

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

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
霧の巨人/Frost Giant

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

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

カードを2枚引く。
または
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返す。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

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
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
疫病/Plague

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

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

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

突破
1 → このカードに+1と+1カウンターを2個置く。
野生・ワーム・勇士
ワームの幼体/Worm Hatching

カードを2枚引く。
または
このターン、君の勇士はブロック不可と+2を得る。
叡智・イベント
痛烈な襲撃/Deadly Raid

カードを2枚引く。
または
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

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 または 1 → このターン、このカードは破壊不可と+8を得る。
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 → 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と+1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

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

カードを2枚引く。
または
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

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を得る。
「続け！」
正義・人間・勇士
勇敢な魂/Courageous Soul

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

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前触れた。
叡智・タイタン・勇士
海のタイタン/Sea Titan

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
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・パンパイア・勇士
血を飲む者/Drinker of Blood

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
残忍な屍術師/Murderous Necromancer

空戦、追放不可
君の他のドラゴンは+5と+5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/Thundarus

対象のプレイヤー1人の捨て札パイルを追放する。
循環
または
1: カードを2枚引く。
叡智・イベント
記憶喪失/Amnesia

対象1つに3ダメージを与える。
または
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

デーモントークン1体を場に出す。
循環
邪悪・デーモン・イベント
召喚の言葉/Word of Summoning

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

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、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

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。
野生・ミノタウロス・勇士
怒り叫ぶミノタウロス / Bellowing Minotaur

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

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

→ 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、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
水晶のゴレム / Crystal Golem

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

奇襲、速攻
君のターン中は破壊不可。
邪悪・バンパイア・騎士・勇士
闇の騎士 / Dark Knight

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

空戦、速攻
参戦 → このカードに +1 と +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

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

→ 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

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・魔法士・勇士
運力魔法士の徒弟 / Forcemage Apprentice

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

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

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

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

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 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

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

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

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

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

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

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

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・魔法士・勇士
魔術師の王 / Necromancer Lord

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

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 → 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

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

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 Angelina

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
激怒するティラノサウルス / 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
サキユバス / 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
思考を奪うもの / 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 と +1 カウンターを 2 個置く。
邪悪・デーモン・勇士
打ち振るデーモン / 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・魔法士・勇士
時を曲げる者 / Time Bender

忠誠 2 → 速攻
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・魔法士・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 と +1 カウンターを 2 個置く。
邪悪・バンパイア・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**
①: 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

カードを2枚引く。
①: 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。
観智・イベント 古えの詠唱/Ancient Chant

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

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

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

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

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

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

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

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。
観智・妖精・勇士 冬の妖精/Winter Fairy

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!/Chomp!

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

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

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

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
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

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
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

各勇士と各プレイヤーに2ダメージを与える。
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
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

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

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

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

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

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。
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

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

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 二叉の稲妻/Forked Lightning

体力10を得る。
⑤ → 回収
正義・イベント 内なる平和/Inner Peace

ゾンビトークン1体を場に出す。
⑥ → 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/Pentiful Dead

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 杭の罠/Spike Trap

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・バンパイア・イベント 抑えきれない渇き/Unquenchable Thirst

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

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。
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

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い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

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

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。
④ → 回収
観智・イベント 心霊の猛襲/Psionic Assault

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 独り立ち/Stand Alone

対象の勇士1体を追放する。その支配者は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

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