

1 命分ち 共に在らん
シンラ・キサラギ

HP 2
AP 1

unit

必要触媒: 1

このユニットが戦闘または効果で破壊される時、捨て札ではなく魔石置き場に送られる。(表向き行動済み状態で配置し、以降緑魔石として使用する)
Made in MagMell No.02-01

2 たゆたう光よ 小さき命を守れ
ミヤコ・ホヅミ

HP 2
AP 2

unit

必要触媒: 2

自分の魔石置き場にある無色魔石カード(裏になっている魔石カード)4枚を対象にする。対象にしたカードを表にする。この時、元が魔石カードで無い場合はプレイヤーの手札に戻る。
Made in MagMell No.02-02

3 魔道に眠る影よ 今こそ我に力を
イノ・クロウチェ

HP 4
AP 4

unit

必要触媒: 3

このユニットが場に出た時、魔導書にある無色ユニット1体を対象にする。対象にしたユニットをコストを支払わず自分の場に召喚する。
Made in MagMell No.02-03

1 構築は一日にして成らず
再構築

Magic

必要触媒: 1

自分の場の行動済み魔石カード3枚を対象にする。対象にしたカードを行動可能状態にする。
Made in MagMell No.02-04

2 魔力無くては戦はできぬ
魔力補填

Magic

必要触媒: 2

自分の手札のカード1枚を対象とし、魔石置き場に送る。(表向き未行動済み状態で配置し、以降配置されたカードの色と同様の魔石カードとして使用する)
Made in MagMell No.02-05

1 真の力をお見せしよう
能力開放

Magic

必要触媒: 1

自分の場のユニット1体を対象にする。対象にしたユニットに+2/+2カウンターを置く。
Made in MagMell No.02-06

2 流行を知らざれば 風斬たならず
不易流行

Magic

必要触媒: 2

魔石置き場にある元が魔石カードではないカード1枚と、手札のカード1枚を対象にする。対象にしたカードを入れ替える。
Made in MagMell No.02-07

3 汝 何を求め 何を敬する
魔石問答

Magic

必要触媒: 3

自分の場のユニット1枚と、相手の場のユニット1枚を対象にする。対象にしたユニットをそれぞれの持ち主の魔石エリアに行動済み状態で送る。
Made in MagMell No.02-08

2
2 夢の想像 具現化
童話の力



Magic

必要触媒: 

自分の場のユニット2枚を対象とし、+2/+2カウンターを置く。

Made in MagMell No.02-09

3
2 塵は塵に 灰は灰に
強制返還




Magic

必要触媒:

相手の場のユニット1体を対象にする。対象にしたユニットを魔石エリアに表向き行動済み状態で送る。(送られたカードは魔石カードとして扱う)。

Made in MagMell No.02-10

3
3 曇りなき刃のように
三尺秋水



Magic

必要触媒:

自分の場に狼トークン(コスト0, 緑, HP2, AP2)を3体召喚する。

Made in MagMell No.02-11

3
3 その一歩が世界を変える
新たな目覚め



Magic

必要触媒: 

自分の魔石置き場にある、元がユニットであるカード1枚を対象にする。対象にしたカードをコストを支払わず場に召喚する。

Made in MagMell No.02-12

4
4 森羅万象の翁 いまこそ審判を仰ぐ
山紫水明



Magic

必要触媒: 

自分の魔導書からコスト8以下の無色ユニット2体を対象にする。対象にした無色ユニットをコストを支払わず自分の場に召喚する。

Made in MagMell No.02-13