

2 **ゲウダ** 〈精霊〉

R-0089 1 A

みずらみ おとめ
湖の乙女 ヴィヴィアン

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エンチャント【円卓】カードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。

0 | 1

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0090 1 A

きしおう
騎士王 アーサー

このゲウダは自分の場にいる〈円卓〉1体につき +1 | +0 される。

0 | 4

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0091 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ランスロット

このゲウダは『破滅の王妃 グィネヴィア』が場にいるなら、-3 | -3 される。

3 | 3

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0092 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 トリスタン

判定時
パーン：自分の場にいる〈円卓〉を1体選ぶ。それはターン終了時まで +2 | +2 される。

2 | 2

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0093 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ガウェイン

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、自分の場にいる〈円卓〉の数と同じ枚数、自分はカードを引く。

2 | 2

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0094 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 モードレッド

このゲウダは、『騎士王 アーサー』カードが自分のトラッシュにあるなら、+2 | +2 される。

2 | 2

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0095 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 アグラヴェイン

このゲウダは2番目以降のブロッカーとしてバトルに参加しているなら、+0 | +3 される。

2 | 2

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0096 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ガレス

連結攻撃

2 | 2

3 **ゲウダ** 〈人間、円卓〉

R-0097 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ベディヴィア

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エンチャント【円卓】カードを1枚選び、相手に見せてから手札に加える。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0098 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ガラハッド

このゲウダは相手のターン中、
+0 | +2 される。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0099 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ベリノア

判定時

ターン：自分の場にいる〈円卓〉を
1体選ぶ。それはターン終了時まで
+0 | +3 される。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0100 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ラモラック

このゲウダが自分の場にいるかぎり、
自分の場の〈円卓〉（このゲウダを除く）
は、相手カードの能力や効果によって
トラッシュされない。

1 | 1



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0101 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ケイ

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2枚引く。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0102 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 パーシヴァル

判定時

ターン：自分の場にいる〈円卓〉を
1体選ぶ。それはターン終了時まで
+3 | +0 される。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0103 1 A

えんたく きし
円卓の騎士 ガハリス

ターン：このゲウダをトラッシュする。
その後、自分はカードを3枚引く。

2 | 2



ゲウダ 〈人間、円卓〉

R-0104 1 A

えんたく まじゅつし
円卓の魔術師 マーリン

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、
自分の山札を上から3枚見て、その中から
「円卓」という語をカード内に含むカードを
好きなだけ選び、相手に見せてから手札に加える。
残りのカードは好きな順番で山札の上
にウラ向きで戻す。

1 | 2



ゲウダ 〈人間〉

R-0105 1 A

はめつ おうひ
破滅の王妃 グィネヴィア

このゲウダを手札から自分の場に出した
とき、自分の山札を上から7枚見て、そ
の中から〈円卓〉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。残
りのカードはすべてトラッシュする。

0 | 1



エンチャント 【円卓】

R-0106 1 A

マルミアドワーズ

エンチャントされている〈円卓〉は
+3 | +0 される。



けん おう
剣の王 クラレント

エンチャントされている〈円卓〉が相手のバリアを破壊したとき、このカードを自分のコストゾーンに表向きで置く。



ガラティーン

エンチャントされている〈円卓〉は、自分のターン中 +4 | +2 される。



アロンダイト

エンチャントされている〈円卓〉は +2 | +2 され「畏破り」の能力を得る。



ロングミニアド

エンチャントされている〈円卓〉は +2 | +2 され「貫通」の能力を得る。



エクスカリバー

エンチャントされている〈円卓〉は +3 | +3 され「バリアクラッシャー」の能力を得る。



せいけん さや
聖剣の鞘 エクスシース

エンチャントされている〈円卓〉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。



えんたく
円卓

すべての〈円卓〉は +1 | +1 される。

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ンプされる。両値の場合は両者トランプする。



じょう
キャメロット城

すべてのゲウダが受けている攻撃力と防御力の補正は、2倍にして計算される。

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ンプされる。両値の場合は両者トランプする。



せいはいたんさく
聖杯探索

このカードは、自分の手札から〈円卓〉カードを1枚トランプしなければプレイできない。

自分はカードを3枚引く。



えんたくかいぎ
円卓会議

自分の場にいるすべての〈円卓〉は、
ターン終了時まで +1 | +1 される。



きかん
アヴァロンからの帰還

自分のトラッシュから『騎士王 アーサー』カードを1枚選び、自分の場に出す。それはターン終了時まで「急襲」の能力を得る。その後、自分は山札を上から7枚見て、その中から〈円卓〉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。残りのカードはトラッシュする。



ねら
狙いうち

記載コストが2以下のゲウダを1体選び、
トラッシュする。



えいち けっしょう
英知の結晶

自分はカードを2枚引く。



にめんう
二面撃ち

記載コストが2以下のゲウダを2体まで
選び、トラッシュする。



スプレッドバレット
拡散する弾

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。



ふつり こうげき
物理で攻撃

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
オブジェクトを1つ選び、トラッシュする。



ちょうしんせいばくはつ
超新星爆発

ゲウダをすべてトラッシュする。



ちみつ ばくげき
緻密な爆撃

相手の一番上のバリアを破壊する。
それは相手の手札には加えず、
トラッシュする。



いじげん ちかく
異次元への知覚

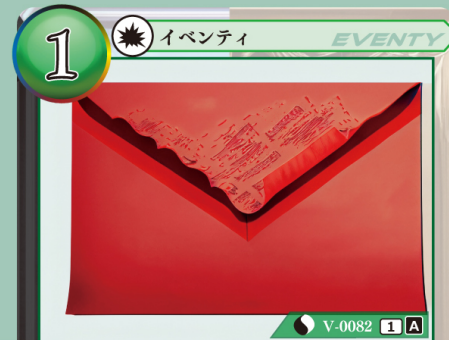
自分の山札の一番下のカードを手札に加える。



ほうし せいしん
奉仕の精神

このカードは、自分の場にいるゲウダを1体選びトラッシュしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。



きょうかんれいじょう
強喚令状

自分の山札を上から5枚見て、その中にある記載コストが3以下のゲウダカードを1枚選び、自分の場に出してもよい。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。



こわく みちび
蟲惑の導き

このカードは、自分の場にいるゲウダを1体選び、パーン状態にしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。その後、このカードの効果でパーン状態にしたゲウダが(虫)だったなら、それをリパーンする。



みちび かぜ
導きの風

このカードは、自分の手札を1枚トラッシュしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。



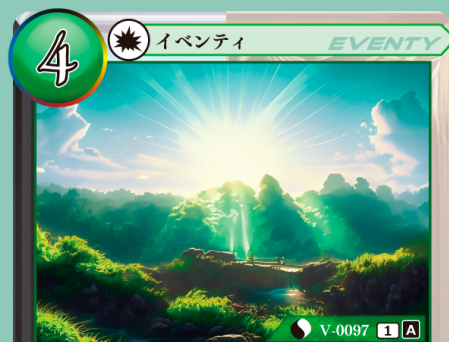
せいりゅう きら
清流の煌めき

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。



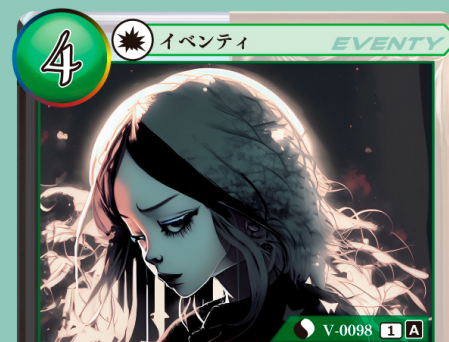
き まぐれな へいたん
気まぐれな兵站

自分の山札を上から3枚順番に公開する。その中からゲウダカードを1枚選び、手札に加える。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。



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。



じばつこうい
自罰行為

自分の一番上のバリアを手札に加える。



あいまい かひ
曖昧な駆け引き

相手の場にいるゲウダを1体選び、パーン状態にする。その後、相手はカードを3枚引いてもよい。相手がカードを引いたなら、自分は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。



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。



タイムスワール
時戻しの渦

おたがいのプレイヤーは、自身のコストゾーンのカードをそのままの向きで1枚選び、手札に加える。



ひきょう おど
卑怯な脅し

相手は相手の場にいるゲウダを1体選び、トラッシュする。



ちょうちょうはっし
丁々発止

自分の場にいるゲウダ1体と相手の場にいるゲウダ1体を選び、バトルをさせる。この効果によるバトルは、攻撃やブロックへの参加としてカウントしない。



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
死者への冒涇

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。



エイト・シンズ アロガンズ
八つの枢要罪「1」傲慢

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2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。



エイト・シンズ ヴァニティ
八つの枢要罪「2」虚飾

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。



エイト・シイズ レイジー
八つの枢要罪「3」 怠惰

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。



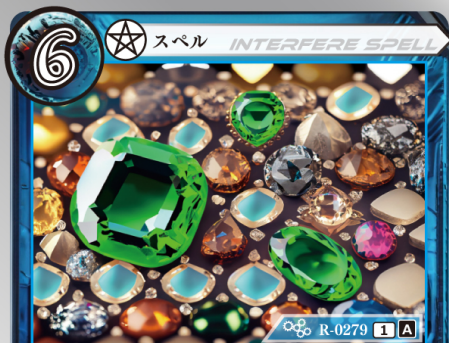
エイト・シイズ アンダー
八つの枢要罪「4」 憤怒

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。



エイト・シイズ グリーフ
八つの枢要罪「5」 悲嘆

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。



エイト・シイズ グリード
八つの枢要罪「6」 強欲

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。



もうしん きよげつ
盲信の拒絶

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。



選定の岩

手札から『騎士王 アーサー』を自分の場に出したとき、自分の場にあるこのカードをトラッシュしてもよい。そうしたなら、自分は手札が6枚になるようにカードを引く。

