

1 ゲウダ <人間>

W E-0064 1 A

かいぼう のぞ みの
解放を望む者

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1 ゲウダ <人間>

W E-0064 1 A

かいぼう のぞ みの
解放を望む者

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1 ゲウダ <人間>

W E-0064 1 A

かいぼう のぞ みの
解放を望む者

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

1 ゲウダ <人間>

W E-0064 1 A

かいぼう のぞ みの
解放を望む者

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

1 | 1

4 ゲウダ <人間>

W E-0065 1 A

ぎゅうへい
G.L.F 義勇兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

3 | 3

4 ゲウダ <人間>

W E-0065 1 A

ぎゅうへい
G.L.F 義勇兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

3 | 3

4 ゲウダ <人間>

W E-0065 1 A

ぎゅうへい
G.L.F 義勇兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

3 | 3

4 ゲウダ <人間>

W E-0065 1 A

ぎゅうへい
G.L.F 義勇兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

3 | 3

1 ゲウダ <人間>

W E-0066 1 A

ゆうげきたいいん
遊撃隊員 カロス

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。

単体のこのゲウダとバトルをした相手ゲウダは、このバトルの生存判定時にアウトになる。

1 | 0

4 ゲウダ <人間>

W E-0067 1 A

ゆうげきたいいん
遊撃隊員 エレナ

急襲、畏破り

このカードはバトルフェイズにもプレイすることができる。

3 | 1

5 ゲウダ <人間>

W E-0068 1 A

ゆうげきたいいん
遊撃隊員 ルイス

急襲、畏破り

このカードはバトルフェイズにもプレイすることができる。

4 | 1

6 ゲウダ <人間>

W E-0069 1 A

ゆうげきたいいん
遊撃隊長 マルティン

急襲、畏破り

このカードはバトルフェイズにもプレイすることができる。

5 | 1

3 ゲウダ <人間、密偵>

W E-0070 1 A

ヴァリエンテ
コードネーム 「勇壮」

このゲウダは攻撃対象にならない。

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分が手札からプレイする〔工作〕カードのプレイコスト（終末）は-1される。

1 | 1

4 ゲウダ <人間、密偵>

W E-0071 1 A

グラリア
コードネーム 「栄光」

このゲウダは攻撃対象にならない。

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分の手札のカードは相手カードの能力や効果を受けない。

1 | 1

5 ゲウダ <人間、密偵>

W E-0072 1 A

プレシア
コードネーム 「宝物」

このゲウダは攻撃対象にならない。

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分が〔工作〕カードを手札からプレイするたび、自分はカードを1枚引く。

1 | 1

6 ゲウダ <人間、密偵>

W E-0073 1 A

フォルチュナ
コードネーム 「幸運」

このゲウダは攻撃対象にならない。

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分の場の (G.L.F) ゲウダ（このゲウダを除く）は、相手が手札からプレイするイベントの効果を受けない。

1 | 1

6 ゲウダ <人間、密偵>

W E-0074 1 A

メンディオラ
コードネーム 「虚構」

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、このゲウダをバーン状態にする。

このゲウダはリバーンフェイズにリバーンされない。

相手が攻撃対象を選択するとき、このゲウダがバーン状態なら、相手は必ずこのゲウダに攻撃しなければならない。

このゲウダはアウトになったとき、トラッシュされず手札に戻す。

1 | 1

5 ゲウダ <人間>

W E-0075 1 A

じょうほうきょくちょう
情報局長 ルグ

バーン：相手の山札の一番上のカードを公開する。それがイベント、もしくはスペルカードのとき、それをトラッシュする。違った場合、ウラ向きで元に戻す。

1 | 3



どくりつせんげんしょ
独立宣言書

このエンチャントは **G.L.F.** (G.L.F) ゲウダについているなら、以下の「」内の効果を得る。

「エンチャントされているゲウダが自分の場にかぎり、自分の場にいるすべての **G.L.F.** ゲウダは、相手を持ち主のテリトリーの効果を受けない」



かくめい はたじろし
革命の旗印

このエンチャントは **G.L.F.** (G.L.F) ゲウダについているなら、以下の「」内の効果を得る。

「(5-自分のバリアの枚数)をnとする。エンチャントされているゲウダは、+n | +nされる」



とうちようき
盗聴器

エンチャントされている〈密偵〉は以下の「」内の能力を得る。

「パーン：相手の山札の一番上のカードを表向きにする。それがイベントカードのとき、それをトラッシュする」



にんしきそがいそうち
認識阻害装置

エンチャントされている〈密偵〉は相手が手札からプレイするイベントの効果を受けない。



じょうほうきょく
G.L.F 情報局

すべてのイベントカードはプレイされる時、対戦相手のスベルの効果を受けない。

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、のルール 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。



そんざいかいほうせんせん しらいほんぶ
G.L.F - 存在解放戦線 - 司令部

すべてのプレイヤーは自身のターン終了時、自身のトラッシュにあるゲウダカードをすべてバストゾーンに置く。

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。同値の場合は両者トラッシュする。



オペレーション トルメンタ
operation 「荒嵐」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手の場にいる記載コストが1以下のゲウダをすべてトラッシュする。



オペレーション イミタジオン
operation 「模造」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。

自分のトラッシュからエンチャントカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



オペレーション レランバゴ
operation 「雷破」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。

相手の場にいる記載コストが7以上のゲウダを1体選び、トラッシュする。



オペレーション ノチエ・ポタル
operation 「極夜」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。
このカードはメインフェイズ2にしかプレイできない。
次の相手のターンのドローフェイズはなくなる。



オペレーション ベルデル
operation 「隠失」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。
相手の場のゲウダ以外のカードを1枚選び、トラッシュする。



オペレーション カルデラ
operation 「大釜」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。
自分の山札を上から2枚公開し、1枚をコストゾーンに表向きで置き、もう1枚をパストゾーンに置く。



オペレーション ウスルパシオン
operation 「篡奪」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。
このカードはメインフェイズ2にしかプレイできない。
このターンのバトルフェイズに自分の (G.L.F) ゲウダとバトルをした相手ゲウダをすべてトラッシュする。



オペレーション レイナード
operation 「君臨」

自分の場に〈密偵〉がないなら、このカードはプレイできない。
テリトリーを1つ選び、トラッシュする。その後、自分のトラッシュからテリトリーカードを1枚選び、場に出す。



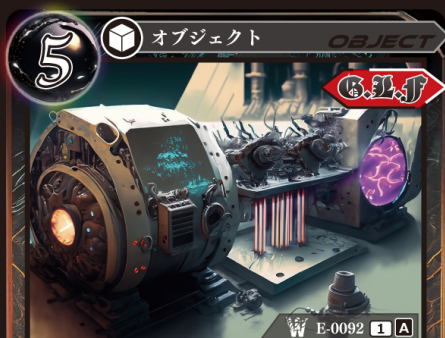
きょうどうさくせん
共同作戦

自分の場にいるすべての (G.L.F) ゲウダは、ターン終了時まで「連結攻撃」の能力を得る。



ほうき ほんりゅう
蜂起の奔流

自分の場にいるすべてのゲウダは、ターン終了時まで (G.L.F) になる。



ぼうかいでんぱはっせいそうち
妨害電波発生装置

このオブジェクトが場にあるかぎり、自分の手札の〔工作〕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。



ふゆうじょう
浮遊城 スラブ

すべてのゲウダは以下の「」内の能力を得る。「この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とき、自分は山札を上から2枚トラッシュするなら、このゲウダのトラッシュを無効にしてもよい」

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。尚書の場合は両者トラッシュする。



不幸中の災い

このカードは、自分の手札をn枚トラッシュしなければならない(nは好きな数でよい)。

記載コストがn以下のゲウダをすべてトラッシュする。



未来へのしくじり

自分、もしくは相手の山札の一番上のカードをトラッシュする。



スラブの怒り

場に「浮遊城 スラブ」が出ていないなら、このカードはプレイできない。

相手の場にいるゲウダを1体選び、トラッシュする。



奇妙な提案

自分の山札を上から5枚公開し、自分はそれを2つのブロックに好きに分ける。その後、相手はそのどちらかを選択する。自分は選択されたブロックのカードを手札に加え、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。



翻転

相手の場にいるゲウダを1体選び、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)。



魔従取引

このカードは、自分の手札をn枚トラッシュしなければならない(nは好きな数でよい)。

自分はカードをn枚引く。



犠牲の心

相手の場にいるゲウダを1体選び、持ち主のコストゾーンに表向きで置く(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)。



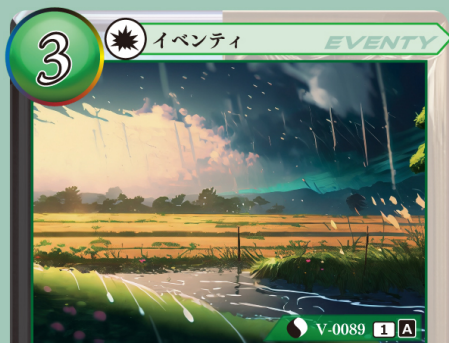
悪魔の実験

自分のターン終了時
ゲウダをすべてトラッシュする。



毒

ターン：自分は手札を3枚トラッシュする。その後、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。



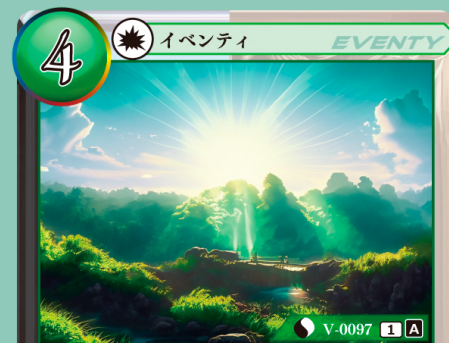
おんけい きょうい
恩恵と脅威

自分の手札からカードを1枚選び、コストゾーンにウラ向きで置く。その後、手札をすべてトラッシュする。



せiryū 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。



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。



ししゃ ぼうとく
死者への冒瀆

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。

7 ゲウダ 〈人間〉



V-0039 1 A

だんけつ じょてい
団結の女帝 エリザベティス

このゲウダが自分の場にいるかぎり、自分の場にいるすべての〈人間〉は「連結攻撃」の能力を得る。

4 | 4

9 イベントイ **EVENTY**



V-0115 1 A

みらい かと
未来への糧

ゲウダを1体選び、持ち主のコストゾーンに表向きで置く（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）。

12 イベントイ **EVENTY**



V-0119 1 A

みぞう だいいさいがい
未曾有の大災害

ゲウダをすべてトラッシュする。

13 イベントイ **EVENTY**



V-0120 1 A

ちょうげんりろん
超弦理論

このターンの終了後、もう1回自分のターンを行う。

15 イベントイ **EVENTY**



V-0121 1 A

こうか
トンネル効果

ターン終了時まで、自分の手札のカードのプレイコストは0になる。

20 イベントイ **EVENTY**



V-0122 1 A

しゅうまく
終幕

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。

相手の場のゲウダ、オブジェクトをすべてトラッシュする。その後、相手のバリアをすべて破壊する。バリアの破壊は上から順に1枚ずつ行う。

DEF 6

アガ

失心 *トウシン*

NO EFFECT

EA-001 1 A

DEF 1

夜

絶望 *ツェツボウ*

このカードが表になったとき、ゲウダをすべてトラッシュする。

EA-005 1 A

DEF 1

アガ

空虚 *クウキョ*

このカードが表になったとき、すべてのプレイヤーは手札をすべてトラッシュする。

EA-006 1 A