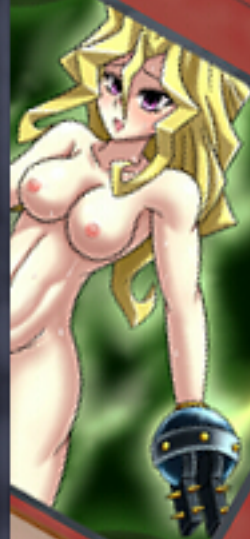
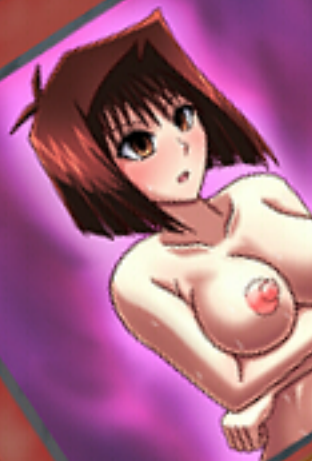


ダーク・フォースド・フュージョン



-Extra Pack-







マジカル・ラクテーション

魔

【魔法カード】



フィールド・手札からレベル6以下の魔法使い族モンスターを墓地に送る事で発動する。
デッキから「ポーション」カード1枚を手札に加える。
その後デッキをシャッフルする。







ホワイト・ポーション

魔

【魔法カード】



自分の墓地の魔法使い族モンスター1体を対象として発動できる。
そのモンスターを自分フィールドに特殊召喚し、その攻撃力分だけ、自分の
ライフポイントを回復する。







ブラック・ポーション

魔

【魔法カード】



「ブラック・ポーション」は1ターンに1枚しか発動できない。
自分の墓地のレベル7以上の魔法使い族モンスターを対象として発動できる。
そのモンスターをゲームから除外し、その攻撃力分だけ相手ライフにダメージを与える。



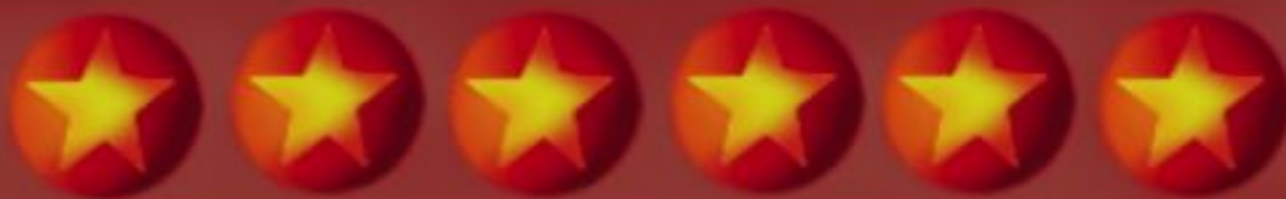






ドラッグ・ラブポーション・ガール

闇



【魔法使い族・効果】

「ドラッグ・ラブポーション・ガール」の以下の効果はそれぞれ1ターンに1度しか発動できない。

(1)：自分のメインフェイズに発動できる。デッキからレベル7以上の魔法使い族モンスター1体を墓地に送る。

(2)：自分がライフポイントを回復した時に、その数値分だけこのカードの攻撃力をアップする。

(3)：このカードがフィールドから墓地に送られた時に発動できる。デッキから「ポーション」魔法カード1枚を手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

ATK/2000 DEF/1700

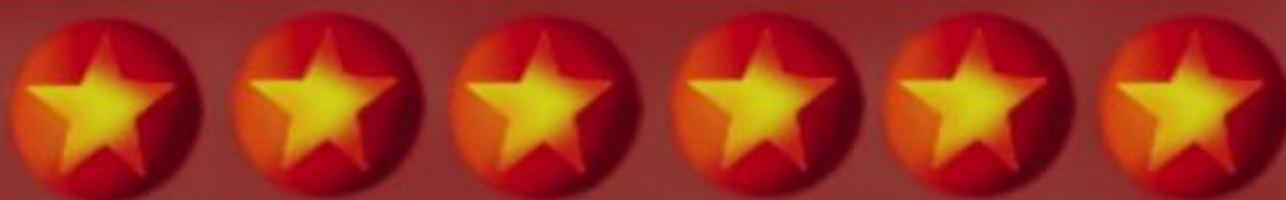






改造奴隷-サイコ・ラバー

闇



【機械族・効果】

このカードは攻撃宣言を行えず、リリースする事ができない。

(1): 相手が罠カードを発動した時、手札の「人造人間」モンスターを公開する事で発動できる。手札のこのカードを相手フィールドに特殊召喚する。

(2): 自分は罠カードの効果が発動できず、自分フィールドの罠カードの効果は無効化される。

(3): 自分スタンバイフェイズに発動する。自分は手札を公開し、手札の罠カードの枚数x1000ダメージを受ける。

ATK/2400 DEF/1500











バイサーズ・ペット・ドール

闇



【機械族・効果】

「バイサーズ・ペット・ドール」の効果は1ターンに1度、自分メインフェイズしか発動できない。

(1)：手札の「バイサー」モンスター1枚を公開し、以下の効果から1つを選択して発動する。

- このターン、このカードは相手プレイヤーに直接攻撃できる。
- このカードが自分フィールド上に表側攻撃表示で存在する限り、次の自分のターン開始時までこのカードは戦闘で破壊されず、相手は他のモンスターを攻撃対象に選択できない。
- 墓地のこのカードを自分フィールドに特殊召喚する。

ATK/ 500 DEF/1200



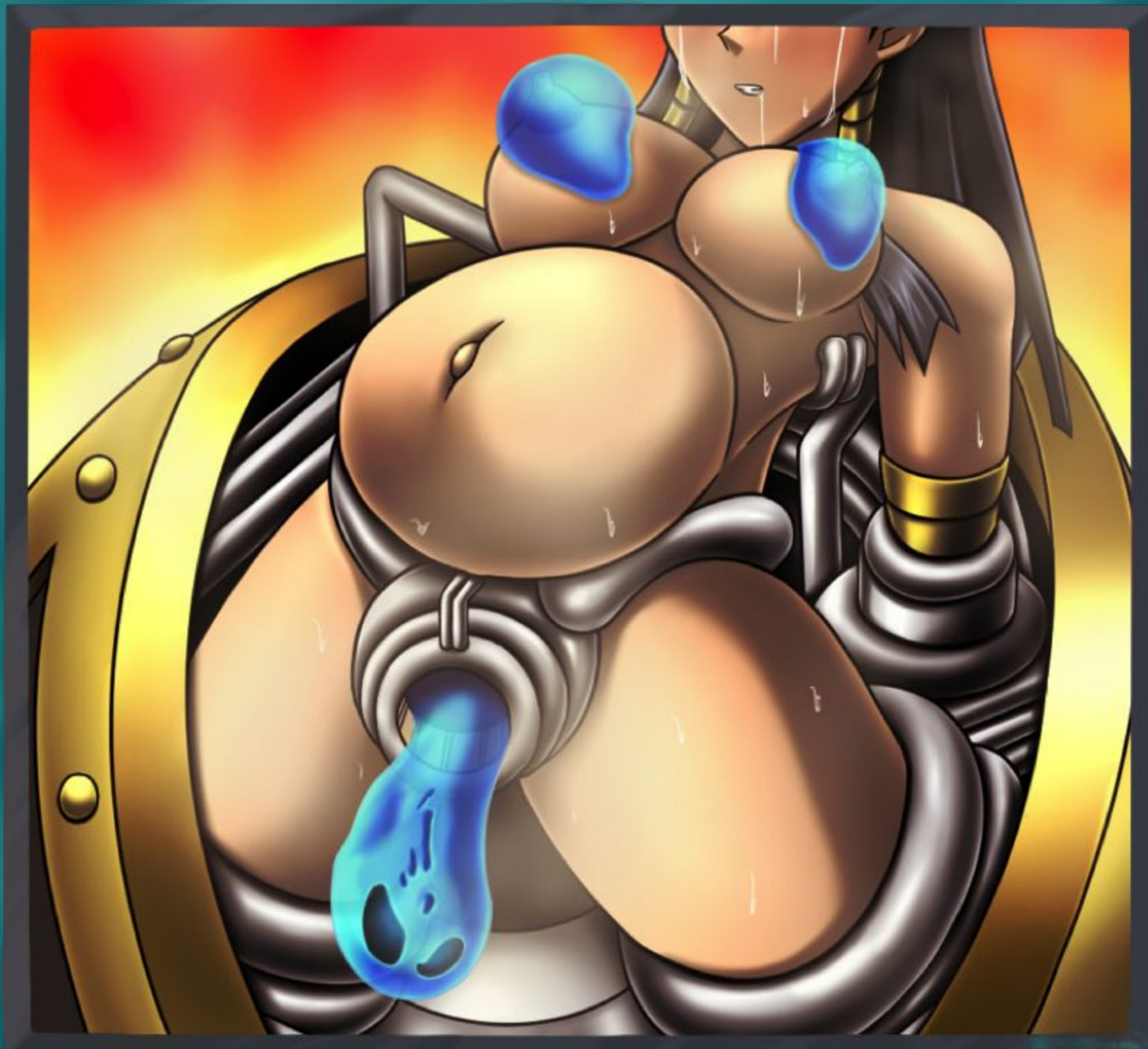




生体スライム増殖炉

魔

【魔法カード】



このカードの(2)の効果は1ターンに1度しか発動できない。

(1):自分のスタンバイフェイズ毎に、自分フィールド上に「スライムトークン」(水族・水・星1・攻/守500)1体を特殊召喚する。

(2):自分がダメージを受けた時、自分フィールド上に「オーガニックスライムトークン」(水族・水・星1・攻/守?)1体を攻撃表示で特殊召喚する。
このトークンの攻撃力・守備力はこの時受けたダメージと同じ数値になる。





キャノン・バレットタンク

闇



【機械族・効果】

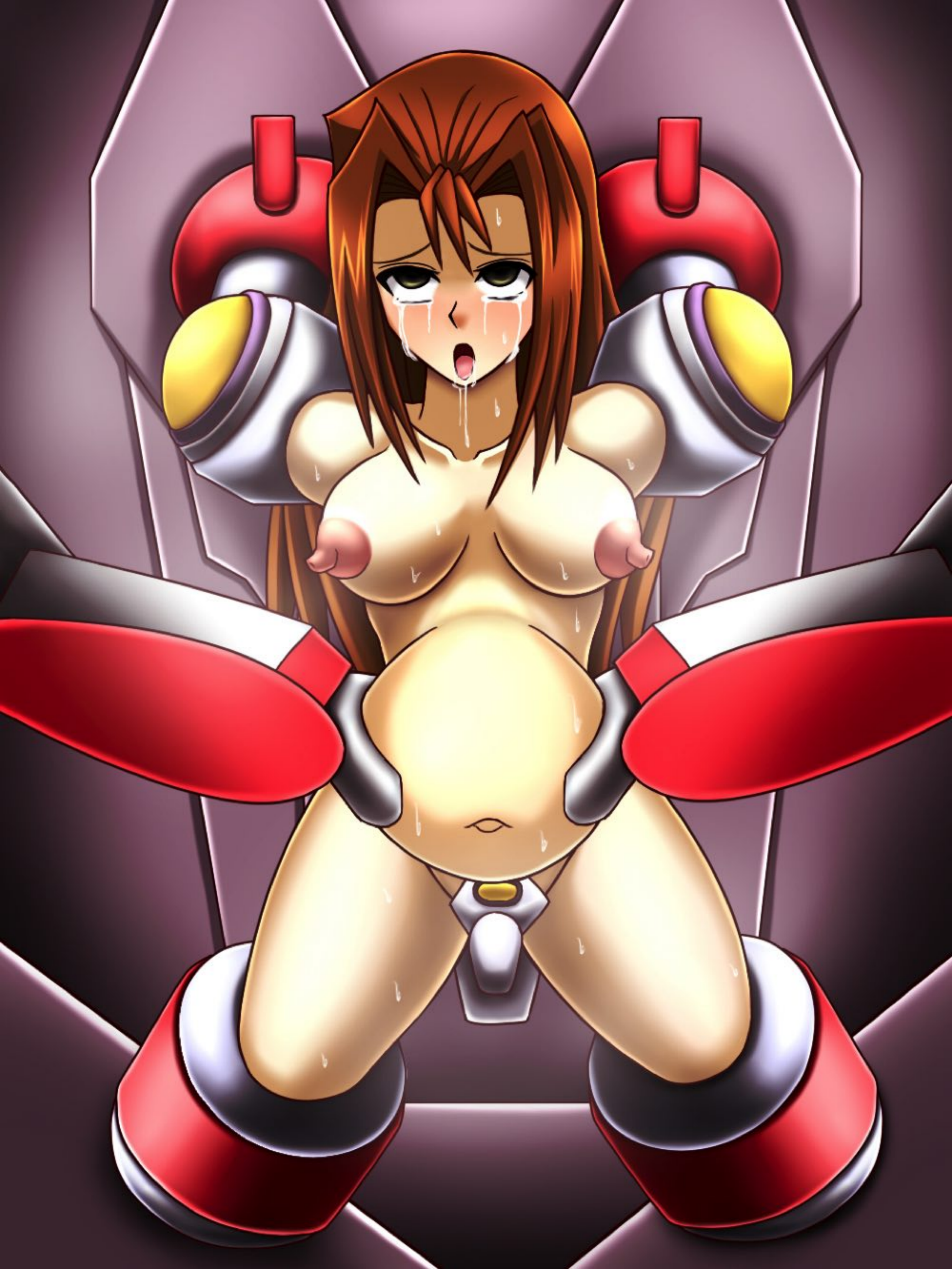
(1) : 自分フィールド上に存在するするモンスターを1体リリースして発動できる。相手ライフに500ポイントダメージを与える。

(2) : 自分スタンバイフェイズ毎に「エネルギーバレットトークン」(機械族・闇・星1・攻/守0)1体を特殊召喚する。

ATK/1400 DEF/1300







屑鉄生産ユニット

罨

【罨カード】



このカードの(2)、(3)の効果はそれぞれ1ターンに1度しか発動できない。

(1):フィールド上に存在する全てのモンスターは機械族になる。

(2):機械族モンスターを対象とする魔法・罨・モンスター効果が発動した時に発動できる。「ジャンクトークン」(機械族・闇・星1・攻/守0)1体を自分フィールドに特殊召喚し、効果の対象をこれに変更する。

(3):表側表示のこのカードを手札に戻す事で発動できる。デッキから機械族モンスター1体を手札に加える。その後デッキをシャッフルする。

【魔法カード・フィールド】



このカードの(1)、(2)の効果は1ターンに1度、いずれか1つしか発動できない。
自分のスタンバイフェイズ毎に自分フィールドのモンスターを1体リリースし、このカードに魔力カウンターを1つ置く。リリースできない場合、このカードを破壊する。
(1):自分フィールドのモンスターを1体リリースして発動できる。リリースしたモンスターの攻撃力の数値だけライフポイントを回復し、このカードに魔力カウンターを1つ置く。
(2):このカードの魔力カウンターを5つ取り除いて発動できる。自分のデッキから機械族モンスターを自分フィールド上に可能な限り特殊召喚する。







