

# Hollow Flux

詳細ルール(2023/06/26 更新)

## 目次

■ゲーム概要.....	2
■用意するもの.....	2
■リロード（メインデッキの再構成）.....	2
■ゲーム開始時の処理.....	3
■カードの状態.....	3
■カードの種別.....	3
■カードのプレイ.....	4
■効果と対象.....	4
■戦場とカードのプレイヤー.....	4
■エネルギーとエネルギーコスト.....	5
■フェイズ進行.....	6
■戦闘（攻撃と防御）.....	6
■ダメージ.....	7
■破壊.....	7
■インタラクション.....	8
■カルネージ.....	9
■戦場の裏向きのカード.....	9
■ゲームから除外されたカード.....	9
■カードテキストのキーワード.....	10

## ■ゲーム概要

戦場に登場して攻撃を行う「キャラクターカード」と、効果の解決を終えたら即座にトラッシュ（捨札）に置かれる「イベントカード」、戦場のカードにセットして強化や弱体化を行う「セットカード」で構成された、30枚のメインデッキと10枚のガードデッキで対戦を行う。

キャラクターの攻撃やカードの効果によってプレイヤーにダメージが与えられる度、ガードデッキのカードが1枚ずつダメージフィールドに置かれていく。このガードデッキが1枚も無い状態でダメージを受けたプレイヤーは敗北し、対戦相手の勝利となる。

## ■用意するもの

(1) 自分のメインデッキ

カード30枚で構成されたデッキ。基本的には裏向きで置き、カードが戦場などから表の状態でもメインデッキに置かれた場合にも裏向きになる。エネルギーや手札として用いる。

(2) 自分のガードデッキ

カード10枚で構成されたデッキ。基本的にはメインデッキと同様、常に裏向きで置く。特定の効果以外でこちらのカードが手札に加わることはないが、いつでも、全てのカードを手札にあるかのようにプレイしてよい。（実際に手札に存在する訳ではないため、たとえば「手札をトラッシュに置く」効果でガードデッキのカードをトラッシュに置くことは不可能。）

ガードデッキからプレイしたキャラクターもコマンドも、全て通常通りに扱う。

また、ガードデッキが1枚もない状態でダメージを受けることが、ゲームの（主な）敗北条件となる。

- ・ 種類のカードは、メインデッキとガードデッキ合わせて3枚までしか入れられない。たとえば、或るカードをメインデッキに2枚、ガードデッキに2枚入れることは出来ない。
- ・ メインデッキ、ガードデッキ共に、ゲーム開始時点での枚数は指定されているが、ゲーム中にその総枚数が変動することがあり、枚数の上限も存在しない。たとえば、ゲーム開始時は10枚であったガードデッキが11枚以上になることがある。

## ■リロード（メインデッキの再構成）

メインデッキからカードを引こうとした場合、メインデッキにカードが無いならば、ガードデッキから任意の2枚をダメージフィールドに置く。

その後、トラッシュのカードを全てシャッフルし、メインデッキとする。

ガードデッキからダメージフィールドにカードを置く際、ガードデッキが1枚しか残っていないのであれば、その1枚を置く。1枚も置けない場合、ゲームに敗北する。

また、トラッシュにカードが1枚も無い場合も、ゲームに敗北する。

リロードは効果の解決中、即座に行われる。たとえば何らかのコマンドカードの効果の解決中にリロードが発生した場合、そのコマンドカードはトラッシュには置かれていないため、リロードによってメインデッキに加わることなく、空になったトラッシュに置かれることになる。

なお、「カードを引く」という効果以外の何らかの効果でメインデッキを参照している場合、特に明記されていなければリロードは行わない。

たとえば「メインデッキを上から3枚見る」という効果の場合、メインデッキが3枚未満の時でもリロードを行わず、3枚見られないため効果の解決に失敗する。

「あなたのメインデッキの一番上のカードを裏向きでセットする」という効果も、メインデッキが0枚である場合は何もセットしない。

## ■ゲーム開始時の処理

プレイヤーは、何らかの方法で先攻と後攻を決定する。後攻のプレイヤーは「後攻マーカ―」を受け取る。

その後、全てのプレイヤーはメインデッキからカードを4枚引き、これを初期手札とする。

初期手札の内容が気に入らない場合、一度だけ、それらをデッキに戻してシャッフルした上で、再び4枚引いて初期手札とすることが出来る。

・後攻マーカ―：後攻であることを示すものであり、ゲーム上に存在するカードではない。これを持っているプレイヤーは、初期手札を決定した後、メインデッキからカードを1枚引く。

更に、ゲーム中に一度だけ、エネルギーコストを支払う際にこの効果を使用することを宣言することで、エネルギーコスト1点を支払ったこと出来る。

## ■カードの状態

戦場に存在するカードやエネルギーは、「アクティブ」と「スリープ」の状態を持つ。アクティブのカードは縦向きに置き、スリープのカードは横向きに置く。

## ■カードの種別

全てのカードは名前、エネルギーコスト、分類を持つ。（分類が0個である場合、分類欄には何も記入されていない。）

### （1）キャラクターカード

プレイし、それが成功して戦場に登場することで攻撃や防御、起動能力の使用などが行えるキャラクター達。基本的には、キャラクターを登場させて攻撃し、相手プレイヤーにダメージを与えることがゲームの目的となる。

キャラクターカードを「キャラクター」として扱うのは、戦場に出ている時のみである。特に記述が無い限り、カードテキストに記載されている効果はキャラクターとして戦場に出ている場合にのみ有効である。

自分ターンにプレイした場合も相手ターンにプレイした場合も、特に記述がない限り、処理は変わらない。

### （2）コマンドカード

プレイして効果が解決された後、即座にトラッシュに置かれる、使い捨てのカード。

自分ターンにプレイした場合も相手ターンにプレイした場合も、特に記述がない限り、処理は変わらない。

### （3）セットカード

プレイして効果が解決された後、戦場のキャラクターに対してセットされるカード。

セットされたカードは、セットする対象のキャラクターと重ねて置く。状態（アクティブかスリープか）はセット対象のキャラクターと同様である。

特に指定がない限り、自分のキャラクターも対戦相手のキャラクターもセットの対象にすることが出来、一体に何枚でもセットすることが出来る。

セットカードがセットされている限り、セットされているキャラクターはセットカードに記載されたパワー修正を常に受けると共に、セットカードに記載されている分類や自動能力、起動能力を持つ。

セット対象のキャラクターが戦場を離れた場合、セットカードはトラッシュに置かれる。

自分ターンにプレイした場合も相手ターンにプレイした場合も、特に記述がない限り、処理は変わらない。

セットカードの一種である「ワールド・セット」は戦場のキャラクターに対してセットせず単体で戦場で登場し、単体でも記載されている自動能力、起動能力を発揮する。

また、ワールド・セットカードに対してキャラクターと同じようにカードをセットすることが出来る。

パワーと「アクティブ」「スリープ」の状態は持たない。（ワールド・セットカードは常にアクティブでもスリープでもない。）

ワールド・セットカードは各プレイヤーにつき戦場に一枚までしか出せない。既にワールド・セットカードを出しているプレイヤーが新しく登場させた場合、古いものは即座にトラッシュに置かれる。

## ■カードのプレイ

カードは、「自分のターンのメインフェイズ中」と「インタラプション・タイミング中」に、公開して左上に書かれているエネルギーコストを支払うことで、プレイ（使用）することが出来る。

プレイされたキャラクターカードは「キャラクター」として戦場に置かれる。

プレイされたコマンドカードは、効果を解決してトラッシュ（捨て札置き場）に置かれる。

プレイされたセットカードは、その対象にセットされる。

なお、プレイされたカードの処理（キャラクターならば戦場への登場、コマンドカードならば効果の解決とトラッシュへの移動、セットカードならば対象へのセット）がインタラプション・タイミングの発生によって待機している間、そのカードは手札、戦場、トラッシュなどのいずれの領域にも置かれていないものとして扱うと同時に、ゲームから除外されているカードとしては扱わない。

## ■効果と対象

コマンドカードの効果やキャラクターの能力の効果には、特定の対象を持つものがある。（その場合、「対象」という語がテキストに含まれている。）

セットカードは、常に特定の対象（セット対象）を持つ。

効果の対象が、効果を解決する前に消滅したり、対象として不適切になった場合（対象に取れない筈のものを対象としているなど）、対象が必要となる処理は無効となり、解決されない。この時、対象の選び直しは出来ない。

この時、効果が複数の処理に分かれているならば、解決出来ない部分は無効となるが、そうでない部分は解決する。

効果の文章が独立している場合、それは別々の処理であり、先に書いてある文から順に解決していく。

たとえば「キャラクター一体を対象とし、それを破壊する。その後、あなたはカードをメインデッキから1枚引く。」という効果は、一つの処理である。その為、対象が不適切となり破壊出来なかった場合、カードを1枚引くことは出来ない。

これが「キャラクター一体を対象とし、それを破壊する。あなたはカードをメインデッキから1枚引く。」となっている場合、「キャラクターを破壊する処理」と「カードを1枚引く処理」は別である為、キャラクターを破壊することが出来なくてもカードを引くことが出来る。

・コマンドカードの対象は、それをプレイした時点でプレイしたプレイヤーが決定する。対象に取れるものがない場合、そのコマンドカードはプレイ出来ない。

・セットカードの対象は、それをプレイした時点でプレイしたプレイヤーが決定する。対象に取れるものがない場合、そのセットカードはプレイ出来ない。対象が不適切となった場合、そのセットカードのプレイは無効となり、トラッシュに置かれる。

・起動能力の対象は、その使用を宣言した時点でそれを行ったプレイヤーが決定する。

・自動能力の対象は、それが発揮された時点でその発生源であるカードのプレイヤーが決定する。

## ■戦場とカードのプレイヤー

キャラクターカードは、戦場に登場して「キャラクター」となることで初めて、攻撃や防御、起動能力の使用などの行動を取ることが出来るようになる。

戦場はゲーム中、一つしか存在しない領域だが、戦場に登場している各キャラクターは「所有者」を持つ。

各プレイヤーは原則、所有者が自分であるキャラクターにのみ、行動を行わせられる。所有者があなたであるキャラクターを「あなたのキャラクター」と呼ぶ。（対戦相手であるものは「対戦相手のキャラクター」。）

また、あるキャラクターの所有者を「その（キャラクターの）プレイヤー」と呼ぶ。あなたのキャラクターは、戦場の手前側に置く。

基本的には、キャラクターのプレイヤーは「そのキャラクター（カード）の本来の持ち主」となる。

ただし、（キャラクターカードの持ち主は当然、変更されないまま）キャラクターのプレイヤーが変更される場合もあり、その場合、変更された後のプレイヤーのみが行動を行わせられることになる。（例：「キャラクター一体をあなたのキャラクターとする」効果の適用後）

なお、セットカードに関しては、自分のキャラクターにセットした場合も、対戦相手のキャラクターにセットした場合も、そのセットカードの持ち主がプレイヤーとなる。セットカードそのもののプレイヤーが変更されることもない。その為、たとえば自分が相手キャラクターにセットカードをセットした場合でも、そのセットカードをセットした時にセットカード自身が発揮する効果の処理は自分が行う。（但し、当然ながらセット先のキャラクターはそのセットカードのパワー修正や効果を得ることになり、それによってキャラクターが得た起動能力などは相手プレイヤーに利用されてしまう。）

戦場に登場したり、キャラクターにセット出来るカードの枚数に制限はない。

## ■エネルギーとエネルギーコスト

各プレイヤーは「エネルギーフィールド」という領域を持ち、そこに置かれているカードを「エネルギー」と呼ぶ。

カードのプレイや効果の使用などにおいて要求されるエネルギーコストは、1点につき、自分のアクティブであるエネルギー1枚をスリープにすることで支払う。

例えば、エネルギーコストが4のカードをプレイする場合、自分のエネルギーフィールドに存在する、アクティブであるエネルギー4枚をスリープにすることで支払う。

なお、何らかのカードの効果以外で、エネルギーフィールドの裏向きのカードの表面を見ることは出来ない。

## ■フェイズ進行

一回のターンは以下のフェイズに分割されており、ターンプレイヤーは上から順番にそれら进行处理していく。全てのフェイズを終了すると、「ターン終了時処理」を行った上で、対戦相手のターンとなる。

(1) アクティブフェイズ  
スリープになっている全てのあなたの戦場のカードとあなたのエネルギーをアクティブにする。

(2) ドローフェイズ  
メインデッキからカードを1枚引く。(1ターン目でも先攻後攻問わず1枚引く。)

(3) エネルギーフェイズ  
メインデッキの一番上のカードを、裏向きかつアクティブでエネルギーフィールドに置いてよい。(置かないことを選んでよい。)

この際、カードを置こうとしたがメインデッキにカードが存在しない場合、リロードを行った上でカードを置く。

(4) メインフェイズ  
以下の行為を、任意の回数、任意の順番で行う。

- ・あなたのキャラクター一体に攻撃を行わせる。
- ・起動能力を使用する。
- ・カードをプレイする。

(5) ディスカードフェイズ  
手札のカードが8枚以上の場合、7枚になるまで選んでトラッシュに置く。

- ・ターン終了時処理

以下の順番で処理を行う。

(1) キャラクターの受けているダメージの回復。

(2) ターン終了時に処理される効果の解決。

(3) ターン終了時まで継続する効果の解除。ターン終了時まで継続する効果が同時に複数付与されている場合、そのターンを行っていたプレイヤーが解除の順番を決める。

## ■戦闘（攻撃と防御）

ターンプレイヤーは、自分のメインフェイズ中、以下の手順で攻撃を行うことが出来る。なお、基本的にはあらゆるキャラクターは、戦場に出たら即座に攻撃や防御（更には起動能力の使用）が可能である。

(1) 自分のアクティブであるキャラクター一体をスリープにし、攻撃対象を指定することで、そのキャラクターに攻撃を行わせられる。(「攻撃を行うたび」などといったように書かれた、攻撃時に発揮される効果は、攻撃を宣言した瞬間に即座に発揮される。)

攻撃対象は以下のものから一つ選ぶ。

- ・対戦相手一人
- ・スリープである相手のキャラクター一体

なお、ダメージの解決が開始するまでに攻撃を行ったキャラクターが戦場から移動した場合、その攻撃は失敗する。(それ以外では特定カードの効果を除き失敗しない。)

但し、攻撃対象であるキャラクターがアクティブになった場合、攻撃は失敗せず、アクティブとなったそのキャラクターに対して攻撃を行う。

(2) 自分や自分のキャラクターに攻撃を受けているプレイヤーは、自分のアクティブであるキャラクター一体をスリープにすることで、そのキャラクターに防御を行わせられる。

（「防御を行うたび」などといったように書かれた、防御時に発揮される効果は、防御を宣言した瞬間に即座に発揮される。）

この時、防御に対するインタラプション・タイミングで防御キャラクターが戦場から移動した場合、その防御は失敗する。（それ以外では特定カードの効果を除き失敗しない。）

防御が失敗しなかった場合、その攻撃の対象を、防御を行わせたキャラクターに変更する。

なお、何らかの効果が関わらない限り攻撃対象のキャラクターはスリープである為、通常は発生しない状況だが、攻撃対象のキャラクターは、自身に対するその攻撃を防御することが出来る。

（3）ダメージの解決を行う。

攻撃および防御の状況によって、以下の2パターンに処理が分かれる。

・対戦相手一人に攻撃を行い、それが失敗しなかった場合、その対戦相手に「1点」のダメージを与える。

ダメージを与えられたプレイヤーは、自分のガードデッキから任意のカード1枚をダメージフィールドに置く。

・相手キャラクター一体に攻撃を行い、それが失敗しなかった場合、攻撃を行ったキャラクターのパワー分のダメージを、攻撃対象に「一方的に」与える。

## ■ダメージ

（1）プレイヤーがX点のダメージを受けたとき、そのプレイヤーは自分のガードデッキから任意のカードX枚を裏向きでダメージフィールドに置く。（裏向きでダメージフィールドに置かれたカードは、その持ち主であるならばいつでもその表面を見てもよい。）

このとき、ガードデッキの枚数がX枚未満である場合、全てをダメージフィールドに置く。

ガードデッキにカードが一枚も無いときに1点でもダメージを受けたプレイヤーは敗北する。

プレイヤーの受けたダメージは、何らかのカードの効果以外で無効化されたり取り除かれたりすることはない。

（2）キャラクターが受けたダメージは、攻撃によるもの、その他の効果によるものを問わず、ターンの終了時まで全て蓄積していく。ターンが終了するたび、全てのダメージが取り除かれる。

自身のパワー以上のダメージが蓄積したキャラクターは即座に破壊され、（破壊した時／された時に発揮される能力など）発生している全ての効果の処理を終えた後、トラッシュに置かれる。

## ■破壊

ダメージの蓄積や「破壊する」効果によって破壊されたキャラクターは、そのキャラクターカードの持ち主のトラッシュに置かれる。

また、パワーの減少によってパワーが0になった場合にも、即座に破壊されてトラッシュに置かれる。（なお、パワーは0未満にはならない。）

なお、キャラクターやキャラクターカードが直接トラッシュに置かれた場合、それは「破壊」とは見做さない。

「破壊されない」効果を受けているキャラクターは、ダメージの蓄積や「破壊する」効果によって破壊されないが、パワーが0になった場合は破壊される。

## ■インタラプション

・あるプレイヤーがインタラプション・タイミングを発生させたとき、それ以外のプレイヤーは以下の行動を行える。

- (1) カードをプレイする。
- (2) あなたのキャラクターが持つ起動能力を使用する。

インタラプション・タイミングが発生し続けている間、それを発生させた行動の解決を行わず、待機する。

インタラプション・タイミングが発生したが、そこで何も行わないことを宣言した場合、インタラプション・タイミングが発生する。ここで他のプレイヤーも何も行わないことを宣言したならば、それ以上は発生せず、後に行われた行動から順に、待機していた処理を解決していく。

この過程で、後に解決する筈の効果の発生源が戦場を離れた場合、それらが解決されることはない。起動能力の場合は更に、その能力を失っても解決に失敗する。

例：

あなた：パワー3000のキャラクターで攻撃の宣言。

相手：そのキャラクターに対し、4000ダメージを与えるコマンドカードをプレイ。

あなた：そのキャラクターに対し、手札からパワーを1000上げるカードをプレイ。(1)

相手：なにもしないことを宣言。

あなた：そのキャラクターに対し、手札からパワーを1000上げるカードをプレイ。(2)

相手：なにもしないことを宣言。

あなた：なにもしないことを宣言。

これを逆順に解決する。まずパワー修正(2)を解決。その次に、パワー修正(1)を解決。その後、4000ダメージが与えられるが、パワーが5000になっているため破壊はされず、攻撃に成功する。

その後、対戦相手は防御するか否かの選択に入る。

なお、行動の解決を待っている間、コストが支払える限り、同じカードが持つ起動能力は何度でも使用出来る。但し、能力の解決前にそのカードが戦場を離れたり当該能力を失った場合、それら全ての起動能力の解決に失敗し、無効になることに注意。

- ・以下の場合にインタラクション・タイミングが発生する。
  - (1) 攻撃を行う。
  - (2) 防御を行う。
  - (3) カードをプレイする。
  - (4) インタラクション・タイミングが発生した時、何も行わない。(これによって発生したインタラクション・タイミングでも何も行われなかった場合、この条件による発生はその瞬間においてはしない。)
  - (5) 起動能力を使用する。
  - (6) アクティブフェイズを終えて、アクティブフェイズ終了時に行われる全ての効果の解決を終えた後のタイミングを迎える。
  - (7) エネルギーフェイズを終えて、エネルギーフェイズ終了時に行われる全ての効果の解決を終えた後のタイミングを迎える。
  - (8) ドローフェイズを終えて、ドローフェイズ終了時に行われる全ての効果の解決を終えた後のタイミングを迎える。
  - (9) メインフェイズを終えて、メインフェイズ終了時に行われる全ての効果の解決を終えた後のタイミングを迎える。
  - (10) ディスカードフェイズを終えて、ディスカードフェイズ終了時に行われる全ての効果の解決を終えた後のタイミングを迎える。

## ■カルネージ

プレイヤーは、“ダメージフィールドのカード”を使って以下の行為を任意の回数行うことが出来る。

- ・追加ドロー

(何らかの効果の解決の最中でないなら) いつでも、ダメージフィールドのカード(表裏は問わない)を1枚選び、トラッシュに置いてよい。そうした場合、あなたはメインデッキからカードを1枚引く。

- ・カルネージ能力

カードの効果によって指定されているカルネージコストを支払う。カルネージコスト1点につき、ダメージフィールドのカード(表裏は問わない)を1枚選び、トラッシュに置くことで、支払いが出来る。

## ■戦場の裏向きのカード

何らかの効果で、戦場に裏向きのカードが登場したり、セットされることがある。

それらは効果によって、どのようなカードであるかが必ず定義されるが、その定義は、その裏向きのカードが戦場を離れた時点で終了し、表向きにする。

表向きとなったカードは、裏向きで登場/セットした時に効果によって与えられた定義に関わらず、本来のそのカードとして扱う。

## ■ゲームから除外されたカード

何らかの効果で、カードがゲームから除外されることがある。ゲームから除外されたカードは「除外領域」に置かれる。これは全てのプレイヤーで共有し、除外領域のカードは常に公開する。

ゲーム開始時の段階では、ゲームから除外されたカードは基本的には存在しない。

## ■カードテキストのキーワード

・[自動] / 記述されているタイミングで効果を発揮する、「自動能力」。  
自動能力はインタラクション・タイミングを発生させないため、これらに対応してカードをプレイしたり、起動能力を用いたりといったことは出来ない。  
なお、同時に複数の自動能力が発揮されようとした場合、処理の順番は、その時ターンを行っているプレイヤーが決定する。  
自動能力が適用されるのは、特に記述がない限り、それを持つカードが戦場に出ている場合のみである。(キャラクターカードならば、キャラクターとして出ている場合)  
たとえば「このキャラクターが戦場に居る限り」となっている場合は、戦場に出ている限り常に適用される。  
但し、「ターン終了時まで」など特定の「効果の終了タイミング」が書かれている場合、その効果の発生源であるキャラクターなどが戦場を離れても、そのタイミングまで効果は適用される。

・起動能力  
以下のように記述されているものは、宣言し、対象を取るならばそれを指定し、コストを支払うことによって使用出来る「起動能力」である。

なお、基本的には、自分のカードの起動能力しか使用出来ない。

(1) [X] / 起動能力であり、使用するコストとして、エネルギーコストXを支払う。(Xは何らかの値。特に指定されていない場合、任意に決定する。)

(2) [スリープ] / 起動能力であり、使用するコストとして、戦場においてアクティブであるこのカードをスリープにする。

(3) [カルネージX] / 起動能力であり、使用するコストとして、カルネージコストXを支払う。(Xは何らかの値。特に指定されていない場合、任意に決定する。)

(4) [その他の文章] / 起動能力であり、使用するコストとして、[]内に記入されている処理を行う。(行えない場合は使用出来ない。)

一つの起動能力に、複数の起動能力コストが組み合わさっている場合がある。たとえば「[X][スリープ]」となっている場合、エネルギーコストを支払うと共に、そのカードをスリープにすることで使用を宣言出来る。

・《分類名》 / 何らかの分類を参照していることを示す。たとえば「《発現者》を持っているキャラクター」と書かれているならば、分類に「発現者」を持っているキャラクターを何らかの形で参照する。

・【ダメージトリガー】：“効果” / 以下の効果。

「このカードがダメージによってガードデッキからダメージフィールドに置かれる時、これを公開してもよい。

そうした場合、“効果”を解決した上で、表向きでダメージフィールドに移動させる。」

なお、ダメージトリガーはインタラクション・タイミングを発生させない。また、ダメージトリガーはキャラクターカードが持っているものでも「能力」として扱わない。その為、たとえば「キャラクターの能力を受けない。」という能力を持っているキャラクターが居たとしても、それを無視する。(「キャラクターカードの効果を受けない。」となっている場合は、ダメージトリガーの効果も受けないことが出来る。)

・【反撃】 / 以下の効果。通常は一方向的に攻撃ダメージを受けるのに対して、これを持っている場合、ダメージを与え返すことが出来る。但し、【反撃】を持っているだけではこの効果は適用されず、防御が成功している必要がある。【反撃】を複数持っている場合、防御成功時にその数だけダメージを与える。

なお、攻撃ダメージと【反撃】によるダメージは同時に与えられるため、【反撃】ダメージで攻撃キャラクターが破壊される場合でも、攻撃ダメージが無効になることはない。

「[自動]：このキャラクターによる防御が成功した後の攻撃ダメージ解決時、これに攻撃したキャラクター全体を対象とし、それにXダメージを与える。Xはこれのパワーに等しい。」

・【警戒】／ 以下の効果。これを持っている場合、自分ターンで攻撃を行ったり起動能力を使うなどしてスリープになった場合でも、相手ターンに防御などを行うことができる。  
「[自動]：対戦相手のアクティブフェイズ終了時、このキャラクターをアクティブにする。」

・【貫通】／ 以下の効果。これを持っている場合、キャラクターを破壊した時に損害をプレイヤーへと貫通させることができる。【貫通】を複数持っている場合、キャラクター破壊時に、その数だけこの処理が繰り返される。  
「[自動]：このキャラクターが攻撃によるダメージによってキャラクターを破壊した場合、破壊したキャラクターのプレイヤーに1ダメージを与える。」

・【強撃】／ 以下の効果。これを持っている場合、プレイヤーに与えるダメージが強化される。【強撃】を複数持っている場合、その数だけプレイヤーに与えるダメージが増加する。  
「[自動]：このキャラクターが攻撃によってプレイヤーに与えるダメージに+1する。」

・【死殺】／ 以下の効果。これを持っている場合、破壊効果やダメージなどによって破壊されなくなる。但し、パワーが0以下になったことによる破壊を防ぐことは出来ない。また、「破壊」を介さず直接トラッシュに置く効果や、手札・デッキに加える効果、ゲームから除外する効果などは受けることに注意。  
「[自動]：このキャラクターは破壊されない。」

・【神速】／ 以下の効果。これを持っている場合、【神速】を持っているキャラクター以外に攻撃を防御されなくなる。  
「[自動]：このキャラクターが戦場に居る限り、このキャラクターの攻撃は、【神速】を持たないキャラクターには防御されない。」

・【奥義：〇〇】／ 以下の効果。これを持っている場合、そのカードをデッキに採用しているプレイヤーは、ゲーム開始時に自分のガードデッキのカードを任意の枚数、公開する。  
また、これを持ったカードは、戦場に自分の対応カードが存在しているか、自分のガードデッキの公開されたカードの中に対応カードが存在しない場合、プレイ出来ない。  
「〇〇」には対応カードの条件が入る。  
何らかのワードが書かれている場合、それをカード名に含むカードが対応カードとなる。  
「[条件]」と書かれている場合、その条件を満たすカードが対応カードとなる。  
「ゲーム開始時、あなたは自分のガードデッキのカードを任意の枚数表向きにし、ガードデッキから移動するまでそのままにする。戦場かガードデッキに、〇〇を満たすあなたのカードが無ければこのカードはプレイ出来ない。」

・【空装 条件：○○ 効果：××】／ 以下の効果。これを持っている場合、ゲーム開始時に自分のデッキが『条件』を満たしているならば、このカードをガードデッキから公開し、ゲーム終了時まで『効果』を得ることが出来る。  
同時に複数の【空装】を適用することは出来ない。  
また、【空装】の『効果』によって専用の追加デッキを使用することが出来る場合がある。その際、追加デッキの構成ルールは通常のデッキ構成ルールおよび【空装】の『条件』に従い、7枚で作る。例えばメインデッキおよびガードデッキに3枚入っているカードを追加デッキに入れることは出来ない。なお、追加デッキもデッキの一つであるので内容は非公開であり、中に含まれるカードも通常のカードと同じ扱いをする。但し、持ち主はいつでも内容を見ることが出来る。

「ゲーム開始時、あなたのデッキがこのカードの【空装】に書かれた『条件』を満たしている場合、あなたは自分のガードデッキにあるこのカードを表向きにし、ガードデッキから移動するまでそのままにする。  
(表向きにしたこのカードの【空装】に書かれた『条件』が通常のデッキ構成のルールに違反している場合、あなたは『条件』に示された範囲で通常のルールを逸脱した構成のデッキを使用することが出来る。)  
そうした場合、ゲーム終了時まで、あなたはこのカードの【空装】に書かれた『効果』を得る。  
但し、【空装】を持つカードを【空装】の効果によって同時に複数枚公開することは出来ない。  
また、【空装】の『効果』によって追加デッキを使用する場合、通常のデッキ構成のルールおよびこのカードの【空装】に書かれた『条件』に従ってそれをゲーム開始前に作成し、合計枚数は7枚となる。ゲーム中の下限枚数は0であり、上限枚数は無い。効果の解決中でない限り、あなたはいつでも追加デッキの内容を確認することが出来る。」