

カードリスト

No	カード名	属性	オリジナリティ	種族	魔素	攻撃	耐久	スキル:発動	スキル:内容	テキスト
1	ボヨン	黄	★	妖精	◆◆	16	9	素成時	このクリーチャーを素成させたターン、目標魔力が2少なくなる。	空気の代わりに魔素で膨らむ風船の妖精。体いっぱい膨らんだ体は、ちょっとした衝撃で破裂する。
2	大食いズリー	黄	★	獣	◆◆◆◆	13	8	戦闘時	このクリーチャーについている魔素の合計をこのクリーチャーの耐久値に加える。	お腹の袋に食べ物を蓄える習性がある野生の熊。食べた分はすぐに消化されず、脂肪として蓄え、長い冬に備える。
3	デザートスカウト	黄	★	戦人	◆◆◆◆	15	12	戦闘開始時	このクリーチャーの攻撃値と耐久値がともに19以下なら、相手は【戦闘支援】能力を持つクリーチャーカード使用不可。	砂漠を根城にする盗賊。幾重にも罠を張り巡らせ、相手を確実に仕留める術を持つ。
4	レイヘブン	黄	★★★	獣	◆	18	10	素成時	このターンのメインフェイズ中、このカードと一緒に素成したカードの枚数分、目標魔力が少なくなる。	周囲の魔素をその翼に受けて、大きく羽ばたく鷲。その数が多ければ多いほどに高く、遠くへといける。
5	ラビマジーロ	黄	★★	獣	◆◆◆	10	14	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。耐久+10	固い甲羅を持つ獣。自身を守るだけではなく、仲間を守るときにも役に立つ。
6	深淵の主	黄	★★	邪心	◆	6	11	戦闘時	このクリーチャーについている魔素と同じ属性のクリーチャーを即死させる ※無属性の魔素による無属性クリーチャーは即死対象にならない。	深い闇に住む死神の亜種。自身が纏う呪いの力で新たな犠牲者を増やし続ける。
7	ボルガオン	黄	★★★	邪心	◆◆◆	18	12	召喚時	このクリーチャーは魔素の属性に関係なく召喚できる。	魔界に住む魔王の一角。様々な力を取り込み、自身のものにしてしまう。
8	プラティニー	黄	★★★★★	精霊	◆	19	17	戦闘勝利時	戦闘支援カードを使用していないなら、このクリーチャーについている素成カードを1枚、証として置く。(証として置くカードはこのカードの所有者が選んでよい)	神に仕える最上級天使の一翼。絶対的な力を示したとき、神の奇跡の一端を起こすことができる。

カードリスト

9	トイルーク	黄	★	妖精	◆◆◆◆	15	14	配置中	このクリーチャーがあなたの場(聖地・土地)に配置されている間、対立相手はこのクリーチャー以外のあなたのクリーチャーを遠距離戦闘の対戦相手に選べない。	おもちゃのチェス箱から飛び出した城兵。味方のために全力を尽くす城兵は、いざというときは矢面に立って味方を守る。
10	天使レミリオ	黄	★★★★	精霊	◆◆◆◆	14	12	戦闘時	相手の攻撃値が30以上の場合、相手の攻撃を反射する。	名前を与えられた天使の一翼。緊急時には自身の天使の輪が展開し、相手の攻撃を反射する。
11	ドランジェル	黄	★★	竜	◆◆	15	15	召喚時	このクリーチャーを召喚したターン、目標魔力が3少なくなる。	神に仕える小さな幼い竜。人を導くにはまだ幼く、ささやかな奇跡を地上にふりまく。
12	ミツリス	黄	★★	獣	◆◆◆◆	15	11	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。先制を付与。	たくさんのリスが密集してできた巨大なリス。外敵から身を守るためだといわれているが、本当は寂しがりが多いためらしい。
13	トイポーン	黄	★	妖精	◆◆◆◆	15	12	戦闘時	先制 ※防衛側で戦闘に参加した場合でも、相手より先に行動できる。	おもちゃのチェス箱から飛び出した兵士。前だけを見て前進する姿は、それに続く仲間の道しるべとなる
14	トパリーズ	黄	★	妖精	◆◆◆◆	9	13	素成時	対立相手一人の手札を見る。緑属性クリーチャーがあれば1枚選び捨て山に送る。	悪戯好きな小妖精。昆虫や植物が大嫌いで、見つけると反射的に手が出てしまう。
15	イカロス	黄	★★★★★	精霊	◆	16	13	戦闘勝利時	次のあなたのメインフェイズの目標魔力にカウントする魔素は、このクリーチャーが戦闘した対立相手の土地にある魔素もカウントしてよい。※対戦相手が対立相手でなくなったなら、この効果はなくなる。	その背に天使の翼を与えられた人間。十分な力が宿っていれば、望みの場所まで導いてくれるだろう。
16	ウォーロック	赤	★★★★★	魔導	◆	8	16	戦闘時	あなたの証の数×20を攻撃と耐久にプラスする。	かつて戦争を終結へと導いた魔導士。数々の知恵と経験は、あらゆる戦いを鎮めるために存在する

カードリスト

17	マダーアニマル	赤	★	獣	◆◆◆◆	17	12	戦闘時	相手クリーチャーが戦闘時発動能力を持つなら、相手クリーチャーを即死させる。	敵意を持つものと対峙すると、その素早い身体能力で、相手を確実な死へといざなう。
18	呪いの人形	赤	★	邪心	◆◆◆◆	11	19	戦闘敗北時	次のあなたのセットフェイズでの素成時、すべての魔素は虹属性として扱う。	使う物の生命力を糧として動き出す人形。しかし、前へ進むものには力を与えるという。
19	ヒートデモン	赤	★★	邪心	◆◆◆◆	16	14	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。先制を付与。	高温の炎を纏った悪魔。対峙したものはその熱さから自分から攻撃できない
20	シャドウ	赤	★	邪心	◆◆◆◆	11	15	戦闘時	無属性クリーチャーの攻撃を避ける。	有能な暗殺者の一人。精霊の加護のないものでは決して勝つことができない
21	フォーチュナー	赤	★★★	魔導	◆◆	17	14	素成時	望むなら、カードの属性を宣言し、あなたのメモリの一番上をめくる。正解なら手札に加える。違うなら捨て山に送る。(無属性は魔法・戦闘支援も含む)	未来を見通すことのできる占い師。その恩恵を得られるのは、選ばれた者のみである。
22	レッドキャップ	赤	★★	戦人	◆◆◆◆	14	7	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。攻撃+12	赤い帽子はゴブリンを束ねるリーダーたる証。複数で戦えば無類の強さを発揮する。
23	フレイムビートル	赤	★★	昆虫	◆◆◆◆	8	10	戦闘時	このクリーチャーについている魔素の数×2を攻撃値に追加する。	炎を餌に成長する虫。炎が強ければ強いほどに、その顎は強靱なものとなる。
24	エレメントホール	赤	★★★	妖精	◆◆◆◆	13	17	戦闘時	・避け無効 ・相手クリーチャーの素成カードに無属性カードが含まれる場合、相手を即死させる。	物理法則を無視して存在するブラックホール。精霊の加護のないものを吸い込み、無に帰す。

カードリスト

25	サラマンダー	赤	★	竜	◆◆◆◆	12	12	戦闘時	攻撃値にあなたのライフ×2を追加。	舌のかわりに炎をチロチロ出す小さなドラゴン。体調次第でその炎の大きさが変わると言われている。
26	ガーゴイル	赤	★★★	邪心	◆◆	14	10	配置中	このカードが聖地あるいはあなたの土地に配置されている限り、あなたの使うクリーチャーの耐久に2を追加 ※戦闘に参加していないクリーチャーも対象になる。	主人を守るべく作り出された、動く彫像。自ら戦わなくとも、その体は主人のために戦う者の盾となる。
27	ルビリー	赤	★	妖精	◆◆◆◆	10	14	素成時	対立相手一人の手札を見る。青属性クリーチャーがあれば1枚選び捨て山に送る。	悪戯好きな小妖精。泳げないので水が嫌い。かつて小さな湖を干上がらせたこともあるらしい。
28	ラフリシア	赤	★★	植物	◆◆◆◆	19	15	戦闘時	避け無効 ※～～の時に攻撃を避ける、を無視して攻撃できる	強烈な腐臭を放つ花。あまりの臭さに、出会ったものは身を守ることを忘れてしまう。
29	トイナイト	赤	★	妖精	◆◆◆◆	14	13	戦闘時	・先制 ・相手クリーチャーが無属性クリーチャーだった場合、相手クリーチャーの攻撃を反射する。	おもちゃのチェス箱から飛び出した騎士。神出鬼没の動きは、敵を翻弄し同士討ちを誘発させる
30	天使クリスシール	赤	★★★★★	精霊	◆◆	6	7	手札	戦闘支援カードを使用する前にこのカードの使用を宣言した場合、このカードの攻撃と耐久をそれぞれに追加する。 ※その後、戦闘支援カードを使用してよい。 ※使用した戦闘が終わり次第、このカードを捨て山に送る	別名「慈愛の天使」と呼ばれる神の使い。彼女のもたらす愛は、種族を超えてあらゆる命ある者に注がれる
31	トキマネキ	青	★	海洋	◆◆◆◆	11	15	素成時	メモリーを1枚ずつ表にして、最初に出た魔法カードを手札に加える。※処理後、加えたカード以外の表にしたカードをメモリーに戻し、メモリーを切る。	不思議な力をもったカニ。大きな右のはさみは魔法の力を呼び起こす。
32	シップイーター	青	★★	海洋	◆◆◆◆	15	12	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。攻撃+12	分厚い船の装甲をもちみ砕く顎を持つタコ。頭上を通り過ぎるものは、どんなものでも襲い掛かる。

カードリスト

33	ディープサーチャー	青	★	機械	◆◆◆◆	13	15	召喚時	捨て山のカード1枚選び、手札に加える。	深海を探索する深海魚型の潜水艦。どんな深い場所にも潜り、確実な成果をあげてくれる。
34	ヘルパイレーツ	青	★★★★	邪心	◆◆	14	15	戦闘開始時	望むなら手札をすべて捨て、捨て山にある【戦闘支援】能力を持つクリーチャーを2枚相手に見せて、手札に加える。	幽霊船となった海賊船。乗組員を呼び出す声は、はるかあの世まで届くという。
35	カロン	青	★★	邪心	◆◆◆	12	13	召喚時	メモリーか捨て山を選ぶ。メモリーなら精霊族あるいは戦人族、捨て山なら邪心族あるいは機械族のクリーチャーを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。 ※メモリーを見た場合、カードを手札に加えたのち、メモリーを切る。	冥界と現世を行き来する渡し守。現世では生者を、冥界では死者を相手に商売をする。
36	ケルピー	青	★★★★★	邪心	◆◆◆◆◆	17	15	素成時	このカードが素成されている土地に他のクリーチャーカードが(素成・配置とも)ある場合、それらのカードと同じ名前のカード全てを、メインフェイズ後に全プレイヤーのメモリーから捨て山に送る。その後、メモリーを切る。	水辺に棲む邪悪な精霊。近くを通る旅人を己の住む深海へといざなう。
37	サフィーア	青	★	妖精	◆◆◆◆	13	16	素成時	対立相手一人の手札を見る。赤属性クリーチャーがあれば1枚選び捨て山に送る。	悪戯好きな小妖精。熱いものが大嫌いで、何かが燃えていると大騒ぎする。
38	シークラウン	青	★	竜	◆◆◆◆	19	11	進軍時	このクリーチャーはメインフェイズにて聖地に送るクリーチャーとして選ばない※魔法カードなどの効果による移動を除く	水面にできる、大海原がかぶる冠。その正体は巨大な海龍。自分では動けないので、誰かの頭の上にある時だけ、輝くことができる。
39	マーマンナイト	青	★★★★	戦人	◆◆	10	14	素成時	望むなら、今ある手札をすべて捨て、捨てた枚数分メモリーからドロウする。	王都を守護する魚人の騎士団。己の犠牲もいとわず、任務を全うしようとする勇気を持ち主。
40	リトルエンペラー	青	★	獣	◆◆◆◆	9	17	戦闘時	即死無効 ※即死攻撃による破壊を受けない	あらゆる動物の頂点に立つペンギンの赤ちゃん。ふりかかる危険は、配下のペンギンが代わりに受ける。

カードリスト

41	トイクイーン	青	★★★★	妖精	◆	16	18	召喚時	このクリーチャーの素成カードを好きなだけ選び、あなたのクリーチャーに好きなようにつける。	おもちゃのチェス箱から飛び出した女王。あらゆる駒の頂点に立つ彼女から逃れる術はない。
42	アンモロード	青	★★★	海洋	◆◆	16	15	戦闘時	「戦闘時」発動能力をもつクリーチャーカードを戦闘支援カードとして使用可能。そのカードの戦闘時発動効果をこのクリーチャーに付与する。	古代より生き続ける化石のようなオウムガイ。その長生きの秘訣は、「なんでも食べる」ことらしい
43	イルカモネ	青	★★	獣	◆◆◆	12	14	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。耐久+10	イルカとカモメを掛け合わせて生まれたキメラ。港で「ワン」と鳴くらしい。
44	ワザマネキ	青	★	海洋	◆◆◆	16	10	素成時	メモリーを1枚ずつ表にして、最初に出た戦闘支援カードを手札に加える。※戦闘支援能力を持つクリーチャーは対象にならない。※処理後、加えたカード以外の表にしたカードをメモリーに戻し、メモリーを切る。	不思議な力を持ったカニ。鋭い左のはさみは戦う力を増幅させる力を呼び起こす。
45	サーペント	青	★★	竜	◆◆◆	14	12	戦闘時	・相手クリーチャーが邪心族あるいは精霊族の場合、攻撃と耐久に15を追加する ・相手クリーチャーが獣族あるいは戦人族の場合、先制と避け無効を付与。	変幻自在の竜の化身。強者には全力を、弱者には慈愛を。
46	エルダートレント	緑	★★	植物	◆◆◆	9	14	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。耐久+10	大きな幹を持つ大木。自ら動くことはめったにないが、仲間を守るときはその身を挺して助けようとする。
47	エメリード	緑	★	妖精	◆◆◆	12	12	素成時	対立相手1人の手札を見る。黄属性クリーチャーがあれば1枚選び捨て山に送る。	悪戯好きな小妖精。きらきら光るものを見つけると、持って帰って自分のコレクションに加えてしまう。
48	ヘルスパイダー	緑	★	昆虫	◆◆◆	18	21	進軍時	メインフェイズにて聖地に送るクリーチャーとして選べない※魔法カードなどの効果による移動を除く	強力な性能を持つ巨大な蜘蛛。彼らが作る巣は強靭だが、本人も巣から出られない。

カードリスト

49	ユグドラホーン	緑	★★★★★	獣	◆◆	7	13	戦闘時	攻撃値に(あなたの土地に配置されているクリーチャーの数)×9を追加する。	他者の力を自らの力に変換する巨大な多角獣。周りに生者が多いほど、その角は際限なく伸び続ける。
50	トイビショップ	緑	★★★	妖精	◆◆	12	13	召喚時	対立相手1人のカードを、表を見ないで1枚選び、捨て山に送る。	おもちゃのチェス箱から飛び出した僧侶。不思議なその動きは、戦う前から勝利を呼び込むきっかけを作る。
51	プラントラ	緑	★	植物	◆◆◆◆	10	15	戦闘時	反撃(攻撃を耐えた場合、ダメージ分を相手に与える)	大きな花とツルをもつ植物。不用意に攻撃すると手痛い反撃を受ける。倒すときは一思いに。
52	イービルウォール	緑	★★★	機械	◆	13	16	配置中	このクリーチャーが配置されている間、対立相手はメインフェイズで聖地へ進軍できない。 ※既に配置されているクリーチャーは対象にならない。 ※このクリーチャーはエンドフェイズの寿命処理を2回行う。	古代の知恵と現代の科学が生み出した、呪われた城壁。除去方法は目下模索中。
53	アンドロ	緑	★★★★★	機械	◆◆◆◆	3	19	証	このカードが聖地から証として場に出た場合のみ発動。このカードが証として存在する限り、あなたの使うクリーチャーカードすべてに攻撃と耐久に+3する。 ※戦闘に参加していないクリーチャーも参照する。	主人を守るために作られたロボット。その願いは、強く輝くその時に叶えられるだろう。
54	アシドラッグ	緑	★	昆虫	◆◆◆◆	3	13	戦闘時	相手のクリーチャーが機械族・植物族の場合、相手を即死させる	とてつもなく巨大なナメクジ。自分の周りに餌がなくなると、所かまわず、何でもかんでも溶かして食べる。
55	ビッグコング	緑	★★	獣	◆◆◆◆	17	16	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。攻撃+12	類人猿の中から生まれた、圧倒的に知能の高い彼らは、誰かに使役されることでその実力は十二分に発揮される。
56	オールドオウル	緑	★★	獣	◆◆	12	13	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。オリジナリティが3以下のクリーチャーを即死させる。	古きをよく知る年寄りフクロウ。珍しいものに目がなく、ありきたりなものには冷たい。

カードリスト

57	ワーウルフ	緑	★	獣	◆◆◆◆	11	7	戦闘時	このクリーチャーについている魔素が相手より少ない場合、攻撃と耐久にそれぞれ12を追加。	満月の夜に、人に近い姿になる獣人。強い相手と対峙すると、その真の力を発揮する。
58	マッドローン	緑	★	邪心	◆◆◆◆	15	17	配置中	このクリーチャーが場(聖地・土地)に存在する限り、対立相手の目標魔力が1増える。 ※効果は重複する。	魔素のよどみから生まれた生物。近くを通る者をその体に埋め、足止めをする。
59	ウィッチ	緑	★★	魔導	◆◆◆	16	10	召喚時	素成に使用したカードを1枚選び、手札に戻す。	魔素の知識に精通した魔法使い。より少ない方法で力を発揮する術を教えてくれる。
60	ライフメーカー	緑	★★★	植物	▽	9	9	戦闘時	このクリーチャーの攻撃値と耐久値は(5-ライフ)倍する。 ※耐久が0以下になった場合このクリーチャーは破壊され、戦闘に敗北する。	術者の命の大きさに己の姿を変える大樹。その真価は、ピンチの時にこそ発揮される。
61	サムライ	無	★	戦人	◆◆◆◆	14	6	戦闘時	・先制 ・戦闘支援カードを使用しなかった場合、攻撃+9 ・相手クリーチャーを倒せなかった場合このクリーチャーは破壊され、戦闘に敗北する。	たった一太刀のために、己の全てを賭ける戦士。その刃の露となったものの数は計り知れない。
62	カラクリレオン	無	★★★	獣	???	14	13	素成中	このクリーチャーが持つ魔素は、直前に素成したカードと同じになる。 ※直前にカードがない場合、このクリーチャーの持つ魔素はなくなる。	弱さを隠すため、自分をを隠してしまおうと進化したトカゲ。周りに何も無い時に、その真の姿を初めて見られる。
63	アルケミスト	無	★★★★★	魔導	▽	6	7	素成中	このカードを素成カードとして召喚されたクリーチャーが機械族または魔導族だった場合、攻撃と耐久に9をプラスする。 ※この効果は、このカードが素成カードとしてついている間有効	万物の理を探究する、あるいは悟ったもの。その力を借りることができれば、世界の覇者も夢ではない。
64	ミルフラーク	無	★★★	魔導	◆◆	0	11	戦闘時	黄・赤・青・緑属性のクリーチャーの攻撃を反射する。	不思議な輝きをまとったカガミを持つ魔法使い。その向こうには、別の次元が映し出されているという。

カードリスト

65	セントパラディン	無	★★	戦人	◆◆◆	18	14	戦闘勝利時	望むなら、あなたのメモリーから好きなカードを1枚選び、手札に加える。その後、メモリーを切る、※6枚を超える場合、手札を1枚捨ててから引く。	神の加護を受けた騎士。己の使命を全うした時、術者に奇跡をもたらす。
66	キャブラコート	無	★	魔導	◆◆◆	11	11	召喚時	あなたのメモリーにある戦闘支援カードを1枚、相手に見せてから手札に加える。その後カードを手札に加えたのち、メモリーを切ってプレイシートに戻す。	狩りが大好きな、猫に似た小人。本日の成果を誰かに褒めてもらいたいらしい。
67	移動式要塞	無	★	機械	◆◆◆◆	14	17	召喚時	望むなら、対立相手のクリーチャーを1体選ぶ。そのクリーチャーを破壊する。その後、このクリーチャーを破壊する。	どこにでも駆けつける、超火力の砲台。その火力ゆえ、全力を出したときに己も燃え尽きてしまう。
68	オートラバサミ	無	★★	機械	◆◆◆	16	7	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。避け無効	相手につけてあげればとってもクールなアクセサリーに！・・・なったら怖い
69	トイキング	無	★★★★	妖精	▽▽▽	20	20	戦闘時	・後攻 ・相手の先制攻撃を避ける。	おもちゃのチェス箱から飛び出した王のコマ。不動の姿勢はあらゆる速度をも見破る力を持っているらしい。
70	ファイター	無	★★	戦人	◆◆◆	17	16	戦闘支援	戦闘支援カードとして使用可能。攻撃と耐久に5を追加。	あらゆる戦闘に精通した戦士。その能力は自らのみに限らず、あらゆる戦局で役にたつ。
71	バンディット	無	★	戦人	◆◆◆◆	10	10	戦闘時	対戦相手が戦闘支援カードを使わない、または相手クリーチャーより多くの魔素を素成している場合、攻撃値に+13する。	相手より有利な状況であるときにこそ、彼らは実力を発揮できる。それは卑怯ではないのだ。
72	ミスティック	無	★★★	精霊	(なし)	16	12	素成時	このカードを素成に使った召喚時、必要な属性魔素が2減る。	不思議な力を行使する魔法使い。どの精霊とも違う方法で、術者のために聖地への道を開く。

カードリスト

73	スカルトーン	無	★	邪心	◆◆◆	17	17	戦闘終了時	このカードは手札に戻る。 ※敗北した場合はこの能力は発動しない	体の肉を極限までそぎ落とし、ついに不死の肉体を手に入れた魔導士。しかし、意外とよく壊れてしまう。
74	ニンジャマスター	無	★★	戦人	◆	17	8	戦闘時	相手クリーチャーの戦闘時発動能力を封じ込める。	忍者の頂点に立つ存在。どんな相手であっても実力を出し切る前に倒されてしまうだろう。
75	天使プリースレア	無	★	精霊	◆◆◆	14	13	戦闘時	無属性クリーチャーを即死させる。	精霊でありながら、その加護を嫌う珍しい天使。しかしその使命は律儀に果たす。
76	誕生の宴	魔法	★						このターン、クリーチャーを召喚するために必要な属性と魔素の一致は不要になる。	生命の誕生を祝う宴。あらゆる記憶は、生命にこそ宿る
77	マジックパラサイト	魔法	★						対立相手一人の土地にある虹・無属性魔素、虹の器の素成カードを捨て山に送る。	魔法妨害。純粋な悪意はどこまでも相手に執拗に襲い掛かる
78	女神の祝福	魔法	★★						捨て山にあるクリーチャーカードをすべてメモリーに戻す。その後、メモリーを切る。切った後、このカードを捨て山に送る。	例えわずかなつながりであっても、その力は確実に、彼らへ奇跡となって降り注ぐ。
79	プロテクション	魔法	★						このカードが手札にあるなら、対立相手が使用した、あなたの手札への魔法効果(クリーチャーの能力を含む)を無効化する。無効化したら、このカードを捨て山に送る。	魔法は、唱えるだけがすべてではない。手の中にあっても初めて使われるものも存在する。
80	茨の鎖	魔法	★★						聖地にクリーチャーがいない場合、このカードを聖地に置く。・このカードが聖地にある間、全プレイヤーは聖地にクリーチャーを配置できない。・このカードは次のあなたのセットフェイズに捨て山に送る。	聖者が聖地を守るために編み出した秘術。ただし、自分も締め出されてしまうという欠点も

カードリスト

81	大精霊の守護	魔法	★							この魔法を使ったそのターンのメインフェイズ、無属性クリーチャーも聖地に配置出来る。	精霊の加護は尊く、我々も知らないうちにその恩恵を受けている。
82	未来予知	魔法	★							あなたのメモリーを上から5枚見る。望むなら、手札を1枚捨て、好きなカードを1枚選び、手札に加える。その後、見たカードを自分の好きな順番にしてメモリーの上に戻す。	未来を見通す事ができるのなら。それは全ての人々の長年の夢だった。
83	異界への扉	魔法	★★★★★							あなたの土地に配置されているクリーチャー1体を聖地に配置する。※聖地にクリーチャーがすでに配置されていた場合、使えない。※このカードは、妨害魔法の影響を受けない。	求めるものを、求める場所へ。力を持つ者のみが、その行為を許される。
84	バースアンデッド	魔法	★★★							捨て山にあるクリーチャーカードを1枚選び、手札に加える。	他者を生贄にして新たな生命を誕生させる外法。その効果は唯一にして最高の効果を得るだろう。
85	運命の解放	魔法	★★							あなたの土地のクリーチャーを1体選ぶ。そのクリーチャーを破壊する。ただし、そのクリーチャーを素成していたカードは残す。 ※破壊したクリーチャーは捨て山に送る。	新たな誕生のために己を犠牲にする御業。いつでも犠牲の上に繁栄があるのだ。
86	盗賊協定	魔法	★							手札を3枚まで好きなだけ捨てる。捨てた枚数ぶん、メモリーから引く。	盗賊にも美学がある。その美学を守るからこそ、彼らは己の仕事に誇りを持つ。
87	停戦の調印	魔法	★							このカードを表のままライフ置き場に置き、ライフとして扱う。このカードがライフ置き場にある間、あなたは戦闘を仕掛けることができない。	「戦うことだけが勝負ではない」 どこかの英雄がそう言ったのを聞いた。
88	魔導力のツボ	魔法	★★★★							手札を1枚捨てる。あなたはこのターン、聖地到達に必要な魔素が6少なくなる。	無から魔素を創り出そうとした錬金術師が作ったツボ。やはり、何かを生み出すには何か犠牲になるようだ。

カードリスト

89	魔術の生贄	戦闘支援	★						耐久値に(あなたの聖地・土地に配置しているクリーチャーの数)×6を追加する。	己が創りだした魔力を糧に存在するものを生贄として自らを守らせる障壁を作り出す。
90	魔力の泉	戦闘支援	★★						耐久に(使用したクリーチャーについている魔素)×3を追加する。	己の力をさらに増加させ、カへと変える方法。こぞという時にこそ、存分に。
91	ウェポンリプレイス	戦闘支援	★★★★★						相手が使用した戦闘支援カードの効果を打ち消し、このクリーチャーに相手が使用した戦闘支援カードの効果を適用する。 ※相手が戦闘支援カードを使用しなかった場合、このカードを使ったクリーチャーは破壊される	お互いの切り札を入れ替える極意。だが、ないものを奪うことまではできやしない。
92	野生の勘	戦闘支援	★★★★						・反射無効 ・攻撃+8 ・獣族・戦人族・邪心族に使用した場合、相手の先制を避ける	どんな動物にも備わる第六感。自然の中で生きるものには必須のスキルでもある。
93	錬金分解	戦闘支援	★★★						・先制 ・このカードを使用したクリーチャーが戦闘時発動能力を持っていない場合、このカードを使ったクリーチャーと同じ属性のクリーチャーを即死させる。	己を知ることは、相手を知ることに通じる。それは、普段の行いだけではなく、戦いにも言える事である。
94	達人の見極め	戦闘支援	★★						・後攻 ・相手が戦闘時発動能力あるいは戦闘支援カードの効果によって攻撃と耐久がともに上昇したなら、相手の攻撃を避ける。	戦いの達人は、相手がどう動くかを見極めてから動くものだ。それができないものは、いつまでも二流のまま。
95	密告	戦闘支援	★★						相手が戦闘支援カードとしてクリーチャーカードを使った場合、その戦闘支援効果を打ち消し、このクリーチャーの攻撃と耐久にそれぞれ6を追加する ※戦闘支援カードは対象にならない	敵の部隊の接近を告げる魔法の口。まるで見てきたかのように詳細を告げてくれる。
96	勝利の狼煙	戦闘支援	★						・先制 ・使用したクリーチャーが戦闘時発動能力を持たない場合、攻撃値にこのクリーチャーに素成されている魔素の数を追加する。	戦うことに慣れていないものにこそ与えられる加護。さあ、今こそ勝利の狼煙をあげるのだ！

カードリスト

97	奇術師の指先	戦闘支援	★						相手クリーチャーの攻撃と耐久を入れ替える	怪しい動きをするピエロをじっと見続けると、正常な行動がとれなくなる。もし出会ったなら…
98	カオスパニック	戦闘支援	★★★						相手クリーチャーの戦闘時発動能力を封じる	意識の外から突如として訪れる狂気の宴。その調べは、すべての者たちを魅了してやまない
99	ポイズンミスト	戦闘支援	★						お互いの攻撃を半分(端数は切り捨て)にする。	広範囲に神経毒をまき散らし、戦う力を大きく削ぐ。戦略とは、常に相手の先に行くものである。
100	戦術指南書	戦闘支援	★★						攻撃値に(あなたと相手の手札の合計数)×6を追加する。	力の源から、純粋な力を取り出す方法が書かれた本。その根源は、近くにいるもの全てから取り出される。