

- [あ](#)
 - [圧殺](#)
 - [アドバンテージ](#)
 - [アンタッチャブル](#)
 - [運ゲー](#)
 - [エンゼル](#)
 - [エラッタ](#)
 - [オーバーキル](#)
 - [鬼回り](#)
 - [オリカ](#)
- [か](#)
 - [下位互換](#)
 - [風](#)
 - [「神～」](#)
 - [紙束](#)
 - [空撃ち](#)
- [さ](#)
 - [サーチ](#)
 - [再スタンド](#)
 - [サイズ](#)
 - [札束デッキ](#)
 - [サルベージ](#)
 - [事故](#)
 - [下地](#)
 - [シナジー](#)
 - [ストックブースト](#)
 - [ソウルパンプ](#)
 - [相互互換](#)
 - [上位互換](#)
- [た](#)
 - [宝](#)
 - [たられば](#)
 - [たれる\(たれ \)](#)
 - [チャンプアタック](#)
 - [手札アンコール](#)
 - [デッキ圧縮](#)
 - [デッキ破壊](#)
 - [投了](#)
 - [トップデッキ](#)
 - [扉](#)
 - [ドロップ](#)
- [な](#)
 - [中村聡](#)
- [は](#)
 - [バウンス](#)
 - [バニラ](#)
 - [ハンデス](#)
 - [パンプ](#)
 - [ビートダウン](#)
 - [袋](#)
 - [プリニー投げ](#)
 - [フルゲート](#)

[プレイ](#)

- [炎](#)
 - [本](#)
 - [本日の最強カード](#)
 - [ま](#)
 - [マーフィーの法則](#)
 - [マリガン](#)
 - [無限回収](#)
 - [メタ](#)
 - [や](#)
 - [「焼く」](#)
 - [ら](#)
 - [リアニメイト](#)
 - [リムーブ](#)
-

あ

圧殺

舞台上にいるキャラの枠に、さらにキャラを出して、始めにいたキャラを控え室に送ること。
ちなみに、圧殺されたキャラもアンコールは可能である（その場合、出したキャラが圧殺で控え室に送られる）。
キャラのプレイは枠を指定してから舞台に出る手順のため、舞台に空き枠があっても圧殺は可能である。
また時々、キャラを移動することでそこに居たキャラを圧殺できるという勘違いがあるがこれは間違い。
選択した2つの枠両方にキャラが存在する場合、入れ替えるだけである。
つまり新たなキャラをプレイしない限り圧殺は生じない。

アドバンテージ

元々MTG用語。現在は広くカードゲームで使われている。
利益、有利などをさす単語で、基本的に数値的に利益を得た時に使用する。
対義語としてディスアドバンテージ（損害、不利）、あるいはビハインド（後退、後れを取る）が存在している。
なお数値に直接表せないアドバンテージも存在する（手札やデッキ内容など）ので、一概にカードを1枚消費したからと言ってディスアドバンテージになるわけではない。

例）手札から[かけがえのない仲間](#)1枚を使用して控え室からキャラクターカードを2枚手札に回収した場合。

- 1（消費した手札）+2（効果により増えた手札）=1（得られたアドバンテージ）

上記の例の場合「1枚の手札アドバンテージを得た」などと言う。（アドバンテージをアド、手札をハンドと言い「1枚分ハンドアドが取れた」などとも言う）
ただしこの場合ストックからコストを2払っているの、ストックアドバンテージは-2となり「2枚分のディスアドバンテージ」となることを忘れてはいけない。

アンタタッチャブル

MTG用語の一つ。あちらでは現在は「被覆」というキーワード能力になっている。
相手の効果の対象にならない、または相手からの効果を受けないカードのことを指す。
MTGのアンタタッチャブル（被覆）は自分の呪文や能力の対象にも出来ない。
WSの様に相手からの対象にだけならないものは「一方通行」と呼ばれる。

運ゲー

主に発売当初よく囁かれた、ヴァイスシュヴァルツを一言で表す言葉。
幾らデッキを圧縮したり、相手に与えるダメージを計算しても不確定要素であるクライマックスカードによりその計算が無駄になり、またその度合いが高い事から付けられた。
その他、1Kill等のテクニカルデッキのルール上の不成立なども、この呼び名に拍車をかけている。
大会やイベントで木谷社長自ら「勝ったら実力、負けたら運」という発言すらあるほど。
WSの最大の美点でもあり、欠点でもある。
ただし、運ゲーにすらできないような滅茶苦茶な構築やプレイングをしてもゲームが壊れない（=目をつぶってプレイしても勝負になる）というほど甘いものではないので注意。
技術というのは、「できるだけ運を使わなくても済むような状況を作る」ことだというのは覚えておいて良いだらう。
当然ながら、初心者が口にする「運ゲー」と、地区決勝ファイナルテーブル常連が言う「運ゲー」はそのレベルにおいて雲泥の差がある。
ただし、運ゲーであるということは「イカサマの効果が強い」ということでもある。
そのため、大会においてもイカサマ一歩手前のダーティープレイが散見される。
困ったことだ・・・

エンゼル

金銀キャンペーンの「金の当たり券」「銀の当たり券」のこと。

語源はチョコボールより。

ただし、これが出たBOXからは封入率の低いカード（例：アイマスTDのサインカード,RRR,SPなど）が出ないため、純粋にカードを集めたい人にとっては「ハズレ告知」である。

エラッタ

「エラッタカードとは、様々な理由により、実際に印刷されているカード表記の数字、テキスト等を変更するカードのことです。」
(公式HPより)

つまりミスプリントやカード環境の変化により内容を変更されたカードのことである。

(重箱の隅をつつくような)小さなミスも含めれば候補はいくらかある。

ただし、ヴァイスにおいては現在発行されているのは全て「誤植ないしは印刷ミスに起因する誤りの訂正」という狭義のエラッタのみで、環境調整などを目的とした意図的な修正を行う様なエラッタは発行されていない。

詳しくは[公式ホームページ](#)まで。

ちなみにミスプリント以外での交換実施例として、裁断工程のミスによりカードサイズが規格外になったという事例もある。

オーバーキル

プレイヤーの耐久力を大きく超える打点の攻撃をすること。

ヴァイスにおいては、純粋にキャンセル率を上げて不利になる可能性が高い。

鬼回り

デッキが完全に理想通りに動いてくれること。

トップデッキを連発すること、とも言える。

例えば、【ミハネム】で初期手札が天枷 美春2枚と浴衣の音夢2~3枚などがこれに当たる。

オリカ

ゲーム制作元非公認で作られたカード全般。

当然公式大会などでの使用は出来ず、主に観賞用や友人間での遊び等に限られる。

なお、PSPゲーム《ヴァイスシュヴァルツ ポータブル》の「バンダイナムコパック」と、2010年ヴァイスシュヴァルツ公式サイトに公開された「エイプリールフル企画」内のカードは、ゲーム制作元非公認だが実際にカード化しないのため、オリカとほぼ同じ扱い程度。

か

下位互換

同じような性能を持つのだが、使用条件が限られたりコストが重くなったりしていて既存のカードよりも使いづらいカードのことを指す。

ただし一部を除いてこのカードゲームに完全下位互換は基本的に存在しない。([パワー基準と能力補正](#) 参照)

が、初期に出たカード等と最新のカードを比べた際、一部効果の査定が変更されてしまった場合に、同等の効果でも差が出る場合がある。

風

黄のクライマックスに見られる、緑色の竜巻のようなアイコン。

正しくはリターンアイコンという。

トリガーした時、任意で相手の舞台のキャラクターを1枚、相手の手札に戻すことが出来る。

サイドアタック宣言後、このアイコンでアタックしたキャラの前にいるキャラを手札に戻してもサイドアタックのままとなる他、フロントアタック宣言後にバトルキャラを戻せばバトルが発生しなくなる。

ただしダイレクトアタックになるわけではない。

また、大活躍持ちを飛ばしたときにアタック対象が正面に変更されることもない。

なお、その際相手のカウンターステップはある（つまり、「ホラーは苦手」などを打たれる可能性がある）ので注意したい。

「神~」

強力な、凄いという意味の褒め言葉。元は主に2ちゃんねるから。

決着が近い状況で相手の攻撃をキャンセルし続ける「神キャンセル」

少ないバックでRRRを当てたり、状況に見事にあったカードをその度引き当てる「神引き」など

真逆の内容を同じ読み方でありながら全く意味が違う点で皮肉って『紙~』という事もある。

紙束

まともに考えて組まれたとはとても思えないデッキのこと。

バランスも取れてない、ファンデッキと呼べるようなこだわりもない、シナジーやコンボも考えられてない。

だからといってグッドスタッフといえるほどのカードパワーもない、当然ろくに回らずにあっけなく負けるのみ。

そう呼ぶ基準だが・・・「プリニー隊デッキ」でさえ紙束とは呼ばず、よほどでも無い限り紙束デッキにはならないだろう。

空撃ち

場への影響が全く出ない状況でカードの能力やイベントを発動する事。
他ゲームにおいては禁止されることが多いが、ヴァイスにおいては合法。
サルベージによる手札交換で回収と破棄に同じカードを選択したり、場に相手がいない状況でパンプするなどがそれにあたる。
ヴァイスの場合ではストックがデッキからたまっていく上に何を送るか選べない為、リフレッシュ前にCXを落としたり、サルベージしたいカードをストックから控え室に送るためにわざとコストを使用する等よくある行為である。
(空撃ちの例:「両手いっぱいの花束ハルヒ」の能力を対象が取れないのに発動する、等)

さ

サーチ

(1) 山札や控え室、ストック等から特定のカードを探す効果の総称。特に控え室 手札をサルベージ、控え室 舞台をリアニメイトと呼ぶ場合もある。

(2) ボックスやカートンから、高額カード(箔押しサイン)を探す行為の総称。遊戯王などのようにバックに触れて行う方法と、三国志大戦などのようにソート(封入配列)情報を参考に探し当てる方法があるが、どちらもショップでは禁止されていることが多い。

再スタンド

そのターン中にレストしたカードをスタンド状態に戻す行為。

初出は耳かきなどリトルバスターズ! からで、起動コスト等でレストしたキャラを元に戻すのが手段だった。

後にサンタのアイシアやマスター・トウマなどアタックしたキャラを再スタンドさせ、4回以上のアタックが可能となった。

再スタンドにおけるアタックに関する注意点は以下の通り。

- トリガー、ダイレクトorサイドアタックでのソウル増減は「そのターン中」と明記されてるため、二度目のアタックではそのソウル値を引き継ぐ形となる。
- アタック時に再スタンドするタイプは、バトルステップで負けた場合リバースするため、再アタックは不能となる。
- 相手キャラのリバース時にスタンドするタイプは、二度目のアタックでもそのキャラとバトルを行う。従ってダイレクトアタック扱い等にはならない。
- 仮にリバースしたキャラに連続して助太刀を打たれてパワー負けor相打ちの際は、上記の通りバトルを行うため、こちらもリバースする。しかしその際、相手のキャラのリバース状態は変更されない。
- 再アタック前に相手が助太刀・カウンター等を使用していても、再アタック時にはもう一度相手にカウンターステップがある為、もう一度使用される可能性がある。
- アタック時に「ホラーは苦手」を撃たれていた場合、再アタックでもやはりダメージを与えることができない。それどころか、CXシナジーなどのダメージも与えられなくなる。

サイズ

ヴァイスシュヴァルツにおける「パワー」の事。

MTG等のゲームでは防御値の意味であり、「値が低いと退場しやすい」という意味でこちらが選ばれたと思われる。

札束デッキ

サインカードを大量に積むなど、デッキが高価なカードで構成されてること。

サルベージ

「廃品回収、救出」という意味の英語「Salvage」が語源。

控え室から特定のカードを手札に戻す効果の事。

MTG関連の用語が多いため勘違いされがちだが、主に使われるようになったのは遊戯王からであり、同作品には墓地(このゲームでいう控え室)からカードを回収する同名のカードも存在している。

ポケモンプレイヤーだと「リサイクル」と表現することも。

事故

コンセプト通りにデッキが回らない事。

ヴァイスシュヴァルツの場合はある程度まで運の要素が強く働く為、「何も出来ないままターンを終了するしかない」「クライマックスを早い段階で山札から無くしきってしまう」という場合等に使用される事が多い。

高レベル帯のカードやイベントを積みすぎた場合の「手札事故」と、場に出せる色と手札の色が噛み合わない「色事故」、CXがキャンセルをしない「CX事故」の3種類にわけられやすい。

下地

使いたいカードの色条件を満たすために導入する、同色カード。

使いたいカードを複数枚入れることで、そのカード自身も下地となりうる。

または特定条件を満たさなければプレイ出来ないか場から取り除かれてしまうカードをプレイするために入れるカード。
具体例：

レベル1以降の黄色カードを使用するため、クロックやレベル置き場に置くレベル0の黄色バニラ

- 「[桜内 義之](#)」が場に出る際に必要な条件を満たすための《魔法》キャラ
- 「[“漆黒の聖剣”セイバー](#)」が場に出る際に自身が除去対象にならないようにするための「セイバー」

シナジー

相乗・相互支援効果の事。元は経済用語。

特定の条件が満たされた際に自動的に発揮される、もしくはコストを支払う事で発揮できる能力。

ヴァイスシュヴァルツの場合は特定のカードが特定CX使用時にパンプされたり、コストを支払う事で回収・バウンス可能な「CXシナジー」

「名前に～を含むキャラに+500」「<<～>>が含まれるキャラに以下の効果を与える」という「応援シナジー」が主となる。

特定の条件を満たすと能力が発揮されなくなる、もしくは不利になる能力が発揮されることは「アンチシナジー」という。

ストックブースト

特定の行動を取った際に通常より多くストックを増やす能力の事。

このゲームのシステム上、ストックを増やす手段は基本的に攻撃をした時であり、どのキャラもコストによってアンコールすることが可能な為、この能力のあるなしは大きなアドバンテージとなりやすい。

ただし同時に、ストック=デッキのカードである為リフレッシュが起こりやすくなったり、キーカードやCXが流れ、事故に繋がってしまう事も多々ある。

ソウルパンプ

文字通り、ソウルをパンプすること。

つまり、自身のキャラのソウルを上げること。

相互互換

ほとんど同じ性能を持つカード、またはまったく同じ性能のカード同士を指す言葉。

基本的に相互互換の関係にあるカードは同じような使い方となる。

WSでは同レベル同コスト同トリガーのバニラ同士は色に関係なく互いに相互互換となる。

上位互換

同じような性能を持つのだが、対象に取れる範囲が広くなったりコストが軽かったりともう一方のカードよりも使い勝手が良いカードを指す。

た

宝

涼宮ハルヒの憂鬱で新しく登場した金の延べ棒のようなアイコン。

正しくはトレジャーアイコンと言う。

トリガーした時、トリガーしたクライマックスを手札に加えて、その後山札の上から一枚をストックに置くことが出来る。

前者は強制効果で後者は任意効果なので、処理を忘れるとストックが増えないことになるため、処理時には注意が必要。

また手札が増え、シナジーしているカードは効果を発動しやすいとメリットは大きいですが、あまり多く入れすぎると手札に溜まりすぎて事故へと繋がることも多い。

たられば

何かを議論・評価するに際して、「～したら、～すれば」という起こる可能性が低い前提を元に説明するような表現。

日常会話でも使われる、後ろ向きな評価になりがちな表現。

TCGでも後ろ向きな内容を話す場合に使いやすい。

このような表現でしか強さを表現できないカードは、基本的に弱い。

どうしようもないカードを無理な前提を出してからかう場合や、対処手段がなさすぎる相手に対する絶望の表現などに最適。

ただし、この「たられば」を実現させてしまうデッキは非常に強力になることが多々あったりする。

いや、むしろ、「たられば」の実現こそがデッキ構築の醍醐味と言っても良いかもしれない。

使用例：

- ロザリーの家来タローは上手くレベルアップさせることができ「れば」強いかもしれない。
- “新リーダー”理樹やはやて&リインは、指定カードを揃えることができ「たら」強いかもしれない。
- 【ミハネム】は天枷 美春さえ潰せ「れば」弱い。
- レベル+1の応援を出し「たら」相打ちキャラは怖くない。

たれる(たれ)

指定された条件の自身のキャラをレストして、自身のパワーを一時的に上げる起動能力を指す。

語源は、上記の能力を持つ中で最高峰のレートを持つ「たれ凧」こと「[常に優雅たれ”凧](#)」より。

「レストする=横に“垂れる”」というニュアンスと「たれ凧」を掛けた造語とも。

チャンプアタック

チャンプ (chump) = 馬鹿げた。

勝てもしないキャラに対して仕掛けるフロントアタックのこと。

元はMTG用語。

WSではキャラが負けても相手にダメージは通るしストックも溜まるので、全く無意味な行動というわけではない。

単に後衛向けのキャラをストック溜め目的でアタックさせることもこう呼ぶ人もいる。

「馬鹿げた」と言うが、このゲームの性質上、終盤では日常的に見られる光景である。

尚、元のMTGでは相手の攻撃を通すか否かは防御側に基本的に選択肢があり、ダメージ軽減の為に勝てもしないクリーチャー(WSにおけるキャラ)でブロックすることをチャンプブロックと呼んでおり、多くのTCGではこちらの方が一般的な概念である。

手札アンコール

アンコール [手札のキャラを1枚控え室に置く] により、手札をコストとしてアンコールを行うこと。

またはその能力を持つキャラクター。

「キャラが減りにくくなる」と錯覚しがちだが、この能力のコストによって結局キャラが一枚控え室に落ちている。

アンコールコストと登場コストを軽減できるのは非常に大きい。そこあたりは勘違いしないように気をつけよう。

なお、複数の【自】アンコールをもつ場合どのコストでアンコールするかを選択可能なため、手札アンコールがあるからと言って

「3コストアンコール」が出来ないというわけではない。

場合によっては(たとえばCXが複数ストックに行ったなど)あえて3コスト払う場面も少なくない。

デッキ圧縮

自身のデッキのカード枚数を減らす行為。

まず、ドロー・サーチや、集中での控え室送りなどが該当する。

ドローやサーチはともかく、無作為に控え室送りにした場合、引きたいカードを引ける確率は変化しない。

その場合は控え室を活用できるギミックがなければ、リフレッシュを近づけるだけの行為になってしまうので気をつけよう。

ただし、場合によってはリフレッシュを早めるためだけに集中を連打するプレイングもあり得るので、選択肢としては考慮してもいい。

また、リフレッシュ時にデッキに戻るカードを減らすこともこう呼ぶ。

この場合、手札・舞台・ストック・思い出・クロック・レベル置き場にあるカードの分だけ圧縮されたことになる。

不要なカードをこれらの場所へ送ることが出来れば、リフレッシュ後に有用なカードを引ける可能性が上昇する。

そして、同数のCXがデッキに戻る場合、圧縮できた1枚につき、ダメージ1点あたり単純計算で2%ちょっとキャンセル率が上昇する。

反面、CXが1枚戻らないことによるキャンセル率の減少は、単純計算で14%弱。

ドローやストックに行くカードは調整できたものではないので、キャンセル率上昇を狙ってこの圧縮するのは基本的に運任せになる。

ex. 残りデッキが50枚、そのうちCXが8枚の状況で、デッキを1枚圧縮した場合、

その前後に1点のダメージを受けたときのキャンセル率を考える。

・圧縮した1枚がCXでない確率は 42/50。

この場合、圧縮した直後のキャンセル率は 8/49。

・圧縮した1枚がCXである確率は 8/50。

この場合、圧縮した直後のキャンセル率は 7/49。

・よって、デッキを一枚圧縮する場合のキャンセル率は、

$(42/50) * (8/49) + (8/50) * (7/49) = 8/50$ 。

・圧縮する前のキャンセル率は、計算するまでもなく 8/50。

となり、無作為に圧縮する行為はキャンセル率上昇に関係ないことが明らかである。

残りデッキ枚数やCX数、圧縮枚数を変えても同じ結果が出るので、集中やデッキ破壊などではキャンセル率が上昇しないと言える。

(意図的にCX位置を操作している場合や、CXをデッキに戻す手段を持っている場合はこの限りではない。)

もちろん、残りデッキが5枚、CXが残り0枚などという場面で集中で4枚圧縮する・・・なんて場合は該当しない。

デッキ破壊

相手のデッキのカード枚数を減らす行為。

一般的なTCGに於いては相手のデッキの枚数を減らすことをこう呼ぶ場合が多いが、WSに於いてはデッキデス (=カードが引けなくなったら負けというルール) が事実上存在しない。

そもそも相手のデッキを直接削る手段が乏しいので、そういう意味ではあまり使われない。

むしろWSにおいては控え室に落ちたCXを山札に戻すためなどでリフレッシュを早める目的等で自分のデッキを破壊する、という意味で使われることが多い。

投了

勝ち目が無くなったときに強制的にゲームを終わらせること。

投了は全てのルールに優先する。

投了を置換する効果は存在しないし、投了を強制する効果も存在しない。

運ゲーだからか、必ず決着が付くまでプレイを続行する人が多いが、明らかに勝ち目がないときには投了した方がスマートである。

投了すべき場面の例

- リフレッシュダメージを受けるとレベル4になる場面で、アタックするとリフレッシュが入るとき
- 致死確定ダメージが見えているとき
- CX全落ちが見えていて、相手ターンを防ぎきる見込みがないとき etc・・・

なお、公式大会併設のフリーバトルにおいては試合数に応じた賞品が用意されているため、フロアルールで投了が禁止されている。ちなみに、ヴァイスでは「合意による引き分け」も合法ではあるが、「時間切れは全て引き分けとする」「引き分けはすべて負けと等価に扱う」ことに注意。

トップデッキ

今まさに必要としているカードを引くこと。運ではあるものの、これができるかできないかで、プレイヤーの強さは大きく変わる。程度などによって、今引き、神引き、遊戯王引き（ディスティニードロー）などなど、様々な別称がある。なお、某国には「トップデッキ」という名前のチョコレートが存在しており、TCGの大会前にはゲン担ぎに食べる人が沢山いるという小話もある。

また現環境、もしくは同タイトル内での最も優れた構築パターンのデッキの事。WSにおいてはこちらの方を指す場合が多い。

扉

赤のクライマックスに見られる、茶色の門のようなアイコン。正しくはカムバックアイコンという。トリガーした時、任意で控え室のカードを1枚手札に加えることができる。尚、デッキの一番下がこのカードであった場合はこのカードが解決領域に移動した後、回収に割り込まれる形で控え室がデッキになる為、控え室が存在しなくなる(=回収するカードがなくなる)ので注意。

ドロップ

ドロップアウトの略。大会などを途中棄権すること。[リムーブ](#)より自主的な棄権行為を示しやすいため、会場によってはこちらの方が主に使用される。公式大会の場合、同一会場で複数の大会が開始時間を違えて行われることも少なくないため、1敗して優勝（または全国大会の権利）の可能性が無くなった場合に別大会やサイドイベントへの参加を目的にドロップが行われやすく、実際行われている。なお、全国大会ではドロップした場合でも参加賞は配布されるが、ショップで行われる公認大会の参加賞配布条件は「ドロップせずに大会の最後まで参加すること」であるため注意。

な

中村聡

ヴァイスシュヴァルツのゲームデザイナー。元はNACの名で知られる、マジック・ザ・ギャザリングのプロプレイヤー。各大会に毎回異なる奇妙な帽子を被って出場していたことから海外からは「Hatman」という愛称で呼ばれる。他の選手の「賞金分配を対価とした投了」の提案を仲介したとして「買収行為幫助」で「受賞資格の剥奪を含む失格」の処分を受けたという不名誉な記録を持つ。近年ではMTGプレイヤーを引退し、カードゲームデザイン専門会社である「遊宝洞」を設立し、ヴァイスシュヴァルツ以外にも、ディメンション・ゼロやプロジェクトレヴォリューション、悠久の車輪等のカードゲームをデザインしている。MTGのグランプリ08岡山では久しぶりにMTGに復帰した模様。

は

バウンス

MTG発祥の用語。バウンス(Bounce)は「跳ね返す」を意味する。舞台にあるキャラを持ち主の手札に戻す能力、イベント、または効果そのものの総称。基本的に相手のキャラを戻す行為を指すことが多いが、稀に自分のキャラについても指す。ヴァイスにおいては、リバース状態のキャラもアンコールステップ前ならバウンス可能な為、自キャラバウンスは「強すぎる」という判断なのかかなり少ない。また、敵のリバース状態のキャラをバウンスするのは損であることが多い為、リターンアイコンがトリガーしてもバウンスしない選択も普通にある。

バニラ

MTG用語で、能力を持たないキャラのこと。アイスクリームのバニラが由来とされ、何も入っていないシンプルな、ということからつけられた。WSにおいて同レベル同コストで能力のないキャラは、現状では全て同じパワーとなっている。また、メリット能力のみを持ちつつこれらのカードのパワー以上の基礎パワーを持つカードも現状存在しない。故に、キャラクターの直接戦闘能力を判断する一つの指標となるカードである。

Lv&コスト別基礎値

レベル/コスト	パワー/ソウル
0/0	3000/1
0/1	4500/1
1/0	5500/1
1/1	6000/1 (トリガー+1)
1/1	7000/1 (トリガー+0)
1/2	7500/1

1/2	6500/2
2/1	8500/1
2/2	9000/2
2/2	10000/1
2/3	10000/2
3/2	不明/2
3/3	不明/3

Lv0/2及びLv2/0、Lv3/0,1のキャラクターは現在存在していない。また、Lv3のバニラも現在存在していない。

別図

\	コスト0	コスト1	コスト2	コスト3
レベル0	3000	4500	-	-
レベル1	5500	7000	7500	-
レベル2	-	8500	9000	-(10000?)
レベル3	-	-	10000	-(12500?)

ちなみに[涼宮ハルヒの憂鬱](#)以降、トリガーやソウルの減少により査定値が+1000されているカードが激増している。

ハンデス

手札破壊（ハンド・デストラクション）の事。

相手の手札を控え室に落として、自身のアドバンテージを得ることができる。

ほかのカードゲームでもそうだが、WSでは手札アンコールという能力があるので、成功すれば優位に立てる。

が、・・・それゆえか禁止カードを生み出した能力でもある。

初期のカードには見かけられたが、最近のカードではデメリットとして以外ほとんど存在しない事からも、バランス調整の跡が伺える。

パンプ

自身のキャラの能力を上げたり、効果を付加することの総称。元はMTG用語。

パンプアップ(Pump up; 膨らませるという意味)の略称で、転じて、自身のキャラのパワーを上げる事。

よく間違えられるが、「パンプ」ではない。

ビートダウン

元はMTG用語で、デッキの分類のひとつ。

キャラクター中心のデッキで「殴り倒す」(Beat down)ことを主としたデッキなので、広義的にみればヴァイスのデッキは全てビートダウンと言える。

しかし、大抵の場合ビートダウンといえばコントロール色を廃した「分かり易い」キャラデッキの事をさす。

袋

緑のクライマックスに見られる、金色の巾着のようなアイコン。

正しくはプールアイコンという。

トリガーした時、任意でデッキの一番上のカードをストックに送ることが出来る。

尚、トリガーした時点でそのカードは解決領域に移動する為、袋トリガーにより置かれるカードはトリガーしたカードの次のカードとなり、そのカードがストックに置かれたあと、トリガーしたCXがストックに積まれる。

あくまで「任意」であるため、CXが流れる可能性が高いと判断したらストックしないのも選択肢。

プリニー投げ

特定キャラを対象とした同士打ち付加能力の事。「(対象となるキャラ名)投げ」という事もある。

[魔界戦記ディスガイア](#)以降現れた能力であり、その時の対象が《プリニー》である事や、元となるゲーム自体でプリニーが投げつけられた際に自爆して相手にダメージを与える事からこう呼ばれる。

フルゲート

CX8枚を全て扉アイコンで統一した構築のこと。

プレイ

手札や能力を使用すること。

勘違いされがちだが、「play」ではなく「pray(詠唱する)」である。

これはMTG等のカードゲームに置いて、「カードの使用=魔法の発動」という概念で捉えられているため、

MTGでも、WSの英語版でも、「プレイ」の対訳は「Play」であり、上記のような意味はない。

余談だが、MTGでの「プレイする/Play」は「場/In Play」と紛らわしかったため、

現在では、上記のようなイメージに合致する「唱える/Cast」というキーワードも使われようになった(正確には、戻った)。

炎

黄のクライマックスに見られる、炎の弾丸のようなアイコン。涼宮ハルヒの憂鬱で初登場。

正式名称はショットアイコン。

トリガーした時にアタックしているキャラが次に与えるダメージがキャンセルされたら1ダメージ与える。

黄の特徴であるソウルビートのシステムレベルの不遇さへの救済案のような効果。
キャラが与えたダメージであるため、ダメージ処理までにアタックキャラの効果によるダメージが発生したならそのダメージに作用する。
現状存在はしていないが、『トリガーフェイズ時に特定のカードをトリガーしたなら追加ダメージが発生する能力』で、ショットトリガーが対応していて能力の追加ダメージがキャンセルされた場合、この時点でショットによる追加ダメージが発生する。
この時点でトリガーの能力が解決しているため、通常アタックのダメージでキャンセルされると、ショットによる追加ダメージが働かない。
相手がキャンセルすることが発動の前提（ただし、自分へのダメージがキャンセルされてもショットの効果は相手に飛ぶ）なので、キャンセルされなければ単なる1点トリガー。
Lv3の相手にアタックする際にトリガーすればいやな顔されること請合い。

本

青のクライマックスに見られる、本のようなアイコン。
正しくはドロアアイコンという。
トリガーした時、任意でデッキの一番上のカードを手札に加えることができる。
尚、トリガーした時点でそのカードは解決領域に移動する為、本トリガーによりドロウするカードはトリガーしたカードの次のカードとなる。
カムバックアイコン（扉）と異なり、デッキの一番下がこのカードでも、ドロウに割り込まれるかたちで控え室がデッキになる為、ちゃんとドロウが出来る。
また、その時のリフレッシュダメージはドロウした後になるので注意。

本日の最強カード

公式にて公開される「本日のカード」が強カードに見える現象。
発売後に蓋を開けてみると「関連カードの不足」や「同色でコストがたまりにくいため使えない」、「そのカードに対してメタとなるカードが存在している」等、実はなんてことはないことが多い。

ま

マーフィーの法則

「失敗しうるものでも、失敗する」という形の、とあるエンジニアの発言から生まれた経験則。
「失敗するかな、駄目かな…」なんて思っていると、「あ～やっぱり駄目だった」となる感じ。
謂わば「お約束」。
実際にはさほど起きていなくとも、悔しい事象ほど印象に残りやすいため、後で思い出した時にこのように思うことが多いというだけの話である。
「運ゲー」と揶揄されることも多いWSのプレイヤーにとっては馴染みの深い現象・・・かもしれない。
例：

- 相手の大ダメージ攻撃は何故かことごとくキャンセルできない。
- リフレッシュダメージがCX。
- トリガー用に入れていた別色のCXに限ってやたら手札に来る。
- 「集中」が必要な時には成功しない。

などなど。

マリガン

初期手札が気に入らない時に交換できるMTGのルール的事。
元はゴルフ用語で接待ゴルフにおける1打目の打ち直しからきている。
WSでも似たような行動を行えるが、名称がないためこの用語を使用して「 枚マリガンで」と宣言し交換する人もそれなりに多い。
尚、MTGのルールでは「手札がなくなるまで可能」「山札に戻す」「戻した数より1枚少なく引く」というものであるため、厳密にはWSで使用される時と勝手が違う。
同じ感覚だと思ってMTGしか知らない相手に説明すると勘違いしてしまうので注意。
そもそもWSの手札交換はあくまで「交換」であり、初期ドロウの「やり直し」ではない。
地味に「控え室を肥やす」という効果があるので、扉アイコンCXを多く積んでいるなら必要無くても1枚は控え室に落としても良いだろう。

無限回収

カード自体の効果によって自分自身もしくは関係するカードを延々と手札もしくは場に返し続ける行為。
ヴァイスならば「手札アンコール持ち+カード回収能力」を持ったキャラが類似した行動を取る事が出来る。
また、ヴァイスは他のカードゲームと違いモデルとなった原作のファンである事が多いため、デッキに組み込める制限枚数に関係なく特定のカードをひたすら集める場合にこの言葉を使用する人間も多い。
ショップによっては、安価な同一コモンカードを「無限回収セット」と称して束で販売していることも・・・

メタ

特定の相手に対し強力な効果を持つ事。
「超える」という意味を持つ接続詞「meta」が語源。
主流であるデッキ構成に対して圧倒的有利な環境となる「メタデッキ」

特定のカードに対して高い効力を持つ「メタカード」等がある。

例：

- [【アンコールビート】](#)に対するバウンス型・デキトップコントロール型のデッキは「メタデッキ」
- 《魔法》キャラにとって「[最優の英霊セイバー](#)」は「メタカード」

MTG等のゲームではメタの状態になると全く勝ち目がなくなるため、「メタする」という事を『確実』『鉄板』という意味もこめて「メタる」という事が多い。

ヴァイスシュヴァルツではある程度運に左右されやすいため「有利になる」程度である場合が多い。

や

「焼く」

元はMTG用語で、カードの能力によってダメージを与え、キャラクターを場から控え室に移動する事。厳密には「バトル外でダメージによって控え室に移動する」であり、「除去」に内包される。キャラクターのパワーが低いと「焼かれやすい」カードであるといえる。

ら

リアニメイト

控え室からキャラクターを釣り上げて場に出す事、またはその能力。「生き返らせる、蘇生する」という意味の英語「[reanimate](#)」が語源。

元はMTG用語であり、同作品には[同名のカード](#)も存在する。

MTGでもヴァイスでも同様にこの能力によってプレイされる際には色条件やコストは各イベント・能力に依存するため、場に出るカード自体の色制限等を受ける事はない。

リムーブ

カードをゲームから取り除く事、もしくは大会などを途中棄権すること。

このゲームにおいては思い出しにする行為が前者に該当する。

後者についてはルールQ&Aのフロアルール&総合ルールにある。

ヴァイスシュヴァルツ フロアルール ver. X.XX(Xはバージョン番号)に記述されている為行う場合良く確認すること。

ニュアンス的には、自主的な棄権ではなく、ルールによるトーナメントからの排除（ダブルエリミネーションで2回ゲームに負けるなど、ペナルティ以外の要因で強制的にトーナメントから退場し順位を確定すること）という意味で使われることが多い。

なお、罰則適用による失格処分（強制的な棄権、参加記録は残り、参加成績に応じて（大抵は既に確定している）入賞資格はある）

・退場処分（強制的な欠場、参加記録が抹消され、成績も無効とされる、確定済みのもも含めて入賞資格は剥奪され、授与済みであれば返納を求められる他、下位者の順位が順次繰り上げられる）とは明確に区別されるので注意。

ちなみに、無断棄権は失格処分扱いとなり、出場停止等のペナルティの対象となるので要注意（ペナルティ適用実績あり）。