



AVANT-PREMIÈRE "CRISE ÉCARLATE" – RÈGLE DES CARTES

Rédigé le 27 février 2009 - <version 2.0>

Guerrier Tourelle

CRMS-EN001

Vous pouvez Sacrifier 1 monstre de Type Guerrier pour Invoquer cette carte depuis votre main. Si vous le faites, elle gagne un montant d'ATK égal à l'ATK d'origine du monstre Sacrifié.

Vous pouvez Sacrifier un Guerrier face verso pour "Guerrier Tourelle" et celui-ci gagne tout de même le montant d'ATK approprié.

Vous pouvez Sacrifier un Jeton Monstre de Type Guerrier pour Invoquer "Guerrier Tourelle" ou une Carte Piège comme "L'Incarnation d'Apophis", qui est considérée comme un Guerrier. "Guerrier Tourelle" gagne le montant d'ATK approprié dans les deux cas.

Si vous Sacrifiez un Guerrier avec une ATK variable comme "Gaia Sombre, Héros du Mal", l'ATK d'origine est traitée comme 0 et "Guerrier Tourelle" ne gagne aucune ATK.

Sacrifier un Guerrier pour Invoquer Spécialement "Guerrier Tourelle" n'est pas un coût. Le Sacrifice et l'augmentation de l'ATK font partie de l'effet.

Dragon des Ruines

CRMS-EN002

Lorsque cette carte est Invoquée Normalement, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre avec une ATK de 500 ou moins depuis votre Cimetière en Position d'Attaque. Les effets de ce monstre sont annulés. Cette carte ne peut être utilisée comme Monstre-Matériel de Synchro, excepté pour l'Invocation Synchro d'un Monstre Synchro de Type Dragon. Les autres Monstres-Matériels de Synchro ne peuvent être de Niveau 4.

L'effet de "Dragon des Ruines" est un Effet Déclencheur qui s'active lorsqu'il est Invoqué et cible 1 monstre dans le Cimetière. "Dragon des Ruines" ne continue pas de cibler ce monstre après que l'autre monstre soit Invoqué Spécialement.

Toutes les restrictions de "Dragon des Ruines" et des Invocations Synchro sont des conditions et non pas des effets, et ne sont donc pas annulés par "Absorption de Compétence".

Si "Dragon des Ruines" Invoque Spécialement un Monstre Gémeau, l'effet du monstre Gémeau qui le transforme en Monstre Normal est annulé et le monstre Gémeau est considéré comme un Monstre à Effet.

Vous ne pouvez pas utiliser "Chirurgie ADN" pour changer le Type des monstres en Dragon pour utiliser "Dragon des Ruines" et Invoquer par Synchronisation un Monstre Synchro non-Dragon. Le Type d'origine du Monstre Synchro doit être Dragon.

Robot Hyper Synchronique

CRMS-EN003

Si cette carte est envoyée au Cimetière pour l'Invocation Synchro d'un Monstre Synchro de Type Dragon, ce monstre gagne 800 points d'ATK. Retirez-le du jeu durant la End Phase.

Si "Chirurgie ADN" change tous les monstres du Terrain en Dragon et "Robot Hyper Synchronique" est utilisé pour Invoquer par Synchronisation un monstre qui n'était pas un Dragon à l'origine, les effets de "Robot Hyper Synchronique" s'appliquent. Le Monstre Synchro gagne 800 ATK et est retiré durant la End Phase.

Si le Monstre Synchro est retourné face verso, les effets de "Robot Hyper Synchronique" sont annulés et le Monstre Synchro ne gagne pas 800 ATK et n'est pas retiré du jeu.

Si la End Phase est sautée, le Monstre Synchro est retiré durant la prochaine End Phase.

Si "Mur de Fer Impérial" est activé, le Monstre Synchro n'est pas retiré. Si "Mur de Fer Impérial" est détruit, le Monstre Synchro est retiré durant la prochaine End Phase.

Si le Monstre Synchro n'est pas retiré du jeu, il conserve quand même son bonus de 800 ATK.

L'augmentation des 800 points d'ATK et la condition pour retirer le Monstre Synchro du jeu sont résolues comme un seul Effet Déclencheur. Cet effet ne cible pas les cartes.

Retirer un Monstre Synchro du jeu durant la End Phase ne crée pas de Chaîne.

Dragon Rouge Archdémon/Mode Assaut

CRMS-EN004

Cette carte ne peut ni être Invoquée Normalement ni être Posée. Cette carte ne peut pas être Invoquée Spécialement, excepté avec "Activation Mode Assaut". Si cette carte attaque, détruisez tous les autres monstres après le calcul des dommages. Lorsque cette carte sur le Terrain est détruite, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 "Dragon Rouge Archdémon" depuis votre Cimetière.

L'effet qui détruit tous les autres monstres est activé même si "Dragon Rouge Archdémon/Mode Assaut" est détruit au combat.

Vous ne pouvez pas Invoquer Spécialement un Monstre Synchro qui a été envoyé directement au Cimetière et n'a pas été Invoqué correctement.

Le dernier effet prend pour cible "Dragon Rouge Archdémon" dans le Cimetière.

Mangeur de Piège

CRMS-EN005

Cette carte ne peut ni être Invoquée Normalement ni être Posée. Cette carte ne peut pas être Invoquée Spécialement, excepté en envoyant 1 Carte Piège face recto contrôlée par votre adversaire au Cimetière.

Si "Démon de la Vanité" ou "Fossile Dyna Pachycéphalosaure" sont sur le Terrain, mais que "Absorption de Compétence" empêche leurs effets de bloquer les Invocations Spéciales, vous pouvez Invoquer "Mangeur de Piège" même en envoyant "Absorption de Compétence" au Cimetière.

Vous ne pouvez pas Invoquer "Mangeur de Piège" en envoyant "Macro Cosmos" au Cimetière, puisque "Macro Cosmos" ne permet pas d'envoyer les cartes au Cimetière. Si "Macro Cosmos" et "Mur de Fer Impérial" sont tous les deux sur le Terrain, vous ne pouvez pas envoyer ""Mur de Fer Impérial" au Cimetière pour Invoquer "Mangeur de Piège", mais vous pouvez envoyer "Macro Cosmos" au Cimetière pour Invoquer "Mangeur de Piège".

Si "Rivalité des Seigneurs de Guerre" est sur le Terrain mais est annulé par "Décret Royal", et que vous envoyez "Décret Royal" au Cimetière pour invoquer "Mangeur de Piège", l'Invocation est réussie. Cependant, si vous contrôlez un autre Type de monstre que "Mangeur de Piège", alors "Mangeur de Piège" est envoyé au Cimetière.

Si vous Invoquez "Mangeur de Piège" en envoyant "Oppression Royale" au Cimetière, l'effet de "Oppression Royale" ne peut pas être utilisé puisqu'il n'est plus sur le Terrain.

Maraudeur aux Deux Épées

CRMS-EN006

Une fois par tour, après que cette carte ait attaqué un monstre en Position de Défense, elle peut attaquer encore une fois. Durant un combat entre cette carte attaquant et un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK de cette carte, infligez la différence en tant que dommages de combat à votre adversaire.

Si le monstre attaqué est en Position d'Attaque, mais a été changé en Position de Défense avant le calcul des dommages, l'effet de "Maraudeur aux Deux Épées" s'active.

Bricoleur des Ténèbres

CRMS-EN007

Lorsque cette carte que vous contrôlez est envoyée au Cimetière, regardez la carte du dessus de votre Deck. Renvoyez cette carte au dessus ou en dessous du Deck.

L'effet de "Bricoleur des Ténèbres" est seulement activé lorsqu'il est envoyé de votre Terrain au Cimetière. Si votre adversaire contrôle "Bricoleur des Ténèbres" et est envoyé au Cimetière, son effet ne s'active pas.

Aile Noire - Mistral le Tourbillon

CRMS-EN008

Si vous contrôlez un monstre "Aile Noire" autre que "Aile Noire - Mistral le Tourbillon", vous pouvez Invoquer Spécialement cette carte depuis votre main. Une fois par tour, vous pouvez diviser par deux l'ATK et la DEF d'1 monstre face recto contrôlé par votre adversaire.

L'effet de "Aile Noire - Mistral le Tourbillon" cible 1 monstre contrôlé par votre adversaire.

L'ATK du monstre pris pour cible est divisé par deux tant que le monstre reste face recto sur le Terrain.

Si vous ciblez un monstre avec "Aile Noire - Mistral le Tourbillon" qui a déjà été pris pour cible avant, son ATK deviendra 1/4, puis 1/8 si vous le ciblez de nouveau après.

L'ATK du monstre pris pour cible peut être augmenté/réduit à partir de sa nouvelle ATK.

Si un monstre avec 1000 ATK gagne 700 ATK grâce à "Charge Intrépide" jusqu'à la fin du tour, et est ensuite pris pour cible par "Aile Noire - Mistral le Tourbillon", son ATK est maintenant de 850 et reste à 850 même après l'effet de "Charge Intrépide".

Si un monstre avec 1000 ATK gagne 1000 ATK grâce à "Hache du Désespoir" et est ensuite pris pour cible par "Aile Noire - Mistral le Tourbillon", son ATK est maintenant de 1000 et reste à 1000 même après que "Hache du Désespoir" soit détruit.

Si un monstre équipé avec "L'Union Fait La Force" a son ATK divisé par deux, la nouvelle ATK n'est pas changée par "L'Union Fait La Force" (si le nombre de monstres sur le Terrain change, l'ATK reste la même).

Aile Noire - Sirocco l'Aube

CRMS-EN010

Si votre adversaire contrôle un monstre et que vous ne contrôlez aucun monstre, vous pouvez Invoquer Normalement ou Poser cette carte sans Sacrifice. Une fois par tour, vous pouvez sélectionner 1 monstre "Aile Noire" face recto que vous contrôlez. Il gagne un montant d'ATK égal à la somme des ATK de tous les monstres "Aile Noire" face recto sur le Terrain excepté lui-même. Les monstres autres que le monstre sélectionné ne peuvent pas attaquer le tour où vous activez cet effet.

Les monstres "Aile Noire" de votre adversaire comptent aussi.

L'effet de "Aile Noire - Sirocco l'Aube" cible le monstre sélectionné.

Ce monstre peut se prendre lui-même pour cible, même si le gain d'ATK est de 0 et qu'il n'y a pas d'autres monstres "Aile Noire" sur le Terrain.

"Aile Noire - Sirocco l'Aube" ne peut augmenter son ATK durant la Main Phase 2.

L'augmentation de l'ATK dure jusqu'à la End Phase.

Si vous activez l'effet de "Aile Noire - Sirocco l'Aube", les monstres Invoqués après ne peuvent attaquer durant ce tour.

Si le monstre pris pour cible n'est plus sur le Terrain lorsque l'effet est résolu, tous vos autres monstres ne peuvent toujours pas attaquer durant ce tour.

Si l'activation de l'effet de "Aile Noire - Sirocco l'Aube" est annulée, alors vos autres monstres peuvent attaquer ce tour.

Si vous avez 2 exemplaires de "Aile Noire - Sirocco l'Aube" et ciblez 2 monstres différents, aucun de ces monstres ne peut attaquer durant ce tour.

Si "Absorption de Compétence" est activé après la résolution de l'effet de "Aile Noire - Sirocco l'Aube", alors l'effet n'est pas annulé. Le bonus d'ATK reste et les autres monstres ne peuvent pas attaquer durant ce tour.

Chevalier de la Rose du Crépuscule

CRMS-EN011

Votre adversaire ne peut pas sélectionner un monstre de Type Plante comme cible d'une attaque. Lorsque cette carte est Invoquée Normalement, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre de Type Plante de Niveau 4 ou moins depuis votre main.

Cet effet ne peut prendre une carte pour cible.

Réacteur d'Invocation • FEU

CRMS-EN012

La première fois qu'un (ou plusieurs) monstre(s) est (sont) Invoqué(s) sur le Terrain de votre adversaire à chaque tour, infligez 800 points de dommages à votre adversaire. Durant la Battle Phase du tour où cet effet est activé, vous pouvez annuler l'attaque d'1 monstre contrôlé par votre adversaire. Vous pouvez envoyer 1 "Réacteur de Piège •DU" face recto, 1 "Réacteur de Magie •CIEL" face recto et cette carte face recto que vous contrôlez au Cimetière pour Invoquer Spécialement 1 "Forteresse Volante FEU DU CIEL" depuis votre main, Deck ou Cimetière.

L'effet qui inflige des dommages peut être activé durant la Damage Step.

Si "Dimension Magique" Invoque un monstre et détruit "Réacteur d'Invocation •FEU", alors les 800 points de dommages ne sont pas infligés à l'adversaire. Mais si "Dimension Magique" détruit un autre monstre à la place, alors "Réacteur d'Invocation •FEU" inflige 800 points de dommages.

Si "Réacteur d'Invocation •FEU" est Invoqué en même temps que le monstre d'un adversaire (exemple : "Fusion Dimensionnelle"), alors il n'inflige pas 800 points de dommages à l'adversaire.

L'effet qui annule l'attaque s'active lorsque l'attaque est déclarée et cible le monstre attaquant.

Si l'effet de "Réacteur d'Invocation -FEU" qui inflige 800 points de dommages est annulé par "Ordonnance Impériale", vous ne pouvez plus utiliser son effet pour annuler une attaque ce tour.

Réacteur de Piège - DU

CRMS-EN013

Une fois par tour, lorsque votre adversaire active une Carte Piège, vous pouvez détruire la Carte Piège et infliger 800 points de dommages à votre adversaire.

Cet effet n'annule pas l'effet d'une Carte Piège, il détruit juste la Carte Piège.

Il s'agit d'un Effet Déclencheur qui s'active par une Chaîne à l'activation d'une Carte Piège. Il ne cible pas les cartes.

Cet effet peut être activé durant la Damage Step.

Si la Carte Piège ne peut pas être détruite lorsque son effet est résolu (exemple : elle a déjà été détruite par l'effet d'une autre carte), alors vous n'infligez pas 800 points de dommages à votre adversaire.

Réacteur de Magie - CIEL

CRMS-EN014

Une fois par tour, lorsque votre adversaire active une Carte Magie, vous pouvez détruire la Carte Magie et infliger 800 points de dommages à votre adversaire.

Cet effet n'annule pas l'effet d'une Carte Magie, il détruit juste la Carte Magie.

Il s'agit d'un Effet Déclencheur qui s'active par une Chaîne à l'activation d'une Carte Piège. Il ne cible pas les cartes.

Cet effet peut être activé durant la Damage Step.

Si la Carte Magie ne peut pas être détruite lorsque son effet est résolu (exemple : elle a déjà été détruite par l'effet d'une autre carte), alors vous n'infligez pas 800 points de dommages à votre adversaire.

Bombe Noire

CRMS-EN015

Lorsque cette carte est Invoquée Normalement, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre TÉNÉBRES de Type Machine de Niveau 4 depuis votre Cimetière en Position de Défense face recto. Ses effets sont annulés.

C'est un Effet Déclencheur qui cible le monstre approprié dans votre Cimetière. Une fois que le monstre est Invoqué, il n'est plus ciblé par cette carte.

Forteresse Volante FEU DU CIEL

CRMS-EN016

Cette carte ne peut ni être Invoquée Normalement ni être Posée. Cette carte ne peut pas être Invoquée Spécialement, excepté par l'effet de "Réacteur d'Invocation ·FEU". Une fois par tour, vous pouvez envoyer 1 carte depuis votre main au Cimetière pour détruire 1 carte contrôlée par votre adversaire. Une fois durant chaque tour de votre adversaire, vous pouvez activer 1 des effets suivants :

- *Lorsque votre adversaire Invoque Normalement ou Spécialement un monstre, détruisez-le et infligez 800 points de dommages à votre adversaire.*
- *Lorsque votre adversaire Pose une carte, détruisez-la et infligez 800 points de dommages à votre adversaire.*

"Réacteur d'Invocation ·FEU" peut Invoquer Spécialement "Forteresse Volante FEU DU CIEL" depuis le Cimetière même s'il n'a pas été correctement Invoqué Spécialement avant, et même s'il a été envoyé directement au Cimetière depuis la main ou Deck.

Envoyer les 3 cartes au Cimetière pour Invoquer Spécialement ce monstre est un coût. Cet effet ne cible pas "Forteresse Volante FEU DU CIEL".

Si plusieurs monstres sont Invoqués en même temps, vous pouvez utiliser "Forteresse Volante FEU DU CIEL" pour tous les détruire et infliger 800 points de dommages à votre adversaire.

Si plusieurs cartes sont Posées en même temps, vous pouvez utiliser "Forteresse Volante FEU DU CIEL" pour toutes les détruire et infliger 800 points de dommages à votre adversaire.

Si des monstres sont Invoqués et Posés en même temps, vous devez choisir entre détruire les monstres Invoqués ou Posés, puis infliger 800 points de dommages à votre adversaire.

Envoyer 1 carte depuis votre main au Cimetière est un coût pour activer l'effet de détruire la carte de l'adversaire prise pour cible.

L'effet pour détruire 1 carte de votre choix est un effet qui cible les cartes. L'autre effet ne peut pas prendre les cartes pour cible.

Si votre adversaire retourne une carte face verso, comme avec "Le Livre de la Lune", vous pouvez activer le second effet de "Forteresse Volante FEU DU CIEL" pour détruire la carte Posée.

Les effets de "Forteresse Volante FEU DU CIEL" qui sont activés durant le tour de l'adversaire ne peuvent pas être activés durant la Damage Step.

Si l'adversaire invoque un monstre avec un Effet d'Ignition, il peut activer l'effet puis choisir ou non d'ajouter à une Chaîne l'Effet Déclencheur de "Forteresse Volante FEU DU CIEL".

Empereur Dragon de la Damnation/Mode Assaut

CRMS-EN019

Cette carte ne peut ni être Invoquée Normalement ni être Posée. Cette carte ne peut pas être Invoquée Spécialement, excepté avec "Activation Mode Assaut". Lorsque cette carte est Invoquée Spécialement, Invoquez Spécialement sur votre Terrain un nombre de votre choix de monstres de Type Zombie depuis un des Cimetières. Les effets de ces monstres sont annulés, et ils sont détruits durant la End Phase ce tour. Lorsque cette carte sur le Terrain est détruite, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 "Empereur Dragon de la Damnation" depuis votre Cimetière.

Vous pouvez par exemple Invoquer 1 Zombie depuis le Cimetière de votre adversaire et 2 du vôtre, etc. Cet effet cible 1 ou plusieurs monstres dans le Cimetière.

Lorsque les Zombies ont été Invoqués, ils ne sont plus pris pour cible par "Empereur Dragon de la Damnation/Mode Assaut". Même si "Empereur Dragon de la Damnation/Mode Assaut" est retiré du Terrain, les effets de ces Zombies sont annulés et ils sont détruits durant la End Phase.

Détruire les monstres Invoqués Spécialement durant la End Phase ne crée pas de Chaîne.

Mercenaire d'Assaut

CRMS-EN023

Une fois par tour, vous pouvez renvoyer 1 "Activation Mode Assaut" depuis votre main ou Cimetière au Deck pour détruire 1 Carte Magie ou Piège contrôlée par votre adversaire.

Renvoyer "Activation Mode Assaut" au Deck est un coût. Cet effet cible la Carte Magie ou Piège que vous désirez détruire.

Si vous renvoyez "Activation Mode Assaut" depuis votre main au Deck, vous devez le montrer à votre adversaire.

Sorcière aux Ailes de Nuit

CRMS-EN025

Vous pouvez activer "Activation Mode Assaut" le tour où il est Posé.

Si vous activez "Activation Mode Assaut" le tour où il est Posé et une Chaîne qui est créée détruit "Sorcière aux Ailes de Nuit", "Activation Mode Assaut" est tout de même résolu.

Harmonisateur de Force Vitale

CRMS-EN026

Lorsque votre adversaire active l'effet d'une carte qui inflige des dommages, vous pouvez défausser cette carte pour annuler son activation et la détruire.

C'est un Effet Multi-Déclencheur qui s'active durant le tour de n'importe quel joueur.

Cet effet ne peut être mis en Chaîne qu'après l'activation d'une carte qui est sûre d'infliger des dommages lors de la résolution. Il ne peut pas être utilisé contre l'activation ou l'effet de "Canon Ondulatoire". De même, il ne peut être utilisé contre "Thestalos, le Monarque de la Tempête de Feu" puisque vous ne savez pas si des dommages seront infligés.

Si vous contrôlez "Wombat Des" et qu'il vous empêche de subir des dommages, vous ne pouvez pas activer "Harmonisateur de Force Vitale".

Vous pouvez utiliser "Harmonisateur de Force Vitale" contre une carte adverse qui inflige des dommages à son contrôleur, tel que "Mammoth Zombie".

Grenouille Mystificatrice

CRMS-EN028

Le nom de cette carte est traité comme étant "Grenouille Des" tant qu'elle est face recto sur le Terrain. Votre adversaire ne peut sélectionner un autre monstre comme cible d'une attaque. Lorsque cette carte est envoyée du Terrain au Cimetière, vous pouvez ajouter 1 monstre "Grenouille" ou "Rainette" excepté "Grenouille Mystificatrice" ou "Grenouille, la Bave" depuis votre Deck ou votre Cimetière à votre main.

"Grenouille Mystificatrice" compte pour l'activation de "Coassement Des".

Grenouille Flip Flap

CRMS-EN029

Une fois par tour, vous pouvez retourner cette carte en Position de Défense face verso. Lorsque cette carte est retournée face recto, vous pouvez renvoyer les monstres contrôlés par votre adversaire dans la main de leur propriétaire jusqu'au nombre de monstres "Grenouille" ou "Rainette" face recto que vous contrôlez, excepté "Grenouille, la Bave".

Les cartes qui sont retournées sont choisies lorsque l'effet est résolu, l'effet ne cible pas les cartes.

Prisomate

CRMS-EN031

Lorsque qu'1 autre monstre de Type Plante face recto est ciblé par l'effet d'une Carte Magie ou Piège contrôlée par votre adversaire, vous pouvez Sacrifier cette carte pour piocher 2 cartes.

C'est un Effet Multi-Déclencheur qui s'active dans une Chaîne en réponse à la Carte Magie ou Piège de l'adversaire.

Vous pouvez activer "Prisomate" lorsqu'une autre Plante que vous contrôlez est prise pour cible par une Carte Piège ou Magie Continue qui a déjà été activée.

Vous ne pouvez pas activer "Prisomate" durant la Damage Step.

Scanner

CRMS-EN032

Une fois par tour, vous pouvez sélectionner 1 des monstres de votre adversaire qui est retiré du jeu. Jusqu'à la End Phase, le nom de cette carte est traité comme le nom du monstre sélectionné et cette carte a le même Attribut, Niveau, ATK et DEF que le monstre sélectionné. Si cette carte est retirée du Terrain lorsque cet effet est appliqué, retirez-la du jeu.

"Scanner" cible 1 monstre retiré du jeu, mais ne cible plus lorsque l'effet est résolu.

Si "Scanner" est retiré du Terrain tandis qu'il copie un autre monstre (exemple : s'il n'est pas détruit durant le tour de votre adversaire), il n'est pas retiré du jeu.

Si "Absorption de Compétence" est activé après la résolution de l'effet de "Scanner", alors l'effet de "Scanner" n'est pas annulé et sera retiré du jeu s'il quitte le Terrain.

Si la cible de "Scanner" n'est plus dans la zone retirée lorsque l'effet de "Scanner" est résolu, alors "Scanner" ne copie pas ce monstre, et "Scanner" ne sera pas retiré du jeu s'il quitte le Terrain.

Forteresse Arsenal Dimensionnelle

CRMS-EN033

Les cartes ne peuvent pas être envoyées du Deck au Cimetière.

Les coûts ne peuvent pas être payés lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain et que le coût est d'envoyer des cartes depuis le Deck au Cimetière. Donc "Soldat de Carte" et "Celestia l'Ange, Seigneur Lumière" ne peuvent pas activer leurs effets.

En général, les monstres "Seigneur Lumière" peuvent activer leurs effets lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain, mais les cartes ne sont pas envoyées depuis le Deck au Cimetière après.

Si "Ryko le Chasseur, Seigneur Lumière" est retourné face recto tandis que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain, vous pouvez détruire 1 carte avec son effet mais aucune carte n'est envoyée depuis le Deck au Cimetière après ça.

"Échange Solaire" ne peut pas être activé tandis que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain. Si "Échange Solaire" est activé et "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est invoqué durant une Chaîne, piochez 2 cartes mais n'envoyez pas 2 cartes depuis le Deck au Cimetière après ça.

Si une carte a besoin d'être envoyée depuis le Deck au Cimetière à cause d'une combinaison de carte qui rend la résolution impossible, cette carte est quand même envoyée au Cimetière même si "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain.

Exemple 1 : Si "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain et que vous activez "Conscription" puis choisissez un monstre qui peut être Invoqué Normalement, mais que vos Zones Carte Monstre sont toutes occupées, le monstre est envoyé au Cimetière.

Exemple 2 : Il s'agit du même cas pour les monstres supplémentaires de "Ravissant Salon d'Essayage" qui ne peuvent pas être Invoqués si les toutes les Zones Carte Monstre sont occupées.

Exemple 3 : "Voyante à la Boule de Cristal" est retournée face recto tandis que "Roi du Tonnerre" est sur le Terrain.

"Raisonnement" et "Portail de Monstre" ne peuvent être activés lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain. Si leurs effets sont activés et que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" a été Invoqué dans une Chaîne, leurs effets ne s'appliquent pas.

"Invalidité" ne peut être activé lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain. Si "Invalidité" est activé et que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" a été Invoqué dans une Chaîne, ajoutez les cartes piochées dans la main après que les deux joueurs les aient vues.

"Dandy au Diamant - Héros de la Destinée" ne peut activer son effet lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain. Si son effet est activé et que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" a été Invoqué dans une Chaîne, son effet ne s'applique pas (ne regardez pas la carte au-dessus du Deck).

"Fusion du Futur" ne peut être activé lorsque "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain. Si "Fusion du Futur" est activé et que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" a été Invoqué dans une Chaîne, l'effet de "Fusion du Futur" ne s'applique pas, aucun monstre n'est envoyé au Cimetière, aucun Monstre Fusion n'est Invoqué Spécialement et "Fusion du Futur" reste sur le Terrain en vain.

Si "Marchand Ésotérique" est retourné face recto tandis que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain, son effet n'est pas appliqué.

Si "Destruction en Chaîne" est activé tandis que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain, les exemplaires du même monstre dans la main du joueur sont détruits mais pas ceux dans le Deck.

Si "Dissipation de Magie" est activé tandis que "Forteresse Arsenal Dimensionnelle" est sur le Terrain, vérifiez la main et le Deck de votre adversaire puis envoyez les exemplaires d'une même Carte Magie dans leur main au Cimetière, mais pas ceux du Deck.

Protecteur du Désert

CRMS-EN034

Cette carte gagne 300 points de DEF pour chaque Carte Magie et Piège sur le Terrain. Si un monstre de Type Insecte que vous contrôlez doit être détruit, vous pouvez détruire cette carte à la place.

Vous pouvez détruire 1 "Protecteur du Désert" pour sauver plusieurs Insectes qui auraient été détruits en même temps, par l'effet de "Insecte Mangeur de Noble" par exemple.

Vous ne pouvez utiliser qu'1 seul "Protecteur du Désert" à la fois. Si 1 ou plusieurs Insectes sont sur le point d'être détruits, vous pouvez seulement détruire 1 "Protecteur du Désert".

Si "Protecteur du Désert" et vos Insectes doivent être détruits en même temps, vous ne pouvez pas utiliser "Protecteur du Désert" pour sauver les Insectes.

Hydre Vipère

CRMS-EN037

Chaque fois que cette carte déclare une attaque, vous devez Sacrifier 1 monstre de Type Aqua. Cette carte peut attaquer 3 fois durant chaque Battle Phase.

Sacrifier 1 monstre de Type Aqua est le coût pour activer l'attaque.

Si vous Sacrifiez "Grenouille Lance Poison" pour l'attaque, vous pouvez activer son effet.

Seigneur de Guerre Alien

CRMS-EN038

Vous pouvez retirer 2 Compteurs-A du Terrain pour Invoquer Spécialement cette carte depuis votre main. Une fois par tour, vous pouvez placer 1 Compteur-A sur chaque monstre face recto contrôlé par votre adversaire (si un monstre avec un Compteur-A combat un monstre "Alien", il perd 300 points d'ATK et de DEF pour chaque Compteur-A durant le calcul des dommages uniquement). Vous ne pouvez contrôler qu'1 seul "Seigneur de Guerre Alien".

Cette carte ne peut pas être Invoquée Normalement.

Ammonite Alien

CRMS-EN039

Lorsque cette carte est Invoquée Normalement, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre "Alien" de Niveau 4 ou moins depuis votre Cimetière. Détruisez-le durant la End Phase.

Même si "Ammonite Alien" n'est plus sur le Terrain, le monstre qu'il a Invoqué est quand même détruit durant la End Phase.

L'effet qui détruit le monstre Invoqué durant la End Phase ne crée pas de Chaîne.

Bombardier de Choc des Ténèbres

CRMS-EN040

1 Syntoniseur + 1 monstre non Syntoniseur ou plus

Vous pouvez Sacrifier 1 monstre pour infliger des dommages à votre adversaire égaux à son Niveau x 200.

Calculez les dommages basés sur le Niveau du monstre sur le Terrain, pas dans le Cimetière ou lorsqu'il est retiré du jeu. Vous pouvez Sacrifier "L'Incarnation d'Apophis" ou "Spectre Zoma" pour faire 800 points de dommages.

Si vous Sacrifiez un monstre face verso, calculez les dommages basés sur le Niveau d'origine du monstre imprimé sur la carte.

Sacrifier un monstre est un coût.

Aile Noire - Maître des Armures

CRMS-EN041

1 Syntoniseur "Aile Noire" + 1 monstre non Syntoniseur ou plus

Cette carte ne peut pas être détruite au combat et vous ne recevez aucun dommage de combat d'un combat impliquant cette carte. Si cette carte attaque un monstre, vous pouvez placer 1 Compteur Cuirasse sur ce monstre à la fin de la Damage Step (max. 1). Vous pouvez retirer tous les Compteurs Cuirasse des monstres de votre adversaire pour réduire l'ATK et la DEF de chaque monstre qui avait un Compteur Cuirasse à 0, jusqu'à la End Phase.

Vous placez les Compteurs Cuirasse à la fin de la Damage Step, au même moment où les monstres sont normalement envoyés au Cimetière.

L'effet de ce monstre ne prend pas les cartes pour cible.

Artilleur Hyper Psychique

CRMS-EN042

1 Syntoniseur + 1 monstre non Syntoniseur de Type Psychique ou plus

Durant un combat entre cette carte attaquant et un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK de cette carte, infligez la différence en tant que dommages de combat à votre adversaire. Si cette carte attaque un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK de cette carte, gagnez des Life Points équivalents à la différence à la fin de la Damage Step.

Calculez les Life Points que vous gagnez basés sur la DEF du monstre attaqué à la fin de la Damage Step. Si le monstre attaqué n'est plus sur le Terrain, regardez la DEF d'origine.

Même si "Artilleur Hyper Psychique" est retiré du Terrain avant la fin de la Damage Step (exemple : par un effet Flip), son effet pour gagner des Life Points est toujours activé.

Gol'gar la Forteresse Cosmique

CRMS-EN044

"Ammonite Alien" + 1 monstre non Syntoniseur "Alien" ou plus

Une fois par tour, vous pouvez sélectionner un nombre de votre choix de Cartes Magie ou Piège face recto. Renvoyez ces cartes dans la main de leur propriétaire et distribuez de nouveaux Compteurs-A parmi les monstres sur le Terrain équivalents au nombre de cartes renvoyées. Une fois par tour, vous pouvez retirer 2 Compteurs-A du Terrain pour détruire 1 carte contrôlée par votre adversaire.

L'effet qui détruit 1 carte ou renvoie les cartes à la main sont des effets qui ciblent des cartes. L'effet qui place les Compteurs-A ne cible pas les cartes.

Le nombre de Compteurs-A placés est basé sur le nombre de Cartes Magie et Piège qui sont renvoyés dans la main. Si un effet en Chaîne détruit une Carte Magie ou Piège prise pour cible par "Gol'gar la Forteresse Cosmique" avant qu'elle ne soit renvoyée dans la main, aucun Compteur-A n'est placé sur cette Carte Magie ou Piège.

Étoile de Vigilance

CRMS-EN045 (Carte Magie d'Équipement)

Équipable uniquement à un monstre que vous contrôlez, s'il a été changé de Position d'Attaque face recto en Position de Défense face recto ce tour. Sélectionnez 1 monstre contrôlé par votre adversaire. Ce monstre ne peut pas attaquer ou changer sa position de combat. Lorsque le monstre équipé est détruit et que cette carte est envoyée au Cimetière, retirez du jeu le monstre sélectionné.

"Étoile de Vigilance" cible le monstre équipé et le monstre de l'adversaire sélectionné. Si l'adversaire ne possède aucun monstre, "Étoile de Vigilance" ne peut pas être activé.

"Étoile de Vigilance" peut être équipé à n'importe quel monstre qui a été changé d'une Position d'Attaque face recto en Position de Défense face recto durant ce tour, même si le monstre est actuellement en Position d'Attaque (parce que la position de bataille a été changée une nouvelle fois).

Si "Étoile de Vigilance" et le monstre équipé sont tous les deux détruits en même temps, l'effet de "Étoile de Vigilance" ne peut pas être activé.

L'effet de "Étoile de Vigilance" crée une Chaîne (lorsque "Étoile de Vigilance" est envoyé au Cimetière).

Si vous invoquez "Gilford, La Légende" tandis que "Limite de Niveau - Zone B" est activé, vous pouvez équiper "Gilford, La Légende" avec la carte "Étoile de Vigilance" mais celle-ci ne ciblera pas un monstre de l'adversaire et son effet ne sera pas activé s'il est envoyé au Cimetière.

Vous pouvez déplacer "Étoile de Vigilance" avec une carte comme "Tailleur de l'Indécis" mais le monstre de l'adversaire qui a été pris pour cible par "Étoile de Vigilance" reste le même. Vous ne pouvez pas choisir un nouveau monstre.

Serviteur du Châtiment

CRMS-EN046 (Carte Magie d'Équipement)

Lorsque le contrôle du monstre équipé change, infligez des dommages égaux à son ATK d'origine à son nouveau contrôleur.

L'effet de "Serviteur du Châtiment" crée une Chaîne lorsque le contrôle du monstre change. Si un Effet Continu doit d'abord détruire le monstre équipé (exemple : un "Nyan Nyan du Tonnerre" équipé change de côté et est immédiatement détruit), alors l'effet de "Serviteur du Châtiment" ne s'active pas et n'inflige pas de dommages.

Si "Annulation de Lavage de Cerveau" est activé et qu'un monstre équipé avec "Serviteur du Châtiment" change de côté, ce monstre retourne immédiatement au contrôleur d'origine. L'effet de "Serviteur du Châtiment" crée alors une Chaîne (et ne s'active qu'une seule fois dans ce cas) et le contrôleur d'origine du monstre subit des dommages.

Explosion Stellaire

CRMS-EN047 (Carte Magie Normale)

Payez un nombre de votre choix de Life Points en multiples de 500. Réduisez le Niveau d'1 monstre que vous contrôlez ou qui est dans votre main de 1 pour chaque 500 Life Points que vous avez payé, jusqu'à la End Phase.

"Explosion Stellaire" ne cible pas les cartes. Lorsque son effet est résolu, choisissez un monstre sur le Terrain ou dans votre main.

Payer des Life Points est un coût. "Explosion Stellaire" ne peut être activée avec "Magie Économique" sur le Terrain, comme vous ne pouvez pas payer le coût.

Si vous utilisez "Explosion Stellaire" sur un monstre dans votre main et ensuite Poser votre monstre, son Niveau est tout de même réduit lorsqu'il est retourné face recto.

Vous ne pouvez pas utiliser "Explosion Stellaire" sur un monstre face verso que vous contrôlez sur le Terrain.

Si un monstre affecté par "Explosion Stellaire" est face recto sur le Terrain puis est retourné face verso (avec "Le Livre de la Lune", etc.), alors l'effet de "Explosion Stellaire" est annulé et le Niveau du monstre retourne à son Niveau par défaut.

Si vous activez "Explosion Stellaire" mais que vous n'avez aucun monstre à utiliser lorsque l'effet est résolu, votre adversaire peut regarder votre main pour confirmer que vous ne possédez aucun monstre dans votre main.

Vous ne pouvez pas réduire le Niveau d'un monstre en-dessous de 1 et vous ne pouvez pas payer plus que permis pour "Explosion Stellaire". Vous ne pouvez pas sélectionner un monstre de Niveau 1 pour "Explosion Stellaire". Si vous payez 1000 Life Points, vous ne pouvez pas sélectionner un monstre de Niveau 2, etc. Si vous possédez un monstre approprié sur lequel utiliser "Explosion Stellaire", payez des Life Points. Mais si vous ne possédez plus de monstre adéquat, lorsque l'effet de "Explosion Stellaire" est résolu, son effet est annulé.

Les Life Points maximum que vous pouvez payer pour "Explosion Stellaire" sont basés sur le Niveau maximum légal disponible à ce moment. Vous ne pouvez pas payer plus que permis.

Si "Ohka - Méca Majestueux" a son Niveau réduit à 4 ou moins avec "Explosion Stellaire", et est invoqué sans Sacrifice parce qu'il est devenu un monstre de Niveau 4 ou moins, son effet pour s'envoyer au Cimetière ne s'active pas.

Attaque Tourbillonnante de Rapace

CRMS-EN048 (Carte Magie Normale)

Renvoyez 1 monstre "Aile Noire" face recto que vous contrôlez au Deck. Ajoutez 1 monstre "Aile Noire" depuis votre Deck à votre main.

Envoyer 1 monstre "Aile Noire" au Deck est un coût.

Vous ne pouvez pas activer "Attaque Tourbillonnante de Rapace" si vous n'avez pas de monstres "Aile Noire" dans votre Deck.

Si vous utilisez un Monstre Synchro "Aile Noire" pour payer le coût de "Attaque Tourbillonnante de Rapace", ce Monstre synchro est renvoyé à l'Extra Deck.

Moteur Rouillé Morphtronique

CRMS-EN049 (Carte Magie d'Équipement)

Équipable uniquement à un monstre "Morphtronique". Si le monstre équipé est détruit, infligez des dommages à chaque joueur égaux à son ATK d'origine.

Cet effet crée une Chaîne lorsque le monstre équipé est détruit et que "Moteur Rouillé Morphtronique" est envoyé au Cimetière (ou retiré du jeu à cause de "Macro Cosmos", etc.).

Plan Morphtronique

CRMS-EN050 (Carte Magie de Terrain)

Chaque fois que la position de combat d'un monstre est changée, placez 1 Compteur Morph sur cette carte. Tous les monstres "Morphtronique" gagnent 300 points d'ATK pour chaque Compteur Morph sur cette carte. Lorsque cette carte est détruite et envoyée du Terrain au Cimetière, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre "Morphtronique" depuis votre Cimetière.

Placer des Compteurs Morph sur cette carte ne crée pas de Chaîne. Invoquer Spécialement 1 monstre "Morphtronique" avec l'effet de cette carte crée une Chaîne et cible une carte.

Si vous activez une autre Carte Magie de Terrain pour remplacer "Plan Morphtronique", son effet rate l'opportunité et aucun monstre "Morphtronique" n'est Invoqué Spécialement. Cependant, si vous Posez une Carte Magie de Terrain pour remplacer "Plan Morphtronique", vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre "Morphtronique".

Si votre adversaire active une Carte Magie de Terrain et détruit votre "Plan Morphtronique", l'effet de "Plan Morphtronique" s'active et vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre "Morphtronique". Si votre adversaire Pose une Carte Magie de Terrain, votre "Plan Morphtronique" n'est pas détruit et aucun monstre "Morphtronique" n'est Invoqué Spécialement.

Si plusieurs monstres ont leur position de combat changé en même temps, il n'y a qu'1 seul Compteur Morph placé sur cette carte.

Si "Limite de Niveau - Zone B" est activé et que vous changez la position de combat d'un monstre de Niveau 4 ou plus en Position d'Attaque (immédiatement changé en Position de Défense à cause de "Limite de Niveau - Zone B"), 1 seul Compteur Morph est placé sur "Plan Morphtronique".

Aucun Compteur Morph n'est placé sur "Plan Morphtronique" lorsqu'un monstre est retourné d'une Position de Défense face verso en Position de Défense face recto puisque la position de combat elle-même n'a pas changé.

Surcharge d'Assaut

CRMS-EN051 (Carte Magie Jeu-Rapide)

Sacrifiez 1 monstre "/Mode Assaut". Infligez des dommages aux deux joueurs égaux à son Niveau x 200.

Calculez les dommages basés sur le Niveau du monstre au moment où il a été utilisé pour payer le coût de cette carte.

Téléportation d'Assaut

CRMS-EN052 (Carte Magie Normale)

Renvoyez 1 monstre "/Mode Assaut" depuis votre main au Deck. Piochez 2 cartes.

Renvoyer un monstre "/Mode Assaut" à votre Deck est un coût. Vous devez révéler le monstre ""/Mode Assaut" à votre adversaire.

Résurrection d'Assaut

CRMS-EN053 (Carte Magie Jeu-Rapide)

Retirez du jeu 1 "Activation Mode Assaut" depuis votre Cimetière. Détruisez tous les monstres que vous contrôlez et Invoquez Spécialement 1 monstre "/Mode Assaut" depuis votre Cimetière, sans tenir compte des conditions d'Invocation. Ses effets sont annulés, et il ne peut être Sacrifié. S'il est retiré du Terrain, retirez-le du jeu.

"Résurrection d'Assaut" peut seulement Invoquer Spécialement un monstre "/Mode Assaut" qui a été correctement Invoqué Spécialement à l'origine et envoyé au Cimetière. Il ne peut pas Invoquer Spécialement un monstre "/Mode Assaut" qui a été directement envoyé au Cimetière depuis la main ou le Deck.

Seuls les effets sur le Terrain sont annulés par "Résurrection d'Assaut". Si un monstre "/Mode Assaut" qui a été Invoqué Spécialement avec "Résurrection d'Assaut", et est ensuite détruit (et retiré du jeu à cause de l'effet de "Résurrection d'Assaut"), son effet ne s'active pas et le Monstre Synchro approprié est Invoqué Spécialement.

Vous devez détruire au moins 1 monstre que vous contrôlez avec "Résurrection d'Assaut" pour Invoquer Spécialement un monstre "/Mode Assaut" puisque les effets sont liés. Vous devez aussi détruire tous les monstres que vous contrôlez, et si 1 de vos monstres n'est pas détruit, vous ne pouvez pas Invoquer un monstre "/Mode Assaut".

Un monstre Invoqué Spécialement avec "Résurrection d'Assaut" ne peut activer son effet même si "Pôle Position" le rend non affecté par les Cartes Magie.

Si un monstre "/Mode Assaut" est Invoqué Spécialement avec "Résurrection d'Assaut" et est retourné face verso, les restrictions de "Résurrection d'Assaut" sont annulées et vous pouvez le Sacrifier pour (lorsqu'il est de nouveau face recto) activer ses effets.

Cette carte prend pour cible le monstre "/Mode Assaut" dans le Cimetière que vous désirez Invoquer Spécialement.

Puits de Force Télékinésique

CRMS-EN055 (Carte Magie Jeu-Rapide)

Invoquez Spécialement un nombre de votre choix de monstres de Type Psychique de Niveau 2 ou moins depuis votre Cimetière. Vous recevez des dommages égaux à la somme des Niveaux de ces monstres x 300.

"Puits de Force Télékinésique" cible 1 ou plusieurs monstres Psychique dans votre Cimetière. Si un effet qui retire des monstres du jeu est ajouté à une Chaîne, les monstres restants sont tout de même Invoqués. Vous ne subissez que les dommages basés sur les monstres qui ont été Invoqués.

Canon à Graines

CRMS-EN057 (Carte Magie Continue)

Chaque fois qu'un (ou plusieurs) monstre(s) de Type Plante est (sont) Invoqué(s), placez 1 Compteur Plante sur cette carte (max. 5). Vous pouvez envoyer cette carte au Cimetière pour infliger 500 points de dommages à votre adversaire pour chaque Compteur Plante sur elle.

Placer un Compteur Plante sur cette carte ne crée pas de Chaîne.

Envoyer "Canon à Graines" au Cimetière est un coût.

S'il n'y a pas de Compteur Plante sur "Canon à Graines", vous ne pouvez pas activer son effet et l'envoyer au Cimetière.

Absorption Super Solaire

CRMS-EN058 (Carte Magie Continue)

Sacrifiez 1 monstre de Type Plante de Niveau 2 ou moins. Invoquez Spécialement 1 monstre de Type Plante dont le Niveau est égal ou inférieur au Niveau +3 du monstre Sacrifié depuis votre main ou Deck. Lorsque cette carte est retirée du Terrain, détruisez ce monstre. Lorsque ce monstre est retiré du Terrain, détruisez cette carte.

Calculez le Niveau maximum d'un monstre que vous pouvez Invoquer Spécialement basé sur le Niveau d'un monstre Sacrifié lorsqu'il était sur le Terrain.

"Absorption Super Solaire" ne cible pas un monstre dans votre main ou Deck. Cependant, il cible le monstre Invoqué Spécialement.

Sacrifier une Plante pour l'activation de cette carte est un coût.

Sanctuaire Verdoyant

CRMS-EN060 (Carte Magie Continue)

Lorsqu'un monstre face recto de Type Insecte est détruit et envoyé au Cimetière, son contrôleur peut ajouter 1 monstre de Type Insecte avec le même Niveau que le monstre détruit depuis son Deck à sa main.

Cet effet peut être utilisé durant la Damage Step.

Comme "Sanctuaire Verdoyant" s'active lorsqu'un Insecte est détruit et envoyé au Cimetière, l'effet est basé sur le Niveau d'origine de l'Insecte détruit au Cimetière, pas son Niveau lorsqu'il est sur le Terrain.

Si plusieurs Insectes sont détruits en même temps, un Insecte de remplacement peut être ajouté à la main pour chaque Insecte détruit. Chacun d'entre eux est un Maillon différent de la Chaîne. Si 2 insectes sont détruits, une Chaîne de 2 Maillons est formée, etc. Soyez sûr de bien annoncer quel Niveau correspond à quel maillon (Exemple : des Insectes de Niveau 3 et de Niveau 4 sont détruits. Annoncez lequel d'entre eux représente le Maillon 1 de la Chaîne. Ensuite, continuez et annoncez lequel est le Maillon 2 de la Chaîne).

L'effet de "Sanctuaire Verdoyant" est un effet contrôlé et activé par le contrôleur de "Sanctuaire Verdoyant". Si l'Insecte de l'adversaire est détruit, le contrôleur de "Sanctuaire Verdoyant" doit demander à son adversaire s'il veut activer l'effet de "Sanctuaire Verdoyant".

Barrière Arcane

CRMS-EN061 (Carte Magie Continue)

Chaque fois qu'un (ou plusieurs) monstre(s) de Type Magicien sur le Terrain est (sont) détruit(s), placez 1 Compteur Magie sur cette carte (max. 4). Vous pouvez envoyer cette carte et 1 monstre face recto de Type Magicien que vous contrôlez au Cimetière pour piocher 1 carte pour chaque Compteur Magie sur cette carte.

Si plusieurs Magiciens sont détruits en même temps, vous ne placez qu'1 seul Compteur Magie sur "Barrière Arcane". Placer des Compteurs Magie sur "Barrière Arcane" ne crée pas de Chaîne.

"Barrière Arcane" ne gagne pas de Compteurs Magie lorsque des Magiciens face verso sont détruits, parce qu'un monstre face verso est détruit avant que vous ne puissiez confirmer son Type.

Envoyer "Barrière Arcane" et un Magicien au Cimetière est un coût.

Triangle Mystérieux

CRMS-EN062 (Carte Magie Jeu-Rapide)

Détruisez 1 monstre sur le Terrain avec un Compteur-A. Ensuite, vous pouvez Invoquer Spécialement 1 monstre "Alien" de Niveau 4 depuis votre Deck. Détruisez-le durant la End Phase.

"Triangle Mystérieux" détruit le monstre qu'il prend pour cible.

Si "Démon de la Vanité" empêche les Invocations Spéciales et possède un Compteur-A, vous pouvez le détruire avec "Triangle Mystérieux" et ensuite Invoquer Spécialement un Alien.

Si un effet est en Chaîne avec "Triangle Mystérieux" qui retire le Compteur-A d'un monstre, il n'est pas détruit (exemple : le monstre est retourné face verso avec "Le Livre de la Lune").

Si le monstre ciblé n'est pas détruit, aucun Alien n'est Invoqué Spécialement.

Activation Mode Assaut

CRMS-EN063 (Carte Piège Normal)

Sacrifiez 1 Monstre Synchro. Invoquez Spécialement 1 monstre "/Mode Assaut" dont le nom inclut le nom du monstre Sacrifié depuis votre Deck en Position d'Attaque.

Sacrifier un Monstre Synchro est un coût. Vous pouvez Sacrifier le Monstre Synchro de votre adversaire avec "Bourse des Âmes".

Vous ne pouvez Sacrifier un Monstre Synchro face verso.

Vous ne pouvez pas activer "Activation Mode Assaut" si vous n'avez pas de monstres "/Mode Assaut" dans votre Deck.

Si vous activez "Activation Mode Assaut" mais ne pouvez pas résoudre son effet parce que vous ne possédez pas le monstre "/Mode Assaut" approprié, votre adversaire peut regarder dans votre Deck pour confirmer, sauf si vous lui montrer 3 exemplaires du monstre "/Mode Assaut" dans votre Cimetière, Terrain et zone retirée.

Force Spirituelle

CRMS-EN064 (Carte Piège Normal)

Activable uniquement durant le calcul des dommages pendant le tour de votre adversaire. Vous ne recevez aucun dommage de combat de ce combat. Puis, vous pouvez ajouter 1 monstre Syntoniseur de Type Guerrier avec une DEF de 1500 ou moins depuis votre Cimetière à votre main.

Vous pouvez activer "Force Spirituelle" pour empêcher de subir des dommages, même si vous ne posséder pas de Guerrier Syntoniseur a renvoyer dans la main.

"Force Spirituelle" ne cible pas les cartes, vous devez sélectionner le Guerrier Syntoniseur durant la résolution de l'effet.

Descente de l'Étoile Oubliée

CRMS-EN065 (Carte Piège Normal)

Sélectionnez 1 Monstre Synchro dans votre Cimetière et Invoquez-le Spécialement en Position de Défense face recto. Ses effets sont annulés, son Niveau est diminué de 1 et sa DEF devient 0. Sa position de combat ne peut pas être changée.

Cette carte cible 1 Monstre Synchro dans votre Cimetière.

Si le Monstre Synchro est retourné face verso lorsqu'il est sur le Terrain, tous les effets de "Descente de l'Étoile Oubliée" sont annulés. Les effets du monstre sont réactivés, son Niveau et sa DEF sont restaurés et sa position de combat peut être changée.

Les effets de "Chœur du Sanctuaire" peuvent augmenter la DEF d'un monstre au-delà de 0.

"Descente de l'Étoile Oubliée" annule seulement les effets qui s'appliquent ou s'activent sur le Terrain. Si le Monstre Synchro possède un effet qui s'active hors du Terrain, cet effet est activé.

Force d'Argent Flamboyante

CRMS-EN066 (Carte Piège Contre)

Activable uniquement lorsque votre adversaire active une Carte Piège qui inflige des dommages. Annulez l'activation de cette carte et détruisez-la ainsi que toutes les Cartes Magie et Piège face recto contrôlées par votre adversaire.

Vous pouvez ajouter à une Chaîne "Force d'Argent Flamboyante" en réponse à une Carte Piège activée par votre adversaire qui inflige des dommages sur lui-même.

Si une Carte Piège qui donne des Life Points a été changée en carte de dommages par l'effet de "Effets Secondaires", vous pouvez activer "Force d'Argent Flamboyante".

Vous ne pouvez pas ajouter à la Chaîne "Force d'Argent Flamboyante" en réponse à une carte si vous n'êtes pas sûr qu'elle inflige des dommages (comme "Les Chemins de la Destinée").

Vous ne pouvez pas ajouter à la Chaîne "Force d'Argent Flamboyante" en réponse à une carte qui n'inflige pas des dommages lors de son activation mais selon certaines conditions (comme "L'appel du Squelette").

Vous ne pouvez pas ajouter à la Chaîne "Force d'Argent Flamboyante" en réponse à une carte qui transfère les dommages comme "Mur Dimensionnel".

La Moitié ou Rien

CRMS-EN067 (Carte Piège Contre)

Activable uniquement durant la Battle Phase de votre adversaire. Votre adversaire sélectionne 1 des effets suivants :

- *Diviser par deux l'ATK de tous les monstres qu'il contrôle jusqu'à la fin de la Battle Phase.*
- *Terminer la Battle Phase.*

"La Moitié ou Rien" ne peut pas être activé durant la Damage Step.

L'effet de "La Moitié ou Rien" qui divise par deux l'ATK ne s'applique qu'aux monstre face recto sur le Terrain à ce moment-là. Les monstres qui sont retournés face recto ou Invoqués par la suite ne sont pas affectés.

Archdémons du Cauchemar

CRMS-EN068 (Carte Piège Normal)

Sacrifiez 1 monstre. Invoquez Spécialement 3 "Jetons Archdémon du Cauchemar" (Type Démon/TÉNÉBRES/Niveau 6/ATK 2000/DEF 2000) sur le Terrain de votre adversaire en Position d'Attaque. Lorsqu'un "Jeton Diablotin du Cauchemar" est détruit, son contrôleur reçoit 800 points de dommages.

"Annulation de Lavage de Cerveau" permet d'échanger le contrôle de "Jetons Archdémon du Cauchemar" au joueur qui a activé "Archdémons du Cauchemar". Si ce joueur ne possède pas assez de Zones Carte Monstre, les "Jetons Archdémon du Cauchemar" en trop sont détruits et l'adversaire subit les dommages en conséquence.

Lorsqu'un "Jetons Archdémon du Cauchemar" est détruit, l'effet qui inflige des dommages ne crée pas de Chaîne, donc les cartes comme "Canon Derrière la Porte" ne peuvent être activées.

Sacrifier un monstre est un coût pour activer cette carte.

Flèche d'Ébène

CRMS-EN069 (Carte Piège Normal)

Sélectionnez 1 monstre face recto que vous contrôlez. Jusqu'à la End Phase, il perd 500 points d'ATK et durant un combat entre cette carte attaquant et un monstre en Position de Défense dont la DEF est inférieure à l'ATK du monstre sélectionné, infligez la différence en tant que dommages de combat à votre adversaire. Lorsque le monstre sélectionné détruit un monstre au combat et l'envoie au Cimetière ce tour, infligez des dommages à votre adversaire égaux à la DEF d'origine du monstre détruit.

Si un monstre pris pour cible par "Flèche d'Ébène" détruit un monstre avec une ATK égale (donc les deux monstres sont détruits), l'adversaire subit tout de même les dommages basés sur la DEF de son monstre détruit.

"Flèche d'Ébène" cible le monstre que vous sélectionnez.

Si un monstre est pris pour cible par 2 "Flèche d'Ébène", il perd 1000 points d'ATK et les deux effets qui infligent des dommages selon la DEF sont activés (ils forment une Chaîne). Cependant, les dommages de combat infligés à l'adversaire n'arrivent qu'une seule fois.

Vous pouvez activer "Flèche d'Ébène" durant la Damage Step ou durant la Main Phase 2.

Si le contrôle d'un monstre passe à l'adversaire et combat, votre adversaire subit les dommages par l'effet de "Flèche d'Ébène".

Vous pouvez prendre pour cible "Cœur Farouche, Héros Élémentaire" mais les effets ne s'appliquent pas.

Prison de Lierre

CRMS-EN070 (Carte Piège Continu)

Tant que c'est votre tour, tous les monstres face recto contrôlés par votre adversaire deviennent des monstres de Type Plante. Lorsque cette carte face recto sur le Terrain est détruite et envoyée au Cimetière par l'effet d'une carte de l'adversaire, piochez 1 carte.

Même si "Chirurgie ADN" est activé, "Prison de Lierre" prend la priorité durant votre tour.

L'effet de piocher une carte crée une Chaîne.

Explosion Factice

CRMS-EN071 (Carte Piège Normal)

Activable uniquement lorsqu'un monstre de votre adversaire déclare une attaque. Les monstres ne peuvent pas être détruits durant ce combat. Après le calcul des dommages, invoquez spécialement 1 "Réacteur d'Invocation ·FEU" depuis votre main ou Cimetière.

Si un effet activé vous empêche d'Invoquer Spécialement, vous pouvez quand même activer "Explosion Factice" pour empêcher les monstres d'être détruits au combat. Mais vous ne pouvez pas Invoquer Spécialement dans ce cas.

Si vous ne possédez pas "Réacteur d'Invocation ·FEU" dans votre main ou Cimetière, vous pouvez toujours activer "Explosion Factice" pour empêcher vos monstres d'être détruits au combat. Cependant, si vous ne pouvez pas Invoquer Spécialement "Réacteur d'Invocation ·FEU" parce que vous ne l'avez pas dans votre main ou Cimetière, votre adversaire peut vérifier votre main pour confirmer.

Vous ne pouvez invoquer spécialement "Réacteur d'Invocation •FEU" si le calcul des dommages est effectué. En cas de Replay, ou un combat avec "Taupe Géante Néo-Spacien", ou une autre situation dans laquelle le monstre de l'adversaire est attaqué mais qu'il n'y a pas eu de calcul de dommages, vous ne pouvez pas invoquer spécialement "Réacteur d'Invocation •FEU".

L'effet de "Explosion Factice" qui invoque spécialement après le calcul des dommages crée une nouvelle Chaîne.

Vous pouvez activer "Explosion Factice" lorsque le monstre de votre adversaire attaque directement.

Champ de Force Morphtronique

CRMS-EN072 (Carte Piège Contre)

Annulez l'activation d'une Carte Magie ou Piège qui doit détruire un monstre "Morphtronique" face recto que vous contrôlez et détruisez-la. Ajoutez 1 carte "Morphtronique" depuis votre Deck à votre main.

Vous pouvez ajouter à la Chaîne "Champ de Force Morphtronique" aux effets qui ne ciblent pas, comme "Trou Noir".

Vous ne pouvez pas ajouter à la Chaîne "Champ de Force Morphtronique" aux effets qui ne sont pas certains de détruire un monstre "Morphtronique" comme "Fissure" ou "Destruction Terrestre", même si les seuls monstres que vous contrôlez sont "Morphtronique".

Si vous ne possédez aucun monstre "Morphtronique" dans votre Deck, vous ne pouvez pas activer "Champ de Force Morphtronique".

Vous pouvez seulement ajouter à une Chaîne "Champ de Force Morphtronique" en réponse à une carte qui détruit un monstre "Morphtronique" durant la résolution de l'effet, pas plus tard. Vous ne pouvez pas ajouter cette carte à la Chaîne après "Ekibyō Drakomord", "Destruction Aveugle" ou "Mur de Piques".

Vous ne pouvez pas activer "Champ de Force Morphtronique" si "Roi du Tonnerre" est sur le Terrain. Si un effet qui invoque "Roi du Tonnerre" est ajouté à la Chaîne en réponse à "Champ de Force Morphtronique", vous ne pourrez pas ajouter un monstre "Morphtronique" à votre main, mais "Champ de Force Morphtronique" annulera tout de même la Carte Magie ou Piège de la Chaîne.

Confusion Morphtronique

CRMS-EN073 (Carte Piège Normal)

Si vous contrôlez 2 monstres "Morphtronique" face recto ou plus, sélectionnez 2 cartes contrôlées par votre adversaire. Détruisez 1 carte choisie par votre adversaire parmi ces 2.

"Confusion Morphtronique" cible 2 cartes à l'activation. Votre adversaire choisit une carte à la résolution. Si 1 ou 2 cartes sont retirées durant la Chaîne, les cartes restantes sont automatiquement choisies.

Réglage Psychique

CRMS-EN076 (Carte Piège Continu)

Sélectionnez 1 monstre de Type Psychique dans votre Cimetière et Invoquez-le Spécialement en Position d'Attaque. Il est traité comme un monstre Syntoniseur. Lorsque cette carte est retirée du Terrain, détruisez ce monstre. Lorsque ce monstre est retiré du Terrain, détruisez cette carte. Lorsque cette carte est envoyée au Cimetière, recevez des dommages équivalents au Niveau du monstre x 400.

Si "Décret Royal" est activé, le monstre pris pour cible par "Réglage Psychique" n'est plus considéré comme un Syntoniseur. Cependant, si "Décret Royal" est détruit, alors le monstre est de nouveau considéré comme un Syntoniseur.

Calculez les dommages pour "Réglage Psychique" basés sur le Niveau du monstre lorsqu'il a été Invoqué et avant que des effets sur le Terrain ne soient appliqués. Si vous Invoquez Spécialement un monstre EAU de Niveau 5 et que "Océan Légendaire" est actif, vous recevez 2000 points de dommages pour "Réglage Psychique".

Si un monstre a été Invoqué Spécialement avec "Réglage Psychique" et que ce monstre est détruit tandis que "Décret Royal" est activé (donc "Réglage Psychique" reste sur le Terrain) et ensuite que "Décret Royal" et "Réglage Psychique" soient détruits, "Réglage Psychique" se souvient du Niveau du monstre Invoqué Spécialement et vous subissez toujours les dommages basés sur le Niveau de ce monstre lorsqu'il a été Invoqué.

Si aucun monstre n'est Invoqué Spécialement par "Réglage Psychique", son effet d'infliger des dommages ne s'active pas lorsqu'il est envoyé au Cimetière.

L'effet de "Réglage Psychique" qui inflige des dommages crée une Chaîne.

Régénération Métaphysique

CRMS-EN077 (Carte Piège Normal)

Activable uniquement durant la End Phase. Gagnez 1000 Life Points pour chaque monstre de Type Psychique envoyé au Cimetière ce tour.

Tous les monstres Psychiques envoyés au Cimetière comptent, même ceux de votre adversaire.

"Monde Zombie" change tous les monstres Psychiques en Zombies, même dans le Cimetière. Tous les monstres Psychiques envoyés au Cimetière deviennent donc Zombies et ne comptent pas pour "Régénération Métaphysique" (en fait, vous ne pouvez pas activer "Régénération Métaphysique" dans ce cas).

Les effets qui changent le Type sur le Terrain comme "Chirurgie ADN" ne s'appliquent pas dans le Cimetière. Les monstres Psychiques envoyés au Cimetière durant ce tour sont toujours considérés comme Psychique, même si "Chirurgie ADN" est activé (donc vous gagnez des Life Points).

Les monstres Psychiques renvoyés au Cimetière (avec "Fouilles Miraculeuses", etc.) ne sont pas considérés comme "envoyés" au Cimetière, et ne comptent pas pour "Régénération Métaphysique".

Même si les monstres Psychiques envoyés au Cimetière ne sont plus au Cimetière durant la End Phase, ils comptent toujours pour "Régénération Métaphysique".

Cheval de Troie des Bêtes Gladiateurs

CRMS-EN078 (Carte Piège Normal)

Invoquez Spécialement 1 monstre "Bête Gladiateur" depuis votre main sur le Terrain de votre adversaire. Puis, piochez 1 carte.

"Trappe sans fond" ne peut pas être utilisé en réponse à "Cheval de Troie des Bêtes Gladiateurs" car il rate l'opportunité, puisque la dernière action est la pioche par le joueur.

Virus Polluant Planétaire

CRMS-EN080 (Carte Piège Normal)

Sacrifiez 1 monstre "Alien". Détruisez tous les monstres face recto sans Compteurs-A contrôlés par votre adversaire. Jusqu'à la fin du 3ème tour de votre adversaire après l'activation de cette carte, placez 1 Compteur-A sur chaque monstre qu'il invoque.

Vous pouvez Sacrifier un Alien face verso pour activer "Virus Polluant Planétaire".

Placer des Compteurs-A sur les monstres ne crée pas de Chaîne.

Si 2 exemplaires de "Virus Polluant Planétaire" sont activés, leurs effets sont tous les deux appliqués, et chaque monstre Invoqué par votre adversaire gagne 2 Compteurs-A.

Vous pouvez activer "Virus Polluant Planétaire" même si votre adversaire ne contrôle aucun monstre, ou seulement des monstres avec des Compteurs-A.

Multiplicateur

CRMS-EN090 (Carte Magie Jeu-Rapide)

Sacrifiez 1 "Kuriboh" face recto. Invoquez Spécialement autant de "Jeton Kuriboh" (Type Démon/TÉNÉBRES/Niveau 1/ATK 300/DEF 200) que possible en Position de Défense. Ces Jetons ne peuvent pas être Sacrifiés pour une Invocation Sacrifice.

Vous ne pouvez pas activer "Multiplicateur" durant la Damage Step.

Makiu, la Brume Mystique

CRMS-EN091 (Carte Magie Normale)

Sélectionnez 1 "Crâne Invoqué" ou monstre de Type Tonnerre que vous contrôlez. Détruisez tous les monstres contrôlés par votre adversaire dont la DEF est inférieure à l'ATK du monstre sélectionné. Vous ne pouvez pas mener votre Battle Phase le tour où vous activez cette carte.

"Makiu, la Brume Mystique" cible le "Crâne Invoqué" sélectionné ou le monstre de Type Tonnerre.

La destruction de "Makiu, la Brume Mystique" ne cible pas les cartes et ne peut détruire "Requin Démon, Roi des Abysses", etc.

Vous ne pouvez pas sélectionner un monstre face verso parce que vous ne pouvez pas vérifier son ATK.

Vous ne pouvez pas activer "Makiu, la Brume Mystique" durant la Main Phase 2.

Vous pouvez activer "Makiu, la Brume Mystique" et "Bourse des Âmes" durant le même tour. De même, vous pouvez activer plus d'1 exemplaire de "Makiu, la Brume Mystique" et/ou "Bourse des Âmes" durant le même tour. Vous pouvez aussi activer "Makiu, la Brume Mystique" si votre Battle Phase est sautée à cause de "Long-Nez le Géant", etc.

Armure d'Assaut

CRMS-EN092 (Carte Magie d'Équipement)

Équipable uniquement à un monstre de Type Guerrier qui est le seul monstre que vous contrôlez. Il gagne 300 points d'ATK. Durant votre Main Phase, vous pouvez envoyer cette carte équipée au Cimetière. Si vous le faites, le monstre équipé peut attaquer deux fois durant la Battle Phase de ce tour.

Envoyer cette carte au Cimetière est un coût pour activer l'effet qui permet d'attaquer deux fois. Activer cet effet crée une Chaîne. Cet effet ne cible pas les cartes.

Si "Armure d'Assaut" est équipé à votre monstre, il reste quand même sur le Terrain lorsque vous Invoquez un autre monstre. La condition de ne contrôler aucun autre monstre ne s'applique qu'à l'équipement de "Armure d'Assaut".

Si un effet est en Chaîne avec "Armure d'Assaut" et change le Type du monstre et que celui-ci n'est plus un Guerrier, alors "Armure d'Assaut" ne peut plus être équipé et est détruit.

Si le type du monstre équipé change après que "Armure d'Assaut" soit déjà équipé, alors "Armure d'Assaut" reste équipé sur le monstre.

Vous ne pouvez seulement envoyer "Armure d'Assaut" au Cimetière que pour activer son effet durant la Main Phase 1.

Roi des Poupées

CRMS-EN093

Lorsque votre adversaire ajoute une ou plusieurs Cartes Monstre à sa main, excepté en les piochant, vous pouvez Invoquer Spécialement cette carte depuis votre main. Si vous le faites, détruisez-la durant la End Phase de votre prochain tour.

Les deux effets de "Roi des Poupées" sont des Effets Déclencheurs. Vous pouvez l'Invoquer Spécialement par ses effets durant le tour de n'importe quel joueur.

Vous ne pouvez pas Invoquer Spécialement "Roi des Poupées" durant la Damage Step avec cet effet.

Si "Roi des Poupées" est Invoqué par son propre effet, et est ensuite retourné face verso ou quitte le Terrain temporairement et revient, son effet est annulé. Il n'est plus considéré comme Invoqué Spécialement par son propre effet et ne se détruit pas durant la End Phase.

Si une carte comme "Sangan" ajoute une Carte Monstre à la main de votre adversaire et que leur Deck est mélangé, la dernière action considérée est l'ajout de la Carte Monstre à la main. Vous pouvez donc activer "Roi des Poupées" et l'Invoquer Spécialement (l'effet de "Sangan" prend fin lorsque le monstre est ajouté à la main).

Si vous Invoquez Spécialement "Roi des Poupées" durant votre tour, il est détruit durant la End Phase de votre tour suivant, pas le tour où il a été Invoqué Spécialement.

Zeta le Moléculaire

CRMS-EN094

Vous pouvez Sacrifier 1 "Jeton Eva" pour Invoquer Spécialement cette carte depuis votre main. Tant que cette carte est dans votre Cimetière, chaque fois qu'un (ou plusieurs) monstre(s) contrôlé(s) par votre adversaire est (sont) retiré(s) du jeu, Invoquez Spécialement 1 "Jeton Eva" (Type Démon/TÉNÉBRES/Niveau 2/ATK 500/DEF 500).

L'effet qui Invoque Spécialement un Jeton est un Effet Déclencheur qui s'active dans le Cimetière.

L'effet de "Zeta le Moléculaire" pour s'Invoquer Spécialement depuis votre main n'est pas un type d'effet. Comme "Cyber Dragon", ce n'est qu'une étape pour une Invocation Spéciale.

Si "Zeta le Moléculaire" est activé dans le Cimetière pour Invoquer un "Jeton Eva" et que "Disparaître" est ajouté à la Chaîne, "Zeta le Moléculaire" n'est plus dans le Cimetière lorsque l'effet est résolu et le "Jeton Eva" est quand même Invoqué.

"Zeta le Moléculaire" Invoque un "Jeton Eva" même si le monstre de votre adversaire est retiré du jeu face verso.

Si vos Zones Carte Monstre sont pleines et que le monstre de votre adversaire est retiré du jeu, l'effet de "Zeta le Moléculaire" est activé mais ne s'applique pas.

Téthys, Déesse de la Lumière

CRMS-EN095

Lorsque vous piochez un ou plusieurs monstres de Type Elfe, vous pouvez révéler 1 de ces monstres pour piocher une autre carte.

Ceci est un Effet Déclencheur que vous pouvez choisir d'activer. Le coût est de révéler 1 Elfe que vous venez de piocher à votre adversaire.

Si vous contrôlez plusieurs exemplaires de "Téthys, Déesse de la Lumière", vous pouvez ajouter à la Chaîne les effets lorsque vous piochez un monstre de Type Elfe. Si vous contrôlez 2 "Téthys, Déesse de la Lumière", vous pouvez alors piocher 2 cartes.

Vous ne pouvez seulement activer cet effet que si la dernière action était la pioche d'un Elfe. Si vous piochez un Elfe avec "Jarre de Cupidité" durant une Chaîne, vous ne pouvez activer l'effet de "Téthys, Déesse de la Lumière". Si vous avez pioché un Elfe avec "Charité Gracieuse", la dernière action que vous avez effectué est de défausser vos cartes pour "Charité Gracieuse". Vous ne pouvez donc pas activer "Téthys, Déesse de la Lumière".

Vous pouvez activer l'effet de "Téthys, Déesse de la Lumière" si vous piochez un Elfe durant la Damage Step, par exemple "Parshath le Chevalier du Ciel".

Ido la Force Magique Suprême

CRMS-EN096

Vous ne pouvez pas invoquer de monstres. Vous ne pouvez contrôler qu'1 seul "Ido la Force Magique Suprême". Si cette carte est détruite par l'effet d'une carte et envoyée au Cimetière, invoquez-la Spécialement depuis votre Cimetière durant la Standby Phase du prochain tour et détruisez tous les autres monstres que vous contrôlez.

L'effet de "Ido la Force Magique Suprême" qui l'invoque durant la Standby Phase et celui de détruire tous les autres monstres sont activés en même temps. Vous pouvez donc activer "Hommage Torrentiel" ou "Trappe sans fond" lorsqu'il s'invoque puisque vous n'avez pas raté l'opportunité.

Si votre prochain Standby Phase est sauté, vous ne pouvez pas invoquer Spécialement "Ido la Force Magique Suprême" avec son effet durant la prochaine Standby Phase. Vous avez raté l'opportunité.

Si "Ido la Force Magique Suprême" n'est pas dans le Cimetière durant la prochaine Standby Base (il a été retiré du jeu par exemple), il n'est pas invoqué Spécialement et vous ne détruisez aucun monstre avec son effet.

Quasar de Cupidité

CRMS-EN098

L'ATK et la DEF d'origine de cette carte sont chacune égales à son Niveau x 300. Le Niveau de ce monstre augmente par le Niveau du monstre qu'il détruit au combat.

Le Niveau de "Quasar de Cupidité" augmente en même temps que les monstres détruits au combat sont envoyés au Cimetière.

Cette carte ne peut pas être cherchée depuis le Deck par des cartes comme "Sangan" dont la recherche est basée sur l'ATK/DEF.

Si "Quasar de Cupidité" est retourné face verso, son effet est remis à 0 et tous les Niveaux augmentés sont perdus.

Si "Absorption de Compétence" est activé, "Quasar de Cupidité" perd tous ses Niveaux supplémentaires. Même si "Absorption de Compétence" est détruit, les Niveaux supplémentaires restent perdus.

Armoroid

CRMS-EN099

Lorsque vous Invoquez cette carte par Invocation Sacrifice en Sacrifiant au moins 1 un monstre "roid", retirez du jeu toutes les Cartes Magie et Piège sur le Terrain.

Les Cartes Magie et Piège sont retirées face recto.

Sacrifier un monstre "roid" compte pour l'activation de l'effet de "Armoroid".