

**ブレイ:**いずれかの場の他のシングルかアクセサリーかデッキケースの表記のアクションを1つコピーする(この効果からは最大30)。この効果はコピーされない。

ウォルシュ/Walsh

**持続:**君がアクションを使用するたび、4を得る。

ケイウィニット/Kaywinnit

**持続:**君がアクションを使用するたび、4を得る。

ケイウィニット/Kaywinnit

**アクション:**さらにアクションを3つ実行する。

タイトパンツ船長/Capt'n Tightpants

**ブレイ:**カード名を1つ指定する。そのカードが手札にあるプレイヤー1人につき、そのプレイヤーはそのカードを1枚捨て、君は7を得る(最大21)。

ねじ巻きの遅い回り/Clockwork Crawler

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開されたレア度1種類につき、4を得る。

機械仕掛けのコッコ/Mechanical Cogko

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開されたレア度1種類につき、4を得る。

機械仕掛けのコッコ/Mechanical Cogko

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開された属性1種類につき、5を得る。

従兄弟のねじ巻きゴーレムと間違わないように。

ねじ巻きタイタン/Clockwork Titan

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**ブレイ:**12を得る。

こいつは金貨を食いながら、いつか立派なミミックになることを願っている。

グリードリング/Greedling

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**アクション:**このカードを君の手札に戻し、手札の他のカードを1枚、その場所に置く(ブレイ効果は発動しない)。

君の邪悪なクッキーを全部詰め込むのに最適。

邪悪ピン/Evil Jar

**ブレイ:**いずれかの場の他のシングルかアクセサリーかデッキケースの表記のアクションを1つコピーする(この効果からは最大30)。この効果はコピーされない。

ウォルシュ/Walsh

**ブレイ:**相手1人とクラッシュする。勝者はショップエリアのカードを1枚、自分の手札に加える。君が勝利したなら、さらに15を得る。

「すまねえ、船長。このカードが強すぎて……」

ジェイミー・コブ/Jamie Kobb

**ブレイ:**相手1人とクラッシュする。勝者はショップエリアのカードを1枚、自分の手札に加える。君が勝利したなら、さらに15を得る。

「すまねえ、船長。このカードが強すぎて……」

ジェイミー・コブ/Jamie Kobb

### デッキケース

**アクション:**このアクションの使用時は、このカードを裏返さない。このカードに★1トークンを1個加え、その後このカードの★1トークン1個につき、2を得る。

「乗員を揃えろ。船を手に入れる。金を稼ぎ続けるんだ」

ゼン・マーセナリー/Zen Mercenary

**ブレイ:**カード名を1つ指定する。そのカードが手札にあるプレイヤー1人につき、そのプレイヤーはそのカードを1枚捨て、君は7を得る(最大21)。

ねじ巻きの遅い回り/Clockwork Crawler

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開されたタイプ1種類につき、4を得る。

半分は人て、全部が機械。

カルロス・ザ・マン/Carlos the Man

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開されたタイプ1種類につき、4を得る。

半分は人て、全部が機械。

カルロス・ザ・マン/Carlos the Man

### デッキケース

君のデッキに追加でシングルを2枚入れてよい。

**得点:**君の手札に残っているいずれかのカードの★が君の場のどのカードよりも高い場合、25を得る。

蒸気式フリーフォール/Steam-Powered Turbodrop

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**ブレイ:**12を得る。

こいつは金貨を食いながら、いつか立派なミミックになることを願っている。

グリードリング/Greedling

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**得点:**このカードとタイプが一致する隣のカード1枚につき、11を得る。

そいつの中には、かつての英雄が残っていたレアカードや高価なグローブやガントレットが詰まっている。

グローブボックス/The Glovebox

**ブレイ:**いずれかの場の他のシングルかアクセサリーかデッキケースの表記のアクションを1つコピーする(この効果からは最大30)。この効果はコピーされない。

ウォルシュ/Walsh

**ブレイ:**任意の枚数の君のアクセサリーを裏返し、これにより裏返したアクセサリー1つにつき、8を得る。

**得点:**君の裏向きのアクセサリー1つにつき、4を得る。

ブルック・ラム/Brooke Lam

**ブレイ:**任意の枚数の君のアクセサリーを裏返し、これにより裏返したアクセサリー1つにつき、8を得る。

**得点:**君の裏向きのアクセサリー1つにつき、4を得る。

ブルック・ラム/Brooke Lam

### デッキケース

**アクション:**このアクションの使用時は、このカードを裏返さない。このカードに★1トークンを1個加え、その後このカードの★1トークン1個につき、2を得る。

「乗員を揃えろ。船を手に入れる。金を稼ぎ続けるんだ」

ゼン・マーセナリー/Zen Mercenary

**ブレイ:**カード名を1つ指定する。そのカードが手札にあるプレイヤー1人につき、そのプレイヤーはそのカードを1枚捨て、君は7を得る(最大21)。

ねじ巻きの遅い回り/Clockwork Crawler

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開された★1種類につき、4を得る。

助け手/Helping Hand

**ブレイ:**君の手札の任意の枚数のカードを公開する。公開された★1種類につき、4を得る。

助け手/Helping Hand

### デッキケース

君のデッキに追加でシングルを2枚入れてよい。

**得点:**君の手札に残っているいずれかのカードの★が君の場のどのカードよりも高い場合、25を得る。

蒸気式フリーフォール/Steam-Powered Turbodrop

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**ブレイ:**12を得る。

こいつは金貨を食いながら、いつか立派なミミックになることを願っている。

グリードリング/Greedling

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。

**得点:**君の場に1種類の属性か1種類のタイプしかないなら、26を得る。

赤痢で死んだ何千人もの旅人の霊が取り憑いている。そいつは飲み込んだやつを呪い、同じ目に遭わせようとする。

臓器トレイラー/The Organ Trailer

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。  
**アクション**:このカードを君の手札に戻し、手札の他のカードを1枚、その場所に置く(プレイ効果は発動しない)。  
君の邪悪なクッキーを全部詰め込むのに最適。

邪悪ビン/Evil Jar

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。  
**持続**:君の場の裏向きのカードは擬態を持つ。  
かつて地を歩くことのできる城を作った強大な魔法使いがいた。ヘルベインはそいつを殺した。

ヘルベインの動く城/Helbane's Moving Castle

**プレイ**:ショップの一番上のカードを見る。  
**アクション**:相手1人とクラッシュする。勝者は15●を得て、このクラッシュで公開されたカードのうち1枚を自分の手札に加える。  
弾丸と闇の秘密を操る力を持つ若い魔女。

照れ屋の魔女、トウホウ/Shy Witch Toho

**プレイ**:ショップの一番上のカードを公開する。そのカードの★レートは4倍に等しい●を得る(最大24●)。  
この学園は山の奥深くにあり、強力な目眩しの魔法に守られている。出席率が落ちたのはそのせいだろう。

秘密魔法学校/Secret Magical School

**プレイ**:ショップの一番上のカードを公開する。そのカードの★レートは4倍に等しい●を得る(最大24●)。  
この学園は山の奥深くにあり、強力な目眩しの魔法に守られている。出席率が落ちたのはそのせいだろう。

秘密魔法学校/Secret Magical School

**プレイ**:相手1人とクラッシュする。勝者は15●を得る。このクラッシュ後、ショップから公開されたカードを2枚まで君の手札に加える。  
世界を救うことを宿命付けられた神童。彼はその名を余すところなく利用して、校則を無視し、感性の高い魔法少女とデートを重ねている。

ハービー・ポットメーカー/Harvey Potmaker

**プレイ**:20●を失う。  
**得点**:20●を得る。

知りたがり野郎/Curious Critter

**プレイ**:各プレイヤーは20●を失う。  
**トップ**:プレイヤーは●を得られない。いずれかのプレイヤーがこの効果により●を得ることを防がれた時、このカードを裏返す。  
彷徨うのにより良い荒唐世界を探し続けている。

荒唐地を彷徨う者/Wasteland Wanderer

**プレイ**:各プレイヤーは20●を失う。  
**トップ**:プレイヤーは●を得られない。いずれかのプレイヤーがこの効果により●を得ることを防がれた時、このカードを裏返す。  
彷徨うのにより良い荒唐世界を探し続けている。

荒唐地を彷徨う者/Wasteland Wanderer

**プレイ**:君の●をすべて失う。失った10●につき(端数切り上げ)、このカードに★トークンを1個置く。  
**得点**:このカードの★トークン1個につき、5●を得る(最大50●)。  
奴のことを「イカれてる」って言うもんじゃない……。

クレイジー・マキシミアン/Crazy Maximilian

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。  
**得点**:このカードとタイプが一致する隣のカード1枚につき、11●を得る。  
そいつの中には、かつての英雄が残っていたレアカードや高価なグローブやガントレットが詰まっている。

グローブボックス/The Glovebox

### デッキケース

**得点**:君の場の、自身のすぐ左のカードと共通のタイプか属性が★を持つカード1枚につき、5●を得る。

罠だ!/It's a Trap!

**プレイ**:ショップの一番上のカードを見る。  
**アクション**:相手1人とクラッシュする。勝者は15●を得て、このクラッシュで公開されたカードのうち1枚を自分の手札に加える。  
弾丸と闇の秘密を操る力を持つ若い魔女。

照れ屋の魔女、トウホウ/Shy Witch Toho

**プレイ**:10●を得る。  
**アクション**:このカードをゲームから取り除き、ショップの一番上のカードを得て、それがデッキケースやアクセサリでないならただちにプレイする。  
その可愛い見た目は、中身の邪悪な魔法をごまかすための策略だ。

純粋悪の闇の魔法書/Dark Grimoire of Pure Evil

**プレイ**:10●を得る。  
**アクション**:このカードをゲームから取り除き、ショップの一番上のカードを得て、それがデッキケースやアクセサリでないならただちにプレイする。  
その可愛い見た目は、中身の邪悪な魔法をごまかすための策略だ。

純粋悪の闇の魔法書/Dark Grimoire of Pure Evil

### デッキケース

**アクション**:ショップの一番上から3枚のカードを公開し、それらの★の3倍に等しい●を得る。そのうち1枚を君の手札に加え、それ以外を一番上に望む順番で戻す。  
「魔術師のデュエルなどいかがかな?」

苦労と面倒/Toil and Trouble

**プレイ**:20●を失う。  
**得点**:20●を得る。

知りたがり野郎/Curious Critter

**プレイ**:40●を得る。  
**裏返し**:40●を失う。  
**得点**:40●を失う。  
「我々は進まねばならん……過去へ!!!」

ドク・タン/Doc Tan

**プレイ**:40●を得る。  
**裏返し**:40●を失う。  
**得点**:40●を失う。  
「我々は進まねばならん……過去へ!!!」

ドク・タン/Doc Tan

### デッキケース

トーナメントの終了時に君が0●だったなら、50●を得る。

逸脱の突然変異/Mutant Aberration

**擬態**(このカードはすぐ左のカードの属性とタイプをコピーし、自身のものは失う)。  
**得点**:君の場に1種類の属性か1種類のタイプしかないなら、26●を得る。  
赤網で死んだ何千人もの旅人の霊が取り憑いている。そいつは飲み込んだやつを呪い、同じ目に遭わせようとする。

罠器トレイラー/The Orqan Trailer

### デッキケース

**得点**:君の場の、自身のすぐ左のカードと共通のタイプか属性が★を持つカード1枚につき、5●を得る。

罠だ!/It's a Trap!

**プレイ**:ショップの一番上のカードを見る。  
**アクション**:相手1人とクラッシュする。勝者は15●を得て、このクラッシュで公開されたカードのうち1枚を自分の手札に加える。  
弾丸と闇の秘密を操る力を持つ若い魔女。

照れ屋の魔女、トウホウ/Shy Witch Toho

**アクション**:ショップの一番上から4枚のカードを流通市場に加える。それらの★の合計に等しい●を得る。それらのカードのうち1枚を一番上に戻してよい。  
ウィザーズ・ブラフのゲームですべてを失った後、彼は食い扶持のために教師として働く羽目になった。

ギャンブルア校長/Headmaster Gamblore

**アクション**:ショップの一番上から4枚のカードを流通市場に加える。それらの★の合計に等しい●を得る。それらのカードのうち1枚を一番上に戻してよい。  
ウィザーズ・ブラフのゲームですべてを失った後、彼は食い扶持のために教師として働く羽目になった。

ギャンブルア校長/Headmaster Gamblore

### デッキケース

**アクション**:ショップの一番上から3枚のカードを公開し、それらの★の3倍に等しい●を得る。そのうち1枚を君の手札に加え、それ以外を一番上に望む順番で戻す。  
「魔術師のデュエルなどいかがかな?」

苦労と面倒/Toil and Trouble

**プレイ**:20●を失う。  
**得点**:20●を得る。

知りたがり野郎/Curious Critter

**プレイ**:各プレイヤーは20●を失う。その後、0●のプレイヤーは自分の手札からカードを1枚捨てる。

戦車の黙らせ屋、タリア/Tank Whisperer Talia

**プレイ**:各プレイヤーは20●を失う。その後、0●のプレイヤーは自分の手札からカードを1枚捨てる。

戦車の黙らせ屋、タリア/Tank Whisperer Talia

### デッキケース

トーナメントの終了時に君が0●だったなら、50●を得る。

逸脱の突然変異/Mutant Aberration