

Nightmare Saga Deck

バロムの章 Chapter of Balloom

基本の動きを徹底解説! ナイトメア黙示録デッキ攻略の書!

闇文明を家ぞる最強の悪魔神、《バロム》の力を着の手に、チーム・バロム5の力を駆使し、相手を絶望の底へ叩きこめ!

序盤

マナ加速カードを使い、大量のマナを用意しよう!

このデッキの切り札である《バロム》たちは、呼び出すのに大量のマナが必要! まずはマナ加速呪文を使ってマナゾーンのカードを増やそう。《フェアリー・ミラクル》や《獅子王の遺跡》は1枚でたくさんマナを増やせるので特に強力! 優先して唱えよう。マナを増やした後は《ドンドン吹雪くナウ》や《地龍神の魔陣》で手札を整えよう!



フェアリー・ミラクル

《5色デッキの定番マナ加速! 1マナ増やした後、マナゾーンに5文明揃っていきばさらに1マナ増やせる、合計2マナ加速可能な超強力呪文だ。1,2ターン自になるべく多色カードをマナチャージして、3ターン自に5文明揃うように調整しよう。唱えた時点で揃っていても、最初のマナ加速で5色揃えばさらに1マナ加速できるぞ。



獅子王の遺跡

▲マナゾーンに4枚多色があれば一気に3マナ加速できる! 最初の1マナ加速で多色か4枚揃ってもOK!



地龍神の魔陣

▲デッキの上から3枚見て、そのうち1枚を手札かマナに! マナが増えた後半に引いても強く使えるのが強力だ!

中盤

デーモン・コマンドを召喚し、悪魔神降臨の準備を進めよう!

《バロム》たちはすべて進化クリーチャー! ある程度マナが溜まったら、進化元にするデーモン・コマンドを召喚していこう。このデッキに収録されたデーモン・コマンドはどれも強力な能力を持つクリーチャーばかり! 次々バトルゾーンに送り出し、戦場をデーモン・コマンドで埋め尽くしてしまおう!



修羅の死神フミシュナ 「この先は修羅の道ぞ」

▲たった4マナで召喚できる、超強力なツインパクトのデーモン・コマンド! 出た時相手の手札を1枚捨てさせ、毎ターン一度、相手手札を捨てた時に自分が1枚ドロー! 相手の妨害と手札補充を同時に行える優秀なクリーチャーだ! 呪文側はS・トリガー付きで、ドローと手札戻しを好きな組み合わせで2回行える便利な性能だ!



魔城の死神エルガイザ 「ようこそ、我が魔城へ」

▲離れにくいブロッカー持ち! 呪文前は相手クリーチャー全タップ&横追加できる超強力S・トリガーだ!



戦慄の死神アゲゾール 「我が一撃に戦慄せよ」

▲出た時に自身のクリーチャーを1体破壊すれば、相手は自身のクリーチャー1体と手札1枚を墓地送り!

終盤

いよいよ悪魔神降臨! 相手のカードを破壊しつくせ!

勝負を決めるのは当然《バロム》たち! 《悪魔神バロム・ロツン》で闇以外の手札とクリーチャーを破壊し、《悪魔神バロム・クエイク》で相手のクリーチャーのS・トリガーを封じれば勝利は目前! 攻撃するたびマナゾーンから《バロム》を呼び出せる《魔令嬢バロメアレディ》も使い、バトルゾーンに《バロム》を勢揃いさせよう!



魔令嬢バロメアレディ

▲マッハファイターとG・ストライクを持ち、出た時に墓地を2枚マナへ! さらに攻撃するたびマナゾーンの枚数以下のコストの《バロム》をマナゾーンからタダ出してくる! このクリーチャーの上に進化することも、他のデーモン・コマンド上に進化することもできるぞ。また、この能力で《悪魔神バロム・クエイク》も出せるので覚えておこう!



悪魔神バロム・ロツン

▲出た時にお互いの闇以外の手札とクリーチャーをすべて墓地送り! 闇以外のデッキは調教されるレベルの凶悪効果だ!



悪魔神バロム・クエイク

▲出た時にデーモン・コマンド以外を全破壊し、コストを支払わずに出る相手クリーチャーをすべてかわりにマナ送り!

もっと知りたい! もっと強くなりたい!
デュエリストのための最新情報!

よくある質問
ページ

詳しいルールはコチラ!



アニメ「Duel Masters LOST」は
コチラで配信!



Duel Masters LOST
月下の死神

「Duel Masters LOST」の原作は
コチラをチェック!



本誌はこの商品の解説書です。

40004294140001 JP
©2024 Wizards/Shogakukan/WHC



デュエル・マスターズ ルール

これさえ読めば初めてのキミもすぐにゲームが始められるぞ！

これがD・Mカードだ！

D・Mには、クリーチャーや呪文を始め、様々な種類のカードがあるぞ！



クリーチャー

バトルを行うデュエマの主役！召喚したらバトルゾーンに出てキミのために戦おう！



呪文

強力な効果でキミや相手を助けてくれるぞ！使ったらすぐに墓地に置くぞ！

- 1 **カード名**：このカードの名前。
- 2 **コスト**：このカードを使うのに必要なマナの数。
- 3 **種族**：カードが持っている種族。
- 4 **カードの種類**：このカードの種類。クリーチャー・呪文・D2 フィールドなどの種類がある。「クリーチャー」「進化クリーチャー」「サイキック・クリーチャー」または「ドラグハート・クリーチャー」と書いてあるものはすべてクリーチャーだ。
- 5 **カードの能力**：このカードが持っている能力。
- 6 **文明シンボル**：このカードの持つ文明。マナゾーンでタップした時に出る文明とマナの数を表している。光、水、風、雷、火、自然、文明。そして文明を持たない無色カードがある。
- 7 **パワー**：クリーチャーの強さ。デカイ方が強い！

ゾーンの見方



デュエマの準備をしよう！

- 1 40枚のカードでデッキを組もう。同じカードは4枚まで入れられる。
- 2 デッキとは別にサイキック・クリーチャーやドラグハートも8枚まで使える。
- 3 デッキをよく混ぜ、山札の場所に着こう。サイキックやドラグハートは超次元ゾーンに着こう。
- 4 山札から裏向きのまま5枚、シールドゾーンに着こう。カードは見ないように！
- 5 山札の上から5枚カードを引いて手札にしよう。
- 6 ジャンケンして勝った方が先攻だ。

勝利条件

バトルゾーンのクリーチャーで、相手のシールドをすべてイクし、最後は相手プレイヤー自身を直接攻撃！先に相手にドメの一撃を与えたプレイヤーが勝利する！

また、相手の山札のカードがなくなった場合も勝利だ！

いよいよデュエマスタート！

デュエマのゲームは相手と自分交互に行う。自分の番はステップを順番に進んでいく。先攻のプレイヤーは最初のドロウがなく、マナチャージからスタートするで注意。青字については、右の表に詳しい解説があるぞ！！

1 アンタップ

タップしているカードがあればアンタップしよう。

2 ターン開始

「ターンのはじめ」と書かれている効果はここで使おう。

3 ドロウ

山札の一番上からカードを1枚引こう。

4 マナチャージ

カードを1枚マナチャージしよう。マナをたくさん貯めると強いカードが使えるようになる。十分にマナが貯まったと思ったらここは飛ばしてOKだ。

5 メイン

マナゾーンのカードをタップしてマナを出そう。使いたいカードのコストの分だけマナを払えばそのカードが使える。ただし、使いたいカードと同じ文明のマナが最低1つはないといけないから注意。(多色カードを使うにはその全ての文明が1つずつ必要だ。)カードはアンタップしているマナが残っていれば何枚使ってもOKだ。

▶クリーチャーを召喚

クリーチャーをアンタップ状態でバトルゾーンに出そう。召喚したばかりのクリーチャーは召喚酔いしてそのターンは攻撃できないので注意！

▶呪文を唱える

呪文は使ったらすぐに効果を発動する。使い終わったら墓地に着こう。

▶D2フィールドを使う

D2フィールドをバトルゾーンに出そう。新たなD2フィールドが出された場合は、先に出ていたD2フィールドが墓地に置かれるぞ。



6 攻撃

さあ攻撃だ！召喚酔いしていないクリーチャーをタップして攻撃しよう。攻撃目標は2つ。好きな方を選ぼう！

▶クリーチャーを攻撃

タップしている敵クリーチャーに攻撃できる。攻撃したらバトルが発生する。

▶相手を攻撃

クリーチャーをタップして相手を攻撃しよう。ブロックされなかったらシールドをブレイク。

7 ターンの終わり

「ターンの終わり」と書かれている能力を使おう。その後「ターンの終わりまで」と書いてある能力がなくなって相手のターンになる！

D・M基本用語

タップ

カードを横向きにすることをタップと呼ぶ。これはカードを使った印だ。マナゾーンのカードからマナを生み出す時や、クリーチャーで攻撃する時にタップしよう。



アンタップ

タップされているカードを縦向きに戻すことをアンタップと呼ぶ。自分のターンが始まったら、まずはタップされているカードを全てアンタップして、また使えるようにしましょう！



マナチャージ

手札からカードを1枚選び上下逆さまにしてマナゾーンに着くことをマナチャージと呼ぶ。

多色カード

2つ以上の文明を持つカードを多色カードと呼ぶ。MZで使う時は複数の文明のうち好きな物を選んでマナを生み出すことが可能なカードだ。そのかわりMZに置く時はタップして置かれるので注意。



バトル

クリーチャー同士が闘うことをバトルと呼ぶ。お互いのパワーを比べて高い方が勝ち。負けた方は墓地に置かれる。同じ場合は両方負けになって墓地に行く。

ブロック

ブロッカー能力を持つクリーチャーをタップすることで、相手クリーチャーの攻撃先を変更させることができる。これをブロックと呼ぶ。ブロックしたらバトルが発生する。

シールドをブレイク

クリーチャーの攻撃などでシールドを壊すことを「シールドをブレイクする」と言う。ブレイクしたシールドは相手の手札になる。

よくある質問

- Q** S-トリガーはどうやって使えばいいのですか？
- A** シールドがブレイクされて手札に加えられる時、そのカードが「S-トリガー」を持っていれば相手に見せ、手札からコストを支払うことなく使うことができます。
- Q** シールドをブレイクする時、誰がブレイクするシールドを決めるのですか？
- A** 攻撃側プレイヤーが選びます。
- Q** アンタップしているクリーチャーを攻撃できないのですか？
- A** できません。タップしているクリーチャーだけを攻撃できます。
- Q** 相手にクリーチャーがいる時は直接攻撃できませんか？
- A** いいえ、相手クリーチャーが何体いても、相手プレイヤーを直接攻撃することができます。
- Q** 召喚したばかりのブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか？
- A** はい。ブロックには召喚酔いは関係ないので、すぐにブロックすることができます。
- Q** タップしているブロッカーを持つクリーチャーでブロックできますか？
- A** いいえ。ブロックするためにはタップする必要があるため、すでにタップされているクリーチャーではブロックできません。
- Q** ドロウは毎ターンしないといけませんか？
- A** はい。ドロウは毎ターン必ず山札から1枚引かないといけません。
- Q** 手札は5枚までしか持つことができますか？
- A** いいえ。ゲーム開始時の手札は5枚ですが、その後は何枚持ってもかまいません。
- Q** パワーが0以下になったクリーチャーはどうなりますか？
- A** パワーが0以下のクリーチャーは破壊されます。
- Q** ツインパクトカードはどのように使えばいいのですか？
- A** ツインパクトカードは、1枚のカードに、クリーチャーと呪文が両方入ったカードです。手札にある時に、クリーチャーか呪文のどちらか好きな方を選び、コストを支払って使うことができます。
- Q** 同時にいくつかの効果が起きたら、どう順番で解決するのですか？
- A** 同じプレイヤーの効果であれば好きな順番で解決します。お互いのプレイヤーの効果と同時に発生した場合、そのターンを行っているプレイヤーの効果すべて解決してから、もう片方のプレイヤーの効果すべて解決します。