

### 空戦、奇襲

参戦 ▶ 体力 5 を得る。

忠誠 2 ▶ 体力 5 を得る。

正義・天使・勇士

光の天使 / Angel of Light

### 奇襲

このカードが攻撃したとき ▶ このターン、君の勇士は+2を<sup>①</sup>得る。

「続け！」

正義・人間・勇士

勇敢な魂 / Courageous Soul

参戦 ▶ 対象の勇士 1 体に 13 ダメージを与える。

(参戦とは、このカードが場に出たときに効果を発揮することである。)

野生・巨人・猿人・勇士

コング / Kong

忠誠 2 ▶ ゾンビトークン 3 体を場に出す。

①: 対象の勇士 1 体を破壊し、その後ゾンビトークン 1 体を君の支配下で場に出す。

邪悪・人間・魔道士・勇士

残忍な魔術師 / Murderous Necromancer

参戦 ▶ カードを 1 枚引く。

各ターンの終了時 ▶ このターン、このカードが受けた 1 ダメージにつき、それに+1を<sup>①</sup>と+1を<sup>②</sup>カウンターを 1 個置く。

①: 回収

野生・ハイドラ・勇士

海のハイドラ / Sea Hydra

### 空戦

参戦 ▶ このターン、君が①の正義のカードをプレイしていた場合、循環を行う。

正義・ドラゴン・勇士

白のドラゴン / White Dragon

対象のプレイヤー 1 人の捨て札パイルを追放する。

### 循環

①: カードを 2 枚引く。

叡智・イベント

記憶喪失 / Amnesia

君のターンである場合、デーモントークン 3 体を場に出す。そうでない場合、デーモントークン 2 体を場に出す。

①: 回収

このカードを回収したとき ▶ 体力 1 を失う。

邪悪・デーモン・イベント

デーモンの裂け目 / Demon Breach

対象のプレイヤー 1 人とそのプレイヤーが支配する各勇士に 1 ダメージを与える。カードを 1 枚引く。

### 循環

①: カードを 2 枚引く。

邪悪・イベント

疫病 / Plague

カードを 1 枚引く。

君の手札の勇士 1 体を場に出してよい。

野生・イベント

不意打ち / Surprise Attack

### 空戦、奇襲

君のターンの開始時 ▶ 君の捨て札パイルの他の正義の勇士 1 体を場に出してよい。

正義・天使・勇士

慈悲の天使 / Angel of Mercy

### 空戦

君のターン中は破壊不可。

他の勇士が 1 体破壊されたとき ▶ このカードが場にある場合、君は体力 2 を得て、各対戦相手は体力 2 を失う。

邪悪・バンパイア・勇士

血を飲む者 / Drinker of Blood

### 速攻

参戦 または ① ▶ このターン、このカードは破壊不可と+8を<sup>①</sup>得る。

このカードは、可能ならブロックされなければならない。

正義・人間・勇士

闘技場の王者 / Lord of the Arena

参戦 ▶ 循環

オーガの戦いの腕は、奴らの金貨への愛に匹敵する。

叡智・オーガ・勇士

オーガの傭兵 / Ogre Mercenary

### 対象不可

参戦 ▶ 対象の勇士 1 体を持ち主の手札に戻す。

高波は奴らが近づくと前触れた。

叡智・タイタン・勇士

海のタイタン / Sea Titan

### 突破

① ▶ このカードに+1を<sup>①</sup>と+1を<sup>②</sup>カウンターを 2 個置く。

野生・ワーム・勇士

ワームの幼体 / Wurm Hatchling

カードを 2 枚引く。

君のターンである場合、各プレイヤーは自分の捨て札パイルのすべての勇士を場に戻す。忠誠や参戦の能力は発動しない。

邪悪・イベント

黙示録の軍団 / Army of the Apocalypse

カードを 2 枚引く。

対象の勇士 1 体を持ち主の手札に戻す。

叡智・イベント

消去 / Erase

カードを 2 枚引く。

対象 3 つを選ぶ。その 1 つ目に 3 ダメージを、2 つ目に 4 ダメージを、3 つ目に 5 ダメージを与える。

野生・イベント

火の雨 / Rain of Fire

カードを 2 枚引く。

このターン、君の勇士はブロック不可と+2を<sup>①</sup>得る。

叡智・イベント

痛烈な襲撃 / Deadly Raid

対象 1 つに 3 ダメージを与える。

①: 対象のプレイヤー 1 人とそのプレイヤーが支配する各勇士に 3 ダメージを与える。

野生・イベント

火の玉 / Fireball

カードを 2 枚引く。

人間トークン 6 体を場に出す。このターン、君の人間の勇士は速攻を得る。

正義・人間・イベント

秘密の軍勢 / Secret Legion

参戦 ▶ 対象の君の捨て札パイルの①の勇士カード 1 枚を君の手札に戻してよい。

①: 対象のいずれかの捨て札パイルのカード 1 枚を追放する。

邪悪・人間・勇士

死体奪い / Corpse Taker

### 速攻

参戦 ▶ 対象のプレイヤー 1 人が支配するすべての勇士を消費させる。

冬が来た。

叡智・巨人・勇士

霜の巨人 / Frost Giant

### 空戦、奇襲

参戦 ▶ 対象の君の捨て札パイルのイベントカード 1 枚を君の手札に戻してよい。

叡智・霊体・勇士

記憶の霊体 / Memory Spirit

### 奇襲

参戦 ▶ 対象 1 つに 4 ダメージを与える。

①: 対象 1 つに 4 ダメージを与える。

野生・人間・魔道士・勇士

紅蓮術士 / Pyromancer

### 空戦、追放不可

君の他のドラゴンは+5を<sup>①</sup>と+5を<sup>②</sup>を得る。

北方のドラゴンの王。

正義・ドラゴン・勇士

サンダラス / Thunderus

### 空戦

**忠誠 2** ▶ 他のすべての勇士を破壊する。

(空戦の勇士は、他の空戦の勇士にのみブロックされる。)

**邪悪・天使・勇士**

死の天使/Angel of Death

### 速攻、突破

**参戦** ▶ このターン、君の野生の勇士は+2🔴と+2🔵を得る。

🔴: 回収

**野生・ミノタウロス・勇士**

怒り叫ぶミノタウロス/Bellowing Minotaur

### 🔴 ▶ 回収

(回収とは、このカードを君の捨て札パイルから君の手札に戻すことである。)

**野生・トロール・勇士**

洞窟のトロール/Cave Troll

### 奇襲、速攻

君のターン中は破壊不可。

**邪悪・バンバイア・騎士・勇士**

闇の騎士/Dark Knight

### 空戦、速攻

**参戦** ▶ 循環

この勇士が攻撃がブロックしたとき ▶ このターン、君の人間の勇士 1 体は空戦を得てよい。そうしたら、それはこのカードと一緒に攻撃やブロックする。

**正義・ペガサス・勇士**

誠実なペガサス/Faithful Pegasus

### 空戦、速攻

君の正義の勇士は高潔を持つ。

(高潔の勇士がダメージを与えたとき、その支配者はそれに等しい体力を得る。)

**正義・ドラゴン・勇士**

黄金のドラゴン/Gold Dragon

### 奇襲

**忠誠 2** ▶ 速攻

🔴: 対象 1 つに 4 ダメージを与える。

**野生・恐竜・勇士**

狩る猛禽/Hunting Raptors

### 突破、速攻

**忠誠 2** ▶ カードを 1 枚引く。

君のターン中は破壊不可。

**叡智・構築物・勇士**

巨大戦車/Juggernaut

### 奇襲

(奇襲を持つカードは、イベントをプレイできるときならいつでもプレイしてよい。)

**野生・巨人・勇士**

隠れ潜む巨人/Lurking Giant

**忠誠 2** ▶ 速攻

🔴: 対象のいずれかの捨て札パイルの勇士 1 体を君の支配下で場に出す。

**邪悪・人間・魔道士・勇士**

necromancer Lord

**参戦** ▶ 対象の勇士 1 体を追放してよい。

「ここは通さぬ」

**正義・人間・勇士**

宮殿の護衛/Palace Guard

### 空戦、奇襲

**参戦** ▶ このターン、対象の勇士 1 体は破壊不可と対象不可を得る。

**正義・天使・勇士**

天使の守護者/Angelic Protector

### 空戦

**参戦** ▶ カードを 1 枚引き、対象 1 つに 2 ダメージを与える。

🔵 ▶ 対象 1 つに 2 ダメージを与える。

**叡智・ドラゴン・勇士**

青のドラゴン/Blue Dragon

### 奇襲、対象不可

このカードを破壊する: カードを 2 枚引く。

**叡智・構築物・勇士**

水晶のゴーレム/Crystal Golem

### 奇襲、速攻

君の他の人間の勇士は+1🔴を得るとともに邪悪でもあ

る。 🔴: 人間トークン 1 体を場に出す。

**邪悪・人間・勇士**

闇の指揮官/Dark Leader

🔴 ▶ 対象 1 つに 3 ダメージを与える。

彼女にとっては、自分の気性よりも火の方がうまく操れる。

**野生・人間・勇士**

火のシャーマン/Fire Shaman

### 空戦、奇襲、速攻

**参戦** またはこれが攻撃したとき ▶ 対象のいずれかの捨て札パイルのカード 1 枚を追放してよい。

**邪悪・デーモン・勇士**

罪のデーモン/Guilt Demon

### 空戦、奇襲

**忠誠 2** ▶ 対象のプレイヤー 1 人が支配するすべての勇士を消費させる。

**叡智・ドラゴン・勇士**

氷のドレイク/Ice Drake

**参戦** ▶ カードを 1 枚引く。

君の他の野生の勇士は+1🔴と+1🔵を得る。

君の野生の勇士は奇襲を持つかのようにプレイしてよい。

**野生・人間・勇士**

密林の女王/Jungle Queen

### 奇襲

**忠誠 2** ▶ 対象の勇士 1 体を破壊する。

**邪悪・デーモン・勇士**

メデューサ/Medusa

### 奇襲

**参戦** または 🌟 ▶ カードを 1 枚引く。

**正義・ユニコーン・勇士**

高貴なユニコーン/Noble Unicorn

**参戦** ▶ 体力 4 を得る。

**忠誠 2** ▶ このターン、対象の勇士 1 体は破壊不可と対象不可を得る。

**正義・人間・勇士**

カルノーの僧侶/Priest of Kalnor

### 空戦、速攻、高潔

このカードが消費状態である間、君は攻撃されない。

**正義・天使・勇士**

復讐の天使/Avenging Angel

### 突破

(突破を持つ攻撃側は、それらの合計🔴からブロックしているすべての勇士の合計🔵を引いた余剰ダメージを防御プレイヤーに割り振ってよい。)

**野生・ワーム・勇士**

掘り進むワーム/Burrowing Wurm

**忠誠 2** ▶ 速攻

🔴: 対象の勇士 1 体を破壊する。

**邪悪・人間・勇士**

闇の暗殺者/Dark Assassin

### 空戦、速攻

**参戦** ▶ このカードに+1🔴+1🔵カウンターを 3 個置く。 🔴: このカードのカウンターを 1 個取り除く: カードを 1 枚引く。

**叡智・ジン・勇士**

砂のジン/Djinn of the Sands

### 速攻

🔴: 対象 1 つに 2 ダメージを与える。

🔵 ▶ このカードを待機させる。

**叡智・人間・魔道士・勇士**

魔力魔道士の徒弟/Forcemage Apprentice

### 追放不可

**忠誠 2** ▶ 速攻

🔴: 対象の勇士 1 体を追放する。

**正義・人間・勇士**

高王/High King

**参戦** または 🔴 ▶ 体力 1 を支払ってよい。そうした場合、デーモントークン 1 体を場に出す。

**邪悪・デーモン・勇士**

煉獄の門番/Infernal Gatekeeper

### 速攻

🔵 ▶ 循環

🔴: 対象のプレイヤー 1 人の捨て札パイルのいずれかのカード 1 枚を追放する。

**叡智・人間・勇士**

秘密の守り手/Keeper of Secrets

### 空戦、奇襲

君のターンの開始時 ▶ カードを 1 枚引いてよい。

**叡智・霊体・勇士**

詩神/Muse

### 速攻

君の他の野生の勇士は+1🔴と+1🔵を得る。

🔴: 狼トークン 2 体を場に出す。

**野生・狼・勇士**

群れの頭目/Pack Alpha

**参戦** ▶ 循環

🌟 ▶ 体力 3 を得る。

**正義・人間・勇士**

アンジェリンの女僧侶/Priestess of Angeline

**忠誠 2** → カードを 2 枚引く。

このカードは、可能なら各ターンで攻撃しなければならない。

**野生・恐竜・勇士**

激昂するテイル/サウルス/Raging T-Rex

**速攻**

(速攻の勇士は、場に出たターンに攻撃したり消費パワーを使ったりできる。)

**野生・ワーム・勇士**

暴れ回るワーム/Rampaging Wurm

このカードが破壊されたとき → 対象のプレイヤー 1 人に 5 ダメージを与える。

君のターンの開始時、このカードが君の捨て札パイルにある場合 → それを場に戻す。

**邪悪・デーモン・勇士**

魂の狩人/Soul Hunter

**奇襲**

**参戦** → 人間トークン 2 体を場に出す。

君の他の正義の勇士は+2、を得る。

**正義・人間・勇士**

旗手/Standard Bearer

**対象不可**

**忠誠 2** → **速攻**

(対象不可のカードが場にある間、どのプレイヤーもそれを“対象”として選べない。)

**叡智・構築物・勇士**

鋼のゴーレム/Steel Golem

**空戦、奇襲、速攻**

**忠誠 2** → 対象 1 つに 5 ダメージを与える。

**野生・ドラゴン・勇士**

焼き尽くすドラゴン/Strafing Dragon

**空戦**

**参戦** → カードを 1 枚引く。

**忠誠 2** → **速攻**

: 対象の正義の勇士 1 体を追放する。

**邪悪・デーモン・勇士**

サキュバス/Succubus

**追放不可**

**参戦** または  → 人間トークン 2 体を場に出す。

**正義・人間・勇士**

民衆の勇者/The People's Champion

**奇襲、ブロック不可**

**参戦** → 対象の対戦相手 1 人はカードを 1 枚捨てて、君はカードを 1 枚引く。

このカードがプレイヤーにダメージを与えたとき → そのプレイヤーはカードを 1 枚捨てて、君はカードを 1 枚引く。

**叡智・インプ・勇士**

思考を奪るもの/Thought Plucker

**速攻**

このカードによりダメージを与えられた勇士を破壊する。このカードが攻撃したとき → このカードに+1、+1 カウンターを 2 個置く。

**邪悪・デーモン・勇士**

打ち据えるデーモン/Thrasher Demon

**奇襲**

**忠誠 2** → **速攻**

: 対象の  の勇士 1 体を追放する。

: 対象の勇士 1 体を持ち主の手札に戻す。

**叡智・人間・魔道士・勇士**

時を曲げる者/Time Bender

**忠誠 2** → 他のすべての勇士を持ち主の手札に戻す。

(「忠誠 2」は、このカードが場に出たとき、このカードと同じ属性のカードを 2 枚公開した場合に効果を得ることを意味する。)

**叡智・人間・魔道士・勇士**

時を歩む者/Time Walker

**突破**

**参戦** → カードを 1 枚引く。

**野生・恐竜・勇士**

トリケラトプス/Triceratops

**突破**

このカードが破壊された時 → デーモントークン 3 体を場に出す。

**邪悪・デーモン・勇士**

三位魔/Trihorror

**奇襲、速攻**

君のターン中は破壊不可。

このカードがダメージを与えたとき → このカードに+1、+1 カウンターを 2 個置く。

**邪悪・バンバイア・勇士**

吸血鬼の王/Vampire Lord

**忠誠 2** → **速攻**

このカードがいずれかの場所から君の捨て札パイルに置かれたとき → **循環**

**叡智・構築物・勇士**

戦士ゴーレム/Warrior Golem

**空戦、奇襲**

**参戦** → **循環**

**正義・ガーゴイル・勇士**

用心深いガーゴイル/Watchful Gargoyle

**参戦** → カードを 1 枚引く。

**忠誠 2** → **速攻**

: 対象の邪悪の勇士 1 体を破壊する。

**正義・人間・勇士**

白騎士/White Knight

**空戦**

**参戦** → カードを 1 枚引く。

このカードがいずれかの相手にダメージを与えたとき または このカードが破壊されたとき → カードを 1 枚引く。

**叡智・妖精・勇士**

冬の妖精/Winter Fairy

Thought Picker, Transform, Wave of Transformation の 3 枚にはエラッタが適用されています。

<http://www.epiccardgame.com/rules/>

カードを 2 枚引く。

: 回収

このカードが君の捨て札パイルを離れたとき → カードを 1 枚引く。

**叡智・イベント**

古えの詠唱/Ancient Chant

カードを 2 枚引く。

または

君のターンである場合、すべての勇士を破壊する。

**邪悪・イベント**

終末/Apocalypse

対象の勇士 1 体を追放する。

現在のターンプレイヤーはカードを 1 枚引く。

**正義・イベント**

追放/Banishment

カードを 2 枚引く。

または

対象の勇士 1 体を破壊する。現在のターンプレイヤーはゾンビトークン 1 体を場に出す。

**邪悪・ゾンビ・イベント**

噛み傷/Bitten

人間トークン 1 体を場に出す。

このターン、対象の勇士 1 体は破壊不可と+5、を得る。

**正義・人間・イベント**

勇敢な従者/Brave Squire

カードを 2 枚引く。

このターン、勇士は攻撃できない。

(攻撃中の場合、それには影響しない。)

**正義・イベント**

停戦/Ceasefire

対象の勇士 1 体に 12 ダメージを与える。このターン、君の恐竜の勇士は+2、と+2 を得る。

**野生・恐竜・イベント**

ガブツ 1/Chomp!

カードを 2 枚引く。

または

君のターンである場合、すべての勇士を追放する。

**正義・イベント**

神の審判/Divine Judgment

対象の勇士 1 体に 9 ダメージを与える。

体力 9 を得る。

**邪悪・イベント**

本質の吸収/Drain Essence

カードを 2 枚引く。

君の攻撃がブロックしているすべての勇士を戦闘から取り除き、それらを待機させる。

**正義・イベント**

フェイント/Feint

カードを 2 枚引く。

または

いずれかの捨て札パイルの勇士 1 体を君の支配下で場に出す。このターン、それは速攻を得る。ターンの終了時、それを破壊する。

**邪悪・イベント**

最後の使命/Final Task

対象 1 つに 8 ダメージを与える。

**野生・イベント**

炎の一撃/Flame Strike

各勇士と各プレイヤーに2ダメージを与える。

または

①:カードを2枚引く。

野生・イベント

突発火災/Flash Fire

カードを2枚引く。

または

各勇士に9ダメージを与える。

野生・イベント

ハリケーン/Hurricane

体力10を得る。

② → 回収

正義・イベント

内なる平穏/Inner Peace

カードを2枚引く。

または

いずれかの勇士が単独で攻撃している場合、それを追放する。

観智・イベント

虎視眈々/Lying in Wait

ターンの終了時、対象のプレイヤー1人はカードを2枚捨てる。

③ → 回収

観智・イベント

心霊の猛撃/Psionic Assault

カードを2枚引く。

または

対象の、このターンに破壊された君の捨て札パイルの勇士カード1枚を選ぶ。それを場に戻す。

正義・イベント

復活/Resurrection

ゾンビトークン3体を場に出す。

このターン、君の邪悪の勇士は速攻と+1と+1を得る。

邪悪・ゾンビ・イベント

目覚めしもの/The Risen

君の捨て札パイルの邪悪のカードX枚を追放する。対象の勇士1体にX+1ダメージを与える。

体力X+1を得る。

邪悪・バンバイア・イベント

抑えきれない渇き/Unquenchable Thirst

対象の勇士1体と、それと同じ名前他のすべての勇士に3ダメージを与える。

このターン、このカードによりダメージを与えられた勇士は-3を得る。

邪悪・イベント

萎縮/Wither

カードを2枚引く。

または

すべての勇士を破壊し、その後各プレイヤーは自分の捨て札パイルにある勇士1枚につきゾンビトークン1体を場に出す。

邪悪・ゾンビ・イベント

ゾンビの終末/Zombie Apocalypse

対象2つまでにそれぞれ5ダメージを与える。

ときに稲妻は二度落ちる。

野生・イベント

二又の稲妻/Forked Lightning

カードを2枚引く。

または

すべてのトークンでない勇士を追放する。相手のターンである場合、そのプレイヤーはカードを1枚引く。

正義・イベント

弱者の遺産/Inheritance of the Meek

対象の勇士1体に1ダメージを与える。このターン、それは突破と+4を得る。

①:回収

野生・イベント

鞭打ち/Lash

カードを2枚引く。

または

このターン、対象の勇士1体は破壊不可と+10を得る。

野生・巨人・イベント

強烈な殴打/Mighty Blow

このターン、対象の勇士1体は突破と+4と+4を得る。

①:カードを2枚引く。

野生・イベント

激怒/Rage

攻撃している各勇士に5ダメージを与える。

循環

(循環する場合、君の捨て札パイルのカード2枚を追放してよい。そうした場合、カードを1枚引く。)

観智・イベント

棘の罠/Spike Trap

カードを2枚引く。

または

対象の勇士1体は狼トークンに変身する。

(それを持ち主のデッキの一番下に置く。その支配者は狼トークン1体を場に出す。)

観智・イベント

変身/Transform

対象の勇士1体を追放する。その攻撃力に等しい体力を得る。

その勇士の支配者が君の場合、カードを2枚引く。

正義・イベント

重要な使命/Vital Mission

このターン、対象の勇士1体は+2と+2を得る。

①:回収

このカードが君の捨て札パイルを離れたとき → 狼トークン1体を場に出す。

野生・狼・イベント

狼の仲間/Wolf Companion

対象の攻撃している勇士1体を持ち主の手札に戻す。それが君を攻撃してブロックされていない場合、その支配者はカードを1枚引く。

または

①:カードを2枚引く。

観智・イベント

性急な撤退/Hasty Retreat

カードを2枚引く。

または

対象の勇士1体を破壊する。現在のターンプレイヤーはデーモントークン1体を場に出す。

邪悪・デーモン・イベント

内なる悪魔/Inner Demon

対象6つまでに、6ダメージを任意に割り振って与える。

①:回収

野生・イベント

稲妻の嵐/Lightning Storm

ゾンビトークン1体を場に出す。

② → 体力1を支払ってよい。そうした場合、回収を行う。

邪悪・ゾンビ・イベント

有り余る死者/Plethiful Dead

人間トークン1体を場に出す。このターン、君の勇士は+1を得る。

①:回収

正義・人間・イベント

民衆の集結/Rally the People

カードを2枚引く。

または

君から順に、各プレイヤーは自分が支配する勇士を1体選ぶ。他のすべての勇士を破壊する。

観智・イベント

降り立ち/Stand Alone

このターン、対象の勇士1体の支配を得る。それを待機させる。このターン、それは速攻を持つ。

または

君のターンである場合、対象の勇士1体の支配を得る。

観智・イベント

転身/Turn

カードを2枚引く。

または

各勇士は狼トークンに変身する。

観智・イベント

変身の波/Wave of Transformation

狼トークン4体を場に出す。

このターン、君の狼の勇士は速攻を得る。

野生・狼・イベント

狼の呼び声/Wolf's Call