

構築パワー

流通市場の売却終了が宣言される前に、このカードに売却マーカを1個置いてカード名を1つ指定してよい。他のプレイヤーはトーナメントのデッキやコレクションでそのカードを使用できず、それを流通市場に売ることできない(売却マーカが複数あるなら、この効果は複数回使える)。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「お前は審判に値するわい」

+1

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「めでたいことだ。お前は試験に通ったぞ」

+2

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

「そのカードは禁忌じゃ！」

プレイ:カード名を1つ指定する。各プレイヤーは手札のそのカードを1枚ショップの捨て札に捨てるか、それが無いことを示すために手札を公開する。これによりカードが捨てられた場合、このカードを君のバインダーに戻し、その後その捨てられたカードのうち1枚を取って自分の場にプレイする。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

「そのカードは禁忌じゃ！」

プレイ:カード名を1つ指定する。各プレイヤーは手札のそのカードを1枚ショップの捨て札に捨てるか、それが無いことを示すために手札を公開する。これによりカードが捨てられた場合、このカードを君のバインダーに戻し、その後その捨てられたカードのうち1枚を取って自分の場にプレイする。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

構築パワー

他のプレイヤーの友情カードをデッキに入れてよい。構築フェイズの開始時、他のプレイヤーを1人選ぶ。君とそのプレイヤーは、同じ値の友情カードを1枚ずつ交換する。君は両方のプレイヤーが持っている値を選ばなければならない。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「へええ、地球のカードって紙でできての。感動的ね」

+1

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「あなたの友情で、このカードの本当の力が解放されるわ！」

+2

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

「本当の力を見せてあげるわ——友情の力よ！」

プレイ:君が他のプレイヤーから得た友情カードの友情の★1点につき、5●を得る(最大50●)。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

「本当の力を見せてあげるわ——友情の力よ！」

プレイ:君が他のプレイヤーから得た友情カードの友情の★1点につき、5●を得る(最大50●)。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

トーナメントパワー

君の各ターンのアクションとして、カード名を1つ指定してよい。君の次のターンの開始時まで、その指定されたカードは裏向きで場に出る。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「お前は審判に値するわい」

+1

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「わしが法じゃ」

+3

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

「そのカードは禁忌じゃ！」

プレイ:カード名を1つ指定する。各プレイヤーは手札のそのカードを1枚ショップの捨て札に捨てるか、それが無いことを示すために手札を公開する。これによりカードが捨てられた場合、このカードを君のバインダーに戻し、その後その捨てられたカードのうち1枚を取って自分の場にプレイする。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

協力構築パワー

ボスデッキからシングルを1枚選んで箱に戻してよい。トーナメント中、ボスはそのカードをプレイしない。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

トーナメントパワー

君が持つ他のプレイヤーの友情カードを、6★で「**プレイ:**君とこのカードを君に与えたプレイヤーはクラッシュする。勝者は25●得て、敗者は5●得る。」を持つシングルとして使用してよい。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「へええ、地球のカードって紙でできての。感動的ね」

+1

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「これが友情の本当の力なの？ すこい！」

+3

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

「本当の力を見せてあげるわ——友情の力よ！」

プレイ:君が他のプレイヤーから得た友情カードの友情の★1点につき、5●を得る(最大50●)。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

協力構築パワー

君は各プレイヤーの「+3」の友情カードを持ってゲームを開始する。各プレイヤーに君の友情カードを1枚ずつ渡す(値は等しくなくてよい)。君の友情カードは他のプレイヤーのデッキに加えてよい。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「お前は審判に値するわい」

+1

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「めでたいことだ。お前は試験に通ったぞ」

+2

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

「そのカードは禁忌じゃ！」

プレイ:カード名を1つ指定する。各プレイヤーは手札のそのカードを1枚ショップの捨て札に捨てるか、それが無いことを示すために手札を公開する。これによりカードが捨てられた場合、このカードを君のバインダーに戻し、その後その捨てられたカードのうち1枚を取って自分の場にプレイする。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

「そのカードは禁忌じゃ！」

プレイ:カード名を1つ指定する。各プレイヤーは手札のそのカードを1枚ショップの捨て札に捨てるか、それが無いことを示すために手札を公開する。これによりカードが捨てられた場合、このカードを君のバインダーに戻し、その後その捨てられたカードのうち1枚を取って自分の場にプレイする。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

協ルトーナメントパワー

リアクション:プレイ効果が裏返し効果を1つ防ぐ(裏返し効果を防いだ場合でも、そのカードは裏返される)。

バーンズ板機動/Cardinal Baanz

友情

「へええ、地球のカードって紙でできての。感動的ね」

+1

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

友情

「あなたの友情で、このカードの本当の力が解放されるわ！」

+2

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

「本当の力を見せてあげるわ——友情の力よ！」

プレイ:君が他のプレイヤーから得た友情カードの友情の★1点につき、5●を得る(最大50●)。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

「本当の力を見せてあげるわ——友情の力よ！」

プレイ:君が他のプレイヤーから得た友情カードの友情の★1点につき、5●を得る(最大50●)。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

協ルトーナメントパワー

アクションとして、君のバインダーの友情カード1枚を他のカードがつけられていない君の場のカード1枚につけることで、それに+3●を与えることができる。

他のプレイヤーは君の友情カードを、友情カードがつけられている君の場のいずれかのシングルのコピーとしてプレイしてよい。これによりカードがコピーされるたび、君は10●を得る。

友好的エイリアン、レットレード/Friendly Alien Lettstrade

構築パワー

各構築フェイズの開始時に、ゲーム外のランダムなセット1つの各カードを1種類1枚ずつ受け取る(ラウンド1: 拡張 ラウンド2: プレミア ラウンド3: マスター)。これらのカードは、構築フェイズに君が受け取る最初の6枚のカードに置き換わる。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「やるべきことはまだまだあるが、君の成長は目を見張るものがある」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「力を合わせれば、ミレニアム・ブレードの新たな伝説も生み出せるぞ」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

「時は来た！」

プレイ: 君の場のカードを1枚君の手札に戻し、その後このカードを裏返す。戻したカードが表向きだった場合、15 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

「時は来た！」

プレイ: 君の場のカードを1枚君の手札に戻し、その後このカードを裏返す。戻したカードが表向きだった場合、15 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

構築パワー

君が所有するカードを1枚箱に戻すことで、2ドルを得てよい。これは任意の回数実行できる。君がゲームの終了時にミレニアムドルから得られるVPは半分になる。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「何が貴様のためか分かれば、そのカードを俺によこすことになるだろう」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「はっはっはっは……とんだ間抜けだ……」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

「貴様のカードも俺の力に加えてやろう！」

プレイ: 君の手札のカード1枚を箱に戻す。そのカードの の3倍に等しい を得て、その後そのプレイ効果をすべて発動する。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

「貴様のカードも俺の力に加えてやろう！」

プレイ: 君の手札のカード1枚を箱に戻す。そのカードの の3倍に等しい を得て、その後そのプレイ効果をすべて発動する。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

トーナメントパワー

トーナメントにつき1回、君の場のシングル1枚を君の手札に戻してよい。裏向きのシングルを戻してもよい。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「やるべきことはまだまだあるが、君の成長は目を見張るものがある」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「探していた選ばれし者とは君のことだったかな」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

「時は来た！」

プレイ: 君の場のカードを1枚君の手札に戻し、その後このカードを裏返す。戻したカードが表向きだった場合、15 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

協力構築パワー

各構築フェイズの開始時に、ゲーム外のランダムなセット1つの各カードを1種類1枚ずつ受け取る(ラウンド1: 拡張 ラウンド2: プレミア ラウンド3: マスター)。これらのカードは、構築フェイズに君が受け取る最初の6枚のカードに置き換わる。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

トーナメントパワー

君のトップのカードは「アクション: 相手を1人選ぶ。そのプレイヤーはこのカードと かタイプか属性が一致する自分の場のカードを1枚裏返す。」を持つ。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「何が貴様のためか分かれば、そのカードを俺によこすことになるだろう」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「本気でそのカードを俺にくれるのか？ 騙されおって！」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

「貴様のカードも俺の力に加えてやろう！」

プレイ: 君の手札のカード1枚を箱に戻す。そのカードの の3倍に等しい を得て、その後そのプレイ効果をすべて発動する。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

協力構築パワー

任意のプレイヤーは、同じレア度のカードを2枚ゲームから取り除くことで、ショップからそれと同じレア度のブースターパックを1つ得てよい。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「やるべきことはまだまだあるが、君の成長は目を見張るものがある」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「力を合わせれば、ミレニアム・ブレードの新たな伝説も生み出せるぞ」



[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

「時は来た！」

プレイ: 君の場のカードを1枚君の手札に戻し、その後このカードを裏返す。戻したカードが表向きだった場合、15 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

「時は来た！」

プレイ: 君の場のカードを1枚君の手札に戻し、その後このカードを裏返す。戻したカードが表向きだった場合、15 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

協力トーナメントパワー

君がゲーム外から得たカードを1枚プレイするたび、それに トークンを1個置いた状態で場に出してよい。いずれかのプレイヤーがゲーム外から得たカードを1枚プレイするたび、君は4 を得る。

[プリチャード・レフトフィールド/Pritchard Leftfield](#)

友情

「何が貴様のためか分かれば、そのカードを俺によこすことになるだろう」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

友情

「はっはっはっは……とんだ間抜けだ……」



[カード・シャーク/The Card Shark](#)

「貴様のカードも俺の力に加えてやろう！」

プレイ: 君の手札のカード1枚を箱に戻す。そのカードの の3倍に等しい を得て、その後そのプレイ効果をすべて発動する。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

「貴様のカードも俺の力に加えてやろう！」

プレイ: 君の手札のカード1枚を箱に戻す。そのカードの の3倍に等しい を得て、その後そのプレイ効果をすべて発動する。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

協力トーナメントパワー

得点: 君の構築パワーで取り除かれたカード1枚につき2 を得る。

[カード・シャーク/The Card Shark](#)

協力構築パワー

君のデッキにはデッキケースを2つ入れてよい。君と仲間のプレイヤーは自分のデッキにアクセサリーを3つ入れてよい。構築フェイズにつき1回、君はこのゲームで使われていないカード名を1つ指定してよい。箱からそのカードを探す。それを君のバインダーに加える。

デクー・アプレンティ(Deques Applenti)

協カトーナメントパワー

各トーナメントに1回、アクションとして、君のアクセサリーを1つ表向きにしてよい。トーナメントの終了時、デッキケースは2つとも得点する。

デクー・アプレンティ(Deques Applenti)

協力構築パワー

君とすべての仲間のプレイヤーは追加の売却マーカーを1個持つ。

構築フェイズの開始時に、ショップデッキの一番上から12枚のカードを流通市場に置く。

モーリー・カールドマン(Morrey Caardman)

協カトーナメントパワー

アクションとして、1ターンの1回、ショップの一番上のカードか流通市場のカード1枚を支払いをせずに手札に加えてよい。そうした場合、君の手札からカードを1枚公開し、その★に等しい●を得て、それをショップの一番上に戻す。

モーリー・カールドマン(Morrey Caardman)

構築パワー

君のデッキに追加でシングルを2枚入れてよい。各構築フェイズに1回、流通市場のカードを1枚、支払いをせずに得てよい。君が売ったカードは得られない。

シュア・ウェン・ナー(Shur Wen Na)

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、カーメン(Kamen, the Masked Priest)

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、カーメン(Kamen, the Masked Priest)

アクション: さらにアクションを3つ実行してよい。

タイトハントズ隊長(Cap'n Tightpants)

プレイ: 手札のカード1枚をこのカードにつける。

持続: そのつけたカードのセットのカードは、他のプレイヤーの効果により裏返されない。君がつけたカードのセットのカードをプレイするたび、4●を得る。

ジョン・レモン(John Lemon)

プレイ: 手札のカード1枚をこのカードにつける。

持続: そのつけたカードのセットのカードは、他のプレイヤーの効果により裏返されない。君がつけたカードのセットのカードをプレイするたび、4●を得る。

ジョン・レモン(John Lemon)

協力構築パワー

君はカード合成をカードを消費せずに使用できる(売却マーカーは支払う)。売却マーカーをすべて使ってしまった場合、カードを消費することで、売却マーカーを使用せずに合成できる。

構築中、各タイプと各属性のコレクションを作成してよい。

カルディネ・コレクタ(Cardine Kollecta)

協カトーナメントパワー

トーナメント終了時、君が構築中に作成したコレクションのカード1枚につき、1●を得る。

カルディネ・コレクタ(Cardine Kollecta)

協力構築パワー

構築の開始時に両方のメタを公開する。構築中1回、メタのうち1つを君が望むものに変更できる。構築中1回、ボスが公開したアクセサリーを1つ捨てて新たなものに置き換えさせることができる。

パワー・クリープ(Power Creep)

協カトーナメントパワー

いずれかのメタのシンボルと一致するカードが1枚プレイされるたび、2●を得る。得点: 得点に成功したメタ1つにつき、追加で10●を得る。

パワー・クリープ(Power Creep)

トーナメントパワー

君がクラッシュのためにカードを公開した後、2ドルを支払うことで、それを捨てて次を公開してよい。これはクラッシュ1回につき2回まで行える。君の場は右端に追加のシングルの枠を1つ持つ。

シュア・ウェン・ナー(Shur Wen Na)

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。

魔術師ヴェクティス(Vectis, Necomancer)

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。

魔術師ヴェクティス(Vectis, Necomancer)

デッキケース

持続: 君がクラッシュするたび、君の場の裏向きのカード1枚につき、+1を得る。

得点: 君の他の表向きのカード1枚の得点効果をコピーする(最大40●)。この効果はコピーできない。

結果は……一位だ!

超効果的秘宝兵器(Super Effective Secret Weapon)

デッキケース

持続: 君のターンの開始時、君はショップの一番上を見てよい。それをショップの一番下に置か、一番上に戻すか、君の手札に加える。それを手札に加えた場合、18●を得て、このカードを裏返す。

地獄の灼熱箱(Ardent Box of the Underworld)

デッキケース

持続: 君のターンの開始時、君はショップの一番上を見てよい。それをショップの一番下に置か、一番上に戻すか、君の手札に加える。それを手札に加えた場合、18●を得て、このカードを裏返す。

地獄の灼熱箱(Ardent Box of the Underworld)

協力構築パワー

君と君の仲間のプレイヤーは、構築フェイズの開始時に、追加で10ドル得る。

1ドル支払うことで、ショップエリアの裏向きのカードを1枚見てよい。

フルトン・スーツケース(Fulton Suitcase)

協カトーナメントパワー

アクションとして、2ドルまで支払うことで、君の場のカード1枚の上に、支払った1ドルにつき1トークンを1個置いてよい。

得点: 他のすべてのプレイヤーの最も高い★より高い★の君のカード1枚につき、10●を得る。

フルトン・スーツケース(Fulton Suitcase)

協力構築パワー

ポストデッキからシングルを1枚選んで脇に置いてよい。トーナメント開始前に、そのカードを表向きにポストのデッキに加えてシャッフルする。デッキ内のそのカードの位置は確認できる。

シュア・ウェン・ナー(Shur Wen Na)

協カトーナメントパワー

仲間がポストとクラッシュする時、すべての仲間のプレイヤーは+1★を得る。君の場は右端に追加のシングルの枠を1つ持つ。

シュア・ウェン・ナー(Shur Wen Na)

← ↓ 初版修正版入れ替えカード

詳細は

<https://boardgamegeek.com/article/25181284#25181284>

を参照。

プレイ: 君のプレイエリアの任意の枚数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)

プレイ: 君のプレイエリアの任意の枚数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

持続: 君がクラッシュするたび、君の場の裏向きのカード1枚につき、+1を得る。

得点: 君の他の表向きのカード1枚の得点効果をコピーする(最大40●)。この効果はコピーできない。

結果は……一位だ!

超効果的秘宝兵器(Super Effective Secret Weapon)

デッキケース

トーナメントの終了時(得点の前)に君が0●だったなら、50●を得る。

逸脱の突然変異(Mutant Aberration)

デッキケース

トーナメントの終了時(得点の前)に君が0●だったなら、50●を得る。

逸脱の突然変異(Mutant Aberration)