|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 【神風の大精霊 エスメラルダ】  ［緑］  ［ステラ］《精霊》  〔緑：２ 無：6〕  Power:6000 Break:1  【進化】：緑風の精霊 エスメラルダ  ［召喚時］マナのステラを1体召喚。  【進化】した場合、さらに1体出す。  マナゾーンにカードが10枚以上ある場合、自分の［緑］ステラのパワー+1500。 | 【緑風の精霊 エスメラルダ】  ［緑］  ［ステラ］［精霊］  〔緑：2 無：4〕  Power:5000 Break:1  【進化】：緑風の開花 エスメラルダ  ［召喚時］【進化】した場合、マナのステラを1体召喚。デッキの上から3枚確認し、１枚をセット状態でマナゾーンへ、1枚を手札に、1枚をトラッシュに置く。  【進化［2］】神風の大精霊 エスメラルダ | 【緑風の開花 エスメラルダ】  ［緑］  ［ステラ］［精霊］  〔緑：2 無：2〕  Power:4000 Break:1  【進化】：緑の芽吹き エスメラルダ  ［召喚時］【進化】した場合、デッキの上から1枚をセット状態でマナゾーンに置く。  ［戦闘後］このステラが場に残っているなら、【緑風の開花 エスメラルダ】もしくは【神風の大精霊 エスメラルダ】を1枚、デッキから手札に加える。  【進化［1］】緑風の精霊 エスメラルダ | 【緑の芽吹き エスメラルダ】  ［緑］  ［ステラ］［精霊］  〔緑：2〕  Power:2000 Break:1  ［召喚時］デッキの上から1枚、ライズ状態でマナゾーンに置く。この効果で置かれたカードは、セットされたときトラッシュされる。  【進化［1］】緑風の開花 エスメラルダ  *（【進化[X]】：この能力を持ったステラが召喚されてX回目以降のエンドフェイズ時、指定されたステラが手札にあれば、このステラをデッキに戻し、同じ場所に手札から対象のステラを召喚する）* | 【寂しがりの妖精】  ［緑］  ［ステラ］［精霊］  〔緑：2 無：2〕  Power:3000 Break:1  ［常］自分の他のステラが場にいるなら、パワー+1000、ブレイク+1。  ［常］相手は【寂しがりの妖精】以外の  ステラに攻撃できない。  *“『鎌っ手、鎌っ手～！』*  *『そのカマキリの手を振り回されてはシャレになりません！』*  *～寂しがりの妖精、巻き込まれた妖精～”* |
| 【世界樹の偵察者】  ［緑］  ［ステラ］［精霊］  〔緑：1〕  Power:1000 Break:1  ［召喚時］デッキからスペルを1枚選び、デッキの一番上に置く。 | 【ハーフ＆ブレイク】  ［緑］  ［スペル］  〔緑：1〕  《カウンター》  自分の［緑］カードを1枚選ぶ。  そのカードはこのターン中、破壊されない。 | 【世界樹】  ［緑］  ［スペル］［永続］  〔緑：1 無：1〕  このカードは必ず後列に置き、自分のターン終了時に正面のゾーンにステラが存在しない場合、トラッシュする。  ［起□⤵］デッキの上から一枚めくり、セット状態でマナゾーンへ置く。その後、マナゾーンから1枚、手札に加える。  ［自］リフレッシュフェイズ開始時、手札を1枚捨てて発動できる。ダメージゾーンから1枚手札に加える。次のドローフェイズのドローは1枚になる。 | 【精霊の使い魔 孔雀】  ［緑］  ［ステラ］［鳥類］  〔緑：1〕  Power:500 Break:1  【バースト：X】X/2以下（端数切捨て）のコストを持つ、名前に「エスメラルダ」を含むカード1枚を手札に加える。  *（【バースト：X】：この効果を持ったカードをプレイする時、指定分のマナ（Xなら任意）を追加で支払うことで発動する能力。）* | 【ユグド＝ビートル】  ［緑］  ［ステラ］［甲虫］  〔緑：2〕  Power:2000 Break:1  *“世界樹に住む珍しい甲虫。長らくただの「カブトムシ」と呼ばれていたが、新種であることが判明した。”* |