

マジックナイト系

No.	コスト	名称	効果	表	裏
5000		モーフィングオブドラゴン1	配牌を取る前に、三元牌のうち好きな牌をひとつドラとして追加できる。重なったらダブドラ扱い。裏不可。	1	
5001		コールドウェイク1	最初にリーチした人が割れ目になる。リーチ時に発動。	1	5
5002	1000	エンソースルド1	オープンリーチができる。リーチの翻数を含め、自模和了り時+2翻、出和了り時-2翻。リーチ時に発動。	1	5
5003	-500	ハンディキャップ1	てんタン側先行で1枚牌交換する。ただしてんタンが供託を出す。裏不可。+1pt。	1	
5004	500	フラッシュポイント1	「白」を切ったときに発動し、1回だけ次のひとのツモ番が飛ばされる。鳴かれたらその次のひとが対象となる。	1	5
5005	1000	アンリミテッドブレイド1	表示牌もドラになる。裏ドラ・カンドラは無効。自分の自摸番直前に発動。	10	15
5006	500	ワンオブワン1	裸単騎で+2翻。裸単騎になった時に発動。	10	15
5007	1000	ストライキングオブメイン	切り番に発動。攻撃力を上げる。和了り時+2翻。和了り時にサイコロを振り、出目7以上で成功。	10	15
5008	1000	戒めの法陣1	局開始時に発動。その局は全員Aルールになる。裏不可。	10	
5009		マジックシェル1	自分のダメージを減らす。自摸番に発動。罰符系には無効。支払い点数-2000点。マイナスにはならない。	10	15
5010		スマッシュ1	自分のロン和了りの時に発動。サイコロを振り、出た目×200点の追加ダメージ。	20	25
5011	-1000	ハンディキャップ2	てんタン側先行で2枚牌交換する。ただしてんタンが供託を出す。裏不可。+2pt。	20	
5012	1000	ワンオブワン2	裸単騎で+3翻。裸単騎になった時に発動。	20	25
5013	1500	エンソースルド2	オープンリーチができる。リーチの翻数を含め、自模和了り時+3翻、出和了り時-1翻。リーチ時に発動。	20	25
5014		モーフィングオブドラゴン2	配牌を取る前に、字牌のうち好きな牌をひとつドラとして追加できる。重なったらダブドラ扱い。裏不可。	20	
5015	1500	ホワイトディメンション1	リーチ時に発動。白を自摸したら和了れる。フリテン・出和了り不可。安目換算。	30	35
5016	500	コールドウェイク2	最初にリーチした人が割れ目になる。リーチ時に発動。自分が和了できれば+3pt。	30	35
5017	1000	フラッシュポイント2	「白」「發」を切ったときに発動し、次のひとのツモ番が飛ばされる。それぞれ1回ずつ使える。鳴かれたらその次の人が対象となる。	30	35
5018	500	バトルオーラ1	自分がリーチをかけるまで他家がリーチをかけることができない。6順目まで持続。裏不可。	30	
5019	1500	アンリミテッドブレイド2	ドラの前後もドラになる。裏ドラ・カンドラは無効。自分の自摸番直前に発動。	30	35
5020	2000	ワンオブワン3	裸単騎で点数2倍。裸単騎になった時に発動。	1	5
5021		スマッシュ2	自分のロン和了りの時に発動。サイコロを振り、出た目×400点の追加ダメージ。	1	5
5022		マジックシェル2	自摸番に発動。支払い点数-3000点。罰符系には無効。支払い点数はマイナスにならない。	1	5
5023	1000	ストライキングオブアザース	任意の人の攻撃力を上げる。和了り時+2翻。サイコロの出目6以上で成功。	1	5
5024	1500	戒めの法陣2	局開始時に発動。その局は自分以外がAルールになる。裏不可。	10	
5025	-1500	ハンディキャップ3	てんタン側先行で3枚牌交換する。ただしてんタンが供託を出す。裏不可。+3pt。	10	
5026	1500	フラッシュポイント3	三元牌を切ったときに発動し、次のひとのツモ番が飛ばされる。それぞれ1回ずつ使える。鳴かれたらその次の人が対象となる。	10	15
5027	2000	ホワイトディメンション2	リーチ時に発動。白を自摸したら和了れる。フリテンでも和了れる。出和了り不可。高目換算。	10	15
5028	2000	アンリミテッドブレイド3	表示牌とその前後がドラになる。裏ドラ・カンドラ・カン裏ドラにも適用。自分の自摸番直前に発動。	20	25
5029		スマッシュ3	自分のロン和了りの時に発動。サイコロを振り、出た目×600点の追加ダメージ。	20	25
5030		マジックシェル3	自摸番に発動。支払い点数-4000点。罰符系には無効。支払い点数はマイナスにならない。		
5031	2000	エンソースルド3	オープンリーチができる。リーチの翻数を含め、自模和了り時+3翻。出和了り時-1翻。リーチ時に発動。さらに他者のリーチにつき+1翻ずつ。	20	25
5032		モーフィングオブドラゴン3	配牌を取る前に、好きな牌をひとつドラとして追加できる。重なったらダブドラ扱い。裏不可。	30	
5033	1000	バトルオーラ2	自分がリーチをかけるまで他家がリーチをかけることができない。10順目まで持続。裏不可。	30	
5034	2000	戒めの法陣3	局開始時に発動。指定した人が、その局はAルールになる。裏不可。複数人指定できる。	30	
5035	3000	ホワイトディメンション3	リーチ時に発動。白で和了れる。出和了り有効。高目換算。	40	45
5036	1000	バトルオーラ3	切り番に発動。自分がリーチをかけるまで他家がリーチをかけることができない。発動後、4順持続。	40	45
5037		無双転生	オーラス時、ラス目からTOPへなった時に使用可能。このカードと交換でマジックナイト・ウォーメイジのハンドカードの中から一枚好きなカードを選んで獲得できる。セット不要。	EX	EX

モンク系

No.	コスト	名称	効果	表	裏
5100	1000	クロスカウンター1	自分と出目が割れ目。出目が自分の場合さらに倍。裏不可。東場と南場で1度だけ使用可能。	1	
5101	500	荒行1	てんたんを割れ目にする。裏不可。	1	
5102	500	鬼人化1	リーチ時に発動。自分のリーチ後の他家によるリーチごとに+1翻。	1	5
5103	500	神への供物1	局開始時に発動。流局した場合、その次局+1翻。裏不可。	1	
5104		ハードボディ1	自分のダメージを減らす。自摸番に発動。罰符系には無効。支払い点数-2000点。マイナスにはならない。	1	5
5105	500	苦行1	リーチ時に発動。手牌をオープンし、出和了りできなくなる。自摸時+1pt、+1000点ずつ。フリテン不可。3面待ち以上不可。	10	15
5106	500	コンセレーションバトル1	切り番に発動。自分のかけたリーチを解除できる。リーチ棒は供託のまま。	10	15
5107		マルチアタック	自摸和了り時に発動。各自に、サイコロを振って出た目×100点の追加ダメージ。	10	15
5108	2000	浄化1	このカードを含め、卓上にあるカードを天上界へ浄化する。ただし、マウントカード・国家当主専用カードは浄化できない。サイコロを振り、出目8以上で成功。	10	15
5109		キュアライト	傷を回復する。25,000点を限度に、卓外から5000点まで補充できる。他者に使う時は3000点まで。サイコロを振り、出目8以上で成功。	10	15
5110		神の御手1	てんたん以外の点数を5000点癒す。自分3000点・てんたん2000点。ボス戦使用不可。	20	25
5111	1500	狂戦士1	リーチ時に発動。自摸和了牌がドラになる。重なった場合はダブル扱い。手牌に同じ牌があるならそれもドラになる。	20	25
5112	1000	クロスカウンター2	自分と出目が割れ目。出目が自分の場合さらに倍。裏不可。自分が和了すれば+2pt。東場と南場で1度だけ使用可能。	20	
5113		決闘状	任意のプレイヤーと2翻以上の和了り競争をする。和了点とは別に、自分が勝てば+2pt相手から2000点。相手が勝てば相手に2000点。2翻に満たなかった場合は支払なし。	20	
5114	1500	死亡遊戯1	局開始時に発動。その局を2翻縛りにする。役は1つでよい。裏不可。	20	
5115	500	単騎当千1	裸単騎で+2翻。裸単騎になった時に発動。	30	35
5116	1000	荒行2	てんたんを割れ目にする。裏不可。てんたんか自分が和了したら+2pt。	30	
5117	1000	鬼人化2	リーチ時に発動。自分のリーチ後の他家によるリーチごとに+2翻。	30	35
5118	1000	神への供物2	局開始時に発動。流局した場合、その次局+2翻。裏不可。	30	
5119		ブラッドロード	血路を拓く。他家のリーチ時に発動。他家のリーチ牌以外の切牌は1種類ごとに1pt。但し、自分以外が和了した場合はポイントがもらえない。	30	35
5120		リジェネレーション	点棒を徐々に回復する。1回切るたびに他家全員から100点ずつ徴収できる。トビにはならない。25000点以上になると終了。裏不可。サイコロを振り、出目8以上で成功。	1	
5121		神の御手2	てんたん以外の点数を5000点癒す。自分3000点・てんたん2000点。ボス戦使用不可。	1	5
5122	1000	単騎当千2	裸単騎で+3翻。裸単騎になった時に発動。	1	5
5123	1500	狂戦士2	リーチ時に発動。ロンも含め、和了牌をドラにする。手牌に同じ牌があるならそれもドラになる。	1	5
5124	1500	鬼人化3	リーチ時に発動。発動前も含め、他家のリーチごとに+2翻。	10	5
5125	2000	浄化2	このカードを含め、卓上にあるカードを天上界へ浄化する。ただし、マウントカード・国家当主専用カードは浄化できない。サイコロを振り、出目7以上で成功。裏向きでセットした場合、自分の自摸番で発動させる。	10	15
5126		神の御手3	てんたん以外の点数を5000点癒す。自分2500点・てんたん2500点。ボス戦使用不可。	10	15
5127	2000	単騎当千3	裸単騎で点数2倍。裸単騎になった時に発動。	10	15
5128	2000	狂戦士3	切り番に発動。鳴いていても、和了牌をドラにする。手牌に同じ牌があるならそれもドラになる。	20	25
5129	1500	神への供物3	局開始時に発動。流局した場合+2pt、次局+2役。裏不可。	20	
5130	1000	コンセレーションバトル2	自分のリーチ後の切り番に発動。自分のリーチを含め、それ以後のリーチをひとつだけ解除できる。リーチ棒は供託のまま。他家のリーチを解除する場合、サイコロを振り合い相手の出目より大きければ成功。	20	25
5131	1000	苦行2	リーチ時に発動。手牌をオープンし、出和了りできなくなる。自摸和了時+2pt、+1000点ずつ。フリテン有効。待ちによる制限なし。	30	35
5132	1500	死亡遊戯2	局開始時に発動。その局を3翻縛りにする。役は1つでよい。	30	
5133	2000	浄化3	このカードを含め、卓上にあるカードを天上界へ浄化する。ただし、マウントカード・国家当主専用カードは浄化できない。サイコロを振り、出目6以上で成功。	30	35
5134	1500	苦行3	リーチ時に発動。手牌をオープンし、出和了りできなくなる。自摸和了時+3pt、+1500点ずつ。フリテン有効。待ちによる制限なし。	40	45
5135	1500	コンセレーションバトル3	切り番に発動。リーチをひとつだけ解除できる。リーチ棒は供託のまま。他家のリーチを解除する場合、サイコロを振り合い、自分の出目+1をして相手の出目以上であれば成功。	40	45
5136	2000	死亡遊戯3	局開始時に発動。その局を満貫縛りにする。裏不可。	40	
5137		祝福の聖騎士	卓開始時に発動。対局終了まで持続。自分の全ての和了り点数に+1500点。支払い点数に-1500点。他者の装備・トレジャー等のカードの効果無効。(ハンドカードの効果は有効)効果を消すハンドカードの影響も受けない。	EX	EX

アサシン系

No.	コスト	名称	効果	表	裏
5200	500	けむり玉1	3順目までドラ・カンドラがめくられない。親の4順目自摸時にドラがめくられる。誰かが和了した場合は有効。裏不可。	1	
5201		強奪1	卓開始時に発動。卓終了時に6万円以上で1pt。以降1万円ごとに+1pt。最大5pt。	1	5
5202		ピンポイントアタック1	てんタンからの直撃で1翻ごとに+1pt。最大2pt。裏向きで置いた場合、和了り時に発動。	1	5
5203		察知1	他家リーチ時に発動。流局時または和了時に、対象リーチの待ち牌を手牌・鳴き牌に持っていた場合、1種類につき+1pt。自分が放銃した時はポイントを得られない。	1	5
5204		天女包围網	卓開始時に発動。卓終了時、指定したてんタンより上位なら3pt。裏不可。	1	
5205		脱走1	他家リーチ時に発動。流局したら1pt。テンパイしていたら更に+1pt。	10	15
5206	500	墓所盗掘1	流局時に聴牌している時発動。王牌のドラ表示牌以外から1枚自摸することができる。海底はつかない。他家への振り込みにはならない。	10	15
5207	500	ブーストアタック1	リーチ時に発動。一発が2翻となり、和了した場合+1pt。	10	15
5208		任務完了1	2着以下のオース開始時に発動。その局でまくリトップになると1pt。点差8000点以上なら+1pt。裏不可。	10	
5209	1000	諸刃の剣1	卓開始時に発動。他家のラスを割れ目にできる。コスト支払いでラスと同点以下になる場合は使用不可。サイコロを振り、出目が8以上で成	10	
5210		強奪2	卓開始時に発動。卓終了時に5万円以上で1pt。以降1万円ごとに+1pt。最大6pt。	20	25
5211	1000	けむり玉2	6順目までドラ・カンドラがめくられない。親の7順目自摸時にドラがめくられる。誰かが和了した場合は有効。裏不可。	20	
5212	1000	スケープゴート1	2順目以降で自分の捨て牌にポン・チー・カンが入った時に発動。その捨て牌を自分が1順目に捨てた牌と交換できる。鳴きはキャンセルとなり、誤発声にならない。交換した牌は捨て牌となり、ポン・チー・カン・ロンの対象となる。	20	25
5213		ピンポイントアタック2	てんタンからの直撃で1翻ごとに+1pt。最大4pt。裏向きで置いた場合、和了り時に発動。	20	25
5214	2000	ピックホー1	自摸直前に発動。他家の河から1牌自摸れる。自摸牌に選ばれた牌はフリテン対象外となる。自摸る牌の河の人とサイコロを振り合い、出目が下回らなければ成功。自摸和了はできない。	20	25
5215		アクロバット1	放銃時に発動。支払を半分にできる。端数切上。相手とサイコロを振り合い、同数以上で成功。跳満以上使用不可。ダブロン以上の場合はひとつだけ有効。	30	35
5216	500	隠密1	卓開始時に発動。カンドラ表示牌1枚を自分だけ見ることができる。裏不可。	30	
5217		察知2	他家リーチ時に発動。流局時または和了時に、対象リーチの待ち牌を手牌・鳴き牌に持っていた場合、1枚につき+1pt。自分が放銃した時はポイントを得られない。	30	35
5218	500	墓所盗掘2	流局時に聴牌している時発動。王牌のドラ表示牌以外から1枚自摸することができる。海底がつく。他家への振り込みにはならない。	30	35
5219		脱走2	他家リーチ時に発動。流局したら2pt。テンパイしていたら更に+1pt。	30	35
5220	500	ブーストアタック2	リーチ時に発動。一発が2翻となり、和了した場合+3pt。	1	5
5221		強奪3	卓開始時に発動。卓終了時に4万円以上で1pt。以降1万円ごとに+1pt。10万円以上でさらに+3pt。最大10pt。	1	5
5222	500	任務完了2	2着以下のオース開始時に発動。その局でまくリトップになると1pt。コスト支払い後の点差5000点以上なら+1pt。裏不可。	1	
5223		ピンポイントアタック3	切り番に発動。てんタンからの直撃で1翻ごとに+1pt。最大6pt。	1	5
5224	1000	隠密2	卓開始時に発動。カンドラ表示牌1枚と嶺上牌を自分だけ見ることができる。裏不可。	10	
5225	1000	諸刃の剣2	卓開始時に発動。他家のラスを割れ目にできる。コスト支払いでラスと同点以下になる場合は使用不可。サイコロを振り、出目が7以上で成	10	
5226		察知3	他家リーチ時に発動。流局時または和了時に、対象リーチの待ち牌を手牌・鳴き牌に持っていた場合、1枚につき+2pt。自分が放銃した時はポイントを得られない。	10	15
5227	500	脱走3	他家リーチ時に発動。流局したら3pt。テンパイしていたら更に+2pt。	10	15
5228	1000	墓所盗掘3	流局時に聴牌している時発動。王牌のドラ表示牌以外から1枚自摸することができる。海底がつく。和了した場合3pt。他家への振り込みにはならない。コストは次局持ち越し。	20	25
5229	1000	ブーストアタック3	リーチ時に発動。一発が3翻となり、和了した場合+4pt。	20	25
5230	1000	任務完了3	2着以下のオース開始時に発動。その局でまくリトップになると2pt。コスト支払い後の点差5000点以上なら+1pt。裏不可。	20	
5231	2000	けむり玉3	8順目までドラ・カンドラがめくられず、自分だけが確認できる。親の9順目自摸時にドラがめくられる。ドラがめくられていない状態で誰かが和了した場合、ドラは有効となる。裏不可。	30	
5232	2000	諸刃の剣3	卓開始時に発動。他家のラスを割れ目にできる。コスト支払いでラスと同点以下になる場合は使用不可。サイコロを振り、出目が6以上で成功。オース使用可。	30	
5233	1500	隠密3	卓開始時に発動。カンドラ表示牌1枚と嶺上牌と裏ドラ表示牌1枚を自分だけ見ることができる。裏不可。	30	
5234	3000	スケープゴート2	2順目以降で自分の捨て牌にポン・チー・カン・ロンが入った時に発動。その捨て牌を自分が1順目に捨てた牌と交換できる。ロンや鳴きはキャンセルとなり、誤発声にならない。交換した牌は捨て牌となり、ポン・チー・カン・ロンの対象となる。	40	45
5235		アクロバット2	放銃時に発動。支払を1/3にできる。端数切上。相手とサイコロを振り合い、同数以上で成功。ダブロン以上の場合はひとつだけ有効。	40	45
5236	2000	隠密4	切り番に発動。卓上の牌をどれでも1枚、自分だけ見ることができる。裏ドラ表示牌、他家の手牌も対象。但し、見た牌が他者に知ってしまった場合は隠密失敗となり、コスト倍払い。その局は和了り放棄となる。	40	45
5237		天女の影武者	てんタン卓のみ、1日効果持続。てんタンに放銃した場合、翻数分だけポイントを得る。てんタンが他者に放銃した時、身代わりで点棒を支払った場合、翻数分だけポイントを得る。てんタンから直撃した瞬間、その卓では効果を失う。	EX	EX

ビショップ系

No.	コスト	名称	効果	表	裏	
5300	500	天上の光1	サイコロが振られたとき一(天)の目ひとつにつき+1翻。裏不可。	1		
5301	500	地は力なり1	サイコロが振られたとき六(地)の目ひとつにつき+1翻。裏不可。	1		
5302	500	降霊祭1	切り番に発動。フリテンツモで+1pt、+1翻。3面待ち以上不可。	1	5	
5303	500	トラップワード1	局開始時に発動。震を仕掛ける。字牌を1つ指定し、他家がその牌を切る時は500点供託になり、その牌を他家が鳴いた人は更に1000点供託。	1		
5304		古文書読解1	和了り時に字牌の刻子にポイントがつく。刻子ひとつにつき+1pt。裏不可。	1		
5305	1000	賢者の石1	自分だけ赤牌がダブドラになる。裏不可。	10		
5306	1000	マジックミサイル	サイコロを振り、(出た目-2)×300点を任意の人にダメージ。与えたダメージは卓外へ出す。裏不可。ダメージが持ち点を越える場合、対象者の持ち点は0点となる。	10		
5307	500	リザレクション1	自分以外が5000点を割ったとき、卓外から5000点補充できる。サイコロを振り、出目8以上で成功。成功時+2pt。	10	15	
5308	500	キュアー	任意の人の、全ての状態異常を癒す。リジェネレーションなどにも使用可能。	10	15	
5309	500	ディメンションコール	上家以外からでもチーできる。サイコロを振り、出目7以上で成功。	10	15	
5310		古文書読解2	和了り時に字牌の刻子と対子にポイントがつく。刻子・対子ひとつにつき+1pt。裏不可。	20		
5311		死者蘇生1	他家がハコ下になった瞬間に発動、他家のハコ下分を自分が支払うことでトビを回避する。	20	25	
5312	1000	インブルデッド・インビジビリティ	透明化。切り番で発動。発動後4順、切った牌が鳴けなくなる。ロンはできる。リーチ後は使用不可。	20	25	
※	5313	1000	メテオストライク1	親番配牌時、流局させることができる。サイコロを振り、出目8以上で成功。裏向きセットの場合、配牌確認後第1打を切る前に発動可能。	20	25
	5314	1000	降霊祭2	切り番に発動。フリテンツモで+3pt、+1翻。4面待ち以上不可。	20	25
※	5315		アブソーバァーズ	吸収。自分が牌を切ることに他プレイヤー全員から300点ずつ貰える。トビはしない。6順持続。裏不可。持ち点10000点未満の人には100点となる(このカードの効果で10000点未満になった場合は次捨て牌から100点吸収)。このカードの効果で持ち点が0点未満にはならない。	30	
	5316	1500	封殺1	他家のカード発動時に発動。無効化できる。そのカードは発動したもとして扱う。国家当主専用カードは対象外。サイコロを振り、出目8以上	30	35
	5317	1000	天上の光2	サイコロが振られたとき一(天)の目ひとつにつき+2翻。裏不可。	30	
	5318	1000	地は力なり2	サイコロが振られたとき六(地)の目ひとつにつき+2翻。裏不可。	30	
※	5319	2000	ファイアーボール	火球で全体にダメージ。サイコロを振り自分の出目を出す。自摸順にサイコロを振り、自分の出目以下の人は3000点ダメージ(卓外へ出す)。自分の出目より大きい人は1000点ダメージ(卓外へ出す)。自分のサイコロの出目が2の時はファンブルで呪文失敗&コスト2倍。裏不可。持ち点が10000点未満の人は自動的に1000点ダメージとなる。1000点未満の人は0点となる。	30	
	5320		古文書読解3	和了り時に字牌にポイントがつく。字牌1枚につき+1pt。裏不可。	1	5
	5321	500	トラップワード2	局開始時に発動。震を仕掛ける。牌を1つ指定し、他家がその牌を切る時は500点供託になり、その牌を他家が鳴いた人は更に1000点供託。	1	
	5322	1000	幻想風景1	切り番で発動。発動した順目では、すべてのプレイヤーがツモ切りする。表不可。サイコロを振り、出目9以上で効果発動。	1	5
	5323	2000	賢者の石2	自分だけ赤牌と裏ドラがダブドラになる。カン裏は対象外。裏向き不可。	1	
※	5324	1000	メテオストライク2	鳴きのない第一ツモの時、流局させることができる。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。裏向きセットの場合、配牌確認後自分の第1打を切る前に発動可能。	10	15
	5325	2000	アウターポケット	自摸の直前に発動。自分の自摸牌の代わりに河からひとつ選択できる。自摸牌となった牌はフリテン対象外となる。選択した牌で自摸和了することはできない。サイコロを振り、出目9以上で成功。	10	15
	5326	500	リザレクション2	自分以外が5000点を割ったとき、卓外から5000点補充できる。サイコロを振り、出目7以上で成功。成功時+2pt。失敗時にコストを支払う。	10	15
	5327	500	カードブロック1	他家のカード発動時(成功判定前)に発動。カードセットを無効化し、そのカードは使用者に戻る。国家当主専用カードも対象。サイコロを振り、出目8以上で成功。	10	15
	5328	1000	幻想風景2	切り番で発動。発動した順目では、すべてのプレイヤーがツモ切りする。表不可。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。		20
	5329		死者蘇生3	他家がハコ下になった瞬間に発動、他家のハコ下分を自分が支払うことでトビを回避し、さらに1000点施せる。+3pt。オーラスにも使用可能。	20	25
	5330	1500	降霊祭3	切り番に発動。フリテンツモで+3pt、+2翻。待ちによる制限なし。	20	25
	5331	2000	グローブオブインバルネラビリティ	結果化。他のカードより優先して発動する。他家はカードを使用できなくなる。自分はさらに1枚だけカードをセットする事ができる。サイコロを振り、出目9以上で成功。裏不可。	30	
	5332	1000	カードブロック2	他家のカード発動時(成功判定前)に発動。カードセットを無効化し、そのカードは使用者に戻る。国家当主専用カードも対象。サイコロを振り、出目7以上で成功。	30	35
	5333	3000	賢者の石3	自分だけ赤牌と表ドラと裏ドラがダブドラになる。カンドラ・カン裏は対象外。裏不可。	30	
※	5334	1500	メテオストライク3	自分の第一ツモの時、流局させることができる。鳴きやリーチが入っても可。裏不可。サイコロを振り、出目6以上で効果発動。裏向きセットの場合、配牌確認後自分の第1打を切る前に発動可能。	40	45
	5335	500	リザレクション3	自分以外が5000点を割ったとき、卓外から5000点補充できる。サイコロを振り、出目6以上で成功。成功時+2pt。失敗時にコストを支払う。	40	45
	5336	1500	封殺2	他家のカード発動時に発動。無効化できる。そのカードは発動したもとして扱う。国家当主専用カードは対象外。サイコロを振り、出目7以上	40	45
	5337		世界最高の観智	卓開始時に発動。卓終了時まで有効。コストがあるカード全てのコストを半分にすることができる。(端数切り上げ)このカードを発動させた後、更に一枚カードをセットする事ができる。効果を消すハンドカードの影響は受けない。	EX	EX

※印のあるカードの調整を行ないました。調整内容は、古いカードと見比べてくださいませ。

※上記のカード説明文と実際のカードの説明文が異なる場合があります。カードの説明文を優先させます。

イリュージョニスト系

No.	コスト	名称	効果	表	裏
5400	500	ドラ召喚1	自分のリーチ時に発動。自分が和了ったときにカンドラをめくれる。和了したときにサイコロを振り、出目8以上で成功。カン裏はなし。	1	5
5401	500	インビジビリティ	透明化。切り番に発動。発動後自分の捨牌が6順鳴かれなくなる。ロンは可能。ただし、自分がポン・チー・カン・リーチの発声をしたら、即座に解除される。リーチ後は使用不可。	1	5
5402	1000	ミラーイリュージョン	リーチ時に発動。和了時にアリスルールで1枚ごとに+1pt。	1	5
5403	1500	ポリモーフ1	卓開始時に発動。その卓で、同卓者の職業になれる。その人の職業レベル以下のカードを使用できる。サイコロを振り、出目8以上で成功。成功したらもう1枚カードをセットできる。裏不可。	1	
5404	500	ワンスモアマジック	一発を消された時に発動。消された一発が持続する。	1	5
5405	500	風の精霊・シルフ召喚1	局開始時に発動。風の精霊・シルフを召喚し、場風牌を増やす。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。任意の風牌1種を場風牌に加える。ただし、連風牌の上乗せは不可。裏不可。	10	
5406	500	炎の精霊・サラマンダー召喚1	局開始時に発動。炎の精霊・サラマンダーを召喚し、和了り翻数を増加する。サイコロを振り、出目8以上で成功。門前で+2翻。	10	
5407	500	水の精霊・ウィンディーネ召喚1	局開始時に発動。水の精霊・ウィンディーネを召喚し、防御力を向上する。サイコロを振り、出目8以上で成功。支払い点を2000点減らす。マイナスにはならない。	10	
5408	500	大地の精霊・ノーム召喚1	局開始時に発動。大地の精霊・ノームを召喚し、富を得る。サイコロを振り、出目8以上で効果発動。発動とともに+2pt。和了すれば+1pt。	10	
5409	500	幻惑の霧	他家の使用する自摸牌または捨牌が変化するカードを無効化する。成功判定のある場合はその前に発動。サイコロを振り、出目8以上で成功。対象のカードは使用したことになる。	10	15
5410	特殊	社員召喚	天上界から社員を召喚する。供物としてアルコールが必要。ただし、失敗する場合もある。	20	25
5411	1500	ブラインドミスト1	切り番に発動。濃霧を呼ぶ。発動後3順、全員の捨て牌が裏向きとなる。サイコロを振り、出目8以上で成功。	20	
5412	500	ドラ召喚2	自分のリーチ時に発動。自分が和了ったときにカンドラをめくれる。和了したときにサイコロを振り、出目7以上で成功。カン裏はなし。	20	25
5413	1000	風の精霊・シルフ召喚2	局開始時に発動。風の精霊・シルフを召喚し、場風牌を増やす。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。任意の風牌2種を場風牌に加える。ただし、連風牌の上乗せは不可。裏不可。	20	
5414	1000	炎の精霊・サラマンダー召喚2	局開始時に発動。炎の精霊・サラマンダーを召喚し、和了り点を増加する。サイコロを振り、出目7以上で成功。面前で+2翻。鳴きありなら+1	20	
5415		迷いの宴	卓開始時に発動。全員が王牌以外の山から好きな牌を自摸することができる。裏不可。	30	
5416	1000	水の精霊・ウィンディーネ召喚2	局開始時に発動。水の精霊・ウィンディーネを召喚し、防御力を向上する。サイコロを振り、出目7以上で成功。支払い点を3000点減らす。マイナスにはならない。	30	
5417	1000	大地の精霊・ノーム召喚2	局開始時に発動。大地の精霊・ノームを召喚し、富を得る。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。発動とともに+3pt。和了すれば+1pt。	30	
5418	1000	コンフュージョン1	局開始時に発動。混乱させる。指定されたプレイヤーはその局にカードを発動できない。サイコロを振り、出目10以上で成功。裏不可。	30	
5419	1000	超力招来1	局開始時に発動。別の客を一局代走させることができる。サイコロを振り、出目9以上で成功。大会時使用不可。	30	
5420	1500	ポリモーフ2	卓開始時に発動。その卓で、同卓者の職業になれる。その人の職業レベル以下のカードを使用できる。サイコロを振り、出目7以上で成功。成功したらもう1枚カードをセットできる。裏不可。	1	
5421	1500	天女・天界人降臨1	局開始時に発動。てんタンまたは立ち番を一局代走させることができる。ただし指定はできない。サイコロを振り、出目9以上で成功。大会時使用不可。	1	
5422	1000	ドラ召喚3	自分のリーチ時に発動。自分が和了ったときにカンドラをめくれる。和了したときにサイコロを振り、出目6以上で成功。カン裏もつく。失敗時のコストは次局持ち越し。	1	5
5423	2000	幸運の精霊・ココペリ召喚1	他家のカード成功判定時に発動。幸運の精霊・ココペリを召喚し、成功判定の出目を1増減できる。	1	5
5424	1500	ブラインドミスト2	切り番に発動。濃霧を呼ぶ。発動後4順、全員の捨て牌が裏向きとなる。サイコロを振り、出目7以上で成功。自分・他家のリーチ後には使用不可。	10	5
5425	1500	風の精霊・シルフ召喚3	局開始時に発動。風の精霊・シルフを召喚し、場風牌を増やす。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。すべての風牌が場風牌になる。連風牌も上乗せさせる。裏不可。	10	
5426	2000	炎の精霊・サラマンダー召喚3	局開始時に発動。炎の精霊・サラマンダーを召喚し、和了り点を増加する。サイコロを振り、出目7以上で成功。面前で+3翻。鳴きありなら+2	10	
5427	1000	水の精霊・ウィンディーネ召喚3	局開始時に発動。水の精霊・ウィンディーネを召喚し、防御力を向上する。サイコロを振り、出目7以上で成功。支払い点を4000点減らす。マイナスにはならない。	10	
5428	1500	超力招来2	局開始時に発動。別の客を一局代走させることができる。代走者が和了すると自分に1pt。サイコロを振り、出目8以上で成功。大会時使用不可。	20	
5429	1000	コンフュージョン2	局開始時に発動。混乱させる。指定されたプレイヤーはその局にカードを発動できない。サイコロを振り、出目8以上で成功。裏不可。	20	
5430	2000	大地の精霊・ノーム召喚3	局開始時に発動。大地の精霊・ノームを召喚し、富を得る。サイコロを振り、出目7以上で効果発動。発動とともに+4pt。和了すれば+2pt。	20	
5431	2000	天女・天界人降臨2	局開始時に発動。てんタンまたは立ち番を一局代走させることができる。ただし指定はできない。代走者が和了すると自分に1pt。サイコロを振り、出目8以上で成功。大会時使用不可。	30	
5432	1500	ブラインドミスト3	切り番に発動。濃霧を呼ぶ。発動後5順、全員の捨て牌が裏向きとなる。自分・他家のリーチ後にも使用可。サイコロを振り、出目7以上で成功。	30	35
5433	2000	超力招来3	局開始時に発動。別の客を一局代走させることができる。代走者が和了すると自分に3pt。サイコロを振り、出目7以上で成功。大会時使用不可。	30	
5434	3000	天女・天界人降臨3	局開始時に発動。てんタンまたは立ち番を一局代走させることができる。ただし指定はできない。代走者が和了すると自分に3pt。サイコロを振り、出目7以上で成功。大会時使用不可。	40	
5435	3000	幸運の精霊・ココペリ召喚2	他家のカード成功判定時に発動。幸運の精霊・ココペリを召喚し、成功判定の出目を2増減できる。	40	45
5436	1000	コンフュージョン3	局開始時に発動。混乱させる。指定されたプレイヤーはその局にカードを発動できない。サイコロを振り、出目6以上で成功。裏不可。	40	
5437		サモン・エンジェル	その日一日、指定したてんタンの着順ポイントが自分に加算される。てんタンのポイントは別のジョブにも振分けることができる。	EX	EX

※上記のカード説明文と実際のカードの説明文が異なる場合があります。カードの説明文を優先させます。

コスプレイヤー系

No.	コスト	名称	効果	表	裏
5500		奉仕	放銃時に発動。振り込んだ点数に応じてポイントがつく。1000点につき1pt。最大5pt。	1	5
5501		歓喜の歌1	てんタンが指定した役を含んで和了ると2pt。面前だと4pt。裏不可。指定役：チャンタ・純チャン・ホンイツ・チンイツ・三色同順・一気通貫	1	
5502	500	レイヤーの審理1	流局時にてんタンがテンパイの時発動。待ち牌を当てると3pt。チャンスは2回。	1	5
5503		海底の宝1	海底牌で和了ると3pt。	1	5
5504		河底の宝1	河底牌で和了ると3pt。	1	5
5505	500	コスプレ合わせ1	三色同順・三色同刻が+1翻。	10	15
5506	1000	レイヤーの憂鬱	局開始時に発動。自分だけ、王牌以外の山の好きな所から自摸することができる。	10	
5507		マイウェイ	卓開始時に発動。我が道を行く。卓終了まで、何か一つコスプレアイテムを付けていれば2pt。他者・お店からの借り物の場合は無効となる。	10	
5508		笑顔の天才1	流局時に、河にタテヨコに連続で対子になった個数につき+1pt。6枚切りの端はつながらない。裏不可。	10	
5509	2000	チャーム1	切り番に発動。任意の同卓者を魅了する。サイコロを振り合い、出目が下回らなければ成功。魅了された人は4順自分に対する全ての発声ができない。他者のリーチ後は使用不可。	10	15
5510		山頂の宝1	流局時に発動。嶺上牌を1枚自摸れる。海底もつく。和了できなかった場合は捨て牌となり、他家は河底で和了できる。	20	25
5511	500	コスプレデー1	卓開始時に発動。その卓では基本職までのすべてのカードが使用できる。発動後にもう1枚カードをセットできる。	20	
5512		歓喜の歌2	てんタンが指定した役を含んで和了ると3pt。面前だと6pt。裏不可。指定役：平和・タンヤオ・役牌	20	
5513		海底の宝2	海底牌で和了ると5pt。	20	25
5514		河底の宝2	河底牌で和了ると5pt。	20	25
5515	500	レイヤーの審理2	流局時にてんタンがテンパイの時発動。待ち牌を当てると3pt。チャンスは3回。	30	35
5516	2000	責任転嫁1	自分の最初の鳴きで発動。包(パオ)をつける。自分の二副露目以降の最後の鳴き牌を捨てた人が包の対象となる。	30	35
5517	500	笑顔の天才2	局終了時に、河にタテヨコに連続で対子になった個数につき+1pt。6枚切りの端はつながらない。自分が和了するとさらに+2pt。裏不可。	30	
5518	1000	旗日	局開始時に発動。自分だけ赤牌がダブドラとなり、役扱いになる。裏不可。	30	
5519	1000	そんなの関係な〜い1	絶対防御・スケープゴート成功時に発動。切られた牌に対してポン・チー・カンができる。牌の確認後、鳴けなかった場合は元に戻す。罰符はない。裏向き牌の確認時、他者に見られてはならない。	30	35
5520		山頂の宝2	流局時に発動。嶺上牌を1枚自摸れる。嶺上と海底がつく。和了できなかった場合はそつと嶺上に戻す。	1	5
5521	1500	万色の白	白を切る時に発動。一度だけ他家の一番新しい捨牌と交換し、手牌に入れ、別の牌を切ることができる。白に対してはポン・ロンができず、交換された人は白がフリテンとなり、同順フリテンの対象にもなる。	1	5
5522	1000	コスプレデー2	卓開始時に発動。その卓では上級職までのすべてのカードが使用できる。発動後にもう1枚カードをセットできる。	1	5
5523		コピーキャット1	局終了時に発動。その局で他家が使用したカードを入手できる。上級職まで。「いただきにゃ！」と発声する事。	1	5
5524	1000	レイヤーの審理3	流局時にてんタンがテンパイの時発動。待ち牌を当てると4pt。チャンスは4回。	10	
5525	2000	そんなの関係な〜い2	絶対防御・スケープゴート成功時に発動。切られた牌に対してポン・チー・カン・ロンができる。牌の確認後、鳴けなかった場合は元に戻す。ロンができなかった場合でも罰符・罰則はない。裏向き牌の確認時、他者に見られてはならない。	10	15
5526	2000	コスプレデー3	卓開始時に発動。その卓では仕官職・複合職までのすべてのカードが使用できる。発動後にもう1枚カードをセットできる。	10	
5527	3000	チャーム2	切り番に発動。任意の同卓者を魅了する。サイコロを振り合い、出目が下回らなければ成功。魅了された人は6順自分に対する全ての発声が	10	15
5528	1500	万色の白2	白を切る時に発動。他家の一番新しい捨牌と交換し、手牌に入れ、別の牌を切ることができる。2回有効。白に対してはポン・ロンができず、交換された人は白がフリテンとなり、同順フリテンの対象にもなる。	20	25
5529	2000	コスプレ合わせ2	三色同順・三色同刻・七対子・一盃口・二盃口が+2翻。	20	25
5530		コピーキャット2	局終了時に発動。その局で他家が使用したカードを入手できる。仕官職・複合職まで。「いただきにゃ！」と発声する事。	20	25
5531	3000	責任転嫁2	自分の最初の鳴きで発動。包(パオ)をつける。最後の自分の鳴き牌を捨てた人が包の対象となる。	30	35
5532	特殊	魅るコスプレ魂	他家の死亡時に使用可能。セット不要。死亡となった職業を復活させる事ができる。ただし、このカードとともに、メイドLv20以上のいずれかのカード1枚を消費する。	30	
5533	1000	笑顔の天才3	局終了時に、河にタテヨコナナメに連続で対子になった個数につき+1pt。6枚切りの端はつながらない。自分が和了するとさらに+3pt。裏不可。	30	
5534		コピーキャット3	局終了時に発動。その局で他家が使用したカードを入手できる。制限なし。「いただきにゃ！」と発声する事。	40	45
5535	1000	旗日2	局開始時に発動。全員赤ドラがダブドラとなる。	40	
5536	1500	万色の白3	白を切る時に発動。他家の一番新しい捨牌と交換し、手牌に入れ、別の牌を切ることができる。持っている白の枚数分有効。白に対してはポン・ロンができず、交換された人は白がフリテンとなり、同順フリテンの対象にもなる。	40	45
5537		起死回生	局開始時に発動。マンス・ピンズ・ソウズ・字牌の中から一種選び、選んだ牌は自分だけ全てドラとなる。ただし、鳴いた瞬間に効果は消える。表ドラ・裏ドラはダブドラ扱い、赤ドラはダブドラとならない。効果を消すハンドカードのサイコロは判定時、サイコロの出目を-2にする。	EX	EX

※上記のカード説明文と実際のカードの説明文が異なる場合があります。カードの説明文を優先させます。