

プレイ:9 を得る。

アクション:隣のカードを1枚裏返して7 を得る。

使い捨ての兵士は王の軍隊の大部分を成すが、その中の幾人かは戦場ですぐ死なないことで頭角を現す。

兵卒マルコム/Malcombe, Footman

プレイ:君の場のカードを1枚裏返す。そうした場合、そののの2倍に等しい を得る。それが水カードの場合、さらに5 を得る。

バーニーはその力を使って素手で料理をする。彼が一部の仲間に“パイ・ロマンさん”と呼ばれている所以である。

紅蓮術士バーニー/Bernie, Pyromancer

プレイ:君の場の他のカードを1枚裏返す。そうした場合、24 を得る。

彼女は斧で悪人の家をぶち壊す。そうすれば、戦わずに奴らを下敷きにできる。

斧の女傑、シャリスール/Shalisaar, Heroine of the Axe

プレイ:君の場に3種類以上のタイプがある場合、16 を得る。

エルコについて知っている者はいない。彼女が謎であるという事実を除いては。

見習い魔道士エルコ/Elco, Apprentice Mage

プレイ:このカードのすぐ左のカードのプレイ効果をコピーする。この効果はコピーされない。

幽女ウェイバリー/Wavery the Witch

得点:このカードのすぐ左のカードの得点効果をコピーする。この効果はコピーされない。

彼に計算できないことは、彼が計算してきた回数ぐらいだ。

数学者マクシミラン/Maximilian, Mathematician

得点:16 を得る。

彼は多くの遺跡を探索してきたが、見つけた物はいつでも最期の瞬間に宿敵ルーチにさらわれてしまう。

探検家ベルトラム/Bertram, Explorer

プレイ:君の場の任意の枚数のカードを裏返す。

得点:これが君の場の一番左のカードなら、15 を得る。

ドライアド、フローリアン/Florian, the Dryad

得点:君の場の、★がこのカードより小さいカード1枚につき5 を得る。

彼は大量のボードゲームのコレクションを持っている。彼はそれで他のハンターの気を逸らし、最高の戦利品を自分のものになっている。

大物狙い、パーカー/Parker, Big Game Hunter

得点:このカードの隣に★がより高いカードが無いなら、18 を得る。

国王の弓兵は、正確に味方ではなく敵を射抜くことで名を上げている。

新米弓兵、トレンス/Trenneth, Novice Archer

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の火のカードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

火の生誕、レッドエッグ/Red Egg, Birth of Fire

プレイ:君の場の水か火のカード1枚につき3 を得る。

アクション:相手1人とクラッシュする。勝者は10 を得る。

火山トカゲ、サラマンダー/Salamander, Volcanic Lizard

デッキケース

得点:君の場の火カード1枚につき8 を得る(最大30)。

火のカで、これまでより強く殴れ。

火単豪傑/Mono-Fire Powerhouse

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の水カードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

水の生誕、ブルーエッグ/Blue Egg, Birth of Water

プレイ:君の場の火が水のカード1枚につき4 を得る。

アクション:相手1人とクラッシュする。勝者は10 を得る。

インターネットの海底フォーラムをうろつき、最高の釣りの獲物を狙っている。

海底を這うもの、ディープレイ/Deep Ray, Undersea Stalker

デッキケース

得点:君の場の水カード1枚につき8 を得る(最大30)。

みずてん。

水単平衡/Mono-Water Equilibrium

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の土カードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

石の生誕、ブラウンエッグ/Brown Egg, Birth of Stone

プレイ:君の場の風か土のカード1枚につき3 を得る。

アクション:相手1人とクラッシュする。勝者は10 を得る。

彼を好きな者など誰もいないが、セットのバランスを取る関係で入れざるを得なかった。

砂男ダートバック/Dirtbag, the Sandman

デッキケース

得点:君の場の土カード1枚につき8 を得る(最大30)。

イワせてやれ。

土単小者/Mono-Earth Underdog

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の風カードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

風の生誕、イエローエッグ/Yellow Egg, Birth of Wind

得点:このカードの隣の裏向きのカード1枚につき9 を得る。

ラースは尖った側を確実に敵の方に向けて多くの戦いを生き延びてきた。

槍兵ラース/Lars, Pikeman

プレイ:18 を得る。

得点:20 を失う。

メルはイタリア料理とアヒルと浜辺の散歩と人々を吹き飛ばすことが好きだ。

大砲技師メル/Cannon Technician Merv

アクセサリ

リアクション:君の場のカード1枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

得点:このカードの両隣のカードがタイプか属性が同じなら22 を得る。

科学は第一希望ではなかった。彼はずっとダンサーになった。

科学者バーケンストック/Berkenstock, the Chemist

このカードにはカードはつけられない。

トップ:プレイヤー(君を含む)は を得られない。君のターンの開始時、このカードを裏返す。この効果は得点中も機能しない。

放射線を浴びた水の精霊に噛まれてから、彼は望みのままに自分を凍らせる力を得た。

氷結のドンテレス/Donteles, the Frozen

アクセサリ

リアクション:君の場のカード1枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

プレイ:君の右隣のプレイヤーの が君より多いなら8 を得る。君の左隣のプレイヤーの が君より多いなら8 を得る。その後、君の がすべてのプレイヤーの中で単独で最低なら8 を得る。

見習い盗賊マアラ/Mara, Apprentice Thief

得点:君の場のカードの属性1種類につき4 を得る。

鉄の激しい憎悪をコンパクトにまとめた形状。

ゴレム、アイアンブライト/Ironblight, the Golem

アクセサリ

リアクション:君の場のカード1枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

プレイ:このカードのすぐ左のカードの★の2倍に等しい を得る。

風を殺そうとした男がいた。彼は敗れた。

風の霊、ギャステイカス/Ghasticus, the Wind Spirit

プレイ: 君の場のカード 2 枚の位置を入れ替えてよい。それらの★の合計に等しい●を得る。

彼はアウトスペースを倒したヒーローとして有名だ。ただ、誰もその現場を見ていないので、それが本当かは知るよしもない。

ロケットマンケヴ/Rocketman Kev

得点: 君の場に★がこのカードより大きいカードが無いなら、25●を得る。

彼の秘密の技は、敵の戦線から遙かに離れた場所に城を建てることにある。こうすることで、彼は退屈紛れにのみ戦いを行う。

遙か山の王/King of the Faraway Mountain

プレイ: 君の場のカードを 1 枚裏返す。そうした場合、その★の 2 倍に等しい●を得る。

ヘルベインは常に見張っている。

スレコミ賢ヘムゼイ/Hemsey, the Snitch

裏返し: 20●を得る。

こいつは早くなくなった方がいい。

低位の召喚士、アーバースフォース/Aberforth, Low Summoner

得点: 君の場の裏向きのカード 1 枚につき 6●を得る。

彼すなわち暗黒そのもの。

闇の歩哨、ヘルベイン/Dark Sentinel Helbane

持続: 隣のカードは相手の効果によって裏返されない。

得点: このカードの隣のすべてのカードの★に等しい●を得る。

白魔道士になったら、自分のために戦うことなど無くなる。
修行中の女僧侶、オレリア/Orelia, Priestess in Training

持続: 君のターンの終了時、君の一番左の表向きのカードを裏返して 5●を得る。

この街に正義をもたらすため、彼は僧侶として仮面をまとう。彼自身が何者かは彼も知らない。不眠症なのだ。

仮面の僧侶、カメン/Kamen, the Masked Priest

プレイ: 5●を失う。失う●が不足している場合、このカードを裏返す。

得点: 30●を得る。

彼は常に問う。間違えば君は永遠に地下牢に閉じ込められるが、正しければ素晴らしい報酬が与えられる。

宗教裁判長、メルヒオール/Grand Inquisitor Melchior

伝説のアクセサリ

リアクション: いずれかの相手のカードを 1 枚選ぶ。君と君のカードはそのカードの効果の影響を受けない。

得点: 15●を得る。

「そろそろストリートでデュエルというか」

千年バイク/The Millennium Motorcycle

伝説のアクセサリ

アクション: このトーナメントの残りの間、君の場に追加の枠を 1 つ持つ。

得点: 15●を得る。

帝国のカードゲーム参謀の霊に取り憑かれたこの高貴なるゲームは、それを始める者にインストしてくれる。

千年ゲームボード/The Millennium Gameboard

プレイ: 君の場の●土か●風のカード 1 枚につき 3●を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 10●を得る。

ハービー、ウィングリー/Winglie, the Harpy

デッキケース

得点: 君の場の●風カード 1 枚につき 8●を得る(最大 30●)。

まるで何も持っていないかのよう!

風単経済/Mono-Air Economy

持続: このカードは、すぐ左の 6★以下の●闇のカードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

影の生籠、ブラックエッグ/Black Egg, Birth of Shadow

プレイ: 君の場の●光か●闇のカード 1 枚につき 3●を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 10●を得る。

ヘルベインの剣、ネクロナミカス/Necronamicus, Helbane's Sword

デッキケース

得点: 君の場の●闇カード 1 枚につき 8●を得る(最大 30●)。

箱が腐る前に逃げ!

闇単腐敗/Mono-Dark Decay

持続: このカードは、すぐ左の 6★以下の●光のカードのコピーである(プレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も機能する。この効果はコピーされない。

光の生籠、ホワイトエッグ/White Egg, Birth of Light

プレイ: 君の場の●闇か●光のカード 1 枚につき 3●を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 10●を得る。

時が来たれば、トルネードがこの剣を手に立ち上がるであろう。

英雄の剣、ゴロニコス/Goloronicus, Sword of Heroes

デッキケース

得点: 君の場の●光カード 1 枚につき 8●を得る(最大 30●)。

君のカードがすべて闇の中で光るぞ。

光単聖域/Mono-Light Sanctuary

伝説のアクセサリ

アクション: 君の場のカードを 1 枚選ぶ。その★に等しい●を得る。

得点: 15●を得る。

「馬鹿な、千年アイスだど? 奇跡を起こしたのか!」

千年アイス/The Millennium Ice

伝説のアクセサリ

アクション: 流通市場のカードを 1 枚取り、それを君の手札に加える。

得点: 15●を得る。

「力を更なる高みへ!」

千年デッキ置き場/The Milenium Deck Platform

プレイ: 君の場のカードのタイプ 1 種類につき 5●を得る(最大 20●)。

彼女は友人との対戦に鳥を使う。望みは鳥対戦世界チャンピオンだ。

鳥使いアリアカ/Birdkeeper Arica

アクセサリ

リアクション: 君の場のカード 1 枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

プレイ: 各プレイヤーは、自分の一番左の表向きのカードを裏返す。君はこの効果により裏返された最も大きい★の 2 倍に等しい●を得る。

宿命の守り手、マルタス/Martus, Keeper of Fates

プレイ: このカードとこれより左にある君のすべてのカードを裏返す。それらの裏返し効果は発動しない。これにより裏返されたすべてのカードの★に等しい●を得る。

MBA 資格が彼の自慢だ。

屍術師ヴェクティス/Vectis, Necromancer

アクセサリ

リアクション: 君の場のカード 1 枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

プレイ: 君の場の裏向きのカードを 1 枚公開する。その★の 2 倍に等しい●を得る。

誰もが最初は初心者だ。

ゴーストハンター、ピョトル/Pyotr, Ghost Hunter

プレイ: 君の場のカードを 1 枚裏返してよい。そうした場合、その★の 2 倍に等しい●を得る。それが得点効果を持つなら、7●を得る。

ペルトラムの宿敵。彼はそのレスリングの技を駆使し、高価な遺物を組み伏せては持ち主からもぎ取っていく。

光のレスラー、ルーチ/Looch, Wrestler of Light

アクセサリ

リアクション: 君の場のカード 1 枚が、相手の効果により裏返されることを防ぐ。

カードスリーブ/Deck Protectors

伝説のアクセサリ

アクション: このターンの後にもう 1 ターン行う。8●を得る。

アクション: 現在のターンをとばし、8●を得る。

得点: 15●を得る。

「千年グローブは大好きだよ……最悪なところとかね……」

千年グローブ/The Millennium Glove

伝説のアクセサリ

アクション: このカードを君の場のカード 1 枚につける。そのカードは +4★され、相手の効果により裏返されない。
得点: これが他のカードにつけられていないなら、15●を得る。

「デュエリストの皆さん、注目!」

千年ヘアジェル/The Millennium Hair Gel