1
祈願の機光将 エイダ
SAMPLE
ユニット クイック
配置 あなたと対戦相手のすべてのユニットに「破壊されない。」を与える。
常時 あなたのすべてのユニットを+2/+2する。
ATK 4
DEF 7
Illust.kakotomirai
[PR-001] ©HOBBY JAPAN きかんのきこうしょう エイダ

0
天卵の管理官 セヤデ
SAMPLE
ユニット
[ブースト①：配置 ATK5以上のユニット1体を破壊する。]
[異能①：管理官トークン1体を戦場に配置する。]
ATK 4
DEF 5
Illust.小森ニコ
[PR-002] ©HOBBY JAPAN てんきんのかんりかん セヤデ

1
明滅の予兆
SAMPLE
スペル クイック
このゲーム中、あなたはライフ上限を超えてライフを得られる。
カードを1枚引き、5ライフを得る。
5ライフを得る。
Illust.SHURIKEN
[PR-003] ©HOBBY JAPAN めいめつのよちょう

1 2
星砕きの力のワイアーム
SAMPLE
ユニット
『速攻』『オーラ』
常時 あなたとあなたのすべてのユニットに戦闘ダメージ以外のダメージが与えられる場合、そのダメージを軽減する。
攻撃 対戦相手のユニット1体に、自身のATKの値に等しいダメージを与える。
このカードを手札に加え、魂石化する。
ATK 8
DEF 8
Illust.アオガチョウ
[PR-004] ©HOBBY JAPAN ほしくだきのちからのワイアーム

1
血皇熊 ムンバ・マグラ
SAMPLE
ユニット
常時 あなたの熊トークンはすべての色を持つ。
配置 熊トークン1体を戦場に配置する。
共魂 熊トークン1体を戦場に配置する。
あなたのユニット1体は、対戦相手のユニット1体に自身のATKの値に等しいダメージを与える。
ATK 4
DEF 4
Illust.塚原
[PR-005] ©HOBBY JAPAN けっこうくま ムンバ・マグラ

0
精霊羽の女帝 キ・ジャ
SAMPLE
ユニット クイック
[ブースト①：配置 冒険を行う。
1、2、3：あなたのCAヤードにあるカード1枚を手札に加える。
4、5、6：ユニット1体をCAヤードへ送る。]
ATK 2
DEF 2
Illust.石点
[PR-006] ©HOBBY JAPAN せいれいばねのじょてい キ・ジャ

1
ザグレウス
SAMPLE
ユニット
『速攻』
常時 +2/+2する。さらに+2/+2する。
撤退 戦闘ダメージによって破壊されていたならば、あなたの捨て札にあるこのユニットカードをワイプ状態で戦場に配置する。
[異能◎：ユニット1体を+4/+4する。]
ATK 3
DEF 3
Illust.フリューキシーラ
[PR-007] ©HOBBY JAPAN ザグレウス

1
雷帝 バルヌーイ
SAMPLE
ユニット
『突破』『アビリティダメージ+1』
配置 このユニットとドラゴントークン以外のすべてのユニットに4ダメージを与える。
ATK 5
DEF 5
Illust.前河悠一
[PR-008] ©HOBBY JAPAN らいてい バルヌーイ

0
立花胃千代
SAMPLE
ユニット
武将
『スペルダメージ+1』
配置 冒険を行う。
4、5、6：あなたの捨て札にある異能かブーストを持つカード1枚を手札に加える。
ATK 3
DEF 4
Illust.なかばやし智明
[PR-009] ©HOBBY JAPAN たちばなぎんもふ

0
生ける冥府門 ベルシ・ガノア
SAMPLE
ユニット クイック
起動 これを犠牲にする：対戦相手のすべてのユニットに1ダメージを与える。
ドラフト終了後、公開してもよい。ドラフト後のあなたの探索回数を-3する。ドラフトで使用していないプレイカードの中から無作為に10枚選び見る。その中から3枚選んであなたのデッキに加え、残りを裏向きのままゲームから除外する。その後、あなたのデッキから3枚選び裏向きのままゲームから除外する。
ATK 2
DEF 2
Illust.KANA
[PR-010] ©HOBBY JAPAN いけどないぶるん ベルシ・ガノア

1
血縛の傀儡将 バルダー
SAMPLE
ユニット 吸血鬼
『吸血』
配置 あなたの捨て札にあるCA3のユニットカード1枚を戦場に配置する。この効果で配置したユニットは、このユニットが戦場にいるかぎり、吸血鬼を得る。
[異能◎：ユニット1体を+2/+2し、吸血鬼を与える。]
ATK 4
DEF 4
Illust.前河悠一
[PR-011] ©HOBBY JAPAN けつばくのくぐつしょう バルダー

1
黒陽の女帝司祭 ノスフィザ
SAMPLE
ユニット クイック
攻撃 このユニット以外のすべてのユニットに1ダメージを与える。
[ブースト❶：ゾンビトークン2体を戦場に配置する。]
ATK 2
DEF 5
Illust.西野幸治
[PR-012] ©HOBBY JAPAN こくようのじょていしさい ノスフィザ

0
アンドロメダ
SAMPLE
ユニット
『オーラ』
[ブースト❶：配置 このユニットを永続的に対戦相手のユニットにする。その後、対戦相手のユニット1体を永続的にあなたのユニットにする。]
[異能❶：カードを2枚引く。その後、手札にあるカード2枚を好きな順番でデッキの上に置く。さらにこれを戦場に配置する。]
ATK 3
DEF 3
Illust.kera
[PR-013] ©HOBBY JAPAN アンドロメダ

1
襲撃する鮫の群れ
SAMPLE
ユニット
配置 相手のユニット1体を手札に戻す。追加で対戦相手のユニット1体を手札に戻す。追加で対戦相手のユニット1体を手札に戻す。
起動 ユニット1体を犠牲にする：+1/+1し、『オーラ』を得る。
ユニット1体を+1/+1し、『オーラ』を与える。
ATK 5
DEF 5
Illust.藤井リュウ
[PR-014] ©HOBBY JAPAN しゅうげきするさめのむれ

0
蒼月の術士 ユエン
SAMPLE
ユニット
自動 あなたのアバターが起動能力のコストの支払いのためにワイプ状態になったとき、そのアバターをアクティブにする。(ターン1回制限)
自動 あなたがスペルを使用するたび、+3/+0する。
術士トークン1体を戦場に配置する。
ATK 2
DEF 5
Illust.鷹もとこ
[PR-015] ©HOBBY JAPAN そうげつのじゅつし・ユエン

ガブリエル
SAMPLE
I 『潜伏』
II 開花 デッキの上からカードを2枚見る。その中から1枚を手札に加え、残りをデッキの下に置く。
III 開花 ユニット1体を破壊する。その後、あなたの捨て札にある、この効果で破壊したユニットと同じコストのユニットカード1枚を戦場に配置する。
S
Illust.kera
[PR-A001] ©HOBBY JAPAN ガブリエル

九天玄女
SAMPLE
I 常時 すべてのユニットは『オーラ』が無効になり、新たに得られない。
II 常時 あなたのすべてのユニットを+1/0する。
III 発展 あなたのCAヤードにあるユニットカード1枚を戦場に配置する。
S
Illust.VOFAN
[PR-A002] ©HOBBY JAPAN きゅうてんげんにょ

嵐王邪龍 ヴェルヌ・カムダ
SAMPLE
I 自動 あなたの紫のユニットが戦場に配置されたとき、対戦相手のユニット1体に2ダメージを与える。
II 『アビリティダメージ+2』
III 開花 ドラゴントークン2体を戦場に配置する。
S
Illust.アオガチョウ
[PR-A003] ©HOBBY JAPAN らんおうじゃりゅう ヴェルヌ・カムダ

アスタロト
SAMPLE
I 起動 ：ユニット1体を+2/0か0/+2する。
II 開花 カードを1枚引く。
III 自動 あなたのユニットが撤退するたび、これをアクティブにする(ターン1回制限)。
S
Illust.安達洋介
[PR-A004] ©HOBBY JAPAN アスタロト
Ge

聖魔の仲介人 ベルヤミン
SAMPLE
I 『潜伏』
II 発展 冒険を行う。
2、3、4、5、6：対戦相手のユニット1体をゲームから除外する。雪だるまトークン1体を戦場に配置する。
III -
S
Illust.ありお
[PR-A005] ©HOBBY JAPAN せいまのちゅうかいにん ベルヤミン
Ge

ニケ
開花 ユニット1体を天使トークンに変身させる。
開花 ユニット1体を天使トークンに変身させる。
II III
Illust.BLADE
[PR-H001] ©HOBBY JAPAN ニケ
Ge

桜の歌姫 シェリカ
発展 戦場にいるあなたのユニットの色が3種以上ある場合、カードを1枚引き、あなたのすべてのユニットを+2/+2する。
I
Illust.えいひ
[PR-H002] ©HOBBY JAPAN さくらのうたひめ シェリカ
Ge

風雷の双精
起動 ◎：このカードを、『速攻』を持つことを除き、あなたの戦場にいるユニット1体の複製のトークンユニットとして戦場に配置する。
I
Illust.sakotomisai
[PR-H003] ©HOBBY JAPAN ふうらいのそうせい
Ge

静寂のハンドベル
起動 ◎：ユニット1体のアビリティと効果を無効にする(ターン1回制限)。
起動 これをゲームから除外する：対戦相手のすべてのユニットのアビリティと効果を無効にする。
I
Illust.鳳山郭
[PR-H005] ©HOBBY JAPAN せいじゃくのハンドベル
Ge

魔戦技の万能機械 タランダル
SAMPLE
『アビリティダメージ+1』
作動 ユニット1体：ユニット1体を犠牲にする。そうしたならば、ユニット1体に2ダメージを与える。
作動 黒のユニット1体：ユニット1体を犠牲にする。そうしたならば、ユニット1体に2ダメージを与える。
I II
Illust.SHURIKEN [PR-H004] ©HOBBY JAPAN ませんきのまんのうきたい タランダル
Ge

[PR-T001]管理官トークンのテキストに誤りがございます。
ゲームをプレイする際は、以下のテキストに読み替えをお願いいたします。

＜修正前＞
デッキの一番上のカードを1枚控え室に置き～
↓
＜修正後＞
デッキの一番上のカードを1枚捨て札に置き～