

## Phantom Magic Vision ～PR～

### 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。

- PR.01** 恋符「マスタースパーク」  
〔あなたの手札2枚〕を破棄する。その後、〔全てのキャラクター〕を決死状態にする。
- PR.02** 死符「ギャストリドリーム」  
目標の〔キャラクター1枚〕を決死状態にする。
- PR.03** 霊符「夢想封印 集」  
目標の〔「種族：妖怪」を持つキャラクター1枚〕を決死状態にする。
- PR.04** 人界剣「悟入幻想」  
目標の〔キャラクター1枚〕に3ダメージを与える。
- PR.05** 冥符「紅色の冥界」 **Errata**  
【世界呪符】 維持コスト（2）  
（自分ターン）①S：目標の〔あなたの冥界にあるキャラクターカード1枚〕を、あなたの場にアクティブ状態で出す。ターン終了時まで、そのキャラクターは「種族：吸血鬼」に変更され、以下の効果を得る。  
「【（自動γ）メインフェイズ終了時、〔このキャラクター〕はゲームから除外される。】」
- PR.06** ミニ八卦炉  
【装備】  
（自動γ）〔このキャラクター〕が決死状態になった場合、〔あなた〕はライフポイントを1支払っても良い。支払った場合、このキャラクターにセットされている「ミニ八卦炉」1枚を手札に戻す。  
（常時）①：〔このキャラクター〕はターン終了時まで「貫通」を得る。
- PR.07** いぬさくや  
【デッキ1枚制限】 速攻  
（自動α）〔このキャラクター〕の名称は「十六夜 咲夜」としても扱われる。  
（自動β）あなたの場に「レミリア・スカーレット」がいない場合、以下の効果を得る。

使用することは出来ない。

(自動β) あなたのメンテナンスフェイズに〔あなた〕は①支払っても良い。支払った場合、〔あなたの冥界にあるこのカード〕をあなたの場にアクティブ状態で出す。

PR.08

博麗 霊夢

【デッキ1枚制限】

(自動β) 〔このキャラクター〕がプレイされて場に出た時、〔あなたの冥界の上のカード2枚〕を裏向きにしてこのキャラクターにセットする。以後、そのカードは以下の効果を持つ呪符カード「結界」として扱う。

「戦闘修正：±0／+2」

(常時) 0：〔このキャラクターにセットされている「結界」1枚〕を、〔あなたの場の別のキャラクター1枚〕に移す。

PR.09

EastOpera 2008

【このカードはデッキに入れることが出来ない】

目標の〔相手プレイヤー1人〕はデッキを取り出してもよい。取り出した場合、〔このカード〕をゲームから除外し、〔あなた〕はそのプレイヤーと対戦を開始する。但し、このカードはいずれかのプレイヤーが既に対戦中の場合、プレイ出来ない。

PR.10

メイベル

【デッキ1枚制限】 人形

(相手ターン) ①S：〔あなた〕は数字を1つ宣言し、〔あなたのデッキの上のカード1枚〕を公開する。その後、公開したカードをデッキに戻してシャッフルする。公開したカードの必要ノードがあなたの宣言した数字と等しい場合、目標の〔キャラクター1枚〕に4ダメージを与える。異なっていた場合、〔このキャラクター〕をデッキの下に戻す。

PR.11

十六夜 咲夜

奇襲 速攻

(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〔キャラクター1枚〕をスリープ状態にする。

PR.12

フランドール・スカーレット

伝説 貫通

(自動β) 〔あなた〕は〔このキャラクターカード〕をプレイする時、ライフポイントを6支払っても良い。支払った場合、このキャラクターカードの必要ノードとコストを-3してプレイすることが出来る。

PR.13

禁忌「レーヴァティン」

【装備】 神器

(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た場合、〔相手プレイヤーのデッキの上のカード5枚〕を破棄する。

- PR.14 解呪  
目標の「場の呪符カード、または「世界呪符」を持つカード1枚」を破棄する。
- PR.15 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。
- PR.16 霧雨 魔理沙  
速攻 先制 マナチャージ (1)
- PR.17 パチュリー・ノーレッジ  
マナチャージ (1)  
(自動γ) 「このキャラクター」が戦闘ダメージを受ける場合、そのダメージを無効とし、「戦闘している相手キャラクター」にXダメージを与える。Xはこの効果で無効にした戦闘ダメージの値に等しい。
- PR.18 レミリア・スカーレット  
先制 伝説  
(自動β) 「このキャラクター」がプレイされて場に出た場合、「あなたのデッキの上のカード3枚まで」をあなたの場にスリープ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 (GRAZE 0、2 / 1 種族：吸血鬼)」として扱う。
- PR.19 木符「シルフィホルン」  
(常時) 0 : 「このキャラクター」をアクティブ状態にする。その後、ターン終了時までこのキャラクターは「戦闘修正：-2 / -2」を得る。
- PR.20 いぬさくや  
【デッキ1枚制限】 速攻  
(自動α) 「このキャラクター」の名称は「十六夜 咲夜」としても扱われる。  
(自動β) あなたの場に「レミリア・スカーレット」がいない場合、以下の効果を使用することは出来ない。  
(自動β) あなたのメンテナンスフェイズに「あなた」は①支払っても良い。支払った場合、「あなたの冥界にあるこのカード」をあなたの場にアクティブ状態で出す。
- PR.21 比那名居 天子  
伝説  
(自動γ) 「このキャラクターカード」が(プレイされているときも含め) 相手プレイヤーのコマンドカード、スペルカードの目標になった場合、以下の効果から1つを選んで解決する。  
1. 「あなた」は1ドローする。

2. 「全ての相手キャラクター」に3ダメージを与える。

(常時) ①: この干渉終了時まで、「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、スペルカード」の目標を「このキャラクター」に変更する。但し、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。

PR.22

守矢神社

〔このカード〕はアクティブフェイズにしかプレイ出来ない。このターンのメンテナンスフェイズをスキップする。

(自動β) メンテナンスフェイズに〔あなたの冥界にあるこのカード〕をゲームから除外しても良い。除外した場合、〔あなたの冥界にある「守矢神社」1枚〕を手札に戻す。

PR.23

旧都

目標の〔現在効果を発生している「ターン終了時まで」という記述含む効果1つ〕の終了するタイミングを、「次のあなたのターンのターン終了時」に変更する。

(自動β) メンテナンスフェイズに〔あなたの冥界にあるこのカード〕をゲームから除外しても良い。除外した場合、〔あなたの冥界にある「旧都」1枚〕を手札に戻す。

PR.24

八雲 藍

(自動α) 〔このキャラクター〕は相手プレイヤーのスペルカード、コマンドカードの効果の目標にならない。

(自動α) あなたの場に「八雲 紫」がいる場合、〔このキャラクター〕は「戦闘修正: +4 / +6」を得る。

PR.25

伊吹 萃香

(自動α) 〔あなた〕がコストを支払った結果によってノードが破棄された場合、そのカードは冥界に置く代わりに裏向きにして〔このキャラクター〕にセットする。以後、そのカードは以下の効果を持つ呪符カード「霧」として扱う。

「戦闘修正: +1 / +1」

PR.26

河城 にとり

(自動γ) 〔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。

PR.27

鬼符「ミッシングパワー」

ターン終了時まで、目標の〔アクティブ状態のキャラクター1枚〕は「戦闘修正: +3 / +3」、「貫通」、及び、以下の効果を得る。

「【(自動γ) 〔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。】」

PR.28

緋想の剣

【装備】 神器

(自動α) 〔このキャラクター〕は相手プレイヤーのコマンドカードの効果の対象

にならない。