

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

射手 /Archer – フェニックスエルフの一般兵

遠射程

この射手による攻撃を行うとき、あなたは空いている直線上で4スペース先までのカードに攻撃してよい。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

護衛 /Guardian – フェニックスエルフの一般兵

正確

この護衛による攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

闘士 /Warrior – フェニックスエルフの一般兵

炎の歩み

あなたのターンの終了時に、この闘士が戦場にいる場合、あなたはこの闘士を、あなたが支配するいずれかの壁カードに隣接するスペースに配置してよい。

ケズイール /Kessell – フェニックスエルフの勇者

燃え盛る徴兵

あなたのターンの開始時に、あなたはケズイールに隣接する一般兵か勇者を1人選んでよい。そのターンの終了時まで、あなたはその選んだユニットの支配を得る。

メリーナ /Maelena – フェニックスエルフの勇者

燃え立つ刃

メリーナで攻撃するとき、その攻撃されているカードに、その攻撃により与えられる負傷マーカーに、負傷マーカーを1個加える。

火炎ドレイク /Fire Drake – フェニックスエルフの勇者

炎の噴射

火炎ドレイクによる通常の攻撃の代わりに、火炎ドレイクから直線上で3スペース先までのカードを1枚選ぶ。その選ばれたカードと、それと火炎ドレイクの間にあるすべてのカードは、それぞれ負傷マーカーを1個受ける。

エリーン王子 /Prince Elieren – フェニックスエルフの召喚者

火炎破

エリーン王子による通常の攻撃の代わりに、エリーン王子から空いている直線上で2スペース先までのカードを1枚選ぶ。その選ばれたカードは負傷マーカーを2個受ける。

不死鳥の精霊 /Spirit of the Phoenix – イベント

あなたが支配するフェニックスエルフのユニットを1つ選ぶ。その選ばれたユニットは、このターンの終了時まで、以下の能力を得る。

正確

このフェニックスエルフによる攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

不死鳥の精霊 /Spirit of the Phoenix – イベント

あなたが支配するフェニックスエルフのユニットを1つ選ぶ。その選ばれたユニットは、このターンの終了時まで、以下の能力を得る。

正確

このフェニックスエルフによる攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

不死鳥の精霊 /Spirit of the Phoenix – イベント

あなたが支配するフェニックスエルフのユニットを1つ選ぶ。その選ばれたユニットは、このターンの終了時まで、以下の能力を得る。

正確

このフェニックスエルフによる攻撃を行うとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。攻撃されるユニットの上に、その数の負傷マーカーを置く。

焼き尽くし /Burn – イベント

一般兵か勇者のユニット1つの上に、負傷マーカーを1個置く。

焼き尽くし /Burn – イベント

一般兵か勇者のユニット1つの上に、負傷マーカーを1個置く。

魔法の吸収 /Magic – イベント

対戦相手を1人選ぶ。戦場のあなたのユニット数その対戦相手より少ない場合、その対戦相手の魔力パイルの一番上から最大2枚までのカードを取り除き、それらを自分の魔法パイルの一番上に置く。

魔法の吸収 /Magic – イベント

対戦相手を1人選ぶ。戦場のあなたのユニット数その対戦相手より少ない場合、その対戦相手の魔力パイルの一番上から最大2枚までのカードを取り除き、それらを自分の魔法パイルの一番上に置く。

大なる焼き尽くし /Greater Burn – イベント

一般兵か勇者のユニット1つの上に、負傷マーカーを2個置く。

英雄の誕生 /A Hero Is Born – イベント

あなたの山札から勇者カードを1枚探し、その後そのカードをあなたの手札に加えて、あなたの山札をシャッフルする。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

戦士/Fighter - ツンドラオークの一般兵

憤怒

この戦士が攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

壊し屋/Smasher - ツンドラオークの一般兵

のろま

この壊し屋に攻撃が行われたとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。この壊し屋の上に、その数の負傷マーカーを置く。

壊し屋/Smasher - ツンドラオークの一般兵

のろま

この壊し屋に攻撃が行われたとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。この壊し屋の上に、その数の負傷マーカーを置く。

壊し屋/Smasher - ツンドラオークの一般兵

のろま

この壊し屋に攻撃が行われたとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。この壊し屋の上に、その数の負傷マーカーを置く。

壊し屋/Smasher - ツンドラオークの一般兵

のろま

この壊し屋に攻撃が行われたとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。この壊し屋の上に、その数の負傷マーカーを置く。

壊し屋/Smasher - ツンドラオークの一般兵

のろま

この壊し屋に攻撃が行われたとき、ダイスをふる代わりに、ふるダイスの数を数える。この壊し屋の上に、その数の負傷マーカーを置く。

呪い士/Shaman - ツンドラオークの一般兵

不安定な魔法

この呪い士で攻撃を行うとき、ダイスの結果でミスが1つ以上出た場合、その攻撃でのすべてのダイスは自動的にミスになる。

呪い士/Shaman - ツンドラオークの一般兵

不安定な魔法

この呪い士で攻撃を行うとき、ダイスの結果でミスが1つ以上出た場合、その攻撃でのすべてのダイスは自動的にミスになる。

呪い士/Shaman - ツンドラオークの一般兵

不安定な魔法

この呪い士で攻撃を行うとき、ダイスの結果でミスが1つ以上出た場合、その攻撃でのすべてのダイスは自動的にミスになる。

呪い士/Shaman - ツンドラオークの一般兵

不安定な魔法

この呪い士で攻撃を行うとき、ダイスの結果でミスが1つ以上出た場合、その攻撃でのすべてのダイスは自動的にミスになる。

呪い士/Shaman - ツンドラオークの一般兵

不安定な魔法

この呪い士で攻撃を行うとき、ダイスの結果でミスが1つ以上出た場合、その攻撃でのすべてのダイスは自動的にミスになる。

ラグノール/Ragnor - ツンドラオークの勇者

憤怒

ラグノールが攻撃した後、ダイスを1個ふる。5以上の場合、あなたはただちにこの戦士を2スペースまで移動し、再びこの戦士で攻撃してよい。

クラングメ/Krung - ツンドラオークの勇者

大振り

クラングによる攻撃を行う前、ダイスを1個ふる。4以上の場合、クラングに隣接するすべてのカードはその攻撃の影響を受ける。

ブラゴグ/Blagog - ツンドラオークの勇者

無鉄砲

ブラゴグで攻撃を行うとき、ダイスの目が4以上のみをヒットに数える。

グログナツク/Groggnack - ツンドラオークの召喚者

氷片の壁

グログナツクによる攻撃の代わりに、あなたはダイスをふってよい。4以上の場合、あなたが支配する壁カードに隣接している各敵ユニットは、負傷マーカーを1個受ける。

凍結/Freeze - イベント

戦場のユニットを1つ選び、このカードをその上に置く。その選ばれたユニットは、このカードがその上に置かれている間、移動も攻撃も特殊能力の使用もできない。任意の時点で、いずれかのプレイヤーは魔力を2点消費することを選び、このカードをその選ばれたユニットの上から取り除いてよい。その選ばれたユニットが破壊される場合、このカードを捨てる。

凍結/Freeze - イベント

戦場のユニットを1つ選び、このカードをその上に置く。その選ばれたユニットは、このカードがその上に置かれている間、移動も攻撃も特殊能力の使用もできない。任意の時点で、いずれかのプレイヤーは魔力を2点消費することを選び、このカードをその選ばれたユニットの上から取り除いてよい。その選ばれたユニットが破壊される場合、このカードを捨てる。

凍結/Freeze - イベント

戦場のユニットを1つ選び、このカードをその上に置く。その選ばれたユニットは、このカードがその上に置かれている間、移動も攻撃も特殊能力の使用もできない。任意の時点で、いずれかのプレイヤーは魔力2点を支払うことを選び、このカードをその選ばれたユニットの上から取り除いてよい。その選ばれたユニットが破壊される場合、このカードを捨てる。

増援/Reinforcement - イベント

対戦相手を1人選ぶ。戦場のあなたのユニット数がその対戦相手より少ない場合、あなたはただちに一般ユニットを最大2つまで、それらの召喚コストを支払うことなく戦場に召喚してよい。

増援/Reinforcement - イベント

対戦相手を1人選ぶ。戦場のあなたのユニット数がその対戦相手より少ない場合、あなたはただちに一般ユニットを最大2つまで、それらの召喚コストを支払うことなく戦場に召喚してよい。

英雄の誕生/A Hero Is Born - イベント

あなたの山札から勇者カードを1枚探し、その後そのカードをあなたの手札に加えて、あなたの山札をシャッフルする。

氷の壁/Ice Wall - イベント

氷の壁は壁カードとして扱う。この氷の壁は3ライフ点を持つ。

氷の壁/Ice Wall - イベント

氷の壁は壁カードとして扱う。この氷の壁は3ライフ点を持つ。

氷の壁/Ice Wall - イベント

氷の壁は壁カードとして扱う。この氷の壁は3ライフ点を持つ。