニットカードとサポートカードを破壊する。

いずれかの対戦相手があなたの首都を攻撃したとき、防御が宣言される前に使用する。

アクション：その攻撃を、あなたの他の領域1つに向けなおす。(攻撃は炎上している領域には向けなおせない。)

<p>曲がりっ歯のゴブリン スクィッグ使い モルクの信奉者 猪団 夜のゴブリン 放り投げ班</p>	<p>曲がりっ歯のゴブリン スクィッグ使い 黒オーク隊 猪団 悲運の爆撃兵 でっけえの</p>	<p>曲がりっ歯のゴブリン 鉄爪の大群 黒オーク隊 ウルガック 放り投げ班</p>	<p>スクィッグ使い モルクの信奉者 黒オーク隊 鉄皮のグリーンゴー 放り投げ班</p>
---	---	---	--

<p>ゴブリン、戦士 バトルフィールド限定。 光ってんなぁ俺んだ！</p>	<p>ゴブリン、戦士 バトルフィールド限定。 光ってんなぁ俺んだ！</p>	<p>ゴブリン、戦士 バトルフィールド限定。 光ってんなぁ俺んだ！</p>	<p>ゴブリン、戦士 スクィッグ使いは、あなたがダメージを受けているユニットを1つ以上コントロールしている間 ♪ を得る。 スクィッグは、歯っこと足っこさついでるマフィンさ。</p>
<p>ゴブリン、戦士 スクィッグ使いは、あなたがダメージを受けているユニットを1つ以上コントロールしている間 ♪ を得る。 スクィッグは、歯っこと足っこさついでるマフィンさ。</p>	<p>ゴブリン、戦士 スクィッグ使いは、あなたがダメージを受けているユニットを1つ以上コントロールしている間 ♪ を得る。 スクィッグは、歯っこと足っこさついでるマフィンさ。</p>	<p>戦士 バトルフィールド限定。 昔ぁいっべえ喧嘩っこしたもんだ。</p>	<p>シャーマン 強制：このユニットが場に出た後、各プレイヤーは2点の間接ダメージを受ける。(プレイヤーは自分への間接ダメージを自分で振り分ける。)</p>
<p>シャーマン 強制：このユニットが場に出た後、各プレイヤーは2点の間接ダメージを受ける。(プレイヤーは自分への間接ダメージを自分で振り分ける。)</p>	<p>戦士、精鋭 でっけえのが、でっけえ斧持ちだ。</p>	<p>戦士、精鋭 でっけえのが、でっけえ斧持ちだ。</p>	<p>戦士、精鋭 でっけえのが、でっけえ斧持ちだ。</p>
<p>騎兵 このユニットは、あなたがダメージを受けているユニットを1つ以上コントロールしている間 ♪ を得る。 猪っことその上の奴等と、どっちが奥ののかなかわかんねえよ。</p>	<p>騎兵 このユニットは、あなたがダメージを受けているユニットを1つ以上コントロールしている間 ♪ を得る。 猪っことその上の奴等と、どっちが奥ののかなかわかんねえよ。</p>	<p>英雄、戦士 1領域に英雄は1つまで。 あなたの首都フェイス中、あなたはこのユニットの上のダメージをリソースであるかのように支払ってもよい。</p>	<p>英雄、戦士 1領域に英雄は1つまで。 強制：このユニットが場に出た後、各プレイヤーの対応する領域のすべてのサポートカードとデバロップを破壊する。</p>
<p>ゴブリン、シャーマン 強制：このユニットが場に出た後、対応する領域にある対象のアタッチメントカード1つを、可能なら破壊する。</p>	<p>ゴブリン バトルフィールドの開始後、各プレイヤーはデバロップを1つ生贖にするか、自分の首都の各セクションに1点ずつのダメージを与える。</p>	<p>ゴブリン キングダム アクション：このユニットを生贖にすることで、対戦相手1人に可能ならユニット1つを生贖にさせる。</p>	<p>ゴブリン キングダム アクション：このユニットを生贖にすることで、対戦相手1人に可能ならユニット1つを生贖にさせる。</p>
<p>ゴブリン キングダム アクション：このユニットを生贖にすることで、対戦相手1人に可能ならユニット1つを生贖にさせる。</p>	<p>騎兵 バトルフィールドのあなたのユニットは「タフネス 1」を得る。 「赤い眼の暴れ者の中でも、大型の者たちは自然と奴等の指揮官になっているようだ。」 ——ガヴィアス・クラッグ</p>		

<p>岩投げ機 ゴークのトーマ像</p>	<p>ぶった切り 赤え太陽の旗っこ</p>	<p>ぶった切り グリーンゴーの野営</p>
--------------------------	---------------------------	----------------------------

<p>攻城 バトルフィールド アクション：リソース2点を支払い、この領域のあなたのユニットを1つ生贖にすることで、いずれかの首都の1つのセクションに2点のダメージを与える(1ターンに1回まで)。</p>	<p>アタッチメント、武器 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 ♪ を得る。</p>	<p>アタッチメント、武器 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 ♪ を得る。</p>
<p>攻城 この領域のユニットは、攻撃中や防御中に ♪ を得る。 「それは奴等の墮落した神々の一人への汚らわしい捧げ物だ。」 ——ガヴィアス・クラッグ</p>	<p>旗印 バトルフィールド 自身のキングダムフェイスに7点以上のリソースを集めた各対戦相手は、そのリソースのうち1つを、対象のあなたが選んだユニット1つにダメージとして割り振らなければいけない。</p>	<p>建物 キングダム 各ターン、あなたが最初にプレイする ♪ のユニットのコストは1下がる。</p>

みんなぶっぶせ！

みんなぶっぶせ！

クエスト **アクション**：このクエストの上のユニットを生贖にすることで、敵のすべてのサポートカードを破壊する。この能力は「みんなぶっぶせ！」にリソーストークンが3個以上置かれている場合のみ使用する。
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。

クエスト **アクション**：このクエストの上のユニットを生贖にすることで、敵のすべてのサポートカードを破壊する。この能力は「みんなぶっぶせ！」にリソーストークンが3個以上置かれている場合のみ使用する。
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。

殴って、突っ込んで、ぶっ飛ばせ！
俺らでっけえ！
モルクの恩恵
トロールのゲロ

奴らの首っこちぎっちめえ！
モルクの恩恵
略奪

俺らでっけえ！
モルクの恩恵
ウワー——！

あなたのターン中に使用する。

アクション：対象の1つの領域にあるデベロッパX個を破壊する。

なんでもぶっ壊せるんだから、オークで良かったなあ！

アクション：対象のデベロッパ1つを表にする。それがユニットである場合、それをそのまま場に残し、ユニットのコストは1下がる。そのユニットは、ダメージを1つ置いた状態で場に出る。それをただちに生贖にする。

そうすりゃ奴らはお前よりちっちゃんぞ。

アクション：このターン、次にあなたがプレイするユニットのコストは1下がる。そのユニットは、ダメージを1つ置いた状態で場に出る。

アクション：このターン、次にあなたがプレイするユニットのコストは1下がる。そのユニットは、ダメージを1つ置いた状態で場に出る。

呪文

アクション：ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を失い、対象の他のユニット1つは ♠ を得る。

呪文

アクション：ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を失い、対象の他のユニット1つは ♠ を得る。

呪文

アクション：ターン終了時まで、対象のユニット1つは ♠ を失い、対象の他のユニット1つは ♠ を得る。

アクション：対象のサポートカード1つを破壊する。

アクション：ターン終了時まで、各攻撃ユニットは ♠ を得る。

ワー！ ワー！ ウワ———！

あなたのターン中に使用する。

アクション：場のすべてのユニットを破壊する。

ゲップ……。

コルンの従僕 野蛮な襲撃者 臆んだナーグリング スラーネシュの崇拜者 野蛮なゴー 闇の盲信者	コルンの従僕 野蛮な襲撃者 ナーグルの妖術士 血塗れのヴァルキア 野蛮なゴー 血に飢えし者	コルンの従僕 臆んだナーグリング 混沌の騎士 変える者メレク 野蛮なゴー	野蛮な襲撃者 臆んだナーグリング 混沌の騎士 生まれたての混沌の落し子 闇の盲信者
---	--	--	---

戦士 バトルフィールド限定。	戦士 バトルフィールド限定。	戦士 バトルフィールド限定。	戦士 今こそ、エンバイアの家畜どもに、殺戮の何たるかを知らしめる時だ。
戦士 今こそ、エンバイアの家畜どもに、殺戮の何たるかを知らしめる時だ。	戦士 今こそ、エンバイアの家畜どもに、殺戮の何たるかを知らしめる時だ。	悪魔 強制 ：このユニットが場に出た後、対象のいずれかのプレイヤーの対応する領域にいるユニット1つを墮落させる。	悪魔 強制 ：このユニットが場に出た後、対象のいずれかのプレイヤーの対応する領域にいるユニット1つを墮落させる。
悪魔 強制 ：このユニットが場に出た後、対象のいずれかのプレイヤーの対応する領域にいるユニット1つを墮落させる。	妖術士 クエスト アクション ：リソースを3点支払うことで、対象のユニット1つに1点のダメージを与える。その対象が墮落している場合、追加の1点のダメージを与える。	騎士・騎兵 「分厚い鎧をその変成した身体に融合させた様は、時間が経つにつれより大きくなっているように見える。」 ——サリエル・リアンラッハ	騎士・騎兵 「分厚い鎧をその変成した身体に融合させた様は、時間が経つにつれより大きくなっているように見える。」 ——サリエル・リアンラッハ
盲信者 クエスト アクション ：リソースを4点支払うことで、対象のデバロップ1つを破壊する。 死の瞬間こそ、お前が最も生を感じる瞬間だ。	英雄、悪魔 1領域に 英雄 は1つまで。 クエスト アクション ：リソースを2点支払うことで、このユニットの上の望む数のダメージを、対象の墮落しているユニット1つに移動する。	英雄、魔道士 1領域に 英雄 は1つまで。 このユニットは、いずれかの対戦相手がコントロールする墮落しているユニット1つにつき を得る。	悪魔 バトルフィールド 強制 ：このユニットが破壊された後、対象のいずれかのプレイヤーのバトルフィールドにいるユニット1つに1点のダメージを与える。
戦士 バトルフィールド このユニットは、攻撃してあなたのバトルフィールドに2つ以上のデバロップがある間、追加で2点のダメージを与える。	戦士 バトルフィールド このユニットは、攻撃してあなたのバトルフィールドに2つ以上のデバロップがある間、追加で2点のダメージを与える。	戦士 バトルフィールド このユニットは、攻撃してあなたのバトルフィールドに2つ以上のデバロップがある間、追加で2点のダメージを与える。	盲信者 教えて進ぜよう……苦痛を！
盲信者 教えて進ぜよう……苦痛を！	悪魔 ダメージはキャンセルできない。 強制 ：あなたのターンの開始後、各プレイヤーは対応する領域にいるユニット1つを生贄にしなければいけない。		

蠅の雲 ワープストーンの隕石 ナーグルの神殿	むごたらしい変成 ナーグルの神殿	加虐的な変成 ナーグルの神殿
------------------------------	---------------------	-------------------

アタッチメント、呪文 対象のあなたのユニット1つにつける。 あなたのターンの開始時に、あなたはこのユニットと対象のユニット1つに、それぞれ1点のキャンセルできないダメージを与えてもよい。	アタッチメント、変成 対象のあなたのユニット1つにつける。 つけているユニットが攻撃している間、防御ユニットのヒットポイントは-1される。	アタッチメント、変成 対象のあなたのユニット1つにつける。 強制 ：つけているユニットが戦闘でダメージを与えた後、対象のユニット1つが首都1つに1点のダメージを与える。
ワープストーン 強制 ：あなたのターンの開始後、各プレイヤーはそれぞれ、自分の対応する領域のユニット1つを墮落させるか、自分の首都に1点のダメージを与える。(自分のダメージの割り振り先は自分が決める。)	建物 キングダム 強制 ：いずれかの対戦相手のユニットが戦闘中にダメージを受けるたび、そのユニットを墮落させる。 邪悪な祭殿を覆うのは、汚物と腐った死体だ。	建物 キングダム 強制 ：いずれかの対戦相手のユニットが戦闘中にダメージを受けるたび、そのユニットを墮落させる。 邪悪な祭殿を覆うのは、汚物と腐った死体だ。
建物 キングダム 強制 ：いずれかの対戦相手のユニットが戦闘中にダメージを受けるたび、そのユニットを墮落させる。 邪悪な祭殿を覆うのは、汚物と腐った死体だ。		

門への旅

門への旅

[クエスト]アクション: このクエストの上のユニットを生贖にすることで、各対戦相手の手札を捨てさせる。この能力は自分のターンにのみ、「門への旅」にリソーストークンが3個以上置かれている場合にのみ使用する。
 [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。

[クエスト]アクション: このクエストの上のユニットを生贖にすることで、各対戦相手の手札を捨てさせる。この能力は自分のターンにのみ、「門への旅」にリソーストークンが3個以上置かれている場合にのみ使用する。
 [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。

闇への誘惑
 ナーゲルの黒死病
 血の神に捧げる血

闇への誘惑
 スィーンチの炎
 弱者の淘汰

ズィーンチの意志
 血の神に捧げる血
 スラーネシュの制圧

アクション: 対象のユニット1つを墮落させる。
 より強く、素早く、美しくなりたくない者などいようか？

アクション: 対象のユニット1つを墮落させる。
 より強く、素早く、美しくなりたくない者などいようか？

あなたのターンに使用する。
 アクション: 各プレイヤーは、手札を捨ててカードを3枚引く。
 変化の時は我等にあり！

呪文

アクション: 場の各ユニットは1点のダメージを受ける。墮落しているユニットは追加の1点のダメージを受ける。
 病には力がある。疫病に屈服せよ。

呪文

あなたのターンに使用する。
 アクション: 対象のユニット1つにX点のダメージを与える。

アクション: 対象のいずれかのバトルフィールドにいるユニット1つを選ぶ。そのユニットに、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。
 髑髏の玉座に髑髏を！

アクション: 対象のいずれかのバトルフィールドにいるユニット1つを選ぶ。そのユニットに、そのパワーに等しい点数のダメージを与える。
 髑髏の玉座に髑髏を！

アクション: ユニット1つを生贖にすることで、ターンの終了時まで、あなたのバトルフィールドのすべてのユニットは **▲** を獲得。

アクション: 対象の対戦相手1人の手札のカードを無作為に最大3枚選んで公開する。あなたはこれにより公開されたタクティクスを、あなたの手札にあるかのように、コストを支払わずにプレイしてもよい。


<p>銀の兜隊 サフェリーの大魔導師</p>	<p>ケインの信徒 下劣な女妖術士 冷たきもの乗り</p>
-----------------------------------	--

<p>精鋭、貴族、騎兵 強制：このユニットが1点以上のダメージを受けた後、カードを1枚引く。 彼らはアルスランの高貴なる者とまみえた日を後悔することになる。</p>	<p>戦士、僧侶 アクション：リソース2点を支払うことで、このユニットに現在割り振られている戦闘ダメージ1点を、対象の他のユニット1つに向けなおす。</p>
<p>魔道士 クエスト アクション：あなたのクエストフェイズ中、あなたは対象のユニット1つのダメージを1点回復してもよい。(1ターンに1回のみ。)</p>	<p>妖術士 クエスト 強制：あなたのターンの開始後、対象のユニット1つのヒットポイントはターン終了時まで-1される。</p>
	<p>騎兵、精鋭 逆襲 1 (このユニットは、防御の直後に1点の戦闘ダメージを与える。)</p>

<p>アイシャの祝福</p>	<p>血の大鍋</p>
-----------------------	--------------------

<p>アタッチメント、呪文 対象のユニット1つにつける。可能なら、そのユニットを復帰させる。 つけているユニットは墮落されない。</p>	<p>攻城 キングダム 強制：この領域が攻撃されたとき、対象の攻撃しているユニット1つに1点のダメージを与える。</p>
---	---

<p>大いなる癒し まばゆい眼差し</p>	<p>憎悪</p>
----------------------------------	------------------

<p>アクション：あなたのユニットのすべてのダメージを回復する。</p>	<p>アクション：各対戦相手からリソースを1点ずつ取り、あなたのリソースに加える。 できうる事なら、我が怒りをケインの稲妻として貴様を打ち倒すものを！</p>
<p>呪文 アクション：対象の対戦相手の領域1つを選ぶ。ターン終了時まで、その領域のすべてのユニットは  を失う。</p>	

争われる村 争われる要塞 争われる城砦 武器庫 忘れられた墓地 ワープストーン の発掘 同盟 同盟	争われる村 争われる要塞 争われる城砦 武器庫 忘れられた墓地 ワープストーン の発掘 同盟 同盟	争われる村 争われる要塞 争われる城砦 武器庫 忘れられた墓地 ワープストーン の発掘 同盟 同盟
--	--	--

建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） ここには平和は無い。あるのは戦争だけだ。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） ここには平和は無い。あるのは戦争だけだ。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） ここには平和は無い。あるのは戦争だけだ。
建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） 各ターン、あなたの首都へのダメージを1点キャンセルする。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） 各ターン、あなたの首都へのダメージを1点キャンセルする。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） 各ターン、あなたの首都へのダメージを1点キャンセルする。
建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） このサポートは、この領域にあるデベロップ1つにつき ♠ を得る。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） このサポートは、この領域にあるデベロップ1つにつき ♠ を得る。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） このサポートは、この領域にあるデベロップ1つにつき ♠ を得る。
建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） キングダム このカードは、この領域にデベロップが2つ以上ある間 ♠ を得る。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） キングダム このカードは、この領域にデベロップが2つ以上ある間 ♠ を得る。	建物 制限（あなたは制限カードを1ターンの1枚しかプレイできない。） キングダム このカードは、この領域にデベロップが2つ以上ある間 ♠ を得る。
ワープストーン この領域ではあなたのユニットは墜落した状態で場に出る。	ワープストーン この領域ではあなたのユニットは墜落した状態で場に出る。	ワープストーン この領域ではあなたのユニットは墜落した状態で場に出る。
旗印 オーダー限定。 （この同盟は、ドワーフとエンバイアの両方の忠誠シンボルとして数える。）	旗印 オーダー限定。 （この同盟は、エンバイアとハイエルフの両方の忠誠シンボルとして数える。）	旗印 オーダー限定。 （この同盟は、ドワーフとハイエルフの両方の忠誠シンボルとして数える。）
旗印 デストラクション限定。 （この同盟は、ケイオスとオークの両方の忠誠シンボルとして数える。）	旗印 デストラクション限定。 （この同盟は、ケイオスとダークエルフの両方の忠誠シンボルとして数える。）	旗印 デストラクション限定。 （この同盟は、オークとダークエルフの両方の忠誠シンボルとして数える。）

ドワーフ ケイオス	エンバイア オーク	エンバイア ケイオス	ハイエルフ ダークエルフ	ドワーフ オーク	ハイエルフ ダークエルフ
----------------------------	----------------------------	-----------------------------	-------------------------------	---------------------------	-------------------------------

巡礼	焼き尽くし	技術革新
-----------	--------------	-------------

このカードをプレイするコストは、あなたのクエスト領域のデベロップ1つにつき1下がる。 アクション ：対象のユニット1つを持ち主の手札に戻す。	アクション ：対象の印刷されているコストがX以下のサポート1つを破壊する。Xはあなたのバトルフィールドにあるデベロップの数に等しい。	アクション ：あなたのキングダムのデベロップ1つにつきリソース1点を得る。 必要は万物の母と申しまして……。
--	---	--

🏴‍☠️ 潜入せよ！ 戦争の準備だ！	戦争の準備だ！
-------------------------------------	----------------

クエスト アクション ：あなたのターンの開始時、各対戦相手の山札の一番上からX枚のカードを捨てる。Xはこのクエストに置かれているリソーストークンの数に等しい。 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。 クエスト アクション ：このクエストの上のユニットを生贖にして、対象のあなたの捨て札置場のカードX枚をあなたの山札に加えて切り直す。Xはこのクエストに置かれているリソーストークンの数に等しい。 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。	クエスト アクション ：このクエストの上のユニットを生贖にして、対象のあなたの捨て札置場のカードX枚をあなたの山札に加えて切り直す。Xはこのクエストに置かれているリソーストークンの数に等しい。 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。
---	--