



ソロモード「覚醒する伝説」 ハードモードプロフェシー

トランプ	タロット	効果
ジョーカー	愚者	プレイヤーのデッキの上から5枚を確認し、その中からPRETTYCUREを1枚選び手札に加える。残るカードは望む順番でデッキの下に送る。ディスピア軍はゼツボーグ1枚をリジェクトする。
♥ 1	魔術師	ディスピア軍はゼツボーグ3枚をリジェクトする。
♥ 2	女教皇	プレイヤーの表側レベルを1枚選びクラッシュする。表側レベルが存在しない場合、フラッグを1枚選びクラッシュする。
♥ 3	女帝	プレイヤーのエントリーエリアに存在するカードを全てクラッシュする。
♥ 4	皇帝	プレイヤーの捨て札からカードを1枚選び手札に加える。ディスピア軍はゼツボーグ1枚をリジェクトする。
♥ 5	法王	ディスピア軍はゼツボーグ2枚をリジェクトする。
♥ 6	恋人	プレイヤーはユニットを1枚選びクラッシュする。その後、手札を1枚選び捨て札にする。
♥ 7	戦車	プレイヤーは2枚ドローし、手札を1枚選び捨て札にする。ディスピア軍はゼツボーグ1体をリジェクトする。
♥ 8	正義	プレイヤーは手札からUNITを1枚選びリジェクトできる。そうした場合、ディスピア軍はゼツボーグ2体をリジェクトする。
♥ 9	隠者	ディスピア軍はトラジディクローザー1枚をリジェクトする。
♥ 10	運命の輪	プレイヤーは手札を全てデッキに加えシャッフルする。その後、もどした分ドローする。
◆ 1	力	ディスピア軍のパワー3500以下のユニットを1枚選び、クラッシュできる。ディスピア軍はゼツボーグ1枚をリジェクトする。
◆ 2	吊るされた男	プレイヤーのユニットからパワーが最も高いカードを1枚選び、表側でシールドする。
◆ 3	死	プレイヤーは手札を全て捨て札にする。
◆ 4	節制	ディスピア軍はゼツボーグ3枚をリジェクトする。
◆ 5	悪魔	ディスピア軍はダークプリキユア1枚をリジェクトする。
◆ 6	塔	プレイヤーとディスピア軍のエントリーエリアに存在するカードを全てクラッシュする。
◆ 7	星	プレイヤーは捨て札の上から5枚を表向きでシールドする。
◆ 8	月	ディスピア軍はプリンセストワイライト1枚をリジェクトする。
◆ 9	太陽	プレイヤーのユニットを1枚選ぶ。それに次の敵軍ターン終了時まで◆アンプレイカブル（このユニットはクラッシュしない）を加える。ディスピア軍はゼツボーグ2枚をリジェクトする。
◆ 10	審判	ディスピア軍はゼツボーグ3枚をリジェクトする。
♥ 13	世界	プレイヤーは敗北する。

タロット大アルカナ22枚、もしくは上記に対応するトランプを用意します。次に、「世界」を抜いたタロットをよくシャッフルした後、「世界」が16番目に来るようにタロットの山札に戻してください。この山札を「プロフェシー」と呼びます。

プレイヤーの先行からゲームが開始します。プレイヤーは、ダメージリミットを7でスタートし、従来のルール通りの行動ができます。プレイヤーのターン終了後、即座にプロフェシーが公開され、上記表の「効果」欄に示されたテキストをプレイします。

プレイヤーは、ディスピア軍に7点のダメージを与えれば勝利し、ディスピア軍からダメージリミット以上のダメージを受けた時、もしくは「世界」が公開された時に敗北します。