



5 ゲウダ (ウィッチ)

サラマンダーは魔法使いに火の加護を与える。

F-0087 1 A

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



5 ゲウダ (ウィッチ)

ウンディーネは魔法使いに水の加護を与える。

F-0088 1 A

ストリム溪谷の魔女

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



5 ゲウダ (ウィッチ)

ノームは魔法使いに土の加護を与える。

F-0089 1 A

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



5 ゲウダ (ウィッチ)

シルフは魔法使いに風の加護を与える。

F-0090 1 A

ブロウイン草原の魔女

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



10 ゲウダ (ウィッチ)

炎熱は全ての物体を自由な気体へと導く魔法とは解放である。

F-0091 1 A

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



10 ゲウダ (ウィッチ)

海の水は蒸発し、空が雨となり、川を作り海へと戻る魔法とは循環である。

F-0092 1 A

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



10 ゲウダ (ウィッチ)

大地に刻まれた過去の記録から未来が叫ぶ魔法とは生育である。

F-0093 1 A

穰る土の魔女 ビグノム

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祭である。

F-0094 1 A

疾き風の魔女 シルヴェス

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、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 ゲウダ (ウィッチ)

V-0040 1 A

未来視の魔女 アーリン

パーン：自分、もしくは相手の山札の一番上のカードを表向きにする。

1 | 2



ゲウダ 〈ガーディアン〉

「幾度でも泣こう。この命ある限り」
— ユグゼタル幻想書「インダム」 項より

F-0226 1 A

さいき ガーディアン
再起の守護者 インダム

このゲウダは1ターンに何回でも
ブロックに参加できる。

2 | 7



ゲウダ 〈因果種〉

V-0019 1 A

にちじょう まもりて
日常の護手 コレコジツ

自分がドローフェイズドローでカード
を1枚引くたび、このゲウダの上に安
穩チップを1個置く。

このゲウダは置かれている安穩チップ
1個につき +1 | +1 される。

0 | 0



ゲウダ 〈星座種〉

V-0028 1 A

ほうびんきゅう
宝瓶宮 アクアリウス

このゲウダを手札から自分の場に出したとき、
相手の場にいるゲウダを2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）。

1 | 1



7 エンチャント ENCHANT

F-0233 1 A

ミステリーマント

エンチャントされているゲウダは、
相手の場にいるゲウダの能力を受けず、
相手が手札からプレイするイベントイ
の効果も受けない。



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、
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。



7 テリトリー TERRITORY

F-0237 1 A

ヨトウンヘイム

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、
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。



11 テリトリー TERRITORY

常識に囚われると、命を落とすことになる。
ココでは彼女達がルールだ。

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。同値の場合は両者トラッシュする。



2 イベントイ EVENTY

F-0239 1 A

いもつ
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。



3 イベントイ EVENTY

F-0240 1 A

げっじつ
イメージの結実

自分はカードを2枚引く。



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。



挫きの祈り

攻撃力が2以下のゲウダをすべてトラッシュする。



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。



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。



サウィン祭

自分は手札が5枚になるようにカードを引く。



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。



究極爆烈魔法

ゲウダをすべてトラッシュする。



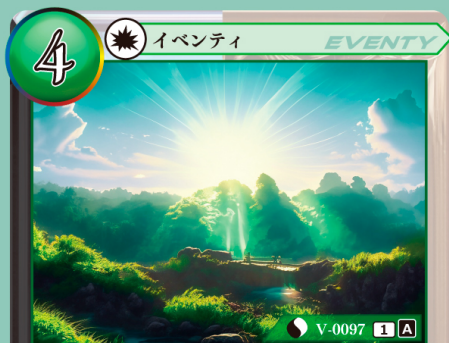
凶星の導き

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」



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。



きそん
毀損

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。



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。



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。



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。



みらい かく
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）。



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。



オブリビ 忘却呪文

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がバーン能力を使うとき
相手の場にいるゲウダが使うバーン能力1つの使用を無効にし、使おうとしたゲウダをトラッシュする。



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、相手を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)。



バルデン 負荷呪文

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
相手コストゾーンに置かれたカードの枚数と、相手がプレイするカードの記載コストの数が同じなら、そのカード1枚のプレイを無効にして、トラッシュする。その後、相手は相手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、手札に戻す。



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。



デサビア 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。

2 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0262 1 A

ヘルズ・チャント ぐくじょう
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 しゅごう
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 だいまんねつ
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。

3 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0269 1 A

ナラこう 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。

1 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0270 1 A

まいそう くんえん
埋葬の燻煙

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

4 ☆ スペル INTERFERE SPELL

為せば成る、
為しきえすれば。



F-0271 1 A

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。

7 ☆ スペル INTERFERE SPELL



F-0273 1 A

かいふまほう
回復魔法 ルーフ

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。

7 ☆ スペル INTERFERE SPELL

油断してみろ、
一発でドン!!だ。



V-0126 1 A

あくらつ じらい
悪辣な地雷

バリアトラップ

バリア化しているこのカードを破壊したゲウダをトラッシュする（ただし、複数の場合は先頭のゲウダのみトラッシュする）。

6 オブジェクト OBJECT



F-0275 1 A

ヘルズゲート
八大地獄之門

バーン：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。

0 オブジェクト OBJECT



V-0131 1 A

むもう
夢妄のオーブ

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不せない。

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：このカードはいつでもトラッシュしてよい。そうしたなら、自分が次にプレイするカードのプレイコスト（幻想）は-2される。

0 オブジェクト OBJECT



V-0131 1 A

むもう
夢妄のオーブ

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不せない。

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：このカードはいつでもトラッシュしてよい。そうしたなら、自分が次にプレイするカードのプレイコスト（幻想）は-2される。

DEF 6

アガ

憂慮

NO EFFECT

FA-001 1 A

DEF 4

アガ

後悔

このカードが表になったとき、自分のコストゾーンのカードをすべて表向きにして、その中から2枚まで選び、手札に加える。残りのカードはウラ向きに戻す。

FA-002 1 A

DEF 1

アガ

執念

このカードが裏になっているかぎり、ゲウダが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、相手は相手自身の手札を1枚選んでトラッシュする。

FA-006 1 A