## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。


## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “クレバー・イワン” “Clever Ivan”

**獣人** — 二脚先を行く

チェーン：君のデッキの一番上から4枚のカードを見る。君はそのうちの任意の枚数を捨ててよい。残りを任意の順番で戻す。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## ジャレク JAREK

**グール** — ジョゼフ、アロイス、ライコ、エドヴァルド、カレル

場：君のターンの終了時、このカードの体力を1回復する。

場：戦闘フェイズの終了時に、このカードは捨てない。破壊されたら追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “キロ・13” “Kilo 13”

**ハンター** — 射程内に不幸をお届け

場：このカードをブロックに割り振ったとき、対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。


## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** —「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## 巡回ゾンビ Patrol Zombie

**グール** — 疲れ知らずの夜の兵士

場：任意のフェイズの開始時に、君はこのカードを追放してカードを2枚引いてよい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “スノーストーム” “Snowstorm”

**獣人** — 一頭の群れ

場：このカードが攻撃している間、その戦力は防御プレイヤーが支配しているミニオンの数に等しい。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “ヴィクター・ワン” “Victor One”

**ハンター** — 悪魔と特殊部隊を取引き

君のチェーン：君は対象の「敵のアーカイブ1つ」からも指令１枚を獲得できる。

場：破壊されるか捨てられるかした場合、追放する。

## “アセット・セブン” “Asset Seven”

**ハンター** — もっと凶悪な怪物に鍛えられて

チェーン：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。それが破壊される場合、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

キッカー：ミニオンを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** —「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## エミル・バレフ Emil Balev

**吸血鬼** — 空腹は常に苦痛に勝る

場：チェーンのテキストで君にダメージが与えられるたび、それを無効にする。代わりに、そのダメージの半分（端数切り上げ）に等しい数の負傷を受ける。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」のすべてのミニオンを破壊する。このカードを追放する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant

**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。


## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## エミル・バレフ Emil Balev

**吸血鬼** — 空腹は常に苦痛に勝る

場：チェーンのテキストで君にダメージが与えられるたび、それを無効にする。代わりに、そのダメージの半分（端数切り上げ）に等しい数の負傷を受ける。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」のすべてのミニオンを破壊する。このカードを追放する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant

**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## エミル・バレフ Emil Balev

**吸血鬼** — 空腹は常に苦痛に勝る

場：チェーンのテキストで君にダメージが与えられるたび、それを無効にする。代わりに、そのダメージの半分（端数切り上げ）に等しい数の負傷を受ける。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」のすべてのミニオンを破壊する。このカードを追放する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant

**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## エミル・バレフ Emil Balev

**吸血鬼** — 空腹は常に苦痛に勝る

場：チェーンのテキストで君にダメージが与えられるたび、それを無効にする。代わりに、そのダメージの半分（端数切り上げ）に等しい数の負傷を受ける。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」のすべてのミニオンを破壊する。このカードを追放する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant

**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## “バナー・89” “Banner 89”

**ハンター** — 「陽は沈んだが、命は沈まない」

戦闘：このカードを君の手札から体力1で場に出す。
チェーン：カードを1枚引く。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」はカードを1枚捨てる。

## “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”

**獣人** — 「俺にとっちゃ全部死んだ肉だ」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」とそれのダメージはブロックされない。

キッカー：グールを場に出している各プレイヤーに2ダメージ与える。

## ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy

**グール** — 科学のカでより良い死後

場：君の戦闘フェイズの終了時に、君のグールは捨てない。このカードが攻撃したとき、君は負傷1を受ける。

キッカー：チェーンの次の指令のキッカーを2回解決する。

## エミル・バレフ Emil Balev

**吸血鬼** — 空腹は常に苦痛に勝る

場：チェーンのテキストで君にダメージが与えられるたび、それを無効にする。代わりに、そのダメージの半分（端数切り上げ）に等しい数の負傷を受ける。

キッカー：対象の「プレイヤー1人」のすべてのミニオンを破壊する。このカードを追放する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant

**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant
**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。


## 悪臭の亡者 Foul Revenant
**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## 悪臭の亡者 Foul Revenant
**グール** — 死鬼の呼気

場：このカードが攻撃したとき、各対戦相手に1ダメージ与える。

キッカー：チェーンのすべての君の指令はキッカーを受ける。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
**吸血鬼** —喉があるうちに吸ってやる

戦闘：このカードを捨てる。すべての味方のミニオンは体力を1得る。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：対象の「君の捨て札パイルの負傷1枚」を追放する。

## “ケイオス・33” “Kaos 33”
**ハンター** —「着いてきても無駄よ」

場：君は敵の個人アーカイブからも、そのコストを支払って負傷1を受けることで指令を獲得できる。

キッカー：チェーンの次の指令で破壊されたすべてのミニオンを追放する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian
**吸血鬼** —「見よ、血月が昇る！」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

チェーン：対象の「ミニオン1体」の体力を最大まで回復する。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna
**吸血鬼** — 赤の広場の赤き夢

戦闘：このカードを捨てる。対象の「プレイヤー1人」は負傷1を受ける。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に1ダメージ与える。

キッカー：君の各ミニオンの体力を最大まで回復する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。


## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。

キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。

キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

**獣人** — ザグレブの悪魔の犬

場：このカードが攻撃している間、それの戦力＋1。
フィード：カードを2枚捨てる。

キッカー：君のターンである場合、チェーンフェイズと獲得フェイズの間に戦闘フェイズを開始する。

## ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

**吸血鬼** —「我々の新たな友情に血の乾杯を」

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」の体力を1に減らす。
チェーン：対象の「体力が1のミニオン1体」を追放する。

キッカー：君の捨て札パイルのすべての指令を君のデッキに加えてシャッフルする。

## 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed

チェーン：各対戦相手は、時計回り順に、自分が選んだミニオン1体に2ダメージ与える。プレイヤーはこの効果で君のミニオンを対象にできない。

キッカー：君が獲得した指令は君のデッキの一番上に置く。

## ガスバーナー治療 Blowtorch Triage

チェーン：対象の「君の捨て札パイルの負傷カード1枚」を負傷の山札の一番上に置く。このカードを追放する。

キッカー：チェーン上の対象の「プレイヤー1人」の指令は、それらのキッカーを受けない。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。

キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。
キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。
キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。


## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。
キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。
キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。
キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。
キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。
キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。
キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 犬が犬を食う Dog Eat Dog

戦闘：このカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋1。
チェーン：対象の「プレイヤー2人まで」に1ダメージを与える。
キッカー：対象の「獣人1体」を破壊する。

## 新鮮な肉 Fresh Meat

戦闘：これを捨てて、対象の「ミニオン1体」は戦力＋2。
君のチェーン：君はミニオン1体をコストを支払わずに獲得してよい。
キッカー：チェーンの次の指令は解決しない。代わりにそれを捨てる。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 戦闘フル装備 Full Battle Rattle

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。
場：このミニオンは戦力＋2。
キッカー：対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与える。

## 力の結集 Gathering Strength

チェーン：カードを4枚引く。カードを2枚捨てる。
キッカー：チェーンの次の指令がダメージを与える場合、それは追加で1ダメージ与える。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。
キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。

キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。


## 人ならぬものの波 Inhuman Wave

チェーン：対象の「プレイヤー1人」に2ダメージ与える。このダメージが一部でもブロックされた場合、そのプレイヤーは負傷1を受ける。

キッカー：対象の「吸血鬼1体」を追放する。君は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 力と栄光 Power and Glory

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、対象の「ミニオン1体」に2ダメージ与えてよい。

チェーン：対象の「プレイヤー1人」の各ミニオンの体力を1に減らす。

キッカー：チェーンの次の指令から与えられるすべてのダメージを2倍にする。

## 研究開発 R&D

戦闘：このカードを捨てる。対象の「味方のミニオン1体」を場から君の手札に加える。

チェーン：カードを2枚引く。

キッカー：対象の「君の捨て札にあるミニオン1枚」を君の手札に加える。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## お決まりの尋問 Routine Questioning

戦闘：このカードを捨てる。君のデッキからカードを1枚探し、それを捨てる。君のデッキをシャッフルする。

チェーン：対象の「君の捨て札パイルのカード1枚」を追放する。

キッカー：君のデッキの一番上から3枚のカードを見る。それらを任意の順番で戻す。

## 仁王立ち Still Standing

チェーン：このカードを対象の「ミニオン1体」につける。

場：戦闘フェイズの終了時に、このミニオンは捨てない。

キッカー：ミニオンが場を離れるたび、それの支配者は負傷1を受ける。

## 不浄な復活 Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに1ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ1つ」のカード2枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

**不浄な復活** Unholy Resurrection

戦闘：攻撃を宣言する前、君はこのカードを捨てて、すべてのミニオンに１ダメージ与えてよい。

チェーン：プレイヤーの捨て札パイルにあるすべてのグールを場に出す。

キッカー：対象の「アーカイブ１つ」のカード２枚を、対象の「敵の捨て札パイル」に加える。

## ドラフトカード
Draft Cards

### 初期デッキ
Starting Deck

- “アセット・セブン” “Asset Seven”
- エミル・バレフ Emil Balev
- キャスパー・アダニアン Kaspar Udunian

## 負傷
Wound

### 初期デッキ
Starting Deck

- “バナー・89” “Banner 89”
- 悪臭の亡者 Foul Revenant
- カーチャ・イリェフナ Katya Iliyevna

## 月の満ち欠け
Moon Phases

### 初期デッキ
Starting Deck

- “ボーン・クランチャー” “Bone Cruncher”
- グレゴール・ザニック Gregor Dzanic
- “スマイリング・バイター” “Smiling Biter”

### 初期デッキ
Starting Deck

- ドクトル・ニィラジー Doktor Nyilaszy
- “ケイオス・33” “Kaos 33”
- ソフィア・オトラヴァ Sophia Otrava

- 露わになる全ての恐怖 All Fears Revealed
- 戦闘フル装備 Full Battle Rattle
- 研究開発 R&D
- ガスバーナー治療 Blowtorch Triage
- 力の結集 Gathering Strength
- お決まりの尋問 Routine Questioning
- 犬が犬を食う Dog Eat Dog
- 人ならぬものの波 Inhuman Wave
- 仁王立ち Still Standing
- 新鮮な肉 Fresh Meat
- 力と栄光 Power and Glory
- 不浄な復活 Unholy Resurrection

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - NF
君のクリンナップ:君は手札の負傷をすべて捨て、その1枚につきカードを2枚引く。負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:噛み傷** Bite - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:火傷** Burn - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷:出血** Bleed - ML
君の戦闘:このカードを捨てる。対象の「ミニオン1体」の戦力を1上げる。フィード:負傷を1枚捨てる。
負傷効果は1ターンに1つまで。

**負傷：噛み傷** Bite - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：噛み傷** Bite - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：噛み傷** Bite - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：噛み傷** Bite - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：噛み傷** Bite - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：火傷** Burn - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：火傷** Burn - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：火傷** Burn - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：火傷** Burn - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：火傷** Burn - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：出血** Bleed - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：出血** Bleed - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：出血** Bleed - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：出血** Bleed - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**負傷：出血** Bleed - CW
このカードは任意のカードから任意のカードにチェーンする。
これは1ターンに負傷効果1回までの制限に含まない。

**蒼月** Blue Moon
全体チェーン：すべてのアクションはキッカーを受ける。

**闇月** Dark of the Moon
全体戦闘：攻撃を宣言する前、各獣人と吸血鬼は体力を最大まで回復する。

**狩人月** Hunter's Moon
チェーン：ハンターを1体場に出すたび、カードを1枚引く。

**屠殺月** Butcher's Moon
全体チェーン：チェーンのテキストから吸血鬼に与えられるすべてのダメージを無効にする。

**収穫月** Harvest Moon
全体戦闘：攻撃を宣言する前、各プレイヤーは自身の捨て札パイルにあるグール1枚を場に出してよい。

**狼月** Wolf Moon
戦闘：獣人はさらに戦力＋2。