

●魔物

No.,カード名,種類,級,魔力,アイコン,効果,パートナー,フレーバー,出典,レアリティ

M-001,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,バトル,《やさしい王様》MPを1へらす→【ステイ】自分が攻撃するバトル中、この魔物の魔力を+1000する。 ,パートナー=高嶺清麿,イギリスの森の中で倒れているところを、清麿の父に助けられた。 ,LEVEL:1,SRスターター

M-002,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,,《おちこぼれガッシュ》このカードが場にある→自分のスタートフェイズに、自分のMPが2以下なら、自分のMPを1ふやす。 ,パートナー=高嶺清麿,魔界ではガッシュは落ちこぼれだったらしい。 ,LEVEL:1,SRパック

M-003,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《傷だらけのヒーロー》このカードが場にある→この魔物が「負傷状態」のとき、この魔物の魔力を+1000する。 ,パートナー=高嶺清麿,どんな時もあきらめない勝利への執念が、ガッシュを強くする。 ,LEVEL:1,SR自販機

M-004,レイコム,魔物,,3000,,《悪事の道具》このカードが場にある→この魔物にパートナーがついているとき、この魔物の魔力を+1000する。 ,パートナー=細川,氷の術を使う魔物で、悪人に利用されても気にしない。 ,LEVEL:1,

M-005,ブラゴ,魔物,,5000,バトル,《孤高の戦士》MPを2へらす→【ステイ】このバトル中、この魔物の「魔物の効果」や術のダメージを1ふやす。 ,パートナー=シェリー,昼夜を問わず相手を探し求め続ける強き魔物。 ,LEVEL:1,R

M-006,ゴフレ,魔物,,2000,,《偽りの友》このカードが場にある→【ステイ】このカードが場に出たターン中、相手は術カードを使えない。 ,パートナー=連次,気落ちしたガッシュが出会った子犬。しかしその正体は…… ,LEVEL:1,

M-007,ゴフレ(変身後),魔物,,3000,,自分の「ゴフレ」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
《魔物の本性》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=連次,呪文とともに、子犬が狂暴な魔物の姿に変身した。 ,LEVEL:1,R

M-008,スギナ,魔物,,3500,,《策士》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、この魔物の術を本来より1低いコストで使うことができる。そうしたなら、その術の魔力は-1000される(0より小さくはならない)。 ,パートナー=春彦,植物をあやつる魔物。 ,LEVEL:1,

M-009,コルル,魔物,,1000,,《優しい少女》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、自分のMPを4ふやす。 ,パートナー=しおり,普段は争いを好まない、優しい魔物。 ,LEVEL:1,

M-010,コルル(変身後),魔物,,4000,バトル,自分の「コルル」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
-- 《狂戦士》MPを1へらす→【ステイ】自分が防御するバトル中、この魔物の魔力を+1000する。 ,パートナー=しおり,闘う意志のないコルルに、別の人格が与えられた姿。 ,LEVEL:1,

M-011,フェイン,魔物,,3000,,《策敵》使用を宣言する→相手の魔本を見て、好きなページから魔物カード1枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=清兵衛,私は王になる。力をつけて…誰もさからえない王になるの。 ,LEVEL:1,

M-012,キャンチョメ,魔物,,1000,,《幸運の持ち主》使用を宣言する→自分が投げたコイン1個をふりなおす。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,鉄のキャンチョメ〜♪ 無敵キャンチョメ〜♪ ,LEVEL:1,R

M-013,キャンチョメ,魔物,,2000,バトル,《無敵キャンチョメ》MPを2へらす→この効果は、このカードが「負傷状態」ならば使える。【ステイ】このバトル中、この魔物はダメージを受けない。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,ポケットには、お菓子がたくさん入っているのだ。 ,LEVEL:1,UR自販機

M-014,ティオ,魔物,,2000,,《信頼できる仲間》このカードが場にある→この効果は、自分の場にこの魔物以外の魔物がいるとき使える。自分の魔物すべてを選び、その魔力を+1000する(この魔物を含む)。 ,パートナー=大海恵,魔界にいるときには、ガッシュのことをいじめていたらしい。 ,LEVEL:1,R

M-015,ティオ,魔物,,3000,バトル,《いじっぱり》MPを5へらす→【ステイ】このバトル中、この魔物はダメージを受けない。 ,パートナー=大海恵,私も…やさしい王様を目指してあげるわ…。 ,LEVEL:1,URパック

M-016,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《失われた記憶》使用を宣言する→自分の魔本の今のページのカード1枚と、今より前のページのカード1枚を選び、入れかえる。ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=高嶺清麿,いくぞ、清麿!! ,LEVEL:2,R

M-017,ブラゴ,魔物,,5000,バトル,《黒き魔物》MPを2へらす→【ステイ】自分が攻撃するバトル中、この魔物の魔力を+2000する。 ,パートナー=シェリー,オレとは戦いたくない奴が、山ほどいるのは確かだがな……。

,LEVEL:2,R

M-018,ブラゴ,魔物,,5000,,《冷静沈着》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本の今のページを見る。そこに「バトル防御アイコン」を持つ術カードがなければ、自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=シェリー,今すぐ息の根をとめてやろうか!?,LEVEL:2,SR自販機

M-019,キャンチョメ,魔物,,1000,,《変な生き物》使用を宣言する→相手が投げたコイン1個をふりなおさせる。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,モチャモチャモチャ! モッチャ!,LEVEL:2,R

M-020,ティオ,魔物,,3500,,《恵と一緒に》MPを1へらす→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「大海恵」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=大海恵,恵は私が守る!!,LEVEL:2,SRパック

M-021,ハイド,魔物,,3000,,《風の乗り手》MPを1へらす→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「窪塚泳太」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=窪塚泳太,風を操るCOOLな魔物。 ,LEVEL:2,R

M-022,ゾフィス,魔物,,5500,,《心理操作》MPを5へらす→相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。 ,パートナー=ココ,人間の心を操る能力を持った、冷徹な魔物。 ,LEVEL:2,URパック

M-023,ポケリオ,魔物,,3000,,《植物の魔物》このカードが場にある→自分は、この魔物で、他の魔物の「木」属性の術を使うことができる。 ,パートナー=ペリコ,密林でブラゴと遭遇した、木の術を使う魔物。 ,LEVEL:2,

M-024,ロブノス(分身体),魔物,,3000,,「ロブノス(分身体)」を場に2体までおくことができる。 -----以上、枠囲み----- 《二身一体》このカードが場にある→この効果は、自分の「ロブノス(分身体)」が2体いるときに使える。自分は術カード「ビライツ」を、1枚につき、1ターンに2回使える。 ,パートナー=リュック,我はロブノス、彫刻が趣味の不死身の魔物!!,LEVEL:2,

M-025,ロブノス(完全体),魔物,,5000,,《フルパワー》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の捨て札の「ロブノス(完全体)」または「ロブノス(分身体)」1枚を選び、自分の魔本の空いているページにもどすことができる。 ●自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=リュック,お前は我々の半分の力と戦っていたにすぎないのさ!!,LEVEL:2,SR自販機

M-026,マルス,魔物,,3500,ジャマー,《裏切り者》MPを2へらす→相手が直前に使った「魔物の効果」1つを無効にする。 ,パートナー=レンブラント,君は僕よりも弱いんだよ……………。忘れるわけないだろ?,LEVEL:2,

M-027,バルトロ(アーマー体),魔物,,5000,バトル攻撃,「ゼベルオン」を使わないと場に出せない。この魔物が捨て札になるとき、下の「バルトロ(本体)」を場に残す。 -----以上、枠囲み----- 《偽りの鎧》MPを1へらす→合計魔力5000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。 ,パートナー=ステング,凄まじい破壊力と巨大な体で相手に襲い掛かる。 ,LEVEL:2,SRパック

M-028,バルトロ(本体),魔物,,3000,,《狂暴な本体》このカードが場にある→この魔物に重なっている「バルトロ(アーマー体)」が捨て札になったとき、相手の魔本を2枚めくる。 ,パートナー=ステング,コイツは弱いから、あんな巨人に身を隠していたんだな!?,LEVEL:2,

M-029,ゼオン,魔物,,6000,,自分は、この魔物で「ガッシュ・ベル」の術「ザケル」を使える。 -----以上、枠囲み----- 《憎悪》MPを7へらす→相手の「負傷状態」の魔物1体を選び、捨て札にする。 ,パートナー=デュフォー,ガッシュを憎み、魔界の記憶を奪った謎の魔物。 ,LEVEL:2,UR自販機

M-030,ヨポポ,魔物,,2000,,《トポポイ》使用を宣言する→この効果は、自分の魔本が最後のページのときに使える。【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、魔本をめくらずターンを終了する。ゲーム中1回だけ使える。 ,パートナー=ジェム,歌と踊りが大好きな、心優しき魔物。 ,LEVEL:2,R

M-031,キクロブ,魔物,,4000,,《キクロブの鎧》このカードが場にある→この魔物は、合計魔力6000以下の術のダメージを受けない。 ,パートナー=イギリス紳士,頑丈な岩石の体に守られた、防御力に長けた魔物。 ,LEVEL:2,

M-032,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,ジャマー,《おでかけガッシュ》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 ,パートナー=高嶺清磨,清磨! わたしも一緒に連れて行くのだ~!,別売魔本,

M-033,ブラゴ,魔物,,5000,,《嘲笑》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分が使う、「魔物の効果」や術のダメージを+1する。 ,パートナー=シェリー,フン、弱えクセにオレに牙を向けるんじゃないねえ!,別売魔本,

M-034,キャンチョメ,魔物,,2000,,《サーカスの特訓》このカードを捨て札にする→自分が投げたコイン1個をオモテにする。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,迷子になったキャンチョメは、サーカス団に拾われて……。 ,別売魔本,

M-035,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,,《恐れぬ心》MPを1へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン

中、この魔物の魔力を、選んだ魔物の魔力と同じにする。、パートナー＝高嶺清麿、「やさしい王様」以外に、私の王はない!、LEVEL:3,R

M-036,フリガ口,魔物,,4000,,《氷の魔物》このカードが場にある→自分は、この魔物で、他の魔物の「氷」属性の術を使うことができる。、パートナー＝ゲルハルト,強大な氷の凶器を駆使する凶暴な魔物。、LEVEL:3,

M-037,エシュロス,魔物,,3500,,《エリート》MPを2へらす→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分は、自分の魔本の今のページから2枚後ろまでのページの「エシュロス」の術1つを使える。、パートナー＝秋山進一,オレ様は魔物の中でもエリートだ。、LEVEL:3,R

M-038,ロップス,魔物,,3000,,《自由な王さま》このカードが場にある→自分は、「術を使えない」ときにも、この魔物の術が使える。この効果は「魔物の効果を使えない」ときにも使える。、パートナー＝アポロ,「自由な王様」を目指して戦う魔物。、LEVEL:3,SR自販機

M-039,ダニー,魔物,,4500,バトル攻撃 ----- バトル防御,《格闘》MPを1へらす→合計魔力6500で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。《ガード》MPを1へらす→合計魔力6500で防御する。、パートナー＝ゴルドー,ボーイは余計なんだよ!、LEVEL:3,SRパック

M-040,パピプリオ,魔物,,1000,,《ダダっ子》このカードが場にある→相手が使うイベントカードのコストは1ふえる。、パートナー＝ルーパー,人をバカにすることが趣味。、LEVEL:3,

M-041,ゾボロン,魔物,,1000,,《奇妙なペット》MPを2へらす→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「ヒゲ」1枚を選び、場に出す。、パートナー＝ヒゲ,年齢7歳。好きな食べ物は魚、虫。、LEVEL:3,

M-042,ウォンレイ,魔物,,4000,,《守る王》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、自分は「かばうことができない」ときにも、この魔物でダメージを「かばう」ことができる。、パートナー＝リエン,リエンには指一本触れさせない!、LEVEL:3,SRパック

M-043,ザバス,魔物,,4500,バトル,《鎧の羽》MPを1へらす→このバトルの、相手の1ダメージの攻撃1つを無効にする。、パートナー＝ガリオント,ザコは成長してもザコなんだよーっ!、LEVEL:3,

M-044,バーゴ,魔物,,3500,,《略奪》使用を宣言する→この効果は、相手のMPが8以上のとき使える。次の効果の両方を、この順で使う。●相手のMPを3へらす。●自分のMPを3ふやす。、パートナー＝フリト,ルシカの羊をさらっていった魔物。いっぱい食べる。、LEVEL:3,

M-045,ウマゴン,魔物,,1000,,《飼い主は誰?》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに相手の魔本の今のページを見る。パートナーカードがあれば、1枚を選んで、捨て札にする。、パートナー＝カフカ・サンビーム,メルメルメ〜、LEVEL:3,R

M-046,ウマゴン(シュドルク形態),魔物,,5000,バトル攻撃,「シュドルク」を使わないと場に出せない。1アクションを使って、下のカードを残してこのカードを捨て札にできる。-----以上、枠囲み-----《突撃》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。、パートナー＝カフカ・サンビーム,戦う意志が、ウマゴンを変化させた!、LEVEL:3,URパック

M-047,金色のガッシュベル,魔物,中級,9000,,自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。場に出した、次の自分のターンのエンドフェイズに、下のカードを残してこのカードを捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。このカードは場にあるとき「ガッシュ・ベル」としてあつかう。-----以上、枠囲み-----《輝く体》このカードが場にある→この魔物はダメージを受けない。、パートナー＝高嶺清麿,これほど嬉しい力はない!、LEVEL:3,シク

M-048,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《渾身》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分がこの魔物で合計魔力10000以上の攻撃をしたとき、相手は防御できない。、パートナー＝高嶺清麿,私はやさしい王様を目指して、一步ずつ進む!,ガッシュ・ベルと仲間たち,

M-049,キャンチョメ,魔物,,3000,,《高貴なる魂》このカードが場にある→この魔物につけられたパートナーは、相手の効果では捨て札にならない。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ,僕が守ってやるっていったら?,ガッシュ・ベルと仲間たち,

M-050,ティオ,魔物,,3000,,《私たちは1人じゃない》使用を宣言する→【ステイ】自分の他の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を+2000する。、パートナー＝大海恵,忘れないで・・・私達も一人じゃないってことを。、ガッシュ・ベルと仲間たち,

M-051,ゼオン,魔物,,6000,,この魔物は「かばう」ことができない(「かばうことができる」ときにも「かばう」ことができない)。-----以上、枠囲み-----《無敵》このカードが場にある→この魔物はダメージを

受けない。 , パートナー=デュフォー, 誰だ? オレ様とあのマヌケを勘違いする奴は?, ゼオンと最凶魔物達,
M-052, バリー, 魔物, , 5000, , 《強き王》 MPを1へらす→【ステイ】 このターン中、自分がこの魔物で攻撃するバトル
中、この魔物の魔力を+1000し、攻撃のダメージを1ふやす。 , パートナー=グスタフ, どんな力にも屈しない、最強
の王よ!!! , ゼオンと最凶魔物達,
M-053, ブラゴ, 魔物, , 5000, , 《王の風格》 このカードが場にある→この魔物は、1ダメージの攻撃によるダメージを
受けない。 , パートナー=シェリー, オレを敵に回した愚かさを思い知れ!, ゼオンと最凶魔物達,
M-054, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4000, , 《突っ込め!》 MPを1へらす→【スタンバイ】 コインを投げてオモテなら、こ
のターン中の次のバトルで、自分がこの魔物の術で攻撃したとき、相手は防御できない。 , パートナー=高嶺清麿, そ
れでも困難な道を目指してガッシュは突き進む。 , LTD1,
M-055, ブラゴ, 魔物, , 5000, , 《撃砕の構え》 MPを1へらす→【スタンバイ】 このターン中の次のバトルで、自分がこ
の魔物の「相手の魔本にダメージをあたえる」効果の術で攻撃したとき使える。 コインを投げる。 オモテなら、その
術は、相手の魔本にダメージをあたえるのではなく、相手の魔物1体を選び、その魔物にダメージをあたえる。 ウラ
なら、その術は無効になる。 , パートナー=シェリー, 終わりだな……。 , LTD1,
M-056, キャンチョメ, 魔物, , 2000, , 《武者震い》 MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、コインを投げてオモテな
ら、自分のMPを3ふやす。 , パートナー=パルコ・フォルゴレ, うわあ……。 どうしよう……。 , LTD1,
M-057, ティオ, 魔物, , 3000, バトル, 《護りの女神》 MPを2へらす→コインを投げてオモテなら、このバトルの相手の
攻撃1つを無効にする。 , パートナー=大海恵, 真っ向から受けてたつわ!, LTD1,
M-058, ウマゴン, 魔物, , 1000, , 自分は、この魔物の術を使えない。 -----以上、枠囲み----- 《ポ
クポクポク》 MPを3へらす→相手の捨て札のパートナーカード1枚を選び、この魔物につける。 ●「カフカ・サンビ
ム」でなくても1枚つけられる。 ●そのパートナーの効果は、自分のものとして使える。 ●そのパートナーは相手の
捨て札に捨て、相手の魔本にもどす。 , パートナー=カフカ・サンビム, 苦難を乗り越え、真のパートナーを探す旅
に出る。 , LTD1,
M-059, ゼオン, 魔物, , 6000, , 《破滅への誘い》 このカードを捨て札にする→相手の「健康状態」の魔物1体を選び、
「負傷状態」にする(この効果はダメージではない)。 , パートナー=デュフォー, 甘い、甘いな……。 おまえ
ら……。 , 別売魔本,
M-060, ウマゴン, 魔物, , 1000, , 《メルメルメ〜》 このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手の魔
本を1枚めくる。この効果は1ターンに1回しか使えない。 , パートナー=カフカ・サンビム, メルメルメ〜。 , 別売
魔本,
M-061, ゴフィス, 魔物, , 5500, , 《心の解放》 このカードを捨て札にする→【スタンバイ】 このターンのエンドフェ
イズに、自分と相手のパートナーすべてを選び、捨て札にする。 , パートナー=ココ, さあ……。 楽しみながら、王に
なるうではないか。 , 別売魔本,
M-062, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4000, , 《出会い》 MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、次の効果の、片方または
両方を、この順で使う。 ●自分の場の魔物1体を選び、捨て札にする。 ●自分の魔本の好きなページから、魔物カー
ド1枚を選び、場に出す。 , パートナー=高嶺清麿, ガッシュの願いは、強い心と強い体!, SPBOX,
M-063, ブラゴ, 魔物, , 5000, , 《非情の勝利》 使用を宣言する→この効果は、相手の魔本が最後のページのと
き使える。相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=シェリー, 強くなれ! 甘い考えは捨てる。 , SPBOX,
M-064, コルル, 魔物, , 1000, , 《お願い》 このカードを捨て札にする→【ステイ】 自分の魔物1体を選ぶ。このゲーム
中、その魔物の魔力を+2000する。この効果はゲーム中1回だけ使える。 , パートナー=しおり, 争いを嫌うコルル
は、術の効果で恐ろしい姿に変身する。 , SPBOX,
M-065, キャンチョメ, 魔物, , 1000, ジャマー, 《あげないよ》 使用を宣言する→この効果は、相手が自分のMPがへる
効果を使うごとに1回、1ターンに何回でも使える。コインを投げてオモテなら、相手が直前に使った、自分のMPがへ
る効果1つを無効にする。 , パートナー=パルコ・フォルゴレ, 僕が友達になってやろうか?, SPBOX,
M-066, ティオ, 魔物, , 3000, , 《恵は私が守る!》 このカードが場にある→この魔物につけられたパートナーは、相手
の効果では捨て札にならない。 , パートナー=大海恵, 負けず嫌いで意地っ張りな女の子。 , SPBOX,
M-067, ウマゴン, 魔物, , 1000, , 《プレゼント運び》 このカードを捨て札にする→【スタンバイ】 次の自分のター
ンのスタートフェイズに、自分のMPを4ふやす。この効果は、1ターンに1回しか使えない。 , パートナー=カフカ・サ
ンビム, 仲間を助けるため、ウマゴンは戦う決意をする。 , SPBOX,
M-068, ダニー, 魔物, , 4000, バトル攻撃, 《連続パンチ》 MPを1へらす→この効果は、1ターンに2回まで使える。合

計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 ,パートナー=ゴルドー ,素早い身のこなしと腕っぷしの強さが武器の魔物。 ,SPBOX,

M-069,ウォンレイ,魔物,,4000,バトル攻撃,《カンフー》MPを2へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。 ,パートナー=リエン,私の目指す王は、「守る王」。 ,SPBOX,

M-070,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《鉄の意志》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ガッシュ・ベル」の「魔物の効果」や術で攻撃するとき、そのバトル中、相手は「魔物の効果」やパートナーの効果を使えない。 ,パートナー=高嶺清麿,お主に負けるわけにはいかぬ!! ,LEVEL:4,

M-071,ブラゴ,魔物,,5000,,《高き理想》このカードが場にある→自分がこの魔物で攻撃したバトルの魔力勝負で負けたとき、自分のMPを3ふやす。 ,パートナー=シェリー,泣くだけでは何も変わらん。 ,LEVEL:4,

M-072,キャンチョメ,魔物,,2000,,《お菓子大好き》このカードが場にある→自分がコイン1個を投げるごとに、自分のMPを1ふやす。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,お菓子?もちろんわけてあげないぜ。 ,LEVEL:4,

M-073,ティオ,魔物,,3000,,《いそがなきゃ!》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中に1回、自分は、自分の魔本の最後のページ以外の「ティオ」の術1つを、防御で使うことができる。 そうしたなら、そのバトル後に、使った術カードを捨て札にする。 ,パートナー=大海恵,恵、急いで!皆があぶないわ! ,LEVEL:4,

M-074,ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態),魔物,,5500,,「ゴウ・シュドルク」を使わないと場に出せない。 1アクションを使って、下のカードを残してこのカードを捨て札にできる。 -----以上、枠囲み-----

《超回避》このカードが場にある→この魔物につけられたパートナーは、相手の効果では捨て札にならない。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,強い決意と絆から生まれた、シュドルクの強化形態。 ,LEVEL:4,UR自販機

M-075,エシュロス,魔物,,3000,,《隠された本性》このカードが場にある→自分も相手はカードを選ぶとき、その魔物を選ぶことができない。 ●自分がこの魔物の術を使ったとき、次のターン中、この魔物の「魔物の効果」を使えない(この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する)。 ,パートナー=秋山進一,この町を壊していこう。 ,LEVEL:4,

M-076,バランシャ,魔物,,3500,,《狩人》このカードが場にある→相手が、相手のスタートフェイズに「ふやせるMPの数」は2までとなる。 ,パートナー=ガルザ,素早い身のこなしで、狩りを楽しむように戦う魔物。 ,LEVEL:4,

M-077,ドンポッチョ,魔物,,1000,,《命乞い》使用を宣言する→このバトルフェイズを終了する(この効果に対してジャマー効果を使うことはできる)。 このターンのエンドフェイズは、効果の処理はおこなうが、「ページをめくってMPを2ふやす」処理はおこなわない。 ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=ゴーマン,術を出す暇もなくバリーに敗れてしまった魔物。 ,LEVEL:4,

M-078,キッド,魔物,,4000,,《さっすが博士!》このカードが場にある→この魔物につけられたパートナーは、相手の効果では捨て札にならない。 ,パートナー=ナゾナゾ博士,そうか! さっすが博士、完璧な戦略だね! ,LEVEL:4,SR自販機

M-079,パティ,魔物,,4000,,《乙女の想い》このカードが場にある→自分の魔本は相手に見られない。 相手は、自分(このカードの持ち主)の魔本を見なければ使えない効果(魔本を見てカードを捨て札にするなど)を使えない。 ,パートナー=ウルル,愛しのガッシュちゃんのハートは私のものよ! ,LEVEL:4,SRパック

M-080,ピョンコ,魔物,,3000,ジャマー ----- バトル,《乱入》このカードを捨て札にする→相手のバトルフェイズに、相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 《バトル乱入》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の攻撃1つを無効にする。 ,パートナー=アルヴィン,ゲロッパ! そうはいかないゲ口!! ,LEVEL:4,SRパック

M-081,ロード,魔物,,5500,,このカードは場にあるとき、「ゾフィス」としてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《悪しき力》使用を宣言する→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。 このゲーム中、相手は、その魔物の「魔物の効果」を使えない。 ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=ココ,千年前の魔物を蘇らせようとたくらむ魔物。 ,LEVEL:4,UR自販機

M-082,ノリトー・ハッサミー,魔物,,4000,,《空間切断》MPを2へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。 このターン中、相手は、その魔物で「かばう」ことができない。 ,パートナー=遠藤喜一郎,おとなしく魔鏡をわたせ! ,LEVEL:4,R

M-083,ニャルラト(変身後),魔物,,3000,,自分の「ニャルラト」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《絆のリボン》MPを1へらす→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「詞音」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=詞音,ニャルラトが、狂暴な化け猫に変貌する。 ,LEVEL:4,R

M-084,パティ,魔物,,4500,,《怨怒霊!》使用を宣言する→この効果は、このターン中に、ダメージ以外の相手の効果で自分の魔本がめくられていけば使える。めくられた枚数の合計、相手の魔本をめくる。 ,パートナー=ウルル,怨怒霊-----!!!,LEVEL:4,シクパック

M-085,ゴーレン,魔物,,7000,,《石化》このカードが場にある→相手は、捨て札のカードを、場や魔本にもどすことができない。 ,パートナー=モーリス,千年前の戦いで、最も多くの勝利をおさめた魔物。 ,LEVEL:4,シク自販機

M-086,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《前進あるのみ!》このカードが場にある→バトルフェイズ中、自分も相手も、魔本をもどす効果を使えない。 ,パートナー=高嶺清磨,やさしい王様。それ以外に私の王はない。 ,LTD2,

M-087,ゼオン,魔物,,6000,,《殲滅》MPを2へらす→この効果は、相手の場のカードが6枚以上のとき使える。相手の場のカード1枚を選び、捨て札にする。 ,パートナー=デュフォー,悪いが、逃がしはしない。 ,LTD2,

M-088,ウォンレイ,魔物,,4000,,《攻守一体》使用を宣言する→この効果は、直前の自分のターンに、自分がこの魔物で攻撃をしていけば使える。【スタンバイ】このターン中に1回、自分は、防御で使うこの魔物の術1つを、コスト0で使うことができる。 ,パートナー=リエン,私は、リエンとともに王への道を歩む!,LTD2,

M-089,パティ,魔物,,4000,,《ケーキ強奪!》このカードが場にある→バトルフェイズ中、相手のMPがふえるとき、自分がコインを投げてオモテなら、相手のMPではなく自分のMPがふえる。 ,パートナー=ウルル,エへへへ。甘いものはおいしいわ。 ,LTD2,

M-090,ロード,魔物,,5500,ジャマー,このカードは場にあるとき、「ゾフィス」としてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《不敵な笑み》MPを2へらす→コインを投げてオモテなら、相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 ,パートナー=ココ,すでに解決策はできています。 ,LTD2,

M-091,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,自分は、この魔物で「ゼオン」の術「ザケル」を使える。 -----以上、枠囲み----- 《秘められし力》MPを2へらす→【スタンバイ】このターン中の次のバトル中、相手は、この魔物の術による攻撃のダメージを「かばう」ことができない。 ,パートナー=高嶺清磨,私はもっと強くなれる!!!,LEVEL:5,

M-092,キャンチョメ,魔物,,2500,,《無敵のキャンチョメ様》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、次の効果を使う。【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、自分の捨て札の「キャンチョメ」1枚までと、「パルコ・フォルゴレ」1枚までを選び、自分の場に出す。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,僕は泣き虫じゃない!! 僕は無敵のキャンチョメ様だ!! ,LEVEL:5,

M-093,ティオ,魔物,,2500,,《女の意地》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、相手は、1ターンに1回までしか攻撃できない。 ,パートナー=大海恵,許せないんだから!,LEVEL:5,

M-094,レイコム,魔物,,3000,,《悪の喜び》このカードが場にある→自分が使ったカードの効果で、相手のMPが1以上から0になったとき、自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=細川,悪に染まっていくことが、この上ない喜びなんだぜ・・・,LEVEL:5,R

M-095,スギナ,魔物,,3500,バトル,《植物操作》MPを1へらす→次の効果の1つを使う。 ●【ステイ】このバトル中、自分が使った「木」属性の術1つのダメージを1ふやすか1へらす。 ●【ステイ】このバトル中、相手が使った「木」属性の術1つのダメージを1ふやすか1へらす。 ,パートナー=春彦,植物園で、人間を標的にしたトレーニングがはじまる。 ,LEVEL:5,R

M-096,コルル,魔物,,1000,バトル,《やさしいコルル》MPを1へらす→このバトルの、自分の攻撃を無効にする。そうしたなら、攻撃のコストとしてへらしていた自分のMPはもどってくる。 ,パートナー=しおり,しおりちゃんはやさしいね。 ,LEVEL:5,R

M-097,コルル(変身後),魔物,,4500,,自分の「コルル」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《魔物の涙》このカードが場にある→このカードが捨て札になるとき、下の「コルル」を場に残す。そうしたなら、自分の魔本を1枚もどす。 ,パートナー=しおり,この戦いからは・・・運命からは・・・決して逃げることはできない。 ,LEVEL:5,

M-098,キッド,魔物,,4000,,《小さな軍師》このカードが場にある→相手がコスト0で使うイベントカードのコストは2になる。 ,パートナー=ナゾナゾ博士,キッドはナゾナゾ博士が大好き。 ,LEVEL:5,R

M-099,パティ,魔物,,4000,,《乙女のポリシー》このカードが場にある→相手が相手の魔本をもどしたとき、コインを投げてオモテなら、相手の魔本を3枚めくる。 ,パートナー=ウルル,パティは蘇った千年前の魔物達をまとめる長となる。 ,LEVEL:5,R

M-100,ゾフィス,魔物,,5500,,《報復》使用を宣言する→この効果は、このターン中に、相手の効果で自分のMPがへらされていけば使える。コインを投げてオモテなら、相手の魔物1体を選び、捨て札にする。 ,パートナー=ココ,

さあ、残った魔物を一掃してやりましょう!! ,LEVEL:5,URパック

M-101,グリサ,魔物,,1000,,《貧乏生活》このカードが場にある→この効果は、自分のMPが0のとき使える。コスト1までのイベントカードを、コスト0で使える。 ,パートナー=ハカセ,弱い力しか持たないグリサは、魔界から魔鏡を盗み出す。 ,LEVEL:5,

M-102,グリサ(変身後),魔物,,5000,,「リアブル」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み-----
----- 《灼熱地獄》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、自分か相手のMPが6以上なら、5にする。自分も相手も、MPが5より上にならない(5まではふやせる)。 ,パートナー=ハカセ,想像以上だ。体中に力がみなぎっている! ,LEVEL:5,

M-103,ガッシュ・ベル&キャンチョメ,w魔物,,4000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「キャンチョメ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《幸運の持ち主たち》使用を宣言する→自分か相手が投げたコイン1個をふりなおす。 ,パートナー=高嶺清麿/パルコ・フォルゴレ,うわ〜ん、ガッシュー!! よかったよ、おまえ達が来てくれて。 ,LEVEL:5,UR自販機

M-104,ガッシュ・ベル&ウマゴン,w魔物,,4000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ウマゴン」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《なつかない理由》使用を宣言する→相手の「高嶺清麿」か「カフカ・サンビーム」1枚を選び、捨て札にする。 ,パートナー=高嶺清麿/カフカ・サンビーム,ウマゴンが清麿になつかない理由、それは… ,LEVEL:5,SR自販機

M-105,ガッシュ・ベル&ウォンレイ,w魔物,,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ウォンレイ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《それぞれの王》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、自分は、「かばうことができない」ときにも、この魔物で「かばう」ことができ、「術を使えない」ときにも、この魔物の術が使える。 ,パートナー=高嶺清麿/リィエン,「やさしい王様」と「守る王様」、それぞれの王をめざす。 ,LEVEL:5,SRパック

M-106,ビクトリーム,石版魔物,,5000,,《vの体勢を取れ!》MPを1へらす→この効果は、自分のバトルフェイズに、自分の魔本が最後のページのときに使える。相手に5ダメージ(ダメージなので「かばう」ことができる)。 ,パートナー=モヒカン・エース,私の名前はビクトリーム!華麗なるビクトリーム様だ!! ,LEVEL:5,シク自販機

M-107,レイラ,石版魔物,,3000,,《パートナーの絆》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、自分と相手の場のパートナーは捨て札にならず、自分も相手もパートナーを捨て札にできない(魔物が捨て札になったときは、そのパートナーは捨て札になる)。 ,パートナー=アルベール,でも、間違っているのは私達なのよ… ,LEVEL:5,シクパック

M-108,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,,《救出》MPを1へらす→【ステイ】自分の場の他の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手の効果にかかわらず、自分はその魔物の「魔物の効果」や術を使うことができる。 ,パートナー=高嶺清麿,大丈夫か!?早く手をのばすのだ!! ,LEVEL:6,

M-109,キャンチョメ,魔物,,3000,ジャマー,《あいつは僕が倒す!》使用を宣言する→相手が直前に使った、自分(このカードの持ち主)の魔物1体を選ぶ効果で、選ぶ魔物をこの魔物に変更し、効果を解決しなおす。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,僕はもう泣かないんだ! ,LEVEL:6,SR自販機

M-110,ティオ,魔物,,3000,,《守りの陣》このカードが場にある→相手は、コスト0で使うイベントカードを使えない。 ,パートナー=大海恵,みんな、私のまわりに! ,LEVEL:6,SRパック

M-111,フェイン,魔物,,3000,,《さからえぬ王》このカードが場にある→自分のバトルフェイズに、相手が使うイベントカードのコストは2ふえる。 ,パートナー=清兵衛,王様っていったら、誰もさからえねーんだぜ!! ,LEVEL:6,R

M-112,マルス,魔物,,3500,,《裏切り》MPを1へらす→この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン【ステイ】する。相手の魔物1体を選ぶ。次のターン中、相手は、その魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=レンブラント,俺を信じた時点で、お前の負けなんだよ! ,LEVEL:6,R

M-113,キッド,魔物,,4000,,《死んじゃいやだ!》MPを1へらす→コインを投げる。オモテなら、自分の捨て札から、このターン中に捨て札になった「ナゾナゾ博士」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=ナゾナゾ博士,博士にひどいことをしてみる!許さないからな!! ,LEVEL:6,R

M-114,パティ,魔物,,4500,,《地獄の天使》使用を宣言する→【ステイ】自分の石版魔物すべてを選ぶ。このターン中、その魔物は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《格闘》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,パートナー=ウルル,あんまりガッシュちゃんをいじめちゃダメよ。 ,LEVEL:6,R

M-115,ボルボラ,石版魔物,,4500,,《ボルボルボル》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は自分(このカードの持ち主)のMPをへらす効果を使えない。 ,パートナー=ヘンリカ・アボット,石版魔物。その強さと俊敏さでガッシュ達を圧倒する。 ,LEVEL:6,

M-116,ドグモス,石版魔物,,4500,,《ジシャアア》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は自分(このカードの持ち主)の魔本をめくる効果(ダメージ以外)を使えない。 ,パートナー=ポール・カーン,石版魔物。ギラン、エルジョとともに清麿達の前に立ちはだかる。 ,LEVEL:6,

M-117,エルジョ,石版魔物,,4500,,《フォオオオ》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は相手自身の魔本をもどす効果を使えない。 ,パートナー=フランソワーズ・カルダン,石版魔物。背中に羽を持ち、光線や光のリングを操る魔物。 ,LEVEL:6,

M-118,アルム,石版魔物,,5000,,《力の電池》使用を宣言する→自分の場のパートナーカードを好きなだけ選び、捨て札にする。捨て札にした枚数×3、自分のMPをふやす。 ,パートナー=高橋真美子,石版魔物。1000年の恨みを戦いにぶつける。 ,LEVEL:6,R

M-119,ゲリュオス,石版魔物,,5000,,《ブリュオオオ》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。自分は、「かばうことができない」ときでも、自分の魔物で「かばう」ことができる。 ,パートナー=ジョン・オーエン,石版魔物。巨大な龍の魔物で、パートナーは野球の選手。 ,LEVEL:6,

M-120,ガンツ,石版魔物,,5000,,《ギルアアア》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は相手のカードの効果で、魔本からカードを場に出すことはできない。 ,パートナー=ビリー・フェリス,石版魔物。圧倒的な破壊力を持ったパンチを武器に持つ。 ,LEVEL:6,

M-121,ビクトリーム,石版魔物,,5500,,《ベリーシット!》このカードが場にある→この魔物による攻撃が、相手の防御以外の効果で無効にされたとき、そのバトル後に相手の魔本に1ダメージ。この効果は、相手の効果にかかわらず使うことができる。 ,パートナー=モヒカン・エース,ベリー---シット!生意気に!! ,LEVEL:6,UR自販機

M-122,ゴーレン,魔物,,6000,,《悪夢》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手の魔物1体を選び、「石版状態」にする。1ターンに1回だけ使える。 ,パートナー=モーリス,石のゴーレン。生きたまま相手を石に変える力を持つ。 ,LEVEL:6,URパック

M-123,ガッシュ・ベル&ティオ,w魔物,,4500,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《最強のコンビ》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分は、「バトル攻撃」アイコンがついていない「ガッシュ・ベル」か「ティオ」の術1つをコスト0で使えるようにする。 ,パートナー=高嶺清麿/大海恵,仲間という希望が、ガッシュ達を強くする。 ,LEVEL:6,UR自販機

M-124,キャンチョメ&ティオ,w魔物,,4000,,自分の「キャンチョメ」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《サポート》MPを1へらす→この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。自分の場の他の魔物1体を選ぶ。次のターン中、自分も相手も、「カードを選ぶ」とき、その魔物を選ぶことができない。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ/大海恵,「かかってきなさい!」「ぼ、僕がみんなを助けるんだ!」 ,LEVEL:6,URパック

M-125,レイラ&ビクトリーム,w石版魔物,,6000,,自分の「ビクトリーム」か「レイラ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《ベリーメロン!》このカードが場にある→自分のスタートフェイズに、「ステイ」している効果と「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく。自分のバトルフェイズに相手はイベントカードを使えない。 ,パートナー=アルベール/モヒカン・エース,♪ベリーメロン ♪ベリーメロン ,LEVEL:6,シクパック

M-126,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,バトル攻撃 バトル防御,自分の魔物2体がいるとき場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《戦いのオーラ》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する。 ,パートナー=高嶺清麿,ならねばならぬ!やさしい王様に! ,LEVEL:0,SR

M-127,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,,《友の力》このカードが場にある→自分のスタートフェイズに、自分の「キャンチョメ」と「ティオ」がいれば、自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=高嶺清麿,友の力にささえられ、ガッシュは強くなる。 ,LEVEL:0,

M-128,キャンチョメ,魔物,,3000,,《決意》MPを3へらす→【スタンバイ】このターン中、次に自分がコインを投げる効果を使うとき、コイン1回分を投げないでオモテにしてあつかう(投げたあとに、変更することはできない)。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,ルシカの笑顔を取り戻さなきゃダメなんだ!! ,LEVEL:0,

M-129, ティオ, 魔物, , 3000, バトル, 《私の盾》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中、自分の魔本が1ダメージを受けるとき、そのダメージを受けない。あるいは、相手の効果で自分の魔本が1枚めくられるとき、自分の魔本をめくらなくてよい。 , パートナー=大海恵, まかせて! , LEVEL:0,

M-130, ウマゴン, 魔物, , 1000, , 《メル?》MPを5へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=カフカ・サンビーム, メルメルメ。 , LEVEL:0,

M-131, キャンチョメ&ティオ, w魔物, , 4000, , 自分の「キャンチョメ」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。この魔物には2枚までパートナーカードをつけられる。 -----以上、枠囲み----- 《スター&アイドル》このカードが場にある→この魔物につけられたパートナーは、相手の効果では捨て札にならない。 , パートナー=パルコ・フォルゴレ/大海恵, お互いにスターをパートナーに持つ魔物。 , LEVEL:0,

M-132, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4000, , 自分の「ガッシュ・ベル」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《金色の光》このカードが場にある→この魔物は、2ダメージのダメージを受けない。 , パートナー=高嶺清磨, ならねばならぬ! やさしい王様に! , LEVEL:7,R

M-133, ウマゴン, 魔物, , 2000, , 《決意の目》このカードが場にある→このカードのすぐ上に「ウマゴン(シュドルク形態)か「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」を重ねるとき、自分のMPを4ふやす。 , パートナー=カフカ・サンビーム, ウマゴンは戦いから逃げないことを決意する。 , LEVEL:7,R

M-134, ウマゴン(シュドルク形態), 魔物, , 4000, , 「シュドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《天馬の如く》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、相手が、相手の「魔物の効果」で「カードを選ぶ」とき、自分の場の魔物すべてを選ぶことができない。 , パートナー=カフカ・サンビーム, その姿は天馬の如く。風を切り、敵に体当たりする。 , LEVEL:7,R

M-135, ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態), 魔物, , 4000, , 「ゴウ・シュドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《伸びた角》使用を宣言する→この効果は、このターン中に、相手が相手の効果で、相手の魔本のページをめくるかもどすかしていれば使える。相手の魔物1体を選び、捨て札にする。 , パートナー=カフカ・サンビーム, その姿は一角獣の如く。速さはシュドルク形態を上回る。 , LEVEL:7,R

M-136, ウォンレイ, 魔物, , 4000, バトル攻撃 バトル防御, 《攻守の拳》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または合計魔力8000で防御する。防御する効果は、1ターンに2回まで使える。 , パートナー=リエン, 道楽で戦ってるお前達とは、戦いに対する覚悟が違う。 , LEVEL:7,R

M-137, キッド, 魔物, , 3500, ジャマー, 《今まで、ありがとう》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 , パートナー=ナゾナゾ博士, 僕は成長したかな? 僕は…博士のようになれたかな? , LEVEL:7,R

M-138, イバリス, 石版魔物, , 4500, , 《ジャアアアア》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。自分が石版魔物で使う術すべてのダメージを+1する。 , パートナー=カイル・ピカール, バランシャを倒した四戦士の1人。一人突っ走るのが弱点。 , LEVEL:7,

M-139, デンシン, 石版魔物, , 5000, , 《グルオオオオ》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、「このカードを捨て札にする→」の「魔物の効果」を使えない。 , パートナー=ゾルゲ・ヘルシュタイン, バランシャを倒した四戦士の1人。強力なビーム系の術を使う。 , LEVEL:7,

M-140, カルーラ, 石版魔物, , 3500, , 《薔薇の戦士》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、「このカードが場にある→」の「魔物の効果」を使えない。 , パートナー=マレーネ・ヤネツツ, バランシャを倒した四戦士の1人。薔薇を操る華麗な術を使う。 , LEVEL:7,

M-141, バビル, 石版魔物, , 4000, , 《超能力少年》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、「使用を宣言する→」の「魔物の効果」を使えない。 , パートナー=汪 靖宇, バランシャを倒した四戦士の1人。その後は遺跡を守る役に。 , LEVEL:7,

M-142, ツアオロン, 石版魔物, , 5000, バトル攻撃 バトル防御, 自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み----- 《棍》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する。 , パートナー=玄宗, こちらから攻めさせてもらう。にらめっこは性に合わないのぞな。 , LEVEL:7, SR自販機

M-143, ベルギム・E・O, 石版魔物, , 6000, , 《イスにかわっておしおきよ》使用を宣言する→この効果は、このターン中に、この魔物がダメージを受け、「負傷状態」になっていれば使える。相手の魔本を2枚めくる。 , パートナー=ダリア・アンジェ, ベルギム・E・Oの「E・O」は、イスにかわっておしおきよだー! , LEVEL:7, URパック

- M-144,パムーン,石版魔物,,6000,,《星を操る者》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、この魔物の上に、MPカウンター1個をのせる。●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。、パートナー＝ランス,教えてやろう…恐怖が生み出す強さもあるということ！,LEVEL:7,UR自販機
- M-145,デモルト,石版魔物,中級,8000,,《咆哮》使用を宣言する→この効果は、この魔物を場に出したターンのバトルフェイズに使える。相手の魔物1体を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝ローベルト・ヴァイル,戦慄の雄叫びに、ガッシュたちの身は凍りつく。、LEVEL:7,シクパック
- M-146,ビブリオ,魔物,,2000,,《アニメト》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、自分の魔本の今のページから「吉凶占師ノロイ隊」1枚を選び、場に出す。《リガロ・アニメク》MPを6へらす→相手の魔物1体を選び、相手の魔本の空いているページにもどす(どのページにもどすかは相手が決める)。、パートナー＝佐久間 菜須香,本が大好きで読書ばかりしている。マンガを操る力を持つ。、LEVEL:7,
- M-147,ソーマ,魔物,,4000,,《究極のしおり》使用を宣言する→【スタンバイ】自分の魔本の今より前のページのカード1枚を選ぶ。このターン中に、そのカードを使うことができる(場に出すカードなら場に出す)。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝国枝 光博,ビブリオによってマンガにされてしまった魔物。その目的とは…。、LEVEL:7,
- M-148,ウォンレイ&ティオ,W魔物,,4000,,「ウォンレイ」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み-----《守る王の盾》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このゲーム中1回だけ、自分の魔本か魔物が相手の効果でダメージを受けるとき、そのダメージを受けない。、パートナー＝リエン/大海恵,ウォンレイ!私を弟子にして!カンフーでも何でもやるわ!!、LEVEL:7,SRパック
- M-149,キャンチョメ&キッド,W魔物,,3000,,「キャンチョメ」か「キッド」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み-----《うわああああ!》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、自分も相手も、「イベントカードを使えない」効果があってもイベントカードを使える。自分も相手も、ジャマー効果でイベントカードを無効にできない。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ/ナゾナゾ博士,キャンチョメ&キッド組は、ベルギム・E・Oと戦うはめに…。、LEVEL:7,SR自販機
- M-150,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,バトル防御,《いつも何度でも》MPを1へらす→この効果は、1ターンに何回でも使える。合計魔力7000で防御する。、パートナー＝高嶺清麿,走るぞ!清麿!,白き賢者の魔本,
- M-151,ワイズマン,魔物,,4000,,《王たる資格》MPを3へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔物カード以外のカード1枚を選び、捨て札にする。、パートナー＝コトハ,王を目指す戦いは、この僕にこそふさわしい。、白き賢者の魔本,
- M-152,ワイズマン(完全体),魔物,,5500,,自分の「ワイズマン」と「コトハ」の両方を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み-----《101冊目の魔本》MPを3へらす→相手の魔本の今より前のページを見て、術1つを選ぶ。【スタンバイ】このターン中に1回、自分は選んだ術をこの魔物のものとして、コスト0で使うことができる。、*パートナー表記なし,ワイズマンの持つ白い魔本は、相手が使った呪文を奪い取る。、白き賢者の魔本,
- M-153,黒騎士,魔物,,7000,,《戦いの番人》使用を宣言する→相手の魔物とパートナー以外のカードすべてを選び、捨て札にする。、*パートナー表記なし,平和を守る魔界の番人、ルールに厳しく曲がったことが大嫌い。、白き賢者の魔本,
- M-154,魔界学校の校長,魔物,,7000,,《合格のハンコ》このカードを捨て札にする→次の効果の1つを使う。ゲーム中1回だけ使える。●相手の、このターン中に場に出た魔物1体を選び、捨て札にする。●自分の捨て札の、このターン中にダメージ以外の効果で捨て札にされた魔物カード1枚を選び、場に出す。、*パートナー表記なし,あれは、100人の合格書類にハンを押しているときじゃった…。、白き賢者の魔本,
- M-155,ビクトリーム,石版魔物,,5000,,《怒りのパワーを右腕に》使用を宣言する→この効果は、この魔物にMPカウンターがのっていないとき使える。この魔物の上に、MPカウンター1個をのせる。●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。、パートナー＝モヒカン・エース,てめえらを冥土に送る名前だ!!よく覚えておくんだな!!、月の石の秘力,SR
- M-156,レイラ,石版魔物,,4000,,《クール》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、相手が使う、「MPを〇へらす→」の「魔物の効果」のコストは2ふえる。(「使用を宣言する→」効果のコストはふえない)。、パートナー＝アルベール,クール、それでいいわ。頭をフルに働かせなさい。、月の石の秘力,
- M-157,ダルモス,石版魔物,,4000,,《見はり》MPを1へらす→次の効果の両方を、この順で使う。●【ステイ】このターン中、相手の魔物をすべて選び、その魔力を-2000する(0より小さくはならない)。●相手の、魔力0の魔物

すべてを選び、その魔物にダメージをあたえる。、パートナー＝エリザベス、てめえら全員、ロードにさしだしてやるぜ！、月の石の秘力、

M-158,ダルモス(戦闘体形),石版魔物,,5000,バトル攻撃 バトル防御,「ベギルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《戦闘体形》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または防御する。、パートナー＝エリザベス、バカが！戦闘体形になっているのを忘れたか!?!、月の石の秘力、

M-159,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《いざ、魔界へ》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、好きなバトルフェイズに、自分の捨て札の「ガッシュ・ベル」1枚を選び、場に出すことができる。、パートナー＝高嶺清磨、一緒に行こう、大切なものを見つける旅に。、LTD3、

M-160,レイラ,石版魔物,,5000,,《堕ちたものね》このカードが場にある→相手は、「負傷状態」の魔物の「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝アルベール、尻もちをつかされた女の子に、お尻をむける気かしら?、LTD3、

M-161,ピクトリーム,石版魔物,,5000,,《おかわりだ!》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中、すでに自分が使った、「魔物の効果」1つか、術カード1つか、イベントカード1つを、もう1回使えるようにする。ただし、回数が指定されているものはその回数を超えて使うことはできず、使用の条件(そのカードが自分の今のページにあるなど)は満たさなければならない。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝モヒカン・エース,キャッチ・マイ・ハート!ベリーメロン!、LTD3、

M-162,ブラゴ,魔物,,5000,,《王の威厳》このカードが場にある→相手は、「ゲーム中に1回だけ使える」の「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝シェリー,お前はあの時、オレが怖くて逃げたんだ。、LTD3、

M-163,ゾフィス,魔物,,5000,,《月の光》このカードを捨て札にする→【ステイ】このゲーム中、自分の魔物は「石版状態」にならない。、パートナー＝ココ,私は研究の末、「月の光」をつくり出すフィルターを完成させたのです。、LTD3、

M-164,ガッシュ・ベル,魔物,,5000,,《レベルアップ》このカードが場にある→この魔物の術のダメージを+1する。、パートナー＝高嶺清磨,私は強くなる!清磨と共に!、TBB1,UR

M-165,ブラゴ,魔物,,5000,,《俺が倒す!》MPを4へらす→相手の場の、魔力3000以下の魔物1体を選び、捨て札にする。、パートナー＝シェリー,弱えクセに、オレに牙を向けんじゃねえ。、TBB1,R

M-166,コルル,魔物,,1000,,《禁断の呪文》このカードが場にある→相手の術カードのコストを2ふやす。、パートナー＝しおり,ダメ! それを読んじゃダメなの!、TBB1、

M-167,キャンチョメ,魔物,,2000,,《うわ〜ん》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、相手の攻撃すべてのダメージを1へらす。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ,不安だったんだよ〜。 よかったよ、おまえ達がきてくれて〜〜!、TBB1,R

M-168,ティオ,魔物,,4000,,《おすましティオ》MPを2へらす→次の効果の両方を、この順で使う。 ●【ステイ】このターン中、相手の魔物1体を選び、その魔力を-3000する(0より小さくはならない)。 ●相手の、魔力0の魔物すべてを選び、その魔物にダメージをあたえる。、パートナー＝大海恵,普段はかわいい女の子。でも、怒らせちゃうと……。、TBB1,R

M-169,ゼオン,魔物,,6000,バトル攻撃,《冷徹》MPを3へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる)する。、パートナー＝デュフォー,フン、ザコのくせにくらいついてくるな。、TBB1,R

M-170,ヨポポ,魔物,,3000,,《戦士の覚悟》使用を宣言する→自分の魔本を1枚めくる。そうしたなら、相手の魔本を2枚めくる。ゲーム中に1回だけ使える。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。、パートナー＝ジェム,ジェムのために… 最初から消えるのを覚悟で戦ってたのか!?!、TBB1、

M-171,シュナイダー,魔物,,2000,,このカードは場にあるとき「ウマゴン」としてあつかう。-----以上、枠囲み----- 《命名ウマゴン》MPを2へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物のカード名を「ウマゴン」にする(相手は、元のカード名の魔物の術を使えず、その魔物に本来のパートナーを新たに付けることができない)。、パートナー＝カフカ・サンビーム,僕の本当の名前はシュナイダーなんだよ〜、TBB1,R

M-172,ゾフィス,魔物,,5000,,《石版魔物の指揮》このカードを捨て札にする→【ステイ】このゲーム中、自分は、「自分の場の魔物が石版魔物3体のとき」使える「魔物の効果」を、石版魔物2体がいれば使える。、パートナー＝ココ,さあ、残った魔物を一掃してやりましょう。、TBB1,R

M-173,ロップス,魔物,,3000,,《かう!》MPを2へらす→相手が使った「ステイ」している効果と「スタンバイ」し

ている効果すべてを取りのぞく。、パートナー＝アポロ、かう！ かう！ かう！、TBB1,R
M-174,ダニー,魔物,,4000,バトル攻撃 ----- アイコンなし,《格闘》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。《超回復能力》MPを2へらす→この魔物を選び、「健康状態」にする。、パートナー＝ゴルドー、本を燃やされないかぎり、すぐに再生・回復する。、TBB1,R
M-175,ウォンレイ,魔物,,4000,バトル,《風手双掌》MPを1へらす→この効果は、自分が「防御できない」、または相手の術が「防御されない」ときに使える。このバトルの、相手の術による攻撃1つを無効にする。、パートナー＝リエン、「風手双掌」は風をも捕らえる双手の掌！、TBB1,R
M-176,バリィ,魔物,,5000,,《屈さぬ強さ》このカードが場にある→相手は、コスト3以上でイベントカードを使えない。、パートナー＝グスタフ、この戦いも面白くなってきたじゃねえか！、TBB1,R
M-177,キッド,魔物,,4000,,《緊急任務》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、自分の魔本の好きなページからMJ12カード1枚を選び、場に出す。、パートナー＝ナゾナゾ博士、はやく鼻から、光るオレンジジュースを出して！、TBB1,
M-178,パティ,魔物,,3500,,《ガッシュLOVE》このカードが場にある→相手は、「カードを選ぶ」とき、自分の場の「ガッシュ・ベル」を選ぶことができない。、パートナー＝ウルル、ガッシュちゃん、これで私がいかに大切な人か、わかったかしら？、TBB1,
M-179,ビクトリーム,石版魔物,,5000,,《華麗なるビクトリーム様》このカードが場にある→相手は、この魔物のダメージ5以上の術のダメージを「かばう」ことができない。、パートナー＝モヒカン・エース、華麗なるビクトリーム様だ！！言うてごらん？、TBB1,R
M-180,レイラ,石版魔物,,4000,,《石の呪縛》このカードが場にある→自分の石版魔物は「石版状態」にならない。、パートナー＝アルペール、おとなしく・・・おとなしく倒されなさい！！、TBB1,R
M-181,ゴーレン,魔物,,6000,,《石化の恐怖》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、相手の「石版状態」の魔物の数×1、相手の魔本にダメージ(ダメージなので「かばう」ことができる)。、パートナー＝モーリス、フフフ・・・甘い子ね。、TBB1,UR
M-182,ガッシュ・ベル,魔物,,5000,,《熱き何か》MPを1へらす→この効果は、このターン中に、自分の他の魔物が攻撃をしていれば使える。【スタンバイ】このターン中の次のバトル中、相手は、この魔物による攻撃のダメージを「かばう」ことができない。、パートナー＝高嶺清麿、この新しい熱き何かを...奴にぶつけるのだ！、LEVEL:8,R
M-183,ブラゴ,魔物,,5000,,《今のために》このカードが場にある→この魔物につけられた「シェリー」の効果の「このカードを捨て札にする→」は、「MPを1へらす→」になる。、パートナー＝シェリー、死人になれ、生きようと思うから恐怖が生まれる。、LEVEL:8,R
M-184,キャンチョメ,魔物,,3000,,《ガッシュ!?!》このカードが場にある→自分が「ガッシュ・ベル」の術か「魔物の効果」で攻撃するとき、そのバトル中、相手は「魔物の効果」とイベントカードを使えない。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ、デモルトがガッシュだと思っていたその正体は!?!、LEVEL:8,
M-185,ゾフィス,魔物,,5500,,《偽りの言葉》MPを2へらす→相手の場のパートナー1枚を選び、この魔物につける。●「ココ」とは別に1枚までつけられる(「ココ」を2枚つけることはできない)。●そのパートナーの効果は、自分のものとして使える。●そのパートナーは相手の捨て札に捨て、相手の魔本にもどす。、パートナー＝ココ、人の心が崩されるのは、いつ見ても快感だ。、LEVEL:8,R
M-186,パティ,魔物,,4000,,《最後の賭》このカードを捨て札にする→相手の魔本の最後のページのカードを選び、捨て札にする(この効果は、相手の魔本を見る効果ではない)。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝ウルル、最後の賭よ！私の言うとおりに...お願い!!、LEVEL:8,R
M-187,ビヨンコ,魔物,,3000,,《カッコイイビヨンコ》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の場のカード1枚を選ぶ。このターン中、相手はそのカードの効果を使えない。、パートナー＝アルヴィン、オイラはビヨンコ！カッコイイビヨンコ!!、LEVEL:8,R
M-188,バディオス,石版魔物,,3000,,《空輸》このカードが場にある→自分の魔物すべては「飛行状態」になる。《回収》MPを1へらす→自分の魔物1体を選び(この魔物を選んでもよい)、自分の魔本の空いているページにもどす。、パートナー＝チャーミー、パティの小隊が移動用に乗る空飛ぶ魔物。、LEVEL:8,
M-189,フェリウス,石版魔物,,3000,,《空輸》このカードが場にある→自分の魔物すべては「飛行状態」になる。《捕獲》MPを2へらす→【ステイ】相手の魔物を1体選ぶ。このターン中、相手はカードを選ぶとき、その魔物を選ぶことができない。、パートナー＝セバスチャン、ビヨンコの命令でティオを捕獲しようとするが.....。、LEVEL:8,

M-190,バムウ,石版魔物,,3500,,《フン、なめるな!》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は自分(このカードの持ち主)の魔物を捨て札にする効果を使えない(ダメージで捨て札になるのはよい)。,パートナー=ルーク・ブラウン,フランスの山中でブラゴと戦いを繰り広げるのだが.....。

,LEVEL:8,

M-191,ファウスト,石版魔物,,4000,,《静寂の支配者》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、コスト1の術を使えない。 ,パートナー=ナツオ・P・コスナー,「静寂の支配者」の1人。剣を持ち、接近戦を得意とする。 ,LEVEL:8,

M-192,ツヴァイ,石版魔物,,4000,,《静寂の支配者》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、コスト2の術を使えない。 ,パートナー=ディビット・コール,「静寂の支配者」の1人。地中を使った、中距離の攻撃が得意。 ,LEVEL:8,

M-193,トロワ,石版魔物,,4000,,《静寂の支配者》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のとき使える。相手は、コスト3の術を使えない。 《飛行》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、この魔物を「飛行状態」にする。 ,パートナー=オージー・ブライアント,「静寂の支配者」の1人。空を飛べ、遠距離からの攻撃が得意。 ,LEVEL:8,

M-194,ビクトリーム,石版魔物,,4500,,《ふっかあ〜っ!》使用を宣言する→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分のスタートフェイズに、自分の捨て札の、このカード1枚と、それ以外の魔物カード1枚までを選び、場に出すことができる。 ,パートナー=モヒカン・エース,アーイル・ビー・バック!! ビクトリーム!! ,LEVEL:8,シク自販機

M-195,レイラ,石版魔物,,5000,,《120%の力》MPを?へらす→【ステイ】自分の魔物すべてを選び、このターン中、その魔物の魔力を、コストとしてへらしたMPの数×1000だけふやす(へらせるMPは5まで)。 ,パートナー=アルベール,私たちの力を120%ひきだして、初めてあいつと互角に戦えるわ!! ,LEVEL:8,R

M-196,パムーン,石版魔物,,6000,,このカードが場に出たとき、MPカウンター2個をこのカードにのせる。 -----以上、枠囲み----- 《屈辱の記憶》使用を宣言する→この効果は、このゲーム中、相手のダメージ以外の効果で自分の魔物が捨て札になっていれば使える。相手の魔本を2枚めくる。この効果は、自分の魔物が捨て札になった回数だけ使える。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。 ,パートナー=ランス,オレが石に閉じ込められている時にさんざん変なことをしてくれた人間か!?,LEVEL:8,R

M-197,デモルト,石版魔物,中級,8000,バトル攻撃 バトル防御,《格闘》MPを1へらす→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する。 ,パートナー=ローベルト・ヴァイル,あ、あれが、呪文抜き攻撃か!? シャレにならぬ... ,LEVEL:8,SRパック

M-198,デモルト(狂戦士),石版魔物,上級,9000,バトル攻撃,「ギルガドム・バルスルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《狂戦士》MPを3へらす→合計魔力11000で攻撃(相手の魔本に3ダメージ)する。 ,パートナー=ローベルト・ヴァイル,禁断の呪文により、禁断の力を手に入れたデモルト。 ,LEVEL:8,URパック

M-199,ガッシュ・ベル&パムーン,w魔物,,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「パムーン」を捨て札にして場に出す(のっていたMPカウンターは引き継ぐことができる)。 -----以上、枠囲み----- 《友達》このカードが場にある→自分は、w魔物カードにパートナーを2枚つけることができる。 ●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。 ,パートナー=高嶺清麿/ランス,お前、本当にオレと友達になってくれるか? ,LEVEL:8,UR自販機

M-200,パティ&ビヨンコ,w魔物,,4500,,自分の「パティ」か「ビヨンコ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《最後のワガママ》このカードが場にある→相手は、相手の捨て札にあるパートナーカードとカード名が同じパートナーの効果を使えない。 ,パートナー=ウルル/アルヴィン,ちょっと無茶するかもしれないけど、ついてきて...。 ,LEVEL:8,SR自販機

M-201,ブラゴvsゾフィス,vs魔物,,6000,,自分か相手の「ブラゴ」か「ゾフィス」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《最強vs最凶》MPを2へらす→【ステイ】このターン中、自分も相手も、「ブラゴ」「ゾフィス」以外の魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=シェリー/ココ,ついにゾフィスを追い詰めたブラゴ。壮絶な戦いの幕が開ける。 ,LEVEL:8,シクパック

M-202,ブラゴ,魔物,,5500,バトル,《手を前に!》MPを2へらす→【ステイ】この効果は、この魔物に「シェリー」がついているときに使える。このバトル中、自分が、「バトル攻撃」アイコンと「バトル防御」アイコンを持つ「ブ

ラゴ」の術を防御で使い、魔力勝負に勝ったとき、攻撃のとき同じように、術のダメージや効果を使うことができる。、パートナー＝シェリー、てめえの信じていたものは、あんな言葉で潰されるものだったのか!?,滅紫の野望,
M-203,ゾフィス,魔物,,6000,,《後悔しやがれ》このカードが場にある→この効果は、自分の場にこの魔物以外の魔物がないとき使える。自分も相手も、カードを選ぶとき、この魔物を選ぶことができない。、パートナー＝ココ、くそお...くそお...どこまでもなめてんじゃねーぞお!!、滅紫の野望,
M-204,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《熱き鼓動》MPを3へらす→自分のバトルフェイズに、自分の捨て札にある、「このカードを捨て札にする→」効果を持つ魔物カード1枚を選び、場に出す。、パートナー＝高嶺清麿、みんなのがんばりに応えねばならぬ。、BoT,
M-205,キャンチョメ,魔物,,3500,,《威嚇》このカードを捨て札にする→相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ、僕がかなうと思ったら、大間違いだぞ!!、BoT,
M-206,ティオ,魔物,,4000,バトル,《負けるもんですか!!》このカードを捨て札にする→相手の攻撃1つを無効にする。、パートナー＝大海恵、盾が壊れたらはりなおす!!何度でも!!、BoT,
M-207,ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態),魔物,,5000,,「ゴウ・シュドルク」を使わなくても場に出せる。 ---
-----以上、枠囲み----- 《かく乱》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手は「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝カフカ・サンビーム、いけ、ウマゴン!ゴウ・シュドルク!,BoT,
M-208,ウォンレイ,魔物,,4000,,《カンフーキック》使用を宣言する→相手の、「バトル攻撃」アイコンを持つ魔物1体を選び、捨て札にする。、パートナー＝リィエン、私は、守るために戦う姿をリィエンに残そう。、BoT,
M-209,キッド,魔物,,4000,,《作戦遂行》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分も相手も「イベントカードを使えない」ときにもイベントカードが使える、ジャマー効果でイベントカードの効果は無効にならない。、パートナー＝ナゾナゾ博士、こんな凄いや作戦を瞬時に...まるでナゾナゾ博士がそこにいるみたいだ。、BoT,
M-210,パティ,魔物,,4000,,《涙のリグレット》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手はダメージを「かばう」ことができない。、パートナー＝ウルル、さあ、ウルル、撃って!!早くー!!、BoT,
M-211,ピョンコ,魔物,,3000,ジャマー,《ゲロッパ!》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手が直前に使ったイベントカードの効果1つを無効にする。、パートナー＝アルヴィン、アルヴィン、オイラも攻撃ゲロー!!、BoT,
M-212,ゾフィス,魔物,,6000,,《手駒》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、自分の魔物1体を選び、捨て札にする。そうしたなら、自分の魔本の好きなページか捨て札から魔物カード1枚を選び、場に出す。、パートナー＝ココ、この勝負、私もらった!!、BoT,
M-213,ピクトリーム,石版魔物,,5000,,《ハアアア》このカードを捨て札にする→相手のMPを2へらす。そうしたなら、自分のMPを2ふやす。、パートナー＝モヒカン・エース、vの体勢でかぶりつけ!!ベリーメロン!!、BoT,
M-214,レイラ,石版魔物,,4500,,《本物の力》このカードが場にある→自分は、「魔物の効果を使えない」ときにも、パートナーがついている魔物の「魔物の効果」が使える。自分が使った、パートナーがついている魔物の「魔物の効果」は、ジャマー効果で無効にならない。、パートナー＝アルベール、本物の力というのを見せてあげるわ!!、BoT,
M-215,ツアオロン,石版魔物,,5000,バトル攻撃 バトル防御,《旋風棍》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または防御する。、パートナー＝玄宗、フン。うかつに飛び込むバカではないか。、BoT,
M-216,ベルギム・E・O,石版魔物,,6000,,《イスに座っておしおきよ》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中に、自分の魔本が相手の効果でダメージを受けるか、めくられていれば使える。相手の魔本を2枚めくる。、パートナー＝ダリア・アンジェ、私の本に何をすー!!!、BoT,
M-217,パムーン,石版魔物,,6000,,《恐怖の目》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】次のターン以降に、次に自分が「パムーン」を場に出すとき、その「パムーン」の上にMPカウンターを2個のせる。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。、パートナー＝ランス、見せてやるう...恐怖から生まれる強さもあるということ。、BoT,
M-218,デモルト,石版魔物,中級,7000,,《逃亡》使用を宣言する→自分の魔本の今のページ以外のページのカード1枚を選び、捨て札にする。そうしたなら、この魔物を、そのページにもどす。《飛行》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、この魔物を「飛行状態」にする。、パートナー＝ローベルト・ヴァイル、ルォオオオオオオオオオオオオオオオ!!、BoT,
M-219,ガッシュ・ベルvsゾフィス,vs魔物,中級,5000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「ゾフィス」を捨て札

にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《許せぬ者》MPを2へらす→【ステイ】このターン中、自分も相手も「ガッシュ・ベル」「ゾフィス」以外の魔物の「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝高嶺清麿/ココ,おぉおぉ!!許せぬぞ、ゾフィス!!、BoT,

M-220,ゼオン,魔物,,7000,,《驚愕》使用を宣言する→相手の魔本を見て、カード名が同じであるイベントカード2枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。●w魔物やvs魔物の場合、カード名が完全に一致しなければ、同名のカードとしてあつかわない。、パートナー＝デュフォー、一体・・・何が起きている!?,BoT,SR

M-221,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《湧き出る力》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、自分の「ガッシュ・ベル」の術のコストを、合計で5までへらすことができる。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝高嶺清麿,友への想い。勝利への執念。ガッシュのパワーは無限大だ。、LEVEL:9,

M-222,ブラゴ,魔物,,5000,,《威圧》このカードが場にある→相手は、相手の捨て札の魔物カードを魔本や場にもどせず、相手の捨て札の魔物カードの「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝シェリー,魔界に帰った後も、オレから逃げ続ける生活を送りたいか?,LEVEL:9,R

M-223,ウマゴン,魔物,,3000,,《涙の再会》使用を宣言する→自分の魔本の今のページのカード1枚と、好きなページの「カフカ・サンビーム」1枚を選び、入れかえる。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝カフカ・サンビーム,北海道に仕事に行ったサンビームを追って、ウマゴンは旅に出た。、LEVEL:9,R

M-224,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃,このカードは「ウマゴン」の上に重ねて場に出す。次の自分のターンが終わったら下のカードを残して捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。-----以上、枠囲み----- 《燃える闘魂》使用を宣言する→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。、パートナー＝カフカ・サンビーム,絶体絶命のピンチ!ウマゴンの身体から炎が吹き上がる。、LEVEL:9,シク自販機

M-225,ゾフィス,魔物,,5000,ジャマー,《だが、やだね》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったジャマー効果1つを無効にする。、パートナー＝ココ,てめえの言うことなんか誰が聞くか。コレはオレの最後の仕返しだ。、LEVEL:9,R

M-226,キッド,魔物,,4000,,《光の旅》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、自分の魔本の好きなページから魔物カード1枚を選び、場に出す。、パートナー＝ナゾナゾ博士,これが希望なんだ!怖さなんかどっかいっちゃった!!、LEVEL:9,

M-227,パラマキロン,石版魔物,,3000,,《探知アンテナ》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のときに使える。相手は、魔物カードを場に出す効果を使えない。、パートナー＝ウォーレン,頭部のアンテナで、魔物の位置を測定することができる。ピピピピッ。、LEVEL:9,

M-228,ザミー,石版魔物,,4000,,《伸びる爪》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のときに使える。相手は、相手の場の、魔物カードでもなくパートナーカードでもないカードの効果を使えない。、パートナー＝トンガリ,遺跡を守っていたが、ウォンレイのガル・レドルクの前に敗退する。、LEVEL:9,

M-229,バラホー,石版魔物,,4000,,《腕の盾》このカードが場にある→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のときに使える。相手は、自分(このカードの持ち主)の魔物を捨て札にする効果(ダメージ以外)を使えない。、パートナー＝タコス,呪文によって、身体を盾のように変化させることができる。、LEVEL:9,

M-230,ニンニン,石版魔物,,4000,,《忍者でゴザル》MPを1へらす→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のときに使える。相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。、パートナー＝カーリー,シェリーを攻撃するが、シェリーの華麗な足技のもとに屈する。、LEVEL:9,

M-231,カマック,石版魔物,,4000,,《偵察》このカードを捨て札にする→この効果は、自分の場の魔物が石版魔物3体のときに使える。相手の魔本の好きなページを見て、今のページ以外のカード1枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝ライオン,デボ口遺跡の周りを単独で偵察していた。、LEVEL:9,

M-232,コーラルQ(変形前),魔物,,2000,,《データ収集》使用を宣言する→自分のバトルフェイズに、相手の魔本の好きなページを見て、最後のページの術以外の術カード1枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝クラブ,体内に特別なレーダーを持っていて、魔物の居場所などがわかるピヨ。、LEVEL:9,

M-233,コーラルQ(戦闘体型),魔物,,4000,バトル,「ロボルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《ポンコツ体操》使用を宣言する→【ステイ】相手の攻撃1つの、ダメージをあたえる効果は、この魔物に1回ダメージをあたえる効果になる(この効果は「かばう」効果ではない)。、パートナー＝クラブ,臆

病者!ハイ、チキン!! ,LEVEL:9,R

M-234,コーラルQ (ラ・ロボガルグ形態),魔物,,4000,バトル防御,「ラ・ロボガルグ」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《反射鏡》MPを1へらす→合計魔力8000で防御する。魔力勝負に勝ったとき、相手の魔本に1ダメージ(【カウンター】)。,パートナー=クラブ,巨大な鏡が、ザケルガの電撃をはねかえす。 ,LEVEL:9,R

M-235,テッド,魔物,,4000,バトル攻撃,自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。-----以上、枠囲み----- 《ブロー》MPを1へらす→合計魔力は「テッドにのっているMPカウンターの数」×1000+5000、ダメージは「テッドにのっているMPカウンターの数」×1で、攻撃(相手の魔本にダメージ)する。 ,パートナー=ジード,オレの友達に何しやがる。 ,LEVEL:9,SR自販機

M-236,アース,魔物,,5000,バトル攻撃,《吸魂の剣》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。相手の魔本か相手の魔物にダメージをあたえたとき、次の効果の1つを使う。 ●相手のMPを1へらす。 ●相手の魔物にのっているMPカウンターを2つまでへらす。 ,パートナー=エリー,貴公には今起こっている「危機」がわかっておるのか!?,LEVEL:9,SRパック

M-237,ゼオン,魔物,,5500,,《脅威との遭遇》このカードを捨て札にする→相手の、この魔物より魔力が高い魔物1体を選び、捨て札にする。 ,パートナー=デュフォー,ありえないことだ… 何がおこっている?,LEVEL:9,UR自販機

M-238,ガッシュ・ベル&ウマゴン,w魔物,,4000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ウマゴン」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《空へ!》MPを1へらす→次の効果の両方を使う。 ●【ステイ】このターン中、この魔物を「飛行状態」にする。 ●【ステイ】このターン中、相手は、この魔物による攻撃のダメージを、「飛行状態」でない魔物で「かばう」ことができない。 ,パートナー=高嶺清麿/カフカ・サンビーム,みんなの想いを背負い、ガッシュとウマゴンは高く飛びあがる。 ,LEVEL:9,SR自販機

M-239,ガッシュ・ベル&パティ,w魔物,,4500,,自分の「ガッシュ・ベル」か「パティ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《だいすき!》このカードが場にある→次の効果の両方を使う。 ●自分のMPは相手の効果でへることはない。 ●自分のエンドフェイズに自分のMPを1ふやす。 ,パートナー=高嶺清麿/ウルル,このカードは恋愛のお守りよ(はあと) ,LEVEL:9,URパック

M-240,ガッシュ・ベル&テッド,w魔物,,4500,,自分の「ガッシュ・ベル」か「テッド」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《大切な何か》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分の「ガッシュ・ベル」か「テッド」が、相手の効果(ダメージを含む)で捨て札になるとき、「ガッシュ・ベル」か「テッド」は捨て札にならない。 ,パートナー=高嶺清麿/ジード,大切なものが何か。それがわかる2人。 ,LEVEL:9,SRパック

M-241,パムーンvsゴーレン,vs魔物,,6000,,自分か相手の「パムーン」か「ゴーレン」を捨て札にして場に出す(のっていたMPカウンターは引き継ぐことができる。パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる)。-----以上、枠囲み----- 《千年の屈辱》このカードを捨て札にする→次の効果の1つを使う。 ●自分か相手の魔物1体を選び、「石版状態」にする。 ●自分か相手の「石版状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ,パートナー=シェルビィ/モーリス,千年前…オレに甘さがあったから、負けた。 ,LEVEL:9,SRパック

M-242,ビクトリームvs夕張の珍獣,vs魔物,,5500,,自分か相手の「ビクトリーム」か「夕張の珍獣」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《vの冒険》このカードが場にある→次の効果の両方を使う。 ●相手は、相手のMPをふやすカードの効果を使えない。 ●相手は、術(最後のページの術を含む)やイベントカードは本来のコストで使わねばならず、本来のコスト以外で使う効果を使えない。 ,パートナー=モヒカン・エース,夕張の珍獣め!邪魔をするな-!! ,LEVEL:9,SR自販機

M-243,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《勇気凛凛》このカードが場にある→相手の3ダメージ以上のダメージを、2ダメージにする。 ,パートナー=高嶺清麿,時折見せる凛としたその瞳は、何を想う。 ,サンデーLTD-A,

M-244,ティオ,魔物,,3000,ジャマー,《センスいいでしょ?》MPを1へらす→相手が直前に使った、相手自身の魔物1体を選ぶ効果で、選ぶ魔物を自分が選び、効果を解決しなおす。 ,パートナー=大海恵,あら、女の子の方が、センスある物を選ぶのよ。 ,サンデーLTD-A,

M-245,テッド,魔物,,4500,バトル攻撃,自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。 このカードが場に出たとき、自分は「ドラグナー・ナグル」を1回使ったものとし、MPカウンター1個をこのカードにのせる。-----以上、枠囲み----- 《剛腕》MPを1へらす→合計魔力7500で攻撃(相手の魔本に「テッドにのっている

MPの数」×1ダメージ)する。 ,パートナー=ジード,オレの体はもう、あつまってるぜ!! ,サンデーLTD-A, M-246,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《そ〜っと》このカードが場にある→この効果は、相手のバトルフェイズ中、相手が攻撃をしていなければ、そのターンのエンドフェイズに使える。自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=高嶺清麿,清麿、起きるでないぞ。トンボ殿、動くでないぞ。 ,サンデーLTD-B, M-247,ウマゴン,魔物,,3000,,《ごきげんウマゴン》このカードを捨て札にする→相手の魔本を見て、好きなページから「ウマゴン」2枚までを選び、捨て札にする。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,ウマゴンは結構ごきげん。だってウマだから。 ,サンデーLTD-B, M-248,アース,魔物,,5000,,《引導》このカードが場にある→この効果は、相手の魔物が1枚だけのとき使える。相手はダメージを「かばう」ことができない。 ,パートナー=エリー,今なら貴公も某の手に負える相手、一気に決めさせてもらおう。 ,サンデーLTD-B, M-249,ピクトリーム,石版魔物,,4000,,《走れメロン》このカードを捨て札にする→「ステイ」または「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。 ,パートナー=モヒカン・エース,早くメロンを持ってこーい!! ,別売魔本, M-250,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《天真爛漫》このカードが場にある→この効果は、このターン中、相手の効果で、自分のMPをへらされていれば使える。エンドフェイズに自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=高嶺清麿,やさしい王様目指してがんばるのだ!! ,TBB2,UR M-251,パティ,魔物,,4000,,《ありがとう》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、このカード以外の自分と相手の捨て札の魔物カードを何枚でも選び、持ち主の魔本の空いているページにもどす。 ,パートナー=ウルル,ありがとう、ガッシュちゃん。 ,TBB2,R M-252,ビヨンコ,魔物,,3000,,《おやつは3時に》このカードが場にある→この効果は、自分のMPが0なら使える。自分のエンドフェイズに自分のMPを3ふやす。 ,パートナー=アルヴィン,3時だゲロ、クッキーをくれゲロ!! ,TBB2, M-253,アルム,石版魔物,,5000,,《負けんじゃねえぞ》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、自分の魔物1体を選ぶ。【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、選んだ魔物の術と「魔物の効果」のダメージを+1する。 ,パートナー=高橋真美子,ああ…それでいい。 ,TBB2, M-254,ピクトリーム,石版魔物,,3000,,《赤ちゃんとv》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、「ステイ」または「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。 ,パートナー=モヒカン・エース,華麗なvは生まれつきよ!! ,TBB2,R M-255,レイラ,石版魔物,,3000,,《お遊び》このカードが場にある→相手は、プロモーションカード(カードナンバーがPRではじまるもの)のイベントカードを使えない。 ,パートナー=アルベール,わたしはここでお遊びをしてる。 ,TBB2,R M-256,ダルモス,石版魔物,,4000,,《密告》MPを1へらす→相手の魔本を見て、魔物カード1枚を選び、相手の場に出す。 ,パートナー=エリザベス,出てこねえなら、ロードの耳にレイラの裏切りを知らせてやる!! ,TBB2, M-257,ツアオロン,石版魔物,,6000,バトル攻撃,自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み----- 《棍》MPを1へらす→この効果は1ターンに2回まで使える。合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 ,パートナー=玄宗,そんな小細工が、通用するかあ! ,TBB2,R M-258,ベルギム・E・O,石版魔物,,6000,,《怒りの発射》MPを2へらす→自分か相手が投げたコイン1個をウラにする。 ,パートナー=ダリア・アンジェ,しみる… 光線が舌にしみやがる!!! ,TBB2,R M-259,パムーン,石版魔物,,6000,,《若さ故の過ち》使用を宣言する→この魔物の上ののっているMPカウンターの数、自分の捨て札の魔物カードの枚数と同じにする。ゲーム中に1回だけ使える。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。 ,パートナー=ランス,その行動が正直すぎるというんだ!! ,TBB2,R M-260,デモルト,石版魔物,中級,8000,バトル,《本気のデモルト》使用を宣言する→相手の2ダメージ以下の攻撃1つを無効にする。 ,パートナー=ローベルト・ヴァイル,デモルトが本気になったわ!あんなったら小細工は通用しないわよ! ,TBB2,R M-261,ガッシュ・ベル&ヨポポ,w魔物,,4000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ヨポポ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《ヨポポイ》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、自分の「高嶺清麿」か「ジェム」の効果、それぞれ2回まで使うことができる(「1ターンに1回しか使えない」効果も2回使える)。ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=高嶺清麿/ジェム,お主、楽しい踊りを知っておるな。 ,TBB2,R M-262,ゾボロン&パピプリオ,w魔物,,2000,,自分の「ゾボロン」か「パピプリオ」を捨て札にして場に出す。 --

-----以上、枠囲み----- 《最強コンビ》使用を宣言する→自分と相手の、このカード以外のw魔物カードすべてを選び、捨て札にする。、パートナー=ヒゲ/ルーパー、驚いたか!?我々は仲間になったのだ!!、TBB2、M-263、レイラ&ビクトリーム、w石版魔物、,6000、,自分の「レイラ」か「ビクトリーム」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《意外なコンビ》このカードが場にある→自分が「レイラ」の術を使うたびに、この魔物の上にMPカウンター1個をのせる(5個までのせることができる)。、パートナー=アルベール/モヒカン・エース、1,2,3,ダア〜〜ッ!、TBB2,UR

M-264、ガッシュ・ベルvsティオ、vs魔物、,4000、,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《美女は野獣》使用を宣言する→この効果は、相手のMPが6以上のとき使える。相手のMPを0にする。、パートナー=高嶺清麿/大海恵、変なことを言うと許さないわよ!!、TBB2,UR

M-265、ガッシュ・ベル、魔物、,4000、,《私は負けぬ》このカードが場にある→この効果は、この魔物が「負傷状態」のとき使える。自分は、「術を使えない」ときでもこの魔物で術が使える。この効果は、「魔物の効果が使えない」ときにも使える。、パートナー=高嶺清麿、どんなにボロボロになるうとも、ガッシュは立ち上がる。何度でも。、LEVEL:10,R

M-266、ガッシュ・ベル(ラウザルク発動時)、魔物、,8000、ジャマー、「ラウザルク」を使わないと場に出せない。自分は、この魔物の術を使えない。-----以上、枠囲み----- 《嬉しい力》使用を宣言する→相手が直前に使ったカードの効果1つを無効にする。この効果を使ったら、下のカードを残して、このカードを捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。、パートナー=高嶺清麿、ラウザルクでガッシュの身体能力を強化!、LEVEL:10,URパック

M-267、ブラゴ、魔物、,5000、,《容赦なし!》このカードが場にある→自分が、この魔物でコスト5以上で術を使うとき、相手はその術のダメージを「かばう」ことができない。、パートナー=シェリー、貴様、忘れたのか? これは闘いだ!、LEVEL:10,UR自販機

M-268、ウマゴン、魔物、,2000、,《臆病ものじゃない》このカードが場にある→この効果は、自分の場にこの魔物以外の魔物がないとき使える。自分の魔本は相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。、パートナー=カフカ・サンビーム、ウマゴンはいつも仲間と戦ってきた。しかし、この戦いはひとりで戦う。、LEVEL:10,

M-269、ウマゴン(シュドルク形態)、魔物、,5000、バトル攻撃、「シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《ピンポイント攻撃》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。相手はこの攻撃のダメージを「かばう」ことができない。、パートナー=カフカ・サンビーム、頑丈な体で突進するとパワーは絶大。、LEVEL:10,

M-270、ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)、魔物、,5500、バトル攻撃、「ゴウ・シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《かく乱攻撃》MPを1へらす→合計魔力7500で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。このバトル中、相手は、魔本のカードの効果を使えない(【ステイ】)。、パートナー=カフカ・サンビーム、スピードアップで、敵をかく乱する。、LEVEL:10,

M-271、ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)、魔物、,6000、バトル攻撃、「ディオエムル・シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《炎攻撃》MPを1へらす→このバトル中、相手は場のカードの効果を使えない(【ステイ】)。合計魔力8000、「炎」属性で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。、パートナー=カフカ・サンビーム、ウマゴンがその身体に炎をまとう!、LEVEL:10,SR自販機

M-272、ゾフィス(シールド発動時)、魔物、中級、5500、,《月の石システム》使用を宣言する→【ステイ】このゲーム中、この魔物はダメージを受けない。●《月の石システム》の効果は「ステイ」している自分と相手のエンドフェイズのたびに、自分のMPを2へらす。へらさない場合、《月の石システム》の効果は取りのぞかれ、このゲーム中、自分は《月の石システム》を使えない。、パートナー=ココ、もう私にキズひとつつけられませんよ。、LEVEL:10,SR自販機

M-273、コーラルQ(変形前)、魔物、,2000、,《合体変形ロボ》MPを1へらす→自分の魔本の好きなページから、変形前以外の「コーラルQ」2枚を選び、この魔物に重ねて出す(その2枚の「魔物の効果」は両方使える)。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー=クラブ、合体変形ロボになりたかった...、LEVEL:10,R

M-274、コーラルQ(ムロム・ロボルク形態)、魔物、,4000、,「ムロム・ロボルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《不導体》このカードが場にある→相手の「雷」属性の術のダメージは2へる。、パートナー=クラブ、ピッポッパッ!私はゴムだ!、LEVEL:10,

M-275、コーラルQ(ディゴウ・ロボルク形態)、魔物、,4000、,「ディゴウ・ロボルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《アクセル全開》このカードが場にある→相手は、「バトル攻撃」を

持つ「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=クラブ,フザけたデザインだが、超高速！,LEVEL:10,
M-276,コーラルQ (ガンジルド・ロブロン形態) ,魔物,,4000,,「ガンジルド・ロブロン」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《複数の盾》このカードが場にある→ゲーム中1ターンだけ、自分の魔本は、合計4ダメージまでのダメージを受けない(4ダメージを上回った分は受ける)。 ,パートナー=クラブ,バオウ・ザケルガもこの盾を重ねれば...,LEVEL:10,R
M-277,テッド,魔物,,4000,バトル攻撃,自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み----- 《魂の拳》MPを1へらす→この効果は、1ターンに「テッドにのっているMPカウンターの数」×1回まで使える。合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 ,パートナー=ジード,あいつの拳を止めることは誰にもできねえさ。 ,LEVEL:10,R
M-278,カルディオ,魔物,,4000,,《パルパルモーン》使用を宣言する→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「サウザー」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=サウザー,ウマゴンが北海道で出会った魔物。同じ獣タイプの魔物のようだが...。 ,LEVEL:10,R
M-279,カルディオ (ギドルク形態) ,魔物,,5000,,「ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《黒い獣》MPを1へらす→相手の魔本を見て、好きなページから「ウマゴン」1枚を選び、捨て札にする。そうしたなら、相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=サウザー,カルディオの戦闘体形。突進で攻撃！,LEVEL:10,
M-280,カルディオ (ゴウ・ギドルク形態) ,魔物,,5500,バトル攻撃,「ゴウ・ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《2本の角》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージを2回あたえる)する。 ,パートナー=サウザー,カルディオの2本の角が前方へと伸びる。 ,LEVEL:10,
M-281,カルディオ (ディオギコル・ギドルク形態) ,魔物,,6000,バトル攻撃,「ディオギコル・ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《強力な冷気》MPを2へらす→合計魔力8000、「氷」属性で攻撃(相手の魔本に1ダメージを3回あたえる)する。 ,パートナー=サウザー,カルディオの体が冷気におおわれる。 ,LEVEL:10,SRパック
M-282,レイン,魔物,,5000,,《使わぬ力》このカードが場にある→自分は、「かばうことができない」ときにも、自分の魔本へのダメージを、この魔物で「かばう」ことができる。この効果は、「魔物の効果が使えない」ときにも使える。 ,パートナー=カイル,王はどっちかというところでもいい。それより、カイルのことが気になる。 ,LEVEL:10,SRパック
M-283,レイン (人間形態) ,魔物,,1000,,自分の「レイン」を重ねる。1アクションを使って、下のカードを残してこのカードを捨て札にできる。自分は、この魔物の術を使えない。 -----以上、枠囲み----- 《財産管理》このカードが場にある→自分のMPは相手の効果でへることはない。 ,パートナー=カイル,君のもっているお金も、カイルのものだろう！,LEVEL:10,
M-284,パピプリオ,魔物,,1500,バトル,《ギャ〜ング・オブ・ニューヨーツ!!》MPを2へらす→【スタンバイ】相手の魔物1体を選ぶ。このバトル中、相手の攻撃で自分の魔本がダメージを受けるとき、そのダメージを、選んだ魔物で「かばう」ことができる。 ,パートナー=ルーパー,悪さ...ワルの主張といったところさ。 ,LEVEL:10,
M-285,マジロウ,魔物,,2000,,《マルマジロ〜》このカードが場にある→相手は、相手自身の魔物を捨て札にする「魔物の効果」やイベントカードの効果を使えない。 ,パートナー=ニコラウス,ガッシュが飛鳥で出会った魔物。しかしその別れはあまりに早く訪れる。 ,LEVEL:10,
M-286,マジロウ (サークドルク形態) ,魔物,,4000,バトル,「サークドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《まるくなる》使用を宣言する→【ステイ】このバトル中、自分の魔本は、1ダメージのダメージを受けない。コインを投げてオモテなら、2ダメージのダメージも受けない。 ,パートナー=ニコラウス,マジロウの戦闘体形。表皮が硬化し、鋭いトゲが生える。 ,LEVEL:10,
M-287,マエストロ,魔物,,6000,,《狭間へ》MPを4へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このゲーム中、相手はその魔物に新たにパートナーカードをつけられない。,*パートナー表記なし,扉さえ完全に開きさえすれば、すべては私のこの手の中に！,LEVEL:10,R
M-288,ガッシュ・ベルvsブラゴ,vs魔物,,5000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「ブラゴ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《赤vs黒》MPを2へらす→【ステイ】このターン中、自分も相手も「ガッシュ・ベル」「ブラゴ」以外の魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=高嶺清磨/シェリー,「なぜ、私の仲間を倒した！」 「仲間だと？相変わらずぬるい奴だな」 ,LEVEL:10,UR自販機

M-289,ウマゴンvsカルディオ,vs魔物,,5000,,自分か相手の「ウマゴン」か「カルディオ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《野性の戦い》使用を宣言する→【ステイ】このゲーム中、自分の「ウマゴン」の効果で相手の魔本を1枚めくるとき、1枚ではなく2枚めくる。、パートナー=カフカ・サンビーム/サウザー、「メルメルメ〜」「パルパルモ〜ン」、LEVEL:10,URパック

M-290,ガッシュ・ベル,魔物,,5000,,スタートフェイズに、このカードをウラがえしてもよい。この魔物は「石版状態」にならない。-----以上、枠囲み----- 《金と銀》このカードが場にある→自分と相手のエンドフェイズに自分のMPを1ふやす。、パートナー=高嶺清麿,ガッシュの記憶はゼオンによって消された。、LEVEL:10,Wフェイス

M-290,ゼオン,魔物,,6000,,スタートフェイズに、このカードをウラがえしてもよい。この魔物は「石版状態」にならない。-----以上、枠囲み----- 《表裏一体》このカードが場にある→自分と相手のエンドフェイズに相手のMPを1へらす。、パートナー=デュフォー,ガッシュとゼオン。2人の間になにが?,LEVEL:10,Wフェイス

M-291,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《新しき出会い》MPを2へらす→【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の場に魔物を4体まで置けるようになる(この効果がなくなったときに、魔物が4体いるときは1体を選んで捨て札にする)。、パートナー=高嶺清麿,ガッシュは、新しい敵、そして仲間と出会う。、真紅の誓い、

M-292,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃、「ディオエムル・シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《紅蓮の炎》MPを1へらす→合計魔力8000、「火」属性で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。相手の魔物にダメージをあたえたとき、このゲーム中、相手はその魔物についているパートナーの効果を使えない(【ステイ】)。、パートナー=カフカ・サンビーム,パートナーをも傷つける紅蓮の炎。、真紅の誓い、

M-293,コーラルQ(変形前),魔物,,2000,,《先遣調査》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果を使える。【ステイ】先攻の第1ターンのバトルフェイズに、自分の魔本は相手の効果ではめくられず、ダメージも受けない。、パートナー=クラブ,もう少し観察を続ける必要があピゴニー,真紅の誓い、

M-294,テッド,魔物,,4000,バトル攻撃,《ロックンロール》MPを2へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。この魔物にのっているMPカウンターを1個へらすことで、攻撃の合計魔力を8000、ダメージを3にしてもよい。、パートナー=ジード,むなしいな、オレの全財産がガム2つだけってのはよ...。、真紅の誓い、

M-295,アース,魔物,,5000,,《修正する力》このカードを捨て札にする→「ステイ」または「スタンバイ」している、「術を使えない」「魔物の効果を使えない」「パートナーの効果を使えない」効果すべてを取りのぞく。この効果は、「魔物の効果を使えない」ときにも使え、ジャマー効果で無効にならない。、パートナー=エリー,人間界が壊されるかも知れんのだ。、真紅の誓い、

M-296,カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃、「ディオギコル・ギドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《吹雪》MPを1へらす→合計魔力8000、「氷」属性で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。相手の魔物にダメージをあたえたとき、このゲーム中、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない(【ステイ】)。、パートナー=サウザー,冷気の制御はサウザーとの心の絆の証。、真紅の誓い、

M-297,レイン,魔物,,5000,バトル攻撃 ----- バトル防御,《くるった力》MPを1へらす→合計魔力9000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。《強さ》MPを1へらす→合計魔力9000で防御する。この効果は1ターンに何回でも使える。《強さ》を使うと、このゲーム中、自分は《くるった力》を使えない(【ステイ】)。、パートナー=カイル,てめえの五体をズタボロにひきさくぞお!!、真紅の誓い、

M-298,ウマゴンvsカルディオ,vs魔物,,4000,,自分か相手の「ウマゴン」か「カルディオ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《北の出会い》このカードが場にある→自分が相手の魔物にダメージをあたえるたびに、自分のMPを2ふやす。、パートナー=カフカ・サンビーム/サウザー,ウマゴンとカルディオ、北の大地で2体の獣が出会った。、真紅の誓い,SR

M-299,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《ファワードへ!!》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果を使える。【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、「カードの効果を使わないで魔物を場に出す」アクションの直後に、ジャマー効果を使えない。、パートナー=高嶺清麿,ウヌ、準備OKなのだ!!、LTD4、

M-300,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃、「ディオエムル・シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《炎のランナー》MPを1へらす→合計魔力8000、

「火」属性で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は相手の今のページ以外のページのカードの効果を使ったり、場に出すことができない(【ステイ】)。,パートナー=カフカ・サンビーム,奴だけに闘志を燃やせ!,LTD4,

M-301,カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃,「ディオギコル・ギドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《氷の微笑》MPを1へらす→合計魔力8000、「氷」属性で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手はバトルフェイズに相手の魔本をめくるとももどすこともできない【ステイ】。 ,パートナー=サウザー,フン、全身凍りつきやがれ!! ,LTD4,

M-302,レイン,魔物,,5000,, 《前を向いて》このカードが場にある→自分の魔本の今のページが最後のページのと、次の効果の両方を使う。 ●自分が「かばうことができない」ときでも、この魔物で「かばう」ことができる。 ●この魔物はダメージを受けない。 ,パートナー=カイル,オレが...オレがカイルに見せてやらなきゃいけねえんじゃねえか...。 ,LTD4,

M-303,口デュウ,魔物,,5000,, 《邪な誘い》MPを3へらす→相手がこのターン中にカードの効果で場に出した相手の魔物1体を選び、自分の場に移す。相手は、これをのぞまないなら、その魔物を捨て札にしてもよい。 ●自分の場の魔物がすでに3体か、同名の魔物がいるときには、自分の場におけない。 ●魔物についていたパートナーカードは捨て札にする。 ●自分の場においた魔物は、自分のものとして使える。 ●魔物が捨て札になるときは、相手の捨て札になる。 ●魔物が魔本にもどるときには、相手の魔本にもどす。 ,パートナー=チータ,仲間一人増やすのに、何を手間取っている? ,LTD4,

M-304,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,, 《ちょこんと正座》このカードが場にある→相手は、相手の場のカードや相手の捨て札のカードを、相手の魔本にもどせない。 ,パートナー=高嶺清麿,知らないモノはドキドキするのう。 ,LEVEL:11,

M-305,ブラゴ,魔物,,5000,, 《黒き王者》このカードが場にある→この効果は、自分の魔本の今のページが30,31ページ目のとき使える。自分の魔本の30ページ目の「ブラゴ」の術をコスト0で使える。 ,パートナー=シェリー,全力で闘う者には全力で当たるだけだ... ,LEVEL:11,

M-306,ティオ(暴れん坊状態),魔物,,5000,, 自分の「ティオ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《ジュラララ!!》このカードを捨て札にする→相手の魔本を見て、「魔本をめくる」効果を持つカードの枚数を数える。相手の魔本を、その枚数だけめくる。 ,パートナー=大海恵,ああああ...憎い!! あのサルが憎い!! 憎い!! ,LEVEL:11,シクパック

M-307,ウマゴン,魔物,,3000,, 《必死の想い》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1ターンだけ、自分は「かばうことができない」ときにも、自分の魔物でかばうことができる。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,レイスの攻撃から清磨をかばうウマゴン。 ,LEVEL:11,

M-308,レイン,魔物,,5000,, 《がああ!!》使用を宣言する→自分のバトルフェイズに、この魔物より魔力の高い相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。そうしたなら、この魔物にダメージをあたえる。 ,パートナー=カイル,これがお前に見せる、オレの最後の姿だ!! ,LEVEL:11,SR自販機

M-309,口デュウ,魔物,,5000,, 《クソったれ》使用を宣言する→この効果は、相手のMPが8以上のとき使える。相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=チータ,力があるのに使おうとしない、クソったれな奴だ...。 ,LEVEL:11,SRパック

M-310,リオウ,魔物,,6000,, 《呪い》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手の場のカード1枚を選ぶ。【スタンバイ】次のターンのエンドフェイズに、そのカードを捨て札にする。この効果は1ターンに1回だけ使える。 ,パートナー=バニクス・ギーゴ,その呪いをかけられし者は、あと4日のうちに、その命を奪われよう。 ,LEVEL:11,URパック

M-311,モモン,魔物,,1000,, このカードが自分の魔本の中にあるとき、自分の魔本のカードは、相手の効果では捨て札にならない。 -----以上、枠囲み----- 《逃げの一手》このカードが場にある→自分の魔本のカードは、相手の効果では捨て札にならない。 ,パートナー=エル・シーバス,あいつと同じだ...魔物の居場所を正確に感知し、それからずっと逃げ続ける。 ,LEVEL:11,R

M-312,クロガネ,魔物,,4000,, 《気合だ〜!》MPを1へらす→「ステイ」または「スタンバイ」している、「この魔物の術を使えない」「この魔物の魔物の効果を使えない」「この魔物のパートナーの効果を使えない」効果1つを取りのぞく(選ばれてない魔物の術や魔物の効果やパートナーの効果は使えるようにならない)。この効果は、「魔物の効果を使えない」ときにも使え、ジャマー効果で無効にならない。 ,*パートナー表記なし,この俺様をこいつら雑魚

と一緒にすんじゃねえ！,LEVEL:11,

M-313,ハザマの兵士,魔物,,2000,バトル攻撃,自分の「クロガネ」がいるとき、何体でも場に出せる(通常の「場の魔物は3体」とは別に出せる。「同名のカード」でも場に出せる)。-----以上、枠囲み-----

《○○もどき!!》MPを1へらす→合計魔力5000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。,*パートナー表記なし,○○には好きな術を入れて叫ぼう。 ,LEVEL:11,

M-314,マエストロ,魔物,,6000,,《魔界への復讐》使用を宣言する→自分のバトルフェイズに、相手の捨て札のウラ向きのカードを何枚でも選び、オモテ向きにする(ウラ向きのカードを選ぶとき、そのオモテ面を見てもよい)。そうしたなら、その枚数と同じ数、自分のMPをふやす。,*パートナー表記なし,私は...私は魔界へ! 復讐を果たすのだ! ,LEVEL:11,

M-315,ガッシュ・ベル&レイン,w魔物,,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「レイン」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《旧友》このカードが場にある→自分のバトルフェイズに、自分がこの魔物で攻撃していれば、そのターンのエンドフェイズに、自分の捨て札からカード1枚を選び、自分の魔本の空いているページにもどしてもよい。 ,パートナー=高嶺清麿/カイル,記憶を奪われても性格は変わらん! ガッシュはガッシュだ! ,LEVEL:11,R

M-316,テッドvsアース,vs魔物,,4500,バトル攻撃,自分か相手の「テッド」か「アース」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《拳vs剣》MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。このバトル中、相手は、攻撃や防御以外の「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=ジード/エリー,テッドの拳と、アースの剣がぶつかり合う。 ,LEVEL:11,SR自販機

M-317,ロディウvsレイン,vs魔物,,5000,,自分か相手の「ロデュウ」か「レイン」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《本気の戦い》このカードが場にある→相手は相手自身の魔本のページをもどせない。この効果は「魔物の効果を使えない」ときにも使える。 ,パートナー=チータ/カイル,「てめえ、ふざけてんじゃねーぞお!!!」 ,LEVEL:11,SRパック

M-318,モモンvsティオ,vs魔物,,3000,,自分か相手の「モモン」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《パンツの戦い》使用を宣言する→【ステイ】このゲーム中、自分も相手も「魔本をめくる」効果を使えない。 ,パートナー=エル・シーバス/大海恵,「清麿、止めぬのか?」「ああ...ティオが怖くて止められん」 ,LEVEL:11,R

M-319,ベルギム・E・Ovsビクトリーム,vs魔物,,5000,,自分か相手の「ベルギム・E・O」か「ビクトリーム」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《vのサインでおしおき!!》使用を宣言する→この効果は、このゲーム中に、相手の効果で自分の魔本がダメージを受けるかめくられていけば使える。相手の魔本に5ダメージ(ダメージなので「かばう」ことができる)。ゲーム中1回だけ使える。 ,パートナー=ダリア・アンジェ/モヒカン・エース,なに?おめえ、CDまで出してんのか? ,LEVEL:11,R

M-320,ガッシュ・ベル&ブラゴ,w魔物,,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ブラゴ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《相反する者》このカードが場にある→相手は、「自分のターン」アイコンと「相手のターン」アイコンの両方を持つイベントカードを使えない。 ,パートナー=高嶺清麿/シェリー,仲間になれとは言っていない。同じ目的のために一時的に手を組むだけだ。 ,LEVEL:11,シク自販機

M-321,ガッシュ・ベル,s魔物,中級,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《覚悟アリ》このカードが場にある→自分がこの魔物で、コスト5以上の術を使うとき、相手はそのダメージを「かばう」ことができない。 ,パートナー=高嶺清麿,出会い、そして別れがガッシュを強くする。 ,LEVEL:11,プリズム

M-322,ティオ,s魔物,中級,4000,,自分の「ティオ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《すっきり》このカードが場にある→自分がこの魔物で防御したとき、相手の魔力にかかわらず、相手の攻撃のダメージを2へらす。この効果は「魔物の効果を使えない」ときにも使える。 ,パートナー=大海恵,チャージル・サイフォドン使用後は、すっきりさわやか天使の微笑。 ,LEVEL:11,プリズム

M-323,ガッシュ・ベル,魔物,,3000,,《バトルスタート!!》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果を使う。【ステイ】先攻の第1ターンのバトルフェイズと後攻の第1ターンのバトルフェイズに、自分も相手も、場のカードの効果を使えない。 ,パートナー=高嶺清麿,SET!! バトル、スタート!! ,LEVEL:S,

M-324,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《ブリを追い!》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中、1回だけ、

自分の魔本の好きなページにある、カード名に「ブリ」を含むイベントカード1枚を使えるようになる。、パートナー＝高嶺清麿、私のブリが天高くのぼっていったのー!!、LEVEL:S、

M-325、ガッシュ・ベル、S魔物、中級、5000、バトル攻撃 バトル防御、自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。-----
----以上、枠囲み----- 《不撓不屈》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または合計魔力9000で防御する。、パートナー＝高嶺清麿、どんな困難に出合ってもひるまずくじけず。、LEVEL:S、ブリズム

M-326、キャンチョメ、魔物、,2000,, 《一所懸命》MPを1へらす→【ステイ】相手の場の、魔物以外のカード1枚を選ぶ。このターン中、相手は、そのカードの効果を使えない。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ、キャンチョメの一所懸命さが奇跡をおこす。、LEVEL:S、

M-327、ティオ、魔物、,3000,, 《大逆転!?!》このカードが場にある→自分の魔本がダメージを受け、ページをめくっている途中に最後のページになったとき、そのページでめくるのを止め、バトルフェイズを終了する。、パートナー＝大海恵、みんなのがんばりを勝利につなげるの!!!、LEVEL:S、

M-328、ウマゴン、魔物、,2000,, 《本を読んで》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本の今のページを見る。そこに術カードがなければ、相手の魔本を1枚めくる。、パートナー＝カフカ・サンビーム、魔本を読める人を探し続けるウマゴン。、LEVEL:S、

M-329、ガッシュ・ベル、魔物、,4000,, 《特急電車》このカードが場にある→自分は、自分のスタートフェイズに、自分の魔本を3枚までではなく、4枚までめくることができる。、パートナー＝高嶺清麿、ガタンゴトンー!! 特急電車なのー!!、FILE:1,R

M-330、ガッシュ・ベル&ウマゴン、W魔物、,4000,, 自分の「ガッシュ・ベル」か「ウマゴン」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《ウマとびウマゴン》このカードを捨て札にする→相手のバトルフェイズに、相手の魔本を1枚めくる。、パートナー＝高嶺清麿/カフカ・サンビーム、ウマゴンがウマとび! ウマだけにウマとび!、FILE:1,R

M-331、ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)、魔物、,4000,, 「ディオエムル・シュドルク」を使わないと場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《炎纏いて》このカードが場にある→相手の効果で、自分がこの魔物で「かばうことができない」状態になったとき、相手の魔物1体を選び、「負傷状態」にする。、パートナー＝カフカ・サンビーム、自らが纏った炎の制御に苦しむ。、FILE:1,R

M-332、ガッシュ・ベル、魔物、,4000,, 《みなぎる勇氣》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、「ステイ」または「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。そうしたなら、自分のMPを2ふやす。、パートナー＝高嶺清麿、「すべてを助ける」。その選択に“王の資質”を垣間見せるガッシュ。、LEVEL:12、

M-333、キャンチョメ、魔物、,4000,, 《あふれる希望》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、次の効果の両方を、好きな順で使う。●自分の魔本を1枚めくる、この効果は、他の「自分の魔本をめくる」効果と、同じターン中には使えない。●自分のMPを2ふやす。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ、言っただけで「僕がみんなを助けるんだ」って。、LEVEL:12,UR自販機

M-334、キャンチョメ(分身体)、魔物、,2000、バトル ----- ジャマー、「ディマ・ブルク」を使わないと場に出せない。自分は、この魔物の「コマンド」以外の術を使えない。-----以上、枠囲み----- 《みがわり》このカードを捨て札にする→このバトルの、ダメージをあたえる相手の効果1つを無効にする。《強い思い》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、カードを捨て札にする効果1つを無効にする。、僕はここであのかい奴を見張る!!、LEVEL:12,R

M-335、キャンチョメ(分身体)、魔物、,2000、バトル ----- ジャマー、「ディマ・ブルク」を使わないと場に出せない。自分は、この魔物の「コマンド」以外の術を使えない。-----以上、枠囲み----- 《みがわり》このカードを捨て札にする→このバトルの、ダメージをあたえる相手の効果1つを無効にする。《守るんだ》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、自分(このカードの持ち主)の魔本をめくる効果1つを無効にする。、僕は今朝、うんこをしていないからやめとこう!!、LEVEL:12,R

M-336、ティオ、魔物、,3000,, 《光り輝く絆》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、自分の魔本の好きなページから、魔物カード1枚かパートナーカード1枚を選び、場に出す。、パートナー＝大海恵、「信じられる仲間がいる」。それがティオの笑顔の理由。、LEVEL:12、

M-337、ウマゴン、魔物、,3000、バトル攻撃、《先制攻撃》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない

(【ステイ】)。,パートナー=カフカ・サンビーム,ウマゴン!! 撃たれる前に撃てだ!! ,LEVEL:12,
M-338,バリー,魔物,,5000,,《剛強無双》使用を宣言する→この効果は、このターン中、自分がこの魔物で攻撃をし、相手がそれを防御していなければ使える。相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=グスタフ,どんな荒くれも一殴りでだまらせる強え王よ! ,LEVEL:12,SR自販機
M-339,アース,魔物,,5000,,《幻惑》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、自分がこの魔物で攻撃するバトル中、自分も相手も術以外のカードの効果を使えない。 ,パートナー=エリー,「何!? 幻!?!」 迫りくるアースの姿は幻。その真の標的は.....。 ,LEVEL:12,
M-340,モモン,魔物,,1000,,《エロザル》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の、次に自分が使う「相手の魔本をめくる」効果1つの「めくる枚数」は、1枚ふえる。 ,パートナー=エル・シーバス,「凄いのだ!!」「ああ、凄い威力の術を、スカートめくりのためだけに使ってる」 ,LEVEL:12,
M-341,ゼオン,魔物,,6000,,《違う景色》使用を宣言する→相手の魔本の今のページを見て、イベントカード1枚を選び、そのイベントカードを、自分の魔本の今のページにあるとして、コスト0で使う。ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=デュフォー,だが、すぐ見えるようになる。 ,LEVEL:12,SRパック
M-342,リオウ,魔物,,6000,,《呪いの儀式》MPを3へらす→相手の場と相手の魔本の好きなページから、パートナーカードを合計4枚まで選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。 ,パートナー=バニクス・ギーゴ,さすがに...これで限界...か。これ以上はオレの命が奪われる。 ,LEVEL:12,SRパック
M-343,パピプリオ,魔物,,1000,,《豪邸》このカードが場にある→自分と相手のエンドフェイズのたびに、次の効果の両方を、この順で使う。 ●この魔物を(「石版状態」でも)選び、「健康状態」にする。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。 ,パートナー=ルーパー,オレ達が一番ながめのいい先っちょの部屋をとらなきゃいけねーぜ!! ,LEVEL:12,
M-344,口デュウ,魔物,,5000,,《ヌルいなあ!》MPを2へらす→相手の場の、「バトル攻撃」アイコンを持つ魔物の数と同じ枚数、相手の魔本をめくる。 ,パートナー=チータ,フン、肉体強化か...だが...ヌルいなあ! ,LEVEL:12,R
M-345,ザルチム,魔物,,5000,,《千里眼》このカードが場にある→相手は、相手の魔本の今のページ以外のページのカードの効果を使えない(場に出すことはできる)。 ,パートナー=ラウシン・モー,誰だか知らんが、オレ達の動きを見張ってる奴がいるんだよ。 ,LEVEL:12,R
M-346,ブザライ,魔物,,5000,,《刃物使い》このカードが場にある→相手がエンドフェイズに「魔物がいなくなったとき」に魔物を場に出すとき、相手が魔本を4枚めくっても魔物を出せなければ、相手はこのゲームに負ける。 ,パートナー=カーズ,大きな刃物を操る寡黙な戦士。キースと共に侵入者の排除に向かう。 ,LEVEL:12,R
M-347,キース,魔物,,5000,バトル,《アホだが強い!》MPを1へらす→【ステイ】このバトル中、相手はイベントカードを使えない。 ,パートナー=ベルン,本気でかかってこなければ...お前ら、死ぬぞ!! ,LEVEL:12,SRパック
M-348,チェリッシュ,魔物,,4000,,《大切なもの》MPを1へらす→自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=ニコル,ニコル、まだ術は撃てないの!?,LEVEL:12,R
M-349,ウォンレイ,魔物,,5000,,《愛のために》このカードが場にある→この魔物に「リエン」がついているとき、次の効果のすべてを使う。 ●自分のMPは相手の効果でへることはない。 ●自分の魔本は相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。 ●自分の場のカードは相手の効果では捨て札にならない。 ,パートナー=リエン,大丈夫だ。私はリエンを必ず守り通す。 ,LEVEL:12,SR自販機
M-350,リーヤ,魔物,,4500,,《甘ったれめ!!》MPを3へらす→【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、相手は相手の場のカード1枚を選び、捨て札にする。ただし、相手の場のカードが1枚のとき、相手はカードを捨て札にしなくてもよい。 ,パートナー=アリシエ,甘ったれめ!! お前が決めるんだ!! ,LEVEL:12,R
M-351,ウマゴン&ティオ,w魔物,,4000,,自分の「ウマゴン」か「ティオ」を捨て札にして場に出す。 -----
--以上、枠囲み----- 《素早い標的》このカードが場にある→相手は、1ターンに2回以上使える術や、1ターンに2回以上攻撃できる効果を使えない。 ,パートナー=カフカ・サンビーム/大海恵,よし、相手は戦闘馴れしていない! ,LEVEL:12,
M-352,キース&ブザライ,w魔物,,5500,,自分の「キース」か「ブザライ」を捨て札にして場に出す。 -----
--以上、枠囲み----- 《各個撃破》このカードが場にある→相手は自分と相手のターンのスタートフェイズごとに、相手の魔物を1体選ぶ。【ステイ】そのターン中、相手は選んだ魔物以外の魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=ベルン/カーズ,安心せい、我々を誰だと思ってやがる。 ,LEVEL:12,SR自販機
M-353,バリーvsキース,vs魔物,,5500,,自分か相手の「バリー」か「キース」を捨て札にして場に出す。 -----

-----以上、枠囲み----- 《力vs力》MPを2へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本を、魔物カードか術カードがあるページまでめくる。 ●この効果は、相手の魔本を見る効果としてあつかう。 ●今のページに魔物カードか術カードがあればめくらない。 ,パートナー=グスタフ/ベルン, 奴と私は魔界でライバル同士だった... , LEVEL:12, URパック

M-354, ガッシュ・ベル, S魔物, 中級, 5000, , 自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
----- 《みんなの力》このカードが場にある→この効果は、自分の魔物が3体以上のとき使える。自分の「魔物の効果」とパートナーの効果は、相手のジャマー効果で無効にならない。 ,パートナー=高嶺清麿, 私一人の力ではできぬ。力を貸してくれ、アリシエ、清麿、みんな!! , LEVEL:12, プリズム

M-355, ブラゴ, S魔物, 中級, 6000, , 自分の「ブラゴ」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
《BREAK!》このカードが場にある→この魔物による攻撃のダメージを1ふやす。 ,パートナー=シェリー, ソフィスの呪縛を打ち破ったブラゴは、王への道を実に進んでいく。 , LEVEL:12, プリズム

M-356, キャンチョメ, S魔物, 中級, 4000, , 自分の「キャンチョメ」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
---- 《僕が守るんだ!!》このカードが場にある→自分の場の魔物とパートナーは、相手の効果では「石版状態」にならず、捨て札にもならない(「負傷状態」でダメージを受けた場合は捨て札になる)。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ, もう、誰もいなくなる...。僕が守るんだ!! , LEVEL:12, プリズム

M-357, ティオ, S魔物, 中級, 4000, , 自分の「ティオ」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《負けるな女の子!》このカードが場にある→自分は、「術を使えない」ときもこの魔物の術が使える、この魔物の術の効果は、相手の術の効果以外では無効にならない。 ,パートナー=大海恵, ここまで来て、負けてたまるもんですか!?! , LEVEL:12, プリズム

M-358, ウマゴン, S魔物, 中級, 4000, , 自分の「ウマゴン」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----
《炎の闘志》このカードが場にある→この魔物の「魔物の効果」による攻撃のダメージを1ふやす。 ,パートナー=カフカ・サンビーム, 奴の目だけを見る。奴だけに闘志を燃やせ。 , LEVEL:12, プリズム

M-359, バリー, S魔物, 中級, 5500, , 自分の「バリー」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《強さを求めて》このカードが場にある→自分がこの魔物で攻撃するバトル中、相手はイベントカードを使えない。 ,パートナー=グスタフ, オレが次に奴と会うときは、決着がつくときだけだ。 , LEVEL:12, プリズム

M-360, テッド, S魔物, 中級, 5000, バトル攻撃, 自分の「テッド」に重ねる。自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み----- 《パンチ》MPを1へらす→合計魔力7500で攻撃(相手の魔本に「テッドにのっているMPカウンターの数」×1ダメージ)する。 ,パートナー=ジード, どうやらお前の「大切な何か」がピンチだぜ。 , LEVEL:12, プリズム

M-361, 石版魔物 四天王, S魔物, 中級, 6000, , 自分の「ツァオロン」か「ベルギム・E・O」か「パムーン」か「デモルト」に重ねる。このカードは場にあるとき、下の魔物カードと同じカード名としてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《四天王》このカードが場にある→この魔物による攻撃のダメージを1ふやす。 ,パートナー=この下の魔物のパートナー, さあ、後はたのみましたよ。千年前の魔物、最強の戦士達よ... , LEVEL:12, プリズム

M-362, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4500, , 《伝導のエレメント》このカードが場にある→スタートフェイズの最初に、スタートフェイズに発動する「スタンバイ」している相手の効果は取りのぞかれる。相手は、スタートフェイズにページをめくることができない。 ,パートナー=高嶺清麿, 伝導のエレメント...それはガッシュと清麿が生み出す力。 , メカバルカンの逆襲,

M-363, キャンチョメ, 魔物, , 3000, , 《変化のエレメント》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分のMPがへる相手の効果1つを無効にできる(この効果はジャマー効果ではない)。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ, バルカン? そういえばどことなく似ているような... , メカバルカンの逆襲,

M-364, ティオ, 魔物, , 4000, , 《盾のエレメント》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分の場のカードを捨て札にする相手の効果1つを無効にできる(この効果はジャマー効果ではない)。 ,パートナー=大海恵, え? これ...あたしに?ありがとう。 , メカバルカンの逆襲,

M-365, ウマゴン, 魔物, , 3000, , 《力のエレメント》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分の効果で相手の魔本をめくったとき(ダメージを含む)、相手の魔本をさらに1枚めくることができる。 ,パートナー=カフカ・サンビーム, ウマゴン、おべんと持ってどこいくの? , メカバルカンの逆襲,

M-366, Dr. M2, 魔物,, 4500,, 《魔科学者》MPを1へらす→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分は、自分の魔本の今より前のページの術1つを使うことができる。、パートナー=高嶺清磨、私は魔界で唯一、魔科学を研究する者。ま、いわゆるひとつの天才科学者ってやつだ。、メカバルカンの逆襲、

M-367, ガッシュ・ベル, 魔物,, 4500,, 《早く逃げるのだ!!》使用を宣言する→自分のこの魔物以外の魔物1体とその魔物についているパートナーカードを選び、自分の魔本の好きなページにもどす。、パートナー=高嶺清磨、ウヌウ、キャンチョメ、フォルゴレ、早く逃げるのだ!! このままではみんな…。、キース&ブザライの来襲、

M-368, キャンチョメ, 魔物,, 3000,, 《強気のキャンチョメ》このカードが場にある→相手の場の魔物1体が捨て札になるたびに、相手の魔本を1枚めくる。、パートナー=パルコ・フォルゴレ、さあ、一気にあいつらを倒すんだ!!、キース&ブザライの来襲、

M-369, キャンチョメ (分身体), 魔物,, 2000, バトル ----- バトル攻撃, 「ディマ・ブルク」を使わないと場に出せない。自分は、この魔物の「コマンド」以外の術を使えない。 -----以上、枠囲み-----
《みがわり》このカードを捨て札にする→このバトルの、ダメージをあたえる相手の効果1つを無効にする。《早くみんなで戦え!!》このカードを捨て札にする→合計魔力5000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。、じゃあ僕はあの本の持ち主を観察しよう!!、キース&ブザライの来襲、

M-370, ブザライ, 魔物,, 5000, バトル, 《キースとの連携》使用を宣言する→この効果は、自分の場に「キース」がいるとき使える。【ステイ】このバトル中、この魔物の術のダメージを+1する。、パートナー=カーズ、キースの指示に忠実に術を使っていく。、キース&ブザライの来襲、

M-371, キース, 魔物,, 5000,, 《指揮》このカードが場にある→自分が「キース」以外で使う術のコストを1へらし(0以下にはならない)、魔力を+2000する。、パートナー=ベルン、ファーンションフォー、フェーン ヒヤーン ヒョンションファーンフェーリホー!!、キース&ブザライの来襲、

M-372, ガッシュ・ベル&キャンチョメ, w魔物,, 5000,, 自分の「ガッシュ・ベル」か「キャンチョメ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《負けるもんか》このカードが場にある→自分の最後のページの術は、相手の術以外の効果では無効にならない。相手は、最後のページの術を使えない。、パートナー=高嶺清磨/パルコ・フォルゴレ、互いのピンチを助け合う、最高のコンビ!、キース&ブザライの来襲, SR

M-373, キースvsキャンチョメ, vs魔物,, 5000,, 自分か相手の「キース」か「キャンチョメ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《チッキショー!!》このカードが場にある→相手は1ターンに1つまでしか術を使えない。、パートナー=ベルン/パルコ・フォルゴレ、一体だけならともかく、こいつら全員に強い呪文は使えん。、キース&ブザライの来襲、

M-374, キース, s魔物, 中級, 5500,, 自分の「キース」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《虫ケラが!!》この魔物は、2ダメージ以下のダメージを受けない。、パートナー=ベルン、あいつ、並みの強さじゃないぞ。、キース&ブザライの来襲, プリズム

M-375, ガッシュ・ベル, 魔物,, 4500,, 《キャッチ・マイ・ハート》このカードが場にある→相手は、カード名か効果名に「V」または「紳士」または「メロン」を含むイベントカードや「魔物の効果」を使えない。、パートナー=高嶺清磨、キャッチ・マイ・ハート!!ベリーメロン!!、LTD5、

M-376, ビクトリーム, 石版魔物,, 4000,, 《LIMITED V》MPを5へらす→相手の魔本を見て、イベントカードが6枚以上あれば、5枚をのこして残りを選び、捨て札にする。、パートナー=モヒカン・エース、私の心をつかんだ、良いメロン!!、LTD5、

M-377, リオウvsキース, vs魔物,, 5500,, 自分か相手の「リオウ」か「キース」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《作戦看破》使用を宣言する→相手は、相手自身の魔本の「魔本をめくる」効果を持つカード1枚を選び、捨て札にする(この効果は、相手の魔本を見る効果ではない)。、パートナー=バニクス・ギーゴ/ベルン、ファワードをオレ様から奪えると思っているのか!、LTD5、

M-378, ガッシュ・ベル, 魔物,, 4000, バトル ジャマー, 《ふざけるでないぞ》MPを2へらす→このバトル中の「効果の使用」で、直前に相手が使った術以外の効果1つを無効にする。、パートナー=高嶺清磨、どくのは、お主のほうだー!!、朱玉の十傑, UR

M-379, キャンチョメ, 魔物,, 4000, ジャマー, 《見捨てられない》MPを2へらす→相手が直前に使った、自分の場のカードを捨て札にする効果(ダメージを含まない)1つを無効にする。、パートナー=パルコ・フォルゴレ、そうだけ、ここでガッシュがいなくなったらどうするんだよ!?, 朱玉の十傑, R

M-380, ウマゴン, 魔物,, 3000, ジャマー, 《吼えよウマゴン》MPを2へらす→相手のバトルフェイズに、直前に相手が

使ったイベントカード1つを無効にする。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,ウマゴンの機動力は、何度も清磨たちを救ってきた。 ,朱玉の十傑,UR

M-381,ウマゴン(シュドルク形態),魔物,,5000,バトル,「シュドルク」を使わないと場に出せない。このカードが1番上にあるとき、すぐ下にある本来の魔力が1000以下の「ウマゴン」の「魔物の効果」も使える。 -----
-以上、枠囲み----- 《硬い装甲》MPを1へらす→【スタンバイ】このバトル中1回だけ、この魔物でダメージを「かばう」とき、この魔物はダメージを受けない。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,第1変身形態。体が装甲に包まれる。 ,朱玉の十傑,

M-382,ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態),魔物,,5500,バトル,「ゴウ・シュドルク」を使わないと場に出せない。このカードが1番上にあるとき、すぐ下にある本来の魔力が2000以下の「ウマゴン」の「魔物の効果」も使える。 -
-----以上、枠囲み----- 《俊敏》MPを1へらす→【スタンバイ】このバトル中、自分がダメージを「かばうことができない」ときでも、この魔物で「かばう」ことができる。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,第2変身形態。角が生え、スピードアップ。 ,朱玉の十傑,

M-383,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態),魔物,,6000,ジャマー,「ディオエムル・シュドルク」を使わないと場に出せない。このカードが1番上にあるとき、すぐ下にある本来の魔力が3000以下の「ウマゴン」の「魔物の効果」も使える。 -----以上、枠囲み----- 《灼熱の炎》MPを1へらす→相手が直前に使った「魔物の効果」1つを無効にする。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,第3変身形態。灼熱の炎を纏う。 ,朱玉の十傑,R

M-384,カルディオ(ギドルク形態),魔物,,5000,バトル攻撃 バトル防御,「ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《体皮硬化》MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)または防御する。防御で使うとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを-1する。 ,パートナー=サウザー,第1変身形態。身体能力が全般にアップ。 ,朱玉の十傑,

M-385,カルディオ(ゴウ・ギドルク形態),魔物,,5500,バトル攻撃 バトル防御,「ゴウ・ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《角でつく》MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)または防御する。相手か相手の魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=サウザー,第2変身形態。長い2本の角が生える。 ,朱玉の十傑,

M-386,カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態),魔物,,6000,バトル攻撃 バトル防御,「ディオギコル・ギドルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《氷点下の息》MPを3へらす→合計魔力8000、「氷」属性で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)または防御する。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のMPを4へらす。 ,パートナー=サウザー,第3変身形態。極寒の冷気を纏う。 ,朱玉の十傑,R

M-387,ロデュウ,魔物,,5000,ジャマー,《去るものは死》使用を宣言する→相手が直前に使った、相手のカードを相手の魔本にもどす効果を無効にする。もどしたカードすべては相手の効果にかかわらず捨て札になる。 ,パートナー=チータ,仲間を捨てて逃げるアホを後ろから撃ち抜くのが一番楽しいのによ。 ,朱玉の十傑,R

M-388,リオウ,魔物,,6000,ジャマー,《封印解除》MPを1へらす→相手が直前に使った、自分のイベントカードを無効にするジャマー効果を無効にする。 ,パートナー=バニキス・ギーゴ,ゆくぞ!!! これよりファウードの封印を壊す!!! ,朱玉の十傑,UR

M-389,チェリッシュ,魔物,,4000,,《絶望へのあらい》MPを1へらす→この効果は、相手の効果にかかわらず使うことができる。「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。 ,パートナー=ニコル,あなたはいいの? 絶望なんか負けてしまっても。 ,朱玉の十傑,R

M-390,カルディオ&アース,w魔物,,5000,,自分の「カルディオ」か「アース」を捨て札にして場に出す。この魔物には「サウザー」と「エリー」を1枚ずつつけることができる。 -----以上、枠囲み----- 《エリーのために》MPを2へらす→自分の捨て札か、自分の魔本の好きなページから「エリー」1枚を選び、場に出す。 ,パートナー=サウザー/エリー,ったりめーだ、あいつが死ぬなんて、我慢できるかよ!! ,朱玉の十傑,SR

M-391,ディオvsウォンレイ,vs魔物,,4500,,自分か相手の「ディオ」か「ウォンレイ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《冷たい目》MPを2へらす→相手のvs魔物1体を選ぶ。その魔物を捨て札にする。 ,パートナー=大海恵/リエン,なんか、とても冷たい目をしてたわ。敵を見るような目…。 ,朱玉の十傑,SR

M-392,リーヤvsザルチム,vs魔物,,5000,,自分か相手の「リーヤ」か「ザルチム」を捨て札にして場に出す。 --
-----以上、枠囲み----- 《信念の裏切り》MPを1へらす→この効果は、相手の効果にかかわらず使うことができる。「ステイ」している効果1つを取りのぞく。 ,パートナー=アリシエ/ラウシン・モー,バカな、もう呪いで指一本動かせぬほど、体が弱っているはず。 ,朱玉の十傑,SR

M-393, ガッシュ・ベル, S魔物, 中級, 5000, バトル, 自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《全てをかける》MPを1へらす→【スタンバイ】この効果は、自分がこの魔物の術か「魔物の効果」で攻撃したバトルの「効果の使用」で使う。合計魔力10000以上のとき、相手はこのバトルのダメージを「かばう」ことができない。 , パートナー=高嶺清麿, ガッシュ、なんの躊躇もいらん、全力でこいつを倒すぞ!!!, 朱玉の十傑, R

M-394, モモン, S魔物, 中級, 3000, , 自分の「モモン」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《ERO&PEACE》このカードが場にある→相手の攻撃のダメージを-1する(0より小さくはならない)。 , パートナー=エル・シーバス, 怖いけど...僕しかみんなを助けられないから..., 朱玉の十傑, R

M-395, キース, S魔物, 中級, 5500, , 自分の「キース」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《抑えた力》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分のキースの術を本来より2低いコストで使える(0より小さくはならない)。そうしたなら、その術のダメージを-1する(1より小さくはならない)。 , パートナー=ベルン, フン、どうしたあ!? まだ我々は8割の力も出しておらんぞ!!!, 朱玉の十傑, R

M-396ab, ファワード, 魔物, , 99999, , 「E-200ファワード復活」を使わないと場に出せない。場に出す時は、M-396b(M-396a)のカードと一緒に出す。(場に出たら、M-396aとM-396bとで1枚としてあつかう)。 -----以上、枠囲み----- 《超巨大》このカードが場にある→この魔物はダメージを受けず、相手の効果では捨て札にならない。 《ファワード主砲》MPを10へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本を8枚めくる。 , *表記なし, フン、虫ケラが。そんな攻撃、なんのダメージにもならんわ!! ファワードよ!! 放てえ!!!, 朱玉の十傑, シク

M-397, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4000, , 《振り向くな》このカードが場にある→相手は相手の魔本をもどすことができない。相手は、相手の魔本の今より前のページのカードを、カードの効果で使ったり、場に出すことができない。 , パートナー=高嶺清麿, うおおおお!? まだか!? まだ振り向いてはならぬのか!?! , ファワードの封印,

M-398, ガッシュ・ベル(ラウザルク発動時), 魔物, , 8000, バトル, 「ラウザルク」を使わないと場に出せない。自分は、この魔物の術を使えない。 《一瞬の勝機》を使ったターンのエンドフェイズに、このカードを下のカードを残して捨て札にする。 -----以上、枠囲み----- 《一瞬の勝機》使用を宣言する→このバトルの相手の攻撃を無効にする。【スタンバイ】そうしたなら、このバトルの終了後、相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=高嶺清麿, そして一気に...パートナーから本を奪いとれえ!! , ファワードの封印,

M-399, リオウ, 魔物, , 6000, バトル防御, 《杖術防御》MPを1へらす→合計魔力9000で防御する。魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトルの相手の攻撃のダメージを-1する。 , パートナー=バニクス・ギーゴ, だが、オレの素の力もなめるなよ!! , ファワードの封印,

M-400, ゼオン, 魔物, , 6000, , 《雷帝ゼオン》MPを4へらす→相手の魔本の今のページが22ページより後ろのとき、相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=デュフォー, 紫電の眼光、白銀の髪、王族に生まれし雷...雷帝ゼオン!! , ファワードの封印,

M-401, ガッシュ・ベル, 魔物, , 4000, , 《ふりおろした拳》使用を宣言する→この効果は、このターン中、相手の効果で自分のパートナーが捨て札になっていれば使える。相手の魔本を2枚めくる。 , パートナー=高嶺清麿, これからどうすればよい!? お主なしでこれから..., 紫電の雷帝B,

M-402, ガッシュ・ベル(狂戦士), 魔物, 中級, 8000, , このゲーム中、相手の効果で自分の「高嶺清麿」が捨て札になっていれば、自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。自分は「ガッシュ・ベル」の術を使えない。場に出した、次の自分のターンのエンドフェイズに、下のカードを残してこのカードを捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。 -----以上、枠囲み----- 《体の異変》使用を宣言する→相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=高嶺清麿, 清麿を失い、ガッシュの本が見たこともない色で輝き出す。 , 紫電の雷帝B, シク

M-403, ウォンレイ, 魔物, , 5000, , 《守る覚悟》このカードが場にある→この魔物に「リエン」がついていないとき、次の効果のすべてを使う。 ●自分の魔本は相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。 ●自分の魔本のカードは相手の効果では捨て札にならない。 , パートナー=リエン, 私の後ろには、傷つけてはいけない人がいる。 , 紫電の雷帝B,

M-404, リオウ, 魔物, , 6000, , 《王への執着》使用を宣言する→この効果は、直前の相手のターンに、相手によって、自分の魔本か魔物がダメージを受けていれば使える。自分のMPを4ふやす。 , パートナー=バニクス・ギーゴ, オレは...王になるんだ...必ずだ...どんなことをしても..., 紫電の雷帝B, SR

M-405, リオウ(狂戦士), 魔物, 中級, 8000, バトル攻撃, 「ギルファドム・バルスルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《狂戦士》MPを3へらす→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に3ダ

メージ)する。 ,パートナー=バニクス・ギーゴ ,禁呪で狂戦士となったリオウ。力は10倍近くなったが...。 ,紫電の雷帝B,

M-406ab,ファワード,魔物,,99999,,このゲーム中すでに、自分が「封印解除」がついた術を3回以上使っていて、自分の場に「リオウ」があれば、場に出せる。場に出す時には、M-406bのカードと一緒に出す。(場に出たら、M-406aとM-406bとで1枚としてあつかう)。 -----以上、枠囲み----- 《超巨大》このカードが場にある→この魔物はダメージを受けず、相手の効果では捨て札にならない。 《ファワードの力》MPを6へらす→相手の魔物を2体まで選び、捨て札にする。 ,*パートナー表記なし,ファワードの力をなめるなよ!!! ファワードよ、放てえ!!!,紫電の雷帝B,SR

M-407,ゼオン,魔物,中級,6000,ジャマー,《統べる者》使用を宣言する→相手が直前にした「魔物カードを場に出す」アクションを無効にする(このターン中、相手は、出そうとした魔物を、ふつうのアクションでは場に出せない)。ゲーム中1回だけ使える。 ,パートナー=デュフォー,リオウを倒したゼオンは、ファワードを操る力を手に入れる。 ,紫電の雷帝B,UR

M-408,雷帝ゼオン,魔物,中級,8000,ハイド,【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 このカードは場にあるとき「ゼオン」としてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《初めまして...》このカードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに相手の魔本を1枚めくる。自分のMPを4へらせば、めくる枚数を2枚にしてもよい。 ,パートナー=デュフォー,初めまして...になるかな? リオウ。 ,紫電の雷帝B,シク

M-409,アースvsカルディオ,vs魔物,中級,5000,,自分か相手の「アース」か「カルディオ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《なぜ呪文を使わねえ!?》使用を宣言する→この効果は、自分の魔本の今のページが22ページ以降で、このゲーム中に相手が1度も術を使っていなければ使える。自分のバトルフェイズに、相手の魔本を1枚めくる。 ,パートナー=エリー/サウザー,なぜ呪文を使わねえ!? そのままなぶり殺されてえか!?,紫電の雷帝B,

M-410,ロップスvsゼオン,vs魔物,中級,5000,,自分か相手の「ロップス」か「ゼオン」を捨て札にして場に出す。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「ロップス」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《力の差》このカードが場にある→相手は、1ターンに合計1回までしか、ジャマー効果や、術や攻撃や防御を無効にする効果を使えない。 ,パートナー=アポロ/デュフォー,攻撃が防げない! 僕とは「力の差」がありすぎる!!!,紫電の雷帝B,

M-411,ガッシュ・ベルvsビクトリーム,vs魔物,中級,4000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「ビクトリーム」を捨て札にして場に出す。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「ビクトリーム」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《メロンにメロメロ》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、自分の魔物1体を選び、その魔物の上にMPカウンターを1個のせる。 ,パートナー=高嶺清麿/モヒカン・エース,早くメロンを持ってこーい!!!,紫電の雷帝B,

M-412,キッドvsベルギム・E・O,vs魔物,中級,6000,,自分か相手の「キッド」か「ベルギム・E・O」を捨て札にして場に出す。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「キッド」「ベルギム・E・O」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《キッドの声》MPを1へらす→【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、相手はコスト1以下でイベントカードを使えない。 ,パートナー=ナゾナゾ博士/ダリア・アンジェ,キッドの声が...!? キッドが1人で戦っておるのか...?,紫電の雷帝B,

M-413,ガッシュ・ベルvsレイラ,vs魔物,,4000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「レイラ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《打ち勝ってくれ!!》このカードが場にある→自分は、自分の「ガッシュ・ベル」や「レイラ」の「自分のターン」アイコンのみの「非バトル」の術を、相手のバトルフェイズにも使える。 ,パートナー=高嶺清麿/アルベール,頼む! ゴフィスの暗示に、心の傷に、打ち勝ってくれ!!!,紫電の雷帝B,

M-414,パティvsデモルト,vs魔物,中級,6000,,自分か相手の「パティ」か「デモルト」を捨て札にして場に出す。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「パティ」「デモルト」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《キツイタコト》このカードを捨て札にする→【ステイ】このゲーム中、自分は、相手の効果にかかわらず、相手のダメージを魔物で「かばう」ことができる。 ,パートナー=ウルル/ローベルト・ヴァイル,私のしてきたことは... バカ! 私の...私の...,紫電の雷帝B,

M-415,ウマゴンvsウォンレイ,vs魔物,中級,4000,,自分か相手の「ウマゴン」か「ウォンレイ」を捨て札にして場

に出す。-----以上、枠囲み----- 《躊躇なき拳》MPを3へらす→自分の場の魔物とカード名が同じである、相手の場の魔物1体を選び（このとき、「ウマゴン」か「ウォンレイ」を選んでもよい）、捨て札にする。、パートナー=カフカ・サンビーム/リィエン,まずい、ウォンレイの攻撃に躊躇がない!!、紫電の雷帝B, M-416,ガッシュ・ベルvsリオウ,vs魔物,,6000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」か「リオウ」を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《素の力》このカードが場にある→自分の場の魔物すべては、以下の「魔物の効果」を持つ。●《格闘》使用を宣言する→合計魔力（その魔物の魔力+2000）で攻撃（相手の魔本に1ダメージ）、または防御する（【バトル攻撃】【バトル防御】）。、パートナー=高嶺清麿/バニクス・ギーゴ、だが！俺の素の力もなめるなよ!、紫電の雷帝B,SR M-417,リオウV Sゼオン,vs魔物,中級,6000,,自分か相手の「リオウ」か「ゼオン」を捨て札にして場に出す。【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「リオウ」を場に出せない。-----以上、枠囲み----- 《一方的展開》使用を宣言する→この効果は、自分と相手の魔本の残りページの差が5枚以上あれば使える。相手の魔本を2枚めくる。ゲーム中1回だけ使える。＊「一方的展開」のルビは「ワンサイドゲーム」、パートナー=バニクス・ギーゴ/デュフォー、お前の減らず口にはもう飽きた。、紫電の雷帝B,UR M-418,ウォンレイ,S魔物,中級,5000,,自分の「ウォンレイ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《この笑顔を...》このカードが場にある→次の効果のすべてを使う。●自分のMPは相手の効果でへることはない。●自分の魔本は相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。●自分の場のカードは相手の効果では捨て札にならない。、パートナー=リィエン,強く...もっと強くならねば...守る王に...守る王に!!!、紫電の雷帝B,プリズム M-419,キッド,S魔物,中級,5000,,自分の「キッド」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《大好きな博士》MPを2へらす→自分の魔本の好きなページか捨て札から、パートナーカード「ナゾナゾ博士」1枚を選び、場に出す。、パートナー=ナゾナゾ博士,僕は成長したかな?今のこの姿を博士は喜んでくれるかな?,紫電の雷帝B,プリズム M-420,パティ,S魔物,中級,5000,,自分の「パティ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《手をつないで...》このカードが場にある→自分の魔本は相手に見られない。相手は、自分(このカードの持ち主)の魔本を見なければ使えない効果(魔本を見てカードを捨て札にするなど)を使えない。、パートナー=ウルル,ありがとうガッシュちゃん...ありがとうみんな...,紫電の雷帝B,プリズム M-421,ビヨンコ,S魔物,中級,5000,,自分の「ビヨンコ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《四つ葉のクローバー》このカードが場にある→相手の攻撃のダメージを-2する(0より小さくはならない)。この効果のほかに、相手のダメージをへらす効果があるときは、この効果ではダメージをへらせない。、パートナー=アルヴィン,がんばるゲロ、パティ!おいらがついてるゲロよ!!、紫電の雷帝B,プリズム M-422,ビクトリーム,S魔物,中級,5500,,自分の「ビクトリーム」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《幻のメロン》このカードが場にある→エンドフェイズの最初に、エンドフェイズに発動する「スタンバイ」している相手の効果は取りのぞかれる。相手は、エンドフェイズにページをめくってもMPを1しかふやせない。、パートナー=モヒカン・エース,フム、ホムフムフム、ブシャボシャ、グッハー最高だぜー!!、紫電の雷帝B,プリズム M-423,レイラ,S魔物,中級,5500,,自分の「レイラ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《魂の解放》このカードが場にある→自分は、相手の効果にかかわらず、自分のパートナーの効果を使える（パートナーを捨て札にできないときにも、「このカードを捨て札にする→」効果を使うことができる）。、パートナー=アルベール,みんな、気をひきしめて!行くわよ!アルベールを解放する!!、紫電の雷帝B,プリズム M-424,ゾフィス,S魔物,中級,6500,,自分の「ゾフィス」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《自作自演》このカードが場にある→自分の攻撃のダメージは、相手の効果によってへることはない。、パートナー=ココ,面白い...まったくもって面白い...。、紫電の雷帝B,プリズム M-425,リオウ,S魔物,中級,7000,,自分の「リオウ」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《いたぶり》このカードが場にある→この魔物による攻撃のダメージを1ふやす。、パートナー=バニクス・ギーゴ,オレをコケにしたあいつだけは許さねえ!!、紫電の雷帝B,プリズム M-426,ゼオン,S魔物,中級,7000,,自分の「ゼオン」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《必死になれ》このカードが場にある→相手が攻撃するバトルの魔力勝負で自分が勝ったとき、相手の魔本に1ダメージ。、パートナー=デュフォー,もうちょっと必死になれ。、紫電の雷帝B,プリズム M-427,リオウ,魔物,,6000,,《手下募集!》MPを2へらす→相手に、相手自身の場の魔物1体を選んでもらう。【ステイ】このゲーム中、相手はその魔物の「魔物の効果」や術を使えない。この効果は、自分が新たに《手下募集》を

使うと、取りのぞかれる。 , パートナー=バニクス・ギーゴ , 我が手下となるものはこのプレートに乗るがよい。 , 紫電の雷帝CS,

M-428, リオウ (狂戦士) , 魔物, 中級, 8000, バトル攻撃 バトル防御, 「ギルファドム・バルスルク」を使わないと場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《獯猛な力》MPを2へらす→合計魔力10000で攻撃 (相手の魔本に2ダメージ) 、または防御する。 , パートナー=バニクス・ギーゴ , ギルファドム・バルスルクの呪文で、禁断の力を手にする。 , 紫電の雷帝CS,

M-429, ゼオン, 魔物, , 6000, , 《泰然自若》MPを2へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手は、その魔物の「魔物の効果」を使えない。 , パートナー=デュフォー , 迫り来るリオウの最大呪文にも、冷静に手を突き出し... , 紫電の雷帝CS, SR

M-430, ゼオンVSリオウ, vs魔物, , 6000, , 自分か相手の「ゼオン」か「リオウ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《格の違い》このカードが場にある→自分がこの魔物で攻撃するバトル中、相手は「この魔物の魔力」の半分以下の魔力の魔物で術が使えず、ダメージを「この魔物の魔力」の半分以下の魔力の魔物で「かばう」ことができない。 , パートナー=デュフォー/バニクス・ギーゴ , 悪夢でも見てるのか!? あのリオウが子供扱いされて... , 紫電の雷帝CS,

M-431, ゼオンVSガッシュ・ベル, vs魔物, , 6000, , 自分か相手の「ゼオン」か「ガッシュ・ベル」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《金と銀》このカードが場にある→自分と相手のエンドフェイズに、以下の効果の1つを使う。 ●自分のMPを1ふやす。 ●相手のMPを1へらす。 , パートナー=デュフォー/高嶺清麿, ゼオン...きっと、私が戦わねばならぬ相手なのだ。 , 紫電の雷帝CS, SR

M-432, ゼオン, 魔物, 中級, 7000, , 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《ファワードへの誘い》このカードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに相手の場の魔物1体を選び、捨て札にする。そうしたらなら、相手は相手の魔本の好きなページから魔物カード1枚を選び、場に出してもよい。 , パートナー=デュフォー , オレがガッシュ達を集めたおかげで、ファワード復活も成功したんだ。 , LTD6,

M-433ab, ガッシュ・ベル&キャンチョメ&ウマゴン, T魔物, 中級, 5000, バトル, 【T魔物】自分の「ガッシュ・ベル」「キャンチョメ」「ウマゴン」の3つのうち2つをふくむW魔物を捨て札にして場に出す。場に出す時には、M-433(M-433a)のカードと一緒に出す。(場に出たら、M-433aとM-433bとで1枚としてあつかう)。 -----以上、枠囲み----- 《3つの力》このカードが場にある→自分は、「かばうことができない」ときも、自分の魔物で「かばう」ことができる。この効果は、相手の効果にかかわらず使える。《3人は無敵》このカードが場にある→この魔物は、相手のダメージ以外の効果では捨て札にならない。この効果は、相手の効果にかかわらず使える。 , パートナー=高嶺清麿/パルコ・フォルグレ/カフカ・サンビーム, 「いくぞ、ウマゴン、走るのだ〜」「メルメルメ〜」「うわ〜ん、待って! 落ちちゃうよー!!」 , LTD6,

M-434ab, ゼオン&ファワード, W魔物, 中級, 10000, バトル, 自分の「ファワード」を捨て札にして場に出す。または、このゲーム中すでに、自分か相手が「封印解除」がついた術を3回以上使っていれば、自分の「ゼオン」を捨て札にして場に出せる。場に出す時には、M-434bのカードと一緒に出す。(場に出たら、M-434aとM-434bとで1枚としてあつかう)。 -----以上、枠囲み----- 《ファワードの主》このカードが場にある→自分は、ファワード専用コマンドの術を、コスト0で使える。 , パートナー=デュフォー , ファワードの体内にいる全魔物に告ぐ。今より、ファワードの主はオレへと替わった。このゼオンにな。 , LTD6,

M-435, ガッシュ・ベル, H魔物, 中級, 4500, , 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《みなのに》このカードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに自分の魔本を1枚もどす。自分のMPを4へらせば、もどす枚数を2枚にしてもよい。ゲーム中に1回だけ使える。 , パートナー=高嶺清麿, 頼む!! 私もみなのに!!! , 魔界の王の決戦(前) , UR

M-436, ウマゴン (ディオエムル・シュドルク形態) , 魔物, 中級, 6000, , 「ディオエムル・シュドルク」を使わなくても場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《炎の天馬》MPを1へらす→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある「ウマゴン (ディオエムル・シュドルク形態) 専用コマンド」1枚を使うことができる。 , パートナー=カフカ・サンビーム, 速さと炎で奴らをかきまわす!! , 魔界の王の決戦(前) , SR

M-437, テッド, H魔物, 中級, 4500, , 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《助けに来たぜ》この

カードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに相手の魔物1体を選ぶ。その魔物が「健康状態」なら「負傷状態」に、「負傷状態」なら捨て札にする。 , パートナー=ジード, すぐにガッシュを、オレの友達を助けにいくぜ!! , 魔界の王の決戦(前) , SR

M-438, リーヤ, 魔物, , 5000, バトル攻撃 バトル防御, 《野性の血》MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する。この効果は、このターン中に自分が「アリシエ」の効果を使っていれば、1ターンに2回まで使える。 , パートナー=アリシエ, 大丈夫...それよりいくぞ、アリシエ。今の傷で僕の血も騒いできた。 , 魔界の王の決戦(前) ,

M-439, ザルチム, 魔物, , 5000, , 《目をそらすな》このカードが場にある→自分の魔本がダメージを受けたとき、めくられたページの枚数×2、自分のMPをふやす。 , パートナー=ラウシン・モー, その姿に...本当の負けと、屈辱というものを叩き込んでやる!!! , 魔界の王の決戦(前) ,

M-440, ファンゴ, 魔物, , 4000, ジャマー, 【ゴデュファ】 -----以上、枠囲み----- 《失われた決意》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。そうしたなら、相手の魔本を1枚めくる。 , パートナー=アドラー, 「魔界の王」となること...これのみが、オレ達の目標であるはずだ。 , 魔界の王の決戦(前) ,

M-441, チェリッシュ, 魔物, , 4000, , 《失われた笑顔》MPを1へらす→この効果は、相手の効果にかかわらず使うことができる。「ステイ」している効果1つを取りのぞく。 , パートナー=ニコル, 強くて...キレイで...どんな時も弱いところを見せねえ、あいつが... , 魔界の王の決戦(前) ,

M-442, パピプリオ, H魔物, 中級, 1500, , 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《ガス排出》このカードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに相手の魔本の今のページを見て、好きなカード1枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。 , パートナー=ルーパー, ブホオオオー、ひどいにおいだ!!! これだけやりゃ十分だろ!?, 魔界の王の決戦(前) ,

M-443, ファワード体内魔物, 魔物, , 4000, バトル攻撃, ファワード体内イベントの効果「ステイ」しているとき、1ターンに1体、合計何体でも場に出せる(通常の「場の魔物は3体」とは別に出せる。「同名のカード」でも場に出せる)。 -----以上、枠囲み----- 《侵入者排除》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 , パートナー表記なし, 人間でいうリンパ節のところで生み落とし、ファワードにとって邪魔な侵入者のもとへ行く。 , 魔界の王の決戦(前) ,

M-444, ウマゴン&リーヤ, W魔物, , 4000, , 自分の「ウマゴン」か「リーヤ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《大きな違い》このカードが場にある→以下の効果の両方を使う。 ●自分のW魔物は相手の効果では捨て札にならない(負傷状態でダメージを受けたら捨て札になる)。 ●自分は「かばうことができない」ときにもW魔物で「かばう」ことができる。 , パートナー=カフカ・サンビーム/アリシエ, ここからが本当の勝負だ!! 私達の力を見せてやれえ!!! , 魔界の王の決戦(前) ,

M-445, ザルチム&リオウ, W魔物, , 6000, , 自分の「ザルチム」か「リオウ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《バカッたれがよ》このカードが場にある→自分が使う、コスト5以上で使う「上級」の術は、「封印解除」がついた術としてあつかう。 , パートナー=ラウシン・モー/バニクス・ギーゴウ, リオウよ... お前と一緒に戦っていたら、こんなことにはならなかったのかね? , 魔界の王の決戦(前) ,

M-446, ザルチムvsアリシエ, vs魔物, 中級, 6000, , 自分か相手の「ザルチム」か「リーヤ」を捨て札にして場に出す。このカードには、パートナー「アリシエ」をつけることができる。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「ザルチム」「アリシエ」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《鬼気迫る》このカードが場にある→自分が「魔物の効果」で攻撃したとき、相手は「魔物の効果」以外での防御ができない。 , パートナー=ラウシン・モー/アリシエ, て、てめえ、本気で死ぬ気かあ!?!? 本気でオレと刺し違える気だったなあ!?! , 魔界の王の決戦(前) , R

M-447, ウォンレイvsロデュウ, vs魔物, 中級, 5000, , 自分か相手の「ウォンレイ」か「ロデュウ」を捨て札にして場に出す。 【ラストvs】このカードが場に出て以降このゲーム中、自分も相手も「ウォンレイ」を場に出せない。 -----以上、枠囲み----- 《最後の鉄拳》このカードが場にある→相手はvs魔物を場に出せない。 , パートナー=リエン/チータ, 私はこれから守っていくんだ。この幸せな生活を。幸せな生活をくれた愛しい人を、この笑顔を。 , 魔界の王の決戦(前) , R

M-448, リーヤ, S魔物, 中級, 5500, , 自分の「リーヤ」を重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《死な

せるもんか》MPを1へらす→自分の魔本の好きなページか捨て札から、パートナーカード「アリシエ」1枚を選び、場に出す。、パートナー＝アリシエ、僕は大好きなんだ!!! 強くて、楽しくて、優しい...ずっと村の人を守ってきたアリシエが!!!、魔界の王の決戦(前)、Sニス

M-449, ザルチム, S魔物, 中級, 5500,, 自分の「ザルチム」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----

《オレの盾》このカードが場にある→自分は、「かばうことができない」ときにも、この魔物以外の魔物でダメージを「かばう」ことができる。、パートナー＝ラウシン・モー、クソみてえなコイツでも、多少はオレの盾になってくれたぜ!!!、魔界の王の決戦(前)、Sニス

M-450, ゼオン, S魔物, 中級, 7000,, 自分の「ゼオン」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《絶望

へのスタート》このカードが場にある→相手は、「捨て札にならない」効果を使うことができない。、パートナー＝デュフォー、クククク.....ファウードよ! 高速移動開始だ!!、魔界の王の決戦(前)、Sニス

M-451, ファウード (高速移動), S魔物, 中級, 9999,, 自分の「ファウード」に重ねる。 -----以上、枠囲み-----

《高速移動》使用を宣言する→この効果は、自分の場に「ファウード」がいれば使える。自分の魔本の今のページを、21ページ目から32ページ目までの好きなページにする(この効果は、ページをめくる効果でも、ページをもどす効果でもない)。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー表記なし、ルート確定、ルート上に障害物はありません。 高速移動開始まで5秒前.....4、3、2、1 スタート!!、魔界の王の決戦(前)、Sニス

M-452, キャンチョメ&ティオ (暴れん坊状態), W-S魔物, 中級, 5000,, 自分の「キャンチョメ」か「ティオ」に重ねる。 この魔物は、W魔物でありS魔物であるとしてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《怒りの女神》

このカードが場にある→相手は「魔本をめくる」効果を使えない。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ/大海恵、いい加減にしなさい!!! ゴゴゴゴ ゴゴゴゴゴ、魔界の王の決戦(前)、Sニス

M-453, ブラゴ, H魔物, 中級, 5000,, 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《仲間という光》この

カードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに次の効果を使う。ゲーム中に1回だけ使える。

【ステイ】このターン中、相手は攻撃できない。、パートナー＝シェリー、清磨が送り続けていたsosは、仲間という光を連れてきた!!、魔界の王の決戦(後)、SR

M-454, バリー, H魔物, 中級, 6000,, 【ハイド魔物】魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。1アクションを使って、このカードをオモテ向きで場に出せる。 -----以上、枠囲み----- 《大きな背中》この

カードが場にある→このカードがオモテ向きになったとき、ただちに「ステイ」している効果1つを取りのぞく。この魔物は、相手の効果にかかわらず、攻撃や防御に使うことができる。これらの効果は、相手の効果にかかわらず使うことができる。、パートナー＝グスタフ、今、オレがやることは、このファウードを止めることだ。、魔界の王の決戦(後)、SR

M-455, キース (ファウード形態), 魔物, 中級, 4000,, ファウード体内イベントの効果が「ステイ」しているとき、自分の「キース」に重ねる。このカードが1番上にあるとき、すぐ下にある「キース」の「魔物の効果」も使える。

【ゴデュファ】 -----以上、枠囲み----- 《星型ユニット》使用を宣言する→相手のバトルフェイズに、自分の魔本を1枚か2枚めくる。そうしたなら、めくった枚数×2、自分のMPをふやす。、パートナー＝ベルン、ありがとうファウード!! あんた私の父さんだ!!!、魔界の王の決戦(後)、

M-456, ギャロン, 魔物,, 4000, バトル攻撃 バトル防御, 【ゴデュファ】 -----以上、枠囲み-----

《格闘》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または防御する。この魔物の魔力が上がっているとき、この効果の合計魔力は9000になる。、パートナー＝ハリー・ジェット、抵抗しようのない奴らを一方的にいじめられるんだ。楽しいだろ?、魔界の王の決戦(後)、

M-457, エルザドル, 魔物, 中級, 7000,, 《気高き目》このカードが場にある→相手は「この魔物の魔力」の半分以下の魔力の魔物の「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝アビーラ・サビーラ、なんだ...この目の中にある気高さは!?, 魔界の王の決戦(後)、

M-458, ジェデュン&エスカルク・ルン, 魔物,, 4000,, この魔物には、パートナーカードをつけられない。 この魔物は「パートナーがついている魔物」としてあつかう。 【ゴデュファ】 -----以上、枠囲み-----

《カプセルの中》このカードが場にある→次の効果の両方を使う。 ●相手の攻撃のダメージを-1する(0より小さくはない)。 ●自分の魔本は、相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。,*パートナー表記なし、ヤンコヤンコヤンコー!!!、魔界の王の決戦(後)、

M-459, ゼオン, 魔物,, 7000,, 《嫉みの炎》MPを1へらす→自分のバトルフェイズに、相手の魔本の好きなページを見

て、上級の術カード1枚を選び、捨て札にする。このとき、自分のMPをさらに3へらせば、相手の魔本の最後のページの術でも捨て札にできる。、パートナー=デュフォー、あのバオウを奪ったガッシュにだけは、オレは絶対に負けるわけにはいかない。、魔界の王の決戦(後)、UR

M-460,ホーガン,魔物,,4000,バトル攻撃 ----- バトル攻撃,《エルムアクス》MPを1へらす→合計魔力6000、「火」属性で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 -----線で区切る----- 《ギガノ・エムルアクス》MPを3へらす→合計魔力8000、「火」属性で攻撃(相手の魔本に3ダメージ)する。、パートナー=ミリオン・スーツ,おのれ!! 我が炎の斧で倒せぬ者はおらん!!、魔界の王の決戦(後)、

M-461,デゴスマ,魔物,,6000,バトル攻撃 ----- アイコンなし,ファワード体内イベントの効果が「ステイ」しているとき出せる。 -----以上、枠囲み----- 《バカ力》MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に3ダメージ)する。 -----線で区切る----- 《バカ丈夫》このカードが場にある→この魔物はダメージを受けない。ただし、ダメージが3以上ならば、ダメージを受け、ただちに捨て札になる。、*パートナー表記なし,さすがデゴスだ!! 体の頑丈さもすさまじいな!!、魔界の王の決戦(後)、

M-462,ファワードの心臓,魔物,,6000,バトル攻撃,ファワード体内イベントの効果が「ステイ」しているとき出せる。 -----以上、枠囲み----- 《炎のムチ》MPを4へらす→合計魔力10000、「火」属性で攻撃(相手の魔本に3ダメージ)する。魔力勝負に勝ったとき、「ステイ」している効果1つを取りのぞいてもよい。、*パートナー表記なし,肉体変化の炎のムチで...燃えやがれえ!!!、魔界の王の決戦(後)、

M-463,キャンチョメ&ティオ&ウマゴン,T魔物,,5000,,【T魔物】自分の「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」の3つのうち2つをふくむW魔物を捨て札にして場に出す。この魔物にはパートナーを3枚までつけられる。 -----以上、枠囲み----- 《遊FEVER》使用を宣言する→自分の捨て札の「キャンチョメ」か「ウマゴン」か「ティオ」の「魔物の効果」1つを選ぶ。【ステイ】このターン中、この魔物は、選んだ「魔物の効果」を持つ。、パートナー=パルコ・フォルグレ/ティオ/カフカ・サンビーム,跳んで、踊って、笑って、遊んで、ちょっぴり戦って。、魔界の王の決戦(後)、UR

M-464ab,ガッシュ・ベルvsファワード,vs魔物,上級,99999,,自分か相手の「ファワード」を捨て札にして場に出す(「捨て札にならない」ときにも捨て札にできる)。または、このゲーム中すでに、自分か相手が「封印解除」がついた術を3回以上使っていれば、自分か相手の「ガッシュ・ベル」を捨て札にして場に出せる。場に出す時には、M-464bのカードと一緒に出す。(場に出たら、M-464aとM-464bとで1枚としてあつかう)。 -----以上、枠囲み----- 《最後の希望》使用を宣言する→【スタンバイ】次のターンのエンドフェイズに、相手の魔本を3枚めくる。、パートナー=高嶺清麿,「ガッシュとオレとでファワードを止める!!」、魔界の王の決戦(後)、R

M-465,ガッシュ・ベル,S魔物,中級,5500,,自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《変わらない心》MPを3へらす→自分の捨て札の、w魔物、T魔物、vs魔物、s魔物、2枚組の魔物以外の魔物の「魔物の効果」1つを選ぶ。【ステイ】このターン中、この魔物は、選んだ「魔物の効果」を持つ。、パートナー=高嶺清麿,私の中にも多くのものたちの心が生きておるのだ!、魔界の王の決戦(後)、sニス

M-466,テッド,S魔物,中級,5000,,自分の「テッド」に重ねる。自分は、この魔物の術を、1ターンに1回だけ使える。場に出したターンのエンドフェイズに、この魔物を捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。 -----以上、枠囲み----- 《決意》使用を宣言する→この魔物に、MPカウンター2個をのせる。、パートナー=ジード,ああ...わかったよ...わかってるよ...、魔界の王の決戦(後)、sニス

M-467,チェリッシュ,S魔物,中級,5000,,自分の「チェリッシュ」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《はきだめの宝石》このカードが場にある→自分が、「ステイ」または「スタンバイ」している効果を取りのぞいたとき、自分のMPを1ふやす。、パートナー=ニコル,なれなれしく私を呼び捨てにするんじゃないよ、魔界の王の決戦(後)、sニス

M-468,カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態)&アース,w-s魔物,中級,6000,,自分の「カルディオ」か「アース」を捨て札にして場に出す。この魔物は、w魔物でありs魔物であるとしてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《もっと速く!!!》このカードが場にある→自分は、1ターンにつき、自分の魔本の今より前のページにある「カルディオ」の術1つまでと、「アース」の術1つまでを使うことができる。、パートナー=サウザー/エリー,もっと速く!!! もっと速く!!! もっと速く!!!、魔界の王の決戦(後)、sニス

M-469,バリー-vsキース,vs-s魔物,中級,6000,,自分の「バリー」か「キース」に重ねる。このカードを場に出すとき、ただちに相手の「バリー」か「キース」を捨て札にしてもよい。この魔物は、vs魔物でありs魔物であるとしてあつかう。 -----以上、枠囲み----- 《段違いの強さ》このカードが場にある→自分がこの魔物で

攻撃するバトルで、自分の合計魔力が、相手の合計魔力より5000以上高いとき、相手はダメージを「かばう」ことができない。、パートナー＝グスタフ／ベルン、「オレはもっと高いところへいく」「くそお...高みへいく...だと!!?」、魔界の王の決戦(後),sニス

M-470,ゼオンvsガッシュ・ベル,vs-s魔物,上級,7000,,自分の「ゼオン」か「ガッシュ・ベル」に重ねる。このカードを場に出すとき、ただちに相手の「ゼオン」か「ガッシュ・ベル」を捨て札にしてもよい。この魔物は、vs魔物でありs魔物であるとしてあつかう。-----以上、枠囲み-----《決戦》使用を宣言する→【ステイ】このターン中、自分も相手も、それぞれ自身の魔本の最後のページの術を使える(コスト0で使える)。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝デュフォー／高嶺清麿、「この一撃に!」「すべてをかけるのだ!!」、魔界の王の決戦(後),sニス

Ex-001,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,,パートナー＝高嶺清麿,ならねばならぬ!!今まで戦ってきた者達のためにも...やさしい王様に!!,拡張1,R

Ex-002,ニャルラト,魔物,,2000,,《ナア〜!》MPを2へらす→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を-2000する(0より小さくはならない)。、パートナー＝詞音,一見おとなしい猫のようだが、呪文とともに凶暴な姿に変身する。、拡張1,

Ex-003,ノリトー・ハッサミー,魔物,,1500,,《工作》使用を宣言する→相手の魔本の今のページを見て、好きなカード1枚を選び、捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー＝遠藤喜一郎,ノリとハサミを駆使する魔物。、拡張1,

Ex-004,ハイド,魔物,,4000,,,パートナー＝窪塚泳太,,拡張1,R

Ex-005,ティオ,魔物,,4000,,,パートナー＝大海恵,私もやさしい王様を目指してあげるわ。、拡張1,R

Ex-006,フェイン,魔物,,4000,,,パートナー＝清兵衛,,拡張1,

Ex-025,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《ブリ大好き》使用を宣言する→この効果は、相手が相手のMPをふやす効果を使った直後に使う。その効果でふえたMPと同じ数だけ、自分のMPをふやす。、パートナー＝高嶺清麿,清麿ーっ!

私と一緒に食べようぞ!!,拡張2,R

Ex-026,キャンチョメ,魔物,,1000,,《お調子者》MPを1へらす→自分が投げたコイン1個をふりなおす。この効果は1ターンに2回まで使える。、パートナー＝パルコ・フォルゴレ,フォルゴレならどんな攻撃もへっちゃらなんだぜ!,拡張2,R

Ex-027,グリサ,魔物,,1000,,《魔鏡あつめ》使用を宣言する→自分のバトルフェイズに、相手のMPを1へらす。そうしたら、自分のMPを1ふやす。、パートナー＝ハカセ,魔鏡を手に入れるべく、ガッシュ達をあらゆる手段で追い詰める。、拡張2,

Ex-028,ブラゴ,魔物,,6000,,,パートナー＝シェリー,オレと戦う奴は皆、オレを敵に回した愚かさを思い知るだけだ。、拡張2,R

Ex-029,ゼオン,魔物,,7000,,,パートナー＝デュフォー,こんなザコに本気を出すな。力のムダだ。、拡張2,R

Ex-030,ウォンレイ,魔物,,5000,,,パートナー＝リエン,リエン、私のうしろへ...、拡張2,

Ex-031,パティ,魔物,,3500,バトル,《かわいい攻撃だこと》MPを1へらす→【ステイ】このバトル中、相手の術による攻撃のダメージを-1する。、パートナー＝ウルル,フフフ...かわいい攻撃だこと。、拡張2,

Ex-032,キッド,魔物,,3000,,《本当?》MPを2へらす→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード「ナゾナゾ博士」1枚を選び、場に出す。、パートナー＝ナゾナゾ博士,(TBB)博士は本当になんでも知ってるんだね。(グミカ)さっすが博士、完璧な戦略だね!!,拡張2,

Ex-049,ゴーレン,魔物,,6000,,《過去の恐怖》MPを1へらす→【ステイ】このターン中、相手は、石版魔物の「魔物の効果」を使えない。、パートナー＝モーリス,千年前の戦いで多くの魔物を石版に変えた。そしてその石版が今!,限定拡張,

Ex-051,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《不屈の闘志》このカードが場にある→自分の魔本が最後のページのとおり、相手は、イベントカードやパートナーカードの効果を使えない。、パートナー＝高嶺清麿,何度でも立ち上がって見せる...何度でも!!,拡張3,R

Ex-052,ウォンレイ,魔物,,4000,バトル攻撃,《恋の鉄拳》MPを1へらす→この効果は、この魔物に「リエン」がついていれば使える。合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。、パートナー＝リエン,ありがとう、リエン。私はあなたを守りぬこう!,拡張3,

Ex-053,パティ,魔物,,3500,,《乙女の祈り》このカードが場にある→相手は、このターン中に捨て札にしたカード

とカード名が同じカードを、場に出すことができない。、パートナー=ウルル、(TBB)ガッシュちゃんは私のことちゃんと覚えているかしら? (グミカ)高鳴る胸がドキドキバクバク、周りの空気も震わせてるわ〜♪、拡張3,R

Ex-054,キッド,魔物,,3500,,《進め!キッド》このカードが場にある→このカードが場に出たとき、相手の場のカードすべてを選ぶ。【ステイ】このターンのバトルフェイズ中、相手はそのカードの効果を使えない。、パートナー=ナゾナゾ博士,ワクワクしてしょうがないよ、これが希望なんだ!,拡張3,R

Ex-055,ダニー,魔物,,4500,バトル攻撃,《ボーイは余計だ!》MPを1へらす→この効果は、この魔物に「ゴルドー」がついていれば使える。合計魔力6500で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する。、パートナー=ゴルドー,,拡張3,

Ex-056,ボルボラ,石版魔物,,4500,,《ガロン》このカードが場にある→自分は、この魔物で「マルス」の術を使うことができる。、パートナー=ヘンリカ・アボット,,拡張3,

Ex-057,ドグモス,石版魔物,,4500,,《グランセン》このカードが場にある→自分は、この魔物で「エシュロス」の術を使うことができる。、パートナー=ポール・カーン,,拡張3,

Ex-058,エルジョ,石版魔物,,4500,,《ビライツ》このカードが場にある→自分は、この魔物で、術カード「ビライツ」を使うことができる。、パートナー=フランソワーズ・カルダン,,拡張3,

Ex-075,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,バトル,《ここは通さぬ!》MPを1へらす→このバトルの、相手の、術以外による攻撃1つを無効にする。、パートナー=高嶺清磨,ここは...通さぬーっ!!、拡張4,R

Ex-076,ゾフィス(ロード),魔物,,5500,,《焦燥》使用を宣言する→この効果は、このターン中に、自分が合計3以上のダメージを受けていれば使える。相手の魔本に2ダメージ。、パートナー=ココ,絶望を抱いて消えなさい...、拡張4,R

Ex-077,ウマゴン(シュドルク形態),魔物,,5000,ジャマー,「シュドルク」を使わないと場に出せない。1アクションを使って、下のカードを残してこのカードを捨て札にできる。-----以上、枠囲み-----《金色のたてがみ》MPを1へらす→相手が直前に使った、自分(このカードの持ち主)のMPをへらす効果1つを無効にする。、パートナー=カフカ・サンビーム,さあ、いけ、ウマゴン!シュドルク!,拡張4,

Ex-078,アルム,石版魔物,,5000,,《見はり》MPを1へらす→次の効果の両方を、この順で使う。●【ステイ】このターン中、相手の魔物すべての魔力を-1000する(0より小さくはならない)。●相手の、魔力0の魔物すべてを選び、その魔物にダメージをあたえる。、パートナー=高橋真美子,クソッたれが...なめやがって!!ボコボコにブチのめしてやる!,拡張4,

Ex-079,ゲリュオス,石版魔物,,5000,,《見はり》MPを1へらす→次の効果の両方を、この順で使う。●【ステイ】このターン中、相手の魔物すべての魔力を-1000する(0より小さくはならない)。●相手の、魔力0の魔物すべてを選び、その魔物にダメージをあたえる。、パートナー=ジョン・オーエン,アルムと共に遺跡を守っていた竜の魔物。口から水を吐く。、拡張4,

Ex-080,ガンツ,石版魔物,,5000,,《見はり》MPを1へらす→次の効果の両方を、この順で使う。●【ステイ】このターン中、相手の魔物すべての魔力を-1000する(0より小さくはならない)。●相手の、魔力0の魔物すべてを選び、その魔物にダメージをあたえる。、パートナー=ビリー・フェリス,単独になったキャンチョメとフォルゴレに襲いかかる巨大な影!,拡張4,

Ex-081,ピクトリーム,石版魔物,,5000,,《バカだが強い!》MPを3へらす→【ステイ】このターン中、自分も相手も、イベントカードを使えない。、パートナー=モヒカン・エース,無駄、無駄、無駄、無駄!イーッ ハッハッ ハア!!,拡張4,R

Ex-082,レイラ,石版魔物,,4000,,《微かな笑み》このカードが場にある→この効果は、このターン中に、自分の魔物がコマンド以外の術を使っていれば使える。このターンのエンドフェイズに、自分のMPを2ふやす。、パートナー=アルベール,お願い。心の呪縛をやぶって...、拡張4,

Ex-099,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《泣き虫ガッシュ》このカードが場にある→この効果は、自分の場にこの魔物以外の魔物がないとき使える。自分も相手も、カードを選ぶとき、この魔物を選ぶことができない。、パートナー=高嶺清磨,ウヌァアアア!もうよい!!清磨のバカモノー!!、限定拡張,

PR-001,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《威風堂々》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中に1回、この魔物のコスト3までの術1つを、コスト0で使える。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー=高嶺清磨,我が名はガッシュ・ベル!,プロモ,

PR-002,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《最高の友達》MPを3へらす→【ステイ】このターン中、この魔物の魔力を+2000する。、パートナー=高嶺清磨,ガッシュ、おまえはオレの友達だ!!、プロモ,

PR-003,ウマゴン,魔物,,1000,,《走れ!ウマゴン》このカードが場にある→自分の場の「ガッシュ・ベル」の魔力を+2000する。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,「行くのだ!ウマゴン!」「メルメルメ〜!」,プロモ,

PR-004,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《電撃の子》このカードが場にある→自分の「ガッシュ・ベル」の術「ザケル」の魔力を+1000する。 ,パートナー=高嶺清磨,我が名はガッシュ・ベル!,プロモ,

PR-008,ティオ,魔物,,3000,,《元気!》MPを1へらす→コインを投げてオモテなら、自分の「負傷状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ,パートナー=大海恵,「いくわよ、ティオ!」「ええ!」,プロモ,

PR-011,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,,《元気ハツラツ》このカードが場にある→この効果は、自分のエンドフェイズに自分のMPが1以下なら使える。自分のMPを2ふやす。 ,パートナー=高嶺清磨,今日も元気で遊ぼうぞ!,プロモ,

PR-012,黒騎士,魔物,,7000,,《本の番人》このカードが場にある→自分も相手も、バトルフェイズに、ダメージ以外の効果で、魔本をめくることはできない。 ,*パートナー表記なし,魔界の王を決める戦いを、魔界より監視する。 ,プロモ,

PR-015,ガッシュ・ベル&ブラゴ,w魔物,,4000,,自分の「ガッシュ・ベル」か「ブラゴ」を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《赤と黒》このカードが場にある→自分が攻撃で使う「ガッシュ・ベル」「ブラゴ」の術のコストは、1へる(1以下にはならない)。 ,パートナー=高嶺清磨/シェリー,赤い本の子と黒い本の子。それは運命の邂逅。 ,プロモ,

PR-017,ブラゴ,魔物,,5000,,《運命の狂詩曲》MPを2へらす→この効果は、この魔物に「シェリー」がついていないと使えない。この魔物による攻撃のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。 ,パートナー=シェリー,ブラゴとシェリーの邂逅は、互いの運命を変えていく。 ,プロモ,

PR-018,キャンチョメ,魔物,,3000,ジャマー,《奇妙な作戦》使用を宣言する→コインを投げてオモテなら、相手が直前に使った「魔物の効果」1つを無効にする。 ,パートナー=パルコ・フォルゴレ,僕がかなくと思ったら大間違いだぞ!!!,プロモ,

PR-025,ワイズマン,魔物,,4000,,《天才》MPを2へらす→【スタンバイ】このターン中1回だけ、自分は、自分の魔本の今のページから、「ワイズマン」以外の魔物の術1つを、この魔物で使えるようになる。 ,パートナー=コトハ,魔界学校の天才児だが、魔界の王を決める戦いには不参加。 ,プロモ,

PR-028,ワイズマン(完全体),魔物,,6000,,自分の「ワイズマン」と「コトハ」の両方を捨て札にして場に出す。 -----以上、枠囲み----- 《白い魔本》MPを2へらす→【ステイ】相手がこのターン中にすでに使った術1つを選ぶ。このゲーム中、相手は、選んだ術とカード名が同じ術を使えない。 ●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。 ,*パートナー表記なし,コトハの心は完全に失われ、ワイズマンは完璧な魔物となった。 ,プロモ,

PR-029,ウマゴン,魔物,,2000,バトル攻撃,《燃えよウマゴン》使用を宣言する→この効果は、この魔物に「カフカ・サンビーム」がついていれば使える。合計魔力4000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 ,パートナー=カフカ・サンビーム,キミの意志で戦うかどうかを決めるんだ。 ,プロモ,

PR-030,ビクトリム,石版魔物,,5000,,《フルパワー!》このカードが場にある→相手のカードの効果で自分のMPが0になったとき、自分のMPを5にする。 ,パートナー=モヒカン・エース,Vの華麗な力を頂点に!,プロモ,

PR-033,テッド,魔物,,4000,,《ファイティングポーズ》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果の両方を、この順で使える。 ●自分はこのゲームの先攻になる。 ●【ステイ】先攻の第1ターン中、自分も相手も、「魔物の効果」を使えない。 ,パートナー=ジード,ここはオレにまかせな。 ,プロモ,

PR-034,アース,魔物,,5000,,《深夜の呼び出し》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果を使う。 【ステイ】先攻の第1ターンのバトルフェイズに、相手は、新たにカードを2枚までしか場に出せない。 ,パートナー=エリー,某の名はアース。戦える場へとおもむき願おう。 ,プロモ,

PR-035,ガッシュ・ベル,s魔物,中級,5000,,自分の「ガッシュ・ベル」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《目覚めた力》このカードが場にある→この魔物は、3ダメージ以下のダメージを受けない。 ,パートナー=高嶺清磨,戦闘が激しくなるにつれ、ガッシュの得た経験が目覚めてきた。 ,プロモ,

PR-036,キース,魔物,,5000,,《歓喜の歌》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の効果を使う。 【ステイ】先攻の第1ターンのバトルフェイズと後攻の第1ターンのバトルフェイズに、自分も相手も、魔本のカードを場に出す以外のアクションができない。 ,パートナー=ベルン,歌唱の邪魔をするお前のほうがバカ者だー!!,プロモ,

PR-037,ガッシュ・ベル,魔物,,4500,,《バトルしようぞ!》使用を宣言する→【スタンバイ】このターン中に1回だ

け、自分の魔本の好きなページから「ガッシュ・ベル」の術1つを使うことができる。ゲーム中に1回だけ使える。、
 パートナー=高嶺清磨,使用を宣言する→相手とカードバトルする。、プロモ,
 PR-042,ガッシュ・ベル(ハイパワー),魔物,,6000,,,パートナー=高嶺清磨,内なる魔力を燃やせ!燃やせ!金色
 に!,プロモ,
 PR-046,テッド,魔物,,4500,,《疾風の如く》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次の
 効果を使う。【ステイ】このゲーム中、自分の魔本は1ターンに1回しかダメージを受けない(2回目以降のダメー
 ジは受けない)。、パートナー=ジード,それではダメージを与えられねえぜ!!、プロモ,
 PR-050,ガッシュ・ベル&トイバルカン,W魔物,,4500,,自分の「ガッシュ・ベル」かバルカンカード1枚を捨て札
 にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《バルカンと一緒に》MPを1へらす→自分の魔本の好きな
 ページからバルカンカード1枚を選び、場に出す。、パートナー=高嶺清磨,わたしとバルカンの映画を見に来てくれ
 て、ありがとうなのだ!!、プロモ,
 PR-051,ガッシュ・ベルvs巨大メカバルカン,vs魔物,,5000,,自分か相手の「ガッシュ・ベル」かバルカンカード
 1枚を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み----- 《トモダチ》使用を宣言する→相手の場のバ
 ルカンカードすべてを選び、捨て札にする。1枚でも捨て札にできたなら、自分の魔本の好きなページからバルカン
 カード1枚を選び、場に出す。、パートナー=高嶺清磨,四代目もバルカンも、同じ大切な友達なのだ。、プロモ,
 PR-052,キース,魔物,,5000,,《容赦はせん!》このカードが場にある→この魔物を準備フェイズに出したとき、次
 の効果を使う。【ステイ】このゲーム中、相手は、「このカードが場にある→」以外のパートナーカードの効果
 を、1ターンに合計1回までしか使えない。、パートナー=ベルン,虫ケラガー!!もう容赦はせんぞー!!、プロモ,
 PR-056,ガッシュ・ベル,魔物,,5000,バトル ジャマー,《真バトル》MPを1へらす→このバトル中の「効果の使
 用」で、相手が直前に使った「攻撃を無効にする」または「防御を無効にする」、術以外の効果1つを無効にする。、
 パートナー=高嶺清磨,真ルールで、真のバトルを楽しもうぞ!!!、プロモ,
 PR-058,ガッシュ・ベル,魔物,,4000,バトル,《躊躇なし》MPを1へらす→【スタンバイ】この効果は、自分がこの
 魔物の術や「魔物の効果」で攻撃や防御したバトルの「効果の使用」で使う。このバトルの自分の合計魔力を+2000
 する(重複する)。この効果は、1ターンに何回でも使える。、パートナー=高嶺清磨,持てる力、すべてをかけ
 るお!、プロモ,
 PR-059,ゼオン,S魔物,中級,7000,,自分の「ゼオン」に重ねる。-----以上、枠囲み----- 《大
 きな力》このカードが場にある→この魔物の術のダメージを1ふやす。、パートナー=デュフォー,大きな力ってのは...
 こういう力のことを言うのか!?,プロモ,
 PR-060,ゼオン,魔物,,6000,,《宣告》使用を宣言する→このターン中に相手が攻撃で使った魔物1体を選ぶ。【ス
 タンバイ】このターンのエンドフェイズに、その魔物を捨て札にする。ゲーム中に1回だけ使える。、パートナー=
 デュフォー,クク...どこまでも笑えるバカだ...。リオウ、お前、あと30秒も人間界にいられると思ってるのか?,プロ
 モ,
 PR-069,ガッシュ・ベル&キャンチョメ&ティオ,T魔物,中級,5500,,【T魔物】自分の「ガッシュ・ベル」「キャン
 チョメ」「ティオ」の3つのうち2つをふくむW魔物を捨て札にして場に出す。-----以上、枠囲み-----
 ----- 《負けるもんか》このカードが場にある→自分は「術を使えない」ときにもこの魔物の術を使う。、パート
 ナー=高峰清磨/パルコ・フォルゴレ/大海恵,だれが負けるもんですか... だれが日本を壊させるもんですかー!!!、
 プロモ,

●パートナー

No.,カード名,種類,級,アイコン,効果,魔物/パートナー,フレーバー,出典,レアリティ

P-001,高嶺清磨,パートナー,,,《SET!》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトル
 で、自分が「ガッシュ・ベル」の術で攻撃するとき、相手は防御できない。、魔物=ガッシュ・ベル,天才ゆえに人生
 に退屈していたが、ガッシュとの出会いで変わる。、LEVEL:1,R

P-002,細川,パートナー,,,《強盗》このカードを捨て札にする→相手のMPを3へらす。そうしたなら、へらした数
 と同じ数、自分のMPをふやす。、魔物=レイコム,レイコムをみつけた細川は、レイコムを復讐の道具として使う。
 ,LEVEL:1,

P-003,シェリー,パートナー,,バトル,《強き黒い力》このカードを捨て札にする→【ステイ】このバトル中、自分
 の「ブラゴ」による攻撃のダメージを+2する(重複しない)。、魔物=ブラゴ,シェリーは、清磨に魔物の王の戦いから
 手を引くよう勧告する。、LEVEL:1,R

P-004,連次,パートナー,,バトル,《雨の日の訪問者》このカードを捨て札にする→【ステイ】このバトル中、自分の「ゴフレ」によるダメージを2倍にする(重複しない)。,魔物=ゴフレ,もう少しオレを楽しませるよ……。
,LEVEL:1,

P-005,春彦,パートナー,,,《植物園のトレーニング》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分の「スギナ」の術すべての、本来のコストを0にする。 ,魔物=スギナ,トレーニングのために植物園をおそう冷酷な男。 ,LEVEL:1,

P-006,しおり,パートナー,,バトル,《涙の想い》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このバトル中、自分の「コルル(変身後)」がダメージを受けるとき、そのダメージを受けない。そうしたなら、その「コルル(変身後)」を下のカードを残して捨て札にする。 ,魔物=コルル,コルルに出会ったしおりはお姉ちゃんになることを決める。 ,LEVEL:1,R

P-007,清兵衛,パートナー,,,《スカッとする力》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が使う「フェイン」の術の魔力を+4000する。 ,魔物=フェイン,この力、スカッとするぜ!,LEVEL:1,

P-008,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《もげ!》このカードを捨て札にする→相手のパートナーカード1枚を選び、捨て札にする。 ,魔物=キャンチョメ,世界をまたにかけろスーパースター。 ,LEVEL:1,SR自販機

P-009,大海恵,パートナー,,バトル,《アイドル》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手が使った術1つを無効にする。 ,魔物=ティオ,鈴芽も大ファンの、人気アイドル。 ,LEVEL:1,SRパック

P-010,高嶺清麿,パートナー,,,《コンボ》このカードを捨て札にする→自分の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。 ,魔物=ガッシュ・ベル,ガッシュ!!強くなれ!オレが何でもしてやる!,LEVEL:2,R

P-011,窪塚泳太,パートナー,,,《女好き》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を0にする。 ,魔物=ハイド,オレの女にしてやるyoo !,LEVEL:2,R

P-012,シェリー,パートナー,,,《Destiny》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分の「ブラゴ」によるダメージを「かばって」、ダメージを受けた魔物は捨て札になる。 ,魔物=ブラゴ,私の目的は、この戦いを早く終わらせること!!,LEVEL:2,R

P-013,ココ,パートナー,,,《狂った笑み》このカードが場にある→相手の魔物カード1枚が捨て札になるたびに、相手の魔本を1枚めくる。 ,魔物=ゾフィス,シェリーの親友であったが、ゾフィスに心を操られる。 ,LEVEL:2,SRパック

P-014,ペリコ,パートナー,,,《逃げて逃げて逃げまくれ》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手は術で攻撃できない。 ,魔物=ポッケリオ,ポッケリオの力を使い、大金持ちを目指す村人。 ,LEVEL:2,

P-015,リュック,パートナー,,,《ビライツ乱射》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分は、自分の魔本の好きなページにある術カード「ビライツ」を使うことができる。 ,魔物=ロブノス,弱い者イジメが大好きな、実は気弱な男。 ,LEVEL:2,

P-016,レンブラント,パートナー,,バトル,《攻撃無効》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術による攻撃1つを無効にする。 ,魔物=マルス,マルスと共に、残忍な戦いを好む。 ,LEVEL:2,

P-017,ステング,パートナー,,バトル,《防御無効》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術による防御1つを無効にする。 ,魔物=バルトロ,ククク……いい酒の肴が出来たぜ。 ,LEVEL:2,

P-018,ジェム,パートナー,,,《大好きよ》このカードを捨て札にする→自分の魔本を1枚もどす。このターン中、自分は「自分の魔本をもどす」効果を合計1回しか使えない。 ,魔物=ヨポポ,イギリスの小さな村に住む、おてんばな女の子。 ,LEVEL:2,R

P-019,イギリス紳士,パートナー,,,《紳士協定》このカードが場にある→相手が相手自身の魔本のページを1枚もどすたびに、相手のMPを2へらす。 ,魔物=キクロブ,イギリスの紳士の私が、礼儀を叩き込んであげるわ!! ,LEVEL:2,

P-020,高嶺清麿,パートナー,,,《ココロノチカラ》このカードが場にある→次の効果の両方を使う。 ●バトルフェイズ中、相手の効果で自分のMPがへることはない。 ●バトルフェイズ中、自分の効果で自分のMPがふえることはない。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 ,魔物=ガッシュ・ベル,ガッシュを王にしたい気持ちは誰にも負けねー!,LEVEL:3,

P-021,シェリー,パートナー,,,《あきらめぬ心》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手の効果によって自分のMPがへることはない。 ,魔物=ブラゴ,あなたを置いて一人だけ幸せにはならないわ。 ,LEVEL:3,

P-022,ゲルハルト,パートナー,,,《氷の戦い》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中の次のバトルで、自分が「フリガロ」の術で攻撃するとき、その術のダメージは、選んだ魔物にあたえられる。、魔物=フリガロ,ブラゴに傷を負わせるほどの魔物の使い手。ドイツ国籍。、LEVEL:3,

P-023,秋山進一,パートナー,,,《僕の意思》このカードを捨て札にする→次の効果の両方を、この順で使う。●自分のMPを2ふやす。●【スタンバイ】このターン中のバトルで、自分の「エシュロス」の術1つの魔力を+2000する。、魔物=エシュロス,僕は、強い人間になりたいんだ!,LEVEL:3,R

P-024,アポロ,パートナー,,,《予測》このカードが場にある→相手は、相手の魔本の今のページが見えるようにプレイする。、魔物=ロップス,ロップス、王様になろう。、LEVEL:3,R

P-025,ゴルドー,パートナー,,,《バカモノ!》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある術カード「ジオルク」1枚を使うことができる。、魔物=ダニー,バカモノ!ダニーボーイ!,LEVEL:3,R

P-026,ルーパー,パートナー,,,《羽交い絞め》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物を1体選ぶ。このターン中、相手は、その魔物以外の魔物で、ダメージを「かばう」ことができない。、魔物=パピプリオ,ヒルルルルヒルルルル,LEVEL:3,

P-027,ヒゲ,パートナー,,バトル,《魔物の盾》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】「ゾボロン」以外の相手の魔物1体を選ぶ。このバトル中、相手の攻撃で自分の魔本がダメージを受けるとき、そのダメージを、選んだ魔物で「かばう」ことができる。、魔物=ゾボロン,我々は、最強のコンビネーションを手に入れた!,LEVEL:3,

P-028,リエン,パートナー,,バトル,《好きある!》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このバトル中1回だけ、「ウォンレイ」がダメージを受けるとき、そのダメージを受けない。、魔物=ウォンレイ,私、ウォンレイが好きある!,LEVEL:3,R

P-029,ガリオント,パートナー,,,《妖岩島の戦い》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分は、「ザバス」ですべての「風」属性の術を使える。、魔物=ザバス,ようこそ…ここがキミ達の天国だ。、LEVEL:3,

P-030,フリト,パートナー,,,《羊泥棒》このカードが場にある→相手がイベントカード1つを使うたびに、自分のMPを2ふやす、魔物=バーゴ,もしかして、オレ達にはむかおうとしてるのか?,LEVEL:3,

P-031,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《ウマゴンのしつけ》このカードが場にある→次の効果の両方を使う。●相手は、相手の場の「ウマゴン」の「魔物の効果」を使えない。●相手は、イベントカード「ウマゴン」を使えない。、魔物=ウマゴン,グルービー!!,LEVEL:3,R

P-032,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《絶世の美男子》このカードを捨て札にする→この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。次のターン中、相手はパートナーカードを使えない。、魔物=キャンチョメ,絶世の美男子、イタリアの英雄、パルコ・フォルゴレさ!,ガッシュ・ベルと仲間たち,

P-033,大海恵,パートナー,,,《私達は一人じゃない》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物の術で攻撃できない。、魔物=ティオ,私達は一人じゃない、仲間という希望がある!,ガッシュ・ベルと仲間たち,

P-034,デュフォー,パートナー,,,《氷の仮面》このカードを捨て札にする→「ステイ」または「スタンバイ」している、自分が術を使えなくなる効果すべてを取りのぞく。、魔物=ゼオン,冷徹な仮面の下に、強大な憎しみを隠し持つ。、ゼオンと最凶魔物達,

P-035,グスタフ,パートナー,,,《強さの哲学》このカードを捨て札にする→相手がこのターンのスタートフェイズにふやしたMPの数×2だけ、相手のMPをへらす。、魔物=バリー,おまえの強さで奴らを打ち砕いてみよ!,ゼオンと最凶魔物達,

P-036,高嶺清麿,パートナー,,,《戦う友》このカードを捨て札にする→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード1枚を選び、場に出す。、魔物=ガッシュ・ベル,おまえ自身が、その可能性を信じてやるんだ。、SPBOX,

P-037,シェリー,パートナー,,,《あの日に帰ろう》このカードを捨て札にする→この効果は、自分の魔本が最後のページのとき使える。【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の最後のページ以外の好きなページにある「ブラゴ」の術1つか、イベントカード1枚を使うことができる。、魔物=ブラゴ,親友のココを救うべく、シェリーの厳しい旅はつづく。、SPBOX,

P-038,しおり,パートナー,,,《忌まわしい事件》このカードが場にある→自分のバトルフェイズに、相手はイベントカードを使えない。＊1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。、魔物=コルル,一人ぼっちのコルル

を妹のように想う、心優しい少女。 ,SPBOX,
P-039,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《強運のパートナー》このカードを捨て札にする→自分が投げたコイン1個をオモテにする。 ,魔物=キャンチョメ,そう!それが私、鉄のフォルゴレ!! ,SPBOX,
P-040,大海恵,パートナー,,バトル,《術無効》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術1つを無効にする。 ,魔物=ティオ,さ、一緒に戦いませよ。 ,SPBOX,
P-041,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《バカじゃない》このカードが場にある→相手が相手自身の魔本をもどす効果をつかうたびに、次の効果の1つを使う(ダメージなので、「かばう」ことができる)。 ●相手の魔本に1ダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 ,魔物=ウマゴン,バカじゃない、いかしてる(グルービー)んだ。 ,SPBOX,
P-042,ゴルドー,パートナー,,,《我が息子》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ダニー」の術や「魔物の効果」で攻撃するとき、そのバトル中、相手はパートナーの効果やイベントカードを使えない。 ,魔物=ダニー,よくやったぞ、我が息子よ。 ,SPBOX,
P-043,リエン,パートナー,,,《攻撃の支援》使用を宣言する→【スタンバイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中の次のバトルで、自分が「ウォンレイ」の術や「魔物の効果」で攻撃するとき、次の効果の1つを使う。 ●相手は、選んだ魔物の防御の術を使えない。 ●相手は、選んだ魔物でダメージを「かばう」ことができない。 ,魔物=ウォンレイ,ウォンレイは私の大切な人ある。 ,SPBOX,
P-044,ガルザ,パートナー,,,《潜む狩人》このカードを捨て札にする→この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン【ステイ】する。次のターン中、相手はMPをふやせない。 ,魔物=バランシャ,獲物はまず弱らせてから仕留める。 ,LEVEL:4,R
P-045,ゴーマン,パートナー,,,《さらに命乞い》このカードを捨て札にする→自分が「ドンポッチョ」で使った術の効果で投げたコイン1個をオモテにする。 ,魔物=ドンポッチョ,ま、まってくれ。た、助けてくれ…。 ,LEVEL:4,
P-046,ナゾナゾ博士,パートナー,,ジャマー,《博士はなんでも知っている》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 ,魔物=キッド,私の名前はナゾナゾ博士。なんでも知っている不思議な博士さ。 ,LEVEL:4,SR自販機
P-047,ウルル,パートナー,,,《やれやれだ》このカードを捨て札にする→自分か相手の場の「このカードが場にある」の効果を持つ、魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。 ,魔物=パティ,やれやれだ……。 ,LEVEL:4,R
P-048,ココ,パートナー,,,《膠着》このカードが場にある→相手は、相手自身の場の魔物を捨て札にできない(魔物がダメージを受けて捨て札になるのはよい)。 ,魔物=ゾフィス,あなたは素顔が一番よ。 ,LEVEL:4,URパック
P-049,詞音,パートナー,,,《転校生》このカードが場にある→相手は、バトルフェイズ中、相手自身の魔本をもどすことができない。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 ,魔物=ニャルラト,清磨のクラスにやってきたカワイイ転校生。その目的は!?,LEVEL:4,
P-050,遠藤喜一郎,パートナー,,,《切り絵名人》このカードを捨て札にする→相手のMPを2へらす。そうしたなら、へらした数と同じ数、自分のMPをふやす。 ,魔物=ノリトー・ハッサミー,グリサの命で、ガッシュの持つ魔鏡のかけらを奪おうとする。 ,LEVEL:4,
P-051,細川,パートナー,,,《銀行強盗》このカードを捨て札にする→相手のMPを4へらす。この効果は、このターン中すでに、自分の効果で相手のMPをへらしているときには使えない。 ,魔物=レイコム,金庫荒らし、宝石強盗、なんでもやったぜ!! ,LEVEL:5,
P-052,春彦,パートナー,,,《抑えた力》このカードが場にある→自分は、「スギナ」で、「木」属性の術すべてを、本来より1低いコストで使うことができる。 ,魔物=スギナ,オレはまだ…1・2・3・4・5…そう、5回だ。 ,LEVEL:5,
P-053,しおり,パートナー,,,《しおりの涙》このカードが場にある→相手は、相手の場のカードの「相手の魔本にダメージをあたえる」効果(攻撃を含む)を使えない。 ,魔物=コルル,コルル…私よ…しおりよ…思い出して!,LEVEL:5,
P-054,ナゾナゾ博士,パートナー,,,《マジョスティック12総攻撃》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】次の相手のターンのエンドフェイズに、自分の場にMJ12カードが12枚あれば、相手の魔本を12枚めくる。 ,魔物=キッド,アメリカ生まれの不思議な集団、マジョスティック12!! ,LEVEL:5,R
P-055,ココ,パートナー,,,《挑発》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手は、「魔物の効果」を使えない。 ,魔物=ゾフィス,そんなに強くなった私がねたましいのかしら?,LEVEL:5,SR自販機

P-056,ハカセ,パートナー,,,《学会への復讐》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中、次に相手が使う術カード1枚のコストを3ふやす。 ,魔物=グリサ,ワシを追放した学会に復讐するのだ! ,LEVEL:5,

P-057,清兵衛,パートナー,,,《弱いものイジメ》このカードが場にある→相手が、バトルフェイズ中に魔物カードを場に出すとき、相手自身のMPを魔物カード1枚につき1へらさなければ、魔物カードを場に出せない。 ,魔物=フェイン,もっと力をつけて、もっとスカッとしねえとなあ。 ,LEVEL:6,

P-058,レンブラント,パートナー,,バトル,《防御術無効》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術による防御1つを無効にする。 ,魔物=マルス,オランダ国籍。性格は残忍。 ,LEVEL:6,

P-059,ポール・カーン,パートナー,,,《操られた心》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中に、相手が相手の効果で相手のMPをふやしていれば使える。相手の魔本に3ダメージ（ダメージなので「かばう」ことができる）。 ,魔物=ドグモス,心を操られ、記憶のないまま戦いを無理強いさせられている。 ,LEVEL:6,

P-060,ヘンリカ・アボット,パートナー,,,《閉ざされた心》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中に、相手が相手の効果で、相手自身の魔本をもどしていれば使える。相手の魔本に3ダメージ（ダメージなので「かばう」ことができる）。 ,魔物=ボルボラ,心を操られ、魔物達の戦いに巻き込まれる。 ,LEVEL:6,

P-061,フランソワーズ・カルダン,パートナー,,,《失われた心》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中に、自分の魔本が相手のダメージ以外の効果でめくられていければ使える。相手の魔本に3ダメージ（ダメージなので「かばう」ことができる）。 ,魔物=エルジョ,心を支配され、必死に魔本を守ろうとする。 ,LEVEL:6,

P-062,高橋真美子,パートナー,,,《エスパー真美子》このカードが場にある→自分が「アルム」で攻撃するバトル中、相手の効果によって自分のMPがへることはない。 ,魔物=アルム,実はフォルゴレのファンらしい。 ,LEVEL:6,

P-063,ジョン・オーエン,パートナー,,,《野球選手》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手は、石版魔物以外の魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,魔物=グリュオス,野球選手。背番号は6。 ,LEVEL:6,

P-064,ビリー・フェリス,パートナー,,バトル,《支配された心》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の、石版魔物以外の魔物による攻撃1つを無効にする。 ,魔物=ガンツ,心を支配されていたが、フォルゴレに助けられる。 ,LEVEL:6,

P-065,モヒカン・エース,パートナー,,ジャマー,《ビクトリームのいいつけ》このカードを捨て札にする→この効果は、相手が直前に使った効果で、自分の場の「ビクトリーム」が選ばれているときに使える。相手が直前で使った効果1つを無効にする。 ,魔物=ビクトリーム,魔本を必死に守るが、ビクトリームに誤解を受け、蹴飛ばされる。 ,LEVEL:6,R

P-066,高嶺清磨,パートナー,,,《必ず王に》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ガッシュ・ベル」で攻撃するとき、相手はそのバトルのダメージを「かばう」ことができない。 ,魔物=ガッシュ・ベル,そんな奴を王にさせるわけにはいかねえなああ!! ,LEVEL:0,

P-067,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《必死のフォルゴレ》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の「魔物の効果」や、その魔物につけられたパートナーの効果を使えない。 ,魔物=キャンチョメ,我々だけの力で勝つんだ!! ,LEVEL:0,

P-068,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《テーン!!》このカードを捨て札にする→次の効果の1つを使う。 ●相手のMPを2へらす。 ●自分のMPを2ふやす。 ,魔物=キャンチョメ,テ————ン!! ,LEVEL:0,

P-069,大海恵,パートナー,,バトル,《守りのアイドル》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術1つを無効にする。ただし、「防御できない」ときには無効にできない。 ,魔物=ティオ,あなたたちの相手はこっちよ! ,LEVEL:0,

P-070,大海恵,パートナー,,ジャマー,《甘く見ないでよ》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。 ,魔物=ティオ,女だからって甘く見ないでよ! ,LEVEL:0,

P-071,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《心の会話》このカードが場にある→自分の「ウマゴン」の術のコストと、自分のイベントカード「ウマゴン」のコストを1へらす（0以下にはならない）。 ,魔物=ウマゴン,ウマゴンの声を聞くんじゃない。声に込められた「思い」を聞くんだ。 ,LEVEL:7,R

P-072,カイル・ピカール,パートナー,,,《イバリスのクグツ》このカードが場にある→自分の場に「イバリス」以外の魔物がないとき、自分も相手も、「カードを選ぶ」とき、自分の「イバリス」を選ぶことができない。 ,魔物=イバリス,ハハハッ、こっちも攻撃だ!! ,LEVEL:7,

P-073,ゾルゲ・ヘルシュタイン,パートナー,,,《デンシンのクグツ》このカードが場にある→相手の捨て札のカードは、ないものとしてあつかう。 ,魔物=デンシン,ゾフィスに心を操られ、デンシンのパートナーになる。

,LEVEL:7,

P-074,マレーネ・ヤネンツ,パートナー,,,《カルーラのクグツ》このカードが場にある→自分は、自分の「カルーラ」の「自分の場の魔物が石版魔物3体のとき」使える「魔物の効果」を、石版魔物2体がいれば使える。 ,魔物=カルーラ,チャームポイントはヘアピン。 ,LEVEL:7,

P-075,汪 靖宇,パートナー,,ジャマー,《中国少年》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、「MPをへらす→」（コストのMPはいくらでもよい）、「魔物の効果」1つを無効にする。 ,魔物=バビル,バビルとともに戦う中国人の少年。 ,LEVEL:7,

P-076,玄宗,パートナー,,バトル攻撃,《拳法バカ》このカードを捨て札にする→合計魔力7000で攻撃（相手の魔本に2ダメージ）する。 ,魔物=ツァオロン,オレの名は玄宗。 弱い人間相手では拳が満足できなくなった男よ！ ,LEVEL:7,R

P-077,ダリア・アンジェ,パートナー,,,《ケケケー!!》このカードを捨て札にする→自分が投げたコイン1個をウラにする。 ,魔物=ベルギム・E・O,ケケケー——！ ,LEVEL:7,

P-078,ランス,パートナー,,,《継がれた血統》このカードを捨て札にする→【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、相手の効果で自分のMPがへることはない。 ,魔物=パムーン,千年前にパムーンと共に戦ったシェルビイの子孫。 ,LEVEL:7,

P-079,佐久間菜須香,パートナー,,,《マンガ家志望》このカードを捨て札にする→自分の捨て札の「吉凶占師ノロイ隊」1枚を選び、場に出す。 ,魔物=ビブリオ,マンガ家になるのが夢。「吉凶占師オマモリ隊」の大ファン。 ,LEVEL:7,

P-080,国枝光博,パートナー,,,《貧乏ロックスター》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の「ソーマ」の「魔物の効果」を「ゲーム中に1回だけ使える」とあっても、さらにもう1回だけ使うことができる。この効果はゲーム中に1回だけ使える。 ,魔物=ソーマ,自称「ナニワのロックスター・クニミツ」。でも貧乏。 ,LEVEL:7,

P-081,高嶺清麿,パートナー,,,《Future!》このカードを捨て札にする→「ステイ」または「スタンバイ」している、「ガッシュ・ベルの術を使えない」「ガッシュ・ベルの魔物の効果を使えない」「高嶺清麿（高嶺ピヨ麿）の効果を使えない」効果すべてを取りのぞく（ガッシュ・ベル以外の術や「魔物の効果」や高嶺清麿以外のパートナーの効果は使えるようにならない）。 ,魔物=ガッシュ・ベル,俺は、ガッシュこそが王にふさわしい魔物と信じてるんだ！ ,白き賢者の魔本,

P-082,コトハ,パートナー,,,《運命の出会い》このカードが場にある→自分のエンドフェイズのたびに、自分のMPを1ふやす。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 ,魔物=ワイズマン,運命の出会い!? 金色の髪の子供ってまさか恋人〜!?,白き賢者の魔本,

P-083,モヒカン・エース,パートナー,,,《ビクトリームを守って》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分の「ビクトリーム」はダメージを受けず、捨て札にもならない。 ,魔物=ピクトリーム,不幸中の幸い、モヒカン・エースは無事だった。 ,月の石の秘力,

P-084,アルベール,パートナー,,,《届いてた声》このカードが場にある→相手の魔物の「魔物の効果」の、「使用を宣言する→」コストは、「MPを1へらす→」になる。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 ,魔物=レイラ,アルベールはついに自分の心を取り戻した…! ,月の石の秘力,

P-085,エリザベス,パートナー,,,《ダルモスのクグツ》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分がこのターン中すでに使った「ダルモス」の「魔物の効果」1つを、コスト0で使うことができる。この効果は1ターンに1回だけ使える。 ,魔物=ダルモス,ウマゴンとサンビームのコンビネーションによって魔本を奪われる。 ,月の石の秘力,

P-086,大海恵,パートナー,,,《光のプリズム》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物で攻撃できない。 ,魔物=ティオ,シャララ♪ 光のプリズム〜♪ ,TBB1,R

P-087,モーリス,パートナー,,,《狡猾な嘘》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物の「魔物の効果」や、その魔物につけられたパートナーの効果を使えない。 ,魔物=ゴーレン,相手をだましてスキを作る狡猾さを持つ。 ,TBB1,R

P-088,ウルル,パートナー,,,《手を前に》このカードが場にある→自分は「魔物の効果を使えない」ときも「パティ」の「魔物の効果」が使え、「パティ」の「魔物の効果」はジャマー効果で無効にならない。 ,魔物=パティ,やっとなパティがいいことしようとしてるんだ...協力しないわけにはいかないでしょう。 ,LEVEL:8,

P-089,アルヴィン,パートナー,,,《カッコイイアルヴィン》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン

中、自分の「ビヨンコ」の「魔物の効果」の「このカードを捨て札にする→」効果は、「使用を宣言する→」効果になる。、魔物=ビヨンコ、今戦へば、間違ひなくほ前はカッコイイぞ。、LEVEL:8,
P-090,アルベール,パートナー,,,《いくぜレイラ》このカードが場にある→相手が魔物を場に出したそのターン中には、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない。、魔物=レイラ,ここはオレ達にまかせな...いくぜ、レイラ。、LEVEL:8,
P-091,ローベルト・ヴァイル,パートナー,,,《月の石》このカードを捨て札にする→【ステイ】このゲーム中、自分のエンドフェイズのたびに、自分のMPを1ふやす（重複しない）、魔物=デモルト、我が名はローベルト・ヴァイル!! ソフィスのあとを継ぐ者よ!!、LEVEL:8,
P-092,シェリー,パートナー,,バトル,《試練の成果》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の攻撃1つを無効にする。そうしたなら、相手が攻撃で使った相手の魔物を「負傷状態」にする。、魔物=ブラゴ,シェリー、お前は今のために、やることはやってきたはずだ。、滅紫の野望,
P-093,ココ,パートナー,,,《旧友の叫び》このカードを捨て札にする→相手の場のパートナー1枚を選び、捨て札にする。カードの効果で「捨て札にならない」ときも捨て札にできる。、魔物=ソフィス,やめて、シェリー、私からソフィスを奪わないで!、滅紫の野望,
P-094,高嶺清麿,パートナー,,,《カサブタ》このカードが場にある→自分の「ガッシュ・ベル」は、相手の効果では捨て札にならない（「負傷状態」でダメージを受けたら捨て札になる）。、魔物=ガッシュ・ベル,SET! ザケル!!、BoT,
P-095,大海恵,パートナー,,,《Happy Tomorrow☆》このカードが場にある→自分のエンドフェイズのたびに、自分のMPを1ふやす。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。、魔物=ティオ,明日にはいいコトがきつとある Happy Tomorrow☆、BoT,
P-096,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《無敵と呼ばれる男》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、次の効果を使う。【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、自分の捨て札の「キャンチョメ」1枚までと、「P-096 パルコ・フォルゴレ」以外の「パルコ・フォルゴレ」1枚までを選び、場に出す。、魔物=キャンチョメ,君は知らないようだ...無敵と呼ばれる男がいることを。、BoT,
P-097,ココ,パートナー,,,《本当の私》このカードが場にある→自分の魔物1体が捨て札になるたびに、自分のMPを2ふやす。、魔物=ソフィス,今の私が本当の私の姿なの。、BoT,
P-098,モヒカン・エース,パートナー,,,《ナンバー1》このカードが場にある→このカードが捨て札になったとき、次の効果を使う。【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、自分の捨て札の「ビクトリーム」1枚までと、「P-098 モヒカン・エース」以外の「モヒカン・エース」1枚までを選び、場に出す。、魔物=ビクトリーム,額と胸のタトゥーはナンバー「1」。手書きだけど...、BoT,
P-099,アルベール,パートナー,,,《目覚めた心》このカードが場にある→相手は、「このカードが場にある→」以外の「魔物の効果」を、1ターンに合計1回までしか使えない。、魔物=レイラ,やっとな力を貸せるな。、BoT,
P-100,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《コンビネーション》このカードが場にある→自分の「ウマゴン」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《突進》MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃（相手の魔本に1ダメージ）する（【バトル攻撃】）。、魔物=ウマゴン,我々のコンビネーションをなめないでいよう。、LEVEL:9,
P-101,ナゾナゾ博士,パートナー,,,《キッドの国》このカードが場にある→自分の「キッド」は相手の効果では捨て札にならず、「キッド」の「魔物の効果」はジャマー効果で無効にならない。、魔物=キッド,ワシには光り輝くキッドの国しか見えておらん!!、LEVEL:9,
P-102,ライオン,パートナー,,,《偵察隊》このカードが場にある→自分は、「カマック」の「自分の場の魔物が石版魔物3体のとき」使える「魔物の効果」を、石版魔物1体がいれば使える。、魔物=カマック,精神操作され、カマックの思い通りの術を使う。、LEVEL:9,
P-103,クラブ,パートナー,,,《変形だ!》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある「コーラルQ」の術1つを使うことができる。、魔物=コーラルQ,コーラルQ!変形だ!、LEVEL:9,
P-104,ジード,パートナー,,,《バイク乗り魂》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある「テッド」の術1つを使うことができる。、魔物=テッド,オレの真似して風を語ろうなんて100年早えぜ。、LEVEL:9,R
P-105,エリー,パートナー,,,《スマナイな》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある「アース」の術1つを使うことができる。、魔物=アース,スマナイな。 オレが奴をナ

メたせいでお前を傷つけた。 ,LEVEL:9,R

P-106,ジード,パートナー,,,《セカン・ナグル》このカードを捨て札にする→この効果は自分の「テッド」の上のMPカウンターが1個のとき使える。自分は「セカン・ナグル」を使ったものとし、自分の「テッド」の上のMPカウンターを2個にする。 ,魔物=テッド,だからオレも、あいつに付き合ってるのかも知れねえな… ,サンデーLTD-A, P-107,エリー,パートナー,,,《見事だ》このカードが場にある→自分が「アース」の術や「魔物の効果」で、相手の魔本か魔物にダメージをあたえるたびに、相手のMPを1へらす。そうしたなら、自分のMPを1ふやす。 ,魔物=アース,見事だ、アース。次でとどめをさすぞ。 ,サンデーLTD-B,

P-108,大海恵,パートナー,,,《清麿とのヒミツ》このカードを捨て札にする→自分の魔本の好きなページか自分の捨て札から、「高嶺清麿」1枚までと、「P-108 大海恵」以外の「大海恵」1枚までを選び、場に出す。 ,魔物=ティオ,私と清麿くんは、同じ秘密を持っている?,TBB2,R

P-109,玄宗,パートナー,,バトル攻撃,《肉弾戦》このカードを捨て札にする→合計魔力6000で攻撃(相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる)する。 ,魔物=ツアオロン,貴様、いい目をしてるな。 相打ちになっても倒してやるって目だ…。 ,TBB2,R

P-110,ダリア・アンジェ,パートナー,,,《赤いドレス》このカードが場にある→自分か相手がコインを投げてウラを出すたびに、自分のMPを1ふやす。 ,魔物=ベルギム・E・O,ケケケー！としか言わない。 ,TBB2,R

P-111,シェルビィ,パートナー,,,このカードは「パムーン」にもつけることができる。 -----以上、枠囲み----- 《老騎士》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、自分の「パムーン」の上に、MPカウンター1個をのせる。この効果は1ターンに1回しか使えない。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●パムーンにのせたMPカウンターは、好きなときに自分のMPとして使うことができる。 ,魔物=パムーン,千年前のパムーンのパートナー。 ,TBB2,R

P-112,ローベルト・ヴァイル,パートナー,,,《くじかれた野望》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中、相手が「このゲーム中」に「ステイ」または「スタンバイ」している効果を取りのぞいていれば使える。相手の魔本を1枚めくる。この効果は1ターンに1回しか使えない。 ,魔物=デモルト,てめえらよお… 何てことしてくれやがんだ…よお…?,TBB2,R

P-113,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《立派なウマゴン》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中1回だけ、魔物カード「ウマゴン」の「魔物の効果」1つか、イベントカード「ウマゴン」の効果を、コストなしで使える(「このカードを捨て札にする→」のコストは「使用を宣言する→」になる)。 ,魔物=ウマゴン,ウマゴンだって立派な名前だ!! 親からもらった名前をバカにするな!,LEVEL:10,

P-114,クラブ,パートナー,,,《科学少年》このカードが場にある→相手は、相手の魔本の今のページ以外のページの術を使えない。 ,魔物=コーラルQ,フフフ、可哀相なことを言うな。 彼らにはそれしか術がないんだから。 ,LEVEL:10,

P-115,サウザー,パートナー,,,《孤高の少年》このカードを捨て札にする→この効果は、自分の魔物が1体だけで、相手の魔物が2体以上のとき使える。相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,魔物=カルディオ,仲間とつるまなきや戦えねえ魔物か。オイラの大大嫌いなタイプだな。 ,LEVEL:10,

P-116,カイル,パートナー,,,《ミッ》このカードを捨て札にする→【ステイ】自分の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を-2000する(0より小さくはならない)。 ,魔物=レイン,ミッ、ミー——ッ!!,LEVEL:10,

P-117,ルーパー,パートナー,,,《パピーにラブソングを》このカードが場にある→相手のイベントカードのコストは1ふえる。 ,魔物=パピプリオ,何、意味不明なこといつてるの? パピー。 ,LEVEL:10,

P-118,ニコラウス,パートナー,,,《バグパイブ》このカードが場にある→自分の「マジロウ」が捨て札になったとき、自分の魔本の好きなページから「マジロウ」以外の魔物1体を選び、場に出す。 ,魔物=マジロウ,ああ、僕はバグパイブを世界に普及させるために世界を回っている。 ,LEVEL:10,

P-119,高嶺ピヨ麿,パートナー,,ジャマー,このカードは「ガッシュ・ベル」に、「高嶺清麿」とは別に1枚つけられる。 -----以上、枠囲み----- 《ピヨ麿って呼ぶなー!!》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った「魔物の効果」1つを無効にする。 ,魔物=ガッシュ・ベル,ピヨ麿って呼ぶなー!!,真紅の誓い,

P-120,シェリー,パートナー,,,《ひとときの別れ》このカードを捨て札にする→自分の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。 ,魔物=ブラゴ,楽しみにしているわ、赤い本の子… ,LEVEL:11,

P-121,カイル,パートナー,,,《もう大丈夫》このカードが場にある→自分の魔本の今のページが22~32ページ目のとき、自分は「魔物の効果が使えない」ときにも「レイン」の「魔物の効果」が使える、「パートナーの効果が使えな

い」ときにも「カイル」の効果が使え、「術を使えない」ときにも「レイン」の術を使える。、魔物＝レイン、「もうお前は1人で立てる。」 「ありがとう...レイン」,LEVEL:11,

P-122,チータ,パートナー,,,《費用対効果》このカードが場にある→自分の術が、相手の効果で無効になったとき、その術のコストとしてはらったMPがもどってくる。、魔物＝ロデュウ,間に合いそうになかったからよ。無駄な呪文は撃てないわ。、LEVEL:11,

P-123,エル・シーバス,パートナー,,,《オヨヨヨヨ》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中すでに1回でもバトルが終了していれば使える。このバトルフェイズを終了する。この効果はジャマー効果で無効にならない。、魔物＝モモン,オヨヨヨヨ。早く...早くこの戦いを終わらせなきゃー!!!,LEVEL:11,

P-124,高嶺清麿,パートナー,,,《思わぬ作戦》このカードが場にある→自分が、「ガッシュ・ベル」で、「相手の魔本にダメージ」の効果のみの術を使うとき、相手は、その術のダメージを「かばう」ことができない。、魔物＝ガッシュ・ベル,清麿の作戦で、ガッシュの能力は何倍にも生かされる。、LEVEL:S,

P-125,高嶺清麿,パートナー,,,《天才の眼》このカードが場にある→相手が魔物を場に出したそのターン中には、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない。＊1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。、魔物＝ガッシュ・ベル,清麿の鋭い観察眼が、ガッシュを何度も勝利に導く。、LEVEL:S,

P-126,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《世界のスター》このカードが場にある→相手は、カードを場に出したそのターン中は、そのカードの効果を使えない。、魔物＝キャンチョメ,世界のスター、パルコ・フォルゴレ。そのウルも世界レベルである。、LEVEL:S,

P-127,大海恵,パートナー,,,《優しさのチカラ》このカードが場にある→1ターンに1回だけ、次の効果の1つを使うことができる。●相手のダメージを1へらす。●相手の効果で自分の魔本がめくられるとき、めくられる枚数を1枚へらす。、魔物＝ティオ,ティオ、一撃でおとなしくさせるわよ!,LEVEL:S,

P-128,高嶺清麿,パートナー,,,《Treasure Fighter》このカードを捨て札にする→【ステイ】コインを投げてオモテなら、このターン中、自分の「ガッシュ・ベル」の術のダメージを+1する。この効果は、他のダメージをふやす効果と重複しない。、魔物＝ガッシュ・ベル,清麿は自分を変えてくれたガッシュに感謝をしている。、FILE:1,

P-129,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《いねむり》このカードを捨て札にする→相手の「ウマゴン」1体を選び、捨て札にする。この効果はジャマー効果で無効にならない。、魔物＝ウマゴン,ん? おおスマナイ、ウマゴン、疲れがたまってたようだな。、FILE:1,

P-130,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《無敵の男》このカードが場にある→自分の「キャンチョメ」は、相手の効果では捨て札にならず、ダメージをうけず(ダメージ「かばう」ときは、ダメージをうける)、「石版状態」にもならない。、魔物＝キャンチョメ,こちらには、無敵の男がいることを忘れたのかい!?,LEVEL:12,

P-131,グスタフ,パートナー,,,《打ち砕け!》このカードが場にある→自分が「バリー」で攻撃するバトル中、自分のMPは相手の効果でへることはなく、自分の魔本は相手の効果でめくられることはなく、自分の場のカードは相手の効果では捨て札にならない。、魔物＝バリー,ならば叩きのめせ!! お前の強さで奴らを打ち砕いてみよ!!!,LEVEL:12,

P-132,デュフォー,パートナー,,,《違う景色》このカードを捨て札にする→相手の魔物以外のカード1体を選び、捨て札にする。、魔物＝ゼオン,オレは...その力で今までとは違う景色が見れるか?,LEVEL:12,

P-133,ジード,パートナー,,,《男の付き合い》このカードを捨て札にする→この効果は、自分の魔本の今のページが空いているとき使える。自分の魔本の好きなページか捨て札にある「テッド」の術1体を選び、自分の魔本の今のページの空いているページに入れる。、魔物＝テッド,自分のことは自分でやるんだ。ま、本だけは手を貸してやるがな。、LEVEL:12,

P-134,エリー,パートナー,,,《エリーの覚悟》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中すでに1回でも自分が攻撃するバトルが終了していれば使える。自分の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を1回しか使えない。、魔物＝アース,ファウード復活はなんとしても避けねばならん。オレ達の力をもって復活を手伝うことはしてはならん。、LEVEL:12,R

P-135,エル・シーバス,パートナー,,バトル,《神だのみ》このカードを捨て札にする→この効果は、相手が攻撃するバトル中に使える。相手の魔本を1枚めくる(魔本をめくっても、相手が使った術が無効になるわけではない)。、魔物＝モモン,神様、どうか私達をお守りください!! ,LEVEL:12,

P-136,カーズ,パートナー,,,《決めの一撃》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「ブザライ」の術1つの、本来のコストを0にする。、魔物＝ブザライ,ディオガ級の呪文一発分、これで

決めるわ!! ,LEVEL:12,

P-137,ベルン,パートナー,,,《映画監督》このカードが場にある→相手は、相手の捨て札のカードを、場に出したり、魔本にもどせない。 ,魔物=キース,スマナイな、キース...つい映画監督のクセで...,LEVEL:12,

P-138,ニコル,パートナー,,,《絶望に向かって》このカードを捨て札にする→自分の場の、魔物以外のカードを何枚でも選び、捨て札にする。そうしたなら、捨て札にした枚数(このカードを含まない)×1、自分のMPをふやす。 ,魔物=チェリッシュ,ここで封印を壊せても、オレ達は絶望に向かって歩くだけだぞ...,LEVEL:12,R

P-139,リエン,パートナー,,,《呪いの床》このカードが場にある→相手は、自分のパートナーがついている魔物の、その魔物もついているパートナーも、捨て札にできない。 ,魔物=ウォンレイ,ウォンレイ...ダメある。こいつらの言うことを聞いちゃ、とてもマズイことが起こる気が...,LEVEL:12,R

P-140,アリシエ,パートナー,,バトル,《覚悟の選択》このカードを捨て札にする→このバトルの、相手の術1つを無効にする。そうしたなら、その術のコストと同じ数、自分のMPをへらせるだけへらす。 ,魔物=リーヤ,フム...「確実ではない」...か。 そろそろその甘ったれた考えはなくさないか?,LEVEL:12,R

P-141,高嶺清麿,パートナー,,ジャマー,《俺の臨海学校》このカードを捨て札にする→相手が直前にコスト2以下で使ったイベントカード1つを無効にする。 ,魔物=ガッシュ・ベル,あいつらとの時間を! 臨海学校を返しやがれ~!,メカバルカンの逆襲,

P-142,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,,《英雄の帰還》このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、相手は「魔物の効果を無効にする」ジャマー効果や、「魔物の効果を使えなくする」効果を使えない。 ,魔物=キャンチョメ,キャンチョメががんばっているのに、私が負けてちゃいかんぞう!?! ,キース&ブザライの来襲,

P-143,ベルン,パートナー,,,《イモ天食いたい》このカードを捨て札にする→【ステイ】この効果は、自分のMPが0のときに使える。このターン中、相手のMPをコストとしてへらして、自分の術を使うことができる。 ,魔物=キース,ああ、オレのココロの力はもう残っていない!! ,キース&ブザライの来襲,

P-144,高嶺清麿,パートナー,,,《やるしかないんだ》このカードを捨て札にする→「このターン中」に「ステイ」している効果すべてを取りのぞく。 ,魔物=ガッシュ・ベル,間に合わないかもしれない...けど、やるしかないんだ...。誰1人、死なせるか...。 ,朱玉の十傑,R

P-145,パルコ・フォルゴレ,パートナー,,ジャマー,《無敵の英雄》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、パートナーの効果を無効にする。 ,魔物=キャンチョメ,みんな振り向くあんちくしょう 鉄のフォルゴレ イタリア人,朱玉の十傑,R

P-146,大海恵,パートナー,,バトル,《サバイバル》このカードを捨て札にする→【ステイ】このバトル中、自分の魔本は合計で最大2ダメージまでしか受けない(2ダメージをこえた分は無効になる)。 ,魔物=ティオ,あと残り2分を私達がお互いにカバーしあって、全力で生き抜くのよ!! ,朱玉の十傑,R

P-147,カフカ・サンビーム,パートナー,,ジャマー,《たのもしい方》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、自分の場のカードを捨て札にする効果(ダメージを含まない)1つを無効にする。vs魔物を場に出す条件を無効にすることはできない。 ,魔物=ウマゴン,大丈夫か? シスター、モモン! ,朱玉の十傑,R

P-148,リエン,パートナー,,,《罪滅ぼし》このカードを捨て札にする→自分の捨て札の「リエン」以外のカード1枚を選び、自分の魔本の空いているページにもどす。 ,魔物=ウォンレイ,呪いが解けたリエンは、清麿のために戦う。 ,朱玉の十傑,R

P-149,エリー,パートナー,,,《だ...まれ...》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物の「魔物の効果」を使うことができない。 ,魔物=アース,だ...まれ...こいつに今...倒されては...世界が...ほろぶのだ...,朱玉の十傑,R

P-150,サウザー,パートナー,,,《一時休戦》このカードを捨て札にする→【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで自分も相手も攻撃をすることはできない。 ,魔物=カルディオ,フン、ファワードが片付いたら、真っ先に倒してやるからな! 覚悟しやがれ! ,朱玉の十傑,R

P-151,エル・シーバス,パートナー,,,《LOVE&PEACE》このカードが場にある→相手の攻撃のダメージを-1する(0より小さくはならない)。 ,魔物=モモン,ま、待ってください、お話を...,朱玉の十傑,R

P-152,アリシエ,パートナー,,,《本物の男》このカードを捨て札にする→【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。次のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の「魔物の効果」と、その魔物のパートナーの効果を使えない。 ,魔物=リーヤ,誰1人死なせない。それは清麿とガッシュを死なせないってことだろ?,朱玉の十傑,R

P-153,チータ,パートナー,,,《ペース配分》このカードが場にある→自分のバトルフェイズに自分が攻撃をしな

かったとき、自分のエンドフェイズに自分のMPを2ふやす。、魔物＝ロデュウ、「チータ、最大級の呪文は出せそうか？」 「ええ、そろそろ...」、朱玉の十傑,R

P-154,バニクス・ギーゴ、パートナー,,バトル,《中の人》このカードを捨て札にする→【ステイ】このバトル中、自分が使う「リオウ」の術のダメージを+1する。、魔物＝リオウ,オレが外に出るの戦いか? どうやら本気でつぶしてえ相手のようだな。、朱玉の十傑,R

P-155,ベルン,パートナー,,,《激しく同意》このカードを捨て札にする→相手が直前に、自分の魔本をめくる効果を使っていたら、それと同じ枚数、相手の魔本をめくる。相手が直前に、相手の魔本をもどす効果を使っていたら、それと同じ枚数、自分の魔本をもどす。、魔物＝キース,ああ、まったくだ!!、朱玉の十傑,R

P-156,ニコル,パートナー,,,《絶望》このカードを捨て札にする→自分のMPを3へらす(ただし、1は残る)。そうしたなら、相手のMPを3へらす。、魔物＝チェリッシュ,お前らしいはげまし方だな...、朱玉の十傑,R

P-157,ラウシン・モー,パートナー,,ジャマー,《スキンヘッド》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、「非バトル」の術1つを無効にする。、魔物＝ザルチム,ザルチムの意の通りに動く、無口でスキンヘッドなパートナー。、朱玉の十傑,R

P-158,高嶺清麿,パートナー,,ジャマー,《すべてをかける》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手が直前に使ったイベントカード1つを無効にする。、魔物＝ガッシュ・ベル,持てる力、すべてをかけるお!、ファウードの封印,

P-159,バニクス・ギーゴ、パートナー,,,《嘲り》このカードを捨て札にする→相手の場のパートナー1枚を選び、そのパートナーを捨て札にする。、魔物＝リオウ,ハハハハッ!! モロだ!! もう動くそぶりすらねえ!!、ファウードの封印,

P-160,高嶺清麿,パートナー,,,《王になれ》このカードが捨て札にある→このカードが自分の捨て札にあり、自分の場に「高嶺清麿」や「高嶺ピヨ麿」がなければ、以下の効果のすべてを使う。 ●相手は、相手の捨て札のカードを場に出せない。 ●相手は、相手の捨て札のカードを魔本にもどせない。 ●相手は、相手の捨て札のカードの効果を使えない。、魔物＝ガッシュ・ベル,王になれ、ガッシュ... お前は、新たな本の持ち主と王になれ!!!、紫電の雷帝B,

P-161,アポロ,パートナー,,,《協力者》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】自分の魔本の好きなページのイベントカード1枚を選ぶ。このターン中、自分はそのイベントカードを本来より1高いコストで使えるようになる。、魔物＝ロップス,ロップスの...ロップスの住む世界の王を、あんな奴にさせないでくれ!!、紫電の雷帝B,

P-162,リエン,パートナー,,,《姿見えずとも》このカードが場にある→1ターンに1回、自分の魔本の今より前のページにある「ウォンレイ」の術1つを使うことができる。、魔物＝ウォンレイ,目を閉じていても、ハッキリ見えるある。「守る王」の姿が見えるある...。、紫電の雷帝B,

P-163,バニクス・ギーゴ、パートナー,,,《ファウードの栄養液》このカードを捨て札にする→自分のMPを4ふやす。この効果は1ターンに1回しか使えない。、魔物＝リオウ,体力はもちろん、心の力もすぐに戻る。、紫電の雷帝B,

P-164,デュフォー,パートナー,,,《冷めた世界》このカードが場にある→相手は、相手自身の攻撃のダメージをふやすことができない。、魔物＝ゼオン,あいつ、頭悪いな...、紫電の雷帝B,

P-165,バニクス・ギーゴ、パートナー,,,《憂慮》このカードを捨て札にする→「このゲーム中」以外の持続時間で「ステイ」している効果1つを取りのぞく。、魔物＝リオウ,おい、リオウ、顔色が悪いぜ。お前の体もヤバイんじゃないか?、紫電の雷帝cs,

P-166,デュフォー,パートナー,,ジャマー,《安慮》このカードを捨て札にする→相手が直前に使った、「ステイ」または「スタンバイ」している効果を取りのぞく効果1つを無効にする。、魔物＝ゼオン,機嫌がいいな、ゼオン。お前が戦闘で遊ぶとは。、紫電の雷帝cs,

P-167,カフカ・サンビーム,パートナー,,,《これで十分》このカードを捨て札にする→自分のバトルフェイズに、相手の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「相手の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。、魔物＝ウマゴン,私も一番小さな術しか使えなかったが、人間相手ならこれで十分だ。、魔界の王の決戦(前),

P-168,アリシエ(戦人),パートナー,中級,バトル攻撃 バトル防御,自分の「アリシエ」に重ねる。 -----以上、枠囲み----- 《戦人》使用を宣言する→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する。、魔物＝リーヤ,ああ、一切の甘さをすて、戦人となる。、魔界の王の決戦(前),

P-169,ラウシン・モー,パートナー,,,《人質》このカードを捨て札にする→【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、相手は「このカードが場にある」効果を使えない。、魔物＝ザルチム,まさか、万一の時に備えていたこの人質を使うとは...。、魔界の王の決戦(前),

P-170, アドラー, パートナー,,, 《回復液》このカードを捨て札にする→自分のMPを4ふやす。この効果は1ターンの1回しか使えない。 , 魔物=ファンゴ, アドラー, 回復液は飲んだな!?, 魔界の王の決戦(前),

P-171, ニコル, パートナー,,, 《男装》使用を宣言する→自分の魔本の好きなページから、パートナーカード1枚を選び、魔物置き場とは別の場所に、ウラ向きで出す。 ●1アクションを使って、ウラ向きのパートナーをオモテ向きで場に出せる。 ●1アクションを使って、ウラ向きのパートナーを、自分の魔本の空いているページにもどせる。 ●ウラ向きのパートナーは、1枚まで出せる。 ●ウラ向きのパートナーは、「場のパートナー」としてはあつかわず(1体と数えない)、あらゆる効果を受けない。 , 魔物=チェリッシュ, バカね、ニコルは女よ。 , 魔界の王の決戦(後),

Ex-007, 高嶺清麿, パートナー,,, 《清麿の望み》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「ガッシュ・ベル」の術1つの、本来のコストを0にする。 , 魔物=ガッシュ・ベル, やさしい王は、俺の望みでもあるんだぞ!, 拡張1,

Ex-008, 詞音, パートナー,,, 《絆》このカードを捨て札にする→自分のMPを4ふやす。この効果は1ターンの1回しか使えない。 , 魔物=ニャルラト, 清麿、一緒に帰りましょ。 , 拡張1,

Ex-009, 遠藤喜一郎, パートナー,,, 《ハサミ使い》このカードを捨て札にする→相手のMPを4へらす。この効果は1ターンの1回しか使えない。 , 魔物=ノリトー・ハッサミー, ノリトー・ハッサミーの使い手。とにかく見た目がコワイ。 , 拡張1,

Ex-010, 窪塚泳太, パートナー,,, 《風使い》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「ハイド」の術1つの、本来のコストを0にする。 , 魔物=ハイド,, 拡張1,

Ex-011, 大海恵, パートナー,,, 《言ったでしょ?》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「ティオ」の術1つの、本来のコストを0にする。 , 魔物=ティオ, 言ったでしょ? 今度は私達が助けてあげるってね。 , 拡張1,

Ex-012, 清兵衛, パートナー,,, 《フェインの言いなり》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「フェイン」の術1つの、本来のコストを0にする。 , 魔物=フェイン,, 拡張1,

Ex-033, パルコ・フォルゴレ, パートナー,,, 《イタリアの英雄》このカードを捨て札にする→次の効果の1つを使う。 ●自分のMPを3ふやす。 ●相手のMPを3へらす。 , 魔物=キャンチョメ, イタリアの英雄、 パルコ・フォルゴレさ!, 拡張2,

Ex-034, ハカセ, パートナー,, ジャマー, 《マッド・サイエンティスト》このカードを捨て札にする→相手が直前に使ったイベントカードを、そのイベントカードのコストを3ふやして、効果を解決しなおす。相手がコストをはらえなければ、その効果は無効になる(相手のMPは0になる)。 , 魔物=グリサ, 天才的な科学の知識で、グリサをサポートする。 , 拡張2,

Ex-035, シェリー, パートナー,,, 《いきなさい》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の「ブラゴ」の術1つの本来のコストを-5する(0より小さくはならない)。 , 魔物=ブラゴ, ブラゴ…いきなさい。 , 拡張2,

Ex-036, リエン, パートナー,,, 《信じる強さ》このカードが場にある→自分が「ウォンレイ」で攻撃や防御するとき、そのバトルの合計魔力を+2000する。 *1アクションを使って、このカードを捨て札にできる。 , 魔物=ウォンレイ, ウォンレイを信じるある。 , 拡張2,

Ex-037, ナゾナゾ博士, パートナー,,, 《賢者の謀》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】自分の魔本の好きなページのイベントカード1枚を選ぶ。このターン中、自分はそのイベントカードを本来より1高いコストで使えるようになる。 , 魔物=キッド, 物知りというのは、人にその知恵を披露したがるものさ。 , 拡張2,

Ex-059, 高嶺清麿, パートナー,,, 《オレを信じる!》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ガッシュ・ベル」の術や「魔物の効果」で攻撃するとき、そのバトル中、相手はパートナーの効果や、イベントカードを使えない。 , 魔物=ガッシュ・ベル, ガッシュ、オレを信じる!オレが前を導いてやる!, 拡張3,

Ex-060, アポロ, パートナー,,, 《自由人》このカードが場にある→相手は、相手自身の魔本の今のページ以外のページのカードを使う効果を使えず、相手自身の魔本の今のページ以外のページのカードを場に出したり、捨て札にしたり、ページを移動させることができない。 , 魔物=ロップス, 本当は戦いなんてどうでもいいんだ。ロップスには怒られるけどね。 , 拡張3,

Ex-061, ゴルドー, パートナー,,, 《若造が...》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自

分がこのターン中すでに使った「ダニー」の「魔物の効果」1つを、コスト0で使うことができる。、魔物=ダニー、フン……やっと半人前というところじゃな。、拡張3、

EX-083、カフカ・サンビーム、パートナー、、、《絆の変身》このカードを捨て札にする→【スタンバイ】このターン中に1回、自分の魔本の好きなページにある術カード「シュドルク」または「ゴウ・シュドルク」1枚を使うことができる。、魔物=ウマゴン、グルービーだぜ、ウマゴン。、拡張4、

EX-084、ココ、パートナー、、、《裏表のない姿》このカードが場にある→相手は、投げたコインをふりなおす効果や、投げたコインをオモテにする効果や、投げたコインをウラにする効果を使えない。、魔物=ゾフィス、フフ…これが本当の私よ。、拡張4、R

EX-085、モヒカン・エース、パートナー、、、《力の放出》このカードを捨て札にする→この効果は、このターン中に、自分の魔本が相手のダメージ以外の効果でめくられていなければ使える。相手の魔本を2枚めくる。、魔物=ビクトリーム、我が本の使い手モヒカン・エースよ!力の放出を続けよ!、拡張4、

PR-061、デュフォー、パートナー、、バトル ジャマー、《出番なし》このカードを捨て札にする→このバトル中の「効果の使用」で、直前に相手が使った術以外の効果1つを無効にする。、魔物=ゼオン、機嫌がいいな、ゼオン。お前が戦闘で遊ぶとは。、プロモ、

●MJ12

No.、カード名、種類、級、アイコン、効果、フレーバー、出典、レアリティ

MJ-001、ツウ・ライティング・アイ、MJ12、、、このカードを捨て札にする→相手の魔本に1ダメージ(ダメージなので「かばう」ことができる)。この効果は1ターンに1回しか使えない。、マジョスティック12の一員。目から光線。、LEVEL:4、R

MJ-002、ロケット・フット、MJ12、、、このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分の防御すべての合計魔力を+4000する。、マジョスティック12の一員。走力は時速300km、LEVEL:4、R

MJ-003、フライング・ビート、MJ12、、、このカードを捨て札にする→自分の魔本の好きなページから、魔物カードかパートナーカード1枚を選び、場に出す。、マジョスティック12の一員。飛行能力を持つ戦士。、LEVEL:4、R

MJ-004、セカンド・サイト、MJ12、、、MPを1へらす→相手の魔本の今のページを見る。、マジョスティック12の一員。透視能力で全てを見通す。、LEVEL:4、R

MJ-005、ダイナソー・アーム、MJ12、、、このカードを捨て札にする→【ステイ】このターン中、自分の攻撃すべての合計魔力を+2000する。、マジョスティック12の一員。腕の力は恐竜並み。、LEVEL:4、R

MJ-006、ワンダフル・トゥ・ザ・フーチャー、MJ12、、、このカードが場にある→相手の効果によって自分のMPがへらされたとき、へらされたMPの数だけ、相手のMPをへらす。 *相手の場にも「ワンダフル・トゥ・ザ・フーチャー」があるとき、この効果はたがいに1回ずつ適用される。、マジョスティック12の一員。予知能力を持つ男。、LEVEL:4、R

MJ-007、サイコ・ジャングル、MJ12、、、MPを1へらす→コインを投げる。オモテなら、合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。、マジョスティック12の一員。念動力を備えた野生児。、LEVEL:5、R

MJ-008、ファイヤー・エルポー、MJ12、、、このカードが場にある→自分の火属性の術すべての魔力を+2000する。、マジョスティック12の一員。炎を自在に操る。、LEVEL:5、R

MJ-009、ビッグ・ポイン、MJ12、、、このカードを捨て札にする→自分と相手の場のMJ12カードすべてを捨て札にする。、マジョスティック12の一員。ポインチョップ!イエーイ!、LEVEL:5、SR自販機

MJ-010、ブリザード・シング、MJ12、、、このカードが場にある→自分の氷属性の術すべての魔力を+2000する。、マジョスティック12の一員。冷凍能力を持つ若者。、LEVEL:5、R

MJ-011、トレマー・モグラ、MJ12、、、このカードが場にある→自分の土属性の術すべての魔力を+2000する。、マジョスティック12の一員。土の中を高速で移動。、LEVEL:5、R

MJ-012、テレパシス・レーダー、MJ12、、、このカードを捨て札にする→自分の魔本の好きなページから、MJ12カード1枚を選び、場に出す。、マジョスティック12の一員。全ての能力者をまとめる司令塔。、LEVEL:5、R

MJ-013、ビッグ・ポイン、MJ12、、、このカードが場にある→相手は、「ビッグ・ポイン」以外のMJ12カードの効果を使えない。、ちょっとあなた、どこを見てるの ポインを見なさい!、LEVEL:10、R

●バルカン

No.、カード名、種類、級、アイコン、効果、フレーバー、出典、レアリティ

V-001、バルカン三代目、バルカン、、、このカードは魔物カードにつけて場に出す。 -----以上、枠囲み-----

----- このカードが場にある→自分と相手のエンドフェイズに、このカードがつけられた魔物が「負傷状態」か「石版状態」なら、「健康状態」にする。、忘れたのか清磨!! バルカンは...バルカンは清磨がはじめて私にくれた友達ではないか!!、メカバルカンの逆襲、

V-002,バルカン四代目,バルカン,,,このカードは魔物カードとは別に場に出す。-----以上、枠囲み-----

----- このカードが場にある→自分は、ダメージ1つをこのカードで「かばう」ことができる(「かばうことができない」ときにも)。●このカードがダメージを1回受けると「半壊状態」(横向き)になる。「半壊状態」でダメージをもう1回受けると捨て札になる。、今日よりお主を四代目バルカンと命名するぞ!!、メカバルカンの逆襲、

V-003,バルカン四代目(飛行形態),バルカン,,,このカードは魔物カードにつけて場に出す。-----以上、枠囲み----- このカードが場にある→このカードがつけられた魔物は「飛行状態」になる。、「と、とぶの? コレ」「すごいのだあ〜〜!!」、メカバルカンの逆襲、

V-004,DS軍団,バルカン,,バトル攻撃,このカードは魔物カードとは別に場に出す。「DS軍団」は「同名のカード」でも3体まで場に出せる。-----以上、枠囲み----- MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。、「.....四代目がいっぱいなのだあ〜〜!!」「そーじゃないだろ!!」、メカバルカンの逆襲、

V-005,トイバルカン,バルカン,,,このカードは魔物カードにつけて場に出す。-----以上、枠囲み----- このカードが場にある→このカードがつけられた魔物につけたパートナーカードは、相手の効果では捨て札にならない。、未来の清磨が作ったおもちゃのバルカン。どうしても実行できない謎のプログラムが仕込まれている。、メカバルカンの逆襲、

V-006ab,巨大メカバルカン,バルカン,上級,バトル攻撃,このカードは魔物カードとは別に場に出す。場に出す時は、自分のバルカンカード3枚を捨て札にし、v-006bのカードと一緒に出す。(場に出たら、v-006aとv-006bとで1枚としてあつかう)。-----以上、枠囲み----- MPを1へらす→合計魔力8000で攻撃(相手に1ダメージ)1の攻撃をあたえる。この効果は、1ターンに3回まで使える。、気に入ってくれたかな清磨ちゃん? これが俺様の魔科学を駆使した集大成ってわけよ。イヒヒヒ...、メカバルカンの逆襲、SR

PR-044,バルカン四代目,バルカン,,バトル攻撃,このカードは魔物カードとは別に場に出す。-----以上、枠囲み----- MPを1へらす→合計魔力7000で攻撃(相手に2ダメージ)攻撃する。、突然あらわれたバルカンの形をした巨大ロボ。ガッシュによって「四代目」を襲名する。、プロモ、

●術

No.,カード名,種類,級,コスト,魔力,ダメージ,属性,アイコン,効果,魔物/パートナー,フレーバー,出典,レアリティ

S-001,ザケル,術,,1,+2000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第1の術,口から電撃がほとぼしり、相手を攻撃する。、LEVEL:1,

S-002,ザケル,術,,2,+2000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第1の術,心にこめた力によって呪文の威力は変化する。、LEVEL:1,SR自販機

S-003,ラシルド,術,,1,+4000,1,雷,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第2の術,相手の攻撃呪文を電撃付きではねかえす。、LEVEL:1,

S-004,ジケルド,術,,1,+2000,1,雷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、コインを投げてオモテなら、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。、ガッシュ・ベル第3の術,相手に強力な磁力をまとわせる呪文。、LEVEL:1,

S-005,バオウ・ザケルガ,術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第4の術,電撃をまとった巨大な竜を召喚する。、LEVEL:1,SRスターター

S-006,ギコル,術,,1,+2000,1,氷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、レイコム第1の術,氷の塊を発射し、相手を攻撃する。、LEVEL:1,

S-007,フリズド,術,,2,+2000,1,氷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次の相手のターンのエンドフェイズまで、相手はパートナーの効果を使えない(【ステイ】)。、レイコム第2の術,氷の呪文で相手の動きを封じる。、LEVEL:1,R

S-008,レイス,術,,2,+2000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ブラゴ第1の術,相手に重力波をぶつける呪文。、LEVEL:1,

S-009,グラビレイ,術,,2,+2000,1,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。、ブラゴ第2の術,強い重力をか

ける強力な呪文。 ,LEVEL:1,
S-010,ギガノレイス,術,,3,+3000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ブラゴ第3の術,レイスの強化版。エネルギーのかたまりを相手にぶつける。 ,LEVEL:1,SRパック
S-011,アイアン・グラビレイ,術,中級,4,+4000,3,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。 ,ブラゴ第4の術,その重力はグラビレイの比ではない。 ,LEVEL:1,SR自販機
S-012,ドルク,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ゴフレ第1の術,凶暴な姿で相手に襲い掛かる突撃呪文。 ,LEVEL:1,
S-013,ドルセン,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ゴフレ第2の術,自らの尾を石化させ相手に連続発射する。 ,LEVEL:1,
S-014,ジュロン,術,,2,+2000,1,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、コインを投げてオモテなら、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。 ,スギナ第1の術,植物を自在に操り、動きを封じたりすることもできる。 ,LEVEL:1,
S-015,ラージャ・ジュガ口,術,,4,+4000,3,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,スギナ第2の術,巨大植物を召喚、相手に種子を投げ飛ばす。 ,LEVEL:1,R
S-016,ゼルク,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を防御で使ったとき、この術の魔力を+1000する。 ,コルル第1の術,凶暴な姿に変身、鋭い爪で相手を引き裂く。 ,LEVEL:1,
S-017,ゼルセン,術,,4,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を攻撃で使ったとき、この術の魔力を+2000する。 ,コルル第2の術,強力なロケットパンチが相手を貫く。 ,LEVEL:1,
S-018,ウイガル,術,,2,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,フェイン第1の術,衝撃波で相手を攻撃。巻き込まれるとただではすまない。 ,LEVEL:1,
S-019,ウルク,術,,1,+3000,0,,バトル攻撃 バトル防御,【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、相手は自分の攻撃を防御できない。 ,フェイン第2の術,超高速移動呪文。あまりに速すぎて、瞬間移動したかに見える。 ,LEVEL:1,R
S-020,ポルク,術,,1,+2000,-,,バトル攻撃,相手のMPを3へらす。 ,キャンチョメ第1の術,好きな姿に変身できる呪文。 ,LEVEL:1,
S-021,コポルク,術,,2,-,-,,バトル防御,コインを2回投げて、オモテが1回以上出れば、このバトルの「効果の使用」の最後に、相手の攻撃を無効にする。 ,キャンチョメ第2の術,小さくなる呪文か…。まさか弱くなる呪文があるうとはな。 ,LEVEL:1,R
S-022,セウシル,術,,1,+4000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ティオ第1の術,全体防御呪文。地中からの攻撃に対しては効果がない。 ,LEVEL:1,
S-023,サイス,術,,1,+1000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ティオ第2の術,風の刃で相手を切り裂く。 ,LEVEL:1,
S-024,マ・セシルド,術,,3,+8000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ティオ第3の術,前方からの攻撃に対しては、最強クラスと言える防御力をほこる。 ,LEVEL:1,SRパック
S-025,逃げるぞ!,術,,0,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、相手の攻撃を無効にする。 ,コマンド,三十六計逃げるにしかず。逃げることもまた戦略。 ,LEVEL:1,
S-026,SET!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、次の効果を使える。 【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、相手は防御できない。 ,コマンド,いいか、オレの右手に注意するんだぞ。 ,LEVEL:1,R
S-027,耐えてくれよ!,術,,0,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを2回投げて、オモテが1回以上出れば、相手の攻撃のダメージを1へらす。 ,コマンド,フン、スマヌがここは私が通さぬぞ。 ,LEVEL:1,
S-028,伏せる!,術,,0,+1000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,コマンド,ガッシュ、伏せる!何か来る!! ,LEVEL:1,
S-029,ザケル,術,,3,+3000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第1の術,力を込める!強く心の力を………! ,LEVEL:2,
S-030,ラシルド,術,,2,+5000,1,雷,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第2の術,巨大な電撃の壁が相手の呪文をはじき返す。 ,LEVEL:2,
S-031,バオウ・ザケルガ,術,上級,7,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダ

メージを受けた魔物は捨て札になる。 ,ガッシュ・ベル第4の術,バオオオオオオオ!!!,LEVEL:2,SR自販機
S-032,レイス,術,,2,+3000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージは3より
上にならない。 ,ブラゴ第1の術,手から放たれる重力の塊が相手を襲う!,LEVEL:2,
S-033,グラビレイ,術,,3,+3000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物に
ダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手の魔物すべてを選び、その魔物の魔力を-2000す
る(0より小さくはない)(【ステイ】)。 ,ブラゴ第2の術,上から降りかかる力が相手の体を押しつぶす。
,LEVEL:2,
S-034,ギガノレイス,術,,3,+4000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージ
は4より上にならない。 ,ブラゴ第3の術,レイスよりも大きな、高密度のエネルギー弾。 ,LEVEL:2,
S-035,アイアン・グラビレイ,術,中級,5,+4000,3,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを2回投げ
る。オモテが2回出れば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ブラゴ第4の術,周りの全てを一
掃する、超強力呪文。 ,LEVEL:2,R
S-036,ディオガ・グラビドン,術,上級,10,+6000,3,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物すべてを選ぶ。相
手の魔本と、選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。 ,ブラゴ第5の術,怒りや憎しみをたぎらせて、本の力を引き
出せ!,LEVEL:2,SRスターター
S-037,ジキル,術,,1,+3000,1,風,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメー
ジをあたえたとき、コインを投げてオモテなら、次のターンのエンドフェイズまで、自分の魔本と魔物はダメージを
受けない(【ステイ】)。 ,ハイド第1の術,かざした手のひらから烈風が放たれる!,LEVEL:2,
S-038,ジキルガ,術,,3,+3000,2,風,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダ
メージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、自分の魔本と魔物はダメージを受けない(【ステイ】)。
,ハイド第2の術,激しい風圧が相手に襲い掛かる、ジキルの強化呪文。 ,LEVEL:2,
S-039,ラドム,術,,3,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメー
ジをあたえたとき、相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。 ,ゾフィス第1の術,激しい炎で相手を一瞬で焼き尽
す。 ,LEVEL:2,URパック
S-040,バルジュロン,術,,2,2000×,1,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術の魔力は、コ
インを3回投げて、オモテの数×2000となる。 ,ポッケリオ第2の術,数多くの木の戦士たちを出現させる術。
,LEVEL:2,
S-041,ジュルク,術,,1,特殊,-,木,自分のターン 非バトル,【ステイ】コインを投げてオモテなら、次のターンの
エンドフェイズまで、自分の魔本と魔物はダメージを受けない。 ,ポッケリオ第3の術,木々が使い手とその魔物の姿
を覆い隠す呪文。 ,LEVEL:2,
S-042,ピライツ,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。自分の攻撃の合計魔力が
8000以上のならば、この術のダメージを+2する。 ,ロブノス第1の術,超速の光線が、相手の体を切り裂く。
,LEVEL:2,
S-043,レリ・ブルク,術,,4,特殊,-,,自分のターン 非バトル,次の効果の1つを使う。 ●自分の「ロブノス(分身
体)」2体を選び、捨て札にする。そうしたなら、自分の魔本の好きなページから「ロブノス(完全体)」1枚を選び、
場に出す。 ●自分の「ロブノス(完全体)」1体を選び、捨て札にする。そうしたなら、自分の魔本の好きなページか
ら「ロブノス(分身体)」を2枚選び、場に出す。 ,ロブノス第2の術,2体の分身体が強力合体する術。 ,LEVEL:2,
S-044,ガロン,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,マルス第1の術,重い鉄の鎖が、相手を押
しつぶす。 ,LEVEL:2,
S-045,ガンズ・ガロン,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,コインを2回投げてオモテが2回出れば、相手はこの術を防
御できない。相手の魔本にダメージ。 ,マルス第2の術,乱れ撃ちで放たれた鉄球が、敵を襲い粉碎する。
,LEVEL:2,
S-046,エイジャス・ガロン,術,,4,+4000,2,,バトル攻撃,コインを投げてオモテなら、相手はこの術を防御でき
ない。相手の魔本にダメージ。 ,マルス第3の術,鉄球を自在に操り、攻撃する。地中からの攻撃も可能。
,LEVEL:2,
S-047,ギガノ・ガランズ,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,マルス第4の術,巨大な鉄
の塊が相手を襲う、強力呪文。 ,LEVEL:2,R
S-048,ゼベルオン,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから「バルトロ(アーマー
体)」1枚を選び、自分の場の「バルトロ(本体)」の上に重ねる。 ,バルトロ第1の術,「花をつけた物」を自在に操る
ことが出来る術。 ,LEVEL:2,

S-049,ゼベルセン,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,バルト口第2の術,胸から巨大な塊を連射する術。 ,LEVEL:2,

S-050,ミケル,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ヨポポ第1の術,ヨポポの歌が、攻撃に変わる。 ,LEVEL:2,

S-051,ドレミケル,術,中級,5,+4000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ヨポポ第2の術,歌の力で激しい衝撃波を繰り出す。 ,LEVEL:2,

S-052,アムルク,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,キクロブ第1の術,頑丈な腕が巨大化し、相手を殴りつける。 ,LEVEL:2,

S-053,アムド・シザルグ,術,,2,+1000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,キクロブ第2の術,両手が鋭いハサミに変化し、敵を斬る。 ,LEVEL:2,

S-054,アムルセン,術,,4,+4000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,キクロブ第3の術,肘から岩のミサイルを連射する術。 ,LEVEL:2,

S-055,エムルロン,術,中級,5,+1000,4,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,キクロブ第4の術,炎をまとった伸びる拳が、相手めがけて襲いかかる。 ,LEVEL:2,R

S-056,目をそらすな!,術,,0,+0,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル中に、自分の魔本がダメージを受けたとき、めくられたページの枚数×2、MPをふやす(【ステイ】)。 ,コマンド,最後まで目を開けていた者が、この戦いで勝つ!! ,LEVEL:2,R

S-057,チェックメイトだ!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、次の効果を使う。 【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が使う術の「ダメージをあたえる」効果は、「相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる」効果になる。 ,コマンド,ヌオオオオオオオ!! ,LEVEL:2,R

S-058,ザケル,術,中級,3,+3000,-,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,ゼオン第1の術,やる気があるのか、貴様ら? ,LEVEL:2,シク

S-059,ザケル,術,,1,+3000,1,雷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第1の術,これでも喰らいやがれ! ,LEVEL:3,R

S-060,ザケルガ,術,中級,3,+3000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ガッシュ・ベル第5の術,一点に力を集中し、貫通力を高めた強力なザケル。 ,LEVEL:3,SRパック

S-061,ギガ・ラ・セウシル,術,中級,4,+8000,?, ,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。ダメージの値は、相手の攻撃のダメージと同じ。 ,ティオ第4の術,相手の攻撃を全部バリアーの中ではね返させる、自業自得の術。 ,LEVEL:3,SR自販機

S-062,ラージア・フリズド,術,中級,3,+4000,2,氷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 【ステイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分と相手が使う「氷」属性の術の魔力は+2000される(重複しない)。 ,フリガ口第1の術,強烈な冷気で、周囲一帯を凍りつかせる。 ,LEVEL:3,

S-063,スケイプ・ギシルド,術,,3,+7000,-,氷,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,フリガ口第2の術,ドーム型の氷のバリアを張る、防御呪文。 ,LEVEL:3,

S-064,ラギコル・ファング,術,上級,5,+5000,-,氷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,フリガ口第3の術,獣の形をした氷が地面から飛び出し敵を襲う。 ,LEVEL:3,SR自販機

S-065,グランダム,術,,2,+4000,1,土,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,エシュロス第1の術,土の壁で相手を左右から押しつぶす。 ,LEVEL:3,

S-066,グランバオ,術,,2,+3000,1,土,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,エシュロス第3の術,地面を爆発させる術。爆風で相手を吹き飛ばす。 ,LEVEL:3,

S-067,グランセン,術,中級,2,+2000,1,土,バトル攻撃,この術を使うとき、追加でコストを2ふやすごとに、この術の魔力を+2000、ダメージを+1することができる(追加できるコストは6まで)。相手の魔本にダメージ。 ,エシュロス第6の術,土の砲台から岩石で砲撃する術。 ,LEVEL:3,R

S-068,グランクラッグ,術,,3,+4000,2,土,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 【ステイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、このバトルの終了後、このターン中、相手は術を使えない。 ,エシュロス第7の術,地面を粉々に割るほどの爆発を起こす術。 ,LEVEL:3,

S-069,リグロン,術,,2,特殊,1,,バトル攻撃 バトル防御,●この術を防御に使ったとき 相手は、この攻撃を防御で

きない。コインを投げてオモテなら、相手の魔本にダメージ。●この術を攻撃に使ったとき 魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、相手の攻撃を無効にする。、ロップス第1の術、ローブで人や物を操る術。

,LEVEL:3,

S-070,リグロセン,術,,4,+4000,2,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。●相手の魔本にダメージ。●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、ロップス第2の術,刃のついた多数のローブで離れた相手を突き刺す術。

,LEVEL:3,

S-071,ディノ・リグノオン,術,上級,8,+8000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ロップス第3の術,リグロンの強化版。鎖で大岩をも持ち上げる。、LEVEL:3,SR自販機

S-072,ジオルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,自分の「ダニー」を「健康状態」にする。、ダニー第1の術,瀕死の重傷でも一瞬で完全に治癒する、回復の術。、LEVEL:3,R

S-073,ダレイド,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、相手は防御できない。、パピプリオ第1の術,ベトベトの唾液をつけて、相手の動きを封じる術。、LEVEL:3,

S-074,ボレイド,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。相手の魔物1体を選ぶ。次のターン中、相手は、その魔物の「魔物の効果」や術を使えない。、パピプリオ第2の術,体が麻痺する液を吐く術。、LEVEL:3,

S-075,モケルド,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分も相手も、「魔物の効果」や術を使えない。、パピプリオ第3の術,一面の煙幕で、視界をさえぎる術。、LEVEL:3,

S-076,ドグラケル,術,,3,+1000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを受けた魔物は捨て札になる。、ゾボロン第1の術,のろいが、高い破壊力のエネルギー弾を放つ。、LEVEL:3,

S-077,オル・ドグラケル,術,中級,5,+6000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを受けた魔物は捨て札になる。、ゾボロン第2の術,ドグラケルの進化版。目標を追尾して、爆発する。

,LEVEL:3,

S-078,ゴウ・パウレン,術,中級,4,+5000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔本を見て、今のページのカード1枚を選び、捨て札にする。、ウォンレイ第4の術,「百王・虎爪」は封龍の虎!,LEVEL:3,SRパック

S-079,レルド,術,,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分が相手の攻撃のダメージを「ウォンレイ」で「かばう」とき、その「ウォンレイ」はダメージを受けない。、ウォンレイ第1の術,「風手双掌」は風をも捕らえる双手の掌!,LEVEL:3,

S-080,ガルウルク,術,,2,+3000,2,風,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。、ザバス第1の術,翼に身を包み弾丸のように突進する術。、LEVEL:3,

S-081,オル・ウイガル,術,,4,+4000,2,風,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。、ザバス第2の術,自在に曲がる風のムチ。

,LEVEL:3,R

S-082,フレイド,術,,1,+2000,1,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。コインを投げてオモテなら、この術のダメージを+1する。、バーゴ第1の術,激しい炎の息。地面に吐いても、しばらく燃えつづける。

,LEVEL:3,

S-083,リン・フレイド,術,,3,+3000,1,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。コインを投げてオモテなら、この術のダメージを+2する。、バーゴ第2の術,連続で繰り出す炎の輪。、LEVEL:3,

S-084,バレイド,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃,コインを投げてオモテなら、相手はこの術を防御できない。相手の魔本にダメージ。、バーゴ第3の術,無数の牙を乱れ撃つ術。、LEVEL:3,

S-085,ギガノ・ビレイド,術,中級,5,+4000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、バーゴ第4の術,高熱のビームを吐く術。、LEVEL:3,R

S-086,シュドルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。、ウマゴン第1の術,身体を変身させる術。動きが非常に素早くなる。、LEVEL:3,R

S-087,ゴウ・シュドルク,術,,2,8000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。攻撃に使ったとき、この術の合計魔力は8000になる。防御に使ったとき、この術の合計魔力は11000になる。、ウマゴン第2の術,鋭い角で相手に攻撃する術。、LEVEL:3,URパック

S-088,勝利への執念,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを2回投げる。オモテが2回出れば、次の効果を使える。【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分は本来のコストを0にして術を使える。、コマンド,オ

レ達は・・・勝つんだー!!!,LEVEL:3,

S-089,コンビネーション!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、次の効果を使える。【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分の攻撃の合計魔力を、自分の場の魔物1体(攻撃に使う魔物以外)の魔力だけふやす。 ,コマンド,こっちもコンビネーションだ!,LEVEL:3,

S-090,大丈夫か!?,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、自分の捨て札のパートナーカード1枚を選び、場に出す。そのパートナーカードは、このターンが終わると捨て札になる。 ,コマンド,清麿、大丈夫か!?,LEVEL:3,

S-091,バオウ・ザケルガ,術,上級,8,+8000,4,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第4の術,竜の形をした電撃が強烈な破壊力で突撃する。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-092,ザケルガ,術,中級,2,+2000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を攻撃で使ったとき、この術の魔力を+2000する。 ,ガッシュ・ベル第5の術,ガッシュ!気持ちを一点に集中しろ!! ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-093,ポルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、相手のMP3をへらす。 ,キャンチョメ第1の術,僕は無敵の魔物、キャンチョメ様だったのだ~! ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-094,コポルク,術,,1,特殊,1,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、相手の魔本にダメージ。 ,キャンチョメ第2の術,僕の真の恐ろしさを見せてやる! ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-095,ディカポルク,術,中級,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、このターン中、自分の「キャンチョメ」はダメージを受けない(【ステイ】)。 ,キャンチョメ第3の術,ハハハハハ!わかったか!?僕の強さがー!! ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-096,サイス,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ティオ第2の術,三日月型の聖なる刃で相手を切りつける術。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-097,マ・セシルド,術,,3,+6000,-,,バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを2ふやせば、この術の魔力を+4000することができる。 魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ティオ第3の術,巨大な円盤型の盾を作り、強烈な術からも身を守る。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

S-098,サイフォジオ,術,中級,3,-,-,,自分のターン 非バトル,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。

●自分の「負傷状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ●【スタンバイ】このターン中すでに自分が使った、術1つを、コスト0で、もう1回使えるようにする。ただし、回数が指定されているものはその回数を超えて使うことはできず、使用の条件(そのカードが自分の今のページにあるなど)は満たさなければならない。 ,ティオ第5の術,仲間にさらに戦う力を与える。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,SR

S-099,ザケル,術,,2,+4000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第1の術,手のひらから電撃を放つ、威力の強いザケル。 ,ゼオンと最凶魔物達,

S-100,ザケルガ,術,,3,特殊,2,雷,バトル攻撃,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の魔本にダメージ。相手はこの術を防御できない。 ,ゼオン第xの術,手のひらから電撃を一点に集中させて放出する術。 ,ゼオンと最凶魔物達,SR

S-101,ディオガ・グラビドン,術,上級,8,+5000,3,重力,バトル攻撃,相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と、選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。 ,ブラゴ第5の術,特大の重力球を発生させ、巻き込んだ物を撃砕する。 ,ゼオンと最凶魔物達,

S-102,ゾニス,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,バリー第1の術,角からエネルギーを放出する術。逆噴射すれば空も飛べる。 ,ゼオンと最凶魔物達,

S-103,ドルゾニス,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。このバトル中、魔力勝負以降に、相手は魔本のカードの効果を新たに使えない。 ,バリー第3の術,ドリル状に回転する光線。手を包んで破壊力を増す。 ,ゼオンと最凶魔物達,

S-104,ギガノ・ゾニス,術,中級,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 相手の魔本を見て、今のページに術カードがないとき、この術のダメージを+2する。 ,バリー第4の術,戦いの最中に、敵に背中向けてんじゃねーぞお!! ,ゼオンと最凶魔物達,

S-105,ギガノ・ゾニス,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,バリー第4の術,竜巻のような巨大な光線。逃げる相手も巻き込む。 ,ゼオンと最凶魔物達,

S-106,ゾルシルド,術,,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃を無効にする。そうしたなら、自分の魔本を1枚めくる。 ,バリー第5の術,角のついた盾を作り出す。上空からの攻撃にも対応。 ,ゼオンと

最凶魔物達,

S-107, ザケル, 術, , 1, +2000, 2, 雷, バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。 , ガッシュ・ベル第1の術, 清磨との絆が強くなる程、術の力は強力になる。 , SPBOX,

S-108, ザケル, 術, , 2, +1000, 2, 雷, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、この術の魔力を+2000する。 , ガッシュ・ベル第1の術, SET! ザケル!!, SPBOX,

S-109, ラシルド, 術, , 1, +5000, 1, 雷, バトル防御, 【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、コインを投げてオモテなら、相手の魔本にダメージ。 , ガッシュ・ベル第2の術, ガッシュ! こんな攻撃はね返しちまえ!, SPBOX,

S-110, ジケルド, 術, , 1, +2000, 1, 雷, バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。 相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、このターン中、相手は術を使えない(【ステイ】)。 , ガッシュ・ベル第3の術, 金属がある場所で効果を発揮する術。 , SPBOX,

S-111, バオウ・ザケルガ, 術, 上級, 7, +6000, 3, 雷, バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 , ガッシュ・ベル第4の術, 戦う程に蓄積される力によって放たれる超呪文。 , SPBOX,

S-112, ザケルガ, 術, 中級, 3, +3000, 2, 雷, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 この術のダメージを「かばわれた」とき、相手の魔本を1枚めくる。 , ガッシュ・ベル第5の術, 突き抜ける! ザケルガ!!, SPBOX,

S-113, ラウザルク, 術, 中級, 1, 特殊, -, 雷, 自分のターン 非バトル, 【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「ガッシュ・ベル」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《格闘》使用を宣言する→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】 【バトル防御】)。 , ガッシュ・ベル第6の術, ラウザルクの発動中、ガッシュの肉体は強化される。 , LEVEL:4, UR自販機

S-114, クレイシル, 術, , 1, +5000, -, 土, バトル防御, 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 , エシュロス第2の術, 土が盛り上がり、相手の攻撃から身を守る盾になる。 , LEVEL:4,

S-115, グランガルゴ, 術, , 3, +4000, 1, 土, バトル攻撃, 次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●コインを投げてオモテなら、相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 , エシュロス第4の術, 地中から尖った石の塊が突き出し、相手を攻撃する。 , LEVEL:4,

S-116, クレイド, 術, , 1, +3000, -, 土, バトル攻撃, 【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、相手は「魔物の効果」や術を使えない。 , エシュロス第5の術, 土が相手をからめとり、相手を動けなくしてしまう。 , LEVEL:4,

S-117, グランバイソン, 術, 上級, 6, +5000, 3, 土, バトル攻撃 バトル防御, このバトル中、相手はイベントカードを使えない。 相手の魔本にダメージ。 , エシュロス第8の術, 地面より、巨大な土のへびを召喚し、攻撃する。

, LEVEL:4, SRパック

S-118, ウオケル, 術, , 2, +2000, 1, , バトル攻撃, 次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。 , バランシャ第1の術, バランシャの口から出た超音波が清磨を襲う!, LEVEL:4,

S-119, ドルク, 術, , 1, +3000, 1, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , バランシャ第2の術, 皮膚を硬化させ、相手に突進してダメージを与える。 , LEVEL:4,

S-120, ボルク, 術, , 1, 特殊, -, , バトル防御, 魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを2回投げて、オモテが1回以上出れば、相手の攻撃を無効にする。 , バランシャ第3の術, オトリの残像を見せ、相手を混乱させる。 , LEVEL:4,

S-121, グ・リアルク, 術, , 2, 特殊, -, , 自分のターン 非バトル, 【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分の「バランシャ」はダメージを受けず、相手は、「カードを選ぶ」とき、自分の「バランシャ」を選ぶことができない。 , バランシャ第4の術, バランシャの姿を消し、敵を追い詰める術。 , LEVEL:4,

S-122, ギガノ・ガドルク, 術, 上級, 4, +5000, 3, , バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。 , バランシャ第5の術, くらえ! バランシャ最大の攻撃形態!!, LEVEL:4, R

S-123, ゼガル, 術, , 1, +2000, 1, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , キッド第1の術, キッドの口が開くとそこから砲身がでて、エネルギー弾を発射!, LEVEL:4,

S-124, ゼガルガ, 術, , 3, +4000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , キッド第4の術, ゼガルの強化版。より強力なエネルギーが発射される。 , LEVEL:4,

S-125, コブルク, 術, , 3, +4000, -, , バトル攻撃, 相手のパートナー1枚を選ぶ。 コインを投げてオモテなら、そのパートナーを捨て札にする。これを相手のパートナーすべてについておこなう。 , キッド第6の術, 小さなキッドがたくさん出現する術。 , LEVEL:4,

S-126, ラージア・ゼルセン, 術, 中級, 5, +5000, 3, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , キッド第8

の術,超巨大な口ケットパンチ、発射!,LEVEL:4,R

S-127,アクル,術,,2,+2000,1,水,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,パティ第1の術,強力な水流を相手に発射する。 ,LEVEL:4,

S-128,アシルド,術,,1,+4000,-,水,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の「雷」属性の攻撃を無効にする。 ,パティ第2の術,水の盾で防御。雷のエネルギーは吸収する。 ,LEVEL:4,

S-129,アク・スブレイド,術,,2,+2000,1,水,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 直前のターンに、自分が術カード「アシルド」を使っていれば、この術の魔力を+4000、ダメージを+2する。 ,パティ第3の術,アシルドで吸収したエネルギーを放出する。 ,LEVEL:4,

S-130,スオウ・ギアクル,術,上級,5,+5000,3,水,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 防御に使ったとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを2へらす。 ,パティ第7の術,パティが召喚するのは、青き水の竜。 ,LEVEL:4,SRパック

S-131,ゴウ・レドルク,術,中級,4,+5000,2,,バトル攻撃,このバトル中、自分も相手も、パートナーの効果やイベントの効果を使えない。 相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第5の術,ウォンレイの脚力を大幅に強化させる。 ,LEVEL:4,R

S-132,ガル・レドルク,術,中級,3,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。このバトル中に相手が防御していなければ、この術のダメージを+1する。 ,ウォンレイ第7の術,空中に飛び上がり、身体を回転させてきりもみキック!,LEVEL:4,R

S-133,ラオウ・ディバウレン,術,上級,7,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のMPを3へらし、へらした数だけ自分のMPをふやす。 ,ウォンレイ第8の術,猛虎召喚。鋭い爪と狂暴な牙で、相手に襲いかかる。 ,LEVEL:4,SR自販機

S-134,シュドルク,術,,1,7000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術の合計魔力は7000になる。コインを投げてオモテなら、この術のダメージを+1する。 ,ウマゴン第1の術,体に鎧をまとい、相手に突進する。 ,LEVEL:4,R

S-135,ゴウ・シュドルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。 ,ウマゴン第2の術,ウマゴンを第2の姿に変身させる術。 ,LEVEL:4,R

S-136,パペルト,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,次の効果の両方を使う。 •【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。次の自分のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の「魔物の効果」や術を使えない。 •【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分は、この術を使うのに使った「ニャルラト」の、「魔物の効果」や術を使えない。 ,ニャルラト第1の術,術にかかった魔物は、ニャルラトと一緒に踊ってしまう。 ,LEVEL:4,

S-137,ペルク,術,,1,+2000,?, ,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術のダメージは、コインを2回投げて、オモテの数×1になる。 ,ニャルラト第2の術,ニャルラトの体毛が、針のように発射される。 ,LEVEL:4,

S-138,キャドパン,術,,4,+3000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ニャルラト第3の術,ニャルラトの鋭い爪で相手を切り刻む。 ,LEVEL:4,

S-139,バイカル,術,,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを2へらす。 ,ニャルラト第4の術,体が大きくふくらみ、攻撃の衝撃をやわらげる。 ,LEVEL:4,R

S-140,ヴォルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,この術は、自分の場に「ノリトー・ハッサミー」がいなくても使える。-----以上、枠囲み----- 自分の魔本の好きなページから「ノリトー・ハッサミー」1枚を選び、場に出す。 ,ノリトー・ハッサミー第1の術,ノリとハサミが、ノリトー・ハッサミーに変身する。 ,LEVEL:4,

S-141,ポレイドルク,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。 ,ノリトー・ハッサミー第2の術,ノリを発射して、相手を動けなくする術。 ,LEVEL:4,

S-142,シザルク,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,コインを投げてオモテなら、この術のダメージを+1する。相手の魔本にダメージ。 ,ノリトー・ハッサミー第3の術,ハサミの力は空間すら切り裂く威力を持つ。 ,LEVEL:4,

S-143,パペルク,術,,3,2000×,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術の魔力は、自分の捨て札の魔物カードの数×2000になる。 ,ノリトー・ハッサミー第4の術,人型に切った紙が実体化し、相手におそいか

かる。 ,LEVEL:4,

S-144,ガンズ・ボレイド,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、相手は「このカードを捨て札にする→」効果のカードの効果を使えない。 ,ノリトー・ハッサミー第5の術,ノリの力で、相手の魔物やパートナーは貼りついてしまう。 ,LEVEL:4,

S-145,出やがれ!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、次の効果を使える。

【スタンバイ】 このターン中の次のバトルで、自分は、自分の魔本の今のページより4枚後ろまでの好きなページの術を使える。 ,コマンド,ここで出ないで何の呪文だ!!力を与える!,LEVEL:4,

S-146,ブン投げろー!,術,上級,0,+0,-,,バトル攻撃,この術を使う魔物の魔力が、相手のどの魔物の魔力より5000以上、上回っているとき使える。 この術は1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み-----
- 相手は相手の魔物1体を選び、相手の魔本の空いているページにもどす。 ,コマンド,そのままそいつを、思いっきり遠くへブン投げろー!! ,LEVEL:4,

S-147,ギシルド,術,,1,+4000,-,氷,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,レイコム第3の術,氷でできた盾が、相手の攻撃を阻む。 ,LEVEL:5,

S-148,ラギコル・ファンク,術,上級,5,+5000,3,氷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は術を使えない(【ステイ】)。 ,レイコム第4の術,氷の獣を地面から召喚する。 ,LEVEL:5,R

S-149,ギコル・ガルゴ,術,,2,+5000,-,氷,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手のMPを2へらす。 ,レイコム第5の術,地面からつららが飛び出してくる。 ,LEVEL:5,

S-150,ガンズ・ギコル,術,中級,3,+3000,2,氷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを2回投げる。オモテが1回出れば、この術の魔力を+2000する。オモテが2回出れば、この術の魔力を+2000、ダメージを+1する。 ,レイコム第6の術,氷の塊を発射する、ギコルの連射版。 ,LEVEL:5,

S-151,ジュガ口,術,,3,+3000,2,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,スギナ第3の術,植物から種を発射させ、相手にぶつける。 ,LEVEL:5,

S-152,バルジュロン,術,,1,+2000,1,木,バトル攻撃 バトル防御,この術のコストを、追加で1ふやすごとに、この術の魔力を+2000することができる(追加できるコストは3まで)。 相手の魔本にダメージ。 ,スギナ第4の術,巨大な木の戦士を召喚して戦う。 ,LEVEL:5,

S-153,ディオジュガ口,術,中級,2,+4000,-,木,バトル攻撃,【スタンバイ】 次のターン中に、相手が攻撃するとき、相手はコインを投げる。ウラなら、相手の攻撃は無効になり、相手の魔本を2枚めくる。 ,スギナ第5の術,毒の花粉をばらまいて、相手を混乱させる。 ,LEVEL:5,

S-154,ガンズ・ジュガ口,術,中級,4,+4000,2,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを2回投げてオモテが2回出たら、この術の魔力を+2000、ダメージを+2する。 ,スギナ第6の術,巨大な花から種を連射する。 ,LEVEL:5,R

S-155,ゼルルド,術,,1,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分は、「かばうことができない」ときにも、自分の魔本や自分の「コルル」へのダメージを、自分の場の他の魔物で「かばう」ことができる。 ,コルル第3の術,空中に浮かび、相手の攻撃を受けなくする。 ,LEVEL:5,

S-156,ラーミア・ゼルセン,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,コルル第4の術,巨大なロケットパンチで敵をうつ!,LEVEL:5,R

S-157,ジオ・ラ・ゼルド,術,中級,1,+6000,1,,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手が「魔物の効果」で攻撃していれば、相手が攻撃で使った魔物にダメージをあたえる。 ,コルル第5の術,地面から爪があらわれ、相手の攻撃を防御する。 ,LEVEL:5,

S-158,ゼラルセン,術,中級,3,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,コインを投げてオモテなら、相手はこの術を防御できない。 相手の魔本にダメージ。 ,コルル第6の術,両方の手から、爪を乱射して相手を攻撃。 ,LEVEL:5,

S-159,レドルク,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、このターン中、自分の「ゴウ・レドルク」「ガル・レドルク」のコストは0になる(【ステイ】)。 ,ウォンレイ第3の術,脚力強化。ジャンプ力とキック力がアップ!,LEVEL:5,

S-160,ガンズ・パウレン,術,中級,3,×3000,?,,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを3回投げる。この術の魔力はオモテの数×3000、ダメージはオモテの数×1となる。 ,ウォンレイ第6の術,連続して拳を繰り出す術。 ,LEVEL:5,R

S-161,ゾニス,術,,1,+1000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。バリー第1の術,角からゾニスを逆噴射させれば、空も飛べる。LEVEL:5,

S-162,ガルゾニス,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本の今のページを見て、そこに術カードがないとき、この術のダメージを+2する。バリー第2の術,体を回転させながら相手に突撃する。LEVEL:5,

S-163,ゼルセン,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を防御で使ったとき、この術の魔力を+2000する。キッド第2の術,両手がロケットパンチになって発射!LEVEL:5,

S-164,ゼブルク,術,,1,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを2回投げて、オモテが1回以上出れば、相手の攻撃を無効にする。ウラが2回出たら、自分のMPを1へらす。キッド第3の術,体が上下に分離し、相手の攻撃をかわす。LEVEL:5,

S-165,アムゼガル,術,中級,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「キッド」は、以下の「魔物の効果」を持つ。●《巨大な腕》使用を宣言する→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。キッド第5の術,巨大な腕にして、相手をぶんなくれ!LEVEL:5,

S-166,コブルク,術,中級,3,+3000,-,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げてオモテなら、その魔物にダメージをあたえる。これを相手の魔物すべてについておこなう。キッド第6の術,子キッドは、見かけによらずすごい力だ。LEVEL:5,

S-167,ガンズ・ゼガル,術,中級,3,+4000,-,,バトル攻撃,コインを3回投げる。オモテの数×1枚まで、相手の魔物以外のカードを選び、捨て札にする。キッド第7の術,腕をマシンガンアームにしてズドドド!LEVEL:5,

S-168,ギガノ・ゼガル,術,上級,6,+5000,2,,バトル攻撃,次の効果の両方を、この順で使う。●相手の魔本にダメージ。●相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げてオモテなら、その魔物にダメージをあたえる。これを相手の魔物すべてについておこなう。キッド第9の術,ゼガルの強化版。その威力は冰山も砕く。LEVEL:5,SR自販機

S-169,オルダ・アクロン,術,,2,+3000,2,水,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、相手が使う「雷」属性の術の魔力は0になる。相手の魔本にダメージ。パティ第4の術,水のムチ。雷の力は吸収してしまう。LEVEL:5,

S-170,アクル・キロク,術,,3,+4000,2,水,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、相手はパートナーの効果やイベントカードの効果を使えない。相手の魔本にダメージ。パティ第5の術,いくつもの水の刃が相手を襲う。LEVEL:5,

S-171,アクロウク,術,,1,特殊,-,水,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「パティ」は、以下の「魔物の効果」を持つ。●《水の爪》使用を宣言する→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する(【バトル攻撃】)。パティ第6の術,手に、凶悪な水の爪をつくって、攻撃する。LEVEL:5,

S-172,スオウ・ギアクル,術,上級,6,+6000,3,水,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手は、相手自身のMPを3へらさなければ、このダメージを「かぼう」ことができない。パティ第7の術,ウルル、決めるわよ!!最大呪文を!!LEVEL:5,SRパック

S-173,ラドム,術,,3,+4000,?,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージは、相手の捨て札のパートナーカードの数×1になる。ゾフィス第1の術,爆風をともなった炎は、相手を吹き飛ばす。LEVEL:5,SRパック

S-174,ブレズド,術,,2,+1000,?,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージは、自分の攻撃の合計魔力が6000未満のとき0、6000以上8000未満のとき2、8000以上10000未満のとき3、10000以上のとき4になる。グリサ第1の術,はじめはマッチの炎程度の威力だったが…。LEVEL:5,

S-175,リアプル,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「グリサ(変身後)」1枚を選び、自分の場の「グリサ」の上に重ねる。グリサ第2の術,魔鏡の力で、グリサは凶暴な姿に変身する。LEVEL:5,

S-176,マグマ・ガラン,術,中級,3,+4000,2,火,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。【ステイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分と相手が使う「火」属性の術の魔力を+2000する(重複しない)。グリサ第3の術,マグマを操る術。地を裂いて、マグマが噴出!LEVEL:5,R

S-177,ゴルゴジオ,術,,1,+2000,-,,バトル攻撃,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。次のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の「魔物の効果」や術を使えない。ゴーレン第1の術,相手を一時的に石化させ、動けなくしてしまう。LEVEL:5,R

S-178,メドルク,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。ゴーレン第2の術,頭のヘビ

で、相手を攻撃する。 ,LEVEL:5,R

S-179,ディオガ・ゴルゴジオ,術,中級,4,+4000,-,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選び、「石版状態」にする。 ,
ゴーレン第3の術,この術にかかると、石版の中に閉じ込められる。 ,LEVEL:5,UR自販機

S-180,ポルク,術,,1,+4000,-,,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手のMPを3へらす。 ,キャン
チョメ第1の術,「化ける力」の真骨頂は、目をだますことにある。 ,LEVEL:6,R

S-181,ギガ・ラ・セウシル,術,中級,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の2ダメージ以上
の攻撃を無効にする。 そうしたなら、相手が攻撃に使った魔物にダメージをあたえる。 ,ティオ第4の術,敵が出した
攻撃が、敵にはねかえってくる。 一定時間たつと、消える。 ,LEVEL:6,R

S-182,ウイシル,術,,1,+5000,-,風,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,フェイン第
3の術,空気の壁をつくるフェイン第3の術,LEVEL:6,

S-183,ギガノ・ウイガルガ,術,中級,2,+5000,1,風,バトル攻撃 バトル防御,この術のコストを、追加で1ふやす
ごとに、この術のダメージを+1することができる(追加できるコストは2まで)。 相手の魔本にダメージ。 ,フェイン
第4の術,フェインの第4の術。 竜巻を召喚する。 ,LEVEL:6,

S-184,オル・ウイガル,術,,3,+3000,2,風,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオ
モテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」 ことができない。 ,フェイン第5の術,フェインの第5の術。 空気の
衝撃波を相手にぶつける。 ,LEVEL:6,

S-185,ガルウルク,術,,1,+2000,2,風,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 魔力勝負に負けたとき、自分の
「フェイン」 にダメージをあたえる。 ,フェイン第6の術,超高速移動で相手に体当たりをする。 ,LEVEL:6,

S-186,ガシルド,術,,1,+5000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,マルス第5の
術,鉄柱の盾で身を守る、マルスの防御術。 ,LEVEL:6,

S-187,ドライ・ガロン,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃,コインを投げる。 ●オモテ:相手の魔本にダメージ。
●ウラ:相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 どちらの場合も、相手は、この術のダメージを「かばう」 こと
ができない。 ,マルス第6の術,巨大な鉄球を相手に落とす強力な術。 ,LEVEL:6,

S-188,ギガノ・ゼガル,術,上級,6,+6000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物1体を選ぶ。 相手の魔本と、選
んだ魔物にダメージをあたえる。 ,キッド第9の術,胸から巨大なエネルギー弾を発射。 ,LEVEL:6,R

S-189,ミコルオ・マ・ゼガルガ,術,上級,5,+6000,-,,バトル攻撃 バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の魔
物1体を捨て札にする。 そうしたなら、この術を使うのに使った「キッド」 を捨て札にする。 【カウンター】 魔力勝
負に勝ったとき、相手の魔物1体を捨て札にする。 そうしたなら、この術を使うのに使った「キッド」 を捨て札にす
る。 ,キッド第10の術,機械の女神を召喚する、キッド最大の呪文。 ,LEVEL:6,シク自販機

S-190,シザルク,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを2回投げ、オモテの数×1、この
術のダメージはふえる。 ,ノリトー・ハッサミー第2の術,巨大なハサミが相手に襲い掛かる。 ,LEVEL:6,

S-191,ギガノ・シザルク,術,上級,6,+6000,4,,バトル攻撃 バトル防御,コインを3回投げる。 オモテが1回以上
出れば、相手の魔本にダメージ。 オモテが1回も出なければ、自分の魔本にダメージ。 ,ノリトー・ハッサミー第6の
術,ハサミの塊でできた怪物が相手に突進する。 ,LEVEL:6,R

S-192,ガロン,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ボルボラ第1の術,鋭いトゲのある金属状の
柱を放つ。 ,LEVEL:6,

S-193,ギガノ・ガランズ,術,上級,6,+6000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ボルボラ第2の
術,巨大な金属のスクリューで相手を砕く。 ,LEVEL:6,R

S-194,グランセン,術,,1,+3000,1,土,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテ
なら、この術のダメージを+1する。 ,ドグモス第1の術,岩の大砲と、巨大な石の塊で砲撃。 ,LEVEL:6,

S-195,グランガ・コブラ,術,中級,5,+5000,3,土,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 相手の魔本か
魔物にダメージをあたえたとき、次の相手のターン中、相手は「魔物の効果」を使えない(次の相手のターンのス
タートフェイズまで【スタンバイ】 し、そのターン中【ステイ】 する)。 ,ドグモス第2の術,石状の巨大なコブラが牙
をむく。 ,LEVEL:6,R

S-196,ビライツ,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コイン投げてオモテなら、この術の魔力
を+2000する。 ,エルジヨ第1の術,両手を合わせた指先から光線を放つ術。 ,LEVEL:6,

S-197,ビレオールド,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,●この術を攻撃に使ったとき 相手の魔本にダメー
ジ。 ●この術を防御に使ったとき 相手の攻撃が合計魔力7500以下なら、その攻撃を無効にする。 ,エルジヨ第2の

術,光のリング。敵の攻撃をはじき返すこともできる。 ,LEVEL:6,
S-198,ガンズ・ビライツ,術,中級,3,+4000,-,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げる。 ●オモテ:
その魔物にダメージをあたえる。 ●ウラ:その魔物についているパートナーを捨て札にする。 ,エルジヨ第3の術,多
方向から無数の光線を相手に浴びせる術。 ,LEVEL:6,
S-199,ダイバラ・ビランガ,術,上級,7,+7000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か
魔物にダメージをあたえたとき、相手のパートナーすべてを選び、捨て札にする。 ,エルジヨ第4の術,巨大な謎の獣
に変身し、敵に襲いかかる。 ,LEVEL:6,R
S-200,ネシル,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,アルム第1の術,破壊力の高い
エネルギー球を相手にぶつける。 ,LEVEL:6,
S-201,ネシルガ,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,コインを投げてオモテなら、相手はこの術を防御でき
ない。相手の魔本にダメージ。 ,アルム第2の術,ネシルよりもさらに破壊力の高いエネルギー球。 ,LEVEL:6,
S-202,ガンジャス・ネシルガ,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔
物にダメージをあたえたとき、次の相手のターンのエンドフェイズまで、相手はパートナーの効果を使えない(【ス
テイ】)。 ,アルム第3の術,地中からいくつものエネルギー弾が放たれる。 ,LEVEL:6,
S-203,エグドリス・ネシルガ,術,上級,6,+6000,?,,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術の
ダメージは、コインを3回投げて、オモテの数×2になる。 ,アルム第4の術,巨大な四角錐系物を出現させ、相手にぶ
つける。 ,LEVEL:6,R
S-204,テガルク,術,,2,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。コインを投げてオモテな
ら、次の効果の1つを使う。 ●この術の魔力を+2000する。 ●この術のダメージを+1する。 ,ゲリュオス第1の術,頭
の角の形が攻撃型に変化する。 ,LEVEL:6,
S-205,ガルデルク,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。コインを投げてオモテなら、相手は、
この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ゲリュオス第2の術,牙をむいたまま、高速回転をしながら突進す
る。 ,LEVEL:6,
S-206,ギガノ・ディオデルク,術,上級,6,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本
か魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔本を見て、好きなページからイベントカード1枚を選び、捨て札にす
る。 ,ゲリュオス第3の術,頭部を強化、巨大化させた最大級の攻撃呪文。 ,LEVEL:6,R
S-207,アムルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自
分の「ガンツ」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《巨大な腕》 使用を宣言する→合計魔力6000で攻撃(相手の魔
本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,ガンツ第1の術,巨大化させた握りこぶしが相手まで伸びていく。
,LEVEL:6,
S-208,ギガノ・アムルク,術,上級,5,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェ
イズまで、自分の「ガンツ」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《超巨大な腕》 使用を宣言する→合計魔力6000で
攻撃(相手の魔本に3ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,ガンツ第2の術,アムルクの強化版。絶大な破壊力。
,LEVEL:6,R
S-209,マグルガ,術,,2,+4000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ビクトリーム第1の術,美しき攻撃の爪あ
とは、vの字の形となる。 ,LEVEL:6,
S-210,マグル・ヨーヨー,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに2回まで使える。2回目
に使うとき、この術のコストは0になる。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ビクト
リアムの第2の術,ヨーヨーに変化した2本の腕をムチのように操る。 ,LEVEL:6,
S-211,チャーグル,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の「ビクトリーム」の上に、MPカウンター1個を
のせる。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●MPカウンターは5個までのせることが
できる。 ●「ビクトリーム」が捨て札になったとき、MPカウンターはとりのぞく。 ,ビクトリーム第3の術,エネルギー
を充填していき、体の5つの球が順に光っていく。 ,LEVEL:6,R
S-212,チャーグル・イミスドン,術,上級,2,+2000,0,,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、自分の「ビク
トリーム」の上にあるMPカウンターすべてを取りのぞく、その数1つごとに、この術の魔力を+2000、ダメージを+2
する。相手の魔本にダメージ。 ,ビクトリーム第4の術,チャーグルで体の球にためたエネルギーを一気に放出する。
,LEVEL:6,SR自販機
S-213,分離!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の「ビクトリーム」を「分離状態」にする。 ●「分離
状態」の「ビクトリーム」にはこのカードをつける。 ●自分は、「分離状態」の「ビクトリーム」で、「マグルガ」

と「荘厳回転3・6・0」以外の術を使えない。 ●自分のバトルフェイズに1アクションを使って、「分離状態」を解除することができる(このカードを自分の魔本の空いているページにもどす)。,ビクトリーム専用コマンド,頭部を切り離す、ビクトリームが元々持つ能力。 ,LEVEL:6,R

S-214,荘厳回転3・6・0,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の場に「分離状態」のビクトリームがいれば使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】 このターン中、自分の魔本の「マグルガ」1つに、次の効果を書き加える。 魔力勝負に勝ったとき、次の効果を自分と相手の魔物すべてについておこなう。自分か相手の魔物1体を選ぶ、コインを投げてウラなら、その魔物にダメージをあたえる。 ,ビクトリーム専用コマンド,グロリアスレヴォリューション、スリー、シックス、オー!アクセル、アクセル!! ,LEVEL:6,SRパック

S-215,ザケル,術,,1,+2000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第1の術,口から電撃を繰り出す、ガッシュ第1の術。 ,LEVEL:0,

S-216,ザケル,術,,1,+1000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第1の術,ガッシュ!心の力を無駄遣いするな!確実に攻めるんだ!! ,LEVEL:0,

S-217,バオウ・ザケルガ,術,上級,8,+8000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ガッシュ・ベル第4の術,心の力を一気に解放し、雷の竜を放つ一撃必殺の術。 ,LEVEL:0,

S-218,ザケルガ,術,中級,2,+3000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。 ,ガッシュ・ベル第5の術,貫通型のザケル。連続で発動させることもできる。 ,LEVEL:0,

S-219,ラウザルク,術,中級,1,+5000,-,雷,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手が攻撃で使った魔物にダメージをあたえる。 ,ガッシュ・ベル第6の術,ヌオオオオオ!!! ,LEVEL:0,

S-220,マ・セシルド,術,,2,+8000,-,,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、このターン中、相手は攻撃できない(【ステイ】)。 ,ティオ第3の術,防ぎ切ってみせる!! ,LEVEL:0,

S-221,サイフォジオ,術,中級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,次の効果の両方を、好きな順で使う。 ●自分の「負傷状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ●自分のMPを3ふやす。 ,ティオ第5の術,どう?頼もしい術でしょ? ,LEVEL:0,

S-222,バベルガ・グラビドン,術,上級,10,+7000,3,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージあたえたとき、相手の魔力4000以下の魔物をいくつでも選び、捨て札にする。 ,ブラゴ第8の術,広範囲に強力な重力をかけ、敵を一掃する。 ,LEVEL:7,シク自販機

S-223,シュドルク,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,このバトルの「効果の使用」のタイミングに、自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」に重ねてもよい。相手の魔本にダメージ。 ,ウマゴン第1の術,さあ、君の強さを見せてやれ。 ,LEVEL:7,R

S-224,ゴウ・シュドルク,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,このバトルの「効果の使用」のタイミングに、自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」に重ねてもよい。相手の魔本にダメージ。 ,ウマゴン第2の術,まさか、こんな短い間に第2の術まで!?! ,LEVEL:7,R

S-225,デズルガ,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔物が2体以下なら、この術のダメージを+1する。 ,イバリス第1の術,鋭いエネルギー波を飛ばす術。 ,LEVEL:7,

S-226,ギガノ・デズル,術,中級,4,+5000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔物が2体以下なら、この術のダメージを+1する。 ,イバリス第2の術,ピラミッド型の四角錐が、回転しながら相手に突撃。 ,LEVEL:7,

S-227,ギガノ・ビレイド,術,中級,1,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,デンシン第1の術,角から長距離でも狙えるビームを発射。 ,LEVEL:7,

S-228,オルダ・ビレイロン,術,中級,3,+2000,1,,バトル攻撃,この術は1ターンに3回まで使える。2回目以降に使うとき、この術のコストは0になる。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,デンシン第2の術,光のムチで相手をたたく! ,LEVEL:7,

S-229,オル・ロズルガ,術,中級,2,+3000,2,木,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、相手はパートナーの効果を使えない。相手の魔本にダメージ。 ,カルーラ第1の術,巨大な薔薇の花が敵を襲う華麗なる術。 ,LEVEL:7,

S-230,バズ・アグローゼス,術,上級,5,+5000,3,木,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。 ,カルーラ第2の術,巨大な食虫植物

を召喚して、相手を喰らわせる。 ,LEVEL:7,
s-231,ギガノ・ボギルガ,術,中級,3,+3000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,バビル第2の術,両腕をあわせ、腕からエネルギー波を発射する。 ,LEVEL:7,
s-232,オル・ミグルガ,術,中級,2,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,この術で攻撃し、ダメージをあたえられなかったとき(魔力勝負で負けた場合や、この術を無効にされた場合など)、自分は、この術をこのターンにもう1回だけ、コスト0で使うことができる。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,レイラ第3の術,三日月体で、回転しながら相手にぶつかる。 ,LEVEL:7,R
s-233,ラージャ・ミグセン,術,中級,3,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,レイラ第4の術,巨大な三日月が相手を襲う。 ,LEVEL:7,R
s-234,ミベルナ・マ・ミグロン,術,上級,1,-,-,,自分のターン 非バトル,自分の場に「アルベール」がいるとき、この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の場の魔物1体を選ぶ。 次の効果のうち1つを使う。 ●回転:【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない。 ●攻撃:その魔物を「負傷状態」にする。 ●連結:【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の術を使えない。 ,レイラ第5の術,2,5,8,12,15,18,23!! 回転!!攻撃!!連結!!,LEVEL:7,SRパック
s-235,ベギルセン,術,,2,+1000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてオモテなら、この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。 ,ダルモス第1の術,刃のついた鉄球が腹から回転しながら発射。 ,LEVEL:7,
s-236,アムベギル,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ダルモス第2の術,長く伸びた腕で相手にパンチ! ,LEVEL:7,
s-237,ガンズ・ベギル,術,中級,2,+2000,?,,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインをウラが出るまで投げ続ける(最大6回)。この術のダメージは、オモテの数×1になる。 ,ダルモス第4の術,腕が6連射のリボルバーになって、相手を攻撃。 ,LEVEL:7,
s-238,ベギル・バオ,術,中級,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の「魔物の効果」による攻撃を無効にする。そうしたなら、その「魔物の効果」を持つ魔物にダメージをあたえる(相手は、このダメージを他の魔物で「かばう」ことができない)。 ,ダルモス第6の術,自分を中心に爆発を起こし、近づいてきた敵にダメージ。 ,LEVEL:7,
s-239,エルド,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分の「ツァオロン」の「魔物の効果」による攻撃と防御の合計魔力を+1000、ダメージを+1する(重複しない)。 ,ツァオロン第1の術,ツァオロンが使う棍の威力を高める呪文。 ,LEVEL:7,
s-240,ゴウ・エルド,術,中級,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分の「ツァオロン」の「魔物の効果」による攻撃と防御の合計魔力を+2000、ダメージを+2する(重複しない)。 ,ツァオロン第2の術,エルドの強化版。 その威力はさらに強力に! ,LEVEL:7,
s-241,ガンズ・エルド,術,中級,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分は、「ツァオロン」の「バトル攻撃」アイコンや「バトル防御」アイコンがついた「魔物の効果」1つを、1ターンに3回まで使えるようになる。 ,ツァオロン第3の術,嵐のような棍の攻撃が相手に降りかかる。 ,LEVEL:7,
s-242,ザオウ・ギルエルド,術,上級,6,+7000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばわれた」とき、相手の場の魔物以外のカード2枚までを選び、捨て札にする。 ,ツァオロン第4の術,巨大なサメが、相手を串刺しにする。 ,LEVEL:7,SRパック
s-243,ギガノ・リュウス,術,中級,3,+4000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。コインを投げてウラなら、この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。 ,ベルギム・E・O第1の術,怨霊のエネルギーで作られた球体を発射する。 ,LEVEL:7,R
s-244,ガンズ・ゴウ・リュウガ,術,中級,3,+3000,-,,バトル攻撃,コインを3回投げる。ウラの数×1枚まで、相手の魔物以外のカードを選び、捨て札にする。 ,ベルギム・E・O第2の術,肩から銃口が出て、周囲に弾丸を発射する。 ,LEVEL:7,R
s-245,エルム・リュウガ,術,中級,3,+3000,2,火,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを投げてウラなら、この術のダメージを+2する。 ,ベルギム・E・O第3の術,自分の体から、四方に火炎を発射する術。 ,LEVEL:7,R
s-246,リュウズ・ヨーヨー,術,中級,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに3回まで使える。2回目以降に使うとき、この術のコストは0になる。 -----以上、枠囲み----- コインを投げてウラなら、相手の魔本にダメージ。 ,ベルギム・E・O第4の術,怨霊でできたヨーヨーを自在にでたらめに操る。

,LEVEL:7,R

S-247,リュウズレード・キロ口,術,中級,3,+3000,-,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げてウラなら、次の効果の1つを使う。これを相手の魔物すべてについておこなう。 ●その魔物にダメージをあたえる。 ●その魔物についているパートナーカードを捨て札にする。 ,ベルギム・E・O第5の術,イスの周りに出現した円状ブレードを回転させて切り刻む。 ,LEVEL:7,R

S-248,ディオガ・リュウスドン,術,上級,5,+8000,5,,バトル攻撃,コインを2回投げてウラが2回出れば、相手の魔本にダメージ。 ,ベルギム・E・O第6の術,その威力は、遺跡の部屋を破壊するほどだ。 ,LEVEL:7,SR自販機

S-249,ファルガ,術,,1,+0,1,,バトル攻撃,この術は、1ターンに「パムーンにのっているMPカウンターの数」の回数まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,パムーン第1の術,操る星から出るレーザーを回転させ、攻撃力を高める。 ,LEVEL:7,

S-250,ファシルド,術,,1,+3000,-,,バトル防御,この術は、1ターンに「パムーンにのっているMPカウンターの数」の回数まで使える。 -----以上、枠囲み----- 魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,パムーン第2の術,5つの星で四角錐のバリアーを作る。 ,LEVEL:7,

S-251,デーム・ファルガ,術,,3,+2000,2,,バトル攻撃,次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の魔物を、「パムーンにのっているMPカウンターの数」2個につき1体選ぶ。その魔物すべてにダメージをあたえる。 ,パムーン第3の術,無数の星から操作可能なビームが発射される。 ,LEVEL:7,

S-252,エクセレス・ファルガ,術,中級,4,+4000,?,,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージは、「パムーンにのっているMPカウンターの数」×1になる。 ,パムーン第4の術,特大の星でクロス型を形成、ビームを発射する。 ,LEVEL:7,R

S-253,ザケル,術,,2,+1000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、自分のMPを2ふやす。 ,ガッシュ・ベル第1の術,いくぞガッシュ! ザケル〜〜ッ!,白き賢者の魔本,

S-254,ザケルガ,術,中級,2,+4000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を使うとき、次の効果の、片方または両方を使える。 ●コストを1ふやす→相手はこのバトルで防御できない。 ●コストを2ふやす→相手はこの術のダメージを魔物で「かばう」ことができない。 ,ガッシュ・ベル第5の術,いくぞガッシュ! ザケルガ〜〜ッ!,白き賢者の魔本,

S-255,ウノデスゾル,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のMPを2へらす。 ,ワイズマン第1の術,ワイズマンの掌から、邪気が発せられる。 ,白き賢者の魔本,

S-256,ドスデスゾル,術,中級,4,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のMPを4へらす。 ,ワイズマン第2の術,楕円状の邪気を発射。何かにぶつくと爆発する。 ,白き賢者の魔本,

S-257,キルデスゾル,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。【カウンター】魔力勝負に勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,ワイズマン第3の術,邪気が渦巻く超巨大な光球。 ,白き賢者の魔本,

S-258ab,バルドフォルス,術,上級,4,+9000,4,雷,バトル攻撃,この術は、自分の今のページに、S-258aのカードとS-258bのカードの両方があれば使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。この術のダメージが「かばわれた」とき、相手の魔本を2枚めくる。 ,「ガッシュ・ベル」「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」のうち4体が場にいるとき、そのうち1体を使う。 ,ティオ、キャンチョメ、ウマゴン、そしてガッシュ。 4人の思いが1つになったとき、電撃は光の鳥となって飛び立つ。 ,白き賢者の魔本,SR

S-259,チャーグル,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の「ビクトリーム」の上に、MPカウンター1個をのせる。 ●MPカウンター1個をのせても、自分のMPがへるわけではない。 ●MPカウンターは5個までのせることができる。 ●「ビクトリーム」が捨て札になったとき、MPカウンターはとりのぞく。 ,ビクトリーム第3の術,我が美しさを股間の紳士に!! 誇り高き心を左肩に!! ,月の石の秘力,

S-260,チャーグル・イミスドン,術,上級,2,+0,0,,バトル攻撃 バトル防御,「ビクトリームにのっているMPカウンターの数」1個ごとに、この術の魔力を+1000、ダメージを+1する。相手の魔本にダメージ。 ,ビクトリーム第4の術,これでてめえらをロストしてやるぜ! ,月の石の秘力,SR

S-261,ミグロン,術,,1,+1000 ,1,,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを1ふやすごとに、この術の魔力を+2000、ダメージを+1することができる(追加できるコストは2まで)。相手の魔本にダメージ。 ,レイラ第1の術,レイラが持つ三日月型のステッキから発射される。 ,月の石の秘力,

S-262, ミシルド, 術, , 1, +6000, -, , バトル防御, 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。、レイラ第2の術, 三日月型の盾で、相手の攻撃を受け止める。、月の石の秘力,

S-263, ベギルク, 術, , 2, 特殊, -, , 自分のターン 非バトル, 自分の魔本の好きなページから、「ダルモス(戦闘体形)」1枚を選び、自分の場の「ダルモス」の上に重ねる。、ダルモス第3の術, ダルモスを戦闘体形に変える呪文。、月の石の秘力,

S-264, キロロ・アムベギル, 術, 中級, 1, 特殊, -, , 自分のターン 非バトル, この術は1ターンに1回だけ使える。 ---
-----以上、枠囲み----- 【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分の「ダルモス」の「魔物の効果」による攻撃のダメージを+2する(重複しない)。、ダルモス第5の術, ダルモスの腕から鋭利な刃物がのびてくる。、月の石の秘力,

S-265, ザケル, 術, , 1, +1000, 2, 雷, バトル攻撃, この術を使うとき、追加でコストを2ふやせば、相手はこの術のダメージを魔物で「かばう」ことができない。相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第1の術, ガッシュの口から放たれた電気は、放射状に広がる。、TBB1, R

S-266, ディオガ・グラビドン, 術, 上級, 8, +6000, -, , 重力, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔物すべてを選び、ダメージをあたえる。コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。、ブラゴ第5の術, 黒い球体は、まさに巨大なパワーの塊だ!, TBB1, R

S-267, ザケル, 術, 中級, 3, +2000, -, , バトル攻撃, 相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。コインを投げてオモテなら、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。、ゼオン第1の術, ガッシュのザケルに比べ、威力もスピードも上回る。、TBB1, R

S-268, ギガノ・ゼガル, 術, 上級, 8, +6000, 3, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔物1体を選び、捨て札にする。、キッド第9の術, キッドの体が開くとそこには砲塔が!, TBB1, R

S-269, スオウ・ギアクル, 術, 上級, 6, +6000, 3, 水, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。このターン中に、術カード「バオウ・ザケルガ」が使われていれば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。、パティ第7の術, パティが放つのは、蒼き水竜。、TBB1, R

S-270, ザグルゼム, 術, 中級, 1, +3000, -, , 雷, バトル攻撃, 【スタンバイ】相手の魔物1体を選ぶ。このゲーム中、次にその魔物が「雷」属性の術のダメージを受けたとき、その魔物を捨て札にする。、ガッシュ・ベル第7の術, 光の球体!? ジケルドとは違う形!!, LEVEL: 8, SR自販機

S-271, ギガノ・レイス, 術, 中級, 3, +3000, -, , 重力, バトル攻撃, 相手の、「負傷状態」で魔力3000以下の魔物1体を選び、捨て札にする。、ブラゴ第3の術, ギガノ・レイスで石版魔物1体ずつ消し去っていく。、LEVEL: 8,

S-272, アイアン・グラビレイ, 術, 中級, 3, +4000, 2, 重力, バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばわれた」とき、このゲーム中、相手は、「かばう」のに使った魔物の「魔物の効果」を使えない(【ステイ】)。、ブラゴ第4の術, 強力な重力で魔物は押しつぶされ、行動不能になる。、LEVEL: 8,

S-273, ビドム・グラビレイ, 術, , 1, 特殊, -, , 重力, 自分のターン 非バトル, 【ステイ】このゲーム中、相手の魔物すべては「飛行状態」にならない。、ブラゴ第6の術, 邪魔ね...降りてきてもらおうかしら?, LEVEL: 8, R

S-274, リオル・レイス, 術, , 2, +2000, 1, 重力, バトル攻撃 バトル防御, この術は1ターンに2回まで使える。2回目に使うとき、この術のコストは0になる。 ---
-----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。、ブラゴ第7の術, 右手と左手の両方から発射するレイスの強化版。、LEVEL: 8,

S-275, オルガ・レイス, 術, 中級, 3, +3000, 2, 重力, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばわれた」とき、相手の魔本を1枚めくる。、ブラゴ第9の術, 重力波がらせん状になって相手に発射される。、LEVEL: 8, R

S-276, スオウ・ギアクル, 術, 上級, 5, +5000, 3, 水, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、このゲーム中、相手のMPは、カードの効果ではふえない(【ステイ】)。、パティ第7の術, さあ、ウルル、撃って!! 早く――!!、LEVEL: 8, R

S-277, ガンズ・アクル, 術, 中級, 3, +4000, -, , 水, バトル攻撃, コインを3回投げる。オモテの数×1枚まで、相手の魔物以外のカードを選び、捨て札にする。、パティ第8の術, いくつもの水の弾を乱れ撃ち!, LEVEL: 8,

S-278, アクルガ, 術, 中級, 3, +3000, 2, 水, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばわれた」とき、相手の魔本を1枚めくる。、パティ第9の術, 一点に集中した直線状の水流が照射される。、LEVEL: 8,

S-279, ギガロロ・ニルルク, 術, , 2, +3000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 【カウン

ター] 魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本に1ダメージ。 ,ビョンコ第1の術,ビョンコの腕と脚が巨大化、相手を攻撃。 ,LEVEL:8,

S-280,ラージャ・ニルセン,術,中級,4,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は「魔物の効果」を使えない(【ステイ】)。 ,ビョンコ第2の術,ニルニルした泡で攻撃!,LEVEL:8,

S-281,ギガノ・ニシルド,術,中級,2,+5000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分は、このバトルのダメージを、「かばうことができない」ときでも「かばう」ことができる。 ,ビョンコ第3の術,ニルとした盾は、強力な攻撃も無効にする。 ,LEVEL:8,

S-282,ギガノ・ゲロスト,術,,0,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分のMPを4ふやす。 ,ビョンコ専用コマンド,ビョンコが勝手に考えた「カッコイイ」呪文。 ,LEVEL:8,R

S-283,オル・フレイガ,術,,2,+3000,2,火,バトル攻撃 バトル防御,このバトルで相手が防御の術を使うとき、相手はコインを投げ、ウラならその術は無効になる。 相手の魔本にダメージ。 ,バムウ第1の術,エネルギー波を発射。その玉の軌道は操作可能。 ,LEVEL:8,

S-284,ガンジャス・バルフレイ,術,,3,+3000,2,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 相手の魔本にダメージをあたえたとき、相手のパートナーカード2枚までを選び、捨て札にする。 ,バムウ第2の術,地面から出たエネルギー波がシェリーをねらう。 ,LEVEL:8,

S-285,ガシルド,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「ファウスト」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《剣》使用を宣言する→合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,ファウスト第1の術,持っている剣を強化し、相手を攻撃する。 ,LEVEL:8,

S-286,ゼルセン,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを2ふやせば、この術の魔力を+2000、ダメージを+1することができる。 相手の魔本にダメージ。 ,ファウスト第2の術,腕からエネルギーの球体を発射する。 ,LEVEL:8,

S-287,ガルク,術,,1,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 魔力勝負に負けたとき、自分の「ツヴァイ」にダメージをあたえる。 ,ツヴァイ第1の術,体をまるめ、球になって、相手に体当たり。 ,LEVEL:8,

S-288,チェインセン,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃,コインを投げる、 ウラなら、相手の魔本にダメージ。 オモテなら、次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,ツヴァイ第2の術,ツヴァイから出た鎖が地中から敵を襲う。 ,LEVEL:8,

S-289,ビライツ,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。このバトルで相手が防御していなければ、この術のダメージを+2する。 ,トロワ第1の術,トロワが使う、光の術の基本呪文。 ,LEVEL:8,

S-290,ガンズ・ビライツ,術,中級,3,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、コインを投げてオモテなら、相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,トロワ第2の術,ビライツを連射するトロワの術。 ,LEVEL:8,

S-291,ラウド,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 持続時間中、相手は「魔物の効果」を使えない。この効果の持続時間は、今の、自分の場のファウスト、ツヴァイ、トロワの数で決まる。 ●1体:このターン中 ●2体:次のターンのエンドフェイズまで ●3体:次の自分のターンのエンドフェイズまで,ファウスト/ツヴァイ/トロワ第3の術,「静寂の支配者」の必殺技。相手は耳が聞こえなくなってしまう。 ,LEVEL:8,

S-292,オルゴ・ファルゼルク,術,中級,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「パムーン」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《格闘》使用を宣言する→合計魔力9000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】 【バトル防御】)。 ,パムーン第5の術,幾つもの星を体につけて鎧にする。 ,LEVEL:8,

S-293,ディオガ・ファリスドン,術,中級,5,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを、自分の「パムーンにのっているMPカウンターの数」×1だけふやす。 ,パムーン第6の術,分離!! 照準!! 照射!! ,LEVEL:8,SR自販機

S-294,ペンダラム・ファルガ,術,上級,5,+6000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージを5回あたえる。 ,パムーン第7の術,星の妖精が5体召喚され、おそいかかる。 ,LEVEL:8,SR自販機

S-295,フェイ・ファルグ,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の魔物すべてを選び、「飛行状態」にする。 ,パムーン第8の術,術をかけられ、ガッシュたちの体は宙に浮く。 ,LEVEL:8,

S-296,ラララライ!,術,,2,+2000,-,,バトル攻撃,「パムーンにのっているMPカウンターの数」まで、相手の魔物とパートナーを選ぶ。【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、相手は、選んだ魔物の「魔物の効果」とパートナーの効果を使えない。、パムーン専用コマンド,星をあやつり相手をグルグル巻きにし、行動不能にする。
LEVEL:8,
S-297,ゼモルク,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。、デモルト第1の術,腕についた伸縮自在の武器をあやつり攻撃する。LEVEL:8,
S-298,オルダ・ゼモルク,術,,2,+4000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。、デモルト第2の術,ゼモルクの強化版。複数の腕の武器をあやつる。LEVEL:8,
S-299,リゴン・ゼモルク,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「デモルト」は、以下の「魔物の効果」を持つ。●《三節昆》使用を宣言する→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】【バトル防御】)。、デモルト第3の術,う、腕の角が武器...に!?,LEVEL:8,R
S-300,ヘドゥン・ゼモルク,術,,3,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル中、この術を使うのに使った「デモルト」は、ダメージを受けない【ステイ】。、デモルト第4の術,デモルトの急所は首。その急所を守るため、角が変化する。LEVEL:8,
S-301,ラギアント・ジ・ゼモルク,術,上級,6,+5000,2,,バトル攻撃,相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と、選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。、デモルト第5の術,4連射の腕の武器。マキシマム!LEVEL:8,SRパック
S-302,ディオエムル・ゼモルク,術,上級,8,+5000,4,火,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばわれた」とき、相手の魔本を2枚めくる。、デモルト第6の術,炎のパンチは、少しふれただけで本を燃やす。LEVEL:8,SRパック
S-303,パウロ・ウルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、自分の「デモルト」を「飛行状態」にする。、デモルト第7の術,デモルトの背中が開き、宙に舞い上がる。LEVEL:8,
S-304,ギルガドム・バルスルク,術,上級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「デモルト(狂戦士)」1枚を選び、自分の場の「デモルト」の上に重ねる。、デモルト第8の術,デモルトの全身を強化する禁断の呪文。LEVEL:8,R
S-305,テオラドム,術,中級,2,+2000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ゾフィス第3の術,オヤオヤ、術にいつもの威力がありませんよ。LEVEL:8,R
S-306,ディオガ・テオラドム,術,上級,8,+8000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の場の魔物カード以外のカードすべてを選び、捨て札にする。、ゾフィス第4の術,腸煮えくりかえってるのはこっちのほうなんだよ!!LEVEL:8,SRパック
S-307,オルガ・ラドム,術,中級,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。、ゾフィス第6の術,オルガ・レイス同様、エネルギーがらせん状になって発射。LEVEL:8,R
S-308,ギガノ・ラドム,術,中級,4,+3000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の場のパートナーを、1枚だけ残してすべてを選び、捨て札にする。、ゾフィス第7の術,爆発する光球。威力はギガノ・レイスと互角!LEVEL:8,R
S-309,ディガン・テオラドム,術,上級,8,+8000,3,,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに4回まで使える。-----以上、枠囲み-----相手の魔本にダメージ。、ゾフィス第8の術,あなたは、この術の何発目で朽ちるのでしょうか?LEVEL:8,URパック
S-310,レイス,術,,1,+1000,1,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ブラゴ第1の術,重力のかたまり。弱い威力に調節もできる。、滅紫の野望,
S-311,グラビレイ,術,,2,+2000,-,重力,バトル攻撃,【ステイ】相手の場のカードを1枚選ぶ。このゲーム中、相手は、選んだカードが持つ「このカードが場にある→」効果を使えない。、ブラゴ第2の術,押しつぶされた人間は、死ぬことはないが行動ができない。、滅紫の野望,
S-312,ディオガ・グラビドン,術,上級,6,+6000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の両方を、この順で使う。●相手の魔本にダメージ。●相手の「負傷状態」の魔物1体を選び、捨て札にする。、ブラゴ第5の術,その威力は、敵の全ての攻撃を一瞬にして潰すほど。、滅紫の野望,SR
S-313,バベルガ・グラビドン,術,上級,10,+7000,4,重力,バトル攻撃,次の効果の両方を、この順で使う。●相手の魔物すべてを選び、ダメージをあたえる。●相手の魔本にダメージ。、ブラゴ第8の術,ココの心の声を聞いたシェ

リーが放つ、この術の真の威力とは!?,滅紫の野望,SR

S-314,ラドム,術,,1,+1000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ゾフィス第1の術,ゾフィスの
てのひらから発せられる爆発する光球。 ,滅紫の野望,

S-315,ロンド・ラドム,術,中級,2,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダ
メージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,ゾフィス第2の術,ゾフィスが使う光のムチ。触れると爆
発していく。 ,滅紫の野望,

S-316,ギガラド・シルド,術,,2,+8000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ゾ
フィス第5の術,ディオガ・グラビドンをも止める防御力。 ,滅紫の野望,

S-317,ラシルド,術,,1,+6000,-,雷,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ガッシュ・
ベル第2の術,前だけ防げば、道は作れる!! ,BoT,

S-318,バオウ・ザケルガ,術,上級,7,+7000,4,雷,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本
にダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,ガッシュ・ベル第4の術,みんなのがんばりを勝利に
つなげるの!! ,BoT,

S-319,ザケルガ,術,,1,+4000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを2ふやせば、こ
の術のダメージを2ふやすことができる。 相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第5の術,ガッシュ、何でもい
い、攻撃だ! ,BoT,

S-320,ラウザルク,術,中級,1,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 【ステイ】魔力勝負の勝敗にかか
わらず、次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分は「ガッシュ・ベル」の術を使えない。そうしたなら、自分
の「ガッシュ・ベル」はダメージを受けない。 ,ガッシュ・ベル第6の術,肉体強化の術を使ったガッシュは、ダメ
ージを受けない。 ,BoT,

S-321,ザグルゼム,術,中級,1,+3000,-,雷,バトル攻撃,【スタンバイ】このターン中の次に自分の「雷」属性の
術で相手の魔物がダメージを受けたとき、その魔物を捨て札にする。 ,ガッシュ・ベル第7の術,ザグルゼムだけでは
何のダメージも与えられないが… ,BoT,

S-322,ラドム,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ゾフィス第1の術,弾は小さいが、着弾する
と爆発し、大ダメージをあたえる。 ,BoT,

S-323,ロンド・ラドム,術,,3,+2000,2,,バトル攻撃,この術は1ターンに2回まで使える。 2回目に使うとき、こ
の術のコストは0になる。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ゾフィス第2の術,こ
の爆発の鞭をかわしきるとは… ,BoT,

S-324,テオラドム,術,中級,3,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダ
メージをあたえたとき、次の相手のターンのエンドフェイズまで、相手は「魔物の効果」を使えない(【ステイ】)。
 ,ゾフィス第3の術,ラドムより大きめでスピードのある爆発弾。 ,BoT,

S-325,ディオガ・テオラドム,術,上級,7,+7000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔
本と、選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。 ,ゾフィス第4の術,てめえらを完全に消滅できるだけの力
を… ,BoT,

S-326,ギガラド・シルド,術,,1,+6000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ゾ
フィス第5の術,フ… 強力なものが出はじめましたね。 ,BoT,

S-327,バオウ・ザケルガ(強化),術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この
術の魔力が「ザグルゼム」によってふえているとき、相手はこのダメージを「かばう」ことができない。 ,ガッ
シュ・ベル第4の術,ザグルゼムの連鎖で、バ、バオウが…形を変えた!?,LEVEL:9,シクパック

S-328,ザグルゼム,術,,1,+4000,-,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術を攻撃で使ったときも、防御で使ったとき
も、魔力勝負で勝ったとき、次の効果を使う。 【スタンバイ】このゲーム中、次に自分が「バオウ・ザケルガ(強
化)」を使うとき、その術の魔力を+1000、ダメージを+1する(重複する)。そのバトル後、この効果は取りのぞかれ
る。 ,ガッシュ・ベル第7の術,ザグルゼムのもう1つの可能性、それは連鎖の爆発!,LEVEL:9,SR自販機

S-329,プロジェクトA,術,中級,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、次の効果を使え
る。 【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ウマゴン」で攻撃するとき、相手は防御できず、ダ
メージを「かばう」ことができない。 ,ウマゴン専用コマンド,敵が陽動作戦に気をとられているうちに攻撃
だ!,LEVEL:9,R

S-330,メドルウ,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,自分と相手の「石版状態」の魔物を何体

でも選び、「健康状態」にする。 ,ゴーレン第4の術 ,ゴーレンは石版にした魔物を元にもどすこともできる。

,LEVEL:9,R

S-331,ガルネシル,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを投げる。オモテなら、この術のダメージを+1する。ウラなら、相手の魔本か魔物にダメージをあたえたあと、自分の魔本にも1ダメージをあたえる。 ,パラマキロン第1の術,体をドリルのように高速回転させながら突っ込む。 ,LEVEL:9,

S-332,アクル,術,,1,+2000,1,水,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 【ステイ】 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分と相手が使う「水」属性の術の魔力は+2000される(重複しない)。 ,ゲリュオス第4の術,口から大量の水を放出し、まわりを水びたしにする。 ,LEVEL:9,

S-333,ザドン・ベギルセン,術,中級,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージを2回あたえる。 ,ダルモス第7の術,ミサイルを発射!そのミサイルは砂の中にも潜れる。 ,LEVEL:9,

S-334,デトーザ・ベギルセン,術,,1,+2000,-,土,バトル攻撃,相手の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。 【ステイ】 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分と相手が使う「土」属性の術の魔力は+2000される(重複しない)。 ,ダルモス第8の術,ドリルを回転させ、砂地にアリ地獄をつくる。 ,LEVEL:9,

S-335,ボギルガ,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,バビル第1の術,腕から十字模様のエネルギー波を発射。 ,LEVEL:9,

S-336,ゴウ・ガイロン,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに2回まで使える。 2回目に使うとき、この術のコストは0になる。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ザミー第1の術,腕のツメをムチに変化させて相手を撃つ。 ,LEVEL:9,

S-337,ギルドルク,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 防御に使ったとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを1へらす。 ,バラホー第1の術,腕の盾と顔が合体し、巨大な盾となる。 ,LEVEL:9,

S-338,ネシルガ,術,,1,+4000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ニンニン第1の術,貫通力の高いエネルギー波を腕から放出する。 ,LEVEL:9,

S-339,ギガラ・レルド,術,,1,+6000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,カマツク第1の術,エネルギーを圧縮させた盾で相手の攻撃を止める。 ,LEVEL:9,

S-340,ロボルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードがあれば、そのすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、「コーラルQ(戦闘体型)」1枚を選び、自分の場の「コーラルQ(変形前)」の上に重ねる。 ,コーラルQ第2の術,コーラルQを戦闘体型に変形。そのプロセスは摩訶不思議。 ,LEVEL:9,

S-341,ラ・ロボガルグ,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードがあれば、そのすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、「コーラルQ(ラ・ロボガルグ形態)」1枚を選び、自分の場の「コーラルQ(変形前)」の上に重ねる。 ,コーラルQ第3の術,コーラルQを反射鏡形態に変形。そのプロセスはやはり謎。 ,LEVEL:9,

S-342,ビーザム・ロボルガ,術,,1,+3000,2,,バトル攻撃,この術を使ったとき、自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードすべてを選び、自分の魔本の空いているページにもどす。 このバトルの「効果の使用」で、相手の防御を無効にしてもよい。そうしたなら、この術のダメージは1へる。 相手の魔本にダメージ。 ,コーラルQ第4の術,2つに分離するミサイルを発射。一弾目は盾を壊す。 ,LEVEL:9,

S-343,ギガノ・ロボルガ,術,上級,5,+6000,4,,バトル攻撃 バトル防御,この術を使ったとき、自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードすべてを選び、自分の魔本の空いているページにもどす。 相手の魔本にダメージ。 ,コーラルQ第7の術,超巨大なビームを照射!,LEVEL:9,

S-344,ドラグナー・ナグル,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の「テッド」の上のMPカウンターを1個にする。 ,テッド第1の術,テッドのエンジンを始動させる最初の肉体強化呪文。 ,LEVEL:9,

S-345,セカン・ナグル,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに「ドラグナー・ナグル」を使い、それが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の「テッド」の上のMPカウンターを2個にする。 ,テッド第2の術,ジード! ギアを上げる!,LEVEL:9,

S-346,サーズ・ナグル,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに「セカン・ナグル」を使い、それが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の「テッド」

の上のMPカウンターを3個にする。 ,テッド第3の術,テッドの強化のレベルを一段階ずつ上げていく。 ,LEVEL:9, S-347,フォルス・ナグル,術,中級,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに「サーズ・ナグル」を使い、それが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の「テッド」の上のMPカウンターを4個にする。 ,テッド第4の術,「四段階」なら、てめえの見えない剣もよけられるかもな!! ,LEVEL:9, S-348,1・2,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、自分の「テッド」が使う、攻撃や防御をする「魔物の効果」は、2回まで使えるようになる。 ,テッド専用コマンド,速い! そして強い!! ,LEVEL:9,R S-349,ソルセン,術,,1,+1000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,アース第1の術,剣を振り、剣の形をした衝撃波を発射する。 ,LEVEL:9, S-350,ゴウ・ソルド,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の「アース」の「魔物の効果」による攻撃のダメージを+2する(重複しない)。 ,アース第2の術,術の力で、剣の力を強化する。 ,LEVEL:9, S-351,ジャン・ジ・ソルド,術,中級,4,+4000,3,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,アース第3の術,巨大な剣を作り上げ、相手に振り下ろす。 ,LEVEL:9,R S-352,ボルセン,術,,1,+0,1,,バトル攻撃,この術を使ったとき、相手の魔本の今のページを見る。そこに「バトル防御」アイコンを持つ術か、「バトル」アイコンを持つイベントカードがあれば、そのうち1枚を選ぶ。このバトル中、可能な限り、相手はそのカードを使う。 相手の魔本にダメージ。 ,アース第4の術,自分の幻を作り上げ、その幻を突撃させる。 ,LEVEL:9, S-353,ウルソルト,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の「アース」の「魔物の効果」による攻撃と防御の合計魔力を+3000する(重複しない)。 ,アース第5の術,エリー、パワーではない!スピードだ! ,LEVEL:9, S-354,ジェルド・マ・ソルド,術,,1,+4000,1,,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手が攻撃で使った魔物にダメージをあたえる。 ,アース第6の術,日本の剣術では、これを「居合い」と呼ぶらしいな。 ,LEVEL:9,R S-355,バルバロス・ソルドン,術,上級,7,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 防御に使ったとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の術の「相手の魔本にダメージ」以外の効果を無効にする(ダメージをあたえたときの効果や、魔物にダメージをあたえる効果も無効になる)。 ,アース第7の術,超巨大な剣を持った腕を召喚する。 ,LEVEL:9,SRパック S-356,スリ足,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、直前の相手のターンに、相手が攻撃をしていないときに使える。この効果は、このターン中の次に自分が「アース」で攻撃するときまで【スタンバイ】し、そのバトル中【ステイ】する。 そのバトル中、相手は防御ができず、イベントカードを使えない。 ,アース専用コマンド,日本剣道の歩行術、しかも高速だ! ,LEVEL:9,R S-357,ザグルゼム,術,,1,+4000,-,雷,バトル防御,この術を使うとき、自分の魔本の好きなページから、「バトル防御」アイコンを持つ「ガッシュ・ベル」の術1つ(「ザグルゼム」以外)を選ぶ。この術の魔力を、選んだ術の魔力だけふやしてもよい。そうしたなら、この術のコストは、選んだ術のコストだけふえる。 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ガッシュ・ベル第7の術,ザグルゼムも、相手の攻撃術に対して有効である。 ,サンデーLTD-A, S-358,ブロー!,術,,0,1000×,?,,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 この術の魔力は、「テッドにのっているMPカウンターの数」×1000、ダメージは「テッドにのっているMPカウンターの数」×1になる。 ,テッド専用コマンド,お返しだぜ!! ブロォオオ!! ,サンデーLTD-A, S-359,ジャン・ジ・ソルド,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「アース」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《巨大な剣》使用を宣言する→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】 【バトル防御】)。 ,アース第3の術,一寸の距離にて確実に引導を渡さん!! ,サンデーLTD-B, S-360,ジェルド・マ・ソルド,術,,1,+3000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手が攻撃に使った魔物にダメージをあたえる。 ,アース第6の術,某の結界に踏み込んだ者を瞬撃の速さにて斬り捨てん。 ,サンデーLTD-B, S-361,ドレミケル,術,上級,5,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 自分の魔本の今のペー

ジが最後のページのと看、相手はこのダメージを「かばう」ことができない。、ヨポポ第2の術、さあいけ、ヨポポ!後はお前の仕事だぜ!、TBB2,R

S-362,ディノ・リグノオン,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ●相手の魔本にダメージ。、ロップス第3の術、ロップス!最大の呪文だ!、TBB2,R

S-363,ちっくしょーがああ!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】コインを投げてオモテなら、このゲーム中、自分は、「かばうことができない」ときにでも、自分の「ダニー」でダメージを「かばう」ことができる。、ダニー専用コマンド、へへ…ガッシュ…てめえはこんなバカな真似…すんなよ…、TBB2,R

S-364,ラウザルク,術,中級,1,特殊,-,雷,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ガッシュ・ベル(ラウザルク発動時)」1枚を選び、自分の場の「ガッシュ・ベル」の上に重ねる。、ガッシュ・ベル第6の術、ガッシュの体に雷が落ち、オーラをまとう!、LEVEL:10,SR自販機

S-365,ディオガ・グラビドン,術,上級,6,+6000,3,重力,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、自分も相手も新たに魔物を場に出せない。相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。、ブラゴ第5の術、バオウ・ザケルガと衝突し、凄まじい力が放出される。、LEVEL:10,

S-366,バベルガ・グラビドン,術,上級,10,+7000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージを4回あたえる。、ブラゴ第6の術、黒い重力がすべてのものを飲み込み、押しつぶす。、LEVEL:10,SRパック

S-367,シュドルク,術,,3,+2000,-,,バトル攻撃,この術を使ったとき、自分の魔本の好きなページから「ウマゴン(シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねてもよい。相手の魔物1体にダメージ。、ウマゴン第1の術、身体を硬化させたウマゴンは敵の魔物にむけ突進する。、LEVEL:10,

S-368,ゴウ・シュドルク,術,,3,+3000,-,,バトル攻撃,この術を使ったとき、自分の魔本の好きなページから「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねてもよい。相手の魔物1体にダメージ。、ウマゴン第2の術、鋭く伸びた角に突かれたらひとたまりもない。、LEVEL:10,

S-369,ディオエムル・シュドルク,術,中級,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。、ウマゴン第3の術、まとった炎はあまりに強力なため、コントロール不能!?,LEVEL:10,R

S-370,炎の分身,術,中級,3,+4000,3,火,バトル攻撃,ダメージをあたえられなかったとき(魔力勝負で負けた場合や、この術を無効にされた場合など)、自分は、この術をこのターンにもう1回だけ、コスト0で使うことができる。-----以上、枠囲み-----相手の魔本にダメージ。、ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)専用コマンド、これは炎で作った分身!? 奴は!? 本体は!?,LEVEL:10,R

S-371,炎の盾,術,中級,1,+8000,-,火,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、このターン中、相手は攻撃できない(【ステイ】)。、ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)専用コマンド、完全に炎を制御したウマゴンは、炎で敵の攻撃を遮る。、LEVEL:10,R

S-372,ロボルガ,術,,1,+3000,2,,バトル攻撃,この術を使ったとき、自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードすべてを選び、自分の魔本の空いているページにもどす。相手の魔本にダメージ。、コーラルQ第1の術、罨にかかったガッシュと清麿。ロボルガで退路を絶たれる。、LEVEL:10,

S-373,ムロム・ロボルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードがあれば、そのすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、「コーラルQ(ムロム・ロボルク形態)」1枚を選び、自分の場の「コーラルQ(変形前)」の上に重ねる。、コーラルQ第5の術、ふざけるな!そんなむちゃくちゃな変形でジケルドが…。、LEVEL:10,

S-374,ディゴウ・ロボルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードがあれば、そのすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、「コーラルQ(ディゴウ・ロボルク形態)」1枚を選び、自分の場の「コーラルQ(変形前)」の上に重ねる。、コーラルQ第6の術、コーラルQのバイク形態。デザインはいまいちだが…。、LEVEL:10,

S-375,ガンジルド・ロボロン,術,,1,特殊,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の「コーラルQ(変形前)」に重なっているカードがあれば、そのすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、「コーラルQ(ガンジルド・ロボロン形態)」1枚を選び、自分

の場の「コーラルQ(変形前)」の上に重ねる。 ,コーラルQ第8の術,周囲に浮遊する盾で、いくら攻撃しても防いでしまう。 ,LEVEL:10, S-376,フェイント,術,,2,+2000,?,,,バトル攻撃,ダメージをあたえられなかったとき(魔力勝負で負けた場合や、この術を無効にされた場合など)、自分は、この術をこのターンにもう1回だけ、コスト0で使うことができる。 --- -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。この術のダメージは、「テッドにのっているMPカウンターの数」×1になる。 ,テッド専用コマンド,気迫とアクションで本当にパンチがくると錯覚させるんだ!! ,LEVEL:10,R S-377,ギドルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「カルディオ(ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 ,カルディオ第1の術,カルディオを戦闘体型に変化させる第1の術。 ,LEVEL:10,R S-378,ゴウ・ギドルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「カルディオ(ゴウ・ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 ,カルディオ第2の術,ギドルクよりもさらに角を強化し、破壊力を増している。 ,LEVEL:10,R S-379,ディオギコル・ギドルク,術,中級,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 ,カルディオ第3の術,最初は、オイラ自身もダメージを負う危険なものだった。 ,LEVEL:10,R S-380,ダレイド,術,,3,+4000,-,,バトル攻撃,【ステイ】相手のパートナー1枚を選ぶ。このゲーム中、相手はそのパートナーの効果を使えない。 ,パピプリオ第1の術,ルーパー、固まる液だ! ,LEVEL:10, S-381,ギガノ・ジョボイド,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージは相手の効果でへることはない(無効にはされる)。 ,パピプリオ第4の術,ハハハ、どうだ! これは岩をも溶かす液体よ! ,LEVEL:10,R S-382,ニュレイド,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、「カードを選ぶとき、この魔物を選ぶことができない」効果があるときでも、自分は、相手の魔物を選ぶことができる。 ,パピプリオ第5の術,ぐ、滑って上手く立つことが...。 ,LEVEL:10, S-383,モスレイド,術,,3,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、相手は、「使用を宣言する→」以外の「魔物の効果」やコスト2以上の術を使えない。 ,パピプリオ第6の術,かゆい! 体中がかゆいのだ! ,LEVEL:10, S-384,アミレイド,術,,3,+4000,-,,バトル攻撃,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このゲーム中、相手は、その魔物の「魔物の効果」や術を使えない。相手は、自分と相手のエンドフェイズごとにコインを投げ、オモテなら、この効果を取りのぞくことができる。 ,パピプリオ第7の術,ハハハ、無駄だぜ、その網はよほどの力がなきゃ...。 ,LEVEL:10, S-385,サークドルク,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,このバトルの「効果の使用」のタイミングに、自分の魔本の好きなページから、「マジロウ(サークドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「マジロウ」に重ねてもよい。相手の魔本にダメージ。 ,マジロウ第1の術,アルマジロのように丸くなって相手に突進する。 ,LEVEL:10, S-386,マグネドルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このターン中、自分の「マエストロ」の魔力を+2000、「マエストロ」の術のダメージを+1する(重複しない)。 ,マエストロ第1の術,マエストロが周囲のコイルからエネルギーを吸収する。 ,LEVEL:10, S-387,マグネシルガ,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,コインをウラが出るまで投げ続ける。相手の魔本に、ダメージをオモテの数×1回あたえる。 ,マエストロ第2の術,マエストロのてのひらから、無数の光弾が発射される。 ,LEVEL:10, S-388,ギガノ・マグネシルド,術,中級,3,+8000,-,,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、「相手が攻撃で使った術や「魔物の効果」の本来のコスト」だけ、自分のMPをふやす。 ,マエストロ第3の術,マエストロの身体全体を包み込む、完全防御のバリアー。 ,LEVEL:10,R S-389,黒いバオウ・ザケルガ,術,上級,4,+8000,4,雷・重力,バトル攻撃,このターン中すでに「バオウ・ザケルガ」を使っていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と選んだ魔物すべてにダメージ。 ●自分の今の右のページに「s-390 黒いバオウ・ザケルガ」があれば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ブラゴの術,「これは...」 「黒い...」 「バオウ.....!?!」 ,LEVEL:10,シク自販機 S-390,黒いバオウ・ザケルガ,術,上級,4,+8000,4,雷・重力,バトル攻撃,このターン中すでに「バベルガ・グラ

ビドン」を使っていけば使える。-----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ●自分の今の左のページに「S-389 黒いバオウ・ザケルガ」があれば、この術の効果は、「相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と選んだ魔物すべてにダメージ。相手は、この術のダメージを、魔物でかばうことができない。」になる。 ,ガッシュ・ベルの術,「これが人間の力!」「これが俺たちの、闘いだ!」,LEVEL:10,シクバック

S-391,ザケル,術,,1,+3000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の場の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。 ,ガッシュ・ベル第1の術,き、清磨くん、ひどいじゃないか...なぜ私を?,真紅の誓い,

S-392,ディオエムル・シュドルク,術,中級,4,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)」1枚を選び、場に出す。 ●自分の場に「ウマゴン」がいなくても出せる。 ●自分の場にすでに「ウマゴン」がいるときには「ウマゴン」の上に重ねる。 ,ウマゴン第3の術,雪が溶けているのか? それで水に...まさか!?!?,真紅の誓い,

S-393,ギアを上げる!,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分は、この術を1ターンに1回だけ使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の「テッド」の上に、MPカウンター1個をのせる。 ,テッド専用コマンド,ジードオ!! ギアを上げるお!! ,真紅の誓い,

S-394,ディオギコル・ギドルク,術,中級,4,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態)」1枚を選び、場に出す。 ●自分の場に「カルディオ」がいなくても出せる。 ●自分の場にすでに「カルディオ」がいるときには「カルディオ」の上に重ねる。 ,カルディオ第3の術,心のつながりと、血のにじむ訓練が必要なのよ!! ,真紅の誓い,

S-395,バオウ・ザケルガ,術,上級,3,+3000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを3ふやすごとに、この術の魔力を+3000、ダメージを+1できる。 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、このターン中にすでに「バベルガ・グラビドン」を使っていけば、自分または相手の魔本を1枚めくる。 ,ガッシュ・ベル第4の術,「すべての力をこの術に」「必ず勝つ!!」,LEVEL:11,SR自販機

S-396,ザケルガ(360°照射),術,中級,3,+3000,-,雷,バトル攻撃,コインを3回投げる。オモテの数×1枚まで、相手の場のカードを選ぶ。そのカードが魔物カードなら、その魔物にダメージをあたえる。そのカードが魔物カード以外なら、そのカードを捨て札にする。 ,ガッシュ・ベル第5の術,清磨がガッシュをぶんまわしながら撃つザケルガ。 ,LEVEL:11,R

S-397,レイス,術,,1,+1000,2,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ブラゴ第1の術,ブラゴの手のひらから、黒い重力の塊が発せられる。 ,LEVEL:11,

S-398,ギガノ・レイス,術,,2,+2000,2,重力,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の場の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。 ,ブラゴ第3の術,清磨に向けて発せられた、黒いエネルギーの塊。 ,LEVEL:11,

S-399,アイアン・グラビレイ,術,中級,3,+3000,2,重力,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、次のターンのエンドフェイズまで、相手は魔物以外のカードを場に出せない(【ステイ】)。 ,ブラゴ第4の術,なんのつもりか知らんが、このオレをナメるな!! ,LEVEL:11,

S-400,ディオガ・グラビドン,術,上級,4,+4000,-,重力,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物すべてを選び、ダメージをあたえる。 ,ブラゴ第5の術,「くらえ! デイオガ・グラビドン!」 激突する巨大呪文。 ,LEVEL:11,R

S-401,バベルガ・グラビドン,術,上級,3,+3000,1,重力,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを3ふやすごとに、この術の魔力を+3000、ダメージを+1できる。 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、このターン中にすでに「バオウ・ザケルガ」を使っていけば、自分のMPを3ふやすか相手のMPを3へらす。 ,ブラゴ第6の術,「これで決まる...」「鬼が出るか蛇が出るか...」,LEVEL:11,SRパック

S-402,リオル・レイス,術,中級,2,+2000,2,重力,バトル攻撃,この術は1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ブラゴ第7の術,ブラゴは魔本を宙に放り投げ、両手を前に突き出す。 ,LEVEL:11,R

S-403,セウシル,術,,1,+4000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 【ステイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、このターン中、相手は攻撃できない。 ,ディオ第1の術,恵! あのサルを私に近づけさせないでー!! ,LEVEL:11,

S-404,サイス,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 次の効果の片方か両方を、この術にあたえ

る。 ●追加でコストを1ふやせば、相手は、この術を防御できない。 ●追加でコストを1ふやせば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ティオ第2の術,サイズで仕留めて、ティオのパンツ取り戻しましょ
...,LEVEL:11,
S-405,チャージル・サイフォドン,術,上級,2,+2000,0,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 以下の項目で、このゲーム中であてはまる1つにつき、この術の魔力を+2000、ダメージを+2する。 ●相手の効果で自分の魔本のカードが捨て札になった ●相手の効果で自分の魔本をめくられた ●相手の効果で自分のMPがへらされた ●この術を使っている魔物は「ティオ(暴れん坊状態)」,ティオ第6の術,今までに受けた屈辱や憎しみが術の力に加算される。 ,LEVEL:11,SRパック
S-406,バベルガ・ベリーメロン,術,上級,8,+6000,4,,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、相手はイベントカードを使えない。 魔力勝負の前に、「ステイ」または「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく。 相手の魔本にダメージ。 ,ビクトリーム第xの術,メロンを食べたビクトリームは、新しい呪文を覚えた。 ,LEVEL:11,UR自販機
S-407,アポロディオ,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃,この術は1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 1回目に使うとき、相手は、この術を防御できない。 2回目に使うとき、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,レイン第1の術,レインの爪が上下に、そして左右に相手を切り裂く。 ,LEVEL:11,
S-408,アーガス・アポロド,術,,3,+5000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分の魔物にダメージをあたえる相手の攻撃は無効になる。 ,レイン第2の術,うおおおお、ふせぎやがったあ！ ,LEVEL:11,
S-409,ガルバドス・アポロディオ,術,上級,8,+8000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 【カウンター】自分の今のページが最後のページで、魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,レイン第3の術,あの呪文を唱えよう。どんな術がこよとぎと打ち勝つさ。 ,LEVEL:11,SR自販機
S-410,ディオガ・ラギュウル,術,上級,8,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。この術のダメージが「かばわれた」とき、相手の魔本に2ダメージ(相手は、このダメージを「かばう」ことができる)。 ,ロデュウ第1の術,心の力の消費がはげしいため、連続では使えない。 ,LEVEL:11,R
S-411,ガンズ・ラギュウル,術,,4,+4000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージを3回あたえる。この術のダメージは、ふやすことも、へらすこともできない。 ,ロデュウ第2の術,羽からミサイルがマシンガンのように発射される。 ,LEVEL:11,
S-412,ラギュウル・ロスト,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手はこのダメージを魔力4000以下の魔物で「かばう」ことができない。 ,ロデュウ第3の術,ロデュウの羽が大きな刃物となって敵をぶったざり！ ,LEVEL:11,
S-413,ギガノ・ラギュウル,術,中級,3,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ロデュウ第4の術,ロデュウの強力な術が、レインの身体に突き刺さる。 ,LEVEL:11,
S-414,ギロン・ラギュウル,術,中級,5,+5000,-,,バトル攻撃,相手の魔物すべてを選び、ダメージをあたえる。この術のダメージをあたえた魔物についているパートナーは捨て札になる。 ,ロデュウ第5の術,四方八方からの無数の攻撃を、かわすことは至難の業。 ,LEVEL:11,
S-415,アムロン,術,,1,+2000,-,,バトル攻撃,相手の魔本の今のページを見る。そこに術カードがなければ、相手の魔本を1枚めくる。 ,モモン第1の術,おお！ 凄え勢いで手が伸びて...スカートめくり。 ,LEVEL:11,
S-416,アグラルク,術,,2,+3000,-,,バトル攻撃,魔力勝負に勝ったら、相手の魔本を見ず、カード名1つを言う。相手は、それとカード名が同じカード1枚を魔本から選び、捨て札にする。 ●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。 ●w魔物やvs魔物の場合、カード名が完全に一致しなければ、同名のカードとしてあつかわない。 ,モモン第2の術,下から？ 地面の中を移動して...スカートめくり。 ,LEVEL:11,
S-417,オラ・ノロジオ,術,,3,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、相手の攻撃を無効にする。そうしたなら、相手の魔本を見て、好きなページから、相手が攻撃に使った魔物の術カード1枚を選び、捨て札にしてもよい。 ,モモン第3の術,あの光線は、当たったものの時間の流れが遅くなるのか!?,LEVEL:11,
S-418,ミンフェイ・ミミルグ,術,中級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,次の効果の両方を使う。 ●【ステイ】このゲーム中、「モモン」は「飛行状態」になる。 ●【スタンバイ】ゲーム中1回だけ好きなときに、この術を使う

のに使った「モモン」を、自分の魔本の空いているページにもどすことができる。、モモン第4の術、あいつの術、ほとんどが逃げるためだけにあるな...、LEVEL:11,R

S-419,ガンズ・ガロンもどき,術,,0,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。、クロガネ/ハザマの兵士専用コマンド,ガンズ・ガロンのような鉄球を撃ち出すバズーカ砲。、LEVEL:11,R

S-420,ラージア・ゼルセンもどき,術,,0,+5000,3,,バトル攻撃,この術は、自分の場に「クロガネ」と「ハザマの兵士」が合計3体以上いれば使える。-----以上、枠囲み-----相手の魔本にダメージ。、クロガネ/ハザマの兵士専用コマンド,でっかいロケットパンチをポイッと落としてぶつける。、LEVEL:11,

S-421,チャグル・イミスドンもどき,術,,0,+0,0,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。自分の場の「クロガネ」と「ハザマの兵士」の1体につき、この術の魔力を+2000、ダメージを+1する。、クロガネ/ハザマの兵士専用コマンド,ハザマの兵士たちが集まり、Vの字の形に...。、LEVEL:11,

S-422,ディノ・リグノオンもどき,術,,0,+4000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手は、「かばうことができない」ときにでも、この術のダメージを「かばう」ことができる。、クロガネ専用コマンド,クロガネは、鉱石のかたまりを持ち上げる。、LEVEL:11,

S-423,マグネルガ,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージを2回あたえる。、マエストロ第4の術,腕の先から何発かのビームを扇状に発射する。、LEVEL:11,

S-424,ギガノ・マグネルド,術,中級,2,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を防御で使ったとき、この術の魔力を+4000する。、マエストロ第5の術,大きな磁力の球体を相手にぶつける術。、LEVEL:11,

S-425,マグネシルド,術,,1,+4000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃が「○回ダメージをあたえる」という効果のとき、ダメージをあたえる回数を1回にする。、マエストロ第6の術,人を包み込むことのできるほどの、球体のシールド。、LEVEL:11,

S-426,アムゼルク・マグネルガ,術,中級,3,+4000,3,,バトル攻撃,魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル中から次の自分のターンのエンドフェイズまで、この術を使うのに使った「マエストロ」の魔力を+1000する(重複する)(【ステイ】)。相手の魔本にダメージ。、マエストロ第7の術,腕の形をした磁力のエネルギーの塊で、敵を撃つ。、LEVEL:11,

S-427,マグネシド・デュランガ,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を攻撃で使ったときも、防御で使ったときも、魔力勝負に勝ったとき、自分の今のページが最後のページなら、このバトル後、自分の魔本を1枚もどす。、マエストロ第8の術,磁力の鎧戦士を召喚。その巨大な剣で攻撃する。、LEVEL:11,R

S-428,磁力の盾,術,,0,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、相手の攻撃を無効にする。ウラなら、相手の攻撃のダメージを1へらす。、マエストロ専用コマンド,無数のコイルによる磁力が、相手の術の軌道を変える。、LEVEL:11,

S-429,ザケル,術,,1,+3000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第1の術,基本の術だけに、その使い方によって真価が発揮される。、LEVEL:S,

S-430,ラシルド,術,,1,+5000,-,雷,バトル防御,この術は1ターンに2回まで使える。-----以上、枠囲み-----魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。、ガッシュ・ベル第2の術,ガッシュの防御呪文。幾たびのピンチをこの術で切り抜けてきた。、LEVEL:S,

S-431,ジケルド,術,,1,+0,1,雷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手の魔本にダメージをあたえたとき、このゲーム中、相手は、相手自身の魔本のページを、相手の効果でめくることがもどすこともできない(【ステイ】)。、ガッシュ・ベル第3の術,このボールがぶつかったものに、強力な磁力をあたえる。、LEVEL:S,

S-432,バオウ・ザケルガ,術,上級,8,+8000,4,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。自分の今のページが最後のページするとき、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。、ガッシュ・ベル第4の術,ガッシュ最強の術。この一撃で勝負をきめる!!、LEVEL:S,

S-433,ザケルガ,術,中級,2,+4000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第5の術,ザケルの強化版。エネルギーを収束させて発射する。、LEVEL:S,

S-434,ラウザルク,術,中級,3,+6000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第6の術,ガッシュの肉体能力を強化する術。肉弾戦でバトルだ!、LEVEL:S,

S-435,ザグルゼム,術,中級,1,特殊,-,雷,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】この効果を使っておけば、このゲーム中の好きなバトル中、自分が使う「雷」属性の術1つの魔力を+2000、ダメージを+1することができる(重複し

ない。この効果はバトル中【ステイ】する)。,ガッシュ・ベル第7の術,ガッシュの術が当たると炸裂する、エネルギーの球体。 ,LEVEL:S,
S-436,バオウ・ザケルガ,術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術をつかうとき、自分の「高嶺清麿」1枚を捨て札にするなら、この術のコストを4へらしてもよい(0より小さくはならない)。 相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第4の術,ガッシュ最大の術だが、一度使うと清麿は動けなくなるほど。 ,FILE:1,R
S-437,翔けよ!ウマゴン,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、魔物カードかパートナーカード1枚を選び、場に出す。 ,ウマゴン専用コマンド,ウマゴン、もっと速く...速くなのだ!! ,FILE:1,R
S-438,ラシルド(強化),術,中級,1,+4000,1,雷,バトル防御,この術を使うとき、コストを追加で1ふやすごとに、この術の魔力を+4000することができる(追加できるコストは2まで)。 【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第2の術,ザグルザムで強化したラシルドが、あのでかい光線をハネ返した!! ,LEVEL:12,R
S-439,バオウ・ザケルガ(強化),術,上級,5,+5000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 次の効果の片方か両方を、この術にあたえる。 ●追加でコストを1ふやせば、この術のダメージを2ふやす。 ●追加でコストを2ふやせば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ガッシュ・ベル第4の術,打ち破ったあ!! 連鎖のラインで、一気につらぬけえ!! ,LEVEL:12,SR自販機
S-440,ザグルゼム,術,中級,1,+5000,-,雷,バトル攻撃,【スタンバイ】このゲーム中の、次に相手の魔本が「雷」属性のダメージをうけたとき、相手の魔本をさらに1枚めくる(重複する)。 ,ガッシュ・ベル第7の術,貴様、面白い術を持っているな!?,LEVEL:12,
S-441,ポルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。 次のターン中、次の効果すべてが適用される。 ●自分のMPは相手の効果ではへらない。 ●自分の魔本は相手の効果ではめくられない。 ●自分の場のカードは相手の効果では捨て札にならない。 ,キャンチョメ第1の術,変身して、床に見える壁を作る。「キャンチョメ...みんなを、守るんだ」 ,LEVEL:12,
S-442,コポルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,コインを投げてオモテなら、相手の魔本を1枚めくる。 ,キャンチョメ第2の術,フン、小さくなって直接本を燃やすつもりか!?,LEVEL:12,
S-443,ディカポルク,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】次のターンに、相手が最初に使う術1つは、使った直後に無効になる(この効果はジャマー効果ではない)。 ,キャンチョメ第3の術,何!? 巨大化!? くそ、狙いを奴のほうへ変えねば... ,LEVEL:12,
S-444,ディマ・ブルク,術,中級,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから「キャンチョメ(分身体)」2枚までを選び、場に出す。 ●通常の「場の魔物は3体」とは別に、3体まで場に出せる。 ●「同名のカード」でも場に出せる。 ●「キャンチョメ」が場から離れたら、分身体すべては捨て札になる。 ,キャンチョメ第4の術,8体の分身で相手と戦う強力呪文。 ,LEVEL:12,R
S-445,一斉攻撃,術,,0,+2000,0,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 自分の「キャンチョメ」1体か「キャンチョメ(分身体)」1体につき、この術の魔力を+2000、ダメージを+1する。 ,キャンチョメ(分身体)専用コマンド,つ、強い、なんてコンビネーションだ!! 本当に強い! ,LEVEL:12,R
S-446,キャンチョメの盾,術,上級,0,特殊,-,,バトル防御,この術を使ったら、ただちに自分の魔本を0~3枚めくり、そのページにある術をコスト0で使ってもよい。このバトルは、自分はその術で防御することになる。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、自分のキャンチョメ(分身体)1体を選び、捨て札にする。 ,キャンチョメ(分身体)専用コマンド,そう、何秒ももたないけど、この数秒で最後の逆転を生み出す! ,LEVEL:12,R
S-447,サイフォジオ,術,中級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の、「ティオ」以外の魔物(「石版状態」でもよい)1体を選ぶ。次の効果の両方を、この順で使う。 ●選んだ魔物を「健康状態」にする。 ●【スタンバイ】次の自分のターンのエンドフェイズまでの、自分が、選んだ魔物の術を使うとき、1回だけ、その術のコストを4へらすことができる。 ,ティオ第5の術,おお...ウヌ、元気になったのだ。 ,LEVEL:12,
S-448,チャージル・サイフォドン,術,上級,4,+5000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。このゲーム中に、相手の効果で自分の魔本をめくられているか、見られていれば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 自分の「ティオ(暴れん坊状態)」がいれば、この術のダメージを2ふやす。 ,ティオ第6の術,これは...サイフォジオ!? イヤ...違うのだ!! ,LEVEL:12,R
S-449,パウレン,術,,1,+4000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第Xの術,ウォンレイの掌に込められた“気”が、相手に撃ち出される。 ,LEVEL:12,

S-450,ラオウ・ディバウレン,術,上級,7,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。この術のダメージが「かばわれた」とき、この術のダメージより2少ないダメージを相手の魔本にあたえる(相手は、このダメージを「かばう」ことはできない)。,ウォンレイ第8の術,なんだ、この力は!? 術に込められた半端じゃないエネルギーは!?,LEVEL:12,S R自販機

S-451,岩の壁,術,,0,特殊,-,,バトル防御,この術は、魔力5000以上の魔物で使うことができる。-----以上、枠囲み----- 魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを2へらす。 ,コマンド,何!? 岩壁が!? まだ仲間の魔物がいたのか!?,LEVEL:12,

S-452,ゾニス,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「バリー」を「飛行状態」にする。 ,バリー第1の術,何!?! 呪文を利用して空を飛んだ!? くそ! あいつ、でたらめだ!!!,LEVEL:12,

S-453,ガルゾニス,術,,2,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,このバトル中、自分の「バリー」を「飛行状態」にする。相手の魔本にダメージ。 ,バリー第2の術,体を回転させて空を飛ぶ。そのままドリルのように突っ込む。 ,LEVEL:12,

S-454,ドルゾニス,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃,このバトルで、相手は「バトル防御」アイコンだけの術を使えない。相手の魔本にダメージ。 ,バリー第3の術,ラ、ラシルドをぶっ壊しやがった!?,LEVEL:12,

S-455,ギガノ・ゾニス,術,中級,3,+3000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手がこの術を防御しないとき、相手はこのダメージを「かばう」ことができない。 ,バリー第4の術,攻撃のチャンスってのは...こうやって作るんだよおお!,LEVEL:12,S Rパック

S-456,ゾルシルド,術,,2,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃を無効にする。そうしたなら、このバトル後、この術を使うのに使った「バリー」にダメージをあたえる。 ,バリー第5の術,巨大な盾で、バオウ・ザケルガの強大な威力すら受け止める。、 ,LEVEL:12,

S-457,ザオウ・ギルエルド,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 【スタンバイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後、このターン中に1回だけ、自分は、このターンすでに使った自分の「ツアオロン」の「魔物の効果」1つをもう1回使えるようになる。 ,ツアオロン第4の術,そんな...マ・セシルドが...負けた...。この人たち、強すぎる!! ,LEVEL:12,R

S-458,ディオガ・リュウスドン,術,上級,4,+8000,4,,バトル攻撃,コインを投げてウラなら、相手の魔本にダメージ。 ,ベルギム・E・0第6の術,こんちくしょ--!! てめえら全員、最大呪文でぶっとばしてやる--!! ,LEVEL:12,R

S-459,ペンダラム・ファルガ,術,上級,1,+4000,1,,バトル攻撃 バトル防御,この術は1ターンに5回まで使える。-----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,パムーン第7の術,この術に勝てねば、王どころかゾフィスにだって勝てぬわ!! ,LEVEL:12,R

S-460,ギルガドム・バルスルク,術,上級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】このゲーム中、自分の「デモルト」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《バーサーカー》MPを2へらす→合計魔力10000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,デモルト第8の術,何だ、この禍禍しい感じは? 危ない!! 今まで感じてたものとは段違いに!!!,LEVEL:12,R

S-461,ガズロン,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の「飛行状態」の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,ブザライ第1の術,手に持った巨大なチェーンつきの刃物を自在に操る。 ,LEVEL:12,

S-462,ゴウ・ガズシルド,術,,2,+8000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ブザライ第2の術,出番だ、ブザライ、そしてその本の持ち主カーズ!! ,LEVEL:12,

S-463,ウルジム・ガズン,術,,2,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の「飛行状態」の魔物1体を選び、捨て札にする。 ,ブザライ第3の術,何!? 奴の武器が竜巻を!?,LEVEL:12,

S-464,ガズシルド,術,,1,+5000,-,,バトル防御,この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ブザライ第4の術,ブザライの刃物は、攻撃を防ぐ盾にもなるのだ。 ,LEVEL:12,

S-465,バルド・ガズロン,術,上級,6,+4000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージを4回あたえる。 ,ブザライ第5の術,刃物が4つになり、一気に襲いかかる。 ,LEVEL:12,

S-466,ラージア・ガズン,術,中級,5,+5000,-,,バトル攻撃,相手の魔物すべてを選び、ダメージをあたえる。 相

手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔物以外のカード2枚までを選び、捨て札にする。、ブザライ第6の術、床に武器を叩きつけると、広範囲にダメージをあたえる。、LEVEL:12、
s-467,ギガノ・ガズロン,術,中級,4,+6000,2,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。
●相手の魔物1体を選び、捨て札にする。、ブザライ第7の術,巨大な十二枚刃を回転させて敵を押しつぶす。
、LEVEL:12、
s-468,ゴウ・ガズルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「ブザライ」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《刃物》MPを1へらす→この効果は1ターンに2回まで使える。合計魔力7000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する(【バトル攻撃】)。、ブザライ第8の術,巨大な刃物を両腕に装備し、白兵戦に挑む。、LEVEL:12、
s-469,ディオガ・ガズロン,術,上級,8,+8000,5,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手の魔物1体を選び、捨て札にする。 ●相手の魔本にダメージ。、ブザライ第9の術,その威力は、強化していないバオウ・ザケルガでは防げないほど。、LEVEL:12、
s-470,ガンズ・ギニス,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,コインを2回投げる。 ●オモテ2回:相手の魔物以外のカード2枚までを選び、捨て札にする。 ●オモテ1回:相手の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。その後、相手の魔本にダメージ。 ●オモテ0回:相手の魔本にダメージを2回あたえる。、キース第1の術,ハハハハハ、またあいつがフリーになっているぜ!!、LEVEL:12、
s-471,ギガノ・ギニス,術,中級,4,+4000,-,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物1体を選び、ダメージを2回あたえる。、キース第2の術,くそ、ならば本体1体だけを狙えばいいだけよ!、LEVEL:12、
s-472,アム・ガルギニス,術,,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 このターン中、自分の術カード「ブラボー」の魔力を+4000、ダメージを+2する。、キース第3の術,腕にエネルギーをため、破壊力をパワーアップする。、LEVEL:12、
s-473,ゴウ・ガルギニス,術,中級,3,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 相手の魔本の今のページを見て、そこに魔物カードも術カードもなければ、この術のダメージを+2する。、キース第4の術,自らの体をスピンさせてドリルのように体当たりする。、LEVEL:12、
s-474,リンボー,術,,0,特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の2ダメージ以下の攻撃を無効にする。、キース専用コマンド,リンボーの格好で攻撃を回避。、LEVEL:12,R
s-475,ブラボー,術,,0,-,-,,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】 このターン中の次のバトルで、自分の「キース」の術で、相手の魔本にダメージをあたえたとき、相手の魔本を1枚めくる。、キース専用コマンド,腕をびよ〜んと伸ばして攻撃の準備をする。、LEVEL:12,R
s-476,アクション!,術,,0,特殊,-,,自分のターン 非バトル,この効果は、このターン中、自分がすでに「ブラボー」を使っていれば、使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。、キース専用コマンド,腕のバネを利用して、相手に体当たりする。、LEVEL:12、
s-477,ゴウ・コファル,術,,2,+6000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。、チェリッシュ第1の術,大きな結晶体を相手にむけて発射する。、LEVEL:12、
s-478,ガレ・コファル,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。魔力勝負に負けたとき、コインを投げてオモテなら、このバトルフェイズ中にもう1回、この術を使える(魔力勝負に勝つか、コインでウラが出るまで何回でも使える)。、チェリッシュ第2の術,いくつもの結晶体を相手にむけて乱射する呪文。、LEVEL:12、
s-479,ドルセン,術,,3,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、このバトル後、相手の魔本を1枚めくる。、マジロウ第2の術,ブラゴに向けられた牙。その代償はあまりに大きいものとなった。、LEVEL:12、
s-480,ガンズ・ガロンもどき,術,,0,6000,1,,バトル攻撃,この術は、自分のパートナー1枚で使う。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 この攻撃の合計魔力はこの術の魔力そのままになる。、パートナー専用コマンド,敵の群集の中に入れば、相手は迂闊に攻撃できない!!、LEVEL:12、
s-481,バオウ・ザケルガ,術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術は、自分が「術を使えない」ときにも使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第4の術,ガッシュの力はレッド。力に光を与え、導き伝える伝導のエレメント。、メカバルカンの逆襲、
s-482,ポルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】 このゲーム中、自分が「s-481 バオウ・ザケルガ」か「ユウジョウのバオウ・ザケルガ」で攻撃するとき、相手はそのダメージを「かばう」ことができない。そのバトル後、この効果は取りのぞかれる。、キャンチョメ第1の術,キャンチョメの力はイエロー。力を完全な

ものへ変える変化のエレメント。、メカバルカンの逆襲、

S-483,ギガ・ラ・セウシル,術,,1,+6000,-,,バトル防御,魔力勝負に勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。

【スタンバイ】魔力勝負の勝敗にかかわらず、このゲーム中、自分が「S-481 バオウ・ザケルガ」か「ユウジョウのバオウ・ザケルガ」で攻撃するとき、その術の魔力を+6000する(重複する)。そのバトル後、この効果はとりのぞかれる。、ティオ第4の術,ティオの力はバーミリオン。力を守り、増幅する盾のエレメント。、メカバルカンの逆襲、S-484,ティオエムル・シュドルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】このゲーム中、自分が「S-481 バオウ・ザケルガ」か「ユウジョウのバオウ・ザケルガ」で攻撃するとき、その術のダメージを2ふやす(重複する)。そのバトル後、この効果はとりのぞかれる。、ウマゴン第3の術,ウマゴンの力はオレンジ。強大な炎の持つ、力のエレメント。、メカバルカンの逆襲、

S-485,バオウ・ザケルガ(強化),術,上級,6,+5000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術の魔力かダメージが「ザグルゼム」によってふえているとき、この術のダメージを+2する。、ガッシュ・ベル第4の術,よし、キースにたまった電撃でバオウ・ザケルガが強化した。、キース&ブザライの来襲,S R

S-486,ザケルガ,術,,1,+4000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを3ふやせば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第5の術,ガッシュ! キャンチョメの援護射撃だ!!、キース&ブザライの来襲、

S-487,ザグルゼム,術,,2,特殊,-,雷,自分のターン 非バトル,【ステイ】自分の魔本の好きなページから「バオウ・ザケルガ」1つを選ぶ。このゲーム中、次の効果1つをあたえる。●その術の魔力を+3000する(重複する)。●その術のダメージを+1する(重複する)。●その術のダメージを「かばった」魔物は捨て札になる。、ガッシュ・ベル第7の術,ザグルゼムによる連鎖のラインが勝敗を決する鍵となる。、キース&ブザライの来襲、

S-488,ディマ・ブルク,術,中級,1,特殊,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから「キャンチョメ(分身体)」1枚を選び、場に出す。●通常の「場の魔物は3体」とは別に、3体まで場に出せる。●「同名のカード」でも場に出せる。●「キャンチョメ」が場から離れたら、分身体すべては捨て札になる。、キャンチョメ第4の術,キャンチョメの分身体が8体もあらわれた!「早くみんなで戦え!!」、キース&ブザライの来襲、

S-489,ティオガ・ガスロン,術,上級,6,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の両方を、この順で使う。●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。●相手の魔本にダメージ。、ブザライ第9の術,フン、力の差は歴然よ!!、キース&ブザライの来襲、

S-490,ブラボー,術,中級,0,+2000,1,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。●相手の魔本にダメージ。●相手の「負傷状態」の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、キース専用コマンド,くたばれえ!! ブラボ-----!!、キース&ブザライの来襲、

S-491,ザケル,術,,2,+2000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手がこのターン中すでにイベントカードを使っていれば、相手はこの攻撃を防御できない。、ガッシュ・ベル第1の術,「ザケルウ!!!」ベートーベンを歌うキースに不意打ちだ!,朱玉の十傑、

S-492,ラシルド,術,,1,+4000,-,雷,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。自分の「ザグルゼム」の効果が、この術に1つでもかけられているとき、この術の魔力をさらに+2000する。、ガッシュ・ベル第2の術,ガッシュの防御の術。ザグルゼムで強化すれば、防御力が上がっていく。、朱玉の十傑、

S-493,ジケルド,術,,1,+3000,-,雷,バトル攻撃,相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げてオモテなら、その魔物にダメージ。、ガッシュ・ベル第3の術,ジケルドは、お前の体を磁石に変える術!!、朱玉の十傑、

S-494,バオウ・ザケルガ,術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃,この術の魔力とダメージはふえない。-----
--以上、枠囲み----- この術にかけられている、自分の「ザグルゼム」の効果の数と同じ回数(最大4回まで)、相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第4の術,答えは...そのバカなお前自身の体で思い知るがいい!!、朱玉の十傑,UR

S-495,ザケルガ,術,中級,1,+2000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,このバトルの「効果の使用」のときに、自分のMPを1へらせば、この術の魔力を+3000することができる。相手の魔本にダメージ。、ガッシュ・ベル第5の術,その威力はザケルを上回り、目標にむかって直進する。、朱玉の十傑、

S-496,ラウザルク,術,中級,1,-,-,雷,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを投げてオモテなら、このバトルの「効果の使用」の最後に、相手の攻撃を無効にする。そうしたなら、相手が攻撃で使った魔物にダメージ。、ガッシュ・ベル第6の術,最大呪文にビビらず、肉体強化でよけた上に反撃か!?,朱玉の十傑、

S-497,ザグルゼム,術,中級,1,-,-,雷,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】自分の魔本の好きなページにある

「ガッシュ・ベル」の術1つを選ぶ。このゲーム中、その術を使うとき、その術の魔力を+3000する(効果は重複する)。この効果は、その術を使ったバトル後に取りのぞかれる。、ガッシュ・ベル第7の術、そうだ、これで、いい。順調にザグルゼムはポイントにあたっている…。、朱玉の十傑、

S-498、ポルク、術、,1,-,-,,自分のターン 非バトル、次の効果の1つを使う。 ●自分の場の、魔物カード1枚かパートナーカード1枚を選び、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●自分の魔本の好きなページから、魔物カード1枚かパートナーカード1枚を選び、場に出す。、キャンチョメ第1の術、鉤縄になって遠くにひっかかり、元に戻れば一気に移動ができる。、朱玉の十傑、

S-499、コポルク、術、,1,+0,1,,バトル攻撃、相手の魔本にダメージ。相手はこのダメージを魔物で「かばう」ことができない。、キャンチョメ第2の術、このイヤな感じはなんだろう!? 早く!早くこいつを倒さなきゃ!、朱玉の十傑、

S-500、ディカポルク、術、,1,-,-,,自分のターン 非バトル、【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。相手は、このターン、その魔物の「魔物の効果」を使えない。、キャンチョメ第3の術、よし、清磨、スキは私達を作るぞ!! いくぞ!キャンチョメ!、朱玉の十傑、

S-501、ディマ・ブルク、術、中級、1,-,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル、自分の魔本の好きなページから、「キャンチョメ」1枚を場に出す(すでに場に「キャンチョメ」がいても出せる。すでに場に魔物が3体いるときにも出せる)。このターンの終了時に、その「キャンチョメ」を捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。、キャンチョメ第4の術、キャンチョメの新呪文が...キャンチョメの分身が、これ程強いとは...、朱玉の十傑、SR

S-502、サイス、術、,1,+2000,1,,バトル攻撃、次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。、ティオ第1の術、「恵!」「ハイ!! サイス!!!」ティオの術がボルボラの魔本を燃やす。、朱玉の十傑、

S-503、セウシル、術、,1,-,-,,バトル防御、自分の魔物1体を選ぶ。魔力勝負の勝敗にかかわらず、その魔物は相手の攻撃のダメージを受けない。、ティオ第2の術、ダメ、みんな離れすぎてて、守りきれな...、朱玉の十傑、

S-504、マ・セシルド、術、中級、1,+8000,-,,バトル防御、魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。、ティオ第3の術、わずかに奴のパンチをずらせたか!? いや、まだあたる!!!、朱玉の十傑、

S-505、ギガ・ラ・セウシル、術、中級、2,-,-,,自分のターン 非バトル、【ステイ】このターン、相手は攻撃でも使える術を防御で使うことはできない。、ティオ第4の術、これは...自分が出した攻撃が、自分に返ってくる術!?!、朱玉の十傑、R

S-506、サイフォジオ、術、中級、2,-,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル、直前のターンに捨て札になった、自分の捨て札のパートナーカード1枚を場に出す。、ティオ第5の術、清磨! こっちを向いて!! これで少しでも回復を!!、朱玉の十傑、R

S-507、チャージル・サイフォドン、術、上級、4,+5000,?,,,バトル攻撃 バトル防御、相手の魔本にダメージ。この術のダメージは、相手の魔本の「魔本をめくる」効果を持つカードの枚数×2となる(この効果は、相手の魔本を見る効果ではない)。、ティオ第6の術、オオン!! オオン!!! オオオオオオオオオオオオオオオ!!!、朱玉の十傑、SR

S-508、シュドルク、術、,1,-,-,,自分のターン 非バトル、自分の魔本の今のページから「ウマゴン(シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。 そうしたなら、「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく。、ウマゴン第1の術、パワー、スピード、防御力。すべてにおいてパワーアップする。、朱玉の十傑、R

S-509、ゴウ・シュドルク、術、中級、2,-,-,,自分のターン 非バトル、自分の魔本の今のページから「ウマゴン(ゴウ・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。 そうしたなら、「ステイ」している効果すべてを取りのぞく。、ウマゴン第2の術、しっかりつかまって!!、朱玉の十傑、R

S-510、ディオエムル・シュドルク、術、中級、3,-,-,火、自分のターン 非バトル、自分の魔本の今のページから「ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「ウマゴン」の上に重ねる。 そうしたなら、相手の魔本を1枚めくる。、ウマゴン第3の術、カルディオの吹雪も、ウマゴンの炎でさえぎられる。、朱玉の十傑、SR

S-511、レルド、術、,1,+3000,-,,バトル防御、魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。「魔物の効果」による攻撃なら、合計魔力にかかわらず、魔力勝負に勝つ。、ウォンレイ第1の術、ウォンレイの手の周りに力場ができ、攻撃から身を守る盾になる。、朱玉の十傑、

S-512、パウレン、術、,1,+3000,2,,バトル攻撃 バトル防御、相手の魔本にダメージ。、ウォンレイ第2の術、体内の気をため、その気を掌から相手に発する術。、朱玉の十傑、

S-513、ゴウ・パウレン、術、中級、4,+0,4,,バトル攻撃、この術は、相手の場が魔物1体のみときに使える(パート

ナーカードなどがあれば使えない)。相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第4の術,ウォンレイの拳が、デモルトの魔本を打ち砕く！,朱玉の十傑,
s-514,ゴウ・レドルク,術,中級,3,+5000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。相手の魔物にダメージをあたえたとき、相手は次のターンのエンドフェイズまで、その魔物の「魔物の効果」を使えない(【ステイ】)。 ,ウォンレイ第5の術,一気にいくぞ、ウォンレイくん!! ハイ!,朱玉の十傑,
s-515,ガンズ・パウレン,術,中級,1,+2000,1,,バトル攻撃,この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第6の術,ウォンレイの無数の拳が舞うように相手に襲いかかる。 ,朱玉の十傑,
s-516,ガル・レドルク,術,中級,3,+3000,3,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 魔力勝負で負けたとき、自分の「ウォンレイ」にダメージ。 ,ウォンレイ第7の術,体ごと高速回転させ、足できりもみするように攻撃する。 ,朱玉の十傑,
s-517,ラオウ・ディパウレン,術,上級,6,+5000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このバトル後に、相手の場のパートナー1枚を選び、捨て札にする。 ,ウォンレイ第8の術,デモルトに激突する猛虎。たまらずデモルトはヴァイルを吐き出す。 ,朱玉の十傑,SR
s-518,ゴライオウ・ディパウレン,術,上級,8,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 このバトルの「効果の使用」のときに、自分の魔本の好きなページから「リエン」1枚を選び、場に出してもよい。相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第9の術,リエンの命を守るため、ウォンレイの最大呪文が唸る。 ,朱玉の十傑,SR
s-519,ソルセン,術,,1,+3000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,アース第1の術,アースが剣を振るうと、その衝撃波が剣の形となりて、相手を襲う。 ,朱玉の十傑,
s-520,ゴウ・ソルド,術,,1,-,-,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】 このターン中、自分がアースの術か「魔物の効果」で攻撃するとき、そのダメージを+1する(重複しない)。 ,アース第2の術,うるさいハエめ...貴公に用はない!! ,朱玉の十傑,
s-521,ジャン・ジ・ソルド,術,中級,3,+3000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,アース第3の術,だまれ...そういうセリフは某を倒してから言ってもらおうか? ,朱玉の十傑,
s-522,ボルセン,術,,1,-,-,-,,自分のターン 非バトル,相手のMPを3へらす。 ,アース第4の術,何!? 幻!?! ,朱玉の十傑,
s-523,ウルソルト,術,,1,-,-,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,【ステイ】 このターン中、自分がアースの術か「魔物の効果」でバトルするとき、その合計魔力を+4000する(重複しない)。 ,アース第5の術,ハハハッ、てめえも結構スピードが出るじゃねえか。 ,朱玉の十傑,
s-524,ジェルド・マ・ソルド,術,中級,2,+4000,2,,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,アース第6の術,おのれ! 無駄なあがきを!! ,朱玉の十傑,
s-525,バルバロス・ソルドン,術,上級,7,+7000,4,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。このダメージを魔物に「かばわれた」ときも、相手の魔本に2ダメージ(このダメージも「かばう」ことができる)。 ,アース第7の術,心の力が巨大な剣の姿にかわり、敵を打ち砕く。 ,朱玉の十傑,SR
s-526,ガン・バギヤム・ソルドン,術,上級,8,+8000,4,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手は相手の魔本の今のページからカードを1枚選んで捨て札にする。 ,アース第8の術,一打粉碎に怒喝の心力を込め、万物を叩き割る剛剣の刃を生み出さん!!! *いちだふんさいにどかつのしんりよくをこめ、ばんぶつをたたきわるごうけんのやいばをうみださん,朱玉の十傑,SR
s-527,ギドルク,術,,1,-,-,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の今のページから「カルディオ(ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 そうしたなら、相手のMPを2へらす。 ,カルディオ第1の術,カルディオの額と脚に装甲がつき、たてがみが硬化する。 ,朱玉の十傑,R
s-528,ゴウ・ギドルク,術,中級,2,-,-,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の今のページから「カルディオ(ゴウ・ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 そうしたなら、相手のMPを4へらす。 ,カルディオ第2の術,フン、こっちも行くぞ、カルディオ!! ゴウ・ギドルク!! ,朱玉の十傑,R
s-529,ディオギコル・ギドルク,術,中級,3,-,-,-,氷,自分のターン 非バトル,自分の魔本の今のページから「カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態)」1枚を選び、自分の場の「カルディオ」の上に重ねる。 そうしたなら、相手の魔本を1枚めくる。 ,カルディオ第3の術,オイラ相手に強がった口、利いてんじゃねえや!! ,朱玉の十傑,SR
s-530,アムロン,術,,1,-,-,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,自分の場のカード2枚までを選び、魔本の今

のページ以外の空いているページにもどす。 ,モモン第1の術,ビョ〜〜ン,朱玉の十傑,
S-531,アグラルク,術,中級,4,-,-,,自分のターン 非バトル,相手の魔本の今のページの右ページか左ページかを選ぶ(魔本は見ない)。相手は選ばれたページにあるカードを捨て札にする。 ,モモン第2の術,え? 地面に飛び込んだ!?,朱玉の十傑,
S-532,オラ・ノロジオ,術,,3,-,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃を無効にする。 ,モモン第3の術,何!?! これは...時間の流れを遅くする術か!?! ,朱玉の十傑,
S-533,ミンフェイ・ミミルグ,術,,1,-,-,,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、魔物カードとパートナーカードを合計3枚まで選び、場に出す。 ,モモン第4の術,ファウードの体内を、モモンの飛行の術で移動していく。 ,朱玉の十傑,R
S-534,ガルバニオ,術,,1,+1000,2,,バトル攻撃,この術を使うとき、追加でコストを1ふやすごとに、この術の魔力を+1000することができる(いくらでも追加できる)。 相手の魔本にダメージ。 ,リーヤ第1の術,アリシエの渾身の一撃。リーヤのツノが伸び、ザルチムを討つ。 ,朱玉の十傑,
S-535,ガンズ・ニオセン,術,中級,2,+3000,1,,バトル攻撃,この術を使うとき、追加でコストを2ふやすごとに、この術のダメージの回数を1回ふやすことができる(追加できるコストは4まで)。 相手の魔本にダメージを1回+追加分あたえる。 ,リーヤ第2の術,リーヤのお腹からマシンガンのように発射されるミサイル。 ,朱玉の十傑,
S-536,ゴウ・アムルク,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術を防御で使うとき、この術の魔力を+3000する。 ,リーヤ第3の術,リーヤの腕が巨大になって、攻撃してくるウォンレイをぶんなぐる! ,朱玉の十傑,
S-537,ラージャ・シルニオ,術,中級,1,+5000,-,,バトル防御,この術は1ターンに何回でも使える。 -----
-以上、枠囲み----- 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,リーヤ第4の術,リーヤァ! 盾だあ!!! ,朱玉の十傑,
S-538,シャオウ・ニオドルク,術,上級,7,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔本の今のページのイベントカードをすべて捨て札にする(魔本は見ない)。 ,リーヤ第5の術,リーヤが巨大な獣に変身。ファウードの封印に向かって突撃する。 ,朱玉の十傑,SR
S-539,ガルドルク・ニオルク,術,中級,2,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術を防御で使うとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の術のダメージを-1する(0より小さくはならない)。 ,リーヤ第6の術,自らの体を砲弾のようにして、回転しながらファウードに体当たりする。 ,朱玉の十傑,
S-540,ディオガ・ラギユウル,術,上級,7,+7000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 相手の魔本にダメージ。 このダメージを魔物で「かばう」とき、その魔物は捨て札になる。「捨て札にならない」効果がかけられた魔物で「かばう」ことができない。 ,ロデュウ第1の術,ロデュウの翼が変化し、巨大な槍となってファウードの封印を解く。 ,朱玉の十傑,SR
S-541,ガンズ・ラギユウル,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,この術は1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ロデュウ第2の術,ハァ、そこかぁ!?! ガンズ・ラギユウル!!! ,朱玉の十傑,
S-542,ラギユウル・ロスト,術,,2,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 このダメージを魔物で「かばう」とき、その魔物に重ねられた魔物カードを捨て札にする(一番下の1枚は残す)。「捨て札にならない」効果がかけられた魔物で「かばう」ことができない。 ,ロデュウ第3の術,ラウザルクの消える一瞬を狙って!?! ,朱玉の十傑,
S-543,ギガノ・ラギユウル,術,中級,2,+3000,2,,バトル攻撃,このターン中に場に出た相手の魔物がいれば、そのうち1体を選ぶ。 相手の魔本と、その魔物にダメージ。 ,ロデュウ第4の術,バカが、ノコノコ現れやがって...。 ,朱玉の十傑,
S-544,ギロン・ラギユウル,術,中級,5,+5000,3,,バトル攻撃,この術を使うとき、相手の魔物1体を選ぶ。このバトル中、相手はその魔物の「魔物の効果」とその魔物の術以外では防御できない。 相手の魔本にダメージ。 ,ロデュウ第5の術,そして私達は、至近距離で確実にあなた達をしとめる。 ,朱玉の十傑,
S-545,ファンン・リオウ・ディオウ,術,上級,9,+9000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 相手の魔本にダメージを3回あたえる。 ,リオウ第9の術,撃ち砕け―――!?! ,朱玉の十傑,UR
S-546,ガンズ・ギニス,術,,1,+4000,-,,バトル攻撃,相手のパートナー1体を選ぶ。そのパートナーを捨て札にする。 ,キース第1の術,ハハハハハ、またあいつがフリーになってるぜ!?! ,朱玉の十傑,

s-547,ギガノ・ギニス,術,中級,2,+3000,2,,バトル攻撃,このターン中に場に出た相手の魔物がいれば、そのうち1体を選ぶ。相手の魔本と、その魔物にダメージ。 ,キース第2の術,ハア、そこにおったかあ!!? ギガノ・ギニス!!!,朱玉の十傑,

s-548,アム・ガルギニス,術,,1,-,-,,自分のターン 非バトル,【スタンバイ】このターン中の次のバトル中、自分が使う「キース」の術のダメージを+1する(重複する)。 ,キース第3の術,どうやら、虫ケラの抵抗も終わりのようだなあ!! ,朱玉の十傑,

s-549,ゴウ・ガルギニス,術,中級,3,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,自分の場に「ブザライ」か「バリー」がいるとき、この術の魔力を+2000、ダメージを+1する。相手の魔本にダメージ。 ,キース第4の術,バリーのガルゾニス同様、体を回転させて相手に突っ込んでいく。 ,朱玉の十傑,

s-550,ディオガ・ギニスドン,術,上級,7,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメージをあたえたとき、相手のMPを4へらし、へらしたのと同じ数だけ自分のMPをふやす。 ,キース第5の術,ファウードの力を横取りするため、キースは最大術をぶつける。 ,朱玉の十傑,SR

s-551,ゴウ・コファル,術,,2,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。この術を防御で使うとき、この術の魔力を+6000する。 ,チェリッシュ第1の術,ティオとウマゴンが出会った刺客は、結晶の術を使ってきた。 ,朱玉の十傑,

s-552,ガレ・コファル,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃,この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,チェリッシュ第2の術,く...あたらな...この...,朱玉の十傑,

s-553,ディオガ・コファルドン,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】相手の魔本にダメージ。この術を防御で使うとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の術を無効にする。 ,チェリッシュ第3の術,絶望に負けないために、チェリッシュはファウードの封印を解く。 ,朱玉の十傑,SR

s-554,オルシド・シャロン,術,,2,-,-,,自分のターン 相手のターン 非バトル,次の効果の1つを使う。 ●【ステイ】このターン中、相手は「このカードが場にある→」効果を使えない。 ●【ステイ】このターン中、相手は「使用を宣言する→」効果を使えない。 ,ザルチム第1の術,あいつの放つ光が作り出した影がオレ達を縛っているのか?,朱玉の十傑,

s-555,シドナ・ソルド,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃,この術は魔力勝負に勝つまで、1ターンに何回でも使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ザルチム第2の術,何!? あの手の武器の影が大きな武器に!?,朱玉の十傑,

s-556,ジボルオウ・シードン,術,上級,7,+7000,3,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】相手の魔本にダメージ。相手の魔物にダメージをあたえたとき、相手の魔物1体を選び、その魔物を捨て札にしてもよい。 ,ザルチム第3の術,影でできた死神が、ファウードの封印を壊そうとする。 ,朱玉の十傑,SR

s-557ab,バオウ・ザケルガ(4体分離),術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃,この術は、自分の今のページにs-557aとs-557bのカードがないと使えない。このゲーム中、自分が「ザグルゼム」を5回以上使っていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージを4回あたえる。相手が、この術を無効にする、術以外の効果を使ったとしても、術すべてが無効になるわけではなく、ダメージの回数が1回へる。 ,ガッシュ・ベル第4の術,均等な距離に四つ、ザグルゼムがあると、電撃はどう動くと思う? 電撃が四方向にわかれた!!? まさか...まさか...まさかああ!!?,ファウードの封印,SR

s-558,ラウザルク,術,中級,1,-,-,雷,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、「ガッシュ・ベル(ラウザルク発動時)」1枚を選び、自分の場の「ガッシュ・ベル」に重ねる。 ,ガッシュ・ベル第6の術,最大呪文にビビらず、肉体強化でよけた上に反撃か!?,ファウードの封印,

s-559,ザグルゼム,術,中級,1,-,-,雷,自分のターン 非バトル,この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 【スタンバイ】このターンの次のバトル中、自分が使う「ガッシュ・ベル」の術の魔力を+1000する(重複する)。 ,ガッシュ・ベル第7の術,このザグルゼムとかいう術で何か仕掛けてるな!?,ファウードの封印,

s-560,ファノン,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,リオウ第1の術,奴の手足を一つずつ壊した上で消してやらあ!! ,ファウードの封印,

s-561,ファノン・ドロン,術,,2,-,-,,自分のターン 非バトル,相手の、「このカードが場にある→」効果を持つパートナー1枚を選ぶ。そのパートナーを捨て札にする。 ,リオウ第2の術,大きな獣の頭を操る。その獣の毛が清磨を絡め取り、連れ去った。 ,ファウードの封印,

s-562, ガルファンオン, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。この術を攻撃で使うとき、この術の魔力を+2000する。 , リオウ第3の術, 大きく口を開けた獣が、回転しながら清麿に迫り来る。 , ファウードの封印,

s-563, ゴウファンオン, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。相手の魔物にダメージをあたえたとき、その魔物は捨て札になる。 , リオウ第4の術, リオウの腹の口から出てきたのは、硬い甲羅を持つ怪物だった。 , ファウードの封印,

s-564, グルガ・ドルファンオン, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃, 相手の魔本にダメージ。このターン中のこのバトルより前にすでに自分が攻撃をしているとき、相手はこの術のダメージを「かばう」ことができない。 , リオウ第5の術, ハハハハハ!! 一気にたたむぞ、パニクス!!!, ファウードの封印,

s-565, アーガス・ファンオン, 術, , 1, +5000, -, , バトル防御, 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 , リオウ第6の術, オレの盾はこわせないようだな!?, ファウードの封印,

s-566, バーガス・ファーロン, 術, 中級, 3, +3000, -, , バトル攻撃, コインを3回なげる。オモテの数×1枚、相手の場の魔物以外のカードを選び、捨て札にする。 , リオウ第7の術, ヌウウ!!? 四方八方から!?, ファウードの封印,

s-567, ウィガル・ファンオン, 術, 中級, 6, +5000, 3, , バトル攻撃, 相手の場の魔物1体を選ぶ。相手の魔本と、その魔物にダメージ。 , リオウ第8の術, 円状の範囲に、地面がへこむほどの衝撃をあたえる。 , ファウードの封印,

s-568, オレを振り返るな, 術, , 0, +1000, 1, -, , バトル攻撃 バトル防御, この術を使うのに使った魔物についているパートナーを捨て札にすれば、相手はこの術のダメージを「かばう」ことができない。相手にダメージ。 , コマンド, 全てを捨てなければリオウは倒せん。日本は...救えねえんだ。 , 紫電の雷帝B, R

s-569, サイフォジオ, 術, , 1, -, -, -, , 自分のターン 非バトル, 自分のMPを4ふやす。 , ティオ第4の術, 回復呪文を!!! 今ので心の力がなくなったある!! , 紫電の雷帝B, R

s-570, レドルク, 術, , 1, -, -, -, , 自分のターン 非バトル, 【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分が「ウォンレイ」で攻撃するとき、相手はその攻撃のダメージを「かばう」ことができない。 , ウォンレイ第3の術, 脚力をアップさせたウォンレイは高速移動が可能だ。 , 紫電の雷帝B,

s-571, ゴウ・パウレン, 術, 中級, 3, +4000, 2, -, , バトル攻撃 バトル防御, このターン中に、自分がカード名に「ゴウ」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のコストは1になる。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第4の術, ウォンレイ...あなたが戦うなら、私も一緒に戦うあるよ。 , 紫電の雷帝B,

s-572, ゴウ・レドルク, 術, 中級, 3, +3000, 2, -, , バトル攻撃 バトル防御, このターン中に、自分がカード名に「ゴウ」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のコストは1になる。このターン中に、自分がカード名に「レドルク」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のダメージは+1される。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第5の術, リイエーン!!! 「蹴り」だー!! , 紫電の雷帝B,

s-573, ガル・レドルク, 術, 中級, 3, +4000, 2, -, , バトル攻撃, このターン中に、自分がカード名に「レドルク」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のダメージは+1される。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第7の術, スピンさせながらの体当たり。地面をえぐるほどの威力。 , 紫電の雷帝B,

s-574, ゴライオウ・ディパウレン, 術, 上級, 7, +7000, 3, -, , バトル攻撃 バトル防御, このターン中に、自分がカード名に「ディパウレン」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、使った回数1回につき、この術のコストを2へらし、ダメージを+1する（3回以上は、3回としてあつかう）。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第9の術, みなを守るため...もっと強く...もっと強く..., 紫電の雷帝B, SR

s-575, ゴウ・レルド, 術, 中級, 2, +8000, -, -, , バトル防御, 直前の自分のターン中に、自分が「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のコストは1になる。魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 , ウォンレイ第10の術, レルドの強化版。「盾」だー!! , 紫電の雷帝B,

s-576, ロウフォウ・ディパウレン, 術, 中級, 3, +4000, 2, -, , バトル攻撃 バトル防御, このターン中に、自分がカード名に「ディパウレン」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のダメージは+1される。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第11の術, 巨大な虎の手があらわれ、その爪が敵を切り裂く。 , 紫電の雷帝B,

s-577, ガーフォウ・ディパウレン, 術, 中級, 4, +5000, 3, -, , バトル攻撃 バトル防御, このターン中に、自分がカード名に「ディパウレン」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のコストは1になる。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレイ第12の術, 巨大な虎の頭があらわれ、その牙が敵を切り裂く。 , 紫電の雷帝B,

s-578, ティオ・レドルク, 術, 中級, 3, +4000, 2, -, , バトル攻撃, このターン中に、自分がカード名に「レドルク」の文字を含む「ウォンレイ」の術を使っていれば、この術のダメージは+1される。相手の魔本にダメージ。 , ウォンレ

イ第13の術,巨体をも貫く、強烈な蹴りを食らわす。 ,紫電の雷帝B,
S-579,絶対に...守りきるんだ!! ,術, ,0,-,-,-,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、自分の「ウォンレイ」
を捨て札にするなら、以下の効果を使える。 【ステイ】このターン中、自分の魔本は、合計5ダメージまでのダメージ
を受けない(5ダメージを上回った分は受ける)。 ,ウォンレイ専用コマンド,死なせない!! 誰が死なせるもの
か!! 絶対に守りきるんだ!! ,紫電の雷帝B,R
S-580,ミコルオ・マ・ゼガルガ,術,上級,2,+6000,3,-,バトル攻撃 バトル防御,このバトル後、自分の「キッド」
を捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。 相手の魔本にダメージ。相手はこの術のダ
メージを「かばう」ことができない。 ,キッド第10の術,さあ、博士、もう行かなきゃ...最後の呪文を唱えて...。 ,紫電
の雷帝B,SR
S-581,スオウ・ギアクル,術,上級,2,+6000,3,-,バトル攻撃 バトル防御,このバトル後、自分の「パティ」を捨
て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。 相手の魔本にダメージ。相手の魔本か魔物にダメー
ジをあたえたとき、相手の魔本の好きなページを見て、イベントカード1枚を選び、捨て札にしてもよい。 ,パティ第
7の術,さあ、ウルル撃って!! 早くー!! ,紫電の雷帝B,SR
S-582,チャーグル,術,中級,2,-,-,-,自分のターン 非バトル,この術は1ターンに2回まで使える。 -----
以上、枠囲み----- 自分の「ビクトリーム」の上に、MPカウンター1個をのせる。 ●MPカウンター1個をのせ
ても、自分のMPがへるわけではない。 ●MPカウンターは5個までのせることができる。 ●「ビクトリーム」が捨て札
になったとき、MPカウンターはとりのぞく。 ,ビクトリーム第3の術,誇り高き心を左肩に! vの華麗なる力を頂点
に! ,紫電の雷帝B,R
S-583,チャーグル・イミスドン,術,上級,4,+2000,0,-,バトル攻撃 バトル防御,この術を使うとき、自分の「ビ
クトリーム」の上にあるMPカウンターすべてを取りのぞく、その数1つごとに、この術の魔力を+2000、ダメージを
+2する。 相手の魔本にダメージ。取りのぞいたMPカウンターが5個のとき、相手はこの術のダメージを「かばう」
ことができない。 ,ビクトリーム第4の術,方向修正45度UP!! フハハハハ! さあ、あたれえ!! ,紫電の雷帝B,SR
S-584,ミベルナ・マ・ミグロン,術,上級,1,-,-,-,自分のターン 非バトル,自分の場に「アルベール」が
いるとき、この術は1ターンに3回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の場の魔物1体を選ぶ。次の
効果のうち1つを使う。 ●連結:【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の術を使えない。 ●
収穫:【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない。 ,レイラ第
5の術,1,3,8,9,12,17,20,22,24,26!! 連結!! &収穫!! ,紫電の雷帝B,SR
S-585,ギルファドム・バルスルク,術,上級,1,-,-,-,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、
「リオウ(狂戦士)」1枚を選び、自分の場の「リオウ」の上に重ねる。 ,リオウ第11の術,バニキース!! 禁呪だあ!!
呪文を唱えたら離れてるよ。 ,紫電の雷帝B,R
S-586,ジャウロ・ザケルガ,術,中級,3,+3000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 【カウ
ンター】自分が防御側で魔力勝負に勝ったとき、相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。相手はこのダメージを
「かばう」ことができない。 ,ゼオン第4の術,巨大な光の輪から、何本ものエネルギーの矢が発射される。 ,紫電の雷
帝B,SR
S-587,ブエエーックシヨオオン!! ,術, ,0,-,-,-,自分のターン 相手のターン 非バトル,「ステイ」または「ス
タンバイ」している効果すべてを取りのぞく。 ,ファワード専用コマンド,ク...クシャミで島がふき飛んだー!!! ,紫
電の雷帝B,
S-588,ファワード主砲,術, ,10,+10000,10,-,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ファワード専用コマンド,
ハッハッハッハ! これだ!! これがファワードの力だ!! ,紫電の雷帝B,
S-589,十指砲,術, ,2,+1000,1,-,バトル攻撃,この術は1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み--
----- 相手の魔本にダメージ。 ,ファワード専用コマンド,主砲は使えずとも、ファワードの兵器はまだだあ
るわ!! ,紫電の雷帝B,
S-590,ファンン・リオウ・ディオウ,術,上級,9,+9000,9,-,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,リ
オウ第9の術,獐猛な3匹の獣による攻撃の威力は絶大。 ,紫電の雷帝cs,
S-591,ギガノ・ファンン,術,中級,3,+3000,3,-,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,リオウ第10の術,召喚さ
れた獐猛なケモノの頭が、敵に襲いかかる。 ,紫電の雷帝cs,
S-592,ギルファドム・バルスルク,術,上級,1,-,-,-,自分のターン 非バトル,自分の魔本の好きなページから、
「リオウ(狂戦士)」1枚を選び、自分の場の「リオウ」の上に重ねる。そうしたなら、自分の魔本を1枚めくる(この

ターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない)。,リオウ第11の術,何!?! あれを使うのか!?! ,紫電の雷帝cs,
s-593,ザケル,術,,1,+1000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術を使ったときに、以下の効果の1つを使う。 ●この術の魔力を+2000する。 ●この術のダメージを+1する。 ,ゼオン第1の術,なぜ...なぜ一番弱い呪文がこれほどの威力を!?! ,紫電の雷帝cs,
s-594,ザケルガ,術,中級,2,+4000,1,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 【カウンター】自分が防御側で魔力勝負に勝ったときも、相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第2の術,オレの術、まだ出し続けているのに相殺した気である。 ,紫電の雷帝cs,
s-595,テオザケル,術,中級,2,+4000,2,雷,バトル攻撃,この術を使うとき、追加でコストを2ふやせば、相手はこの術のダメージを魔物で「かばう」ことができない。 相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第3の術,この程度で上級呪文はいらん。 中級呪文一発だ。 ,紫電の雷帝cs,
s-596,ジャウロ・ザケルガ,術,中級,3,+4000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,この術は、相手の術以外の効果では無効にならない。 相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第4の術,リオウの野望は、ジャウロ・ザケルガで打ち砕かれた。 ,紫電の雷帝cs,
s-597,杖術,術,,0,+2000,1,-,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 相手が「魔物の効果」で攻撃しているとき、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃を無効にする。 そうしたなら、相手の魔本にダメージ。 ,リオウ/ゼオン専用コマンド,杖を持っているクセに使い方が素人だな。 ,紫電の雷帝cs,
s-598,球の盾,術,中級,1,-,-,火,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、以下のような相手の攻撃を無効にする。 ●自分の魔本と魔物の両方にダメージをあたえる攻撃。 ●自分の魔物2体以上にダメージをあたえる攻撃。 ●2回以上ダメージをあたえる攻撃。 ●1ターンに2回以上使える攻撃(1回分だけ無効にする)。 ,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)専用コマンド,アリシエ、リーヤ!! ウマゴンの近くに!! ウマゴン!! 「球の盾」!! ,魔界の王の決戦(前),
s-599,膨炎の盾,術,中級,1,+8000,-,火,バトル防御,この術を使うとき、追加でコストを1ふやせば、この術の魔力を+2000することができる。 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)専用コマンド,いかん、ウマゴン、「膨炎の盾」だ!! 特大の、強固な盾を!!! ,魔界の王の決戦(前),
s-600,炎の槍,術,上級,3,+5000,3,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 この術を使うとき、追加でコストを1ふやせば、次の効果の1つを使うことができる。 ●相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ●相手の、防御の術の魔力を0にする。 ,ウマゴン(ディオエムル・シュドルク形態)専用コマンド,ウマゴンはファンゴの強力な炎をも貫き通す「槍」となる。 ,魔界の王の決戦(前),SR
s-601,シャオウ・ニオドルク,術,上級,5,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 直前のターンに、自分が他の魔物の術で防御しているか、このターンに、自分が他の魔物の術で攻撃していれば、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,リーヤ第5の術,まだわからないか!?! 必要なのは「力」ではなく、信じあう心だ!!! ,魔界の王の決戦(前),R
s-602,バルド・ニオセン,術,,1,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,このバトルの「効果の使用」のときに、自分のMPを1へらすごとに、この術の魔力を+2000することができる(へらせるMPは3まで)。 相手の魔本にダメージ。 ,リーヤ第7の術,巨大な柱を発射! その柱はリーヤの声ではじける!! ,魔界の王の決戦(前),
s-603,ディゴウ・シルシオ,術,中級,1,+6000,-,,バトル防御,この術は、自分が別の魔物ですでに防御しているときにも、追加して使うことができる。 その場合、このバトルの自分の合計魔力は、この術の魔力だけふえる。 ---
-----以上、枠囲み----- 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,リーヤ第8の術,リーヤも最強の盾だ!! ウマゴンと協力してはじくんだ!!! ,魔界の王の決戦(前),
s-604,ピック・ガルニオ,術,,1,+2000,1,,バトル攻撃,この効果は、このターン中に、自分が「アリシエ」で攻撃していれば使える。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●このターン中の自分の「アリシエ」による攻撃のダメージを「かばった」相手の魔物1体を選び、捨て札にする。 ,リーヤ第9の術,対峙するアリシエとザルチム。そこへリーヤの援護!! ,魔界の王の決戦(前),
s-605,ゴウ・ニオドルク,術,中級,1,-,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「リーヤ」は、以下の「魔物の効果」を持つ。 ●《格闘》使用を宣言する→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】【バトル防御】)。 ,リーヤ第10の術,いくぞリーヤ、肉体強化だ!! ,魔界の王の決戦(前),

S-606,ニドルク,術,,1,-,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、次の効果の両方をこの順で使う。●相手の攻撃のダメージを1へらす。●このバトル中、自分の「リーヤ」は2ダメージ以下のダメージを受けない(【ステイ】)。,リーヤ第11の術,くそお、何でもいい!リーヤを守る術を!!!,魔界の王の決戦(前),

S-607,ジボルオウ・シードン,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃 バトル防御,この術を使ったとき、ただちに相手のMPを4へらす。相手の魔本にダメージ。 ,ザルチム第3の術,どのみちこれで終わりだぁ!!!,魔界の王の決戦(前),R

S-608,シドナ・シルド,術,中級,1,+6000,-,,バトル防御,この術は、自分が別の魔物ですすでに防御しているときにも、追加して使うことができる。その場合、このバトルの自分の合計魔力は、この術の魔力だけふえる。-----以上、枠囲み----- 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ザルチム第4の術,ザルチムの掌から投影された影が、盾を形作る。 ,魔界の王の決戦(前),

S-609,ガンズ・シドセン,術,中級,2,+3000,1,,バトル攻撃,この術を使うとき、追加でコストを2ふやすごとに、この術のダメージの回数を1回ふやすことができる(追加できるコストは4まで)。相手の魔本にダメージを1回+追加分あたえる。 ,ザルチム第5の術,ザルチムの掌から、マシンガンのように闇の気が発射される。 ,魔界の王の決戦(前),

S-610,オルダ・シドナ,術,中級,2,特殊,3,,バトル攻撃,相手は、この術を防御できない。相手の魔本にダメージ。相手は、「かばうことができない」ときにでも、この術のダメージを「かばう」ことができる。 ,ザルチム第6の術,矢印状の影が何本も同時に襲いかかる。 ,魔界の王の決戦(前),

S-611,シドナ・ディップ,術,,1,-,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「ザルチム」は、以下の「魔物の効果」を持つ。●《短刀》使用を宣言する→合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)、または防御する(【バトル攻撃】 【バトル防御】)。 ,ザルチム第7の術,クソオ、影を短刀に変える、ラウシン!! ,魔界の王の決戦(前),

S-612,シドナ・ディ・シザルク,術,中級,4,-,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、自分の「ザルチム」は、以下の「魔物の効果」を持つ。●《ハサミ》使用を宣言する→この効果は1ターンに2回まで使える。合計魔力8000で攻撃(相手の魔本に2ダメージ)する(【バトル攻撃】)。 ,ザルチム第8の術,こいつを五分刻みにしてやるぜえ!!!,魔界の王の決戦(前),

S-613,カービング・ガデュウ,術,,2,+4000,2,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。自分の防御の合計魔力が10000以上ならば、次の「カウンター」効果を使うことができる。【カウンター】自分が防御側で魔力勝負に勝ったときも、相手の魔本にダメージ。 ,ファンゴ第1の術,こんなつまらん技、簡単に相殺してくれる!!!,魔界の王の決戦(前),

S-614,アルセム・ガデュウドン,術,上級,7,+7000,3,火,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】相手の魔本にダメージ。この術を攻撃で使ったときも防御で使ったときも、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手のW魔物かV S魔物1体を選び、ダメージをあたえる(相手は、このダメージを他の魔物で「かばう」ことができない)。 ,ファンゴ第2の術,ファンゴの最大呪文。ファウードの封印解除にも使われた。 ,魔界の王の決戦(前),R

S-615,ウォル・ガデュン,術,,1,+4000,-,火,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。相手の攻撃が、術以外による攻撃なら、魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃を無効にする。●「魔物の効果」による攻撃なら、その魔物にダメージをあたえる(相手は、このダメージを他の魔物で「かばう」ことができない)。●魔物以外のカードによる攻撃なら、そのカードを捨て札にする。 ,ファンゴ第3の術,奴らを近寄せさせるな、うっとうしい!! 炎の壁で押し戻せ!! ,魔界の王の決戦(前),

S-616,オルディ・ガデュウ,術,中級,2,+4000,2,火,バトル攻撃,自分の攻撃の合計魔力が10000以上ならば、相手はこの術のダメージを魔物で「かばう」ことができない。相手の魔本にダメージ。 ,ファンゴ第4の術,いかん、あの火の玉、アリシエ達を追って、動いてる!! ,魔界の王の決戦(前),

S-617,リオル・ガデュウガ,術,中級,2,+4000,2,火,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。自分の攻撃の合計魔力が10000以上ならば、相手の魔本にダメージを1回ではなく、2回あたえる。 ,ファンゴ第5の術,どうだ!?お前の炎はオレの中級術にもかなわねえ!! ,魔界の王の決戦(前),

S-618,ロンド・ガデュウ,術,中級,2,+4000,2,火,バトル攻撃,このターン中に、この術を合計魔力が10000以上で使っていれば、この術をこのターン中にもう1回使える(3回は使えない)。-----以上、枠囲み----- 相手の魔本にダメージ。 ,ファンゴ第6の術,そんな相手にモタモタ戦ってんじゃねえぜ!!!,魔界の王の決戦(前),

s-619,ディオ・ガデュウガ,術,上級,7,+6000,3,火,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔物すべてを選ぶ。相手の魔本と、選んだ魔物すべてにダメージをあたえる。 ,ファンゴ第7の術,まとめてぶっとばすぞ! 巻き添え喰いたくなかったら、どきな!! ,魔界の王の決戦(前),

s-620,ガデュウセン,術,中級,2,+4000,2,火,バトル攻撃 バトル防御,次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手のvs魔物1体を選ぶ。その魔物を捨て札にする。 ●相手の魔本にダメージ。 ,ファンゴ第8の術,あ~そうよ、ワザとやってんだ。 ザルチムが喜ばねえように、オレが倒すのよ!!! ,魔界の王の決戦(前),

s-621,バルギルド・ザケルガ,術,中級,2,+2000,-,雷,バトル攻撃,相手の魔物1体を選ぶ。 【ステイ】このゲーム中、相手が、選んだ魔物の術や、選んだ魔物の「このカードが場にある→」以外の「魔物の効果」を使うとき、選んだ魔物にダメージをあたえる（その結果、選んだ魔物が捨て札になっても、相手が使った術や「魔物の効果」が無効になるわけではない）。 ,ゼオン第5の術,どうだ!? 身が引き裂かれるとはこのことだろう!? まさに地獄の拷問だ。 ,魔界の王の決戦(前),SR

s-622,フィフス・ナグル,術,中級,3,-,-,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに自分が「フォルス・ナグル」を使い、それが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の「テッド」の上のMPカウンターを5個にする。 ,テッド第5の術,いくぞお、「トップ・ギア」だ!!! ,魔界の王の決戦(後),

s-623,ドラグノン・ディオナグル,術,上級,4,+8000,4,,バトル攻撃,この術は、自分の「テッド」の上のMPカウンターが5個以上ならば使える。 -----以上、枠囲み----- この術を使ったとき、自分の「テッド」を捨て札にしたなら、ただちに相手の魔物1体を選び、捨て札にしてもよい。 相手の魔本にダメージ。 ,テッド第6の術,ジードォ!!! 「ファイナル・ギア」だ!!! ,魔界の王の決戦(後),R

s-624,コファル,術,,1,+1000,1,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手のパートナー1体を選び、捨て札にする。 ,チェリッシュ第4の術,扉を開けるフォルゴレに、容赦なく打ち込まれる。 ,魔界の王の決戦(後),

s-625,ギガノ・コファル,術,中級,2,+4000,2,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,チェリッシュ第5の術,強力な術で一気に片づけていくわよ、ニコル!!! ,魔界の王の決戦(後),

s-626,ガンズ・ゴウ・コファルガ,術,中級,3,+3000,1,,バトル攻撃,コインをウラが2回出るまで投げ続ける。相手の魔本に、ダメージをオモテの数×1回あたえる。 ,チェリッシュ第6の術,無数の結晶が、無情にもテッドにおそいかかる。 ,魔界の王の決戦(後),

s-627,ゼオ・ザケルガ,術,上級,6,+6000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 自分の今のページが最後のページするとき、相手は、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,ゼオン第xの術,ゼオンが呼び出す銀色の竜。ゲーム版オリジナル。 ,魔界の王の決戦(後),

s-628,ジガディラス・ウルザケルガ ,術,上級,10,+10000,10,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第xの術,あの呪文でやつらを吹っ飛ばす。いいな? ,魔界の王の決戦(後),R

s-629,アム・バスカルグ,術,,1,-,-,自分のターン 非バトル, 【ステイ】このゲーム中、自分が「ギャロン」の「魔物の効果」で攻撃するとき、その合計魔力を+2000、ダメージを+1する（重複しない）。 ,ギャロン第1の術,お前ら、敵に話しかける余裕はねえハズだぜ。 ,魔界の王の決戦(後),

s-630,レイ・バスカルグ,術,,2,-,-,自分のターン 非バトル, 【ステイ】このゲーム中、自分は「ギャロン」の攻撃や防御をする「魔物の効果」を、1ターンに2回まで使える。 ,ギャロン第2の術,こちら手や足のパーツごとにどんどん強くなるぜ!!! ,魔界の王の決戦(後),

s-631,ギガム・バスカルグ,術,,3,-,-,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに自分が「アム・バスカルグ」を使い、それが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このゲーム中、自分が「ギャロン」の「魔物の効果」で攻撃するとき、その合計魔力を+2000、ダメージを+1する（重複しない。他の効果とは重複する）。 ,ギャロン第3の術,腕の力もまだまだ上がる!!! ,魔界の王の決戦(後),

s-632,ディオ・マ・バスカルグ,術,中級,4,-,-,自分のターン 非バトル,この効果は、このゲーム中、すでに自分が「ギガム・バスカルグ」「レイ・バスカルグ」を使い、それらが無効にされていなければ使える。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を使う。 ●【ステイ】このゲーム中、自分が「ギャロン」の「魔物の効果」で攻撃するとき、その合計魔力を+2000、ダメージを+1する（重複しない。他の効果とは重複する）。 ●【ステイ】このゲーム中、自分の「ギャロン」は、相手のダメージ以外の効果では捨て札にならない。 ,ギャロン第4の術,

ジェット!! こっちもいくぞ! 最強の肉体強化だ!! ,魔界の王の決戦(後),
s-633,エマリオン・バスカード,術,上級,6,+6000,3,,バトル攻撃,【封印解除】 【スタンバイ】 このバトル中に、相手が防御や「かばう」で使った魔物は、このバトルの終了後に捨て札になる。相手の魔本にダメージ。 ,ギャロン第5の術,フハハハハ、さあ、消しとびな、テッド!! ,魔界の王の決戦(後),
s-634,バビオウ・グノービオ,術,上級,6,+6000,2,,バトル攻撃 バトル防御,【封印解除】 コインを5回投げる。相手の魔本に、ダメージをオモテの数×1回あたえる。 ,ジェデュン第1の術,ディオガ級の術。多数の大蛇がおそいかかる。 ,魔界の王の決戦(後),
s-635,ディガル・ドルゾニス,術,,3,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,この術は、自分の場に「バリー」がいなくても使える。 -----以上、枠囲み----- この術を使ったとき、ただちに自分の魔本の好きなページから魔物カード「バリー」1枚を選び、場に出してもよい。相手の魔本にダメージ(自分の場に「バリー」がいれば)。 ,バリー第5の術,ファウードの体内に入る!!! 一気に突っ切るぞ!!! ,魔界の王の決戦(後),
s-636,アラドム・ゴウゾニス,術,中級,3,+4000,2,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。そのダメージで相手の魔物を1体でも捨て札にしたなら、相手の魔本にダメージ。 ,バリー第7の術,言っただけだ... ,魔界の王の決戦(後),
s-637,アム・ラ・ゾルク,術,,1,+4000,2,,バトル防御,【カウンター】 魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。相手の攻撃が以下のいずれかのような攻撃なら、自分の合計魔力にかかわらず、魔力勝負に勝つ。 ●コインを2回以上投げる攻撃。 ●2回以上ダメージをあたえる攻撃。 ●1ターンに2回以上使える攻撃。 ,バリー第6の術,ぜ...全部...受けとめ...!? ハネ返してきたー!! ,魔界の王の決戦(後),
s-638,ゴウ・ゾルシルド,術,中級,2,+8000,-,,バトル防御,この術は、相手が攻撃するバトル中、自分の魔本がダメージを受けてめくられている途中にも使うことができる(今のページにこのカードがあり、ページをめくられはじめたときにも使える)。 -----以上、枠囲み----- 魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。魔本をめくられている途中に使った場合は、新たに自分の合計魔力を計算し、魔力勝負をしなおす。魔力勝負で勝てば、ページをめくるのをこのページでとめる。 ,バリー第8の術,バリーが突き出す腕の方向に、巨大な盾があらわれる。 ,魔界の王の決戦(後),
s-639,ディオガ・ゾニスドン,術,上級,6,+8000,4,,バトル攻撃,相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。そのダメージで相手の魔物を1体でも捨て札にしたなら、相手の魔本にダメージ。 ,バリー第9の術,強すぎるバリー。キースを一方向的に倒す。 ,魔界の王の決戦(後),R
s-640,ドルギニス,術,,2,+3000,2,,バトル攻撃,このバトルで、相手は「バトル防御」アイコンだけの術を使えない。相手の魔本にダメージ。 ,キース第6の術,腕にドリルを作って相手を攻撃する。 ,魔界の王の決戦(後),
s-641,バーガス・ギニスガン,術,中級,3,+3000,1,,バトル攻撃,コインを4回投げる。相手の魔本に、ダメージをオモテの数×1回あたえる。 ,キース第7の術,無数の光弾が、四方八方から襲ってくる。 ,魔界の王の決戦(後),
s-642,キロン・ギニス,術,中級,4,+4000,2,,バトル攻撃,次の効果の1つを使う。これを2回行なう(同じ効果を2回行なってもよい)。 ●相手の魔本にダメージ。 ●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。 ,キース第8の術,う...おおおお...!!! なぜだ!!? なぜ倒せん!!? ,魔界の王の決戦(後),
s-643,ディガル・クロウ,術,中級,2,+2000,2,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。相手は、相手自身のMPを2へらさなければ、この術のダメージを「かばう」ことができない。 ,エルザドル第1の術,なぜだ...こいつの攻撃、見えぬ、よけられぬ!!? ,魔界の王の決戦(後),
s-644,アギオ・ディスグルグ,術,中級,3,+3000,3,,バトル攻撃,この術を使ったとき、ただちに相手の魔物1体を選び、「負傷状態」にしてもよい。相手の魔本にダメージ。 ,エルザドル第2の術,バリーの角をも折る、エルザドルの鋭い牙の攻撃。 ,魔界の王の決戦(後),
s-645,ゴディマ・ソルド,術,中級,2,+4000,2,,バトル攻撃,魔力勝負に勝ったとき、次の効果の両方をこの順で使う。 ●「ステイ」している効果1つを取りのぞく。 ●相手の魔本にダメージ。 ,アース第9の術,アースの剣が、栄養液のパイプを大切断!!! ,魔界の王の決戦(後),
s-646,ディオウ・ギコリオ・ギドルク,術,上級,4,+8000,4 ,氷,バトル攻撃,このバトルの終了後、自分の「カルディオ」を捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にする)。 魔力勝負に勝ったとき、次の効果の両方をこの順で使う。 ●相手の魔物1体を選び、捨て札にする。 ●相手の魔本にダメージ。 ,カルディオ(ディオギコル・ギドルク形態)第4の術,そんな使い方をしたら、お前自身が砕けちゃう!! ,魔界の王の決戦(後),R
s-647ab,バオウvsジガディラス,術,上級,8,+10000,5,雷,バトル攻撃,自分の今のページに、s-647aのカードと

s-647bのカードがあれば使える。このゲーム中、自分が「バオウ・ザケルガ」と「ジガディラス・ウルザケルガ」を使っていれば使える。-----以上、枠囲み----- この術を使ったとき、ただちに次の効果の両方を、この順で使う。ただし、「ガッシュ・ベル」と「ゼオン」は捨て札にならない。●自分の魔物から1体を残し(自分が決める)、それ以外の自分の魔物をすべて選び、捨て札にする。●相手の魔物から1体を残し(相手が決める)、それ以外の相手の魔物をすべて選び、捨て札にする。相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル/ゼオンの術,互いの渾身の力を込め、ガッシュのバオウとゼオンのジガディラスがぶつかり合う。「まさか...デュフォー、もっと心の力を! これが...バオウの力...」,魔界の王の決戦(後),SR

Ex-013,ザケル,術,,3,+3000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第1の術,,拡張1,

Ex-014,ラシルド,術,,1,+4000,1,雷,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第2の術,,拡張1,

Ex-015,ポレイドルク,術,,1,+3000,-,,バトル攻撃,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、相手は「魔物の効果」や術を使えない。 ,ノリトー・ハッサミー第2の術,,拡張1,

Ex-016,ウィルド,術,,2,+5000,1,風,バトル防御,【カウンター】魔力勝負で勝ったとき、相手の魔本にダメージ。 ,ハイド第3の術,,拡張1,

Ex-017,サイス,術,,2,+3000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ティオ第2の術,,拡張1,

Ex-018,マ・セシルド,術,,2,+6000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,ティオ第3の術,,拡張1,

Ex-019,ウルク,術,,1,+3000,-,,バトル防御,魔力勝負で勝ったとき、相手の攻撃を無効にする。 ,フェイン第2の術,,拡張1,

Ex-020,バオウ・ザケルガ,術,上級,7,+7000,3,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第4の術,ちっとも反省しねえ!!! もう許さねえ!!!,拡張1,R

Ex-038,ポルク,術,,1,+3000,1,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,キャンチョメ第1の術,,拡張2,

Ex-039,ディカポルク,術,中級,2,+5000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,キャンチョメ第3の術,,拡張2,

Ex-040,ギガノレイス,術,中級,4,+4000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ブラゴ第3の術,,拡張2,

Ex-041,ザケルガ,術,中級,3,+4000,2,雷,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第5の術,,拡張2,

Ex-042,ゴウ・パウレン,術,中級,4,+6000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ウォンレイ第4の術,,拡張2,

Ex-043,アク・スプレイド,術,,2,+2000,1,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 直前のターンに、相手が「雷」属性の術を使っていれば、この術の魔力を+4000、ダメージを+2する。 ,パティ第3の術,,拡張2,

Ex-044,コブルク,術,,2,特殊,-,,自分のターン 非バトル,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。コインを投げてオモテなら、次のターンのエンドフェイズまで、相手は、その魔物の「魔物の効果」や術を使えない。これを相手の場の魔物すべてについておこなう。 ,キッド第6の術,,拡張2,

Ex-050,超攻撃5連発,術,上級,5,1000x,?,,,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 コインを5回投げる。この術の魔力はオモテの数×1000、ダメージはオモテの数×1になる。 ,コマンド,心の力が続く限り、術を使い続けるのだ!,限定拡張,

Ex-062,ザケルガ,術,中級,3,+5000,2,雷,バトル攻撃,相手の魔本にダメージ。 ,ガッシュ・ベル第5の術,,拡張3,R

Ex-063,レルド,術,,1, 特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の1ダメージの攻撃を無効にする。この術のコストを2ふやすことで、相手の2ダメージの攻撃も無効にできる。 ,ウォンレイ第1の術,,拡張3,

Ex-064,アク・スプレイド,術,,1, 特殊,-,水,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、相手の攻撃のダメージを1へらす。 ,パティ第3の術,,拡張3,

Ex-065,ゼブルク,術,,1, 特殊,-,,バトル防御,魔力勝負の勝敗にかかわらず、コインを2回投げて、オモテが1回以上出れば、相手の攻撃を無効にする。 ,キッド第3の術,何!?分離!?,拡張3,

Ex-066,ガロン,術,,2,+2000,2,,バトル攻撃 バトル防御,相手の魔本にダメージ。 ,ボルボラ第1の術,,拡張3,

Ex-067, グランセン, 術, , 3, +4000, 2, 土, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , ドグモス第1の術, , 拡張3,

Ex-068, ビレオールド, 術, , 1, +2000, 1, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。この術を防御で使ったとき、この術の魔力を+2000する。 , エルジュ第2の術, , 拡張3,

Ex-086, ラウザルク, 術, 中級, 1, 特殊, , , バトル防御, 魔力勝負の勝敗にかかわらず、このターン中、相手の合計魔力8000以下の攻撃は無効になる(【ステイ】)。 , ガッシュ・ベル第6の術, 清塵にはケガひとつ負わせせぬ!! , 拡張4,

Ex-087, シュドルク, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , ウマゴン第1の術, , 拡張4,

Ex-088, ラドム, 術, , 2, +4000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , ソフィス第1の術, 私に逆らう時間はなかったようですね。 , 拡張4,

Ex-089, ネシル, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , アルム第1の術, , 拡張4,

Ex-090, デガルク, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , ゲリュオス第1の術, , 拡張4,

Ex-091, アムルク, 術, , 2, +2000, 2, , バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 , ガンツ第1の術, , 拡張4,

Ex-092, マグルガ, 術, , 2, +4000, 3, , バトル攻撃 バトル防御, コインを投げてオモテなら、相手の魔本にダメージ。 , ビクトリーム第1の術, , 拡張4, R

PR-006, 金色の超呪文, 術, 中級, 2, 特殊, -, , 自分のターン 非バトル, 【スタンバイ】このターン中の次のバトルで、自分は、自分の魔本の好きなページから術を使うことができ、そのバトル中、その術の魔力は+3000、ダメージは+1される(【ステイ】)。 , コマンド, 持てる限りの力を出すんだ!, プロモ,

PR-009, ラウザルク, 術, 中級, 3, 特殊, -, , 自分のターン 相手のターン 非バトル, 【ステイ】次の自分のターンのエンドフェイズまで、次の効果の両方を使う。 ●自分は、「ガッシュ・ベル」の術を使えない。 ●自分の魔本と自分の「ガッシュ・ベル」はダメージを受けない。 , ガッシュ・ベル第6の術, 魔物が心の成長をはたしたとき、その力は目覚める。 , プロモ, SR

PR-023, ザグルゼム, 術, 中級, 1, +3000, -, 雷, バトル攻撃, 【スタンバイ】このゲーム中の次に相手の魔本が「雷」属性の術のダメージを受けたとき、相手の魔本をさらに2枚めくる(重複する)。その後、この効果は失われる。 , ガッシュ・ベル第7の術, 輝く球体が相手に当たると、相手の体にエネルギーが蓄積される。 , プロモ,

PR-024, ザグルゼム, 術, 中級, 1, +3000, -, 雷, バトル攻撃, 【スタンバイ】このゲーム中の次に相手の魔本が「雷」属性の術のダメージを受けたとき、相手の魔本をさらに2枚めくる(重複する)。その後、この効果は失われる。 , ガッシュ・ベル第7の術, ザグルゼムで与えられたエネルギーは、攻撃を当てることで炸裂する。 , プロモ,

PR-026, バルドフォルス, 術, 上級, 1, +3000, 2, , バトル攻撃, 自分の「ガッシュ・ベル」と「ティオ」がいれば、自分はこの術を1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の1つを使う。 ●【スタンバイ】自分の魔本の好きなページにある「バルドフォルス」1つの選ぶ。このターン中の次のバトルで、その術の魔力を+3000、ダメージを+2する。(重複する)。この効果は、自分のターンに使う非バトルの術としてあつかう。 ●相手の魔本にダメージ。この効果は1ターンに1回しか使えない。 , ガッシュ・ベル/ティオの術, 私と同じ思いがあるなら…みんなの力を貸してくれ!, プロモ,

PR-027, バルドフォルス, 術, 上級, 1, +3000, 2, , バトル攻撃, 自分の「キャンチョメ」と「ウマゴン」がいれば、自分はこの術を1ターンに2回まで使える。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の1つを使う。 ●【スタンバイ】自分の魔本の好きなページにある「バルドフォルス」1つの選ぶ。このターン中の次のバトルで、その術の魔力を+3000、ダメージを+2する。(重複する)。この効果は、自分のターンに使う非バトルの術としてあつかう。 ●相手の魔本にダメージ。この効果は1ターンに1回しか使えない。 , ガッシュ・ベル/キャンチョメ/ウマゴンの術, 思いよ通じるっ!バルドフォルス!, プロモ,

PR-048, ユウジョウのバオウ・ザケルガ, 術, 上級, 4, +6000, 2, 雷, バトル攻撃, この術のコストを、自分の場の「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」の数×1へらしてもよい。相手の魔本にダメージ。自分の今の右のページに「PR-049ユウジョウのバオウ・ザケルガ」があれば、この術は術以外の効果では無効にならない。 , ガッシュ・ベルの術, 「ティオ、恵さん!、俺に、俺に力をくれ!」 , プロモ,

PR-049, ユウジョウのバオウ・ザケルガ, 術, 上級, 4, +6000, 2, 雷, バトル攻撃, この術のダメージは、自分の場の「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」の数×1だけふえる。相手の魔本にダメージ。自分の今の左のページに「PR-050ユウジョウのバオウ・ザケルガ」があれば、この術は術以外の効果では無効にならない。 , ガッシュ・ベルの術, 「ガッシュ...ウツテ...ユウ...ジョウ...」 , プロモ,

PR-062, ジャウロ・ザケルガ, 術, , 3, +3000, 2, 雷, バトル攻撃 バトル防御, 相手の魔本にダメージ。 【カウンター】 自分が防御側で魔力勝負に勝ったときも、相手の魔本にダメージ。 ,ゼオン第4の術, リオウの最大の術ファン・リオウ・ディオウも、ジャウロ・ザケルガ一発に阻まれる。 ,プロモ,

●イベント

No., カード名, 種類, 級, コスト, アイコン, 効果, フレーバー, 出典, レアリティ

E-001, 守る心, イベント, , 0, 自分のターン, この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン【ステイ】する。 自分の魔物1体を選ぶ。 次のターン、その魔物の魔力を+3000する。 ,みんなを守れると思えば、どんどん力が湧いてくる……。 ,LEVEL:1,

E-002, ティーナ, イベント, , 2, 自分のターン, 【ステイ】 次のターンのエンドフェイズまで、自分も相手も、術を使えない。 ,しおりがコルルのために作った人形。 ,LEVEL:1,

E-003, ブリ, イベント, , 0, 自分のターン, 自分のMPを2ふやす。 ,ガッシュの大好物。 ,LEVEL:1,

E-004, 友情のカレー, イベント, , 5, 自分のターン, 自分と相手のMPを0にする。 *MPが1以上のとき、この効果は「MPをへらす」効果としてあつかう。 ,友達の助けを得て清麿は、究極のカレーを作り上げる? ,LEVEL:1,

E-005, 鈴芽のお見舞い, イベント, , 0, 自分のターン, コインを2回投げる。 ●オモテが2回出たら、自分の魔本を2枚もどす。 ●オモテが1回、ウラが1回出たら、効果はない。 ●ウラが2回出たら、自分の魔本を2枚めくる。 ,泣き虫みかちゃん、ほほえみいよちゃん、感激なっちゃんよ!, LEVEL:1,

E-006, 秋山勇太, イベント, , 0, 自分のターン, 自分の魔物を1体選ぶ。 コインを投げる。 オモテならその魔物を「健康状態」にする。 ウラならこのターン、その魔物の魔力を+1000する(【ステイ】)。 ,清麿が入院した病院で同室だった。 治りが遅いのを気にしている。 ,LEVEL:1,

E-007, 木山つくし, イベント, , 1, 自分のターン, 自分の「負傷状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ,モチノキ町立植物園の管理人。 ,LEVEL:1,

E-008, 水野鈴芽, イベント, , 0, 自分のターン, 【ステイ】 このターン、自分も相手もパートナーの効果を使えない。 ,清麿のクラスメイトで、よき理解者。 ,LEVEL:1,R

E-009, やさしい王様, イベント, , 3, 自分のターン, 【ステイ】 自分の魔物1体を選ぶ。 このターン、その魔物の魔力を+3000する。 ,コルルが消えてゆくとき、とても悔しかったのだ!, LEVEL:1,R

E-010, やさしい清麿, イベント, , 3, 自分のターン, 【スタンバイ】 相手の「このカードが場にある⇒」効果ではないパートナー1枚を選ぶ。 このターン1回だけ、そのパートナーの効果、自分のものとして使うことができる(「このカードを捨て札にする⇒」効果を使っても、相手のパートナーは捨て札にはならない)。 ,ブリを頭からばりばり食べる、やさしい清麿。 その正体とは… ,LEVEL:1,R

E-011, 鉄のフォルゴレ, イベント, , 3, 自分のターン, コインを投げてオモテなら、自分の捨て札のパートナーカード1枚を選び、場に出す。 ウラなら、自分のMPを2へらすことで、コインを1回投げなおすことができる(何回でも投げなおすことができる)。 ,無敵フォルゴレ〜♪ 鉄のフォルゴレ〜♪ ,LEVEL:1,R

E-012, ガッシュ登場, イベント, , 3, 自分のターン, 自分の魔本の好きなページから魔物カードを1枚選び、場に出す。 ,ガッシュはイギリスからオオワシに乗ってやってきた。 ,LEVEL:1,R

E-013, ナオミちゃん, イベント, , 0, 自分のターン, 【スタンバイ】 このターン中の次のバトル中、相手はダメージを魔物で「かばう」ことができない。 ,ガッシュをいじめる女の子。 愛車はジュッデーム・ベーズ号。 ,LEVEL:1,R

E-014, ウマゴン, イベント, , 2, 自分のターン, 相手の魔本を1枚めくる。 そうしたなら、相手の魔本の今のページを見る。 ,本名はシュナイダー。 ,LEVEL:1,UR自販機

E-015, バルカン300, イベント, , 0, 自分のターン, 【ステイ】 自分の魔物1体を選ぶ。 次のターンのエンドフェイズまで、その魔物の魔力を+2000する。 ,ガッシュの友達。 お菓子の空き箱とワリバシ製のハイパーボディ!, LEVEL:1,URパック

E-016, 高嶺清太郎, イベント, , 3, 自分のターン, 相手の魔本を見て、最後のページ以外の好きなページから術カード1枚を選び、捨て札にする。 そうしたなら、捨て札にしたカードの本来のコストだけ、自分のMPをへらせるだけへらす。 ,清麿の父。 イギリスの森でガッシュを助けた。 ,LEVEL:2,

E-017, 高嶺華, イベント, , 3, 自分のターン, 相手の魔本を見て、好きなページからイベントカード1枚を選び、捨て札にする。 そうしたなら、捨て札にしたカードの本来のコストだけ、自分のMPをへらせるだけへらす。 ,清麿の母。 いつも清麿とガッシュを気にかけている。 ,LEVEL:2,

E-018, フォルゴレのダンス, イベント, , 2, 自分のターン 相手のターン, 相手のMPを4へらす。 直前のターンに、自

分が相手のMPをへらす効果を使っているとき、へらせるMPは0になる。、ポインボイ〜♪チッチチッチ♪もげ!もげ!
もげ!,LEVEL:2,R

E-019,清麿の怒り,イベント,,0,自分のターン,自分の場の魔物1体を選び、捨て札にする。、いいかげんにしろよ、おまえたち……。、LEVEL:2,R

E-020,恵のコンサート,イベント,,0,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。●自分のMPを3をふやす。
●相手はコインを投げる。オモテなら、相手のMPを3ふやす。、私の歌で、たくさんの人を元気にしたい
の!!、LEVEL:2,SR自販機

E-021,敵じゃない人がいる,イベント,,0,自分のターン,この効果は、自分の場に魔物が2体以上いれば使える。 -
-----以上、枠囲み----- 次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。●自分の「負傷状態」の
魔物1体を選び、「健康状態」にする。●自分のMPを2ふやす。、信じられる人がいた…。こんな戦いのなかで
も…。、LEVEL:2,R

E-022,セッコロ,イベント,,0,自分のターン,コインを投げる。オモテなら、自分の捨て札から、このターン中に捨て
札になったパートナーカード1枚を選び、場に出す。、お前、オレの友達にならないか!?,LEVEL:2,

E-023,戦いの意義,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の場の、パート
ナーがついている魔物は、その魔力が+2000される。、なぜこの戦いは、こんな弱い人間と組まねばならん…。
、LEVEL:2,

E-024,プロフェッサー・ダルタニアン,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】相手の魔物1体を選
ぶ。このターン中、相手はその魔物の「魔物の効果」や術を使えない。、森の妖精……。? (LEVEL:S)これは私の趣
味ではない…断じてだ!!、LEVEL:5 LEVEL:S,UR自販機

E-025,ヨポポの踊り,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】このターン中、相手は「魔物の効果」を使えない。、
ヨポポの不思議な歌と踊りは、魔物を惹きつける力をもつ。、LEVEL:2,SRパック

E-026,なんでワニなのよ!,イベント,,0,自分のターン,コインを2回なげる。自分のMPを、オモテが出た回数×2ふ
やす。、焼くより生のほうが力がつくらしい?,LEVEL:2,

E-027,無二の親友,イベント,,2,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。●相手は、相手の場のパート
ナーカードを1枚残してすべて選び、捨て札にする。パートナーがなければ、相手は、相手の魔本の好きなページか
らパートナーカード1枚を選び、場に出す。●自分は、自分の場のパートナーカードを1枚残してすべて選び、捨て札
にする。パートナーがなければ、自分の魔本の好きなページからパートナーカード1枚を選び、場に出す。、出口のな
いトンネルなんてないもの。、LEVEL:2,R

E-028,馬場杏杏,イベント,,0,自分のターン,この効果は、このターン中に、相手の効果で自分のMPがへらされてい
れば使える。 -----以上、枠囲み----- このターン中にへらされたMPの合計だけ、自分のMPをふや
す。、息子は正。嫁はヒロミ。、LEVEL:3,

E-029,清麿の夏休み,イベント,,4,自分のターン,【ステイ】このターン中、自分は、イベントカードを、このカー
ドを含めて3枚まで使えるようになる。、"オレの友達"との遊ぶ約束なんだ…。、LEVEL:3,

E-030,O O F〜鉄のフォルゴレ〜,イベント,,0,自分のターン,相手の場のパートナー1枚を選び、捨て札にする。、
バキューン!バキューン!,LEVEL:3,UR自販機

E-031,ナオミちゃんの助け,イベント,,0,相手のターン,【ステイ】このターン中、自分は「かばうことができな
い」ときにも「かばう」ことができる。、ヌアアアアアアアアアア,LEVEL:3,R

E-032,極上のブリ,イベント,,2,自分のターン,自分のMPを5ふやす。、さあ、食べてごらん。舌がとろけちゃう
よお~,LEVEL:3,R

E-033,やりとげた仕事,イベント,,1,自分のターン,自分の捨て札の魔物カード1枚を選び、自分の魔本の空いてる
ページにもどす。、礼を言うのはこっちじゃ、我が息子(マイボーイ)よ…。、LEVEL:3,

E-034,マリル王女,イベント,,2,自分のターン,自分の魔本の好きなページから、魔物カード「ティオ」とパート
ナーカード「大海恵」をそれぞれ1枚まで選び、場に出す。、我が血に流れる誇りは、何者にも汚されぬ!,LEVEL:3,

E-035,カマキリジョー,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,この効果は、このターン中、相手の効果で自分
のMPがへらされていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本を2枚めくる。、TVで人気の
正義のヒーロー。、LEVEL:3,R

E-036,バルンルン,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,「ステイ」または「スタンバイ」している、「術を
使えない」「かばうことができない」「魔物の効果を使えない」効果すべてを取りのぞく。、バルカン300との勝負で
は、バルンルンに軍配があがった。、LEVEL:3,UR自販機

E-037,怪盗ドロンマ,イベント,,4,自分のターン,相手の魔本を見て、今のページより後ろのカード1枚と、今のページより前のカード1枚を選び、2枚を入れかえる(最後のページのカードは入れかえられない)。,オレの名は泥馬小太郎。 ,LEVEL:3,R

E-038,ティオの手料理,イベント,,0,自分のターン,【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、自分のMPを4ふやす。 ,私が心を込めて作ったのよ。味わって食べなさい。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

E-039,ルシカ,イベント,,0,自分のターン,自分の魔本を1枚めくる。そうしたなら、自分のMPを3ふやす。 このターン中、自分は攻撃できない(この効果は取りのぞけない)。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。 ,兄ちゃんだ…嬉しい。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,

E-040,仲間,イベント,,0,自分のターン,この効果は、自分の場に魔物が2体以上いれば使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の場の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。 ,1+1が4にも10にもなる、本当の仲間。 ,ガッシュ・ベルと仲間たち,SR

E-041,イライラはおさまらねえ,イベント,,1,自分のターン,この効果は、このターン中に、自分が相手か相手の魔物にダメージをあたえていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、相手の魔本を1枚めくる。 ,つまらん…おまえら、それで終わりか?,ゼオンと最凶魔物達,

E-042,光と闇,イベント,,8,自分のターン,【スタンバイ】自分の魔物から1体を残し(自分が決める)、それ以外の魔物をすべて選ぶ。相手の魔物から1体を残し(相手が決める)、それ以外の魔物をすべて選ぶ。このターンのエンドフェイズに、選んだ魔物を捨て札にする。 ,互いによく似た2人の関係は、果たして!?,ゼオンと最凶魔物達,

E-043,最凶魔物,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】相手は、相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手は選んだ魔物以外の魔物の「魔物の効果」や術を使えず、選んだ魔物以外の魔物で「かばう」ことはできない。 ,それぞれの「王」を目指して、孤独な戦いは続く…。 ,ゼオンと最凶魔物達,SR

E-044,特急電車,イベント,,1,相手のターン,自分の魔本の今のページの、魔物カードかパートナーカード1枚を選び、場に出す。 ,ガッシュ…ちょっと待て…。 ,SPBOX,

E-045,自由な王様,イベント,,2,自分のターン,相手の魔本を見て、好きなページから、「術を使えない」「かばうことができない」「魔物の効果を使えない」のどれかの効果を持つカード1枚を選び、捨て札にする。 ,自由に旅をしたいだけなんだ…。 ,SPBOX,

E-046,元気が出るぞ!,イベント,,0,自分のターン,自分の場の魔物とパートナーの数と同じ回数、コインを投げる。オモテが出た回数×1、自分のMPをふやす。 ,いこう!みんな!!,SPBOX,

E-047,凶暴なティオ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物の術を使えない。 ,ふ・ぎ・け・た・こ・と・言ってんじゃないわよ～。 ,SPBOX,

E-048,信じあう心,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】自分の魔物すべてを選ぶ。次のターンのエンドフェイズまで、その魔物の魔力を、自分の場の魔物の数×1000だけふえる。 ,信じあう心が、ガッシュ達を成長させてゆく。 ,SPBOX,

E-049,フォルゴレのラジコン,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,次の効果の1つを使う。 ●自分と相手のMPをそれぞれ2ふやす。 ●自分と相手のMPをそれぞれ2へらす。 ,ウヌウ、カッコヨイのう。 ,SPBOX,

E-050,ワイフ,イベント,,1,自分のターン,相手の魔本を見て、好きなページから、相手の捨て札にあるカードと同じカード名のカード1枚を選び、捨て札にする。 ●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。 ●w魔物やvs魔物の場合、カード名が完全に一致しなければ、同名のカードとしてあつかわない。 ,おお～ハッピーデー♪おお～ワンダーデー♪,LEVEL:4,

E-051,一緒に戦ってくれるかい?,イベント,,3,自分のターン,自分の魔本の好きなページから、パートナーカードを何枚でも選び、場に出す。 ,フォルゴレ、一緒に戦ってくれるかい?もちろんだ、キャンチョメ!,LEVEL:4,

E-052,ウ・ソ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,このターン中に、相手のジャマー効果や「無効にする」効果などで無効にされた自分のカードの効果1つを選ぶ。その効果を使っていないことにする(コストとしてはらったMPや、コストとして捨て札にしたカードはもどってくる)。 ,ハハハハハ、その話はウソなんだ。 ,LEVEL:4,SR自販機

E-053,ここは通さぬ!,イベント,,0,相手のターン バトル,自分の場の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。ダメージがあたえられたかどうかにかかわらず、このバトルの、相手の攻撃1つを無効にする。 ,ガッシュの強い意志の宿った目に、バリーの拳は止まる。 ,LEVEL:4,

E-054,謎の石版,イベント,,2,自分のターン,相手の「このカードを捨て札にする→」効果を持つ魔物1体を選び、捨て札にする。 ,清麿は、「自由な発想」で謎の石版を調べることにした。 ,LEVEL:4,R

E-055, 金山, イベント,, 4, 自分のターン, 【ステイ】相手のパートナーのついていない魔物1体を選ぶ。このゲーム中、相手はその魔物にパートナーカードをつけられない。、清麿のクラスの不良…だったはずが、いつのまにか友達に。、LEVEL:5,

E-056, およしになっておとのさま, イベント,, 1, 自分のターン 相手のターン, 【ステイ】相手の場のカードをすべて選ぶ。このターン中、相手はそのカードの効果を使えない。、およしになって〜♪ おとのさま〜♪, LEVEL:5
LEVEL:S, URパック

E-057, コック, イベント,, 0, 自分のターン, 相手の、2枚以上のカードが重なった魔物1体を選ぶ。その魔物の一番上のカードを残し、上のカードすべてを捨て札にする。【ステイ】このターン中、相手はその魔物の「魔物の効果」を使えない。、古城に囚われていたコック。バルト口の弱点を教えてくれた。、LEVEL:5,

E-058, これが恋というものなのね, イベント,, 1, 自分のターン, コインをウラが出るまで投げ続ける。オモテの回数×2、自分のMPをふやす。オモテが5回以上のときは、自分のMPをふやさず、自分の魔本を1枚めくる。、私のハートがよじれてねじれて悲鳴を上げて、ドクンドクンはじけてる。、LEVEL:5,

E-059, プレゼント, イベント,, 0, 自分のターン, 自分のMPを1へらし、へらした数だけ相手のMPをふやす。【スタンバイ】そうしたなら、次のターンのエンドフェイズに、相手のMPを3へらし、へらした数だけ自分のMPを3ふやす。相手のMPを3へらせないとき(MPがへらせないとき、MPが2以下のとき)、相手のMPをへらさず、相手の魔本を1枚めくる。、ガッシュちゃんへのプレゼント。私の恋は実ったのよ!!!, LEVEL:5,

E-060, 目覚めよ! 石版魔物!, イベント,, 1, 自分のターン, 次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。●自分の魔本の好きなページから石版魔物を何枚でも選び、場に出す。●自分の「石版状態」の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。、さあ、目覚めよ!! 千年前の戦士たちよ!!!, LEVEL:5, SRパック

E-061, アーイル・ビー・バーック!!!, イベント,, 2, 自分のターン 相手のターン, 自分の捨て札の魔物カード1枚を選び、場に出す。、戻ってきたわよ! ガーシューシューシュー!!!, LEVEL:6, SR自販機

E-062, 光が見える…., イベント,, 0, 自分のターン 相手のターン, この効果は、自分のMPが1以下ならば使える。-----以上、枠囲み----- 自分のMPを5にする。「MPをふやすことができない」ときにもふやすことができる。、ありがとう…ティオ、恵さん。戦おう、一緒に…。、LEVEL:6, SRパック

E-063, 絶対に勝つんだ!, イベント, 上級, 2, 自分のターン, この効果は、自分ののこりページ数が、相手ののこりページ数より少なければ使える(同じときには使えない)。-----以上、枠囲み----- 相手の魔本を2枚めくる。、ガッシュ達だって頑張ってるんだ!!!, LEVEL:6, SR自販機

E-064, そうそう甘く見ないでよ, イベント,, 2, 自分のターン 相手のターン, 【ステイ】このターン中、相手はイベントカードを使えない。、私の盾を、そうそう甘く見ないでよ!!!, LEVEL:6,

E-065, 休息, イベント,, 3, 自分のターン, 【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、自分は「魔本を1枚めくり、MPを2ふやす」処理をおこなわず、ターンを終了する。、みんなが飲む水が汚くなるでしょ!, LEVEL:6,

E-066, Vの体勢をとれ!, イベント,, 0, 相手のターン, この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。自分の魔物1体を選ぶ。次のターン中、自分は「術を使えない」ときにもその魔物の術を使え、「魔物の効果を使えない」ときにもその魔物の「魔物の効果」を使える。、カ…カッコイイのだ!, LEVEL:6, SRパック

E-067, ナオミちゃん, イベント,, 0, 自分のターン, 【スタンバイ】このターン中の次のバトル中、相手はダメージを「かばう」ことができない。、ゴゴゴゴゴゴゴゴゴ, LEVEL:0,

E-068, その名はゼオン, イベント,, 3, 自分のターン, 相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、ゼオン。ガッシュによく似た凶悪な魔物。その正体は……。、LEVEL:0,

E-069, 志を継いで, イベント,, 2, 自分のターン, 【スタンバイ】自分の捨て札の魔物カード1枚を選ぶ。このターン中、「MPをへらす→」か「使用を宣言する→」か「このカードを捨て札にする」、その魔物の「魔物の効果」1つを1回使えるようになる(「MPをへらす→」効果は、MPをへらして使う。「このカードを捨て札にする→」効果は、使用を宣言するだけで使える)。、それぞれの想いを胸に刻み、ガッシュは強く大きく成長してゆく。、LEVEL:0,

E-070, 黒い霸道, イベント,, 1, 自分のターン 相手のターン, 相手の場の、魔物カード以外のカード1枚を選び、捨て札にする。、それはいつかは越えなければならない、大きな壁。、LEVEL:0, SR

E-071, 託された本, イベント,, 1, 相手のターン, 次の効果の両方を使う。●【ステイ】このターン中、自分の魔本はダメージを受けず、相手の効果で自分の魔本がめくられることはない。●【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分は術カードやイベントカードを使えない(この効果は取りのぞけない)。、ここにガッシュの本があるかぎ

り、ガッシュは消えないわ。 ,LEVEL:7,

E-072,君達の力、借りうける,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,自分の場のカードの「この魔物」「このパートナーの魔物」を対象にする効果1つを、自分の場の好きな魔物を対象に使うことができる。 ,心に直接流れ込んでくるこの強い思い、力! ,LEVEL:7,

E-073,コンビネーションダンス,イベント,,3,自分のターン 相手のターン,相手のMPを6へらす。 直前のターンに、自分が相手のMPをへらす効果を使っているとき、へらせるMPは0になる。 ,芸がつまらなかつたら、我々は殺されてしまうんだぞ!! ,LEVEL:7,

E-074,イスが直接おしおきよ,イベント,,1,相手のターン,この効果は、このターン中に、自分か自分の魔物がダメージを受けていれば使える、 -----以上、枠囲み----- 相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。相手はこのダメージを「かばう」ことができない。 ,オイ・・・お前・・・立てるのかい! ? ,LEVEL:7,

E-075,吉凶占師ノロイ隊,イベント,,,,このカードは《アニメト》を使われたときに自分の場に出す(何枚でも出せる)。このカードが場にあるとき、次の効果を使うことができる。これらの効果は、イベントカードの使用としてあつかわない。 -----以上、枠囲み----- ●《攻撃》MPを1へらす→合計魔力6000で攻撃(相手の魔本に1ダメージ)する。 ●《かばう》このカードが場にある→ダメージ1つをこの吉凶占師ノロイ隊で「かばう」ことができる。ダメージを受けた「吉凶占師ノロイ隊」は捨て札になる。 ,人気マンガ「吉凶占師オマモリ隊」に登場する悪の占師達。 ,LEVEL:7,

E-076,月の石のカケラ,イベント,,1,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。 ●自分のMPを4ふやす。 ●自分の「石版状態」の魔物すべてを選び、「健康状態」にもどす。 ,私達を石版から解放した、「月の光」よ。 ,LEVEL:7,SRパック

E-077,僕の王様,イベント,上級,1,自分のターン,【スタンバイ】自分の魔本の好きなページからイベントカード1枚を選ぶ。このターン中、自分はそのイベントカードを、コスト0で使えるようになる(このターン中、自分が使えるイベントカードの枚数は、このカードを含め2枚になる)。 ,僕は王様になれたんだ。 僕の王様はナゾナゾ博士なんだ!! ,LEVEL:7,SR自販機

E-078,グルービー!,イベント,,2,自分のターン,この効果は、このターン中に、相手か相手の魔物にダメージをあたえていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 自分の魔本を1枚もどす。このターン中、自分は「自分の魔本をもどす」効果を合計1回しか使えない。 ,グルービーだぜ、ウマゴン。 ,LEVEL:7,URパック

E-079,最強×最凶,イベント,,7,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。 ●自分の場の一番魔力の高い魔物から1体を残し(自分が決める)、それ以外の魔物をすべて選び、捨て札にする。 ●自分の場の魔物が1体のとき、相手の場で一番魔力の高い魔物から1体を残し(相手が決める)、それ以外の魔物をすべて選び、捨て札にする。 ,くるった運命の歯車を巻き戻すため、最後の戦いが始まる。 ,LEVEL:7,UR自販機

E-080,スカイダイビング,イベント,,1,自分のターン,自分の魔本の好きなページから、石版魔物以外の魔物カードか、石版魔物以外の魔物につけるパートナーカードを合計3枚まで選び、場に出す。 ,夏休み、清磨たちは、富士山の湖畔にキャンプにやってきた。 ,白き賢者の魔本,

E-081,魔界の門,イベント,,1,自分のターン,相手の場の魔物1体を選ぶ。相手の捨て札に、その魔物と同名の魔物カードがあれば、その魔物を捨て札にする。これを相手の場の魔物すべてについておこなう。 ●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。 ●w魔物やvs魔物の場合、カード名が完全に一致しなければ、同名のカードとしてあつかわない。 ,魔界に帰って24時間以内に人間界に戻らなければ、魔本の効力は失われる。 ,白き賢者の魔本,

E-082,ガッシュを信じて,イベント,,0,相手のターン,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の場に「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」が1体ずついるとしてあつかう(場の魔物が4体以上いることになってもよい。すでに場に「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」がいれば、その魔物はふやせない)。 ●これらの魔物の魔力は0、「負傷状態」としてあつかう。 ●自分は、これらの魔物の術を使ったり、これらの魔物で「かばう」ことができる。 ●これらの魔物には、パートナーカードをつけたり、魔物カードを重ねることができるが、効果がきれると捨て札にする。 ●これらの魔物を捨て札にしてw魔物カードやvs魔物カードを出すことができる。効果が切れても捨て札にはならない。 ,アンタの鼻っ柱をへし折りに、きっとガッシュは戻ってくるわよ! ,白き賢者の魔本,

E-083,袋叩きだと! ? ,イベント,,1,相手のターン,この効果は、このターン中に、相手が2回以上攻撃していれば使える。 -----以上、枠囲み----- 相手がこのターン中に攻撃してきた回数×1枚、相手の魔本をめくる。 ,何ィ! ! ? 我が体が袋叩きをうけてるだと! ! ? ,月の石の秘力,

E-084,私の紳士をいじめるな!,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,【ステイ】魔物カード、パートナーカード、MJ12カード、イベントカードの4つから1つを選ぶ。このターン中、自分も相手もその種類のカードの効果を使えない(このカードの効果は使える)。,うわおっ! わーお!!!,月の石の秘力,

E-085,決戦前夜,イベント,,0,相手のターン,【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している相手の効果すべてを取りのぞく。 ●自分の「石版状態」の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。 ,ピクトリームとレイラ。 パートナーとの結びつきは様々だ。 ,月の石の秘力,

E-086,ナース,イベント,,3,自分のターン,自分の捨て札の魔物カード1枚かパートナーカード1枚かMJ12カード1枚を選び、場に出す。 ,あら…ダメじゃない、清磨くん。 ,TBB1,R

E-087,ボイン・チョップ,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,この効果は、自分の場に「ビッグ・ボイン」があれば使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このターン中、相手は攻撃や防御ができない。 ,「よし、ボイン・チョップだ!」「イエーイー!」,TBB1,UR

E-088,届いていた声,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,自分の魔物(石版魔物でもよい)を1体選ぶ。次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。 ●選んだ魔物を「健康状態」にする。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している、「選んだ魔物の術を使えない」「選んだ魔物の魔物の効果を使えない」「選んだ魔物のパートナーの効果を使えない」効果すべてを取りのぞく(選ばれてない魔物の術や魔物の効果やパートナーの効果は使えるようにならない)。 ,何よ…アルベール、私の声、届いてたんじゃない。 ,TBB1,UR

E-089,結婚,イベント,,2,自分のターン,自分が、自分の魔物1体と相手の魔物1体を選ぶ。選ぶことができたなら、次の効果の1つを使う。 ●相手がOKすれば、選んだ魔物を、持ち主の魔本の空いているページにもどす。 ●相手がOKしないなら、相手の魔本を1枚めくる。 ,イ、イヤ、「けっこん」とはお父さんとお母さんになることで…,LEVEL:8,UR

E-090,月の石,イベント,,6,自分のターン,次の効果の、両方を使う。 ●【ステイ】このゲーム中、自分と相手のエンドフェイズのたびに、自分と相手の「負傷状態」、「石版状態」の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。 ●【ステイ】このゲーム中、自分と相手のエンドフェイズのたびに、自分のMPを1ふやす(重複しない)。 ,デボ口遺跡の最上階にあったものは、巨大な月の石だった。 ,LEVEL:8,R

E-091,目を開けて,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,自分の「負傷状態」の魔物1体か、「石版状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。そうしたなら、自分のMPを2ふやす。この効果は相手のジャマー効果で無効にならない。 ,おねがいある…目を開けて…ウォンレイ…おねがい…,LEVEL:8,

E-092,ゴメンネ,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,自分の捨て札の、「このカードを捨て札にする」効果を持たない魔物カード2枚までを選び、場に出す。 ,ゴメンネ、ガッシュちゃん…,LEVEL:8,R

E-093,黒き希望,イベント,,2,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、バトルフェイズに、自分の魔本の好きなページから、魔物カード1枚を選び、場に出すことができる。 ,絶体絶命のピンチにあらわれたのは、ブラゴとシェリーの2人だった。 ,滅紫の野望,

E-094,ボンジュール,イベント,中級,4,自分のターン 相手のターン,この効果は、自分と相手の魔物が1体ずつのときに使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、新たに魔物を場に出せない。この効果は、今ある魔物のどちらかが場からはなれたらとりのぞかれる。 ,ボンジュール、シェリー。 ,滅紫の野望,

E-095,最強の意地,イベント,,1,相手のターン,自分の場の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。そうしたなら、このターン中、相手は攻撃できない(【ステイ】)。 ,ゾフィスの最大級の呪文。ブラゴはそれを生身で受け止める。 ,滅紫の野望,

E-096,お日様とお月様,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,「このゲーム中」に「ステイ」または「スタンバイ」している効果1つを取りのぞく。 ,お昼はお日様が、夜はお月様が私達を光で助けてくれるわ。 ,滅紫の野望,

E-097,作戦 E (エマージェンシー),イベント,,2,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分の魔物2体以上を選ぶ相手のカードの効果1つを無効にすることができる。この効果はジャマー効果ではない。 ,側にいる者同士手を取り、最低でも二組になるようにするのじゃ!! ,BoT,

E-098,私が友達になる!,イベント,中級,5,自分のターン,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。次の自分のターンのエンドフェイズまで、その魔物を自分の場におく。ゲーム中に1回だけ使える。 ●自分の場の魔物がすでに3体か、同名の魔物がいるときには、自分の場におけない。 ●魔物についていたパートナーカードは捨て札にする。 ●自分の場に

おいた魔物は、自分のものとして使える。 ●次の自分のターンのエンドフェイズに、相手は、その魔物は捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札にできる)か、相手の場にもどす。 ,お主もきっと友達になれる… 石にも絶対戻させぬ!!きつとだ… ,BoT,

E-099,手をつないで… ,イベント,,2,自分のターン,次の効果の1つを使う。 ●自分の捨て札のカードすべてを、自分の魔本の空いているページにもどす。 ●相手の捨て札のカードすべてを、相手の魔本の空いてるページにもどさせる。 ,魔界に帰ったら、魔界で遊ぶゲロよ… みんなで手をつないで、一緒に… ,BoT,

E-100,新しい熱き何か,イベント,上級,0,自分のターン,【スタンバイ】このターン中1回だけ、自分の魔本の好きなページの術1つを、本来より5低いコスト(0より小さくはならない)で使えるようになる。ゲーム中に1回だけ使える。 ,魔本が光り、新しい呪文が浮かび上がる。「この戦いを終わらず鍵となれ!!」 ,BoT,

E-101,ベリーメロン,イベント,,2,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく。 ●【ステイ】このターン中、相手はイベントカードを使えない。 ,お口にとるけるベリーメロン! 1・2-1・2-ベリーメロン! ,BoT,

E-102,一緒に歌おう,イベント,,0,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分のMPを3ふやす。 ●相手はコインを投げる。オモテなら相手のMPを3ふやす。ウラなら相手のMPを3へらす。 ,私も一緒に歌っていいですか? 私も一緒に歌いたいな。 ,BoT,

E-103,決戦,イベント,中級,2,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。 ●自分の場の魔物を何枚でも選び、捨て札にする。 ●自分の魔本の好きなページか捨て札から、石版魔物を何枚でも選び、場に出す(前の効果で捨て札にした魔物を選ぶことはできない)。 ,出てきていいですよ、我が千年前の戦士達よ! ,BoT,

E-104,石の呪縛,イベント,,2,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、次の効果の1つを使うことができる。 ●自分か相手の魔物1体を選び、「石版状態」にする。 ●自分か相手の「石版状態」の魔物1体を選び、「健康状態」にする。 ,月の光が途絶えたときは… あなたは石に戻るのです。 ,BoT,

E-105,くそつたれがああ!,イベント,,0,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。 ●自分の場のパートナーを何枚でも選び、捨て札にする。 ●自分の魔本の好きなページか捨て札から、パートナーカードを捨てた枚数だけ選び、場に出す(前の効果で捨て札にしたパートナーを選ぶことはできない)。 ,てめえ、何をやっている! なぜ呪文を唱えねえ! ,LEVEL:9,R

E-106,お待たせ、ココ,イベント,,3,自分のターン 相手のターン,【ステイ】相手の場のパートナー1枚を選ぶ。相手は、このゲーム中、それと同じカード名のパートナーの効果を使えない。 ,お待たせ、ココ… やつと… やつと…。 ,LEVEL:9,R

E-107,最後のキス,イベント,上級,1,自分のターン,自分の捨て札のパートナーカード1枚を選び、場に出す。対応する魔物がいなくても場に出せる。ゲーム中に1回だけ使える。 ●対応する魔物がないパートナーでも、このターン以降場に残り続ける。 ●対応する魔物がないパートナーの効果も使える。 ,あなたは最高のパートナーだったわ。 ありがとう。 ,LEVEL:9,URパック

E-108,おかえり!,イベント,上級,1,自分のターン,この効果は、自分の今のページが22ページ以降で、自分の捨て札に魔物カードが1枚もないときに使える。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本を2枚めくる。ゲーム中に1回だけ使える。 ,高嶺くんとガッシュくんが帰ってくるの!わからないけどわかったの!! ,LEVEL:9,UR自販機

E-109,私はあなたを王にする!! ,イベント,上級,2,自分のターン 相手のターン,【ステイ】自分の場の魔物1体を選ぶ。このゲーム中、その魔物は相手のカードの効果では捨て札にならず、ダメージも受けない(かばったときにはダメージを受け、捨て札にもなる)。 ,私の命にかえてもあなたを王にする!! 必ず… 必ず!! ,LEVEL:9,R

E-110,中田秀寿,イベント,,0,自分のターン,「このゲーム中」に「ステイ」または「スタンバイ」している効果を、相手と確認する(このとき確認できなかった効果は取りのぞかれる)。その数が3つ以上あるとき、それらの効果すべてを取りのぞく。 ,清麿のクラスの担任の先生。担当は数学。ウィフを愛している。 ,LEVEL:9,

E-111,遠山先生,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,この効果は相手のMPが0のとき使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このターン中、相手はMPをふやすことができない(エンドフェイズにもふやせない)。 ,そうさ、私は人間のできていない遠山先生。 ,LEVEL:9,

E-112,瀏才・モンモン先生,イベント,,1,自分のターン,この効果は、自分の魔本の今のページが1~11ページ目のときに使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このターン中、自分と自分の魔物は相手の効果でダメージを受けず、自分の魔物は相手の効果で捨て札にならない。 ,オッホッホ、もっと悶悶なさい(はあと記

号) もっと悶悶なさい(はあと記号),LEVEL:9,R

E-113,贈り物を探せ!,イベント,,3,自分のターン,相手の魔本を見ず、カード名1つを言う。相手は、それと同名のカード1枚を魔本から選び、捨て札にする。それと同名のカードがないときには、自分は相手の魔本を見て確認してもよい(この効果は「魔本を見る」効果としてあつかわない)。ゲーム中に1回だけ使える。●()つきのカード名のカードは、()内が異なっても同名のカードとしてあつかう。●w魔物やvs魔物の場合、カード名が完全に一致しなければ、同名のカードとしてあつかわない。サンビームさんの引越し祝いを、みんなで探そう!,LEVEL:9,
E-114,不器用な友情,イベント,,1,自分のターン,【ステイ】自分の場の魔物2体を選ぶ。このゲーム中、それらの魔物の魔力をそれぞれ+2000する。この効果は、それらの魔物のどちらかが場からはなれたら取りのぞかれる。ゲーム中に1回だけ使える。よお、手を出しな。ガムやるよ.,LEVEL:9,R

E-115,風を語ろう,イベント,,0,自分のターン,この効果は、自分の場の魔物が2体、パートナーが2枚のときに使える。-----以上、枠囲み----- 自分のMPを4ふやす。いい町じゃねえか。海も近いし、風の吹き具合も悪くねえ。サンデーLTD-A,

E-116,秘密基地,イベント,,1,相手のターン,この効果は、自分の魔本の今のページが1~11ページ目のときに使える。-----以上、枠囲み----- 【ステイ】このターン中、自分と自分の魔物は相手の効果でダメージを受けず、自分の魔物は相手の効果で捨て札にならない。お、お主、なんなのだ!?!ここは私の秘密基地だぞ!!,サンデーLTD-A,

E-117,退くぞ!,イベント,,2,自分のターン,自分の場のカードを何枚でも選び、自分の魔本の好きなページにもどす。退くぞ、アース。剣を下げる。サンデーLTD-B,

E-118,2つの脅威,イベント,中級,5,自分のターン,相手の魔本を見て、今のページ以外の好きなページから、術カード1枚までとイベントカード1枚までを選び、捨て札にする。一つはバオウ。もう一つはファワード。その2つの脅威とは?,サンデーLTD-B,

E-119,必ず王に,イベント,中級,0,自分のターン 相手のターン,【スタンバイ】自分の魔物を3体選ぶ。このゲーム中、自分の場の魔物が1体だけになり、その魔物が選んだ3体のうちの1体なら、相手の魔本を2枚めくる(重複はしない)。この中の誰かが、必ず魔界の良き王になるのじゃぞ!!,TBB2,SR

E-120,バルカンvsバルンルン,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,次の効果の両方を、この順で使う。
●「ステイ」または「スタンバイ」している「術を使えない」「かばうことができない」「魔物の効果を使えない」効果すべてを取りのぞく。●【ステイ】自分の魔物すべてを選ぶ。このターン中、それらの魔物の魔力を+3000する。バルカン300とバルンルン、雌雄を決する戦いが、今、始まる!,TBB2,R

E-121,ウマゴンママ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,このゲーム中、自分の場と魔本の、カード名「ウマゴン」のカードは、相手の捨て札にする効果では捨て札にならない。●()つきのカード名の「ウマゴン」も「ウマゴン」としてあつかう。●場にある「ウマゴン」を含むw魔物やvs魔物も「ウマゴン」としてあつかう。●魔本にある「ウマゴン」を含むw魔物やvs魔物は「ウマゴン」としてあつかわない。アラ、どんな人があなたの本の持ち主になるか不安なの?,TBB2,R

E-122,君にこの声が届きますように,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】自分の、パートナーがついている魔物1体を選ぶ。次のターンのエンドフェイズまで、自分は「術を使えない」ときにもその魔物の術を使え、「魔物の効果を使えない」ときにもその魔物の「魔物の効果」を使え、「パートナーを使えない」ときにもついているパートナーの効果を使える。焼け付く時代をすり抜け、今、願うよ。TBB2,UR

E-123,水野鈴芽,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、相手はコスト0の術、コスト0のイベントカード、「使用を宣言する→」の「魔物の効果」を使えない。まんまるいものを見つけたら、お絵描きしたくなっちゃうよ～。TBB2,SR

E-124,連鎖のライン,イベント,,2,自分のターン,この効果は、このターン中に、自分がすでに術を使っていれば使える。-----以上、枠囲み----- 自分の魔本の1枚後ろの見開きが術カード2枚なら、自分の魔本を1枚めくる。気づいたか!?!だがもう遅い!「連鎖のライン」は整った!!,LEVEL:10,

E-125,心で闘うんだ,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、自分も相手も「このカードが場にある→」以外の「魔物の効果」を、1ターンに合計1回までしか使えない。私たちの戦いは技術ではない。心で闘うんだ。LEVEL:10,

E-126,ポインちゃんとは呼ばないで(はあと),イベント,,3,自分のターン 相手のターン,この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。次のターン中、自分はイベントカードを2枚まで使える。私の名前はビッグ・ポイン。ポインちゃんとは呼ばないで(はあと),LEVEL:10,SRパック

- E-127,仲村マリ子,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、相手は、相手の魔本の今のページ以外のページのカードを使えず、場に出すこともできない。この効果はジャマー効果で無効にならない。、私だって、フィギュアの衣装を借りてきたのに…。,LEVEL:10,
- E-128,山中浩,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、相手は、自分(このカードの持ち主)のMPが0になるような効果を使えない。、オレの新兵器「炎の消える魔球」が完成するまでつきあってくれよ。、LEVEL:10,
- E-129,岩島守,イベント,,0,自分のターン,自分の魔本の好きなページか捨て札から、MJ12カードを合計2枚まで選び、場に出す。、さあ、一緒にUFOを呼ぼう。 アーブダークショ〜ン!,LEVEL:10,
- E-130,すってんころりん!,イベント,,5,自分のターン,相手の魔物すべてを選び、「負傷状態」にする。、じゃあ、いくぞ。せーのお、始めええ!! ギャアアアアアアアアアア!!!,LEVEL:10,R
- E-131,狭間の世界へ,イベント,,3,自分のターン,相手の捨て札のカードを何枚でも選び、ウラ向きにする。 ●ウラ向きの捨て札は、特に書かれてないかぎり、捨て札としてあつかわない。、ここはハザマ。魔界と人間界の間にある世界だ。、LEVEL:10,R
- E-132,リターンマッチ,イベント,中級,3,自分のターン,自分がすでに使った「ゲーム中に1回だけ使える」効果から1つを選び、ふたたび使えるようにする(3回は使えない)。相手は、相手が使った「ゲーム中に1回だけ使える」効果から1つを選び、ふたたび使えるようにする(3回は使えない)。、でも、次にあったときには…。,LEVEL:10,SR自販機
- E-133,卵焼きで朝食を,イベント,,0,相手のターン,【スタンバイ】次のターンのスタートフェイズに、自分のMPを4ふやす。、うっめええええええ!! あんた、卵焼きの天才だな!!、真紅の誓い、
- E-134,記憶の彼方,イベント,中級,3,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の今のページより前のカード2枚を選ぶ(同じ見開きでなくてもよい)。今のページのカード2枚(このカードを含む2枚でなければならない)を選ぶ。それらのカード2枚どうしを入れかえる。、違う...この頃のオレの記憶ではない... そう、魔界の王立図書館...禁断の書庫!!、真紅の誓い,SR
- E-135,ガッシュ宛の手紙,イベント,中級,0,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の今のページより前の、魔物カードとパートナーカード合計2枚までを選び、場に出す。、清麿、清麿ー!! 手紙なのだ。私宛に手紙がきたのだー!,真紅の誓い、
- E-136,おそろしい姿,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,自分の魔物1体を選ぶ。次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している、「選んだ魔物の術を使えない」「選んだ魔物の魔物の効果を使えない」「選んだ魔物のパートナーの効果を使えない」効果すべてを取りのぞく(選ばれてない魔物の術や魔物の効果やパートナーの効果は使えるようにならない)。 ●コインを投げる。オモテなら相手のパートナー1枚を選び、捨て札にする。ウラなら選んだ魔物についているパートナー1枚を捨て札にする。、本気の姿ってのは怖えもんなんだ、特に大事なものを守ろうとする時はよお。、LEVEL:11,R
- E-137,一緒にだ!!!,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、自分は、「かばうことができない」ときでも、自分のパートナーカードがついている魔物で「かばう」ことができる。、「レイン、早く!! ガッシュを助ける!!」「おうよ!! 一緒にだ! 守るぜ!!!」,LEVEL:11,
- E-138,変身,イベント,,0,自分のターン,自分の魔物1体を選び、捨て札にする。そうしたなら、自分の魔本の好きなページか捨て札から、選んだ魔物とカード名が同じ魔物1枚を選び、場に出す。このとき、選んだ魔物についていたパートナーは捨て札にせず、新しい魔物に引き継がれる。、やはり...人間の姿になれるのか…。,LEVEL:11,
- E-139,ティオのパンツ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン ジャマー,このカードは魔本のどのページからでも使える。 -----以上、枠囲み----- 相手が直前に使った、自分(このカードの持ち主)の魔本を見なければ使えない効果を無効にする。そうしたなら、相手の魔本を2枚めくる。、見てんじゃないわよーー!!!,LEVEL:11,URパック
- E-140,スチャ,イベント,,3,相手のターン,相手の魔本を見て、「魔本をもどす」効果のカードの枚数を数える。相手の魔本を、その枚数だけめくる。、まるみえのティオのパンツを、特等席で見るモモン。「やめなさい、モモン!!!」,LEVEL:11,R
- E-141,芽生え,イベント,,0,自分のターン,この効果は、このゲーム中に1回でも、相手のダメージ以外の効果によって自分の魔本がめくられていれば使える。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を、この順で使う。 ●相手のMPを5へらす。 ●自分のMPを5ふやす。、心の底からわきあがるこの感じ!! あ〜らたな〜芽生え〜! ,LEVEL:11,R
- E-142,帰ってくるよね?,イベント,,0,自分のターン,【スタンバイ】自分の場のカード1枚を選ぶ。この効果を

使っておけば、ゲーム中1回だけ、選んだカードを捨て札から選び、場に出すことができる。、帰ってくるよね？ また...勉強教えてくれるよね？、LEVEL:11,R

E-143,嵐のテストバトル,イベント,中級,1,自分のターン 相手のターン,【スタンバイ】自分の魔本の好きなページから、「中田秀寿」またはカード名に「先生」を含むイベントカード1枚を選ぶ。このターン中、自分はそのイベントカードを、「自分のターン」アイコンや「相手のターン」アイコンや使えるページの条件を無視し、本来のコストを0にして、使えるようになる(このターン中、自分が使えるイベントカードの枚数は、このカードを含め2枚になる)。、「ハハハ。困ってるねえ、高嶺くん!!」「オホホホホ、悶々してる？悶々してる？」、LEVEL:11,

E-144,磁力の結界,イベント,,4,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、相手が自分の魔本にあたるダメージを1へらす(0より小さくはならない)。この効果は重複する。、マエストロがあやつる磁力の結界は、術をはじく。、LEVEL:11,

E-145,黒と白のHarmony,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の好きなページから、パートナーカード1枚を選び、場に出す。そうしたなら、自分のMPを4ふやす。、私はブラゴの言葉をずっと考えていた。その言葉が何を意味するのかを。、LEVEL:11,R

E-146,共闘,イベント,中級,0,自分のターン,この効果は、自分の魔本の1枚後ろの見開きに、使う魔物が異なる術2枚があり、その両方を使える状態ならば使える。-----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を、この順で使う。●自分の魔本を1枚めくる。●【ステイ】このターン中、めくった先の見開きの術2枚のダメージ+1。、「遅れるではないぞ、ブラゴ」「フン、そっちこそな」、LEVEL:11,UR自販機

E-147,ブリまるかじり,イベント,,1,自分のターン,次の効果の1つを使う。●自分のMPを3ふやす。●自分の魔物(「石版状態」でもよい)1体を選び、「健康状態」にする。、ブリはガッシュの好物。頭からガリガリかぶりつくぞ。、LEVEL:S,

E-148,レベルアップ!!,イベント,中級,0,自分のターン,この効果は、自分の魔本の今のページが12~31ページ目のとき使える。-----以上、枠囲み----- 自分の魔本の好きなページからS魔物カード1枚を選び、場に出す(重ねる)。この効果はジャマー効果で無効にならない。、傷の一つ一つが、涙の一粒一粒が、ガッシュの成長の糧となる。、LEVEL:S,

E-149,新たなる戦い,イベント,,1,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、この順で使う。●自分の魔物(「石版状態」でもよい)を何体でも選び、捨て札にする。●自分の魔本の好きなページから、カードを2枚までを選び、場に出す。、ゾフィスの野望をくいとめたのも束の間、新たな魔物との戦いが始まる。、LEVEL:S,SR

E-150,みんなでベリーメロン,イベント,,2,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。●「ステイ」または「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく。●【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、この効果以外の「このゲーム中」に「ステイ」する効果を使えない。、1・2ー 1・2ー ベリーメロン!! ベリーメロン!!、LTD5,

E-151,ファウードの正体,イベント,上級,9,自分のターン,この効果は、このイベントカードをコスト9で使わなければ、使えない。-----以上、枠囲み----- 相手の魔本を4枚めくる。、ファウードの封印を解くって...こいつを...この巨大な魔物を人間界に放つってことなのか?、LTD5,

E-152,ガッシュ・ベルvsナオミちゃん,イベント,,0,自分のターン,相手の魔本を見て好きなページから、「かばうことができない」効果を持つカード1枚を選び、捨て札にする。、「ガッシュのくせに生意気なのよ!」「うわ〜、助けてくれなのだ!」、FILE:1,R

E-153,ニンジンの悲劇,イベント,,0,自分のターン,相手の魔本を見て好きなページから、「MPをふやす」効果を持つカード1枚を選び、捨て札にする。、ウマはニンジンが好きなはずだが、ウマゴンは...「まずい〜〜!!」、FILE:1,R

E-154,カイルの叫び,イベント,,0,自分のターン,この効果は、このゲーム中に1回でも、相手の効果によって自分のMPがへらされていれば使える。-----以上、枠囲み----- 自分のMPの数と相手のMPの数を入れかえる。、お前が悪さをやめるまで、ずっと叫び続ける! わかったかあ!?!、LEVEL:12,

E-155,ファウードの鍵,イベント,上級,2,自分のターン,【スタンバイ】次のターン以降、ゲーム中1回だけ、「上級」の術(コマンド以外)を使い、それが無効にされなかったバトル後に、その術の持ち主の魔本を2枚もどす。、とにかく、強大な力が必要なのだ。こいつの鍵を壊すためにはな。、LEVEL:12,

E-156,読めない呪文,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、相手は「上級」の術や魔本の最後のページの術のコストをへらすことができない(0にすることもできない)。、え...でも、おかしい。どういうこと? 呪文が出ているのに読めない。この呪文は一体...。、LEVEL:12,

E-157,謎の使者,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、自分は、相手の効果にかか

わらず、相手の魔本を見ることができ、相手は、魔本を見られたときに使える効果を使うことができない。、「ウヌウ、お主、名を名乗れ!!」 「イヤ、様子がおかしい。こいつ、戦う感じではない...」,LEVEL:12,
E-158,呪いの印,イベント,中級,2,自分のターン,【スタンバイ】相手の場のパートナー1枚を選ぶ。このゲーム中、そのパートナーが捨て札になったとき、つけられていた魔物も捨て札にする。、リオウという魔物、特別な「術」を持つ魔物。 リオウの持つその「術」とは...「呪い」。,LEVEL:12,
E-159,わたしのブラを離しなさい,イベント,,4,自分のターン,自分の魔本を2枚もどす。ゲーム中に1回だけ使える。このターン中、自分は「自分の魔本をもどす」効果を合計1回しか使えない。、こら、私のブラジャーを... 離しなさい! いつの間に持って... ,LEVEL:12,UR
E-160,キャンチョメの予想,イベント,,0,自分のターン,MPカウンターを1~5個手ににぎり、相手に何個にぎっているか当ててもら。当たれば、にぎっていた数だけ相手のMPをふやす。はずれたら、にぎっていた数だけ自分のMPをふやす。、僕にはこれが、超巨大な建造物じゃなく、「とてもとても大きな魔物」にしか見えなかったんだ... ,LEVEL:12,SR
E-161,風を語りましょ,イベント,,1,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。この効果はジャマー効果で無効にならない。 ●自分のMPを3ふやす。 ●【ステイ】このターン中、相手の効果によって自分のMPがへることはない。、ティオ、しっかりつかまってね。 ,LEVEL:12,
E-162,歌合戦,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、自分も相手も「このカードが場にある→」効果を使えない(すでに解決された効果が無効になったり、取りのぞかれるわけではない)。、「鉄のフォルゴレー♪ 無敵フォルゴレー♪」 「テンドーン、カーツドーン、オーヤコードン♪」 ,LEVEL:12,
E-163,僕は、みんなを助けるんだ!! ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、「ステイ」または「スタンバイ」している効果を取りのぞけない(重複しない)。ただし、この効果を取りのぞくことはできる。 ●「ステイ」または「スタンバイ」している効果すべてを取りのぞく効果を使われた場合、まずはこのカードの効果のみを取りのぞく。その後は、「ステイ」または「スタンバイ」している効果を取りのぞくことができるようになる。、もうイヤだ!! 僕が何もできないせいで、誰かがいなくなるのは!!! ,LEVEL:12,SR
E-164,いも天に感謝,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、自分も相手も、攻撃をする効果や、ダメージをあたえる効果を使えない。、「ベルン...いも天が喰いたくなったな」 「.....ああ、まったくだ!!」 ,LEVEL:12,
E-165,CONFLICT,イベント,,2,自分のターン,相手のvs魔物1体を選び、捨て札にする。、私、ウォンレイがこっち向くのを見たの。なんかとても冷たい目をしてたわ。敵を見るような目...。 ,LEVEL:12,
E-166,合流,イベント,,2,自分のターン,【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、次の効果の両方を、好きな順で使う。 ●自分の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。 ●自分の捨て札の魔物カード1枚を選び、場に出す。、死闘の果て...待ちわびた再会。 ,LEVEL:12,
E-167,残酷な選択,イベント,中級,7,自分のターン,【スタンバイ】相手に、自分の魔物1体と、相手の魔物1体を選んでもらう。このターンのエンドフェイズに、自分が望むなら、選ばれた魔物以外の、場のカードすべてを捨て札にする。、君も決めなければいけない。リエンという友の死か、全世界の人々の死か、どちらかを。 ,LEVEL:12,
E-168,私は誰も死なせぬ!! ,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、相手は「このカードを捨て札にする→」効果を使えない。、私は...私は誰も死なせぬ!!! リエンも、世界の人々も、両方助ける!! ,LEVEL:12,UR自販機
E-169,支援者,イベント,中級,3,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の好きなページから、対応する魔物が自分の場にいないパートナーカード1枚を選び、場に出す。ゲーム中に1回だけ使える。 ●このターンのエンドフェイズに、出したパートナーカードを捨て札にする(「捨て札にならない」ときにも捨て札になる)。 ●対応する魔物がいないパートナーの効果も使える。、アポロ、ナゾナゾ博士。魔物が魔界に帰った後も、変わらず清磨たちをバックアップしてくれる。 ,LEVEL:12,
E-170,プロフェッサー・ダルトニアン (ポイン装備) ,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、相手はカード名に「ダルトニアン」または「ポイン」を含むカードを使えない。、ポイン強奪事件の犯人は、プロフェッサー・ダルトニアン~黄金のチチを持つ男~だった!! ,LEVEL:12,URパック
E-171,00F~黄金のチチを持つ男~,イベント,中級,2,自分のターン,相手の魔本を見て、自分(このカードの持ち主)のMPをへらす効果を持つカードの枚数を数える。相手の魔本を、その枚数だけめくる。、世界中のポインが盗まれている! 00F、00G、00Kはさっそく調査を開始した。 ,LEVEL:12,UR自販機

E-172,バルカンといっしょ,イベント,,1,自分のターン,自分の魔本の好きなページからバルカンカード1枚を選び、場に出す。お主はバルカンの恩人なのだ。バルカンの恩人がバルカンなんてすごいのだ!!、メカバルカンの逆襲,

E-173,ナオミちゃんvsバルカン,イベント,,2,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、自分がバルカンカード1枚を場に出すごとに、相手の魔物以外のカード1枚を選び、捨て札にする。あたしのスペシャルナオミロボは最高ね!,メカバルカンの逆襲,

E-174,エレメント束ねて,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の好きなページから、「ガッシュ・ベル」「キャンチョメ」「ティオ」「ウマゴン」やそれらの魔物を含むW魔物カードやVS魔物カードを好きな枚数選び、場に出す。いいかみんな!! 世界を救えるのは俺たちしかいないんだ!!、メカバルカンの逆襲,

E-175,永遠の友情を,イベント,,3,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の好きなページか捨て札から、魔物1体とそのパートナーカード1枚を選び(かならず1枚ずつなければいけない)、場に出す。「四代目バルカンお前へのメッセージを託す」「エイエンノ...ユウジョウヲ...コメテ...」,メカバルカンの逆襲,

E-176,ウッテ...ガッシュ...イベント,上級,2,自分のターン,この効果は、自分の魔本の次のページに「バオウ・ザケルガ」か「ユウジョウのバオウ・ザケルガ」があれば使える。-----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を、好きな順で使う。●自分の魔本を1枚めくる。●【ステイ】このターン中、その「バオウ・ザケルガ」の魔力を+3000する。「やれるな? ガッシュ...」「やれるのではない...やりきるのだ!!」,メカバルカンの逆襲,

E-177,ベートーベン交響曲第九番,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,次の効果の1つを使う。●【ステイ】このゲーム中、自分のMPは相手の効果でへることはない。●相手の効果にかかわらず、相手のMPを2へらす。こ...この歌は...歌詞がメチャクチャだが、ベートーベンの第九番!?,キース&ブザライの来襲,

E-178,最後の葉巻,イベント,,2,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中1回だけ、自分のエンドフェイズに自分の魔本が最後のページのと看、相手の魔本を2枚めくる。この葉巻を吸い終わるまでに、お前らを始末してやる。キース&ブザライの来襲,

E-179,誰一人、いなくならないから!!、イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の場のカードすべては、相手の効果では捨て札にならない(「負傷状態」の魔物がダメージを受けても捨て札にならない)。僕は逃げないから...誰一人、いなくならないから!!、キース&ブザライの来襲,

E-180,まずは1体,イベント,中級,2,自分のターン,この効果は、相手の場の魔物が3体以上のとき使える。-----以上、枠囲み-----相手に、相手の魔物1体を選んでもらい、その魔物を捨て札にする。「ククッ...これで1体消えた...」「ヌオオオオオ!! キャンチョメー!!」,キース&ブザライの来襲,

E-181,おおーっ!!、イベント,,0,自分のターン 相手のターン,この効果は、自分の場の魔物が3体以上のとき使える。-----以上、枠囲み----- 次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。●自分の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。●「ステイ」または「スタンバイ」している効果をいくつでも取りのぞく。「口だけの命令」でなく、「強い思い」で!! みんな、あいつを倒すんだ!!!,キース&ブザライの来襲,

E-182,思わぬ伏兵,イベント,,1,自分のターン 相手のターン バトル,自分の捨て札から、魔物1体を選び、場に出す。その魔物が「キャンチョメ(分身体)」なら、「ディマ・ブルク」を使わなくても場に出せる。いたんだよ!! キースの後ろに!! 最初の分身がみんな逃げたとき、岩影に隠れていた分身が1体!!、キース&ブザライの来襲,

E-183,1人拷問ゴッコ,イベント,,0,自分のターン,次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。●自分の魔本を1枚めくる。この効果は、他の「自分の魔本をめくる」効果と、同じターン中には使えない。●自分の場のカードを1枚捨て札にする。うわああああ!! よせ、やめろ!! やめてくれー!! 私が悪かったー!!、朱玉の十傑,

E-184,ファウードの門番,イベント,中級,0,自分のターン,【ファウード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファウード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----相手に「82万9735×96万1527は?」と問題を出す。30秒以内に正解しなければ、次の効果を使う。【ステイ】このゲーム中、相手は「ファウード体内イベント」を使うことができない。お前ら全員、我が質問に答えるべし。(こたえ:7978億1260万5345),朱玉の十傑,R

E-185,アイドルの試練,イベント,,0,自分のターン 相手のターン ジャマー,相手が直前に使ったパートナーの効果は無効にする。そうだった。アイドルが人前でそんな恥ずかしい言葉を言えるはずがない!!、朱玉の十傑,

E-186,パンツが為に,イベント,,0,自分のターン,相手は、相手の魔本から、カード名か効果名に「パンツ」を含むカード1枚を選び、捨て札にする。捨て札にするカードがないなら、相手のMPを2へらす。これ、モモン、パンツの為に死ぬ気ですか?,朱玉の十傑,

- E-187,小腸の罟,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
-- 【ステイ】このゲーム中、自分も相手も「捨て札にならない」効果を使うことができない。、オレ達を細かく砕く機械かな？ み、みんな走れ！ 全速力で走るんだー!!、朱玉の十傑,R
- E-188,真実の心,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,「ステイ」している効果すべてを取りのぞく。ただし、「このゲーム中」の間「ステイ」する効果は取りのぞけない。、あの者は真実の心で動いておった...強い信念を持つ、本物の男だ!!、朱玉の十傑,SR
- E-189,肝臓の水槽,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
----- 【ステイ】このゲーム中、相手は自分のMPをへらす効果を使えず、自分は相手のMPをへらす効果を使えない。、奴らがああを抜けてこられるとしたら、この部屋に着くはずだ。、朱玉の十傑,R
- E-190,怖いのは一緒,イベント,,3,相手のターン,相手の魔本を1枚めくる。そうしたなら、自分の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。、怖いのは私だって一緒なのです!!! 怖い怖くないなんて関係ないの。前に進むのよ、モモン...、朱玉の十傑,
- E-191,まちぶせ,イベント,,2,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、相手のカード1枚が捨て札になるごとに、自分のMPを1ふやす。、「おい、ルーパー、落ちてこないな」「本当に落ちてくるのかしら?」、朱玉の十傑,
- E-192,血管の通路,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
----- 【ステイ】このゲーム中、相手は、自分のバトルフェイズ中に、カードの効果を使わず、魔本からカードを場に出すことはできない。、さすがにこの迷路のような道はキツイな。、朱玉の十傑,R
- E-193,怖いけど...,イベント,,3,自分のターン,自分の捨て札から、パートナーカードを何枚でも場に出す。このターン中、自分はそのパートナーカードの効果を使えない。、みんな運びきったら...シスター・エル、笑うかな？ 笑ってくれたら...,朱玉の十傑,UR
- E-194,ファワードの心臓,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
----- 【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、コスト3以下の術を使うことができない。、心臓や脳など、いくつかの重要な部屋は、絶対魔力防壁で守られている。、朱玉の十傑,R
- E-195,エリーの意思,イベント,,1,自分のターン,相手は、相手の魔本から、カード名か効果名に「ファワード」を含むカード1枚を選んで捨て札にする。捨て札にするカードがないなら、自分のMPを2ふやす。、封印を解かず、今すぐにファワードを魔界に返すことはこの子の意思だ。、朱玉の十傑,
- E-196,御意のままじゃねえ!,イベント,,1,自分のターン 相手のターン ジャマー,相手が直前に使った「魔物の効果」を無効にする。、御意のままじゃねえ!従ってんじゃねえぞー!、朱玉の十傑,SR
- E-197,呪いを受けし者,イベント,中級,2,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、自分の「エリー」「ニコル」「リエン」「アリシエ」の効果の中の赤い文字の「自分」を「相手」に書きかえる。、ダメよ、生きなきゃ。たとえ行く先が絶望でも、死んでしまっただけは負けになるわ。、朱玉の十傑,UR
- E-198,封印解除,イベント,上級,0,自分のターン 相手のターン,【スタンバイ】自分の魔本の好きなページから、「封印解除」がついた術1つを選ぶ。このターン中、その術を本来より4低いコスト(0より小さくはならない)で使えるようにする。ただし、その効果は「相手の魔本にダメージ」のみになる。、皆の者、最大の攻撃術を放てるまで心の力をためる!!!、朱玉の十傑,R
- E-199,希望の光,イベント,中級,1,自分のターン 相手のターン,自分の魔本の好きなページから、魔物カード1枚を選び、場に出す。そうしたなら、自分のMPを4ふやす。、目を開くんだ...その目の先には、光がある!!、朱玉の十傑,UR
- E-200,ファワード復活,イベント,上級,5,自分のターン,この効果は、このゲーム中すでに、自分が「封印解除」がついた術を3回以上使っているときに使える。-----以上、枠囲み----- 自分の魔本の好きなページから、「M-396aファワード」と「M-396bファワード」を場に出す。、「うわああああ!!? 本当に魔物だよー!!」「ヌウ...でかいのう...」、朱玉の十傑,UR
- E-201,鈴芽の胸さわぎ,イベント,中級,2,自分のターン,このカードの使用の直後に、自分は攻撃の「魔物の効果」や術を使って、相手の同意がなくてもバトル・インできる。相手はこのカードの使用の直後に、ジャマー効果を使う

以外のアクションをすることができない。、高嶺くんも、今起きたのかな？、朱玉の十傑、UR

E-202,華と母上,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、相手は「このカードが場にある→」効果を使えない。、だいじょうぶよ、ガッシュちゃん。お母さんが2人いたって、いいじゃない。、朱玉の十傑,R

E-203,命令してんじゃねー!!、イベント,,3,自分のターン 相手のターン ジャマー,相手が直前に使った「魔物の効果」1つかパートナーの効果1つかイベントカード1つを無効にする。、命令してるのはオレだぁ!! てめえがオレ様に命令してんじゃねえー!!、ファウードの封印、

E-204,ファウードの栄養液,イベント,中級,0,自分のターン,自分のMPを3ふやす。、教えてやろう、ファウードの栄養液だ。体力はもちろん、心の力もすぐに戻る。、ファウードの封印、

E-205,何がおころうとも,イベント,中級,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、相手は「術を無効にする」効果を使えない。ただし、「術を無効にする」効果の術は使える。、これからオレの体に何がおころうと、オレを振り返るな。、ファウードの封印、

E-206,お別れだ,イベント,中級,1,自分のターン 相手のターン,次の効果の、片方または両方を、好きな順で使う。 ●「捨て札にならない」効果の「ステイ」効果をすべて取りのぞく。 ●【ステイ】このターン中、自分も相手も「捨て札にならない」効果を使えない。、今まで、ありがとよ...ガッシュ... お別れだ...、ファウードの封印、

E-207,ファウードの背骨,イベント,中級,3,自分のターン,【ファウード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファウード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、イベントカードを本来より2低いコストで使う（0より小さくはならない）。、ファウードの口の辺りにあった地図より、随分と詳しく載ってるな。、紫電の雷帝B、

E-208,ファウード転送装置,イベント,中級,3,自分のターン,【ファウード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファウード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。 -----以上、枠囲み----- 次の効果の、片方または両方を、この順で使う。 ●自分と相手の「ファウード」を捨て札にする（「捨て札にならない」ときにも捨て札にする）。 ●【ステイ】このゲーム中、自分も相手も、「ファウード」を場に出せない。、これが、ファウードを魔界に返す装置だ。、紫電の雷帝B、

E-209,ファウードの脳,イベント,中級,3,自分のターン,【ファウード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファウード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このゲーム中、好きなときに、自分は、相手の効果にかかわらず、相手の魔本の好きなページを見ることができる。そのとき、相手は、魔本を見られたときに使える効果を使うことができない。、今からお前達の主はこのゼオンだ。ゼオンに従い、ゼオンのために戦うがよい。、紫電の雷帝B、

E-210,清麿の仕掛け,イベント,中級,2,自分のターン,相手の魔本を見ずに、32ページ目以外のカードを1枚選ぶ（何ページ目のカードかを告げる）。 相手は、選ばれたカードがある見開き以外の、相手の魔本の好きなページからカードを1枚選ぶ。 この2枚を入れ替える。、リエン、アリシエ、エリー!! 呪いなんかでは絶対に死なせねえからな!!!、紫電の雷帝B、

E-211ab,キミを見捨てない,イベント,上級,4,自分のターン 相手のターン,この効果は、自分の今のページに、E-211aのカードとE-212bのカードの両方があれば使える。 -----以上、枠囲み----- 【ステイ】このゲーム中、以下の効果の両方を使う。 ●自分の魔本は、相手のダメージ以外の効果でめくられることはない。 ●自分は、相手の効果にかかわらず、相手の攻撃のダメージを、自分の魔物で「かばう」ことができる。、「みんな...バラバラになれて...」 「ふざけないで!!! なんで清麿達を見捨てることができるのよ!!!」 「そうだぜ、ここでガッシュ達がいなくなったらどうすんだよ!?!」 「エリーを助けたお主達を見捨てては義に反する」 「あと2分を切った!! みんなで生き抜くんだ!!!」、紫電の雷帝B,SR

E-212,かすりもせんわー!!、イベント,,2,相手のターン バトル,このバトルの、相手の攻撃1つを無効にする。、オーイ、恵たちもこないか? あったかいぞー!!、紫電の雷帝B,R

E-213,バンザーイ,イベント,,2,自分のターン 相手のターン ジャマー,相手が直前に使った、イベントカードの効果1つを無効にする。、今のは...あせったぞ...本当に、ダメだと思ったわ...、紫電の雷帝B,R

E-214,大事な人が...,イベント,,3,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、相手は、自分（このカードの持ち主）の魔本をめくる効果や、自分の魔本のカードを捨て札にする効果を使えない。、日本を...壊させるかってんだ。あそこには...大事な人がたくさんいるんだ。、紫電の雷帝B、

E-215,届かない声,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、相手は、相手自身の捨て

札のカードを、場に出したり、魔本にもどすことができない。、清麿は嘘つきでよいのか!? よいわけなからう... だから早く...早く起きるのだ!!、紫電の雷帝B、

E-216,人工呼吸,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,自分の捨て札から、魔物カード1枚かパートナーカード1枚を選び、場に出す。そうしたなら、自分と相手のMPをそれぞれ2へらす。、恵、チャンスよ! ビッグチャンス到来よ!!、紫電の雷帝B、

E-217,ファウードの回復液,イベント,,0,自分のターン,この効果は、このゲーム中、自分か相手が1回でも「E-189 肝臓の水槽」を使っていれば使える。-----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を、好きな順で使う。●自分の魔物1体を選び、「健康状態」にする。●自分のMPを3ふやす。、フン...やっと全ての傷が癒えるか...、紫電の雷帝B、

E-218,ファウードの鍵,イベント,,3,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、「ファウード体内イベント」を使っても、「ステイ」している「ファウード体内イベント」の効果は取りのぞかれない。、ホウ、こいつは便利だ。この鍵たる石からファウードの操作方法が直接脳に流れ込んでくる。、紫電の雷帝B,R

E-219,ファウードの門番(ハイパワー),イベント,,0,自分のターン 相手のターン,この効果は、相手のMP8以上のとき使える。-----以上、枠囲み----- 相手のMPを0にする。、追ってくる奴は、あいつだ!!! 私達を胃袋で苦しめた、ファウードの門番だ!!、紫電の雷帝B,R

E-220,最後の笑顔,イベント,,1,自分のターン 相手のターン ジャマー,相手が直前に使った「魔物の効果」1つかパートナーの効果1つかイベントカード1つを無効にする。相手は、この効果を無効にしてもよい。そうしたなら、相手に相手自身の魔物1体を選んでもらい、その魔物を捨て札にする(「捨て札にならない」ときには捨て札にできない)。、よかつ...た。、紫電の雷帝B、

E-221,最後の守り,イベント,,1,自分のターン,【スタンバイ】ゲーム中1回だけ、相手のダメージや効果で、自分の魔本の最後のページがめくられて、自分が負けになってしまうとき、ページをめくるのを最後のページで止める。、これだけはわかるわ...ウォンレイが、私達を守ってくれた...、紫電の雷帝B、

E-222,初めまして...,イベント,,0,自分のターン,自分の魔本の好きなページから魔物カード1枚を選び、場に出す。ただし、その魔物は、このゲーム中にすでに自分か相手が場に出した魔物とカード名が同じ魔物であってはならない。魔物を出したなら、自分のMPを2ふやす。、フン...名前まで覚えていてもらえるとは...光栄だな。、紫電の雷帝CS、

E-223,ヤバイ!!!,イベント,,2,相手のターン,この効果は、直前の相手のアクションで、相手が「バトル・インの確認」をしているときに使える。以下の効果の1つを使う(このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない)。●自分のMPを2へらす。そうしたなら、自分の魔本を1枚もどす。●自分の魔本を1枚めくる。そうしたなら、自分のMPを2ふやす。●自分の魔本を2枚めくる。そうしたなら、自分のMPを4ふやす。、ヤバイ...ヤバイ...ヤバイ!!! この手の動き、逃げられな...、紫電の雷帝CS、

E-224,格の違い,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,この効果は、次のターンのスタートフェイズまで【スタンバイ】し、次のターン中【ステイ】する。「魔物の効果」、術、イベントの3つから1つを選ぶ。次のターン中、自分は相手の効果にかかわらず、その種類の効果を使える。、お前みたいなバカに従うってのは、たとえ演技でも、俺のプライドが許さねえ。、紫電の雷帝CS、

E-225,30秒後,イベント,中級,3,自分のターン,この効果は、相手の魔物が1体ならば使える。相手の魔物1体を選ぶ。【スタンバイ】次のターンのエンドフェイズまでに、相手が新たに場に出してなければ、次のターンのエンドフェイズに、選んだ魔物を捨て札にする。、お前、あと30秒も人間界にいられると思っているのか?、紫電の雷帝CS、

E-226,一族の期待,イベント,,3,自分のターン 相手のターン,【ステイ】自分の魔物1体を選ぶ。このゲーム中、その魔物の魔力を+2000する。ゲーム中1回だけ使える。、ぬかるなよ。お前は我が一族の代表だ。、紫電の雷帝CS、

E-227,最後の抵抗,イベント,上級,0,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。●自分の魔本を1枚めくる(このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない)。●【ステイ】このターン中、この効果でページをめくった先にある、コスト3以下の術すべてをコスト0で使える。、く...くそったれがああ!!!、紫電の雷帝CS、

E-228,ファウード強奪,イベント,中級,8,自分のターン,相手のMPを0までへらす。そうしたなら、へらした数と同じ数、自分のMPをふやす。ゲーム中に1回だけ使える。、体内にいる全魔物に告ぐ。今よりファウードの主はオレへと替わった。、紫電の雷帝CS、

E-228,清麿の声,イベント,,3,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、バト

ルフェイズに、自分の捨て札から魔物カードを何枚でも選び、場に出すことができる。、お前は王様になるんだろ？やさしい王様になるんだろ!?,魔界の王の決戦(前),

E-229,時を操る者,イベント,中級,5,自分のターン 相手のターン,今が自分のターンなら、相手のターンにする。今が相手のターンなら、自分のターンにする。ゲーム中に1回だけ使える。、海が矢のように後ろへ抜け、星がゆっくり動いている。まるで、時間すら自由に操ってるようだ...,魔界の王の決戦(前),UR

E-230,私達はコンビだ,イベント,,1,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、以下の効果の両方を使う。●自分のw魔物は相手の効果では捨て札にならない(負傷状態でダメージを受けたら捨て札になる)。●自分のw魔物の魔力を+2000する。、私達はコンビだ。互いの良いところを活かし、息を合わせていこう。、魔界の王の決戦(前),

E-231,お前がみんなを守るんだ!!,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,このターン中に相手の効果(ダメージを含む)で捨て札になった魔物の「魔物の効果」1つを選ぶ(「捨て札の魔物の魔物の効果を使えない」ときには選べない)。自分の場の魔物1体を選ぶ。【ステイ】このゲーム中、選んだ魔物は、選んだ「魔物の効果」を持つ。、僕のかわりにお前がみんなを守るんだ! アリシエを泣かしたら、許さないからなー!!!,魔界の王の決戦(前),

E-232,数の鉄扉,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
-- 【ステイ】このゲーム中、相手は、スタートフェイズにページをめくることができない。、この扉の中で、一つだけが上の階へとつながっている。「数の鉄扉」って罠さ。、魔界の王の決戦(前),

E-233,ファワード突入!,イベント,中級,6,自分のターン 相手のターン,自分が所有するカードから、自分の魔本に入っていない魔物カード1枚を選び(ゲームスタート時に魔本に入っていたカードは選べない)、相手に見せ、自分の魔本の空いているページに入れる(「魔本を作るルール」は適用されない。ゲーム終了後、加えたカードは魔本から外す)。ゲーム中に1回だけ使える。、「ぎゃあああああああっ!!! なぜ、飛行機が!?!」「どーやら、中に入れたみてえだぜ、テッド!」、魔界の王の決戦(前),R

E-234,遅れてスマネエ,イベント,,1,自分のターン 相手のターン バトル,自分の魔本の好きなページから、魔物カードかパートナーカードを合計2枚まで選び、場に出す。そうしたなら、このバトルの、相手の攻撃1つを無効にする(相手の防御は無効にできない)。、送れてスマネエ。これでもかっとなら...,魔界の王の決戦(前),

E-235,再会,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,自分の捨て札のw魔物カードかvs魔物カード1枚を選び、場に出す。このとき、w魔物カードやvs魔物カードを場に出すための、捨て札にする元の魔物が場にいらなくても出せる。、よお...チェリッシュ... お前、強かったのに...なんで泣かされてんだよ?,魔界の王の決戦(前),

E-237,ゴデュファ,イベント,中級,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、次の効果の両方を使う。●自分の「ゴデュファ」の文字のある魔物の魔力を+3000する。●自分の「ゴデュファ」の文字のある魔物は、2ダメージ以下のダメージを受けない。、ファワードの力が欲しければ、壁でも床でもいい、ファワードの体に手をつけ、こう唱えよ。「ゴデュファ」と。、魔界の王の決戦(後),

E-238,うれしいねえ,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,この効果は、このターン中、自分の魔物が相手の効果(ダメージを含む)で捨て札になっていれば使える。-----以上、枠囲み----- 次の効果の両方を、好きな順で使う。●自分の魔物1体を選び、「健康状態」にする。●【ステイ】このターン中、自分の魔本はダメージを受けず、相手の効果で自分の魔本がめくられることはない。、へ...へへ...うれしいねえ...,魔界の王の決戦(後),

E-239,バリアーの壁,イベント,中級,3,自分のターン,【ファワード体内イベント】このカードを使ったとき、いま「ステイ」している「ファワード体内イベント」の効果はすべて取りのぞかれる。-----以上、枠囲み-----
----- 相手は、相手自身の魔物を2体選ぶ(1体しかない場合は、1体を選ぶ)。【ステイ】このゲーム中、その魔物の術や「魔物の効果」による攻撃のダメージは0になる。、「く...術を通さない!?!」「そうだ、そしてその壁はさらに...」「な!?! 奴の攻撃はあの壁をすり抜けるのか!?!」、魔界の王の決戦(後),

E-240,王をも殴れる男,イベント,中級,4,自分のターン 相手のターン,次の効果の両方を、この順で使う。●【ステイ】このターン中、相手の効果にかかわらず、自分は相手の魔物にダメージをあたえたり、捨て札にすることができる。●相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、いくら王といえど、完璧ではない。いつか間違いを起こすこともある。その時にお前は王を殴ってやれる。、魔界の王の決戦(後),

E-241,約束,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,次の効果の両方を使う。●【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分のw魔物は相手の効果ではダメージを受けず、捨て札にもならない。●【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分の「ステイ」している効果は、相手の効果では取りのぞかれない(この効果のみを取りの

ぞくことはできる)。,「約束」をしよう!!! 「共に生き残り、この装置を守りきる!!!」 約束するんだ! オレとアースに!!!,魔界の王の決戦(後),

E-242,光と影,イベント,中級,3,自分のターン 相手のターン,自分の場のカードから魔物1体とそのパートナーを残し(自分が決める)、それ以外のカードすべてを選ぶ。相手の場のカードから魔物1体とそのパートナーを残し(相手が決める)、それ以外のカードすべてを選ぶ。【ステイ】次のターンのエンドフェイズまで、自分も相手も選んだカードの効果を使えず、選んだカードでダメージを「かばう」ことができない。、デュフォー、お前もガッシュのようなやつに出会っていれば、別な新しい世界を見ることができたのに…。,魔界の王の決戦(後),

E-243,to be continued,イベント,上級,0,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。ゲーム中に1回だけ使える。●自分の魔本を2枚もどす。このターン中、自分は「自分の魔本をもどす」効果を合計1回しか使えない。●相手は、相手自身の魔本を2枚もどす。、「元気だったよね。ガッシュ、清麿」「ウヌ! 名前を呼んでくれたのだ!」,魔界の王の決戦(後),

Ex-000,1000年に1度の戦い,イベント,,2,自分のターン,次の効果の1つを使う。●自分の場に石版魔物がないとき、相手の石版魔物1体を選び、ダメージをあたえる。●自分の場に石版魔物以外の魔物がないとき、相手の石版魔物以外の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、魔界の王を決める戦いが千年に一度、この人間界で行われている。、限定拡張、

Ex-021,ダニーの底力,イベント,,0,自分のターン,自分の魔物1体を選ぶ。次の効果の両方を使う。●【ステイ】このターン中、その魔物の魔力を+5000する。●【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、その魔物を捨て札にする。、オレは今…像を守る仕事をしているんだ…、拡張1、

Ex-022,ヨポポの踊り,イベント,,3,自分のターン,相手の魔本を1枚めくる。そうしたなら、自分の魔本を1枚めくる。このターン中、自分は「自分の魔本をめくる」効果を合計1回しか使えない。、ヨポポイ♪ トポポイ♪ スポポポ〜イ♪、拡張1、

Ex-023,バルカン300,イベント,,3,自分のターン 相手のターン,【ステイ】自分の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を+3000する。、拡張1,R

Ex-024,魔鏡,イベント,,8,自分のターン,この効果は、相手の魔物が2体以上いるときに使える。-----以上、枠囲み----- 相手の魔物1体を選び、ダメージをあたえる。、拡張1,R

Ex-045,ウマゴン,イベント,,2,自分のターン,相手の魔本の今のページを見る。その見開きにイベントカードがあれば、相手の魔本を1枚めくる。、複雑な思いを抱きながらも、ウマゴンはパートナー探しをする。、拡張2,R

Ex-046,最強コンビ?,イベント,,4,自分のターン,自分の魔本の好きなページから、魔物カード2枚を選び、場に出す(2枚出さなければならない)。、拡張2、

Ex-047,ナオミちゃん,イベント,中級,2,自分のターン,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手の魔本か相手の魔物がダメージを受けるとき、相手は、可能な限りその魔物でダメージを「かばう」。、ガッシュをいつも追いかけて回る女の子。実は仲良し?,拡張2,R

Ex-048,モチノキ遊園地,イベント,,1,自分のターン,自分と相手のMPを4にする。*MPが5以上のとき、この効果は「MPをへらす」効果としてあつかう。、拡張2、

Ex-069,デボ口遺跡,イベント,,2,自分のターン,【ステイ】自分の石版魔物すべてを選ぶ。次の自分のターンのエンドフェイズまで、その魔物の魔力を+2000する。、ロードと石版魔物の居場所は、南アメリカの山脈にあるデボ口遺跡である。、拡張3、

Ex-070,バルカン危機一髪,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,「ステイ」または「スタンバイ」している「魔物の魔力を上げる」「術の魔力を上げる」「合計魔力を上げる」の効果すべてを取りのぞく。、うおおおおおっ!バルカン…バルカーン!!!,拡張3、

Ex-071,水野鈴芽,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、相手はその魔物の「魔物の効果」や、その魔物につけられたパートナーの効果を使えない。、小粋な香港ギャグ「酔拳!」,拡張3,R

Ex-072,魚の教授,イベント,,1,自分のターン,相手の魔本を見て、好きなページから「プロフェッサー・ダルタニアン」2枚までを選び、捨て札にする。、その正体はプロフェッサー・ダルタニアン?,拡張3、

Ex-073,ありがとう,イベント,,0,自分のターン,自分の捨て札の魔物カードの枚数×1、自分のMPをふやす。、)いろんな仲間との出会いを繰り返し、ガッシュはやさしい王様を志す。、拡張3、

Ex-074,仲間外れは誰?,イベント,,0,自分のターン,相手の場のMJ12カード1枚を選び、捨て札にする。、拡張3,R

Ex-093, 恵のCD, イベント,, 0, 自分のターン, 次の効果の両方を、好きな順で使う。 ●自分と相手の「負傷状態」の魔物すべてを選び、「健康状態」にする。 ●自分と相手のMPを2ふやす。,, 拡張4,

Ex-094, ヒーローショー, イベント,, 4, 自分のターン 相手のターン, 自分の捨て札の、このターン中に捨て札になった魔物カード1枚を選び、場に出す。,, 拡張4,

Ex-095, 千年前の戦士, イベント,, 1, 自分のターン, この効果は、自分の場に石版魔物が3体以上いるときに使える。-----以上、枠囲み----- 【ステイ】相手の魔物1体を選ぶ。このターン中、その魔物の魔力を0にする。,, 集団で行動する石版魔物達は、狩人であるバランシャをも追い詰める。,, 拡張4,

Ex-096, 大切な人, イベント,, 0, 自分のターン 相手のターン ジャマー, 相手が直前に使った、自分の場のカード1枚を捨て札にする効果(ダメージ以外)1つを無効にする。2枚以上のカードが捨て札になるときは、捨て札になるカードを1枚選び、そのカードを残して残りのカードを捨て札にする。,, 恵...謎掛けあるよ... 私達が別れても、私に残るものは何あるか?, 拡張4,

Ex-097, 謎の石版, イベント,, 2, 自分のターン, 相手の石版魔物1体を選び、「石版状態」にする。,, 拡張4,

Ex-098, フォルゴレのCD, イベント,, 0, 自分のターン, 自分のMPを好きなだけへらす。へらした数と同じ数、相手のMPをへらす。,, 拡張4,

Ex-100, 宝の地図, イベント,, 0, 自分のターン, コインを2回投げる。オモテが2回出れば、自分のMPを5ふやす。,, 秘湯 煮桃の湯。楽しい温泉探しになるはずだったのだが…。, 限定拡張,

Ex-101, マイレージカード, イベント,, 2, 自分のターン, 【スタンバイ】このターンのエンドフェイズに、このターンのバトルフェイズ中にへった、自分のMPの数の半分(端数切り捨て)だけ、自分のMPをふやす。,, ジュッチームベージェ♪ベージェ♪ チュッチュッチュのチュー♪, 限定拡張,

PR-005, ひとときの休息, イベント,, 0, 自分のターン, このカードは、自分のバトルフェイズの一番最初に使う。-----以上、枠囲み----- 次の効果のすべてを、すきな順で使う。 ●自分の場の「負傷状態」の魔物すべてを「健康状態」にする。 ●自分のMPを2ふやす。 ●【ステイ】このターン中、自分も相手も、「魔物の効果」や術を使うことができない。,, どんなに厳しい戦いでも、仲間がいれば勇気百倍!, プロモ,

PR-007, やさしい王様, イベント,, 2, 自分のターン, このカードを捨て札にする。そうしたなら、自分の魔本を2枚もどす。このターン中、自分は「自分の魔本をもどす」効果を合計1回しか使えない。,, 「やさしい王様」になることを胸に誓い、ガッシュは戦う。,, プロモ,

PR-010, うなれ! 友情の電撃, イベント,, 0, 自分のターン, 【ステイ】このターン中、自分の「ガッシュ・ベル」の術「ザケル」すべての、本来のコストは1少なくなり、魔力が+2000される。,, ゲームボーイアドバンスソフト「金色のガッシュベル!! ～うなれ! 友情の電撃～」封入特典, プロモ,

PR-013, 101冊目の白い魔本, イベント,, 1, 自分のターン, 相手は、自分(このカードの持ち主)の魔本を見て、今のページより後ろのイベントカード1枚を選び、捨て札にする。そうしたなら、相手の魔本を見て、今のページより後ろのイベントカード1枚を選び、捨て札にする。,, 白い本に、次々と「お告げ」が浮かびあがる。,, プロモ,

PR-014, 友情タッグバトル, イベント,, 1, 自分のターン, 【ステイ】自分のパートナー1枚を選ぶ。このゲーム中、そのパートナーは相手の効果では捨て札にならない。,, "プレイステーション 2"専用ソフト「金色のガッシュベル!! ～友情タッグバトル～」初回封入特典 , プロモ,

PR-016, 6つの希望, イベント,, 0, 自分のターン, 次の効果の両方を、この順で使う。 ●自分の場の魔物1体を選び、自分の魔本の空いているページにもどす(ついていたパートナーカードは捨て札にする)。 ●自分の魔本の好きなページから魔物カード1枚を選び、場に出す。,, ザケルフェスタ2004春の陣 超得プロジェクト特典!!, プロモ,

PR-019, 魔界のブックマーク, イベント,, 1, 自分のターン 相手のターン, 【スタンバイ】自分の今のページの術カードかイベントカード(このカード以外)1枚を選び、相手に見せる。このゲーム中1回だけ、選んだカードが自分の今のページにないときに、そのカードを使うことができる。,, 不思議なしおりを作り出す、吉凶占師ココメロ。 ゲームボーイアドバンスソフト「金色のガッシュベル!!～魔界のブックマーク～」封入特典, プロモ,

PR-020, 戦いの舞台へ, イベント,, 1, 自分のターン, 自分の魔本の好きなページから、魔物カード1枚と、そのパートナーカード1枚を選んで場に出す(2枚出さなければならない)。,, 「いくぞガッシュ!」「おう!」, プロモ,

PR-021, 紫紺の千年闘争, イベント,, 3, 自分のターン, 自分か相手の石版魔物1体を選び、捨て札にする。,, 千年前の悪夢。それは醒めることがない。,, プロモ,

PR-022, V, イベント, 上級, 2, 自分のターン, 相手の魔本に5ダメージ(このダメージは「かばう」ことができる)。ゲーム中に1回だけ使える。,, Vの華麗な力を頂点に!, プロモ,

PR-031,うなれ!友情の電撃2,イベント,,1,自分のターン,次の効果の両方を、この順で使う。ゲーム中に1回だけ使える。 ●自分の魔本の今のページの1枚後ろの見開きが、術カード「ザケル」2枚なら、自分の魔本を1枚めくる。
●【ステイ】このターン中、相手は、「ザケル」のダメージを「かばう」ことができない。 ,ゲームボーイアドバンスソフト「金色のガッシュベル!!~うなれ! 友情の電撃2~」封入特典,プロモ,

PR-032,激闘!最強の魔物達,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、自分のパートナーがついている魔物すべては、相手のダメージ以外の効果では捨て札にならない。 ,プレイステーション2ソフト「金色のガッシュベル!!~激闘!最強の魔物達~」初回封入特典,プロモ,

PR-038,心束ねて,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、自分の場の魔物が3体以上になっているとき、相手は次の効果すべてを使えない。 ●自分(このカードの持ち主)のMPをへらす効果 ●自分の魔本をめくる効果(ダメージは含まない) ●自分の魔物を「石版状態」にする効果,強き思いがひとつになったとき、強敵は共に力を合わせる友になる。 ,プロモ,

PR-039,黄金の力を継ぎしもの,イベント,中級,0,自分のターン 相手のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、ゲーム中に1回だけ、自分は、「上級」の術1つを本来より5低いコストで使うことができる。 ,「バオウを受け継ぎし魔物」と呼ばれるガッシュ。バオウとは一体…。 ,プロモ,

PR-040,覇者のかけひき,イベント,上級,0,自分のターン 相手のターン,このカードを使ったターンの終わりに、自分はこのゲームに負ける。 -----以上、枠囲み----- 相手の魔本を2枚めくる。 ,面白い…誰だか知らねえが、面白いことをしてくれる。 ,プロモ,

PR-041,友情タッグバトル2,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このターン中、自分の魔物すべてを選び、その魔物を「飛行状態」にし、魔力を+2000する。 ,「金色のガッシュベル!!~友情タッグバトル2~」封入特典,プロモ,

PR-043,メカバルカンの来襲,イベント,,1,自分のターン 相手のターン,【ステイ】このゲーム中、「バルカン」の文字を含むイベントカードによって魔力がふえている自分の魔物は、魔力がふえている間、ダメージを受けない。 ,劇場版「金色のガッシュベル!!~メカバルカンの来襲~」8月6日(土)ロードショー!!!,プロモ,

PR-045,カードバトル for GBA,イベント,,0,自分のターン 相手のターン,このカードは、自分の魔本が相手の効果(ダメージを含む)でめくられている途中に使うことができる(今のページにこのカードがあり、ページをめくられはじめたときにも使える)。 -----以上、枠囲み----- ページをめくるのをこのページで止める。この効果はジャマー効果で無効にならない。ゲーム中に1回だけ使える。 ,ゲームボーイアドバンス用ソフト「金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA」初回封入特典,プロモ,

PR-047,赤い魔本,イベント,,0,自分のターン 相手のターン ジャマー,このカードは魔本のどのページからでも使える。 -----以上、枠囲み----- 相手が直前に使った、自分(このカードの持ち主)のMPをへらす効果を無効にする。そうしたなら、自分のMPを2ふやす。 ,人間の心の力を、魔物が術を出すエネルギーに変える...それが魔本! ,プロモ,

PR-053,ガッシュの夏休み,イベント,中級,4,自分のターン,【スタンバイ】この効果を使っておけば、このゲーム中1ターンだけ、自分は1ターンにイベントカードを2枚まで使えるようになる。 ,ガッシュと一緒に、楽しい夏休みの思い出をつくらう!! ,プロモ,

PR-054,金断の魔道,イベント,,2,自分のターン 相手のターン,相手の魔本を見て、好きなページからプロモーションカード(カードナンバーがPRではじまるもの)1枚を選び、捨て札にする。 ,リエンを、そして世界を救うため、ガッシュはファワードへと向かう。 ,プロモ,

PR-055,Vの系譜,イベント,,0,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、カード名に「バルカン」の文字を含むイベントカードの効果によって、自分の場の魔物の魔力がふえているとき、その魔物による攻撃のダメージを+1する(重複しない)。 ,バルカン300一代目、二代目、三代目、そしてバルンルンは清磨によって開発された。 ,プロモ,

PR-057,ゴー!ゴー!魔物ファイト!!,イベント,,1,自分のターン,この効果は、自分の場に、魔物カード以外のカードがないときに使える。 -----以上、枠囲み----- 【スタンバイ】自分の魔本の今のページより前の術1つを選ぶ。このターン中に1回だけ、自分はその術を本来のコストを0にして使えるようになる。ゲーム中に1回だけ使える。 ,「金色のガッシュ・ベル!!~ゴー!ゴー!魔物ファイト!!~」封入特典,プロモ,

PR-063,避けられぬバトル!!,イベント,,1,自分のターン,【ステイ】このゲーム中、自分は、相手が使った、「術を使えない」「攻撃できない」という効果にかかわらず、攻撃することができる。 ,ゼオンvsガッシュ!! 宿命の敵!避けられぬバトル!! ,プロモ,

PR-064, Congratulations!, イベント, , 0, 自分のターン, この効果は、このターン中に、相手の魔本か相手の魔物にダメージをあたえていれば使える。-----以上、枠囲み----- 自分のMPを4ふやす。、戦いに勝ったキミ、戦いに参加してくれたキミにCongratulations!, プロモ,

PR-065, バトルロイヤル, イベント, 中級, 1, 自分のターン, 次の効果の両方を、この順で使う。 ●ステイしている「捨て札にならない」効果すべてを取りのぞく。 ●【ステイ】このゲーム中、自分も相手も「捨て札にならない」効果を使えない。、ファウードを操る者、ファウードを奪う者、ファウードを還す者。戦いが今始まる。、プロモ,

PR-066, 紫電の雷帝, イベント, 中級, 4, 自分のターン, 次の効果の両方を、この順で使う（両方の効果を使わなければならない）。ゲーム中に1回だけ使える。 ●相手の場の魔物1体を選び、捨て札にする。 ●自分の魔本の好きなページから魔物カード1枚を選び、場に出す。、紫電の眼光、白銀の髪...まさか、王族に生まれし雷...雷帝ゼオン!!, プロモ,

PR-067, 王になれ!, イベント, 上級, 0, 自分のターン 相手のターン, 自分のMPを6ふやす。ゲーム中に1回だけ使える。、だから...王になれ、ガッシュ。お前は新たな本の持ち主と王になれ!!!, プロモ,

PR-068, 大志を抱け, イベント, , 2, 自分のターン 相手のターン, 自分の魔本の好きなページから、上級の術1つを選ぶ。 【スタンバイ】次のターン以降、ゲーム中1回だけ、自分が その術で攻撃するとき、次の効果の1つを選んで使うことができる。 ●その術のコストを4へらす（1より小さくはならない）。 ●相手の効果にかかわらず、その術を使うことができる。 ●相手はその術のダメージを「かばう」ことができない。、真の強者に大志あり!!, プロモ,