

No.	カテゴリ	属性	LP	CP	カード名称	種族	LV1 BP	LV2 BP	LV3 BP	アビリティ
1-3-101	ユニット	赤	C	3	ブレイズシューター	戦士	6000	7000	8000	■カウンター・クロック あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。そのレベルを+1する。 ■朱弓の射手 あなたのユニットが戦闘で勝利するたび、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。
1-3-102	ユニット	赤	C	2	ギガンテス	巨人	4000	5000	6000	【固着】 ■サポーター/巨人 あなたの【巨人】ユニットのBPを+1000する。
1-3-103	ユニット	赤	UC	2	鳥人スバルナ	巨人	4000	5000	6000	【無我の境地】 ■ルチャの精神統一 このユニットが戦闘した時、ターン終了時までこのユニットのBP+【あなたのデッキ枚数×100】する。
1-3-104	ユニット	赤	R	3	赤誠の沖田	侍	5000	6000	7000	■口伝・真如剣 このユニットがフィールドに出た時、あなたのフィールドにこのユニット以外の【侍】ユニットがいる場合、対戦相手のトリガーゾーンにあるカードを1枚ランダムで破壊する。 ■扶翼の天才剣士 あなたの【侍】ユニットがアタックした時、ターン終了時までそのユニットのBPを+1000する。
1-3-105	ユニット	赤	VR	4	フルーレティ	魔導士	6000	7000	8000	■魔軍召喚 あなたのユニットがプレイヤーアタックに成功した時、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト5以下の【悪魔】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する。
1-3-106	ユニット	黄	C	2	ハシビロ皇	珍獣	5000	6000	7000	■獣の愉快な仲間たち あなたがプレイヤーアタックを受けた時、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト3以下の【獣】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する。
1-3-107	ユニット	黄	C	3	グレイスウルフ	獣	6000	6000	6000	【加護】
1-3-108	ユニット	黄	UC	1	オトタチバナヒメ	精霊	3000	4000	5000	■カウンター・クロック あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。そのレベルを+1する。 ■浮き輪をあげるっ！ このユニットが対戦相手のターンに破壊された時、あなたのユニットを1体選ぶ。その行動権を回復する。
1-3-109	ユニット	黄	R	2	アメノホアカリ	魔導士	5000	6000	7000	■豊稗の演武 このユニットがブロックした時、ターン終了時までこのユニットのBPを+1000する。さらにトリガーカードをランダムで手札から1枚捨てる。そうした時、対戦相手のユニットを2体まで選ぶ。それらの行動権を消費する。
1-3-110	進化	黄	VR	4	タケミカヅチ	機械	7000	8000	9000	■雷式機工甲冑 このユニットがフィールドに出た時、あなたの【機械】が3体以上いる場合、このユニット以外のあなたの全てのユニットの基本BPを+2000する。 このユニットがアタックした時、【機械】ユニットが4体以上いる場合、対戦相手のユニット1体を選ぶ。それを対戦相手の手札に戻す。 対戦相手のターン終了時、行動権消費状態のユニット1体に【【機械】×2000】ダメージを与える。
1-3-111	ユニット	青	C	2	プリムラ	悪魔	3000	4000	5000	■カウンター・クロック あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。そのレベルを+1する。 ■サポーター/悪魔 あなたの【悪魔】ユニットのBPを+1000する。
1-3-112	ユニット	青	C	2	フジツボ3姉弟	機械	2000	3000	4000	■くっつきパワー このユニットが戦闘した時、ターン終了時までこのユニットのBPをランダムで+【1000/3000/4000】する。
1-3-113	ユニット	青	UC	4	アイアンメイデン	不死	6000	5000	4000	■呪いの拷問具 あなたのユニットが戦闘によって破壊された時、対戦相手のCPが0だった場合、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
1-3-114	ユニット	青	R	5	ペルセポネー	神	6000	7000	8000	■冥妃の近衛兵 対戦相手のターン時、効果によってあなたのユニットが破壊された時、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト2以下の【不死】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する。 ■サポーター/不死 あなたの【不死】ユニットのBPを+1000する。
1-3-115	ユニット	青	VR	4	シエムハザ	天使	7000	8000	9000	■墮天使の小夜曲 あなたの【天使】ユニットが破壊されるたび、あなたのユニットを1体選ぶ。その行動権を回復する。 ■彷徨える魂の先導者 このユニットがアタックした時、【不死】ユニットのカードを1枚ランダムで手札に加える。
1-3-116	ユニット	緑	C	3	リザードナイト	戦士	6000	7000	8000	■カウンター・クロック あなたがプレイヤーアタックを受けるたび、ユニットを1体選ぶ。そのレベルを+1する。 ■竜兵の底力 対戦相手のターン開始時、あなたのCPが1以上の場合、ターン終了時までこのユニットのBPを+1000する。
1-3-117	ユニット	緑	C	2	アステロイドガール	精霊	5000	6000	7000	■ヒトデ・オン・ステージ このユニットがオーバーブロックした時、あなたのユニットを2体まで選ぶ。それらの基本BPを+2000し、【不屈】を与える。
1-3-118	ユニット	緑	UC	4	フレイヤ	神	7000	8000	9000	■奔放女神のお目付け役 あなたがプレイヤーアタックを受けた時、あなたのフィールドのユニットが4体以下の場合、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト3以下の【戦士】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する。対戦相手のターン終了時、あなたの捨札にある進化ユニットカード以外のコスト1以下の【戦士】ユニットをランダムで1体【特殊召喚】する。
1-3-119	ユニット	緑	R	4	玄武	四聖獣	6000	7000	8000	■四聖の共鳴 このユニットがフィールドに出た時、コスト4のユニットカードを1枚ランダムで手札に加える。 ■翠微叡智 あなたの【四聖獣】ユニットに【不屈】を与える。
1-3-120	ユニット	緑	VR	3	ミューズ	舞姫	5000	6000	7000	【秩序の盾】 ■吟遊の調べ 対戦相手のユニットがフィールドに出るたび、それにターン終了時まで【攻撃禁止】（アタックすることができない）を与える。 ■希望の旋律 このユニットが破壊された時、あなたのフィールドに緑属性ユニットが2体以上いる場合、【舞姫】ユニットのカードをランダムで1枚手札に加える。
1-3-121	トリガー	無	C	0	アンフェア・タックス	--	--	--	--	■アンフェア・タックス 対戦相手のターン開始時、対戦相手の手札が7枚の場合、対戦相手の手札を2枚ランダムで捨てる。
1-3-122	トリガー	無	R	0	呪われた財宝	--	--	--	--	■呪われた財宝 対戦相手のターン終了時、あなたのフィールドにユニットが0体以下の場合、対戦相手の全てのユニットに【呪縛】を与える。
1-3-123	トリガー	無	SR	0	選ばれし者	--	--	--	--	■選ばれし者 あなたのターン終了時、あなたの手札が6枚以下の場合、デッキから5枚ランダムで見る。その中から1枚選び、それを手札に加える。残りの4枚のカードは消滅する。
1-3-124	インターセプト	無	C	1	ドクターラボ	--	--	--	--	■ドクターラボ あなたの【機械】ユニットがフィールドに出た時、その基本BPを+1000し、【加護】を与える。
1-3-125	インターセプト	無	R	4	皆既日食	--	--	--	--	■皆既日食 あなたのユニットがフィールドに出た時、全てのユニットの行動権を回復する。
1-3-126	インターセプト	無	SR	0	ライブオンステージ	--	--	--	--	■ライブオンステージ あなたのターン開始時、対戦相手のフィールドにいるユニット数が3体以上で、あなたのフィールドにいるユニット数が2体以下の場合、あなたはカードを1枚引く。あなたのCPを+2する。
1-3-127	インターセプト	赤	UC	1	無限の炎	--	--	--	--	■無限の炎 (このインターセプトは5回使用すると捨札に行く) あなたのユニットがフィールドに出た時、対戦相手のユニットを1体選ぶ。それに1000ダメージを与える。
1-3-128	インターセプト	黄	UC	3	永遠の光	--	--	--	--	■永遠の光 (このインターセプトは5回使用すると捨札に行く) あなたのユニットがフィールドに出た時、対戦相手のユニットを1体選ぶ。その行動権を消費する。
1-3-129	インターセプト	青	UC	3	永劫の魂	--	--	--	--	■永劫の魂 (このインターセプトは5回使用すると捨札に行く) あなたのユニットがフィールドに出た時、対戦相手のレベル2以上のユニットを1体選ぶ。それを破壊する。
1-3-130	インターセプト	緑	UC	1	悠久の大地	--	--	--	--	■悠久の大地 (このインターセプトは5回使用すると捨札に行く) あなたのユニットが戦闘した時、ターン終了時まで戦闘中の相手ユニットのBPを-1000する。