

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の動物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。

カメレオンのレオン/Chameleon Leon

プレイ:このカードの左にあるカード1枚につき、3●を得る。

得点:このカードの右にあるカード1枚につき、3●を得る。

狼のスナックス/Snax the Wolf

プレイ:プレイヤー1人とクラッシュする。君が勝利したなら、15●を得る。

プレイ:別のプレイヤー1人とクラッシュする。君が勝利したなら、15●を得る。

この恐るべき怪物は、半分が敵で、残りの半分が敵なのだ。そういう風に考えたものよりも珍しい生物なのは驚くべき事だ。

二倍の鯊、ダブルシャーク/Doubleshark, Twice the Shark

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の神話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。

風火/Will o' Wisp

持続:クラッシュが1回あるたび、このカードに●トークンを1個置く。

持続:君がクラッシュに勝つたび、このカードの★に等しい●を得る。

世界亀、タラスク/World Turtle Tarask

持続:君がクラッシュに負けるたび、このカードを裏返す。

得点:30●を得る。

飛んでる豚、ネバーウェイ/Neverwhen, When Pigs Fly

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の機械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。

強力変身マイクロボット/Mighty Morphin' Microbot

プレイ:君の場の光が闇のカード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

プレイ:君の手札のカードを1枚このカードにつけて、そのつけたカードの★の2倍に等しい●を得る。そのつけたカードと同じ属性の君の他のカードは、相手の効果によって裏返されない。

英雄たちはいつでも水晶を奪おうとするが、G-Rは毎回彼らを止めている。世界を救うのが間に合わないとしたら、おそろく彼のせいだろう。

水晶の守護者、G-R/G-R, Guardian of the Crystal

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の民衆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。

社畜ゾンビ/Corporate Zombie

プレイ:5ドルまで支払う。任意の場のシングル1枚に、支払った1ドルにつき、●トークンを1個置く。

リアクション:君の●トークンが置かれている他のカードが相手の効果により裏返される場合、代わりにこのカードを裏返して5ドル得る。

古い猫のゴルドー/Goldie the Fortune Cat

アクション:君の場のカード2枚の位置を入れ替える。その2枚のカードが同じタイプか同じ属性である場合、14●を得る。

狼犬ハンク/Hound Dog Hank

デッキケース

得点:君の場の動物カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

動物八体、遊ぶ気満々。

動物単農場/Mono-Animal Farmhand

リアクション:君がクラッシュに負ける時、代わりに君は勝ったものとみなされる(複数のプレイヤーが勝者とみなされることもある)。

「何から生き延びられるかわかったら驚くことであろう!」

かの有名なジン、ロット/Lotto the Famous Genie

プレイ:プレイヤー1人とクラッシュする。勝者は15●を得る。

リアクション:カード1枚に●トークンを4個置く。これは他の任意の効果に対応して使用してよい。

守護獣サミ/Guardian Beast Sami

デッキケース

得点:君の場の神話カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

神話八つ……えーと、さすがに全部は上手くはいかないね。

神話単物語/Mono-Myth Storybook

アクション:いずれかのカード1枚に●トークンを3個置く。

裏返し:9●を得る。

タイムボット・フューズトロン/Timebot Fusetron

プレイ:君の場の闇が光のカード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、ゴロロニカス/Goloronicus, Sword of Heroes

デッキケース

得点:君の場の機械カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

ロボット八体、じっと待機。

機械単工具/Mono-Construct Tinkerbox

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

得点:君の場に共通のタイプを持つ他の2枚のカードがあるなら、18●を得る。

時に牛は知りすぎることがある。なので天使がその面倒を見に派遣されるのだ。

聖なる牛、ベッシー/Bessie, the Holy Cow

プレイ:君の場の民衆が動物のカード1枚につき5●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。

彼は暴力的なギャングの闘争で世界を支配しようとしたが、その計画は雲散霧消してしまった。

雲のボス、クラウド・ボス/Cloud Boss, Boss of a Cloud

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:君の場に共通の属性を持つ他の2枚のカードがあるなら、18●を得る。

彼は髑髏の姿で現れた。世界中の誰にとっても、髑髏というのは敵意があるものだからだ。

敵意ある幽霊、ポップン/Poppin the Unfriendly Ghost

プレイ:君の場の神話が兵士のカード1枚につき5●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。

最も有名なポニーではなかったので、怒りのはげ口に復讐の物語を書いている。

魔法のポニー、ダーク・ストーム/Dark Storm, Magical Pony

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

持続:君のターンの開始時、他のシングル1枚に●トークンを1個加える。

アクション:君の場のシングル1枚から任意の数の●トークンを他のシングル1枚に移動し、これにより移動したトークン1個につき4●を得る(最大20●)。

タイムボット・レベルトロン/Timebot Levelttron

トップ:君がクラッシュを発生しないアクションを1つ使用するたび、このカードから●トークンを1個取り除くことで相手1人とクラッシュしてよい。

トップ:このカードがクラッシュに勝つたび、その★に等しい●を得て、このターン、君は追加のアクションを得る。

今何ときだ? ぶっ壊しときだ!

タイムボット・クラッシュトロン/Timebot Crushtron

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。彼はざっとダンサーになった。

科学者バーケンストック/Berkenstock, the Chemist

持続:このカードは、すぐ右の6★以下のカードのコピーである(すでに右にカードがあるなら、そのプレイ効果を使用できる)。この効果は得点中も継続する。この効果はコピーされない。

見習いシェフ、アミ/Apprentice Chef Ami

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。

遠か山の王/King of the Faraway Mountain

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の●兵士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。

たまねぎ騎士/Onion Knight

持続:このカードは、君の場のカード1枚につき+1★を得る。

裏返し:このカードの★の2倍に等しい●を得る。

風の戦士、カリオリス/Wind Warrior Carolis

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。

斧の女僕、シャールサール/Shalisaar, Heroine of the Axe

持続:このカードは、すぐ左の6★以下の●魔道士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。

魔法の鏡/Magic Mirror

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、アーバーフォース/Aberforth, Low Summoner

プレイ:このカードに★トークンを3個置く。

持続:このカードが★トークンが置かれている状態で裏返される時、代わりにそれから★トークンを1個取り除き12●を得る。

「次のマジックは……これまた決死の大脱出です！」

舞台魔術師、ガルボンド/Stage Magician Galbond

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

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、6●を得る。

サーバーには繰り返せるクエストだけを準備しておく。そう、鶏を殺すやつ。

NPCのアメリカゴラ/NPC Chickadee

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

プレイ:3●を得る。

得点:君の場の●土のカード1枚につき3●を得る。

「転送エージェント」と呼んで欲しいらしい。

ポーターのポーター/Porter the Porter

持続:君は●を失えない。この効果は得点中も機能する。

「心配することはないぞ、君。この事件はお茶の時間までには解決しているだろう！」

探偵プリティッシュ/Detective British

デッキケース

得点:君の場の●民衆カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

民衆八人、仕事の準備。

民衆単契約/Mono-Citizen Contract

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

アクション:相手1人とクラッシュする。君のカードの表記の★は無視する。勝者は15●を得る。勝者の表記★が敗者のものよりも低い場合、負けたカードを裏返す。

「私は闇と戦う！」

闇のハンター、ヴィヴェンヌ/Darkhunter Vivienne

デッキケース

得点:君の場の●兵士カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

民衆八人、仕事の準備。

兵士単軍団/Mono-Soldier Warband

プレイ:各プレイヤーは自分の場の2枚の異なるカードに★トークンを1個ずつ置く(カードが足りなければ置く数も減る)。その後、各プレイヤーは自分の場の★トークンが置かれているカードを1枚裏返す。君はこれにより裏返されたカードのうち最も高い★の2倍に等しい●を得る。

疾風の召喚師、ヘイリー/Gale Summoner Hailey

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。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。彼が一部の仲間を「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

デッキケース

得点:君の場の●魔道士カード1枚につき8●を得る(最大30●)。

民衆八人、仕事の準備。

魔道士単学園/Mono-Mage Academy

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

プレイ:プレイヤー1人とクラッシュする。敗者は自分の場の●土でないカードを1枚裏返し、勝者は7●を得る。

スキルツリーを登る奴は長く厳しい。間マナーショップで手に入る経験値ブースターを大量に仕入れておこう。

技師のモンク/Skill Master Monk

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

プレイ:手札のカードが6枚以上の各相手は、カードを1枚自分のバインダーに捨てる。

誰かにことってのゴミは、他の誰かにことってのDPS。

変なゴミ箱破壊機/Vendor Trash Turret

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 Meryl

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。

捕兵ラース/Lars, Pikeman

プレイ:流通市場にあるカード1枚につき、2●を得る。

アクション:任意の場の任意のカード1枚を取り、それをその持ち主の場の右端の枠に置く(カードは必要に応じて詰める)。

呪文の刃、フェリス/Spellblade Ferris

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

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。この効果は得点中は機能しない。

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

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

プレイ:ショップデッキの一番上のカードを見る。それを捨ててよい。そうした場合、その★の2倍に等しい●を得る。

シャーマンだからって、タンクができないわけじゃないぞ！

ワイルドシャーマン 1986/WyldShaman1986

大地の業-持続:あなたが他の●土のカードを1枚プレイするたび、こ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。

プレイ:表向きの●土のカードが自分の場に無い各相手は、以下のうち1つを選ぶ。「カードを1枚裏返す。」「7●を失う。」

九千一回の炎上を乗り越え、今も燃り続けている。

フレイマー4ライフ/Flamer4Life