

【共通ルール】

・全てのプレイヤーは1コストと1点ライフを支払うことで自分のデッキの上のカード1枚を任意のキャラクターにセットすることができる。

セットしたカードは以降、ZUN 帽として扱われる。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。

『ZUN 帽』【装備】

戦闘修正：+1 / +1

・全てのキャラクターは以下の効果を得る。

「(常時)①：目標のあなたの場のキャラクターにこのカードを表向きにしてセットする。

以降このカードのテキストをすべて無効にし、新たに戦闘修正：+X/+Yと、そのキャラクターカードの持つ種族を得る効果を持った装備カードとして扱う。X及びYはこのカードの戦闘力と同じとする。

セットされたキャラクターカードが戦術を持っている場合、そのキャラクターカードの本来のコストを支払うことでその戦術を得ることが出来る。」

更に、この効果でキャラクターカードをセットされたキャラクターは戦術：連携を得る。

『連携』

この戦術を持つキャラクターは、相手のアクティブフェイズの既定の効果のタイミングでのみアクティブ状態になる。

又、このキャラクターが場から離れる場合、セットされているキャラクターカードか、セットしているキャラクターのどちらかを選んで手札に加える。選ばれなかったほうはゲームから除外される。

【卓別ルール】

・【装備】を持つカードがセットされていない場の全てのキャラクターは常に戦闘修正：戦闘修正：-2 / -2を得る。

・装備カードがセットされているあなたの場のキャラクター全ては戦闘修正：+2 / +2を得る。

装備カードがセットされているあなたの場のキャラクターが決死状態、又は破棄された場合、このカードの本来の持ち主に1点のダメージを与える。

・あなたの場の【装備】を持つカードが場から離れる場合、カードを1枚ドローする。場から離れたカードの【装備】が本来の記述である場合、さらにカードを1枚ドローする。

・自動α) 全ての場のキャラクターが持つ、先制、貫通、隠密は無効化される。

あなたの場の【装備】を持つカードがセットされたキャラクターが相手プレイヤーにダメージを与えた場合、その【装備】を持つカードを裏向きにしてセットし直しても良い。

その場合、そのカードは楼観剣・真打として扱う。

『楼観剣・真打』【装備】

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、場のキャラクターを2枚まで選んでXダメージを振り分けて与える。

Xはこの効果で無効になったダメージの半分（端数切り上げ）に等しい。

戦闘修正：3／1

また、あなたの場の【装備】を持つカードがセットされたキャラクターが相手キャラクターを戦闘の結果によって決死状態にした場合、その【装備】を持つカードを裏向きにしてセットし直しても良い。

その場合、そのカードは白楼剣・真打として扱う。

『白楼剣・真打』【装備】

このキャラクターが戦闘で相手キャラクターを決死状態にした場合、そのキャラクターのプレイヤーに3ダメージを与える。

戦闘修正：1／3