

ハサミで切って、遊べます！16枚で1デッキです。

コスト 0 属性 雷 魔法 防衛魔法

LV2

レデュース・ダメージ

LP 10

■[相手のバトルフェイズ中の攻撃された際に手札から使用。]その攻撃を無効にして、このカードをEX[除外ゾーン]に送る。そうしたなら、相手の場の前衛のカードは、このターンのみ、それぞれAP-10される。
(効果種別: [ブレイク]) (タイミング: 完全防衛)

コスト 0 属性 水 モンスター 戦士族

LV2

スピード・ゴーストシップ

AP 0 LP 10

■LVモンスター
対象: 自分の場の『ゴーストシップ』と名の付くカード
[上記カードを自分のEXに送り、このカードをEXから場に出す。]
(効果種別: [ルール])

■自分の前衛のAPは、+ 経過ターン数×10され、その数値から-10される。0以下の場合0となる。
[経過ターン数とは、対戦中に迎えた自分のエンドフェイズの数]
(効果種別: [数値])

コスト 0 属性 水 モンスター 戦士族

LV2

ハイパー・ゴーストシップ

AP 10 LP 20

■LVモンスター
対象: 自分の場の『ゴーストシップ』と名の付くカード
[上記カードを自分のEXに送り、このカードをEXから場に出す。]
(効果種別: [ルール])

■このカードの攻撃回数=経過ターン数
[経過ターン数とは、対戦中に迎えた自分のエンドフェイズの数]
(効果種別: [数値])

コスト 0 属性 水 モンスター 戦士族

LV2

オールド・ゴーストシップ

AP 10 LP 30

■LVモンスター
対象: 自分の場の『ゴーストシップ』と名の付くカード
[上記カードを自分のEXに送り、このカードをEXから場に出す。]
(効果種別: [ルール])

■手札の『ゴースト』と名の付くカードを1枚、そのカードが持つブレイク時効果を無効にして、自分の場にプレイする。
召喚権は消費しない。
(効果種別: [ブレイク])

コスト 0 属性 風 モンスター 悪魔族

LV2

ミステリーエイリアン・アルファ

AP 10 LP 10

■LVモンスター
対象: 自分の墓地の『ミステリー』と名の付くカードを含むカード計5枚。これらを自分のデッキに戻し、シャッフルする。ただし、戻すカードにLVモンスターを選ぶことはできない。
(効果種別: [ルール])

■自分のエンドフェイズになる。そうしたならば、相手の場のカード全てに、それぞれ30ダメージを与え、自分のデッキの上から2枚のカードを墓地に送る。
(効果種別: [ブレイク])

コスト 0 属性 風 モンスター 悪魔族

LV2

ミステリーエイリアン・ガンマ

AP 10 LP 20

■LVモンスター
対象: 自分の墓地の『ミステリー』と名の付くカードを含むカード計3枚。これらを自分のデッキの下に好きな順で戻す。ただし、戻すカードにLVモンスターを選ぶことはできない。
(効果種別: [ルール])

■自分のエンドフェイズになる。そうしたならば、自分のデッキから2枚までドローする。
(効果種別: [ブレイク])

コスト 0 属性 風 モンスター 悪魔族

LV2

ミステリーエイリアン・ベータ

AP 30 LP 10

■LVモンスター
対象: 自分の墓地の『ミステリー』と名の付くカードを含むカード計8枚。これらを自分のデッキの下に好きな順で戻す。ただし、戻すカードにLVモンスターを選ぶことはできない。
(効果種別: [ルール])

■このカードの攻撃でカードを破壊した場合、続けてもう一度攻撃できる。[この効果は何度でも適用できる。]
(効果種別: [数値])

■このカードの攻撃が『レデュース・ダメージ』の効果で無効になった場合、さらに続けてもう一度攻撃できる。[APは下がる]
(効果種別: [数値])

スリーブに入れば製品版カードとも混ぜて遊べる！
(64mm×89mm 以上スリーブ)