

# 目次

1. ゲームの人数	1
2. 基本原則	1
3. 終了要件	1
4. 数値	1
5. カード	2
6. ゲームの定義	5
7. 領域	8
8. ゲームの準備	9
9. フェイズ	10
10. 戦闘フェイズ	13
11. カードやアビリティの使用	15
12. ルールプロセス	26
13. 無限ループ	27
14. 不正な処理の巻き戻し	27
15. キーワード関連	27

## 1. ゲームの人数

1.1. このラストクロニクルの総合ルールは2人対戦専用のもので書かれている。3人以上で行われる多人数戦については現在の総合ルールでは対応していない。

## 2. 基本原則

- 2.1. カードのテキストと総合ルールが直接矛盾している時は、カードのテキストが優先される。このルールの例外として、テキストに関わらずプレイヤーはいつでも投了することができる。
- 2.2. あるルールまたは効果によって何かができるとされる時に、効果によって同時に同じことができないとされている場合には、「できない」の方が優先される。
- 2.3. カードのテキストが実行不可能である場合、その部分は無視される。

## 3. 終了要件

- 3.1. ゲームは以下の要件を満たした時に、敗北したプレイヤーの相手プレイヤーの勝利で終了する。
- 3.1.1. いずれかのプレイヤーのライフが0以下になるとゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。
- 3.1.2. デッキに残っているよりも多くのカードを引かなければならなくなったプレイヤーがいる場合、ゲームはそのプレイヤーの敗北で終了する。
- 3.1.3. どのタイミングであってもプレイヤーは投了することができる。これは効果やルールプロセス(12)ではなく、投了したプレイヤーは即座に敗北する。
- 3.2. あるゲームにおいて、あるプレイヤーが勝利条件と敗北条件を同時に満たした場合、そのプレイヤーはそのゲームに敗北する。
- 3.3. プレイヤー全員が同時に敗北した場合、ゲームは引き分けとなる。

## 4. 数値

- 4.1. ラストクロニクルにおいては整数のみが用いられる。分数や小数は用いない。また、原則として正の数と0のみが用いられる。プレイヤーが数値を決定する場合には、負の値を選ぶことはできない。
- 4.2. カードやアビリティによって、分数や小数が発生する場合、そのカードやアビリティによって切り上げるか切り捨てるかが決められていないならば、小数点以下を切り上げて用いる。
- 4.3. ユニットのパワーなど、ゲーム中に負の数が存在することはありうる。ゲーム中に負の数が見られた場合、その数値が変更される時には負の数として、それ以外の場合には0として扱う。その数値が変更される時には負の数をそのまま計算する。

- 4.4. 定義できない数値は代わりに0として扱う。
- 4.5. カードの数値やコストにアルファベット(X・Y・Zなど)が含まれる場合、それは変数を表す。カードによってはそのテキストの中で変数が確定する場合がある。そうでない場合には、変数の値はそのコントローラーが決定する。
- 4.6. パワーや ATK を修整する効果は、「修整されるパワー/修整される ATK」の形で示される場合があります。例えば、「+1000/+0」とある場合、パワーを+1000し、ATKを+0します。

## 5. カード

5.1. ルールやテキストにカードと書かれていた場合、表面・裏面ともに適正なラストクロニクルのカードのことを指す。

### 5.2. 勢力・コスト

5.2.1. カード左上に書かれている数字とアイコンはそのカードを使用または配置するためのコストである。

5.2.2. コストには勢力コストとフリーコストが存在する。数字で表されるのがフリーコスト、アイコンで表されるのが勢力コストである。

5.2.2.1. 勢力コストには白・橙・紫・黒・青の5種類が存在する。

5.2.2.1.1. 勢力コストを持たないカードが存在する。カードテキスト内ではそれを無勢力のカードと呼ぶが、無という勢力が存在する訳ではない。

5.2.2.1.2. 勢力コストを複数持つカードが存在する。

カードテキスト内ではそれをマルチソウルのカードと呼ぶ。

5.2.2.1.2.1. 単一勢力のカードを何らかの効果によって複数の勢力を持つようにした場合、それはマルチソウルのカードである。

5.2.2.2. 何らかの効果によって使用または配置のためのコストが増える、または減ることがある。該当する効果によってコストが0になった場合でもそれは使用または配置の手順(11.2、11.3)に従う。

5.2.2.3. 該当する色の勢力コストを持つカードはその勢力に属している。

### 5.3. クロノアチーブメント(CA)

5.3.1. クロノチェックの際に参照される値であり、カード右上に描かれたオーブの数で示されている。

5.3.2. CAにはオーブの色が黄色の通常CAと青色の光碧CA、赤色の赤CA、緑色の緑CAがある。

5.3.3. 赤CAと緑CAはそのコントローラーの時代マーカー(7.6.2)の数によって、参照するCAの数が変化することを示している。それぞれの色はランプの色に対応しており、現在塗られているランプと同じ色で塗り分けられている部分のCAを持つ。

### 5.4. クロノバースト(CB)アイコン

5.4.1. クロノチェックの際に参照されるアイコンであり、カード右上に描かれたアイコンで示されている。

5.4.2.CBアイコンを持つカードが CA ヤード(7.8)に置かれた時、「CB 発動の宣言の機会」(15.3.2)が与えられる。

## 5.5.カード名

5.5.1.カードの名称である。

5.5.2.右側に LEGACY アイコンを持ったユニットかヒストリーが自分の戦場に既に配置されている場合、他の LEGACY アイコンを持ったユニットやヒストリーやストラクチャを配置することはできない。

5.5.2.1.戦場に自身のコントロールする LEGACY アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャが 1 枚以上置かれている場合、LEGACY アイコンを持つユニットやヒストリーやストラクチャを戦場に配置または配置の宣言をすることはできない。

5.5.2.2.戦場に LEGACY アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャが 1 枚以上置かれている場合、LEGACY アイコンを持つユニットやヒストリーやストラクチャが同じコントローラーの下で戦場に置かれるようにスペル、アクションアビリティ、トリガーアビリティを解決する効果の LEGACY アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャを置く部分は無視され、LEGACY アイコンの付いたカードは元の領域に留まる。

5.5.3.右側に EPIC アイコンが付いているユニットやヒストリーやストラクチャは同名のもの同一のコントローラーのものは 1 枚まで戦場に置くことができる。

5.5.3.1.戦場に自身のコントロールする EPIC アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャが 1 枚以上置かれている場合、それと同じカード名のユニットやヒストリーやストラクチャを戦場に配置または配置の宣言をすることはできない。

5.5.3.2.戦場に EPIC アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャが 1 枚以上置かれている場合、それと同じカード名のユニットやヒストリーやストラクチャが同じコントローラーの下で戦場に置かれるようにスペル、アクションアビリティ、トリガーアビリティを解決する効果のうち EPIC アイコンの付いたユニットやヒストリーやストラクチャを置く部分は無視され、EPIC アイコンの付いたカードは元の領域に留まる。

5.5.4.LEGACY アイコンも EPIC アイコンもないカードは何枚でも戦場に置くことができる。

## 5.6.カードタイプ・カテゴリ

5.6.1.カードの種類と、そのカードの種族やジャンルを表現するカテゴリが書かれている。

5.6.2.カードタイプにはユニット・ヒストリー・スペル・ストラクチャの 4 種類が存在する。

- 5.6.3.ジャンルはテキスト内では【 】で示される場合がある。
- 5.6.4.カテゴリを複数持つカードが存在する。それらのカードのカテゴリは「A/B」のようにスラッシュを用いて表記される。
- 5.6.5.「A/B」のカテゴリを持つカードはAでありBでもある。
- 5.7.テキスト
  - 5.7.1.カードの効果が書かれているテキスト欄である。
  - 5.7.2.この欄にそのカードが持つカード名と同一のカード名が書かれている場合、それはそのカード自身のことを指す。
  - 5.7.3.テキストの左側に描かれている4つのランプは無色、緑、赤に塗り分けられる。これらのランプは5.7.4にあるテキストの変化と、パワー修整(5.13.5)、ATK修整(5.13.7)、赤CA、緑CAの適用に際して参照される。
  - 5.7.4.テキストの中にはテキストの背景が緑と赤で塗り分けられているものがある。これらはそのコントローラーの時代マーカー(7.6.2)の数によって、そのテキストが変化することを示している。それぞれの色はランプの色に対応しており、現在塗られているランプと同じ色で塗り分けられている部分の能力を追加で持つ。
  - 5.7.5.テキストの冒頭にアビリティの種別を示すアイコンが表記される場合がある。アイコンはそれぞれ、[F]ーフィールドアビリティ、[T]ートリガーアビリティ、[A]ーアクションアビリティを示す。
- 5.8.セット名
  - 5.8.1.このカードが所属しているセットを示している。
  - 5.8.2.セット名はゲーム上特に意味を持たない情報である。
- 5.9.カードナンバー
  - 5.9.1.このカードの固有のカードナンバーである。
  - 5.9.2.カードナンバーはゲーム上特に意味を持たない情報である。
- 5.10.レアリティ
  - 5.10.1.このカードのパックからの登場頻度を示している。
  - 5.10.2.レアリティはゲーム上特に意味を持たない情報である。
- 5.11.イラストレーター名
  - 5.11.1.このカードのイラストを描いたイラストレーターの名前である。
  - 5.11.2.イラストレーター名はゲーム上特に意味を持たない情報である。
- 5.12.著作権表示
  - 5.12.1.このカードの著作権表記である。
  - 5.12.2.著作権表記はゲーム上特に意味を持たない情報である。
- 5.13.戦闘ステータス
  - 5.13.1.戦闘ステータスはユニットのみに存在する情報で、左からレベル、パワー、パワー修整、ATK、ATK修整がある。
  - 5.13.2.レベルは攻撃、または防御の際に参照される。該当するプレイヤーの時代がこのアイコンの値未満の場合、そのユニットは攻撃、または防御のために選択することができない。
  - 5.13.3.カードのレベルが5以上になる場合それは4になり、0以下になる時それは1になる。
  - 5.13.4.パワーはユニットにのみ存在する値で、戦闘において防御ユニットに対してこの値だけのダメ

ージを与えることができる。また、戦闘に限らずパワーの値以上のダメージを受けたユニットはルールプロセス(12)により破壊される。

5.13.5.パワー修整は数値が赤か緑かで塗り分けられている。これはテキストに描かれているランプが塗られている色と時代に書かれている数値の分だけのパワー修整が適用されることを示す。

5.13.6.ATK はユニットにのみ存在する値で、戦闘において対戦相手にこの値だけのダメージを与えることができる。

5.13.7.ATK 修整は数値が赤か緑かで塗り分けられている。これはテキストに描かれているランプが塗られている色と時代に書かれている数値の分だけの ATK 修整が適用されることを示す。

## 5.14.プレイヤーテキスト

5.14.1.カードによって、ゲームには影響しないテキスト、プレイヤーテキストが表記される場合がある。プレイヤーテキストはフォント名「FOT-花風マーカー体 Std B」によって表記される。

## 6. ゲームの定義

### 6.1.プレイヤー

6.1.1.プレイヤーとはそのゲームで対戦している各々を指す。

6.1.2.あるプレイヤーにとって、他のプレイヤーは対戦相手である。

6.1.3.ターンを行なっているプレイヤーをターンプレイヤー、そうでない側のプレイヤーを非ターンプレイヤーと呼ぶ。

6.1.4.複数のプレイヤーが同時に行動する場合、ターンプレイヤーが必

要な選択をすべて行い、次に非ターンプレイヤーが必要な選択を行う。ただし、これらの行動はすべて同時に処理される。

### 6.2.オーナーとコントローラー

6.2.1.カードのオーナーとは、そのカードをデッキに入れてゲームを始めたプレイヤーのことを指す。

6.2.2.スタック(7.13)上のカードのコントローラーとは、通常それを使用したプレイヤーを指す。

6.2.3.効果によってカードが戦場(7.5)に配置される場合、特に記載が無ければそれはそのプレイヤーのコントロール下で戦場に出る。

6.2.4.戦場に出ているカードのコントローラーは通常、それをコントロール下で戦場に置いたプレイヤーである。

### 6.3.カードの状態

6.3.1.カードを情報が正しく見えるように置いた状態をアクティブ状態、アクティブ状態から見て横向きに置いた状態をワイプ状態と呼ぶ。カードをアクティブ状態にすることを「回復する」、ワイプ状態にすることを「ワイプする」と呼ぶ。

6.3.1.1.アクティブ状態のカードを回復することや、ワイプ状態のカードをワイプすることは無視される。

6.3.1.2.カードのテキストが書かれている面を上にして置いた状態を表向き状態、カードの共通面が描かれている面を上にして置いた状態を裏向き状態と呼ぶ。

6.3.1.3.表向き状態のカードを表にすることや、裏向き状態の

カードを裏にすることは無視される

#### 6.4.ダメージ

6.4.1.ダメージとはユニットとプレイヤーに与えられるものである。

6.4.1.1.プレイヤーにダメージが与えられた場合、それと同じ数だけのライフが減少する。

6.4.1.2.ユニットにダメージが与えられる場合、それは取り除かれるまで蓄積される。

6.4.2.もしも0のダメージを与えることになった場合、ダメージを与えるという行動自体が発生しない。

#### 6.5.発生源

6.5.1.アビリティの発生源とは原則としてそれを生み出したカードのことを指す。ただし、遅延型のトリガーアビリティ(11.6.18)の場合そうでない場合がある。

6.5.1.1.カードが遅延型のトリガーアビリティを生み出した場合、その発生源はそのカードであり、コントローラーはそのカードの解決時のコントローラーである。

6.5.1.2.トリガーアビリティ・アクションアビリティ(11.5)が遅延型のトリガーアビリティを生み出した場合、その発生源はそのアビリティであり、コントローラーはそのアビリティの解決時のコントローラーである。

6.5.1.3.フィールドアビリティ(11.7)による置換効果が遅延型のトリガーアビリティを生み出した場合、その発生源はそのフィールドアビリティを持つカードであり、コントローラーは置換効果を適

用した時点でのそのカードのコントローラーである。

6.5.2.使用、誘発したアビリティはその発生源とは独立してスタックに置かれる。一度スタックに置かれてしまったアビリティは、その発生源を除去することで中断させることはできない。アビリティをスタックに乗せる際に必要な情報はその時に参照される。それ以外の場合にはアビリティの解決時に参照される。参照される時点でアビリティの発生源が元の領域にいない場合、そのアビリティの発生源の元の領域を離れる直前の情報を用いる。

#### 6.6.ダメージの発生源

6.6.1.ダメージの発生源とはそのダメージを生み出したカードのことを指す。

6.6.1.1.ダメージステップに与えられるルールによるダメージの発生源はそのダメージを生み出したユニットである。

6.6.1.2.スペルによりダメージが生み出される場合、その発生源は、効果によって発生源が指定されていない限り、そのダメージを生み出す効果を発生させたカードである。

6.6.1.3.ユニットやヒストリーやストラクチャの能力によりダメージが生み出される場合、その発生源は、効果によって発生源が指定されていない限り、そのダメージを生み出す効果を発生させた能力を持つカードである。

#### 6.7.小隊攻撃

- 6.7.1.小隊攻撃とは複数のユニットで同時に攻撃することである。
  - 6.7.2.小隊攻撃をしたユニット群のことを小隊と呼ぶ。
    - 6.7.2.1.小隊を構成しているユニットが何らかの理由により1体のみになった場合、それは小隊ではなくなる。
  - 6.7.3.小隊は戦闘において1体のユニットであるかのように扱われるが、以下の例外がある。
    - 6.7.3.1.小隊攻撃をした場合、その小隊の勢力はそれを構成するユニットの勢力すべてになる。
    - 6.7.3.2.小隊攻撃をしていて防御されなかった場合、その小隊を構成しているユニットの中で一番高い ATK の値に等しいダメージを防側御プレイヤーに与える。
  - 6.7.4.小隊攻撃をしていて防御された場合、その小隊を構成しているユニットのパワーの合計値に等しいダメージを防御ユニットに与える。
  - 6.7.5.小隊攻撃をしていて防御された場合、防御ユニットは、攻撃しているユニットに好きなようにパワー分のダメージを割り振る。ただし、ダメージを与えることを選んだ場合には 500 以上の 500 区切りのダメージを与えなければならない。
- 6.8.コスト
- 6.8.1.コストとはある行動を実行するために支払わなければならない代償のことである。
  - 6.8.2.コストは完全に支払わなければならない。一部だけを支払うことは認められない。
  - 6.8.3.ライフをコストとする場合、ライフを0未満にするようにそのコストを支払うことはできない。
- 6.9.発動する
- 6.9.1.発動するとは CB 発動の宣言またはソウルバースト発動の宣言が行われ、CB がスタックに積まれることまたはソウルバーストの X を支払うことを指す。
- 6.10.カウンター
- 6.10.1.カウンターとはカードの上に置かれる目印で、おはじきなどによって表す。
  - 6.10.2.カウンターはスペルやアビリティによって参照されることがある。
  - 6.10.3.カウンターの置かれているユニットやヒストリーやストラクチャが今ある領域から他の領域に移動した場合、置かれているカウンターは消滅する。
- 6.11.トークン
- 6.11.1.トークンは、ゲームで使用しているカードとは別のカードを使って表すユニットやヒストリーやストラクチャである。ユニットであるトークンはトークンユニット、ヒストリーであるトークンはトークンヒストリー、ストラクチャであるトークンはトークンストラクチャと呼ばれる。
  - 6.11.2.トークンのコストは 0 であり、CA は 0 である。
  - 6.11.3.トークンの名前はそれを生み出した能力によって指定されていない限り、そのカテゴリと同じである。
  - 6.11.4.トークンが戦場から別の領域に移動した場合、ルールプロセスにより、移動先の領域で消滅する。

6.11.5.トークンのオーナーとコントローラーはそれを戦場に配置したプレイヤーである。

## 7. 領域

7.1.領域とはカードがゲーム中に存在し得る場所のことを指す。通常、「戦場」、「時代ヤード」、「ソウルヤード」、「CAヤード」、「デッキ置き場」、「捨て札置き場」、「手札」、「リムーブヤード」、「スタック」の9つの領域が存在する。スタック以外の全ての領域はプレイヤーごとに存在する。スタックはそれぞれのプレイヤーで共通のものが存在する。

7.2.カードが、オーナー以外のデッキ置き場、捨て札置き場、手札、リムーブヤードに移動する場合、オーナーの該当する領域に移動する。

7.3.カードが領域間の移動を行う場合、原則としてそれは新しい領域の新しいカードであるとみなされる。

### 7.4.公開情報と非公開情報

7.4.1.全てのプレイヤーがカードの表を見ることができない領域を非公開領域と呼ぶ。デッキ置き場、手札のカードはその領域にあるカードがすべて公開されているとしても、非公開領域である。

7.4.2.ルールや効果などによって裏向きにされているもの以外のカードの表面をすべてのプレイヤーが見ることができる領域を公開領域と呼ぶ。

### 7.5.戦場

7.5.1.戦場とは自身のユニットやヒストリーやストラクチャが置かれる領域である。

7.5.2.戦場は公開領域である。

## 7.6.時代ヤード

7.6.1.時代ヤードとは時代マーカーを置く領域である。

7.6.2.時代マーカーが1つの時には時代がⅠ、2つの時には時代がⅡ、3つの時には時代がⅢ、4つの時には時代がⅣとなる。時代マーカーは4つまでしか時代ヤードに置くことができない。

7.6.3.時代ヤードは非公開領域だが、該当するプレイヤーは表を見ることができる。また、自分の時代ヤードの順番は好きなように入れ替えてよい。

7.6.4.時代ヤードは非公開領域だが、カードが表向きで置かれることがある。

### 7.7.ソウルヤード

7.7.1.ソウルヤードはソウルストーン(SS)を置く領域である。

7.7.2.ソウルヤードは公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。また、自分のソウルヤードの順番は好きなように入れ替えてよい。

7.7.3.アクティブ状態のSSを1枚ワイプするごとにそのSSの勢力と同じ勢力(無勢力の場合は勢力を持たない)の中の1つのソウルを1生み出し、ソウルプールに保管することができる。

7.7.4.ソウルプールに保管されているソウルはフェイズを終了すると消滅する。

### 7.8.CAヤード

7.8.1.CAヤードはクロノチェック(9.4.3)によってめくれたカードが置かれる領域である。

7.8.2.CAヤードは公開領域である。この領域に置かれているカードは

どちらのプレイヤーも見ることができる。また、自分の CA ヤードの順番は好きなように入れ替えてよい。

## 7.9. デッキ置き場

7.9.1. ゲーム開始時に自分のデッキを裏向きにして置いておく領域である。

7.9.2. デッキ置き場は非公開領域である。この領域にあるカードはどちらのプレイヤーも見ることはいできないし、順番を変えることもできない。

## 7.10. 捨て札置き場

7.10.1. ダメージやアビリティで破壊されたカードや、手札から捨てたカード、使用したスペルカードなどが置かれる領域である。

7.10.2. 捨て札置き場は公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。また、自分の捨て札置き場の順番は好きなように入れ替えてよい。

## 7.11. 手札

7.11.1. デッキから引いたカードを入れる領域である。

7.11.2. 手札は非公開領域だが、該当するプレイヤーは表を見ることができる。また、自分の手札の順番は好きなように入れ替えてよい。

## 7.12. リムーブヤード

7.12.1. 何らかの効果によって除外されたカードが置かれる領域である。

7.12.2. リムーブヤードは公開領域である。この領域に置かれているカードはどちらのプレイヤーも見ることができる。また、自分のリムーブヤードの順番は好きなように入れ替えてよい。

## 7.13. スタック

7.13.1. 使用中のスペルやアビリティが積まれる領域である。

7.13.2. スタックは公開領域である。この領域にあるカードやアビリティはどちらのプレイヤーも見ることができる。

7.13.3. スタックは使用されたスペルやアビリティの順番を記憶している。新しくスタックにスペルやアビリティが積まれる場合、それは今までであったものの上に積まれる。

# 8. ゲームの準備

## 8.1. デッキと構築要件

8.1.1. プレイヤーはそれぞれ自分のカードによって構成されたデッキを準備しなくてはならない。

8.1.1.1. デッキは、50 枚ちょうどのカードで構成されている必要がある。

8.1.1.2. 同一のカード名のカードは、デッキ内にそれぞれ 3 枚以下である必要がある。

8.1.2. デッキの構築条件に関するフィールドアビリティは、上記のデッキ構築条件を置換する置換効果として適用される。

## 8.2. ゲームの始め方

8.2.1. 各ゲームの開始時に各プレイヤーは以下の手順に従う。

8.2.1.1. ライフを 20 にする。

8.2.1.2. 進攻値を 0 にする。

8.2.1.3. デッキをランダムになるようにシャッフルする。その後、対戦相手はそのデッキをシャッフルすることができる。

- 8.2.1.4.ランダムな方法でどちらが先攻後攻を選ぶかを決める。
- 8.2.1.5.どちらのプレイヤーも、デッキの一番上からカードを5枚引く。
- 8.2.1.6.先攻のプレイヤーはそれらの5枚のカードを見た後、それらをすべてデッキの一番下に好きな順番で置き、デッキの一番上から5枚のカードを引くことを選んでも良い。その次に後攻のプレイヤーも同様な手順による手札の入れ替えを行うことができる。この手順は一度だけ行える。
- 8.2.1.7.デッキ置き場の一番上の1枚を時代ヤードに裏向きに置く。これが最初の時代マーカーとなる。
- 8.2.1.8.先攻のプレイヤーをターンプレイヤーとして、ゲームを開始する。

## 9. フェイズ

9.1.ゲームはそれぞれのフェイズとステップを行う事で進行していく。以下にそのフェイズとステップを記す。フェイズをまとめてターンと呼び、それぞれのターンにはターンプレイヤーが存在する。

### 9.2.回復フェイズ

9.2.1.主として、ターンプレイヤーのカードをアクティブ状態にするフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.2.1.1.ターンプレイヤーは、自分がコントロールするすべてのワイプ状態の戦場とソウルヤードにある配置物を

回復する。この特別な行動はスタックを用いない。

9.2.1.2.ターンプレイヤーの動力を持つストラクチャの上に動力カウンターをXで示される数になるまで置く。ただし、これによってXよりも多く置かれている動力カウンターが減ることはない。この特別な行動はスタックを用いない。

9.2.1.3.回復フェイズ中にはプレイヤーは優先権を得ない。このフェイズ中に誘発したアビリティなどは次に優先権を得る時に処理される。

### 9.3.ドローフェイズ

9.3.1.主としてターンプレイヤーがカードを引くフェイズである。ドローフェイズ中にはスペルやアクションアビリティを使用することはできない。このフェイズは以下に従って進行する。

9.3.2.「ドローフェイズの開始時に」を誘発イベントとするトリガーアビリティと、それまでに誘発していたトリガーアビリティを同時にスタックに置く。

9.3.3.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

9.3.3.1.ターンプレイヤーはカードを1枚引く。

9.3.4.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

9.3.5.スタックが空の時に両方のプレイヤーが優先権を放棄すると、ドローフェイズが終了する。

### 9.4.チェックフェイズ

9.4.1.ターンプレイヤーがクロノチェック(15.1.15)を行うことができるフェイズである。チェックフェ

イズ中にはスペルやアクションアビリティを使用することはできない。このフェイズは以下に従って進行する。

#### 9.4.2. 「チェックフェイズの開始時に」

を誘発イベントとするトリガーアビリティと、それまでに誘発していたトリガーアビリティを同時にスタックに置く。

#### 9.4.3. ルールによるクロノチェックを1回行う。

9.4.3.1. 先攻の第一ターン目にはルールによるクロノチェックは行われない。

#### 9.4.4. その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

#### 9.4.5. スタックが空の時に両方のプレイヤーが優先権を放棄すると、チェックフェイズが終了する。

### 9.5. メインフェイズ

9.5.1. ターンプレイヤーがさまざまなことをできるフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

9.5.1.1. 「メインフェイズの開始時に」を誘発イベントとするトリガーアビリティをスタックに置く。

9.5.1.2. その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

9.5.1.3. 各ターンにはメインフェイズ1とメインフェイズ2の2つのメインフェイズが存在する。メインフェイズ1は、攻撃フェイズの前に存在するメインフェイズで、メインフェイズ2は攻撃フェイズの後に存在するメインフェイズである。ターンの最初に来るメインフェイズのみがメインフェイズ1であり、そ

れ以外のメインフェイズは(例え何らかの効果によってメインフェイズが増えていたとしても)メインフェイズ2である。

9.5.1.4. スタックが空の時に両方のプレイヤーが優先権を放棄すると、メインフェイズが終了する。

9.5.2. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、必要なコストを払った上でユニットカードを配置することができる。これはスタックを用いない。

9.5.3. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、必要なコストを払った上でヒストリーカードを配置することができる。これはスタックを用いない。

9.5.4. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、必要なコストを払った上でストラクチャーカードを配置することができる。これはスタックを用いない。

9.5.5. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、必要なコストを払った上で戦場に配置されているユニットにカードを結合することができる。これはスタックを用いない。

9.5.6. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、手札から1枚を選択してソウルヤードに置くことができる。これはスタックを用いない。また、この行動は1ターンに1回しか行うことができない。

9.5.7. ターンプレイヤーはスタックが空で優先権を持っている時に、ターンプレイヤーは自身のCAヤー

ドにあるカードのCAの合計値が7以上である場合、時代を進展させることができる。これはスタックを用いない。時代を進展させる行動は以下に従って行われる。

9.5.7.1.CA ヤードにあるカードを1枚選び、時代ヤードに裏向きで置く。

9.5.7.2.CA ヤードに残されたカードから1枚を選び、そのカードを対戦相手に見せ、その後手札に加える。

9.5.7.3.CA ヤードに残されたその他のすべてのカードを捨て札置き場に置く。

9.5.7.4.既に時代マーカーが4枚以上ある場合、9.5.7.1は行わず、9.5.7.2と9.5.7.3のみを行う。この場合、時代はIVのままであるが、時代を進展させる行動は行われたことになる。

9.5.7.5.「あなたの時代が発展したとき」を誘発イベントとするトリガーアビリティが誘発する。

9.5.8.それぞれのプレイヤーは優先権を持っている時に、スペルカードを使用することができる。

9.5.9.それぞれのプレイヤーは優先権を持っている時に、アクションアビリティを使用することができる。

## 9.6.戦闘フェイズ

9.6.1.ターンプレイヤーがコントロールしているユニットで対戦相手を攻撃することができるフェイズである。詳しくは後述の「戦闘フェイズ」(10)を見ること。

## 9.7.調整フェイズ

9.7.1.ターン終了時の様々な処理を行うフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

### 9.7.2.処理ステップ

9.7.2.1.すべての「調整フェイズの開始時に」、「ターンの終了時に」を誘発イベントとするトリガーアビリティが誘発し、スタックに積まれる。その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

9.7.2.2.スタックが空の時に両方のプレイヤーが優先権を放棄すると、処理ステップが終了する。

### 9.7.3.調整ステップ

9.7.3.1.ターンプレイヤーの手札がその上限枚数(通常は6枚)を超えている場合、そのプレイヤーは上限枚数になるまで、手札を捨てる。これはスタックを用いない。

9.7.3.2.次に、以下の処理が同時に行われる。

9.7.3.2.1.戦場のユニットやヒストリーやストラクチャが負っているすべてのダメージが取り除かれる。これはスタックを用いない。

9.7.3.2.2.すべての「ターンの終わりまで」、「このターン、～」の効果が終了する。また、直前のターン中に解決された「次のターンの終わりまで」の効果が終了する。これはスタックを用いない。

9.7.3.3.この時点で発生するルールプロセス(12)があるか、スタックに積まれるのを待つ

ているトリガーアビリティが存在するかどうかを確認し、もし存在したならばルールプロセスをすべて処理した後、トリガーアビリティをスタックに乗せ、ターンプレイヤーに優先権が発生する。双方のプレイヤーが続けて優先権を放棄した場合、9.7.3.1に戻る。そうでなければ9.7.3.4に進む。

9.7.3.4.この時点で処理すべきルールプロセスもスタックに積むべきトリガーアビリティも無くなったら、対戦相手をターンプレイヤーとして、次のターンを始める。

## 10. 戦闘フェイズ

10.1.ターンプレイヤーが自分のコントロールするユニットで相手プレイヤーを攻撃することができるフェイズである。このフェイズは以下に従って進行する。

### 10.1.1.攻撃前ステップ

10.1.1.1.そのターン最初の攻撃前ステップである場合、ターンプレイヤーは攻撃側プレイヤー、非ターンプレイヤーは防御側プレイヤーとなる。

10.1.1.2.その攻撃前ステップの開始時に誘発するアビリティすべてをスタックに積む。

10.1.1.3.その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。スペルやアクションアビリティを使用することができる。

### 10.1.2.攻撃ユニット指定ステップ

10.1.2.1.このステップではスペルやアクションアビリティを使用することはできない。

10.1.2.2.ターンプレイヤーはユニット1体で攻撃するか、小隊攻撃をするか、攻撃しないことを宣言する。

10.1.2.3.どのユニットで攻撃するかを宣言する。選択できるユニットは以下の条件を満たすものに限られる。

10.1.2.3.1.選択できるユニットは、アクティブ状態で、速攻を持っているか、あるいはそのターンの開始時からターンプレイヤーが継続してコントロールしているものに限られる。

10.1.2.3.2.レベルの値が自分の時代より大きいユニットを選択することはできない。

10.1.2.3.3.そのターン中に既に攻撃するユニットとして指定されたことのあるユニットを選択することはできない。これは何らかの理由で攻撃を選択した後に攻撃ユニットとならなかったユニットに対しても適用される。

10.1.2.3.4.攻撃するユニットは、既に攻撃している、または攻撃できないなどの制限に違反していないユニットでなければならない。

10.1.2.3.5.攻撃しなければならないなど、何らかの強制を持つユニットがいる場合、制限に違反しない限り最大限にそれを

選択しなければなら  
ない。

10.1.2.4.宣言したのが、条件を満  
たすユニットである場合、そ  
れをワンプ状態にする。

10.1.2.5.攻撃することでコスト  
の支払いを求められるユニ  
ットがいる場合、ターンプレ  
イヤーはそれがどれだけあ  
るのかを確認し、宣言する。  
これ以降にコストが変動し  
たとしても、この時点でコス  
トが固定されているため、支  
払うコストに変わりはない。

10.1.2.6.選ばれたユニットがな  
おターンプレイヤーによっ  
てコントロールされている  
場合、それらは攻撃ユニット  
となる。

10.1.2.7.次に、攻撃ユニットが指  
定されたことによって誘発  
するアビリティが誘発する。

10.1.2.8.攻撃ユニットが指定さ  
れなかった場合、防御前ステ  
ップ、防御ユニット指定ステ  
ップ、ダメージ前ステップ、  
ダメージステップは飛ばさ  
れる。

### 10.1.3.防御前ステップ

10.1.3.1.それまでに誘発してい  
たトリガーアビリティを同  
時にスタックに置く。

10.1.3.2.その後、ターンプレイ  
ヤーが優先権を得る。

### 10.1.4.防御ユニット指定ステップ

10.1.4.1.このステップではスベ  
ルやアクションアビリティ  
を使用することはできない。

10.1.4.2.非ターンプレイヤーは  
防御するユニットを1体指  
定する。あるいは、防御しな

いことを選択する。防御する  
ユニットは以下の条件を満  
たさなくてはならない。

10.1.4.2.1.防御するユニット  
はアクティブ状態でな  
ければならない。

10.1.4.2.2.レベルの値が自分  
の時代より大きいユニ  
ットを選択することは  
できない。

10.1.4.2.3.防御するユニット  
に何らかの制限がある  
場合、それを満たさない  
ユニットでは防御でき  
ない。

10.1.4.2.4.防御するユニット  
に何らかの強制がある  
場合、その強制が制限を  
上回らない限りで最大  
限になるようにしなけ  
ればならない。

10.1.4.2.5.防御に参加するた  
めにコストの支払いが  
必要なユニットがいる  
場合、非ターンプレイ  
ヤーはそれがどれだけあ  
るのかを確認し、宣言す  
る。これ以降にコストが  
変動したとしても、この  
時点でコストが固定さ  
れているため、支払うコ  
ストに変わりはない。

10.1.4.3.選ばれたユニットがな  
お非ターンプレイヤーによ  
ってコントロールされてい  
る場合、選ばれたユニットは  
防御ユニットとなる。

10.1.4.4.防御ユニット指定ステ  
ップの間、防御しているユニ  
ットが戦闘から取り除かれ  
た場合、その防御中のユニッ

トはダメージを受けない。また、攻撃しているユニットが戦闘から取り除かれた場合、攻撃しているユニットはダメージを受けない。

10.1.4.5. 防御しているユニットが指定されたことによって誘発するトリガーアビリティが誘発する。

#### 10.1.5. ダメージ前ステップ

10.1.5.1. それまでに誘発していたトリガーアビリティを同時にスタックに置く。

10.1.5.2. その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

#### 10.2. ダメージステップ

10.2.1. 攻撃ユニットが防御されなければ、対戦相手に ATK の値に等しいダメージを与える。

10.2.1.1. 防御ユニットが存在した場合、10.2.1 までにそれが戦闘から取り除かれていたとしても、対戦相手にダメージを与えることはない。

10.2.1.2. 攻撃ユニットが防御されていた場合には、それぞれのユニットは自分のパワーに等しいダメージを与えあう。

10.2.1.3. その後、「ダメージを与えたとき」のトリガーアビリティが誘発し、スタックに積まれる。

10.2.1.4. その後、ターンプレイヤーが優先権を得る。

#### 10.3. 戦闘続行宣言ステップ

10.3.1. 攻撃ユニットは攻撃ユニットではなくなり、防御ユニットは防御ユニットではなくなる。

10.3.2. 攻撃ユニット指定ステップで攻撃ユニットを選択していない

場合、自動的に戦闘フェイズが終了する。そうでない場合、10.3.3 に従う。

10.3.3. ターンプレイヤーは、まだ攻撃できるユニットがいるならば10.1.1 に戻ることを選択するか、戦闘フェイズを終了することを選択する。

10.3.3.1. 攻撃できるユニットがない場合、自動的に戦闘フェイズを終了することが選択される。

10.3.4. 戦闘フェイズを終了した場合、攻撃側プレイヤーは攻撃側プレイヤーでなくなり、防御側プレイヤーは防御側プレイヤーでなくなる。

## 11. カードやアビリティの使用

### 11.1. 優先権

11.1.1. 優先権を持つプレイヤーは、カードを使用または配置したりアクションアビリティを使用したリ特別な行動を行うことができる。

11.1.2. ターンプレイヤーはフェイズやステップの開始時に誘発するアビリティがスタックに乗せられた後で、優先権を獲得する。

11.1.3. ルールプロセス(12)はいずれかのプレイヤーが優先権を獲得する直前に発生する。処理すべきルールプロセスはすべて同時に処理され、それにより新たにルールプロセスが発生した場合、あらためてその時点で処理すべきルールプロセスを同時に処理する。

11.1.4. いずれかのプレイヤーが優先権を獲得する時に、誘発しているトリガーアビリティはスタック

に乗せられる。新しいルールプロセスやトリガーアビリティが発生しなくなるまで、この手順を繰り返した後、優先権を獲得したプレイヤーは、カードやアビリティを使用するか、特別な行動を行うか、優先権を放棄することかできる。

11.1.5.カードやアビリティが解決したら、ターンプレイヤーが優先権を獲得する。

11.1.6.メインフェイズ中のスタックを用いない特別な行動(9.5.2、9.5.3、9.5.4、9.5.5、9.5.6、9.5.7)を行った後に、ターンプレイヤーが優先権を獲得する。

11.1.7.プレイヤーが優先権を持っていて何もしない(優先権を放棄する)ことを選んだ場合、その対戦相手が優先権を獲得する。

11.1.8.両方のプレイヤーが続けて優先権を放棄し、スタックが空でない場合、スタックの一番上にあるカードやアビリティが解決される。スタックが空の場合にはフェイズやステップが進行する。

## 11.2.スペルの使用

11.2.1.スペルを使用するとは、効果が発生するようにスペルカードを手札から移動し、スタックに置き、コストを支払うことである。スペルを使用する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなくなったら、その使用は不正であり、ゲームはスペルを使用する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

11.2.2.プレイヤーは使用するスペルを宣言する。手札にあるスペルカードを公開する。そのカードが元

の領域からスタックへと動かされ、スタックの一番上にあるカードになる。これはそのカードの持つ特性すべてを持ち、そのプレイヤーがコントローラーである。スペルは解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックに留まる。

11.2.3.スペルが効果の選択を求める場合、どの効果を使用するかを宣言する。

11.2.4.スペルがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。スペルが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。スペルが変数を含む使用コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.2.5.ある領域においてスペルのコストが変更される場合、そのスペルをその領域から使用してスタックに移動しても支払われるべきコストは変更した状況で適用される。

11.2.6.スペルが時代を参照する場合、その時代が決定される。この後に時代が変化しても、スペルの効果は変更されない。

11.2.7.スペルが選ぶことを求めている場合、適正なものを選ぶ。選ばれるものが可変の値を持つ場合、まずいくつ選ぶのかを選択してから選ぶものを宣言する。

11.2.8.スペルが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数の

カードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも1以上の数値を割り振らなければならない。

11.2.9.スペルのコストの支払いについて増減があった場合、まず支払いが増える方を処理し、次に支払いが減る方を処理する。

11.2.10.スペルの支払うべきコストを確定する。この後、効果によって変動したとしても、それは影響しない。

11.2.11.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.2.12.ここまでの手順が終了して、スペルが使用されたことになる。スペルが使用されたことによるトリガーアビリティは、この時点で誘発する。そのスペルを使用したプレイヤーがそれを使用する前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

### 11.3.ユニットやヒストリーやストラクチャを配置する

11.3.1.優先権を持つターンプレイヤーは、メインフェイズでスタックが空の間、ユニットやヒストリーやストラクチャを戦場に配置することができる。ユニットやヒストリーやストラクチャを配置することは、スタックを用いない。また、スペルやアビリティで対応することはできない。

11.3.2.配置するユニットやヒストリーやストラクチャを宣言する。手札にあるユニットカードやヒストリーカードを公開する。

11.3.3.ユニットやヒストリーやストラクチャが効果の選択を求める

場合、どの効果を適用するかを宣言する。

11.3.4.ユニットやヒストリーやストラクチャがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。ユニットやヒストリーやストラクチャが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。ユニットやヒストリーやストラクチャが変数を含む配置コストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.3.5.ユニットやヒストリーやストラクチャが選ぶことを求めている場合、適正なものを選ぶ。選ばれるものが可変の値を持つ場合、まずいくつ選ぶのかを選択してから選ぶものを宣言する。

11.3.6.ユニットやヒストリーやストラクチャが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードに最低でも1以上の数値を割り振らなければならない。

11.3.7.ユニットやヒストリーやストラクチャのコストの支払いについて増減があった場合、まず支払いが増える方を処理し、次に支払いが減る方を処理する。

11.3.8.ユニットやヒストリーやストラクチャのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.3.9.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.3.10.ここまでの手順が終了して、ユニットやストーリーやストラクチャが戦場に配置される。ユニットやストーリーやストラクチャが戦場に出たことによるトリガーアビリティは、この時点で誘発する。ターンプレイヤーは優先権を得る。

#### 11.4.アビリティ

11.4.1.アビリティとは、カードのテキストによって決められた命令を指す。

11.4.2.アビリティは大きく分けて、フィールドアビリティ、トリガーアビリティ、アクションアビリティの3つがある。

11.4.3.ユニットやストーリーやストラクチャのアビリティは特別に記載されていない限り、戦場にある場合にのみ有効である。

11.4.4.スペルのアビリティは特別に記載されていない限り、スタックにある場合にのみ有効である。

11.4.5.CBは例外的にCAヤードに置かれている場合にのみ有効である。

11.4.6.カードは複数のアビリティを持つ場合がある。テキストが改行されている場合、それは違うアビリティとして扱う。

11.4.6.1.緑や赤で塗り分けられているアビリティがそのカードの持つ他のアビリティを参照する場合、それは例外的に同じアビリティとして扱う。

11.4.7.テキストに書かれているコストはカードのアビリティの一部である。

11.4.8.スタックに乗ったアビリティは、元のカードとは独立して存在する。一度スタックに乗ってしまったら、元のカードが領域を移動してもアビリティが中断されることはない。

11.4.9.アビリティがスタックに乗る時または解決される時に特定の領域にあるカードの情報を参照する場合、そのカードが既に領域の移動を行っていたならば、そのカードの領域を移動する前の情報を参照する。

#### 11.5.アクションアビリティ

11.5.1.アクションアビリティとはコストを支払うことで効果を発揮するアビリティのことを指す。

11.5.2.アクションアビリティはコストと効果を持ち、「コスト:効果。」という書式で書かれている。

11.5.2.1.コロンの(:)の前に書かれているものすべてが起動コストである。アビリティを使用するプレイヤーは、その起動コストすべてを支払わなければならない。

11.5.2.1.1.ワイプアイコンを含むアビリティを使う場合、ユニットは速攻を持たない限り、そのユニットを自分のターンの最初から連続してコントロールしていないと使えない。ストーリーやストラクチャは速攻を持っていなくても使える。

11.5.2.1.2.起動コストにユニットやヒストリーやストラクチャをワイプにすることや犠牲にすることなどが指定されている場合、それはそのプレイヤーのコントロールしているものしか使うことができない。

11.5.3.アクションアビリティを使用するとは、効果が発生するようアクションアビリティをスタックに置き、コストを支払うことである。アクションアビリティを使用する途中のどこかの時点でプレイヤーが手順を実行できなくなったら、その使用は不正であり、ゲームはアクションアビリティを使用する前まで巻き戻る。一旦なされた宣言や支払いを変更することはできない。

11.5.4.プレイヤーはアクションアビリティを使用することを宣言する。アクションアビリティが非公開領域から使用される場合、そのアビリティを持つカードを公開する。そのアクションアビリティがスタックの一番上にあるアビリティとなる。スタック上のアビリティは、そのアビリティを生成したアクションアビリティの文章を持ち、他の特性を持たない。そのアクションアビリティを使用したプレイヤーがコントローラーである。アクションアビリティは解決されるか、あるいは効果によって他の領域に動かされるまでスタックに留まる。

11.5.5.アクションアビリティが効果の選択を求める場合、どの効果を適用するかを宣言する。

11.5.6.アクションアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定される。アクションアビリティが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。アクションアビリティが変数を含むコストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.5.7.アクションアビリティが時代を参照する場合、その時代が決定される。この後に時代が変化しても、アクションアビリティの効果は変更されない。

11.5.8.アクションアビリティが選ぶことを求めている場合、適正なものを選ぶ。選ばれるものが可変の値を持つ場合、まずいくつ選ぶかを選択してから選ぶものを宣言する。

11.5.9.アクションアビリティが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードやプレイヤーに最低でも1以上の数値を割り振らなければならない。

11.5.10.アクションアビリティの起動コストの支払いについて増減があった場合、まず支払いが増える方を処理し、次に支払いが減る方を処理する。

11.5.11.アクションアビリティのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。

11.5.12.プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。

11.5.13.ここまでの手順が終了して、アクションアビリティが使用されたことになる。アクションアビリティが使用されたことによるトリガーアビリティは、この時点で誘発する。そのアクションアビリティを使用したプレイヤーがそれを使用する前に優先権を持っていた場合、そのプレイヤーは優先権を得る。

#### 11.6.トリガーアビリティ

11.6.1.トリガーアビリティとは誘発イベントが満たされた時に自動的に発生するアビリティのことを指す。

11.6.2.トリガーアビリティは誘発条件と効果を持ち、「[誘発イベント]、[効果]。」の形で表される。(例:「～とき、・・・。」「～時に、・・・。」「～たび、・・・。」)

11.6.3.トリガーアビリティは誘発イベントが満たされた時に自動的に誘発する。

11.6.4.トリガーアビリティのコントローラーは、その発生源をコントロールしているプレイヤーである。

11.6.5.トリガーアビリティは、該当する誘発イベントが発生するたびに、一度だけ誘発する。しかし、そのイベントが複数の出来事を含んでいる場合、複数回誘発することもある。

11.6.6.トリガーアビリティが誘発した時には何も起こらない。誘発して次にどちらかのプレイヤーが優先権を得る時に、すべてのルールプロセス(12)を解決した後に、

新しいルールプロセスの発生もトリガーアビリティの誘発もなくなるまで、ルールプロセスの解決と、トリガーアビリティの誘発を繰り返した後、誘発していたトリガーアビリティを、ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積み、その後非ターンプレイヤーのコントロールするものすべてをそのコントローラーの好きな順番でスタックに積む。それから、実際に優先権が発生する。

11.6.7.トリガーアビリティが効果の選択を求める場合、どの効果を適用するかを宣言する。

11.6.8.コストを持つトリガーアビリティがコストにカードの情報を参照する場合、そのコストは参照された値に決定されるトリガーアビリティが選択可能な追加コストや代替コストなどを持っている場合、プレイヤーはそのどれをどの方法で支払うかを選択する。トリガーアビリティが変数を含むコストを持っている場合、プレイヤーは変数の値を決定する。

11.6.9.トリガーアビリティが時代を参照する場合、その時代が決定される。この後に時代が変化しても、トリガーアビリティの効果は変更されない。

11.6.10.トリガーアビリティが選ぶことを求めている場合、適正なものを選ぶ。選ばれるものが可変の値を持つ場合、まずいくつ選ぶのかを選択してから選ぶものを宣言する。トリガーアビリティが適正に選べない場合、スタックから取り除かれる。

- 11.6.11. トリガーアビリティが複数のカードやプレイヤーに異なった影響を与える効果を持つ場合、プレイヤーはそれぞれのカードやプレイヤーにどのような影響を与えるかを宣言する。複数のカードやプレイヤーに数値を割り振る場合、それぞれのカードやプレイヤーに最低でも1以上の数値を割り振らなければならない。
- 11.6.12. トリガーアビリティのコストを確定する。この後、効果によってコストが変動したとしても、それは影響しない。
- 11.6.13. プレイヤーは選択したすべてのコストを同時に支払う。一部だけを支払うことはできない。
- 11.6.14. 「[誘発イベント]とき／たび／時に、[条件]ならば、[効果]。」という1つの文の形で条件を持つトリガーアビリティが存在する。これを条件付きトリガーアビリティと呼ぶ。条件付きトリガーアビリティは、誘発条件の一部としてその条件が満たされているかどうかをチェックする。条件が満たされていない場合、アビリティは誘発しない。また解決時にも再び条件をチェックし、条件が満たされなくなっていた場合には、アビリティはスタックから取り除かれ、何もしない。
- 11.6.15. 「～とき、・・・よい。」というような、行動するかどうかを選択できるトリガーアビリティは、その選択をするか否かに関わりなく、一度スタックに置かれる。その選択はアビリティの解決時に行われる。
- 11.6.16. トリガーアビリティは実際に誘発イベントが満たされた場合にのみ誘発する。誘発イベントが置換効果で別の事象に置換される場合、誘発しない。
- 11.6.17. カードが領域を移動することを含む誘発条件を、領域移動誘発と呼ぶ。領域移動誘発を持つトリガーアビリティの多くは、領域が変わった後にそのカードに何かをしようとする。
- 11.6.17.1. そのようなアビリティの解決中には、移動先の領域でそのカードを探し、もしもそのカードがみつからなかった場合、そのカードに対して何かをする効果は失敗する。
- 11.6.17.2. また、その様な領域移動誘発を持つカードの検索は、検索すべきカードがその領域に入らなかった場合、または検索すべきカードの移動先の領域が非公開情報である場合には失敗する。領域移動誘発の最も一般的な例としては、戦場に配置された時に誘発するアビリティがある。
- 11.6.17.2.1. 戦場に配置された時のアビリティは、カードが戦場に配置された時に誘発する。これらは「[このカード]が戦場に配置されたとき」などと表記される。1つ以上のカードを戦場に出すイベントのたび、今出たものも含む戦場に出ているすべてのカードは、そのイベントに合致する、戦場に出た時の誘発

イベントをチェックする。

11.6.18.効果によって、後で何かを行う、遅延型のトリガーアビリティが生成されることがある。遅延型のトリガーアビリティは、「～とき、・・・。」「～時に、・・・。」のいずれかを含む。

11.6.18.1.遅延型のトリガーアビリティは、カードや他のアビリティの解決によって、または置換効果を適用した結果、生成される。生成されるまでの間に誘発イベントが起こっていたとしても、実際に生成されるまでは誘発しない。

11.6.18.2.遅延型のトリガーアビリティは、「このターンの間」のような記された期限がない限り、次に誘発イベントが起こった時に一度だけ誘発する。

11.6.18.3.あるカードに影響する遅延型のトリガーアビリティは、そのカードの特性が変化したとしても変わらず影響する。しかし、そのカードがその領域を離れていた場合には影響しない。

11.6.18.4.スペルが遅延型のトリガーアビリティを生成した場合、その遅延型のトリガーアビリティの発生源はそのスペルであり、コントローラーはそのスペルの解決時のコントローラーである。

11.6.18.5.アクションアビリティまたはトリガーアビリティが遅延型のトリガーアビリティを生成する場合、その遅延型のトリガーアビリティ

の発生源は、その生成するアビリティの発生源と同じである。コントローラーは生成するアビリティの解決時の発生源と同じである。

11.6.18.6.フィールドアビリティによる置換効果が遅延型のトリガーアビリティを生成した場合、その遅延型のトリガーアビリティの発生源は、そのフィールドアビリティを持つカードである。コントローラーは置換効果を適用した時点でのそのカードのコントローラーである。

11.6.19.トリガーアビリティの中には誘発イベントを待たず、ゲームの状況を見て誘発するものがある。これらのアビリティはゲームがその状況を満たしたら即座に誘発し、次の機会にスタックに乗せられる。これらのアビリティはそのアビリティがスタックから取り除かれるまでは再び誘発することはないが、その後そのアビリティを持つカードがまだ誘発するゾーンに残っていて、誘発条件を満たさず場合には再び誘発する。

11.7.フィールドアビリティ

11.7.1.カードの持つフィールドアビリティは、テキストに書かれている継続効果を常に発生させ続ける。これらの効果は、特別な記載が無い限りはカードが戦場にいる時にだけ有効である。そうでない場合にはテキストに書かれている領域のみで有効である。

11.7.2.戦場に置かれているカードの特性を変える継続効果は、カード

がその継続効果を適用された状態で戦場に配置される。

11.7.3.フィールドアビリティはスタックを用いない。

11.8.スペル、アクションアビリティ、トリガーアビリティの解決

11.8.1.両方のプレイヤーが連続して優先権を放棄した時、スタックの1番上に乗せられているスペル、アクションアビリティ、トリガーアビリティが解決される。

11.8.2.解決されるのが条件付きトリガーアビリティである場合、その条件がまだ満たされているかを確認する。満たされていないければ、そのアビリティはスタックから取り除かれ、何もしない。

11.8.3.解決されるのが選ぶことを求めているスペルやアビリティの場合、その適正性を確認する。選んだものすべてが不適正になっていた場合、そのスペルやアビリティはスタックから取り除かれ、何もしない。それがスペルである場合、捨て札置き場に置かれる。ただし、選ぶことを求めているスペルやアビリティが複数のものを選んでおり、一部のものだけが不適正になっていた場合には、その不適正になっていたものに対する処理は行われませんが、適正であるものに対する処理は行われる。

11.8.4.スタックに乗せられているスペルやアビリティの発生源が領域を移動しており、そのカードの情報が必要になった場合には、そのカードが領域を移動する前の情報を用いる。

11.8.5.スタックに乗せられているスペルやアビリティのコントロー

ラーは、そのテキストに書かれている順序のまま、その命令に従う。ただし、置換効果によって命令の内容が書き換わることがある。場合によってはカードのテキストで後に書かれた文章が前の文章の意味を修整することもある。

11.8.5.1.スタックに乗せられているスペルやアビリティの効果が、スペルやアビリティを使用する際に宣言していない選択を必要とする場合、テキストが指定したプレイヤーは、スタックに乗せられているスペルやアビリティの解決時にその宣言を行う。

11.8.6.スタックに乗せられているスペルやアビリティのテキストが、両方のプレイヤーに同時に選択や行動をすることを要求することがある。その場合、まずターンプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、その内容を知った上で非ターンプレイヤーがすべての選択や行動を任意の順番で宣言し、最後にそれらすべての宣言した行動が同時に実行される。

11.8.7.スタックに乗せられているスペルやアビリティの解決時に特定の領域にあるカードの情報を必要としていて、そのカードが領域を移動していた場合、領域を移動する直前の情報を用いる。

11.8.8.カードが何かをすると書かれているアビリティの場合、実際にその行動を行うのはそのカード自体であって、アビリティではない。

11.8.9.スタックに乗せられているスペルやアビリティのテキストが、

変数を含む効果が発生させる場合、その値は解決時に1度だけ決定され、その後変化することはない。

11.8.10.スペルはその解決の最後にスタックからオーナーの捨て札置き場に置かれる。アビリティはその解決の最後にスタックから消滅する。

## 11.9.効果

11.9.1.効果とはスペルまたはアビリティによって生み出された命令の内容自身を指す。

11.9.2.効果は単発効果、継続効果、置換効果の3つに分けられる。

### 11.9.3.単発効果

11.9.3.1.単発効果は何かを1度だけ起こして、その時点で終了する。

### 11.9.4.継続効果

11.9.4.1.継続効果はそのカードが示す期間中あるいはゲーム終了までの間影響を及ぼし続ける。

11.9.4.2.スペルやアビリティがカードの情報やコントローラーを変更する継続効果を生み出すことがある。そのような効果は、それが発生した時点で影響を受けたカードにのみ影響を与える。

11.9.4.3.「このターン～」で示される継続効果は、ゲームのルールを変更する。

11.9.4.4.スペルやアビリティが変数を含む継続効果を生み出す場合、その値は解決時に一度だけ決定される。

11.9.4.5.フィールドアビリティが継続効果を生み出すことがある。そのような効果は、

そのフィールドアビリティを持つカードがそのアビリティを発揮するために必要な領域に置かれている間ずっと継続して発揮される。

11.9.4.6.フィールドアビリティが生み出した継続効果は、それが発生した時点で影響を受けたカード以外にも影響を与える。

11.9.4.7.複数の継続効果が相互に作用する場合、カードに書かれている値を基準として、以下の順番で適用する。①カードのレベルを変更する継続効果、②カードタイプまたはカテゴリを変更する継続効果、③一般的な継続効果、④カードのパワーを変更する継続効果。

11.9.4.8.同じ種類に属する複数の継続効果を適用する場合、まずその効果が発生させるアビリティを持つカード自身の情報を変化させる効果を最初に適用し、次にそれ以外の効果を適用する。カードのパワーを変更する継続効果が相互に影響を与え合う場合、まずその効果が発生させるアビリティを持つカード自身の情報を変更する効果を最初に適用し、最後にそれ以外の効果を適用する。

11.9.4.9.複数のパワー、ATK、レベルを変更する継続効果が相互に作用する場合、以下の順番で適用する。①値を特定のものにする継続効果、②値を±する継続効果。

11.9.4.10. 11.10.4.7 の効果の中で、同一の丸数字に属する複数の継続効果が適用される場合、それらはより早いタイムスタンプのものから先に適用される。

11.9.4.10.1.タイムスタンプとはどの瞬間に効果が適用され始めたかを示すものであり、効果の適用順の基準となる目印のことである。

11.9.4.11.フィールドアビリティによって作られた継続効果は、それを生み出したアビリティとそのアビリティを生成した効果の、遅い方と同じタイムスタンプを持つ。

11.9.4.12.スペルやアビリティの解決によって作られた継続効果は、生成された時点でのタイムスタンプを得る。

11.9.4.13.カードのタイムスタンプは、それが現在ある領域に入った時点でのタイムスタンプである。

11.9.4.14.複数のカードが同時にタイムスタンプを得る場合、その時点でターンプレイヤーがタイムスタンプの順番を決定する。

11.9.4.15.ある効果はその効果と同じ種類の効果を適用すると、効果が発生するか否かということや、効果の内容が変わってしまう場合、その効果は他方に依存していると呼ばれる。そうでない場合、その効果は独立していると呼ばれる

11.9.4.16.同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響しあう場合、その効果の一つが別の効果に依存しているならば、独立している効果を先に適用する。同じ種類の継続効果同士が相互に影響を与え合う場合、それぞれが独立しているならば、タイムスタンプ順に解決する。

11.9.4.17.同じ種類に属する複数の継続効果が相互に影響しあう場合、それらによってループが発生するならば、11.10.4.15 を無視し、ループを発生させている効果をタイムスタンプ順に解決する。

#### 11.9.5.置換効果

11.9.5.1.置換効果は継続効果の一部である。置換効果は置換イベントが発生する際に継続的に適用される。置換効果は発生する置換イベントを待ち、その効果の全部あるいは一部を他のイベントで置換する。

11.9.5.2.「代わりに」という語を用いる効果は置換効果である。

11.9.5.3.置換効果は置換イベントが発生するよりも前に存在していなければならない。既に起こったことを何かに置換することはできない。

11.9.5.4.置換効果が置換イベントを置き換えた場合、置き換えられた置換イベントは起きたことにならない。

11.9.5.5.置換効果の結果に同一の置換効果が再び適用されることはない。

11.9.5.6.スペル、アクションアビリティ、トリガーアビリティがそれ自身の解決時の効果の一部または、全部を置換する場合がある。この効果を自己置換効果と呼ぶ。置換効果を置換イベントに適用する場合には、最初に自己置換効果を適用し、それからそれ以外の置換効果を適用する。

11.9.6.複数の置換効果がカードまたはプレイヤーに影響を与えるひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、まず、自己置換効果を適用する。それから、カードが誰のコントロール下で戦場に出るかを修整する効果があれば、その中の一つを選ぶ。その後、影響を受けるカードのコントローラー(コントローラーがいなければオーナー)または影響を受けるプレイヤーが残りの置換効果を適用する順番を選択する。

11.9.7.軽減の語が使われている効果は、ダメージを与えられることを置換イベントとする特殊な置換効果である。

11.9.8.ダメージを軽減する置換効果が適用されるということは、与えられるはずであったダメージが与えられる代わりに、軽減されたダメージが与えられるということである。

11.9.9.複数のダメージを与えることに対する置換効果(軽減効果も含む)がカードまたはプレイヤーに影響を与えるひとつの置換イベントを置き換えようとする場合、カードがダメージを与えられるならばそのコントローラー(コントローラーがいなければオー

ナー)、プレイヤーがダメージを与えられるならばそのプレイヤーが置換効果を適用する順番を選択する。

## 12. ルールプロセス

12.1.ルールプロセスは特定の条件を満たした時に発生するゲーム上の処理のことを指す。

12.2.ルールプロセスはゲームの間にチェックされ、どのプレイヤーにもコントロールされない。

12.3.プレイヤーが優先権を得るたび、ゲームはすべてのルールプロセスの発生をチェックする。チェックの結果、該当するルールプロセスがあった場合、すべてのルールプロセスを同時に単一のイベントとして処理する。次に、ルールプロセスの発生もトリガーアビリティの誘発もしなくなるまで、ルールプロセスのチェックとトリガーアビリティの誘発を繰り返した後、誘発していたトリガーアビリティが自動的にスタックに積まれる。その後、新しいルールプロセスのチェックとトリガーアビリティの誘発を繰り返して、はじめて実際に優先権がプレイヤーに与えられる。

12.4.ルールプロセスには以下の物がある。

12.4.1.ライフが0になったプレイヤーはゲームに敗北する。

12.4.2.前回のルールプロセスのチェック以降に空のデッキからカードを引こうとしたプレイヤーはゲームに敗北する。

12.4.3.パワーが0以下のユニットはオーナーの捨て札置き場に置かれる。

12.4.4.パワーが正の数であり、パワーと同じかそれ以上のダメージを受けたユニットは破壊される。

12.4.5.LEGACY アイコンの付いているカードを同一プレイヤーのコントロール下で2枚出していた場合、どちらもオーナーの捨て札置き場に置かれる。

12.4.6.EPIC アイコンの付いている同名のカードを同一プレイヤーのコントロール下で2枚出していた場合、どちらもオーナーの捨て札置き場に置かれる。

12.4.7.時代ヤードに時代マーカーが5枚以上置かれている場合、最後に置かれたものは捨て札置き場に置かれる。

12.4.8.戦場に無いトークンは消滅する。

## 13. 無限ループ

13.1.無限ループとはある行為が無限に繰り返されて、ゲームが進まなくなること指す。無限ループが発生し、それを止める手立てがない場合、ゲームは引き分けとなる。プレイヤーの選択によりループを止める手立てがある場合には、以下に従う。

13.2.その行為の中に、一方のプレイヤーのみに無限ループを停止する選択肢が与えられている場合、そのプレイヤーはその無限ループを何回行うかを宣言し、その回数だけ無限ループを行う。その後ループを終了する。その後、トリガーアビリティなどにより強制される場合を除いては、同じ無限ループを選択することはできない。

13.3.無限ループを止める手立てを両方のプレイヤーが持つ場合、まずターンプレイヤーがループの回数を宣言し、それから非ターンプレイヤーがループの回数を宣言する。その後、両者の回数のうち、より小さい方の回数だけ無限ループを繰り返した後、該当するプ

レイヤーがそのループを止められるいずれかの選択を行った状態で無限ループを終了する。その後、この無限ループが開始された状況とまったく同一の状態(すべての領域のカードが同一)である状況下では、トリガーアビリティなどにより強制される場合を除いては、より大きい方の回数を選んだプレイヤーはこの無限ループを繰り返すことはできない。

## 14. 不正な処理の巻き戻し

14.1.ある処理を行った後に、その処理が適正に行えないことが分かった場合、それは、その処理を行う前の時点まで巻き戻される。

14.2.すでに行われていた支払いは取り消される。コストを支払う処理を行っていた場合、支払っていたコストを取り消される。

14.3.不正な処理を行った結果や、不正な処理を巻き戻した結果を元として、アビリティや、効果が発生したりすることはない。

14.4.デッキへのカードの移動、デッキからスタック以外へのカードの移動、デッキのシャッフルを伴う行動を巻き戻すことはできない。

14.5.不正な処理を巻き戻した時に優先権を持っていたプレイヤーが再び優先権を得る。

## 15. キーワード関連

### 15.1. キーワード行動

15.1.1.いくつかの行動はキーワード化されている。以下にそれらの行動を示す。

#### 15.1.2.回復する

15.1.2.1.ワイプ状態のユニットやストーリーやストラクチ

チャやSSをアクティブ状態にすることを回復するという。

15.1.2.2.アクティブ状態のユニットやストーリーやストラクチャやSSを回復することもできる。

#### 15.1.3.ワイプする

15.1.3.1.アクティブ状態のユニットやストーリーやストラクチャやSSをワイプ状態にすることをワイプするという。

15.1.3.2.ワイプ状態のユニットやストーリーやストラクチャやSSをワイプすることもできる。

#### 15.1.4.破壊する

15.1.4.1.ユニットやストーリーやストラクチャやSSを破壊するとはそれを戦場からオーナーの捨て札置き場に置くことである。

15.1.4.2.破壊以外にもコストの支払いや「捨て札置き場に置く」という効果、ルールプロセスなどでカードが戦場から捨て札置き場に置かれる場合があるが、「破壊する」と書かれていない限りそれは破壊とは扱われない。

#### 15.1.5.捨てる

15.1.5.1.カードを手札から捨て札置き場に置くことを、カードを捨てるという。

#### 15.1.6.除外する

15.1.6.1.カードをどこかの領域からリムーブヤードに置くことを除外するという。

#### 15.1.7.シャッフルする

15.1.7.1.裏向きのカードをシャッフルするとは、その順番が

どちらのプレイヤーにも分らないように無作為化するということである。

#### 15.1.8.探す

15.1.8.1.カードを非公開の領域で指定された枚数選び出すことを探すという。

15.1.8.2.非公開領域で探す場合、条件に合致するカードがあったとしてもそれを選ばないことが可能である。

#### 15.1.9.サーチする

15.1.9.1.サーチするとは、デッキから指定されたカードを探し出して公開し、その後に書かれたことを実行し、その後探し出したカード以外のデッキをシャッフルすることを指す。

#### 15.1.10.(スペルを)使用する

15.1.10.1.通常手札にあるスペルカードをスタックに置きコストを支払うことを使用するという。

#### 15.1.11.配置する

15.1.11.1.通常手札にあるユニットカードまたはストーリーカードのコストを支払い戦場に出すことを配置するという。

#### 15.1.12.(アクションアビリティを)使用する

15.1.12.1.アクションアビリティをスタックに置きコストを支払うことを使用するという。

15.1.12.2.アクションアビリティは特に明記されていない限り、それを持つカードのコントローラー(コントローラーの存在しない領域に於いて

はオーナー)のみが使用できる。

#### 15.1.13.犠牲にする

15.1.13.1.[ユニットやストーリーやストラクチャの条件]を犠牲にするとは該当するプレイヤーの戦場に配置されている条件を満たすユニットやストーリーやストラクチャを捨て札置き場に置くことである。

15.1.13.2.[カードの条件]を犠牲にするとは該当するプレイヤーの条件を満たすカードを捨て札置き場に置くことである。

15.1.13.3. [領域名]にあるカードを犠牲にするとは、該当するプレイヤーのその領域に置かれているカードを捨て札置き場に置くことである。

15.1.13.4.SS を犠牲にするとは該当するプレイヤーのソウルヤードのカードを捨て札置き場に置くことである。

15.1.13.5.犠牲にすることは破壊ではない。

#### 15.1.14.クロノチェック

15.1.14.1.クロノチェックとは、自分のデッキの上からカードを1枚、自分のCAヤードに表向きで置くことである。

15.1.14.2.通常、チェックフェイズに1回のルールによるクロノチェックが行われる。

15.1.14.3.デッキが0枚の時にはクロノチェックは行われな

15.1.14.4.チェックフェイズ中にルールによって行われるクロノチェックまたは「クロノ

チェックをN回行う」という文章を使用しているカードの移動のみがクロノチェックである。それ以外の方法によってカードがCAヤードに置かれる場合、それはクロノチェックではない。

#### 15.1.15.交換する

15.1.15.1.交換するとは、時代マーカーと手札を取り換えることである

15.1.15.2.交換することで、時代マーカーの数の変動は起きない。

15.1.15.3.交換元の時代マーカーと交換元の手札は交換する際に公開される。

15.1.15.4.時代マーカーと手札の両方が指定された枚数ない場合、交換することは実行されない。

#### 15.1.16.ソウルアクション

15.1.16.1.ソウルアクションはSSからソウルを生み出し、ソウルプールに保管するという特別な行動である。

15.1.16.2.プレイヤーは優先権を持っている時か、カードを使用または配置している間やアクションアビリティを使用している間でソウルの支払いが必要になった時、あるいはルールや効果がソウルの支払いを求めている時ならば、カードの効果の解決やアクションアビリティを使用している最中であってもソウルアクションを行うことができる。

15.1.16.3.SS 以外によるソウルを  
生み出すアビリティはソウル  
アクションではない。

15.1.16.4.ソウルアクションはス  
タックを用いず、即座に解決  
される。

#### 15.1.17.トリガーする

15.1.17.1.トリガーするとは、ト  
リガーアビリティが誘発す  
ることである。

15.1.17.2.トリガーアビリティが  
トリガーしない効果がある  
場合、それはそもそも誘発し  
ない。

### 15.2.キーワード能力

#### 15.2.1.勇猛

15.2.1.1.『勇猛』は攻撃ユニット  
指定ステップにおけるルー  
ルを修整するフィールドア  
ビリティである。

15.2.1.2.勇猛を持つユニットは、  
攻撃に参加してもワイプ状  
態にならない。

#### 15.2.2.速攻

15.2.2.1.『速攻』はフィールドア  
ビリティである。

15.2.2.2.速攻を持つユニットは、  
そのコントローラーの最新  
のターンの最初から継続し  
てコントロールされていな  
い場合でも、攻撃することが  
できる。

15.2.2.3.速攻を持つユニットは、  
そのコントローラーの最新  
のターンの最初から継続し  
てコントロールされていな  
い場合でも、コストにワイプ  
することを含むアビリティ  
を使用することができる。

#### 15.2.3.オーラ

15.2.3.1.『オーラ』はフィールド  
アビリティである。

15.2.3.2.オーラを持ったユニッ  
トの攻撃はオーラを持った  
ユニットのみが防御できる。

15.2.3.3.小隊攻撃をしてその小  
隊すべてのユニットがオー  
ラを持っていない場合、その  
小隊はオーラを持たないユ  
ニットによって防御される。

#### 15.2.4.突破

15.2.4.1.突破は、『突破 X』とい  
う形で表記されるフィール  
ドアビリティである。

15.2.4.2.突破を持つユニットの  
攻撃が防御され、10.2.1.2 に  
おいて防御ユニットのみが  
破壊された場合、防御側プレ  
イヤーは X ダメージを受け  
る。

15.2.4.3.突破を持つユニットと  
突破を持たないユニットが  
小隊になっていた場合、ダメ  
ージの解決時に突破を持つ  
ユニットが攻撃ユニットで  
あり続けているならば、突破  
によってプレイヤーにダメ  
ージが与えられる。

15.2.4.4.突破 X と突破 Y を持つ  
ユニットが小隊になってい  
た場合、ダメージの解決時に  
突破を持つユニットが攻撃  
ユニットであり続けている  
ならば、突破 X と突破 Y が  
別々に機能し、それぞれのダ  
メージが与えられる。

15.2.4.5.突破 X を持つユニット  
に突破 Y を与える場合、その  
ユニットは突破 Y のみを持  
つ。突破 X+Y を持つのでは  
ない。

## 15.2.5.魂石化

15.2.5.1.『魂石化』はフィールドアビリティである。

15.2.5.2.魂石化を持つユニットが戦場から捨て札置き場に置かれる場合、代わりにそれをワイプ状態でソウルヤードに置く。

## 15.2.6.ソウルチェンジ

15.2.6.1.ソウルチェンジは『ソウルチェンジ (○○○)』という形で表記されるフィールドアビリティである。

15.2.6.2.ソウルチェンジはメインフェイズ中のユニットの配置(9.5.2)に関するルールである。

15.2.6.3.○○○の中にはカテゴリまたはユニットの種類を示す言葉が入る。

15.2.6.4.ソウルチェンジを持つユニットを配置する際に、自分のコントロールしているカテゴリがソウルチェンジの丸括弧内と同じユニットを犠牲にすることで、犠牲にされたカードのフリーコストの分だけ、配置するユニットのフリーコストを減少させ、犠牲にされたカードの勢力コストの分だけ、配置するユニットの勢力コストと、犠牲にされたカードの勢力コストの余剰分だけのフリーコストを減少させる。

15.2.6.5.犠牲にされるユニットは、ユニットの配置の宣言時に犠牲にされる。

15.2.6.6.一度のソウルチェンジでは一体のユニットのみを犠牲にすることができる。

## 15.2.7.ハーベスト

15.2.8.ハーベストは『ハーベスト ○○○ X』という形で表記されるトリガーアビリティである。

15.2.9.「ハーベスト ○○○ X」とは、「ハーベストを持ったユニットまたはヒストリーが自分の戦場にいる状態で自分の時代を発展させたとき、そのユニットまたはヒストリーの上に○○○カウンターを X 個置く」を示す。

## 15.2.10.ソウルバースト

15.2.10.1.ソウルバーストは『ソウルバースト X ⇒ ~』の形で表記されるソウルバースト発動の宣言を行うことを誘発イベントとしたコストを持つトリガーアビリティである。

15.2.10.2.Xにはソウルバーストコストが、~にはテキストが入る。

15.2.10.3.ソウルバーストを持つカードがソウルヤードに置かれた場合、以下に従って処理を行う。

15.2.10.3.1.ソウルバーストが選ぶことを求めている場合選ぶものが適正かどうかをチェックする。ソウルバーストが適正に選べない場合、「ソウルバースト発動の宣言の機会」が与えられない。

15.2.10.3.2.ソウルバーストがそのカード自身を戦場に配置する効果を含む場合、それがLEGACYであり、自身のコントロールする

LEGACY アイコンを持つカードが戦場に配置されているならば、「ソウルバースト発動の宣言の機会」が与えられない。

15.2.10.3.3.ソウルバーストがそのカード自身を戦場に配置する効果を含む場合、それが EPIC であり、自身のコントロールする同名のカードが戦場に配置されているならば、「ソウルバースト発動の宣言の機会」が与えられない。

15.2.10.3.4.「ソウルバースト発動の宣言の機会」が与えられる。ソウルバースト発動の宣言を行うか否かは任意である。これはスタックを使用しない。

15.2.10.3.5.ソウルバースト発動の宣言を行わなかった場合、ソウルバーストは誘発しない。

15.2.10.3.6.ソウルバースト発動の宣言を行った場合、ソウルバーストが誘発しトリガーアビリティの使用の手順に従ってスタックに積まれる。

15.2.10.4.ソウルバーストの効果の発生源は、そのソウルバーストを持つカードである。

## 15.2.11.準備

15.2.11.1.準備は『準備 X 条件 (○○○)』の形で表されるユニットかヒストリーが持

つ以下の 2 つのアビリティを合わせたものである。

15.2.11.1.1.「準備を持つユニットカードかヒストリーカードが戦場に配置される際、X 個の準備カウンターが置かれた状態で配置される」というフィールドアビリティ。

15.2.11.1.2.「○○○をトリガーする条件として、その上から準備カウンターを 1 個取り除く」というトリガーアビリティ。

15.2.11.2.準備を持つカードの上に準備カウンターが置かれていない場合、「○○○をトリガーする条件として準備カウンターを 1 個取り除く。」というトリガーアビリティは誘発しない。

## 15.2.12.異能コスト

15.2.12.1.異能コストは代替コストであり、『異能 (X)』で表される。

15.2.12.2.異能コストを持つカードを 9.5.2 や 9.5.3 の行動として手札から戦場に配置する際、本来のコストではなく X を支払うことによって戦場に配置することができる。

15.2.12.3.異能コストを持つスペルカードを使用する際、異能コストを支払うことによって使用できる。

## 15.2.13.覚醒

15.2.13.1.覚醒はユニットが持つフィールドアビリティであり、『覚醒 (X)』で表される。

15.2.13.2.『覚醒 (X)』を持ったユニットが戦場に配置されている場合、そのユニットのプレイヤーのあらゆる領域にある X に指定された条件のユニットおよびユニットカード、ないしスペルおよびスペルカード、ないしヒストリーおよびヒストリーカードは、すべての時代の緑と赤のランプを持つ。この状態を「覚醒状態」と呼ぶ。

#### 15.2.14.追撃

15.2.14.1.『追撃』はユニットが持つトリガーアビリティである。

15.2.14.2.追撃を持つユニットが攻撃をして防御されたとき、その追撃を持つユニットを回復することができ、ターンの終わりまでその追撃を持つユニットは追加で1回攻撃することができる。

15.2.14.3.ある1体のユニットが複数の追撃を持ったとしても、ユニット1体につき追撃は1ターンに1回しかトリガーしない。

#### 15.2.14.4.吸収

15.2.14.5.『吸収』はフィールドアビリティである。

15.2.14.6.吸収を持ったユニットのプレイヤーの効果によって吸収を持つユニットにダメージを与えられるならば、代わりにターンの終わりまでその吸収を持つユニットのパワーをそのダメージの数と同じだけ上げる

#### 15.2.14.7.動力

15.2.14.8.動力は『動力 (X)』の形で表されるストラクチャが持つフィールドアビリティである。

15.2.14.9.動力を持ったストラクチャは X の数だけの動力カウンターが置かれた状態で戦場に配置される。

15.2.14.10.動力を持つストラクチャは「(Y) : ~」で示されるアクションアビリティを持つ場合がある。これは、コストとして Y 個の動力カウンターを取り除くことで使用することができる。

15.2.14.11.『動力 (X)』の X の値は、配置される際に決定されるのではなく、その都度変更される。

#### 15.2.15.結合

15.2.15.1.1.『結合』を持ったユニットカードは、そのユニットカードを手札から戦場に配置できるタイミングにターンプレイヤーがメインフェイズの行動の一つとして、そのユニットカードのコストを支払うことで、手札から戦場に既にある自分のユニット1体と結合させることができる。

15.2.15.1.2.結合させる場合は「ユニットを選ぶ」ことはなく、結合する際に1体を指定して結合する。

15.2.15.1.3.結合はスタックせず、割り込むことができない。

15.2.15.1.4.結合先のユニットのパワーと ATK は、結合させたユニットのパワーと ATK だけ上がる。

15.2.15.1.5.結合先のユニットは、結合させたユニットカードのテキストを持つ。

15.2.15.1.6.結合させたカードはユニットではなく、「結合状態」のユニットカードとなる。

15.2.15.1.7.結合状態のユニットカードは、結合先のユニットが戦場から離れた際、捨て札置き場に置かれる。

#### 15.2.16.探索

15.2.16.1.探索は『探索 (X)』の形で表されるトリガーアビリティである。

15.2.16.2.探索を持ったユニット、ヒストリー、ストラクチャが戦場に配置されたとき、そのプレイヤーは進攻値を X で示された値だけ得る。

#### 15.2.17.制圧

15.2.17.1.制圧は『制圧 (X)』の形で表されるトリガーアビリティである。

15.2.17.2.制圧を持ったユニットが攻撃したとき、そのプレイヤーは進攻値を X で示された値だけ得る。

#### 15.2.18.禁忌

15.2.18.1.禁忌は『禁忌 (X/Y)』で表されるトリガーアビリティである。X と Y には解決時に支払うべきソウルが入る。また、『禁忌 (X)』と

いう形で Y が無く書かれる場合もある。

15.2.18.2.『禁忌 (X/Y)』は『禁忌 (X/Y)』を持ったカードがあなたのデッキから捨て札置き場に置かれたとき、あなたは X もしくは Y を支払ってもよい。そうしたならば、このカードをワイプ状態で戦場に配置する。」を表す。

#### 15.2.19.昇華

15.2.19.1.昇華は『昇華 (○○○)』を持ったカードが手札にある間に、自分のターンにのみ使用することのできるアクションアビリティである。(○○○)にはカード名が入る。

15.2.19.2.『昇華 (○○○)』は「このカードを公開する、カード名 (○○○) のユニットを 1 体犠牲にする：このカードを戦場に配置する。このアビリティはこのカードが手札にある場合かつあなたのターンにのみ使用できる。」を表す。

#### 15.3.用語集

##### 15.3.1.選ばれない

15.3.1.1.選ばれないとは選ぶと書かれているスペルやアビリティで選択できないというフィールドアビリティである。

15.3.1.1.1.選ぶと書かれていないスペルやアビリティによって選択されることはありえる。

15.3.1.2.一度スペルやアビリティで選ばれた後、そのスペル

やアビリティが解決する前に選ばれなくなった場合には、そのスペルやアビリティは適正に選ぶことができなくなり、スタックから取り除かれる。

### 15.3.2.クロノバースト(CB)

15.3.2.1.CBはCB発動の宣言を行うことを誘発イベントとし、そのカードが持つ通常のテキストの代わりにカードの下部に書かれたCB用テキストを用いる特殊なトリガーアビリティである。

15.3.2.2.クロノチェックによってCBアイコンを持つカードがCAヤードに置かれた場合、以下に従って処理を行う。

15.3.2.2.1.CBが選ぶことを求めている場合選ぶものが適正かどうかをチェックする。CBが適正に選べない場合、「CB発動の宣言の機会」が与えられない。

15.3.2.2.2.CBがそのカード自身を戦場に配置する効果を含む場合、それがLEGACYであり、自身のコントロールするLEGACYアイコンを持つカードが戦場に配置されているならば、「CB発動の宣言の機会」が与えられない。

15.3.2.2.3.CBがそのカード自身を戦場に配置する効果を含む場合、それがEPICであり、自身のコントロールする同名のカードが戦場に配置さ

れているならば、「CB発動の宣言の機会」が与えられない。

15.3.2.2.4.「CB発動の宣言の機会」が与えられる。CB発動の宣言を行うか否かは任意である。これはスタックを使用しない。

15.3.2.2.5.CB発動の宣言を行わなかった場合、CBは誘発しない。

15.3.2.2.6.CB発動の宣言を行った場合、CBが誘発しトリガーアビリティの使用の手順に従ってスタックに積まれる。

15.3.2.3.CBの効果の発生源は、そのCB用テキストを持つカードである。

15.3.2.4.自分の時代を参照するCBが存在する。それらのCBテキストは対応するランプと同じ色に塗られている。

15.3.2.4.1.自分の時代を参照するCBは、対応する時代でない場合、15.3.2.2.6の手順でスタックに積まれる際に、CBのテキストを無視する。これによりスタックには空の能力が積まれる。

### 15.3.3.配置物

15.3.3.1.「配置物」とは、戦場に配置されているユニット、ヒストリー、ストラクチャおよびソウルヤードに配置されているSSの総称である。

15.3.3.2.「戦場の配置物」といった場合、それは配置物のなか

で戦場に配置されるものを  
示す。