



まどうぎし
魔導技師 アスル

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『魔導エネルギー増幅装置』カードを1枚選び、コストゾーンに表向きで置く。

1 | 1



まどうぎし
魔導技師 パラム

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『魔導エネルギー増幅装置』カードを好きなだけ選び、相手に見せてから手札に加える。

1 | 1



まどうぎし
魔導技師 ニーラ

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〈魔導兵器〉カードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。

1 | 1



まどうぎし
魔導技師 スイーニ

バーン：自分のトラッシュから『魔導』という語をカード名に含むカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。

1 | 1



まどうぎし
魔導技師 ピンク

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、自分の山札を上から10枚トラッシュする。

1 | 1



まどうにんぎょう
魔導人形

このゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+2 | +2される。

0 | 0



まどうへい
魔導兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、このゲウダは「連結攻撃」の能力を得る。

1 | 1



まどうへい
魔導兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、このゲウダは「連結攻撃」の能力を得る。

1 | 1



まどうへい
魔導兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、このゲウダは「連結攻撃」の能力を得る。

1 | 1



まどうへい
魔導兵

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、このゲウダは「連結攻撃」の能力を得る。

1 | 1



まどうていさつしゃ
魔導偵察車

自分のコストゾーンに『魔導エネルギー増幅装置』カードが表向きで置かれているなら、このゲウダは「急襲」の能力を得る。

3 | 1



まどうへいきゆそうしゃ
魔導兵器輸送車

バーン：自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カードの数と同じ枚数、自分はカードを引く。

0 | 2



まどうけいせんしゃ
魔導軽戦車

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
このゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +1 される。

2 | 2



自走型魔導砲

連結攻撃
このゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +0 される。

4 | 1



まどうじゆうせんしゃ
魔導重戦車

このゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +1 される。

5 | 5



いどうしきおおがたまどうほうだい
移動式大型魔導砲台

連結攻撃
このゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +0 される。

8 | 2



まどうせい
魔導精 ライザ

イベント能力：自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カードを1枚選び、トラッシュする。その後、ゲウダを1体選びトラッシュする。

7 | 9



まどうせい
魔導精 エリナ

イベント能力：自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カードを1枚選び、トラッシュする。その後、相手のコストゾーンのカードをそのままの向きで1枚選び、手札に戻す。

9 | 7



魔導精 マキア

イベント能力：自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カードを1枚選び、トラッシュする。その後、自分はカードを3枚引く。

8 | 8



魔導エネルギースーツ

エンチャントされているゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カードの枚数に応じて以下の能力を重複して得る。

- 1枚以上のとき「急襲」
- 2枚以上のとき「連結攻撃」
- 3枚以上のとき「バリアクラッシャー」
- 4枚以上のとき「貫通」



魔導弾連射装置

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

エンチャントされているゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +0される。



魔導弾連射装置

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

エンチャントされているゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +0される。



魔導アーマー

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

エンチャントされているゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+0 | +1される。



魔導アーマー

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

エンチャントされているゲウダは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+0 | +1される。



魔導エネルギー供給拠点

すべての〈魔導兵器〉は、それをコントロールしているプレイヤーのコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +0される。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の総コストを持つ場合しかプレイできず、0ルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。両値の場合は両者トランシュする。



魔導工廠

すべてのプレイヤーは、以下の「」内のイベント能力を得る。「イベント能力：自分のトラッシュから〈魔導兵器〉カードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。このイベント能力は、1ターンに1回しか使えない」

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の総コストを持つ場合しかプレイできず、0ルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。両値の場合は両者トランシュする。



魔導要塞

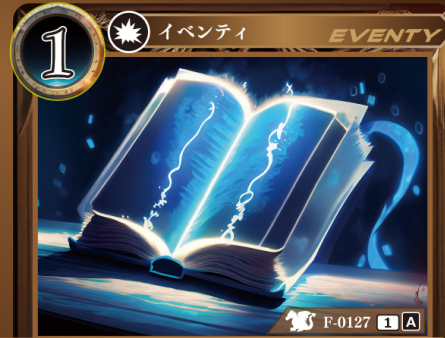
すべての〈魔導兵器〉は、それをコントロールしているプレイヤーのコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』カード1枚につき+1 | +1される。

テリトリー / 場に出ているテリトリー以上の総コストを持つ場合しかプレイできず、0ルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。両値の場合は両者トランシュする。



魔導エネルギー増幅理論

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から5枚順番に公開する。その中から『魔導エネルギー増幅装置』を1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



魔導エネルギー増幅理論

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から5枚順番に公開する。その中から『魔導エネルギー増幅装置』を1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



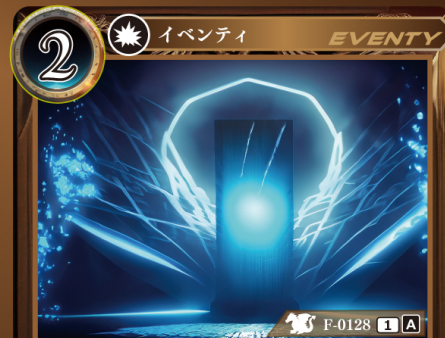
魔導エネルギー増幅理論

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から5枚順番に公開する。その中から『魔導エネルギー増幅装置』を1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



魔導エネルギー増幅理論

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
自分の山札を上から5枚順番に公開する。その中から『魔導エネルギー増幅装置』を1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



魔導エネルギー観測

自分の山札を上から7枚順番に公開する。その中からカード名に『魔導』がつくカードを1枚選び、手札に加えてもよい。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



工場再建

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『魔導工場』を1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



極限魔導砲

このカードは、自分のコストゾーンに表向きで置かれている『魔導エネルギー増幅装置』を4枚トラッシュしなければプレイできない。
相手のバリアを上から2枚破壊する。バリアの破壊は上から順に1枚ずつ行う。



供物

記載コストが3以下のゲウダを1体選び、トラッシュする。



イメージの結実

自分はカードを2枚引く。

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 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。

7 イベントイ EVENTY



F-0256 1 A

つくもがみ おん 付喪神の怨

自分の場にあるエンチャントを1つ選び、トラッシュする。その後、相手の場のゲウダ、エンチャント、オブジェクトをそれぞれ1枚まで選び、トラッシュする。

8 イベントイ EVENTY



F-0258 1 A

まがぼし みらび 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、可能なかぎり以下の「」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」

4 イベントイ EVENTY



V-0097 1 A

ようこう めぐ 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。

5 イベントイ EVENTY



V-0103 1 A

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。

6 イベントイ EVENTY



V-0108 1 A

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イカードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。



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。



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。



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。



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。



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。



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。



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。



ヘルズ・チャント 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。



ナラこう もうどう
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。



まどう ぞうふいぞうち
魔導エネルギー増幅装置

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とき、
表向きで置いてよい。



まどう ぞうふいぞうち
魔導エネルギー増幅装置

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とき、
表向きで置いてよい。



まどう ぞうふいぞうち
魔導エネルギー増幅装置

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とき、
表向きで置いてよい。



まどう ぞうふいぞうち
魔導エネルギー増幅装置

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とき、
表向きで置いてよい。



アガ

憂慮

NO EFFECT

FA-001



アガ

軽蔑

このカードが表になったとき、自分は種族を1つ宣言する。この
カードが裏になっているかきり、すべてのプレイヤーは宣言され
た種族のゲラダカードを手札からプレイできない。

FA-004



アガ

憎悪

このカードが裏になっているかきり、ゲラダが1体、アウトに
なって場から自分のトラッシュに置かれるたび、相手は相手の
場のカードを1枚選んでトラッシュする。

FA-005