

総合ルール付録 A: ルーラー一覧

最終更新: 2024 年 8 月

A-1 アプレンティス

LIFE: 12 ATK: 4 STK: 3

デッキ構築条件:

デッキ枚数: 50

所属軍上限: 2

同名カード上限: 4

レジェンドカード上限: 2

デッキレベル上限: 50

カウンター上限: 16

領域数: 攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理: なし。

ターン開始時の処理: 2 ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力: 君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

B-2 バーサーカー

LIFE: 12 ATK: 5 STK: 4

デッキ構築条件:

デッキ枚数: 50

所属軍上限: 2

同名カード上限: 4

レジェンドカード上限: 3

デッキレベル上限: 120

カウンター上限: 16

領域数: 攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 1。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理: なし。

ターン開始時の処理: 1 ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力: 君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

C-3 センチュリオン

LIFE:12 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

ユニットカードの所属軍上限:無制限

ユニットカード以外の所属軍上限:1

ユニットカードの属性制限:属性を1つ選択する。デッキ内の全てのユニットカードに、選択した属性が含まれていなければならない。(選択した属性を持たないユニットカードはデッキに入れられない。) ユニットカード以外の属性制限:無制限

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:50

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

D-4 ドレッドノート

LIFE:11 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:60

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 1。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:1ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

■このルーラーが攻撃する際、君は1ドライブする。

E-5 エクスプローラー

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:50

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 2。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:1ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

■即時:【ターン1】1ドライブする。この能力は相手のターン中にのみ使える。

F-6 フィーバー

LIFE:11 ATK:3 STK:2

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:1

デッキレベル上限:30

カウンター上限:16

レベルがマイナスのカードをデッキに入れることはできない。

領域数:攻撃ゾーン 4、守備ゾーン 1、セットゾーン 1。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:3ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

G-7 ゴリアテ

LIFE:10 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:40

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 4(前列2、後列2)、守備ゾーン 1、セットゾーン 2。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:3ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

■君は1ターンに1回しか前列にユニットを通常召喚できない。

H-8 ハイランダー

LIFE:12 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:3

同名カード上限:1

レジェンドカード上限:3

デッキレベル上限:50

カウンター上限:20

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

K-11 ナイト

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード3枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを4枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。ゲーム中の能力:なし。

L-12 レギオン

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:3

同名カード上限:1

レジェンドカード上限:3

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:20

デッキとは別にエネルギーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード3枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:なし。

N-14 ネメシス

LIFE:11 ATK:2 STK:2

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:0

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを2枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン4(前列2、後列2)、守備ゾーン1、セットゾーン2。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード2枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は3。

ゲーム中の能力:

- 君はアタックフェイズの後、エンドフェイズの前に第2メインフェイズを行う。
- 君の第2メインフェイズの開始時、君のエネルギー1枚を選び、アクトする。

O-15 オーバーロード

LIFE:11 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:60

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン2。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード3枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを3枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:

- 君がカードをプレイする際、コストとして支払うエネルギー数を決定した後、その部分の内容を実行するのではなくコストとして1エネルギーを支払う。
- 君のエネルギーは、君のターン開始時の処理以外ではアクトできない。
- 君は相手のターン中、【オープンカード】を持つ、あるいは【CNT】能力によりプレイされるものを除き、イベントカードをプレイで

きない。

R-18 レイダー

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 2。

ゲーム開始時の処理:デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:デッキの上から2枚を裏向きでエナジーゾーンに置き、2枚引く。先行の1ターン目はエナジーゾーンに置く枚数が1枚減る。召喚権は 2。

ゲーム中の能力:

- 君のエナジーゾーンのカードはエナジーカードとしても扱う。
- コストの支払いでエナジーをレストする際、代わりにレストする枚数と同じ数、エナジーゾーンのカードをデッキの上に置く。
- エナジーをアクトする際、代わりにアクトする枚数と同じ数、デッキの上から裏向きで、エナジーゾーンに置く。

S-19 シュリケン

LIFE:10 ATK:2 STK:2

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:1

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエナジーカードを 2 枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン 4、守備ゾーン 0、セットゾーン 2。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード 2 枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを 2 枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを 2 枚アクトする。カードを 3 枚引く。召喚権は 3。

ゲーム中の能力:なし。

T-20 トリックスター

LIFE:14 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを2枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン2。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード2枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:

- このルーラーが攻撃する際、君は1ダメージを受ける。
- 君が2以上の戦闘ダメージを受けた時、戦闘終了時、手札から【CNT】を持つレベル2以下のカードを1枚選んで捨ててよい。そうしたなら、そのカードの【CNT】を使う。
- 君の墓地から【CNT】を持つカードがデッキに戻る時、代わりにそのカードをゲームから除外する。

U-21 ユニオン

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:50

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。エネルギーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:カードを2枚引く。召喚権は2。セット権は2。

ゲーム中の能力:

- 君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエネルギーの支払い(14-3b-6a)は求められない。
- 君はイベントカードをプレイする際、【オープンカード】と効果でプレイする場合を除き、セットゾーンからしかプレイできない。
- 君が場に置ける、自身のユニットのレベル合計は4となる。

V-22 ヴァンキッシャー

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

ユニットカードの所属軍上限:無制限

ユニットカード以外の所属軍上限:1

ユニットカードの属性制限:属性を1つ選択する。デッキ内の全てのユニットカードに、選択した属性が含まれていなければならない。(選択した属性を持たないユニットカードはデッキに入れられない。) ユニットカード以外の属性制限:無制限

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード3枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを4枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:なし。

W-23 ウィザード

LIFE:10 ATK:2 STK:2

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエネルギーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエネルギーカード3枚をエネルギーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエネルギーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:

■「エネルギーリペア」君のターン終了時、このカードとエネルギー1枚をアクトする。

■相手のターン、エネルギーゾーンのカードをレストする事を求められる際に、エネルギーカード1枚をレストするのではなく、代わりにこのカードをレストすることを選んでよい。

アナザールーラー ジャンケンジャンキー

LIFE:11 ATK:4 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:2

同名カード上限:テキストに「ジャンケン」を含むカードは 6、それ以外は 4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:40

カウンター上限:16

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:

- 君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は 求められない。
- 【ターン1】君が、君のカードや能力の効果によってジャンケンで決着をつけた時、その決着を適用する代わりに、「もう1度決着がつくまでジャンケンしてその決着を適用する」を行ってよい。

アナザールーラー エクスベイダー

LIFE:12 ATK:0 STK:0

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:無制限

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:60

カウンター上限:16

侵略次元のカード、または属性に〈トレイター・イレイザー〉を持つカードのみデッキに入れる事ができる。

領域数:攻撃ゾーン 4、守備ゾーン 0、セットゾーン 2。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:3ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:

- 君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は 求められない。
- 君のルーラーは攻撃できない。

アナザールーラー ストロングスタイル

LIFE:12 ATK:5 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:3

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:2

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキとは別にエナジーカードを3枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード3枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを2枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

ゲーム中の能力:

■場の君のユニットは元々のテキストが全て無くなる。

ワールドマスターα2020

LIFE:11 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:無制限

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:0

デッキレベル上限:40

カウンター上限:16

デッキに入れることができるのは、コレクター番号が「MD」または「2020」から始まるカードまたはその同名のカードのみ。

各所属軍につき、デッキ内のカードは合計最大12枚まで。

領域数:攻撃ゾーン2、守備ゾーン1、セットゾーン3。手札領域とエナジーゾーンは存在しない。

ゲーム開始時の処理:なし。

ターン開始時の処理:2ドライブする。召喚権は無制限。

ゲーム中の能力:君がカードをプレイする際、そのコストとして求められるカードのレベル分のエナジーの支払い(14-3b-6a)は求められない。

ワールドマスターβ2020

LIFE:9 ATK:3 STK:3

デッキ構築条件:

デッキ枚数:50

所属軍上限:無制限

同名カード上限:4

レジェンドカード上限:0

デッキレベル上限:無制限

カウンター上限:16

デッキに入れることができるのは、コレクター番号が「MD」または「2020」から始まるカードまたはその同名のカードのみ。

各所属軍につき、デッキ内のカードは合計最大 12 枚まで。

デッキとは別にエナジーカードを 3 枚用意する。

領域数:攻撃ゾーン 2、守備ゾーン 1、セットゾーン 3。

ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード 3 枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを 2 枚引く。

ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを 2 枚アクトする。カードを 2 枚引く。召喚権は 2。ゲーム中の能力:なし。

総合ルール付録 B: ゲッシュュー一覧

最終更新: 2024 年 8 月

孤軍の誓い

対象ルーラー: アプレンティス

変更内容

- ・所属軍上限: 1
- ・デッキレベル上限: 55

剛勇の誓い

対象ルーラー: ナイト

変更内容

- ・カウンター上限: 8
- ・ターン開始時の処理: 自身のエナジーゾーンのカードを 3 枚アクトする。カードを 2 枚引く。召喚権は 2。

極めし者の誓い

対象ルーラー: ウィザード

変更内容

- ・所属軍上限: 1
- ・LIFE: 12

進撃の誓い

対象ルーラー: ドレッドノート

変更内容

- ・デッキレベル上限: 50

追加内容

- ・《スライム・バディ・ゾンビ》をデッキに入れることはできない。
- ・ゲーム中の能力:
 - このルーラーが攻撃する際、デッキの上から1枚見て、それをデッキの上か下に置く

王者の誓い

対象ルーラー:オーバーロード

変更内容

- ・デッキレベル上限:70
- ・デッキとは別にエナジーカードを2枚用意する。
- ・ゲーム開始時の処理:デッキとは別に準備したエナジーカード2枚をエナジーゾーンにアクト状態で置く。デッキからカードを3枚引く。
- ・ターン開始時の処理:自身のエナジーゾーンのカードを2枚アクトする。カードを2枚引く。召喚権は2。

諧謔者の誓い

対象ルーラー:トリックスター

変更内容

- ・LIFE:11
- ・ゲーム中の能力:
 - このルーラーが攻撃する際、君は1ダメージを受ける。
 - 君が2以上の戦闘ダメージを受けた時、戦闘終了時、手札から【CNT】を持つレベル4以下のカードを1枚選んで捨ててよい。そうしたなら、そのカードの【CNT】を使う。
 - 君の墓地から【CNT】を持つカードがデッキに戻る時、代わりにそのカードをゲームから除外する。

転生の誓い

対象ルーラー:攻撃ゾーン2のルーラー

変更内容

- ・LIFE:元の数値-1

追加内容

- ・攻撃ゾーン2(後列2)