

プレイ: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 15 を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。敗者は 15 を得る。

ドラゴンパンチ・ウルトラビーム/Dragonpunch Ultrabeam

プレイ: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 15 を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 15 を得る。

リアクト・カウンタロフスキー/Lariat Counterovsky

プレイ: 相手 1 人とクラッシュする。敗者は 15 を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。勝者は 15 を得る。

スイープ・ダイブキックソン/Sweeps Divekickson

プレイ: 相手 1 人とクラッシュする。敗者は 15 を得る。

アクション: 相手 1 人とクラッシュする。敗者は 15 を得る。

テレポート・フォン・メテオ・ストーム/Teleport Von Meteor Storm

得点: 君の場の表向きの水のカードが 6 枚以上なら、45 を得る。

B.L.U.9000/B.L.U.9000

得点: 君の場の表向きの火のカードが 6 枚以上なら、45 を得る。

ディープレッド/Deep Red

プレイ: 君の場に機械がある場合、自分の場に機械がある相手 1 人とクラッシュする。勝者は 30 を得る。

ダイナ・マイト・ドンソン/Dyna Might Thompson

プレイ: 君の場に機械がある場合、30 を得る。

得点: 君の場に機械がある場合、40 を失う。

ゴイチ・マツダ/Goichi Matsuda

プレイ: 君の場に機械がある場合、君の場の機械の中で最も高いの値の 3 倍に等しいを得る。

ジェイデン・サンダース/Jayden Sanders

プレイ: 君の場に機械がある場合、他の各プレイヤーは自分の場の機械を 1 枚裏返すか 20 を失う。裏返す機械のないプレイヤーはを失わなければならない。

レイコナカムラ/Reiko Nakamura

プレイ: 君の場に機械がある場合、自分の場に機械があるプレイヤー(自分を含む)1 人につき、10 を得る(最大 35)。

ヴァオツー・ロン/Vaozu Long

持続: 君の場に機械がある場合、君の他のカードは相手の効果によって裏返されない。

得点: 君の場の機械の中で最も高いの値の 2 倍に等しいを得る。

ウィンフリード・シュスター/Winfriede Shuster

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

ホールド・イーグル/Bald Eagle

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

フレッド・ツェペリン/Fred Zeppelin

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

ヘッドピン/Headpin

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

マムル/Mamml

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

ストライカー/Striker

共同-次: 君の次のカードがこのカードと共通のタイプも属性も持たない場合、20 を得る。君の次のカードが共通の属性とタイプの両方を持つ場合、30 を得る。

ヴァンパイア/Vampire

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、君の場の兵士の中で最も高いの値の 3 倍に等しいを得る。

エイブラム・J/Abraham J

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、自分の場に兵士があるプレイヤー(自分を含む)1 人につき、10 を得る(最大 35)。

ジェイド・シーカー/Jade Seeker

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、他の各プレイヤーは自分の場の兵士を 1 枚裏返すか 25 を失う。裏返す兵士のないプレイヤーはを失わなければならない。

ナカムラ・ローニン/Nakamura Ronin

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、自分の場に機械がある他の各相手とクラッシュする。勝者はこのクラッシュに参加したプレイヤー 1 人につき、10 を得る。

リング・クイーン/Ring Queen

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、君の場のカードのの合計に等しいを得る。

リズン・ヘルド/Risen-Held

次: 君がプレイする次のカードが兵士の場合、30 を得る。

得点: 君の場に兵士がある場合、30 を失う。

リーゼント・バニシャー/Ri-Zento Punisher

プレイ:各相手は左端のカードを裏返す。そうできない各プレイヤーは25●を失う。
ガウス砲/Gauss Cannon

トップ:5★以下のカードは裏向きに場に出る。カードが1枚裏向きに場に出るたび、9●を得る。
グラディエーター/Gladiator

次:このカードを裏返す。そうした場合、君の次のカードは●トークンが6個置かれた状態で場に出る。
メカニック/Mechanic

プレイ:君より●が多い相手1人につき、6●を得る。
トップ:いずれかのプレイヤーがプレイ効果を使うたび、6●を得る。
機動アーマー/Mobile Armor

トップ:クラッシュは実行できない。
プレイ:すべてのトップのカードの★の合計に等しい●を得る(最大32●)。
ネットファイター/Net Fighter

プレイ:各プレイヤーは自分の★が最も低いカードを1枚裏返す。
裏返し:各プレイヤーは20●を失う。
ポイズナー/Poisoner

プレイ:ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、各相手はカードを1枚裏返し、君は10●を得る。
ギャブレック/Gabrek

プレイ:ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、君はそれを自分の手札に加えて10●を得よう。
リリー&リ

アクション:ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、君の場のカード1枚の上に●トークンを2個置き、このカードは裏返さない。
ネータリ/Nehtali

リアクション:1枚以上の君のカードが相手の効果によって裏返される場合、ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、このターン、君のカードは裏返されず、このカードは裏返さない。
リース/Reese

プレイ:ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、25●を得る。
スーパー・スカルマン 33/Super Skull Man 33

リアクション:いずれかのプレイヤー1人が●を得るか失うとき、ショップの一番上のカードを公開して流通市場に捨てる。それが5★以上である場合、このターン、そのプレイヤーの●は変更できない。
ヴィンセント/Vincent

呪文書-プレイ:流通市場の●水のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:いずれかの相手がクラッシュに勝つ時、代わりにそのプレイヤーはそのクラッシュに負けた物とみなされる(これにより実際の敗者が負けることが防がれることはない)。
ビーストマスター/Beastmaster

呪文書-プレイ:流通市場の●闇のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:クラッシュ後、そのクラッシュに負けた各プレイヤーは30●を失う。
フォースマスター/Forcemaster

呪文書-プレイ:流通市場の●光のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:クラッシュ後、そのクラッシュに勝った各プレイヤーは30●を得る。
プリーステス/Priestess

呪文書-プレイ:流通市場の●火のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:すべてのプレイヤーがクラッシュのカードを公開した後、君はそれらのカードを捨ててすべてのプレイヤーに新たなカードを公開させてよい。そのクラッシュの勝者はさらに15●を得る。
ウォーロック/Warlock

呪文書-プレイ:流通市場の●土のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:君がクラッシュに負ける時、代わりに君はそのクラッシュに勝った物とみなされる(これにより実際の勝者が勝つことが防がれることはない)。
ウォーロード/Warlord

呪文書-プレイ:流通市場の●風のカードを1枚、君の手札に加えてよい。
リアクション:クラッシュのカードを公開する前、君は自分のクラッシュの合計に+4してそのクラッシュの敗者にカードを1枚裏返させてよい。
ウィザード/Wizard

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:7●を得る。
野め込む者、グレゴリー/Gregory the Hoarder

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:このターン、次に君の場に出るカードは、●トークンが3個置かれて場に出る。
野心家のジン/Jin the Ambitious

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:君の場の他のシングル1枚のアクション効果をコピーしてよい(この効果はコピーできない)。
明敏なる者、ミスター・ホワイト/Mr. White the Astute

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:ショップの一番上のカードを見る。それを流通市場に捨てるか、プレイするか、元に戻す。
芸術歴史家、SK/SK the Art Historian

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:トップカードが最も高い相手1人とクラッシュする。勝者は10●得て、敗者は自分の場のカードを1枚裏返す。
断固たる者、スカイラー/Skyfar the Determined

レベルアップ-●トークンが1個置かれて場に出る。このカードのアクション効果を使う時、それを裏返す代わりにその●トークンを1個取り除いてよい。
アクション:君の手札のカード1枚を流通市場に捨てる。ショップの一番上のカードを君の手札に加える。
独創なる者、ゾウィー/Zowie the Ingenius