ゲートルーラー

GATE RULER

DECIDE YOUR RULES, DECIDE YOUR DESTINY

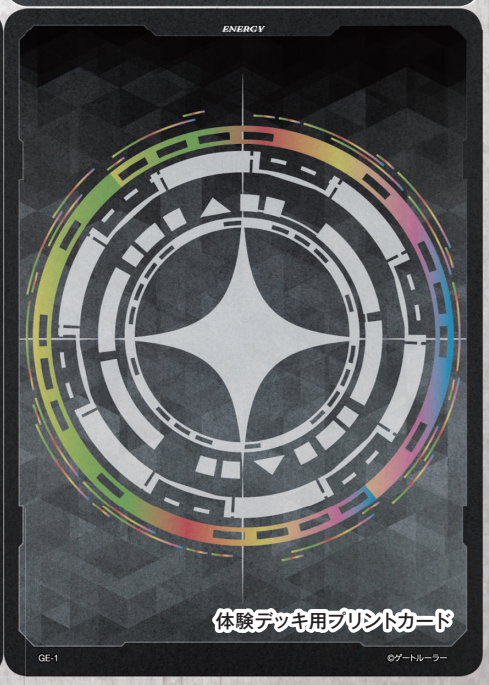
『ワールドマスターα2020』は
豪快にカードを使えるTCG初心者向けルーラー

『ワールドマスターβ2020』は
繊細な手札とコスト管理のTCG経験者向けルーラー

ルーラーはプレイスタイルからデッキ構築まで変わります。
（デッキ構築ルールはQRコードでご確認下さい）

印刷されたシートを切り取るとそのまま遊べるデッキになります。
カードスリーブに入れるとより遊びやすくなります。
自分にあったスタイルで遊んでみましょう!

・・・ 2種類のルーラーで2倍楽しめる体験デッキ! ・・・



UNIT 0 | 先触れの蝶 | オブジェ

ATK 3 / H.P 4 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

侵略次元の尖兵に唯一共通するもの。
それは絶対的な拒絶。数千年間、様々な世界が試みて、ただの一度もコミュニケート出来なかったという、絶望的な事実。

MD-01 — Illust / 松本エイト — ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 先触れの蝶 | オブジェ

ATK 3 / H.P 4 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

侵略次元の尖兵に唯一共通するもの。
それは絶対的な拒絶。数千年間、様々な世界が試みて、ただの一度もコミュニケート出来なかったという、絶望的な事実。

MD-01 — Illust / 松本エイト — ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 先触れの蝶 | オブジェ

ATK 3 / H.P 4 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

侵略次元の尖兵に唯一共通するもの。
それは絶対的な拒絶。数千年間、様々な世界が試みて、ただの一度もコミュニケート出来なかったという、絶望的な事実。

MD-01 — Illust / 松本エイト — ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 先触れの蝶 | オブジェ

ATK 3 / H.P 4 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

侵略次元の尖兵に唯一共通するもの。
それは絶対的な拒絶。数千年間、様々な世界が試みて、ただの一度もコミュニケート出来なかったという、絶望的な事実。

MD-01 — Illust / 松本エイト — ©ゲートルーラー

UNIT 1 | ヴァンパイアソルジャー レヴァン | OWL / ミリタリー / 闇 | TD / OD

ATK 2 / H.P 2 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD OD「未来視」君のデッキの上から１枚見て、そのまま戻すかデッキの下に置く。
……見えるぞ。基地の防御を固めたまえ。
「終末の獣」がやってくる。具体的には第二弾ブースターでな。

MD-02 — Illust / 鷹木骰子 — ©ゲートルーラー

UNIT 1 | ヴァンパイアソルジャー レヴァン | OWL / ミリタリー / 闇 | TD / OD

ATK 2 / H.P 2 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD OD「未来視」君のデッキの上から１枚見て、そのまま戻すかデッキの下に置く。
……見えるぞ。基地の防御を固めたまえ。
「終末の獣」がやってくる。具体的には第二弾ブースターでな。

MD-02 — Illust / 鷹木骰子 — ©ゲートルーラー

UNIT 1 | ヴァンパイアソルジャー レヴァン | OWL / ミリタリー / 闇 | TD / OD

ATK 2 / H.P 2 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD OD「未来視」君のデッキの上から１枚見て、そのまま戻すかデッキの下に置く。
……見えるぞ。基地の防御を固めたまえ。
「終末の獣」がやってくる。具体的には第二弾ブースターでな。

MD-02 — Illust / 鷹木骰子 — ©ゲートルーラー

UNIT 1 | ヴァンパイアソルジャー レヴァン | OWL / ミリタリー / 闇 | TD / OD

ATK 2 / H.P 2 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD OD「未来視」君のデッキの上から１枚見て、そのまま戻すかデッキの下に置く。
……見えるぞ。基地の防御を固めたまえ。
「終末の獣」がやってくる。具体的には第二弾ブースターでな。

MD-02 — Illust / 鷹木骰子 — ©ゲートルーラー

UNIT 2 | ゴーダムキーパー ガーソン | 覚醒者 / ミリタリー | TD

ATK 4 / H.P 4 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD「ワンマン・アーミー」敵ユニット１体を選び、１ダメージを与える。(TD とは、手札からプレイされたユニットが場に出た時の能力。)

大西洋上空に降り立った次元航行大陸船“アーク”と欧米諸国は、侵略次元に対する防衛戦のため、ATLantic Alliance Sentinels “ATLAS”を結成した。

MD-03 — Illust / ジュウム — ©ゲートルーラー

UNIT 2 | ゴーダムキーパー ガーソン | 覚醒者 ミリタリー

TD

ATK 4 / H.P. 4 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD「ワンマン・アーミー」敵ユニット１体を選び、１ダメージを与える。（TD とは、手札からプレイされたユニットが場に出た時の能力。）

大西洋上空に降り立った次元航行大陸船"アーク"と欧米諸国は、侵略次元に対する防衛戦のため、ATLantic Alliance Sentinels "ATLAS"を結成した。

ATLAS MD-03 Illust/ジェゲムト ©ゲートルーラー

UNIT 2 | ゴーダムキーパー ガーソン | 覚醒者 ミリタリー

TD

ATK 4 / H.P. 4 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD「ワンマン・アーミー」敵ユニット１体を選び、１ダメージを与える。（TD とは、手札からプレイされたユニットが場に出た時の能力。）

大西洋上空に降り立った次元航行大陸船"アーク"と欧米諸国は、侵略次元に対する防衛戦のため、ATLantic Alliance Sentinels "ATLAS"を結成した。

ATLAS MD-03 Illust/ジェゲムト ©ゲートルーラー

UNIT 2 | ゴーダムキーパー ガーソン | 覚醒者 ミリタリー

TD

ATK 4 / H.P. 4 / STK 2

体験デッキ用プリントカード

TD「ワンマン・アーミー」敵ユニット１体を選び、１ダメージを与える。（TD とは、手札からプレイされたユニットが場に出た時の能力。）

大西洋上空に降り立った次元航行大陸船"アーク"と欧米諸国は、侵略次元に対する防衛戦のため、ATLantic Alliance Sentinels "ATLAS"を結成した。

ATLAS MD-03 Illust/ジェゲムト ©ゲートルーラー

EVENT 0 | デスパレート | ミリタリー

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■味方ユニット１体を選び、ターン終了時までATK＋２、HP＋２する。

日本の次元断層による侵攻と違い、欧州における侵略次元の攻撃は、「置き換え」と言われる現象によって行われる。ある日突然、街の一角から人々が消失し、置き換わるように侵略次元の部隊が現れるのだ。消失した人々の行方は、今として知れない。

ATLAS MD-04 Illust/佐々木洋之介 ©ゲートルーラー

EVENT 0 | デスパレート | ミリタリー

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■味方ユニット１体を選び、ターン終了時までATK＋２、HP＋２する。

日本の次元断層による侵攻と違い、欧州における侵略次元の攻撃は、「置き換え」と言われる現象によって行われる。ある日突然、街の一角から人々が消失し、置き換わるように侵略次元の部隊が現れるのだ。消失した人々の行方は、今として知れない。

ATLAS MD-04 Illust/佐々木洋之介 ©ゲートルーラー

EVENT 0 | デスパレート | ミリタリー

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■味方ユニット１体を選び、ターン終了時までATK＋２、HP＋２する。

日本の次元断層による侵攻と違い、欧州における侵略次元の攻撃は、「置き換え」と言われる現象によって行われる。ある日突然、街の一角から人々が消失し、置き換わるように侵略次元の部隊が現れるのだ。消失した人々の行方は、今として知れない。

ATLAS MD-04 Illust/佐々木洋之介 ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 聖剣の騎士 | 戦士

ATK 3 / H.P. 3 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

ウォルナーの生命体は大なり小なり魔力を持ち、魔力による能力の底上げで、物理法則を超える戦闘力を持ちうる。

MD-05 Illust/今野隼史 ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 聖剣の騎士 | 戦士

ATK 3 / H.P. 3 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

ウォルナーの生命体は大なり小なり魔力を持ち、魔力による能力の底上げで、物理法則を超える戦闘力を持ちうる。

MD-05 Illust/今野隼史 ©ゲートルーラー

UNIT 0 | 聖剣の騎士 | 戦士

ATK 3 / H.P. 3 / STK 1

体験デッキ用プリントカード

ウォルナーの生命体は大なり小なり魔力を持ち、魔力による能力の底上げで、物理法則を超える戦闘力を持ちうる。

MD-05 Illust/今野隼史 ©ゲートルーラー

UNIT 0
聖剣の騎士
戦士

ATK 3
H·P 3
STK 1
体験デッキ用プリントカード
ウォルナーの生命体は大なり小なり魔力を持ち、魔力による能力の底上げで、物理法則を超える戦闘力を持ちうる。
MD-05 Illust/金鉄甲史 ©ゲートルーラー

UNIT 2 CNT
時喰らいの魔神
トレイター

ATK 4
H·P 1
STK 2
体験デッキ用プリントカード
CNT 君のライフが残り2以下なら、ターンを終了させる。(ダメージ計算の途中であっても、直ちにターンを終わらせる。)
世界の寿命。ポジティブ・エナジー。侵略次元に狙われた世界は、それらを失って消失した。
MD-06 Illust/ジョニースケ ©ゲートルーラー

UNIT 2 CNT
時喰らいの魔神
トレイター

ATK 4
H·P 1
STK 2
体験デッキ用プリントカード
CNT 君のライフが残り2以下なら、ターンを終了させる。(ダメージ計算の途中であっても、直ちにターンを終わらせる。)
世界の寿命。ポジティブ・エナジー。侵略次元に狙われた世界は、それらを失って消失した。
MD-06 Illust/ジョニースケ ©ゲートルーラー

UNIT 2 CNT
時喰らいの魔神
トレイター

ATK 4
H·P 1
STK 2
体験デッキ用プリントカード
CNT 君のライフが残り2以下なら、ターンを終了させる。(ダメージ計算の途中であっても、直ちにターンを終わらせる。)
世界の寿命。ポジティブ・エナジー。侵略次元に狙われた世界は、それらを失って消失した。
MD-06 Illust/ジョニースケ ©ゲートルーラー

UNIT 2 CNT
時喰らいの魔神
トレイター

ATK 4
H·P 1
STK 2
体験デッキ用プリントカード
CNT 君のライフが残り2以下なら、ターンを終了させる。(ダメージ計算の途中であっても、直ちにターンを終わらせる。)
世界の寿命。ポジティブ・エナジー。侵略次元に狙われた世界は、それらを失って消失した。
MD-06 Illust/ジョニースケ ©ゲートルーラー

EVENT 0 CNT
アブソリュート・ベアリア

CNT これを墓地に置く。
使用タイミング:セットして、君が攻撃されている時に使える。(君とはルーラーのこと。)
■その戦闘ダメージを0にする。
体験デッキ用プリントカード
これは氷壁ではない。全ての運動エネルギーを0にする、絶対零度の冥界なのだ。
MD-07 Illust/白井鋭利 ©ゲートルーラー
魔法

EVENT 0 CNT
アブソリュート・ベアリア

CNT これを墓地に置く。
使用タイミング:セットして、君が攻撃されている時に使える。(君とはルーラーのこと。)
■その戦闘ダメージを0にする。
体験デッキ用プリントカード
これは氷壁ではない。全ての運動エネルギーを0にする、絶対零度の冥界なのだ。
MD-07 Illust/白井鋭利 ©ゲートルーラー
魔法

EVENT 0 CNT
アブソリュート・ベアリア

CNT これを墓地に置く。
使用タイミング:セットして、君が攻撃されている時に使える。(君とはルーラーのこと。)
■その戦闘ダメージを0にする。
体験デッキ用プリントカード
これは氷壁ではない。全ての運動エネルギーを0にする、絶対零度の冥界なのだ。
MD-07 Illust/白井鋭利 ©ゲートルーラー
魔法

EVENT 0 CNT
アブソリュート・ベアリア

CNT これを墓地に置く。
使用タイミング:セットして、君が攻撃されている時に使える。(君とはルーラーのこと。)
■その戦闘ダメージを0にする。
体験デッキ用プリントカード
これは氷壁ではない。全ての運動エネルギーを0にする、絶対零度の冥界なのだ。
MD-07 Illust/白井鋭利 ©ゲートルーラー
魔法

UNIT 0 マスターフューチャー エド フューチャーメン

体験デッキ用プリントカード

CNT これの OD 能力を使う。

OD「原子破壊銃」敵ユニット１体を選び、２ダメージを与える。（ODとは、ドライブしたユニットが場に出る前にドライブゾーンで使える能力。）

宇宙工学の権威であり、銀河に散らばる宇宙遺産の謎を追う冒険考古学者。同じく宇宙遺産を求める犯罪組織、エブリデイクライムとは宿敵同志である。

ATK 1 HP 1 STK 1

MD-08 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

UNIT 0 マスターフューチャー エド フューチャーメン

体験デッキ用プリントカード

CNT これの OD 能力を使う。

OD「原子破壊銃」敵ユニット１体を選び、２ダメージを与える。（ODとは、ドライブしたユニットが場に出る前にドライブゾーンで使える能力。）

宇宙工学の権威であり、銀河に散らばる宇宙遺産の謎を追う冒険考古学者。同じく宇宙遺産を求める犯罪組織、エブリデイクライムとは宿敵同志である。

ATK 1 HP 1 STK 1

MD-08 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

UNIT 0 マスターフューチャー エド フューチャーメン

体験デッキ用プリントカード

CNT これの OD 能力を使う。

OD「原子破壊銃」敵ユニット１体を選び、２ダメージを与える。（ODとは、ドライブしたユニットが場に出る前にドライブゾーンで使える能力。）

宇宙工学の権威であり、銀河に散らばる宇宙遺産の謎を追う冒険考古学者。同じく宇宙遺産を求める犯罪組織、エブリデイクライムとは宿敵同志である。

ATK 1 HP 1 STK 1

MD-08 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

UNIT 0 マスターフューチャー エド フューチャーメン

体験デッキ用プリントカード

CNT これの OD 能力を使う。

OD「原子破壊銃」敵ユニット１体を選び、２ダメージを与える。（ODとは、ドライブしたユニットが場に出る前にドライブゾーンで使える能力。）

宇宙工学の権威であり、銀河に散らばる宇宙遺産の謎を追う冒険考古学者。同じく宇宙遺産を求める犯罪組織、エブリデイクライムとは宿敵同志である。

ATK 1 HP 1 STK 1

MD-08 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT 2 CNT フォトン・トーピード ミリタリー

体験デッキ用プリントカード

CNT これをプレイする。

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■以下のどちらかを行う。

○相手に１ダメージを与える。

○相手のセットカード１枚を選び、破壊する。

法は確かに、惑星の上では機能している。だが広大すぎる宇宙では、自分の身は自分で守るしかないんだ。

MD-09 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT 2 CNT フォトン・トーピード ミリタリー

体験デッキ用プリントカード

CNT これをプレイする。

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■以下のどちらかを行う。

○相手に１ダメージを与える。

○相手のセットカード１枚を選び、破壊する。

法は確かに、惑星の上では機能している。だが広大すぎる宇宙では、自分の身は自分で守るしかないんだ。

MD-09 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT 2 CNT フォトン・トーピード ミリタリー

体験デッキ用プリントカード

CNT これをプレイする。

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■以下のどちらかを行う。

○相手に１ダメージを与える。

○相手のセットカード１枚を選び、破壊する。

法は確かに、惑星の上では機能している。だが広大すぎる宇宙では、自分の身は自分で守るしかないんだ。

MD-09 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT 2 CNT フォトン・トーピード ミリタリー

体験デッキ用プリントカード

CNT これをプレイする。

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■以下のどちらかを行う。

○相手に１ダメージを与える。

○相手のセットカード１枚を選び、破壊する。

法は確かに、惑星の上では機能している。だが広大すぎる宇宙では、自分の身は自分で守るしかないんだ。

MD-09 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT 0 CNT 絶対爆発！宇宙ミミック 罠

体験デッキ用プリントカード

CNT これをプレイする。

使用タイミング：即時（セットして、いつでも使える。）

■敵ユニット１体を選び、１ダメージを与える。

■セットされているこれが相手の効果によって破壊された時、相手に２ダメージを与える。

宇宙ミミックは、並の宇宙船では逃げ切れない速度で獲物を追う。つまり捕食して獲物を待ち構えるライフスタイルとあっていない。

MD-10 illust / イトウ ケイイチロウ ©ゲートルーラー

EVENT
0
絶対爆発！宇宙ミミック
使用タイミング：即時（セットしていつでも使える。）
■敵ユニット1体を選び、1ダメージを与える。
■セットされているこれが相手の効果によって破壊された時、相手に2ダメージを与える。
宇宙ミミックは、光の宇宙船では逃げ切れない速度で獲物を追う。つまり強欲で獲物を待ち構えるライフスタイルとあっていない。
体験デッキ用プリントカード
MD-10
illust/ イトウのイチゴCD
©ゲートルーラー

EVENT
0
絶対爆発！宇宙ミミック
使用タイミング：即時（セットしていつでも使える。）
■敵ユニット1体を選び、1ダメージを与える。
■セットされているこれが相手の効果によって破壊された時、相手に2ダメージを与える。
宇宙ミミックは、光の宇宙船では逃げ切れない速度で獲物を追う。つまり強欲で獲物を待ち構えるライフスタイルとあっていない。
体験デッキ用プリントカード
MD-10
illust/ イトウのイチゴCD
©ゲートルーラー

UNIT
0
機械化歩兵大隊“白夜”
ミリタリー
ATK 2
H·P 1
STK 1
体験デッキ用プリントカード
警戒（君のアタックフェイズ終了時に、これを攻撃ゾーンから守備ゾーンに移動させてもよい。）
アジアを中心とした、侵略次元に対する軍事同盟。
東洋「妖怪」「魔物」「人類」連合軍、
略して「東妖魔人連合軍」である。
東妖
MD-11
illust/ 藤井英俊
©ゲートルーラー

UNIT
0
機械化歩兵大隊“白夜”
ミリタリー
ATK 2
H·P 1
STK 1
体験デッキ用プリントカード
警戒（君のアタックフェイズ終了時に、これを攻撃ゾーンから守備ゾーンに移動させてもよい。）
アジアを中心とした、侵略次元に対する軍事同盟。
東洋「妖怪」「魔物」「人類」連合軍、
略して「東妖魔人連合軍」である。
東妖
MD-11
illust/ 藤井英俊
©ゲートルーラー

UNIT
0
機械化歩兵大隊“白夜”
ミリタリー
ATK 2
H·P 1
STK 1
体験デッキ用プリントカード
警戒（君のアタックフェイズ終了時に、これを攻撃ゾーンから守備ゾーンに移動させてもよい。）
アジアを中心とした、侵略次元に対する軍事同盟。
東洋「妖怪」「魔物」「人類」連合軍、
略して「東妖魔人連合軍」である。
東妖
MD-11
illust/ 藤井英俊
©ゲートルーラー

UNIT
0
機械化歩兵大隊“白夜”
ミリタリー
ATK 2
H·P 1
STK 1
体験デッキ用プリントカード
警戒（君のアタックフェイズ終了時に、これを攻撃ゾーンから守備ゾーンに移動させてもよい。）
アジアを中心とした、侵略次元に対する軍事同盟。
東洋「妖怪」「魔物」「人類」連合軍、
略して「東妖魔人連合軍」である。
東妖
MD-11
illust/ 藤井英俊
©ゲートルーラー

UNIT
0
陽炎童子
鬼The島
怪異
ATK 4
H·P 2
STK 1
体験デッキ用プリントカード
地獄の釜が開けばよ、俺たち「鬼The島」の本番だぜ。
東妖
MD-12
illust / 今野里史
©ゲートルーラー

UNIT
0
陽炎童子
鬼The島
怪異
ATK 4
H·P 2
STK 1
体験デッキ用プリントカード
地獄の釜が開けばよ、俺たち「鬼The島」の本番だぜ。
東妖
MD-12
illust / 今野里史
©ゲートルーラー

UNIT
0
陽炎童子
鬼The島
怪異
ATK 4
H·P 2
STK 1
体験デッキ用プリントカード
地獄の釜が開けばよ、俺たち「鬼The島」の本番だぜ。
東妖
MD-12
illust / 今野里史
©ゲートルーラー

ターンの流れ

1.スタートフェイズ

1.ルーラー・ユニットをアクト

2.君のターン開始時

2.メインフェイズ

1.カードのプレイ　2.カードのセット

3.【通常】の使用　4.ユニットの移動

3.アタックフェイズ

1.ルーラーの攻撃　2.ユニットの攻撃

4.エンドフェイズ

ユニットのダメージが取り除かれ、ターン終了時までの効果が終了します。

相手のターンへ

- 各ゾーンの解説 -

1	ダメージゾーン	ルーラーが受けたダメージが置かれる
2	エナジーゾーン	エナジーを置ける
3	攻撃ゾーン	ここに置かれたユニットはルーラーやユニットに攻撃できる
4	守備ゾーン	ここにユニットが置かれているならルーラーに攻撃が届かない
5	ルーラーゾーン	ルーラー＝プレイヤー自身を置く
6	セットゾーン	イベントを置ける
7	墓地	倒されたユニットや使ったカードが置かれる
8	デッキ置き場	デッキを裏向きで置く
9	フィールドゾーン	フィールドを置ける 置ける枚数に上限はない

『GATE RULER』クイックマニュアル

GATE RULER とは？

お互いのプレイヤーはルーラーとなり、自身の選んだルールで戦う対戦型カードゲームです。
カード＝ゲートからユニットを召喚し、あなたはユニットと共に戦い勝利を目指します。

勝利条件：相手のライフまたはデッキを0にすれば勝利

ゲームの準備

1.デッキをよく混ぜて、裏向きで置きます。
2.ルーラーの「ゲームの準備」を行います。
3.【じゃんけんなどで、先攻後攻を決めます。

ターンの流れ

1.スタートフェイズ

1.レスト（横向き）のルーラーとユニットを全てアクト（縦向き）します。
2.「君のターン開始時」を行います。

2.メインフェイズ

1.カードのプレイ　2.カードのセット
3.【通常】の使用　4.ユニットの移動

以上の行動を好きな順番で行うことができます。

3.アタックフェイズ

カードをアクトからレストにして攻撃できます。

1.ルーラーの攻撃　2.ユニットの攻撃

以上の行動を好きな順番で行う事ができます。

※先攻1ターン目は1回のみ攻撃できます。

4.エンドフェイズ

ユニットのダメージが取り除かれ、ターン終了時までの効果が終了します。
以上の行動を勝敗がつくまで交互にターンを行います。

メインフェイズやアタックフェイズ等の詳しいルールは、公式サイトをご確認下さい。

公式サイト

ルーラーカード

RULER CARD

1 ・カード名　このルーラーの名称です。
2 ・QRコード　公式サイトにてルーラーのデッキ構築条件などを確認できます。
3 ・ゲームの準備 ・君のターン開始時 ・ルール　ルーラー固有のルールです。カードに掲載されているQRコードからも確認できます。
4 ・LIFE　ダメージゾーンの枚数が、この数値以上になると敗北します。
5 ・ATK　『ユニット』に与えるダメージです。
6 ・STK　『ルーラー』に与えるダメージです。
7 ・フレーバーテキスト　世界観・設定です。（ゲーム中には使用しません）

ユニットカード

UNIT CARD

1 ・レベル　このカードをプレイするのに必要なエナジーの数です。
2 ・カード名　このユニットの名称です。
3 ・属　性　OWL　このユニットの持つ属性です。
4 ・ATK　『ユニット』に与えるダメージです。
5 ・HP　受けたダメージが、この数値以上になると破壊されます。
6 ・STK　『ルーラー』に与えるダメージです。
7 ・所属軍　このユニットの所属する軍です。
8 ・能　力　このユニットの能力です。
9 ・フレーバーテキスト　世界観・設定です。（ゲーム中には使用しません）
10 ・TD　TD　TD＝手札から場に置かれた時に使える能力です。
11 ・OD　OD　OD＝ドライブゾーンに置かれた時に使える能力です。

イベントカード

EVENT CARD

1 ・レベル　このカードをプレイするのに必要なエナジーの数です。
2 ・カード名　このイベントの名称です。
3 ・属　性　ミリタリー　このイベントの持つ属性です。
4 ・能　力　このイベントの能力です。
5 ・フレーバーテキスト　世界観・設定です。（ゲーム中には使用しません）
6 ・所属軍　このユニットの所属する軍です。
7 ・CNT　CNT　ダメージチェックの時に使用する能力です。使用後は墓地に置かれます。