

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国



クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。

〈鬼タイム〉 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VN 3/95

4 ディスカルセ・ドニー

スピリット・ウォーズ/ディスタス



クリーチャー

illus. RUI MARUYAMA

□マッドバファイター(このクリーチャーは、出たターンの間、タックまたはアンタックシしているクリーチャーを攻撃できる)

□コスト5以下のクリーチャーを攻撃中、このクリーチャーに「スレイヤー」を与える。

□このクリーチャーが出た時、コスト5以下のクリーチャーを1体、自分の手札から出してよい。

1000

RP17 VN 11/95

4 ディスカルセ・ドニー

スピリット・ウォーズ/ディスタス



クリーチャー

illus. RUI MARUYAMA

□マッドバファイター(このクリーチャーは、出たターンの間、タックまたはアンタックシしているクリーチャーを攻撃できる)

□コスト5以下のクリーチャーを攻撃中、このクリーチャーに「スレイヤー」を与える。

□このクリーチャーが出た時、コスト5以下のクリーチャーを1体、自分の手札から出してよい。

1000

RP17 VN 11/95

8 永遠のリウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴンハンター

イラスト: NININ

クリエーター

- バトルゾーンに自分の**スリーチャー**はすべて**スリーチャー**として扱う。
- **W・リウセイ**は、自分の**スリーチャー**として扱う。
- 相手の**スリーチャー**は、バトルゾーンに出る時**ターン**して置く。
- 相手の**スリーチャー**は、自分の**スリーチャー**の**呪文**によって、この**スリーチャー**が自分の手札から捨てられる時、墓地に置くかわりに自分のバトルゾーンに削いでよい。

8000 **1**

DARK2 ☆ S3/S5
©2011 Wizards/Shogakukan/Mitsuo Kudo

8 永遠のリュウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴンハンター

クリーチャー

ILLU. NINININ

- バトルゾーンに自分の**スリーチャー**1体ずつ、**ゴースト・ドラゴン・タウナー**1体がある
- **レッド・リウセイ**
- 相手の**スリーチャー**1体、バトルゾーンに出す時タウナーして置く
- 相手の魔法の効果などは相手の**スリーチャー**の能力によって、この**スリーチャー**が自分の手札から捨てられる時、墓地に置くがそれにより自分のバトルゾーンに置いてよい

8000

DMK102-★S/SS
©2011 Wizards/Shojo/Makam/Mitsui-Kids

E1

8

永遠のリュウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴン/ハンター

クリーチャー

Illus. NININ

- バトルゾーンに面する自分のクリーチャーは、そのダメージ・ドットを1つを得る。
- ウィンドイカー
- 相手のクリーチャーは、バトルゾーンに出る時ダメージを受けて置く。
- 相手の魔法の効果には相手のクリーチャーの魔法によって、このクリーチャーが自分の手札を破壊される時、墓地に置くかわりに自分のバトルゾーンに置くこともよい。

8000

T

DMR02+S3/SS

©2011 Wizards of the Coast/Kyushu-Kids

E1

8 永遠のリュウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴン/ハンダー

ILLUS. NININ

クリーチャー

- バトルゾーンに自分のクリーチャーは、カードが1枚もタカールを被る。
- ウィン・ウィン・ウィン
- 相手のクリーチャーは、バトルゾーンに出る時ターンして置く。
- 相手の魔法の効果を、自分のクリーチャーの魔法によって、このクリーチャーが自分の手札から捨てられる時、墓地に置くかわりに自分のバトルゾーンに捨てることも可能。

8000

T

DMR02-SS3/SS
©2011 Wizard/Shogakukan/Mitsui-Kids

E1

8

永遠のリュウセイ・カイザー
 レッド・コマンド・ドラゴンハンター

クリーチャー

ILLUS. NININ

- バトルゾーンに自分のクリーチャー横す。そのバトルゾーンにダメージを受ける。
- 炎・炎属性。
- 相手のクリーチャーは、バトルゾーンに出る時ダメージを受ける。
- 相手の魔法の効果には相手のクリーチャーの能力によって、このクリーチャーが自分の手札から捨てられる時、墓地に置くための自分のバトルゾーンに置いてよい。

8000

T

DMR02-53/SS
 ©2011 Wizard/Shogakukan/Mitsui-Kids

E1

8

永遠のリュウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴンハッター

クリエーター

ILLUS. NINNI

- バトルゾーンにあり自分のクリエーターは必ず「バスター・ドミノ タッカー」になる。
- ウィン・レター。
- 自分のクリエーターは、バトルゾーンに出る時ターンして置く。
- 自分の相手のプレイヤーは自分のクリエーターの能力によって、このクリエーターが自分の手札から捨てられる時、墓地に置くかわりに自分のバトルゾーンに置いてよい。

8000

T

DMLD ☆ SJSJS
©2011 Wizard/Shogakukan/Mitsui-Kids

E1

8 永遠のリウセイ・カイザー
レッド・コマンド・ドラゴン/ハンダー

クリーチャー

illus. MINNIN

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分の「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 □相手のクリーチャーが、バトルゾーンに出た時ダメージを受ける。
 □相手の攻撃の効果は相手のクリーチャーの能力によって、己のクリーチャーが自分の手札から捨てた時、墓地に置くか、自分のバトルゾーンに置いてよい。

8000

DMR02-S3/S5
©2011 Wizards/Shogakukan/Mitsui-Kids

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95

3 「大蛇」の鬼 ジャドク丸

デモニオ/鬼札王国

クリーチャー

illus. Sansyu

□このクリーチャーがバトルゾーンに出た時、自分のシールドを1つ手札に加える。ただし、その「S・トリガー」は使えない。その後、相手のアンタックシしているクリーチャーを1体破壊する。
 <鬼タイム> 自分と相手のシールドの数が合計6つ以下なら、このクリーチャーのパワーを+4000し、「W・ブレイカー」を与える。

2000+

RP14 VR 3/95