



1

ゲウダ <幽霊>

F-0025 1 A

たゆたう 霊魂

このカードはデッキに4枚まで入れられる。  
このゲウダが場から自分のトラッシュに置かれたとき、自分はカードを1枚引く。

0 | 1



1

ゲウダ <幽霊>

F-0025 1 A

たゆたう 霊魂

このカードはデッキに4枚まで入れられる。  
このゲウダが場から自分のトラッシュに置かれたとき、自分はカードを1枚引く。

0 | 1



1

ゲウダ <幽霊>

F-0025 1 A

たゆたう 霊魂

このカードはデッキに4枚まで入れられる。  
このゲウダが場から自分のトラッシュに置かれたとき、自分はカードを1枚引く。

0 | 1



1

ゲウダ <幽霊>

F-0025 1 A

たゆたう 霊魂

このカードはデッキに4枚まで入れられる。  
このゲウダが場から自分のトラッシュに置かれたとき、自分はカードを1枚引く。

0 | 1



2

ゲウダ <幽霊>

F-0029 1 A

墓荒らしの白霊

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、自分のトラッシュから<幽霊>カードを1枚選び、相手に見せてから手札に加えてもよい。

1 | 1



2

ゲウダ <幽霊>

F-0027 1 A

拐かす悪霊

パーン：このゲウダをトラッシュする。その後、相手の手札を見て、その中から1枚選び、トラッシュする。

0 | 1



5

ゲウダ <幽霊>

F-0036 1 A

しがみつく悪霊

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、相手の手札を見て、その中から1枚選び、トラッシュする。

1 | 1



7

ゲウダ <神>

F-0230 1 A

槍神 ロンギヌス

急襲、貫通  
このカードはバトルフェイスにもプレイすることができる。

7 | 2



10

ゲウダ <ドラゴン>

F-0011 1 A

龍王 ヴァルザルイード

バリアクラッシャー  
このゲウダは単体で攻撃に参加するなら、リパーン状態のゲウダを攻撃対象にできる。

7 | 7



みだつ あくりょう  
魅奪の悪霊 フィレリアス

このゲウダが相手バリアを破壊し、相手  
がそのバリアを手札に加えたとき、自分  
は相手の手札を見て、その中から1枚選  
び、トラッシュする。

5 | 5



れいおう  
霊王 ファンタズマ

急襲、バリアクラッシャー

**判定時**

自分の場にいる〈幽霊〉を1体選び、トラ  
ッシュする。その後、このゲウダはターン  
終了時まで+1 | +1される。

8 | 8



さんみやま まじょ  
サルファ山脈の魔女

パーン：自分のコストゾーンのカードを  
そのままの向きで1枚選び、トラッシュ  
する。その後、防御力がトラッシュした  
カードの記載コスト以下のゲウダを相手  
の場から1体選び、トラッシュする。

2 | 2



けいこく まじょ  
ストリム渓谷の魔女

パーン：自分のコストゾーンのカードをそ  
のままの向きで1枚選び、トラッシュする。  
その後、トラッシュしたカードの記載コス  
ト以下の記載コストのカードを場から1枚  
選び、持ち主の手札に戻す（選んだカード  
につけられているカードはトラッシュする）。

2 | 2



みつりん まじょ  
カルティバ密林の魔女

パーン：自分のコストゾーンのカードを  
そのままの向きで1枚選び、トラッシュ  
する。その後、トラッシュしたカードの  
記載コスト以下の記載コストのカードを  
自分のトラッシュから1枚選び、相手に  
見せてから手札に加える。

2 | 2



そうげん まじょ  
ブロウィン草原の魔女

パーン：自分のコストゾーンのカードをそ  
のままの向きで1枚選び、トラッシュする。  
その後、相手の手札を見て、トラッシュし  
たカードの記載コスト以下の記載コストの  
カードを1枚選び、トラッシュする。

2 | 2



たけび まじょ  
猛き火の魔女 サラディア

パーン：自分のコストゾーンのカードを  
そのままの向きでn枚選び、トラッシュ  
する（nは好きな数でよい）。その後、  
防御力がn以下のゲウダ（このゲウダを  
除く）をすべてトラッシュする。

7 | 7



ながみず まじょ  
流る水の魔女 ウディナ

パーン：自分のコストゾーンのカードをそ  
のままの向きでn枚選び、トラッシュする（nは好  
きな数でよい）。その後、場のカードをn枚選  
び、持ち主の手札に戻す（選んだカードにつけ  
られているカードはトラッシュする）。

7 | 7



みのつち まじょ  
穢る土の魔女 ピグノム

パーン：自分のコストゾーンのカードを  
そのままの向きでn枚選び、トラッシュ  
する（nは好きな数でよい）。その後、  
自分のトラッシュからゲウダカードをn  
枚選び、相手に見せてから手札に加える。

7 | 7



10

ゲウダ (ウィッチ)

涼風の心地良さは暴風の残虐さに至る。魔法とは助拳である。

F-0094 1 A

はや かぜ まじょ  
疾き風の魔女 シルヴェス

ターン：自分のコストゾーンのカードをそのままの向きでn枚選び、トラッシュする（nは好きな数でよい）。その後、相手の手札を表を見ずにn枚選び、トラッシュする。

7 | 7



3

スペル INTERFERE SPELL

F-0269 1 A

すうこう もうそう  
崇高な妄想

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイするカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



2

スペル INTERFERE SPELL

F-0262 1 A

ヘルズ・チャント こくじょう  
八大地獄詠唱「貳」黒縄

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが3以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



3

スペル INTERFERE SPELL

F-0263 1 A

ヘルズ・チャント しゆごう  
八大地獄詠唱「参」衆合

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが4以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



4

スペル INTERFERE SPELL

F-0264 1 A

ヘルズ・チャント きょうかん  
八大地獄詠唱「肆」叫喚

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが5以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



5

スペル INTERFERE SPELL

F-0265 1 A

ヘルズ・チャント だいきょうかん  
八大地獄詠唱「伍」大叫喚

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが6以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



6

スペル INTERFERE SPELL

F-0266 1 A

ヘルズ・チャント しょうねつ  
八大地獄詠唱「陸」焦熱

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが7以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



7

スペル INTERFERE SPELL

F-0267 1 A

ヘルズ・チャント だいいんねつ  
八大地獄詠唱「漆」大炎熱

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが8以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



8

スペル INTERFERE SPELL

F-0268 1 A

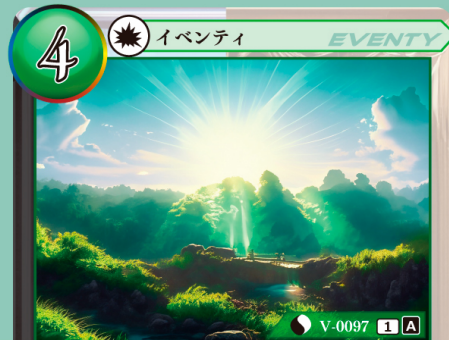
ヘルズ・チャント むげん  
八大地獄詠唱「捌」無間

相手が手札からカードをプレイするとき  
相手がプレイする記載コストが9以下のカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



せいりゅう きら  
清流の煌めき

自分はカードを2枚引く。  
その後、手札を1枚トラッシュする。



ようこう めぐみ  
陽光の恵み

自分はカードを3枚引く。  
その後、手札を2枚トラッシュする。



おおあらし  
大嵐

テリトリーを1つ選び、トラッシュする。



きょうふ ぜんしん  
恐怖への前進

自分の山札を上から5枚見て、その中から  
1枚選び、手札に加える。残りのカードは  
好きな順番で山札の下にウラ向きで戻す。



ふるほんしゅうしゅう  
古本収集

このカードのプレイ後、自分のターンは  
終わる。

自分のトラッシュからイベントカード  
を1枚選び、相手に見せてから手札に加  
える。



ししや ぼうとく  
死者への冒険

このカードのプレイ後、自分のターンは  
終わる。

自分のトラッシュからゲウダカードを1枚  
選び、相手に見せてから手札に加える。



ハルのきまぐれ

自分の山札の一番上のカードを  
コストゾーンに表向きで置く。



フェアリーヴァース

自分の山札を上から2枚公開し、その中  
から1枚選び、手札に加える。残りのカード  
は、コストゾーンに表向きで置く。



アカシックレコード  
全世界記録層

このカードのプレイ後、自分のターンは  
終わる。

自分のトラッシュからカードを1枚選び、  
相手に見せてから手札に加える。

3 イベントイ EVENTY



F-0240 1 A

けっじつ  
イメージの結実

自分はカードを2枚引く。

4 イベントイ EVENTY



F-0243 1 A

もうしんあ  
盲信当て

記載コストが5以下のゲウダを1体選び、  
トラッシュする。

7 イベントイ EVENTY



F-0254 1 A

きなら  
気均し

攻撃力が6以下のゲウダをすべて  
トラッシュする。

7 イベントイ EVENTY



F-0255 1 A

ゲドス  
究極爆烈魔法

ゲウダをすべてトラッシュする。

8 イベントイ EVENTY



F-0258 1 A

まがぼし みちび  
凶星の導き

相手は、相手の場にいるゲウダが1体にな  
るまで、可能な限り以下の「」内の  
行為を繰り返さなければならない。  
「自分の場にいるゲウダを1体選び、ト  
ラッシュする」

5 イベントイ EVENTY



F-0054 1 A

しりょう  
死霊のいたずら

自分の場に〈幽霊〉がないなら、  
このカードはプレイできない。

相手の手札を見て、その中から1枚  
選び、トラッシュする。

5 イベントイ EVENTY



F-0252 1 A

じゅもんしょ ふくせい  
呪文書の複製

自分の手札からスペルカードを1枚選び、  
バストゾーンに置く。その後、自分のト  
ラッシュからスペルカードを2枚まで選  
び、相手に見せてから手札に加える。

3 テリトリー TERRITORY



V-0057 1 A

くず だいち  
崩れゆく大地

新たにテリトリーがプレイされてこのカー  
ドがトラッシュされる時、新たにプレイ  
されるテリトリーもトラッシュする。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、  
のルール 以前のテリトリーはトラッシュされる。尚ほの場合は両者トラッシュする。

11 テリトリー TERRITORY



F-0095 1 A

まじょ しはいけっかい  
魔女の支配結界

すべての〈ウィッチ〉は「急襲」の  
能力を得る。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、  
のルール 以前のテリトリーはトラッシュされる。尚ほの場合は両者トラッシュする。



### はいせき 排斥のオーブ

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

このカードは場に出せない。

このカードを自分のコストゾーンに置く時、表向きで置いてよい。

コストゾーン効果：このカードは自分がイベントィを使うタイミングでウラ向きにしてよい。そうしたら、トラッシュにあるカードを1枚選び、バストゾーンに置く。



### はいせき 排斥のオーブ

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

このカードは場に出せない。

このカードを自分のコストゾーンに置く時、表向きで置いてよい。

コストゾーン効果：このカードは自分がイベントィを使うタイミングでウラ向きにしてよい。そうしたら、トラッシュにあるカードを1枚選び、バストゾーンに置く。



### ヘルズゲート 八大地獄之門

パーン：自分の手札からスペルカードを1枚選び、トラッシュする。その後、トラッシュからスペルカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



### せいしんいっとうなにごとかならざらん 精神一到何事不成

自分の場にいるゲウダが相手カードの能力や効果、もしくはアウトになってトラッシュされる時、トラッシュされるゲウダを1体選び、そのトラッシュを無効にする。



### リゼクト 拒絶呪文

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

このカードはプレイするとき、相手が手札からプレイするスペルの効果を受けない。

相手がスペルカードをプレイするとき、相手がプレイするスペルカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。



### デレイト 遅延呪文

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手が手札からゲウダカードをプレイするとき、相手がプレイするゲウダカード1枚のプレイを無効にして、相手の山札の一番下にウラ向きで置く。



### セクルド 隠遁呪文

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手が手札からイベントィカードをプレイするとき、相手がプレイするイベントィの効果前に、自分の場にいるゲウダを3体まで選び、持ち主の手札に戻す(選んだカードにつけられているカードはトラッシュする)。



### デランジ 錯乱呪文

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手の場にいるゲウダの攻撃宣言時、攻撃宣言したゲウダ以外の相手の場にいるゲウダを1体選ぶ。攻撃宣言したゲウダは、それを攻撃対象としてバトルを行う。



### ストルム 暴風呪文

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手が手札からイベントィカードをプレイしたとき、相手がプレイしたイベントィの効果後、相手はこのイベントィの効果で山札から引いたカード枚数と同じ枚数、手札をトラッシュする。

10 ☆ スペル [秘呪]

デサピア F-0103 1 A

**消滅呪文**

自分の場に〈ウィッチ〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手が手札からカードをプレイするとき相手がプレイするカード1枚のプレイを無効にして、バストゾーンに置く。

アガ

imitation world

6 DEF

アガ

NO EFFECT

アガ FV-001 1 A

憂慮

バリア

imitation world

3 イベントイ EVENTY

F-0241 1 A

**ワイドレーザー**

防御力の合計が3以下になるようにゲウダを好きに選び、トラッシュする。

4 テリトリー TERRITORY

F-0234 1 A

**VIP ルーム**

記載コストが3以下のゲウダは、攻撃に参加できない。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、以前のテリトリーはトラッシュされる。同値の場合は両者トラッシュする。

7 テリトリー TERRITORY

F-0237 1 A

**ヨトゥンヘイム**

記載コストが6以下のゲウダは、攻撃に参加できない。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の記載コストを持つ場合しかプレイできず、以前のテリトリーはトラッシュされる。同値の場合は両者トラッシュする。

1 ☆ スペル INTERFERE SPELL

F-0270 1 A

まいぞう くんえん  
**埋葬の燻煙**

**バトルフェイス**  
このカードのプレイ後、すべてのバリアはバトルフェイス終了時まで破壊されない。

7 ☆ スペル INTERFERE SPELL

F-0273 1 A

かいふくまほう  
**回復魔法 ルェーフ**

**バリアトラップ**  
自分の山札の一番上のカードを、バリアゾーンが一番上にウラ向きで置く。