

Phantom Magic Vision ～洩矢の王国～

カードテキスト一覧

凡例 カードテキスト中にアイコンで表される記述をここでは以下で代用する。

種族アイコン → 「種族：X」
スリープアイコン → S
範囲アイコン → 「効果範囲：X」

ルール・テキスト改定に伴いテキストの効果が変更されたカードにはカード名の後に
Errata と付記している。

- No.151 京人形
人形
(自動 α) 「このキャラクター」が戦闘を行う場合、戦闘終了時まで「+2 / -1」を得る。
- No.152 露西亜人形
人形
(自動 α) 「このキャラクター」は効果ダメージを受けない。
- No.153 妖精メイド
(常時) 0 : 「このキャラクター」を手札に戻す。
- No.154 半幽霊
(自動 α) 「このキャラクター」の耐久力 X はあなたの場のキャラクターの枚数に等しい。
- No.155 死蝶霊
(相手ターン) S : 「このキャラクター」を決死状態にする。その後、ターン終了時まで、目標の「キャラクター1枚」は全ての起動効果を失う。
- No.156 朱鷺色の妖怪
奇襲
(自動 β) 「このキャラクター」がプレイされて場に出た場合、目標の「「ドロー」という記述を含む、プレイされたコマンドカード1枚」のプレイを無効とし、破棄する。
- No.157 梅霖の妖精
(自動 α) 「このキャラクター」は「貫通」または「先制」を持つキャラクターから戦闘ダメージを受けない。
- No.158 秋 静葉
(自分ターン) S : 「あなたが次にプレイするスペルカード1枚」のコストは

ー 1 される。

- No.159** 秋 穰子
(自動 Y) あなたのターン開始時に〔あなたの手札〕が 5 枚以上ある場合、目標の〔あなたのノード 1 枚〕をアクティブ状態にしても良い。この効果は重複しない。
- No.160** レイラ・プリズムリバー
(自分ターン) S:〔あなたの冥界にある、名称に「プリズムリバー」を含むキャラクターカード 1 枚〕を、裏向きにしてあなたの場にアクティブ状態でセットする。以後、そのカードはキャラクター「幻想 (GRAZE 0、2 / 1、種族：なし)」として扱う。
- No.161** 犬走 栞
速攻
(自動 Y) 〔このキャラクター〕はターン終了時に手札に戻る。
- No.162** 鍵山 雛
人形
(自動 α) 〔あなたの場のキャラクターを目標にしているコマンドカード、またはキャラクター効果〕の目標を、〔このキャラクター〕に変更する。但し、このキャラクターが変更後の目標として不適正である場合は変更できない。また、この効果では 1 つの効果に対し 1 度までしか目標を変更できない。
- No.163** ルナサ・プリズムリバー
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘によって決死状態になった場合、〔あなたのデッキ〕を全て見て、「ルナサ・プリズムリバー」を任意の枚数だけ抜き出し、あなたの場にアクティブ状態で出しても良い。
- No.164** リリカ・プリズムリバー
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘によって決死状態になった場合、〔あなたのデッキ〕を全て見て、「リリカ・プリズムリバー」を任意の枚数だけ抜き出し、あなたの場にアクティブ状態で出しても良い。
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘によって決死状態になった場合、〔相手プレイヤー 1 人〕に 1 ダメージを与える。
- No.165** メルラン・プリズムリバー
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘によって決死状態になった場合、〔あなたのデッキ〕を全て見て、「メルラン・プリズムリバー」を任意の枚数だけ抜き出し、あなたの場にアクティブ状態で出しても良い。
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘によって決死状態になった場合、〔あなた〕はライフポイントを 2 得る。
- No.166** プリズムリバー伯
(自動 α) 〔このキャラクター〕は、あなたの場の名称に「プリズムリバー」を含むキャラクター 1 枚につき「戦闘修正：+ 1 / + 1」を得る。

(自動Y) [このキャラクター] が決死状態になった場合、[あなたの冥界にある「レイラ・プリズムリバー」1枚] をあなたの場にアクティブ状態に出しても良い。

No.167 河城 にとり

(自動Y) [全てのプレイヤー] は、カードを自分の手札に加えた場合、Xダメージを受ける。Xは手札に加えたカードの枚数に等しい。この効果は重複しない。

No.168 東風谷 早苗

(常時) S: ターン終了時まで、目標の[「種族: 神」を持つキャラクター1枚] は「戦闘修正: +X / +X」を得る。Xはあなたの場の「種族: 人間」を持つキャラクターの枚数に等しい。

No.169 上白沢 慧音 (白沢)

貫通

(自動β) [あなたの場の「種族: 人間」を持つ「上白沢 慧音」1枚] を手札に戻しても良い。戻した場合、[手札にあるこのカード] をあなたの場にアクティブ状態を出す。この効果はスペルカードのタイミングでしか使用できない。

(自動Y) [このキャラクター] が決死状態になった場合、[あなたの手札にある「種族: 人間」を持つ任意の枚数の「上白沢 慧音」] をあなたの場にアクティブ状態に出すことができる。

No.170 深山の大天狗

先制

(自動β) [このキャラクター] がプレイされて場に出た場合、[あなた] はXを支払う。その後、[必要ノードがX以下の「式符」を持たないキャラクター、及び「世界呪符」全て] を本来のプレイヤーの手札に戻す。

No.171 八坂 神奈子

伝説

(自動Y) [このキャラクター] が戦闘を行う場合、[戦闘を行う相手キャラクターにセットされているカード全て] を、戦闘開始時に破棄する。破棄した場合、[相手プレイヤー] はXダメージを受ける。Xはこの効果で破棄したカードの枚数の2倍に等しい。

No.172 洩矢 諏訪子

伝説

(自動α) [このキャラクター] は効果ダメージを受けない。

(自動Y) [このキャラクター] が攻撃を行う場合、[相手プレイヤー] は②支払っても良い。支払わない場合、自分のキャラクターに防御を行わせることは出来ない。

No.173 符ノ壺“紅 美鈴”

【壺符】

(相手ターン) ①: この効果は相手キャラクターの攻撃に対する直接の干渉でのみ

使用できる。ターン終了時まで〔このキャラクター〕は「戦闘修正：±0／－2」を得る。その後、このキャラクターで防御する。

No.174 符ノ壺“アリス・マーガトロイド”

【壺符】

（自動β）〔このキャラクター〕がプレイされて場に出た場合、〔あなたのデッキ〕を全て見て、「人形」を持つキャラクターカード1枚を抜き出し、相手プレイヤーに見せてから手札に加えても良い。その後、デッキをシャッフルする。

No.175 符ノ壺“魂魄 妖夢”

【壺符】

（自動β）〔このキャラクター〕がプレイされて場に出た場合、〔あなたの冥界にある、このキャラクターにセット可能な装備カード1枚〕をこのキャラクターにセットしても良い。

No.176 符ノ壺“十六夜 咲夜”

【壺符】

（自動β）〔このキャラクター〕がプレイされて場に出た場合、〔あなたの冥界の上のカード1枚〕を手札に加える。

No.177 符ノ壺“霧雨 魔理沙”

【壺符】 先制

（自分ターン）①：この効果は1ターンに1度、メインフェイズにしか使用できない。ターン終了時まで、〔このキャラクター〕の名称をあなたの任意の名称に変更する。

No.178 符ノ壺“博麗 霊夢”

（自動γ）〔このキャラクター〕が戦闘を行う場合、〔戦闘を行う相手キャラクター〕の持つ戦術は戦闘終了時まで全て無効になる。

No.179 符ノ壺“パチュリー・ノーレッジ”

【壺符】 マナチャージ（1）

（自動α）このキャラクターにセットされているカード2枚につき、〔このキャラクター〕は「戦闘修正：+1／+1」を得る。

（自動γ）スペルカードがプレイされ、その効果が解決された場合、あなたの冥界の上のカード1枚を裏向きにして〔このキャラクター〕にセットする。

No.180 符ノ壺“西行寺 幽々子”

【壺符】

（常時）0：〔あなたの冥界の上のカード2枚〕をゲームから除外する。その後、ターン終了時まで〔このキャラクター〕は「戦闘修正：+1／+1」を得る。

No.181 符ノ壺“レミリア・スカーレット”

【壺符】 伝説 先制

（自動γ）〔このキャラクター〕がコマンドカードまたはキャラクター効果の

目標になった場合、〔あなた〕は④支払っても良い。支払った場合、このキャラクターはそのコマンドカードまたはキャラクター効果の目標にならない。

No.182 符ノ式“紅 美鈴”

【式符】

（常時）0：ターン終了時まで、〔このキャラクター〕の攻撃力と耐久力を入れ替える。この効果は1ターンに1度しか使用できない。

No.183 符ノ式“アリス・マーガトロイド”

【式符】 マナチャージ（2）

（自動α）〔あなたの場の人形を持つキャラクター全て〕は以下の効果を得る。
「（常時）S：ターン終了時まで、目標の〔キャラクター1枚〕は「戦闘修正：+1／+1」を得る。」

No.184 符ノ式“魂魄 妖夢”

Errata

【式符】

（自分ターン）0：この干涉終了後、直ちに〔このキャラクター〕は攻撃を行う。この効果は1ターンに1度、スペルカードのタイミングでしか使用できない。

No.185 符ノ式“十六夜 咲夜”

【式符】

（自動α）〔相手プレイヤー〕は〔このキャラクター〕の攻撃を、必要ノードが1～5であるキャラクターに防御させることは出来ない。

No.186 符ノ式“霧雨 魔理沙”

【式符】 先制 マナチャージ（1）

（自分ターン）S：目標の〔相手プレイヤー1人の冥界にあるスペルカード1枚〕をゲームから除外する。その後、そのカードの本来のコストを支払い、あなたがプレイしたものとして解決する。この効果はスペルカードのタイミングでしか使用できない。

No.187 符ノ式“博麗 霊夢”

【式符】

（常時）①：ターン終了時まで、目標の〔キャラクター1枚〕が持つ戦術1つを無効にする。

（常時）①：ターン終了時まで、目標の〔キャラクター1枚〕が持つ戦術以外の自動効果を全て無効にする。

No.188 符ノ式“パチュリー・ノーレッジ”

【式符】 マナチャージ（2）

（自動γ）スペルカードがプレイされ、その効果が解決された場合、〔あなたの冥界の上のカード1枚〕を裏向きにして〔このキャラクター〕にセットする。

（相手ターン）S：〔このキャラクターにセットされているカードX枚〕を破棄する。その後、〔必要コストがX以下であるキャラクター1枚〕を決死状態にする。この効果では、コストの値が「－」である場合、3として扱う。

- No.189 符ノ式“西行寺 幽々子”
【式符】
(自分ターン) S: [あなたの冥界の上のカード3枚] をゲームから除外する。
その後、[あなたの冥界の上のカード1枚] を手札に加える。
- No.190 符ノ式“レミリア・スカーレット”
【式符】 伝説 先制
(自動Y) あなたのメインフェイズ終了時、[あなたの冥界の上のカード1枚] を裏向きにしてあなたの場にアクティブ状態でセットしても良い。以後、そのカードはキャラクター「サーバントフライヤー (GRAZE 0、2/1、
「種族: 吸血鬼」)」として扱う。
- No.191 葉符「狂いの落葉」 *Errata*
ターン終了時まで、目標の[アクティブ状態の「人形」を持たないキャラクター1枚] は以下の効果を得る。
「マナチャージ (3)
【(自動Y) [このキャラクター] はディスカードフェイズの終了時にスリープ状態の場合、決死状態になる。】」
- No.192 秋符「秋の空と乙女の心」
【世界呪符】 維持コスト (1)
(自動Y) あなたのターン終了時に、[あなたの冥界の上のカード1枚] を裏向きにして[このカード] にセットしても良い。
(自動Y) [全てのプレイヤー] は、必要ノードがXであるカードをプレイできない。Xはこのカードにセットされているカードの枚数に等しい。
- No.193 悲運「大鐘婆の火」
このターンのメインフェイズ終了時、[あなた] はXドローする。Xはこの効果でドローする時点のあなたと相手の手札の枚数の差に等しい。但し、Xは0以下にはならない。
- No.194 華符「彩光蓮華掌」
ターン終了時まで、[相手プレイヤー] は攻撃を受けた場合、可能であれば必ずグレイズを行わなければならない。
- No.195 彩華「虹色太極拳」
ターン終了時まで、[相手プレイヤー] はグレイズを行うことが出来ない。
- No.196 操符「乙女文楽」
ターン終了時まで、目標の[キャラクター1枚] は「戦闘修正: +X/+X」を得る。Xはあなたの場の「人形」を持つキャラクターの枚数に等しい。
- No.197 呪詛「首吊り蓬莱人形」
【幻想生物】 維持コスト (1) 人形

(自動 α) 「このキャラクター」はあなたの冥界にある「蓬莱人形」1枚につき「戦闘修正：+2/±0」を得る。

(常時) ①：この干渉の終了時まで、「このキャラクター」が決死状態になった場合、「あなたのデッキ」を全て見て「蓬莱人形」1枚を破棄しても良い。破棄した場合、このキャラクターの決死状態を無効にする。

No.198 人智剣「天女返し」
目標の〔「種族：妖精」または「種族：魔法使い」を持つキャラクター1枚〕を決死状態にする。

No.199 天星剣「涅槃静寂の如し」
ターン終了時まで、「あなたのキャラクター」が攻撃を行う場合、「相手プレイヤー」は①支払っても良い。支払わない場合、自分のキャラクターに防御させることは出来ない。

No.200 奇術「エターナルミーク」
「あなたのデッキ」を全て見て、【壺符】または【貳符】を持つキャラクターカード1枚を抜き出し、相手プレイヤーに見せてから手札に加えても良い。その後、デッキをシャッフルする。

No.201 空虚「インフレーションスクウェア」 Errata
ターン終了時まで、「全てのプレイヤーの手札のコマンドカード、及びプレイされたコマンドカード」のテキストは以下に変更される。但し、この効果では「装備」、「呪符」、「装備／場」のいずれかを持つカードのテキストを変更することは出来ない。
「〔このカード〕をスリープ状態でノードに加える。」

No.202 洪水「ウーズフラッティング」
「全てのプレイヤーの手札全て」を破棄する。その後、「全てのプレイヤー」はそれぞれXドローする。Xはこの効果で破棄した自分の手札の枚数に等しい。

No.203 河童「お化けキューカンバー」
【幻想生物】
(自動 γ) 「このキャラクター」が相手プレイヤーに戦闘ダメージを与える場合、そのダメージを無効とし、「相手プレイヤー」はXドローする。Xはこの効果で無効にした戦闘ダメージの値に等しい。

No.204 秘術「グレイソーマタージ」
【呪符】
(自動 α) 「このキャラクター」は起動効果を全て失う。
(自動 α) 「このキャラクター」は攻撃、及び防御を行うことが出来ない。

No.205 奇跡「神の風」
【世界呪符】 維持コスト (3)
(自動 α) 「全てのキャラクター」は攻撃を行うことは出来ない。

(自動 Y) あなたのターン開始時に、〔あなた〕はXダメージを受ける。Xは相手プレイヤーの手札の枚数に等しい。

- No.206 黒魔「イベントホライズン」
〔場に裏向きでセットされているカード全て〕を破棄する。
- No.207 光撃「シュート・ザ・ムーン」
目標の〔相手プレイヤー1人の手札〕を全て見て、最もコストの高いカード1枚を選んで破棄する。その後、〔相手プレイヤー〕にXダメージを与える。Xはこの効果で破棄したカードのコストに等しい。
- No.208 霊符「夢想妙珠」
【呪符】
【(自動 α) 〔このキャラクター〕の持つ自動効果は全て無効になる。】
- No.209 霊符「夢想封印 散」
ターン終了時まで、〔「種族：人間」を持たないキャラクター全て〕は「戦闘修正：±0／－2」を得る。ただし、この戦闘修正のみで耐久力は0以下にならない。
- No.210 火符「アグニシャイン」
【幻想生物】 維持コスト(1)
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が相手プレイヤーに戦闘ダメージを与えた場合、あなたは〔キャラクター以外の相手の場のカード1枚〕を選んで破棄する。
- No.211 金符「シルバードラゴン」
【幻想生物】 速攻
(自動 Y) あなたのターン開始時に、〔あなたのデッキの上のカード1枚〕を〔このキャラクター〕にセットする。以後、このカードは以下の効果を持つ呪符カードとして扱う。
「戦闘修正：－2／－2」
- No.212 新史「新幻想史」
〔あなた〕は9ダメージを受ける。その後、あなたは3ドローし、〔このカード〕をスリープ状態でノードに加える。
- No.213 冥符「黄泉平坂行路」
【世界呪符】 維持コスト(2)
(自動 α) 〔あなたの冥界に置かれるカード〕は、冥界に置かれる代わりにゲームから除外される。(自動 Y) あなたのメインフェイズ終了時に、〔あなたの冥界の下のカード1枚〕をあなたの手札に加える。この効果は重複しない。
- No.214 幽雅「死出の誘蛾灯」
【呪符】
(自動 Y) 〔このキャラクター〕が戦闘以外の効果によって決死状態になった場合、〔あなたの場のキャラクター全て〕は5ダメージを受ける。

- No.215** 紅符「スカーレットシュート」
以下の効果から1つを選んで解決する。
1. 目標の〔キャラクター1枚〕に5ダメージを与える。
2. 〔あなた〕は②支払う。その後、目標の〔キャラクター3枚〕に2ダメージを与える。
- No.216** 神鬼「レミリアストーリー」
〔あなたの場の「種族：吸血鬼」を持つキャラクター1枚〕を破棄する。その後、〔あなたのデッキの上のカード3枚まで〕をあなたの場にアクティブ状態でセットしても良い。以後、そのカードはキャラクター「サーヴァントフライヤー（**GALZE** 0、2／1 種族：吸血鬼）」として扱う。
- No.217** 神祭「エクспанデッド・オンバシラ」
【世界呪符】 維持コスト（2）
（自動γ）〔相手キャラクター〕が攻撃を行う場合、〔相手プレイヤー〕はあなたの手札を無作為に1枚選び、そのカードの種類を宣言してから公開する。その後、選んだカードを公開し、それが相手プレイヤーが宣言した種類と異なっていた場合、〔攻撃を行った相手キャラクター〕は破棄される。
- No.218** 神符「杉で結ぶ古き縁」
【呪符】
（自動β）「杉で結ぶ古き縁」が〔あなたの場のキャラクター〕にセットされた場合、〔セットされたキャラクター〕を相手プレイヤーの場に移す。
（自動γ）〔このカードにセットされている「杉で結ぶ古き縁」1枚〕が破棄された場合、〔このキャラクター〕を本来のプレイヤーの場にアクティブ状態で戻す。
- No.219** 神具「洩矢の鉄の輪」
【装備】 神器
（自動γ）〔このキャラクター〕が攻撃を行う場合、戦闘終了時まで〔相手プレイヤー〕は既に場に出ているキャラクターに防御を行わせる以外の、一切の干渉を行うことが出来ない。
- No.220** 崇符「ミシャグジさま」
【幻想生物】 伝説 維持コスト（3）
（自動α）〔このキャラクター〕は「種族：神」を持つものとして扱う。
（自動α）あなたの場に「種族：人間」を持つキャラクターがいない場合、〔このキャラクター〕は直ちに破棄される。
- No.221** 紅葉狩り
目標の〔あなたのノード2枚まで〕を手札に戻し、手札から同数のカードを選んでスリープ状態でノードに加える。その後、〔あなた〕は1ドローする。
- No.222** 収穫祭

目標の〔あなたのノード2枚まで〕を手札に戻し、手札から同数のカードを選んでスリープ状態でノードに加える。その後、〔あなた〕は1ドロウする。

- No.223** 大寒波
〔このカード〕はメンテナンスフェイズにしかプレイ出来ない。ターン終了時まで、〔全てのプレイヤー〕は手札から直接ノードをセットすることが出来ない。
- No.224** 大災厄
〔このカード〕はあなたの冥界にカードが35枚以上ある場合のみプレイ出来る。
〔あなたの手札全て〕を破棄する。その後、〔全てのプレイヤー〕のライフポイントは5になる。
- No.225** 歴史創造
〔このカード〕はあなたの場に「種族：獣」を持つキャラクターが2枚以上いる場合のみプレイ出来る。〔あなた〕は3ドロウする。その後、手札を2枚選んで破棄する。
- No.226** 香霖堂
〔あなたのデッキの上のカード4枚〕を公開し、1枚を選んで手札に加える。
選ばなかったカードは全て破棄する。
- No.227** お月見
ターン終了時まで、目標の〔キャラクター1枚〕の攻撃力は、そのキャラクターの耐久力と常に同じになる。
- No.228** 森羅結界
〔あなたの手札1枚〕を破棄する。このターン、〔あなた〕が次にダメージを受ける場合、そのダメージを無効とし、ライフポイントをX得る。Xはこの効果で無効にしたダメージの値に等しい。
- No.229** 小さな脱出劇
目標の〔あなたの場のキャラクター1枚〕を手札に戻す。ターン終了時まで、この効果で手札に戻したキャラクターカードは「奇襲」を得る。
- No.230** 魔導書
（自動α）〔相手キャラクター〕が効果ダメージを受ける場合、そのダメージを+1する。
- No.231** 狂気の増幅
ターン終了時まで、目標の〔あなたの場のキャラクター1枚〕は「戦闘修正：+X／+Y」を得る。XとYは、目標の〔別のキャラクター〕がこの効果の解決時に得ている全ての戦闘修正の合計「X／Y」に等しい。
- No.232** 転生術
【呪符】

(自動β) [このカード] は [必要ノードが1～3のキャラクター] 以外を目標にすることは出来ず、セットすることが出来ない。

(自動γ) [このキャラクター] が戦闘によって決死状態になった場合、[あなたのデッキ] を全て見て、このキャラクターと同じ名称のカード1枚を抜き出し、あなたの場にアクティブ状態を出しても良い。その後、デッキをシャッフルする。

No.233

破滅を呼ぶ東方の呪宝

Errata

【装備】

(自動γ) 戦闘によってキャラクターが破棄された場合、あなたの冥界の上のカード1枚を [このキャラクターにセットされている「破滅を呼ぶ東方の呪宝」1枚] に裏向きでセットする。この効果は重複しない。

【(自動γ) [このキャラクターにセットされている「破滅を呼ぶ東方の呪宝」にセットされているカード] が7枚以上になった場合、[相手プレイヤーの場のカードと手札全て] と [このキャラクターにセットされている「破滅を呼ぶ東方の呪宝」全て] を破棄する。】

No.234

洩矢の王国

Errata

ターン終了時まで、[あなたの場の「種族：人間」または「種族：神」を持つキャラクター全て] は「戦闘修正：+1／+1」、及び以下の効果を得る。

「【(自動α) [このキャラクター] は相手プレイヤーがプレイしたカードの効果の対象にならない。】」

No.235

幽霊移民計画

[このカード] はあなたの場に「種族：幽霊」を持つキャラクターが2枚以上いる場合のみプレイ出来る。[あなたの冥界にあるキャラクターカード全て] をデッキに戻し、シャッフルする。

No.236

覚醒

Errata

ターン終了時まで、目標の [あなたの場のキャラクター1枚] は以下の効果を得る。

「【(自動α) [このキャラクター] はダメージを受けない。】

【(自動α) [このキャラクター] は、[他のカード] の効果の対象にならない。】

【(自動γ) ディスカードフェイズの終了時、[あなた] は①支払っても良い。支払わない場合、[このキャラクター] をデッキの下に戻す。】」

No.237

流星祈願会

Errata

[このカード] の解決時、あなた手札が相手プレイヤーの手札より1枚少ない場合、以下の効果の1を、2枚以上少ない場合、以下の効果の2を解決する。

1. [相手プレイヤー1人の手札1枚] を無作為に選んで破棄する。
2. [あなた] は2ドローする。

No.238

月旅行計画

Errata

[このカード] はあなたの冥界に「ミニ八卦炉」がある場合のみプレイ出来る。

この効果の解決時に [あなたの冥界の中で、最も上にあるキャラクターカード1枚] をアクティブ状態で場に出し、[あなたの冥界にある「ミニ八卦炉」1枚] をセットする。そのキャラクターは以下の効果を得る。

「【（自動γ）このターンの終了時、〔このキャラクター〕と〔このキャラクターにセットされている「ミニ八卦炉1枚」をゲームから除外する。】」

No.239 エニグマティクドール

〔このカード〕を、以下の効果を持つキャラクター「神秘の人形（**GRAZE** 0、0／1、種族：なし）」としてアクティブ状態で場に出す。

「人形

（自動γ）〔このキャラクター〕がダメージを受けた場合、Xダメージを〔相手プレイヤー1人〕に与える。Xはこのキャラクターが受けたダメージの値に等しい。

（自動γ）〔相手プレイヤー〕はメンテナンスフェイズに⑤支払っても良い。支払った場合、〔このキャラクター〕を破棄する。」

No.240 夜雀の歌声

〔このカード〕はメンテナンスフェイズにしかプレイ出来ない。〔あなたの手札にあるキャラクターカード1枚〕を裏向きにしてスリープ状態で場に出しても良い。場に出した場合、以後、そのカードは裏向きである間、以下の効果を持つキャラクター「闇（**GRAZE** 0、0／1、種族：なし）」として扱う。

「（自動α）〔このキャラクター〕には装備カードをセットすることが出来ない。セットされた場合、直ちに破棄する。

【（自動γ）〔このキャラクター〕が場に出た次の自分ターンのターン終了時に、このカードを表向きにする。】」

No.241 光学迷彩スーツ

（自動β）〔このカード〕が場に出る場合、〔あなた〕は手札を1枚破棄する。

No.242 白昼の暗夜行路

ターン終了時まで、〔全てのプレイヤー〕は必要ノードがX以下であるキャラクターに攻撃、及び防御を行わせることは出来ない。この効果の解決時に〔必要ノードがX以下であるキャラクター〕が攻撃が攻撃を行っている場合、その攻撃を取り消す。

No.243 実と虚の境界

〔このカード〕はメンテナンスフェイズにしかプレイ出来ない。ターン終了時まで、〔全てのキャラクター〕は以下の効果を得る。

「（常時）S：目標の〔相手プレイヤー1人〕に1ダメージを与える。」

No.244 風祝の奇跡

以下の効果から1つを選んで解決する。

1. 〔あなたの冥界にあるキャラクターカード1枚〕を選び、手札に加える。
2. 〔あなたのノード1枚〕を選んで手札に戻す。
3. 〔あなた〕はライフポイントを4得る。

No.245 月都万象展

〔このカード〕はメンテナンスフェイズにしかプレイ出来ない。〔全てのプレイヤー〕は手札を1枚公開する。最も必要ノードとコストの合計値が大きいカードを

公開したプレイヤーは、そのカードがキャラクターカードであればスリープ状態で場に出し、それ以外のカードであれば2ドローする。

No.246

人魂灯

【装備】

(自動α) あなたのドローフェイズはスキップされる。

(自動γ) あなたのメンテナンスフェイズ開始時に、〔あなたのデッキの上のカード1枚〕を公開する。そのカードが「種族：幽霊」を持つキャラクターカードだった場合、そのカードをアクティブ状態で場に出しても良い。それ以外のカードだった場合、そのカードをデッキの下に戻す。

No.247

迷ひ家

目標の〔キャラクター1枚〕をゲームから除外する。あなたの次のターン開始時に、この効果で除外したキャラクターカードを本来のプレイヤーの場にアクティブ状態で戻す。

No.248

自警団

ターン終了時まで、〔全てのプレイヤー〕は自分のキャラクターに攻撃を行わせることは出来ない。この効果の解決時に攻撃が行われている場合、その攻撃を取り消す。

No.249

人形解放戦線

ターン終了時まで、〔場のキャラクター全て〕の持つ「人形」の効果は以下に変更される。「(自動α)〔このキャラクター〕が戦闘を行う場合「戦闘修正：+3／±0」を得る。(自動γ)〔このキャラクター〕が戦闘を行った場合、戦闘終了時に破棄される。」

No.250

神様との宴会

〔このカード〕はあなたの場に「種族：人間」を持つキャラクターと「種族：神」を持つキャラクターが合わせて3枚以上いる場合に、メンテナンスフェイズでのみプレイ出来る（但し、「種族：神」を持つキャラクターを1枚以上含まなくてはならない）。このターンのメインフェイズをスキップする。