

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

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
+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番目以降のプロッカー
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

3 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



えんたく きし
円卓の騎士 ベリノア

判定時

バーン：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



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



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



えんたく きし
円卓の騎士 パーシヴァル

判定時

バーン：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



えんたく きし
円卓の騎士 ガヘリス

バーン：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



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枚トラッシュしなければプレイできない。

自分はカードを3枚引く。



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。



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。



4

エンチャント 【円卓】

R-0110 1 A

ロンゴミニアド

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。



5

エンチャント 【円卓】

R-0111 1 A

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。



3

イベント

EVENTY

R-0260 1 A

えいち けっしょう 英知の結晶

自分はカードを2枚引く。



2

スペル INTERFERE SPELL

R-0275 1 A

エイト・シンズ 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。



3

スペル INTERFERE SPELL

R-0276 1 A

エイト・シンズ 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。



4

スペル INTERFERE SPELL

R-0277 1 A

エイト・シンズ 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。



5

スペル INTERFERE SPELL

R-0278 1 A

エイト・シンズ 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。



3

スペル INTERFERE SPELL

R-0282 1 A

もうしん きよぜつ 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。



1

ゲウダ 〈シマウマ、暴走獣〉

R-0208 1 A

チーム シマウマ 死魔美味

このカードはデッキに4枚まで入れられる。
《草原》が場に出ているなら、このゲウダは
+0 | +1 される。

1 | 1

1 ゲウダ 〈シマウマ、暴走獣〉

シマウマ
チーム 死魔美味

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

《草原》が場に出ているなら、このゲウダは
+0 | +1 される。

1 | 1

1 ゲウダ 〈シマウマ、暴走獣〉

シマウマ
チーム 死魔美味

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

《草原》が場に出ているなら、このゲウダは
+0 | +1 される。

1 | 1

1 ゲウダ 〈シマウマ、暴走獣〉

シマウマ
チーム 死魔美味

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

《草原》が場に出ているなら、このゲウダは
+0 | +1 される。

1 | 1

3 イベントイ *EVENTY*

R-0223 1 A

チームのためなら

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、自分の場にいる『チーム 死魔美味』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3枚引く。

3 イベントイ *EVENTY*

R-0223 1 A

チームのためなら

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、自分の場にいる『チーム 死魔美味』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3枚引く。

3 イベントイ *EVENTY*

R-0223 1 A

チームのためなら

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、自分の場にいる『チーム 死魔美味』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3枚引く。

3 イベントイ *EVENTY*

R-0223 1 A

チームのためなら

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、自分の場にいる『チーム 死魔美味』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3枚引く。

5 イベントイ *EVENTY*

しょうしゅう シマウマ
招集 チーム死魔美味

R-0224 1 A

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分のトラッシュにある『チーム 死魔美味』カードをすべて自分の場に出す。

5 イベントイ *EVENTY*

しょうしゅう シマウマ
招集 チーム死魔美味

R-0224 1 A

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分のトラッシュにある『チーム 死魔美味』カードをすべて自分の場に出す。



みつりょうしゃ
密猟者

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、〈暴走獣〉を場から1体選び、トラッシュしてもよい。そうしたなら、自分はカードを3枚引く。

2 | 1



ぜいむしょ
税務署

すべての単勢力カードのプレイコストは(それぞれの勢力+2)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ッシュされる。両者の場合は両者トラッシュする。



ふせいせんむ
不正専務 リョウオウ

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、自分は手札を2枚トラッシュしてもよい。そうしたなら、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。

1 | 1



やくそうあつ
薬草集め

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分はカードを1枚引く。



やくそうあつ
薬草集め

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分はカードを1枚引く。



やくそうあつ
薬草集め

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分はカードを1枚引く。



やくそうあつ
薬草集め

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

自分はカードを1枚引く。



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。



こわい みらび
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、バ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バーン状態にしたゲウダが〈虫〉だったなら、それをリバーンする。



みちび かぜ
導きの風

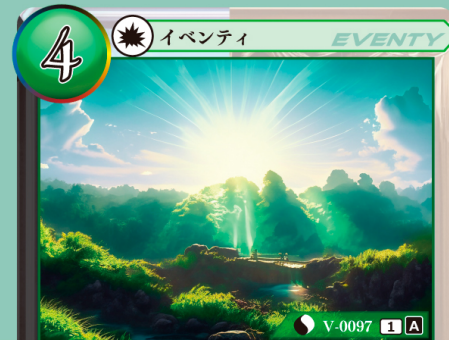
このカードは、自分の手札を1枚トラッシュしなければプレイできない。

自分はカードを2枚引く。



せいろりゅう 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
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。



アグ・サモン
意志召喚

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

カード名を1つ宣言し、自分の山札を上から7枚公開してその有無を確認する。宣言したカードがあるなら、それを1枚選び、手札に加える。宣言したカードが無ければ、相手は公開されたカードの中から1枚選び、自分はそれをトラッシュする。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。



アグ・サモン
意志召喚

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

カード名を1つ宣言し、自分の山札を上から7枚公開してその有無を確認する。宣言したカードがあるなら、それを1枚選び、手札に加える。宣言したカードが無ければ、相手は公開されたカードの中から1枚選び、自分はそれをトラッシュする。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。



アグ・サモン
意志召喚

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

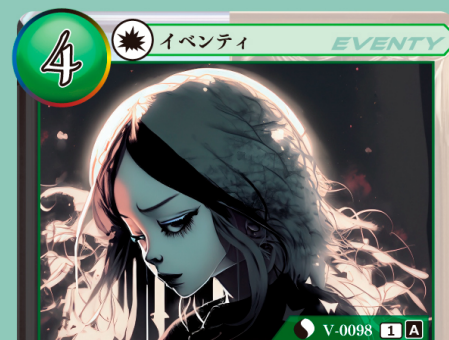
カード名を1つ宣言し、自分の山札を上から7枚公開してその有無を確認する。宣言したカードがあるなら、それを1枚選び、手札に加える。宣言したカードが無ければ、相手は公開されたカードの中から1枚選び、自分はそれをトラッシュする。残りのカードはそのままの順番で山札の下にウラ向きで戻す。



アグ・サモン
意志召喚

このカードはデッキに4枚まで入れられる。

カード名を1つ宣言し、自分の山札を上から7枚公開してその有無を確認する。宣言したカードがあるなら、それを1枚選び、手札に加える。宣言したカードが無ければ、相手は公開されたカードの中から1枚選び、自分はそれをトラッシュする。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。



じばつこうい
自罰行爲

自分の一番上のバリアを手札に加える。

5 イベントイ EVENTY



V-0104 1 A

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。

バリア



imitation world

5 テリトリー <<草原>>



R-0221 1 A

そうげん かんき
サヴァナ草原 乾季

すべてのプレイヤーのコストフェイズはなくなる。

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、このルール / 以前のテリトリーはトラッシュされる。両者の場合は両者トラッシュする。

5 ゲウダ <(ロボット)>



R-0007 1 A

WKTK-02

急襲

このゲウダは単体で攻撃に参加するなら、リバーン状態のゲウダを攻撃対象にできる。

5 | 4

5 ゲウダ <(獅子、暴走獣)>



R-0216 1 A

とっこうないちょう ライオン
特攻隊長 羅威怨

急襲

《草原》が場に出ているなら、このゲウダは「貫通」の能力を得る。

5 | 4

7 ゲウダ <(人間、冒険者)>



R-0070 1 A

きんきゅうけんし
金級剣士 オズマ

「何と戦うかではない、何を救うかだ」

急襲

7 | 6

7 イベントイ EVENTY



R-0270 1 A

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。

アガ



imitation world

2 DEF

アガ

勇氣

このカードが表になっているかぎり、自分の場にいるすべてのゲウダは+2 | +2される。

R-0008 1 A