

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^①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 necromancer/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^①、+1を^②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。

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

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、+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 Hatchling

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。

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

カードを2枚引く。

または

このターン、対象の勇士1体はブロック不可と+2を得る。

叡智・イベント

痛烈な襲撃/Deadly Raid

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

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

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/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・バンパイア・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

屍術師の王/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

君の他の勇士は+1と+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/Avening 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

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

理力魔道士の徒弟/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

覇王/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

横き尽くすドラゴン/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、+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! /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

内なる平和/Inner Peace

カードを2枚引く。

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。

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。

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。

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。

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

杭の罠/Spike Trap

カードを2枚引く。

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。

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。

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。

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。

観智・イベント

転身/Turn

君のターンである場合、対象の勇士1体の支配を得る。

カードを2枚引く。

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