

ヴォーパルス:カードリスト

コモン 各3枚

AC01	癒し手	コスト: 0	兵力: 1
経年フェイズの開始時に、あなたの他のユニットを一体選んでもよい。選ばれたユニットはその上に経年カウンターが2個以上置かれていない限り、経年によって取り除かれない。この効果はラウンドが終了するまで続く。			
AC02	木こり	コスト: 0	兵力: 2
木材+1			
AC03	騎士	コスト: 1	兵力: 4
AC04	行商	コスト: 1	兵力: 1
収入+1 木材+1			
AC05	鉱夫	コスト: 0	兵力: 2
鉱石+1			
AC06	古参兵	コスト: 0	兵力: 3
古参兵を配置した時、その上に経年カウンターを1個置く。			
AC07	ゴブリン	コスト: 0	兵力: 2
あなたが食糧を生産している場合、ゴブリンは兵力に+1の修正を得る。			
AC08	時計職人	コスト: 0	兵力: 1
時計職人を配置したとき、あなたはユニットを1体選び、その上に経年カウンターを1個か2個置いてもよい。			
AC09	農民	コスト: 0	兵力: 1
食料+1			
AC10	民兵	コスト: 0	兵力: 2
民兵は、その上に置かれている経年カウンター1個につき兵力に+1の修正を得る。			
AC11	労働者	コスト: 0	兵力: 1
収入+1			
AC12	ワーム	コスト: 2	兵力: 2
ワームは、あなたが生産する食糧1個につき兵力に+2の修正を得る。			

アンコモン 各2枚

AU01	画家	コスト: 0	兵力: 1
画家が経年によって取り除かれたとき、あなたは3勝利点を得る。			
AU02	狩人	コスト: 0	兵力: 2
狩人が前衛に配置されている場合、それは「食糧+1」を得る。			
AU03	ケット・シー	コスト: -1	兵力: 1
ケット・シーが経年によって取り除かれたとき、あなたはその上に置かれていた経年カウンター1個につき1金を得る。			
AU04	材木屋	コスト: 0	兵力: 1
あなたが建物のコストを支払う際、1金を支払うたびその建物のコストを木材1個支払ったことにしてもよい。			
AU05	指揮官	コスト: 2	兵力: 4
戦争に勝利するたび、あなたは1勝利点を得る。			
AU06	ゴーレム	コスト: 2	兵力: 3
ゴーレムを配置したとき、あなたの場のレベル1の建物すべてをレベル2にする。			
AU07	射手	コスト: 1	兵力: 2
戦争の際、射手は後衛に配置されていてもその兵力を数える。			
AU08	ファンガス	コスト: 1	兵力: 3
食料+1			
AU09	冒険者	コスト: 0	兵力: 3
鉱石+X Xは冒険者の上に置かれている経年カウンターの数に等しい。			
AU10	森の子供たち	コスト: 1	兵力: 1
木材+1 食料+1			
AU11	夢読み	コスト: 2	兵力: 1
夢読みかあなたの他のユニットが経年によって取り除かれるたび、あなたはその上に置かれていた経年カウンター1個につき1勝利点を得る。			
AU12	料理人	コスト: 0	兵力: 1
収入+X Xはあなたが生産する食糧の数に等しい。			

レア 各1枚

AR01	開闢の巨人	コスト：3	兵力：3
木材+3			

AR02	軍師	コスト：3	兵力：1
軍師はあなたの場の経年カウンター1個につき兵力に+1の修正を得る。戦争の際、軍師は後列に配置されていてもその兵力を数える。			

AR03	執行の悪魔	コスト：2	兵力：7
執行の悪魔を配置したとき、その上に経年カウンターを1個置く。執行の悪魔が経年によって取り除かれたとき、その上にちょうど1個の経年カウンターが置かれていた場合、あなたは3勝利点を失う。			

AR04	大建築家	コスト：1	兵力：1
あなたが建物のコストを支払う際、1金を支払うたび、その建物のコストを任意の資源1個支払ったことにしてもよい。			

AR05	大蛇	コスト：1	兵力：4
大蛇の上に経年カウンターが置かれている場合、それは「収入+3」を得て、その兵力を数えない。			

AR06	ツリーフォーク	コスト：2	兵力：4
ツリーフォークは、その上に置かれている経年カウンター1個につき兵力に+1の修正を得る。ツリーフォークは、その上に経年カウンターが2個以上置かれていない限り、経年によって取り除かれない。			

AR07	鉄巨兵	コスト：2	兵力：1
鉄拳兵の上に経年カウンターが置かれている場合、それは兵力に+6の修正を得る。			

AR08	トーテム像	コスト：2	兵力：0
トーテム像は経年によって取り除かれない。ゲーム終了時に、あなたはトーテム像の上に置かれている経年カウンター1個につき2勝利点を得る。			

AR09	ドラゴン	コスト：3	兵力：7
あなたが鉱石を生産していない限り、ドラゴンはその兵力を数えない。			

AR10	バルダンダース	コスト：0	兵力：1
バルダンダースを配置したとき、あなたは山札の一番上のカードを公開する。その後、そのカードをバルダンダースと入れ替えて配置し、その上に経年カウンターを1個置く。			

AR11	腐敗の王	コスト：1	兵力：4
腐敗の王を配置したとき、あなたの他のユニットすべての上に経年カウンターを1個ずつ置く。			

AR12	ベヒモス	コスト：3	兵力：4
ベヒモスは、あなたが生産する食糧1個につき兵力に+2の修正を得る。ベヒモスの上に経年カウンターが置かれている場合、それは「食糧+2」を得て、その兵力を数えない。			

追加カード ヴィシヤスやプロモーションカード

アンコモン 各2枚

TU13	盗賊	コスト：1	兵力：3
戦争に勝利するたび、あなたは1金を得る。			

TU14	宝石獣	コスト：1	兵力：4
鉱石+1 宝石獣を配置したとき、その上に経年カウンターを1個置く。			

レア 各1枚

PR13	トロール	コスト：2	兵力：2
トロールは、あなたの収入1金につき兵力に+1の修正を得る。			

TR14	地主	コスト：2	兵力：1
木材+1 あなたが建物のコストを支払う際、2つ目以降の建物にかかる追加コストを支払ったことにしても良い。			

TR15	古きもの	コスト：6	兵力：9
古きものを配置したとき、あなたは自分の場のレベル2の建物1つにつき3勝利点を失い、あなたの他のユニットすべての上に経年カウンターを1個ずつ置く。古きものかあなたの他のユニットが経年によって取り除かれるたび、あなたはその上に置かれていた経年カウンター1個につき1勝利点を得る。			

AR16	奉納者	コスト：2	兵力：1
収入+X Xはあなたが生産する木材の数に等しい。配置フェイズ終了時に、あなたのユニットを1体選び、その上にあなたが生産する食糧1個につき経年カウンターを1個置く。戦争に勝利するたび、あなたは自分が生産する鉱石1個につき1勝利点を得る。			

PR17	財団	コスト：2	兵力：1
財団を配置したとき、あなたの場にある建物を1個選び場札に戻す。そうした場合、場札の建物を1個選び、レベル2の状態でああなたの場に配置する。			

土地
共通能力 Lv1 建物ひとつにつき1勝利点 Lv2 建物ひとつにつき3勝利点 前衛か後衛どちらかに1枚追加で配置出来る
Lv1とLv2のコストを同時に払えるならLv2の状態 で建物 を入手することが出来る。 土地をLv2にしても、Lv1の能力を引き継ぐ 1ラウンドにつき1枚。重複所有不可。 追加コスト 2件目以降、1件につき+2金必要

基本地形:5種類

城下町
LV1コスト 木材 木材+1 食糧+1
LV2コスト 木材と木材 鉱石+1

宝物庫
LV1コスト 木材 鉱石+1
LV2コスト 木材と鉱石 戦争フェイズ終了時に、あなたは自分が生産する鉱石 1個につき2勝利点を得る。

兵舎
LV1コスト 木材 兵力+2
LV2コスト 木材と鉱石 戦争に勝利するたび、あなたは2勝利点を得る。

祝宴
LV1コスト 食糧 収入+X Xはあなたが生産する食糧の数に等しい。
LV2コスト 木材と食糧 戦争フェイズ終了時に、あなたは自分が生産する食料 1個につき1勝利点を得る。

祝宴
LV1コスト 鉱石／もしくは2金 収入+X Xはあなたが生産する食糧の数に等しい。
LV2コスト 鉱石と鉱石／もしくは4金 戦争フェイズ終了時、あなたは2勝利点を得る。

追加地形:上段、下段から各1種類を使用

空中庭園
LV1コスト 食糧 食糧+2
LV2コスト 木材と鉱石 戦争フェイズ終了時に、あなたは自分が生産する木材 1個につき1勝利点を得る。

後宮
LV1コスト 食糧 兵力-2 収入+2
LV2コスト 食糧と2金 戦争フェイズ終了時に、あなたは自分が生産する資源 1種類につき2勝利点を得る。

奴隷市場
LV1コスト 木材と食糧 あなたが建物のコストを支払う際、その建物のレベル2 のコストを全て支払ったことにしてもよい。
LV2コスト 木材と食糧 兵力+2

霊廟
LV1コスト 木材と鉱石 あなたのユニットが経年で取り除かれるたび、あなたは その上に置かれていた経年カウンター1個につき1金 を得る。
LV2コスト 木材と鉱石 戦争フェイズ終了時に、あなたは自分の場の経年カウ ンター1個につき1勝利点を得る。

供養台
LV1コスト 鉱石 設置フェイズ終了時に、あなたのユニット全ての上に経 年カウンターを1個ずつ置く。
LV2コスト 木材と鉱石 収入+2 食糧+2

密輸船
LV1コスト 鉱石 鉱石+1
LV2コスト 鉱石と2金 戦争フェイズの終了時に、あなたは自分の収入1金に つき1勝利点を得る。