

用語集

Chaos専用用語から、TCGの基本用語まで。(一般的な略称・俗称も含む)
特に注釈がない限りChaos専門用語と思って間違いはない。

- [用語集](#)

- [英数](#)

- [Battle](#)
- [Main](#)

- [あ行](#)

- [相手](#)
- [相手選択](#)
- [アタック宣言ステップ](#)
- [アタックドロ](#)
- [アビリティステップ](#)
- [アリーナ](#)
- [維持](#)
- [維持ステップ](#)
- [イベント/Event](#)
- [裏向き](#)
- [エクストラ/Extra](#)
- [エクストラデッキ](#)
- [エラッタ](#)
- [エリア](#)
- [エンドフェイズ](#)
- [オートレベルアップ](#)
- [オーナー](#)

- [か行](#)

- [ガード宣言ステップ](#)
- [解決領域](#)
- [貫通](#)
- [基準定義](#)
- [キャラ/Chara](#)
- [攻撃力](#)
- [攻撃力補正](#)
- [コスト](#)

- [さ行](#)

- [自分](#)
- [スタンド](#)
- [スキル](#)
- [セット/Set](#)
- [先制攻撃](#)
- [先制防御](#)
- [属性](#)

○ た行

- 耐久力
- 耐久力補正
- 代償
- 登場
- 特徴
- ドローステップ
- 東方混沌符

○ な行

- ネーム

○ は行

- パートナー
- バトル終了ステップ
- バトルフェイズ
- バトルフェイズ完了ステップ
- 反射
- 控え室
- ビギニングフェイズ
- プール
- フレンド
- フレンドエリア

○ ま行

- マスター
- メインフェイズ

○ や行

- 余剰ダメージ

○ ら行

- 乱入
- リカバリーステップ
- リバース
- 領域
- 累積ダメージ
- レスト
- レベルアップ
- レベルカード

○ 略称・俗称

- リカバリー
- 焼き
- 焼きメタ
- 三減少
- アタックドロ-能力
- ガードドロ-能力
- メインドロ-能力
- レストドロ-能力

セット破壊

- [本家](#)
- [うたたね\(系\)](#)
- [凹む\(系\)](#)
- [江ノ島\(系\)](#)
- [肝試し\(系\)](#)
- [天象儀\(系\)](#)
- [ジャージ\(系\)](#)
- [フィン剣\(系\)](#)
- [草壁\(系\)](#)
- [トウカル\(系\)](#)
- [ウルカミュ\(系\)](#)
- [デモンベイン\(系\)](#)

英数

Battle

タイミングの1つ。バトルフェイズで使用できるイベントや能力を示すアイコン。

Main

タイミングの1つ。メインフェイズで使用できるイベントや能力を示すアイコン。

あ行

相手

そのカードのマスターではないプレイヤーのこと。

相手選択

アタック目標をプレイヤーから相手のキャラ1体に変更できる能力。詳しくは[相手選択](#)のページを参照。

アタック宣言ステップ

バトルフェイズのステップの1つ。メインプレイヤーが自分のスタンドのキャラをアタックキャラに選択できる。

第1アビリティステップ後に行われ、メインプレイヤーがアタックキャラを選択した場合は第2アビリティステップに進む。その際にパートナーを選択した場合はアタックドロワーができる。

アタックキャラを選択せずアタックの終了を宣言した場合はバトル完了ステップに進み、先攻プレイヤーの1ターン目はこれを選択しなければならない。また、アタックキャラなったキャラはレストになり、この段階からバトルに参加していることになる。

アタックドロワー

パートナーをアタックキャラに選択したときに、自分のデッキから1枚ドロワーすることができるルール。任意なのでドロワーしなくてもよいが、ドロワーし忘れた場合は「しないことを選択した」ことになる。

アビリティステップ

アタック宣言ステップ前の第1、ガード宣言ステップ前の第2、ダメージ判定ステップ前の第3が存在するステップ。

タイミングがBattleで指定された能力やイベントを使用できるタイミングだが、バトルに参加しているキャラの能力は「この能力はバトルに参加していても発動できる。」の一文がなければ使用できない。両プレイヤーがなにもしないことを選択すると次のステップに進む。

アリーナ

キャラが登場している領域のこと。フレンドに4つ、パートナーに1つの合計5つのエリアが各プレイヤーのアリーナに存在している。

維持

能力の1つ。維持ステップに【維持】で記述された代償を実行しない場合、そのキャラは裏向きになる。

維持ステップ

ビギニングフェイズのステップの1つ。開始時にメインプレイヤーのキャラが持つ【維持】が発動する。そのため、このステップ中に裏向きから表向きになったキャラの【維持】は発動しない。

イベント/Event

カードの種類。手札からアイコンに示されたタイミングで使用する。使用時に解決領域に置き、効果の解決後に控え室に置かれる。【使用】で記述された代償がある場合は、解決領域に置いた直後に実行する。

裏向き

キャラの状態。攻撃力と耐久力は0に、カード名、性別、種類、作品名、属性は基準定義で決められた値になるが、レベルはそのまま。また、これら以外の情報と能力を持たなくなる。

エクストラ/Extra

カードの種類。エクストラキャラであると同時にキャラとしても扱われる。デッキに内に入れることはできず、エクストラデッキにのみ入れることができる。

登場方法は、エクストラカードをエクストラデッキから解決領域に置き、【エクストラ：A&B】や【エクストラ】〔A&B〕等で指定された条件を1つ以上満たす、アリーナに登場しているキャラ1体を指定し、指定しなかったキャラが満たしていない条件を満たすカードをアリーナか手札から控え室に置くことで、指定したキャラにぴったりと重ねる形で登場する。

また、【エクストラ】〔A〕と記述されている場合は、アリーナや手札のカードを控え室に置く必要はない。

パートナーと同様に、攻撃力補正と耐久力補正による修正を受けられレベルアップもできる。

エクストラデッキ

デッキの種類。エクストラキャラのみで構成された0枚から10枚のデッキ。エクストラデッキ置き場に置かれる。

エラッタ

表記ミスの修正や、効果などのバランス修正の事。

プシの得意技の1つと言うだが、ChaosTCG以外環境ではバランス修正としてエラッタが少ない。（例としてヴァイスシュヴァルツは、表記修正以外のエラッタは無し）

エリア

アリーナ内でキャラが実際に配置されている領域。各プレイヤーのアリーナに、フレンドエリアが4つ、パートナーエリアが1つ存在する。

エンドフェイズ

ターン終了段階での処理を行うフェイズ。

1. エンドフェイズ開始時に発動する効果の解決
2. メインプレイヤーは裏向きのキャラ1体を表向きにする
3. メインプレイヤーはパートナーの状態をレストならスタンドに、リバースならレストにする
4. ターン終了時に発動する効果の解決
5. 手札調整
6. ダメージの回復
7. 期限が「ターン終了時まで」「そのターン中」である効果の消滅

の順で行われる。処理が終了すると、メインプレイヤーとサブプレイヤーを入れ替えて新たなターンが開始し、ビギニングフェイズに進む。

オートレベルアップ

デッキへのダメージでパートナーと同名のカードが控え室に置かれる場合に、そのカードをパートナーにレベルカードとして重ねることで、パートナーをレベルアップすることができるルール。

オートレベルアップした場合、残っているダメージはダメージキャンセルにより0になる。任意なので行わなくてもよいが、行い忘れた場合は「しないことを選択した」ことになる。オートレベルアップによるレベルアップの場合、特別な記載がない限り【登場】【レベルアップ】は無視される。

オーナー

カードの持ち主のこと。

か行

ガード宣言ステップ

バトルフェイズのステップの1つ。第2アビリティステップ後に行われ、サブプレイヤーがガードキャラを選択できる。

ガードキャラを選択した場合はそのキャラがアタック目標に、ガードしないことを選択した場合はサブプレイヤーがアタック目標になる。また、ガードキャラなったキャラは、この段階からバトルに参加していることになる。

解決領域

領域の1つ。手札からカードを使用する場合やエクストラキャラの登場を行う場合、まずこの領域に置き各種代償を実行した後、アリーナに置いたり効果を解決する。

貫通

ダメージ判定ステップにおいて、アタックキャラがガードキャラへ与えるダメージの余剰ダメージを本来のアタック目標に与える能力。

基準定義

カード名、ネーム、性別、特徴、作品名、属性のこと。アリーナや控え室は当然として、手札やデッキ果てはバックヤードでも有効。また『[永続]「A」と同じネームとしても扱う。』等の[永続]で得られる情報も基準定義と扱われる。

キャラ/Chara

カードの種類。このゲームの基本となるカード。また、エクストラキャラはキャラとしても扱う。

攻撃力

キャラ、エクストラキャラ、パートナーカードの左下に記載されている、バトルで与えられるダメージの大きさを表した数値。パートナーカードは攻撃力補正値を加えたものが記載されている。

攻撃力補正

キャラとエクストラキャラは攻撃力の下、セットカードは左下に記載されている、攻撃力を修正する数値。キャラの物はパートナーかレベルカードでなければ適用されない。「-」は0として扱う。

コスト

代償のこと。

さ行

自分

そのカードのマスターであるプレイヤーのこと。

スタンド

カードの上側が相手プレイヤーに向かって置いてある状態のこと。特に記述がない場合、この状態のキャラのみアタックキャラやガードキャラに選択できる。

スキル

セット/Set

カードの種類。キャラにセットすることで、そのキャラに攻撃力補正値と耐久力補正値を与える。

【セット】を持つ場合、直後に記述された条件を満たしたり〔～〕内の記述を実行しなければならない。セット後は【セット】と「このカード」「このセットカード」で参照されている能力しか持たず、それ以外はセットされたキャラが持つ。

先制攻撃

相手のキャラとのバトル時にアタックキャラである場合、相手のキャラより先にダメージを与える能力。先制防御とタイミングが同じであるため、先制防御を持つキャラとのバトル時には相殺される。

先制防御

相手のキャラとのバトル時にガードキャラである場合、相手のキャラより先にダメージを与える能力。先制攻撃とタイミングが同じであるため、先制攻撃を持つキャラとのバトル時には相殺される。

属性

カードの情報。地(E)、水(W)、火(F)、風(A)、光(L)、闇(D)、無(N)の7種類あり、カード左上の丸いアイコン内で色とアルファベット1文字で表される。ただし、ニトロプラスとアクアプラスのOS1.00にアルファベット1文字は入っていない。

た行

耐久力

キャラ、エクストラキャラ、パートナーカードの右下に記載されている、ダメージどれだけ耐えられるかを表した数値。パートナーカードは耐久力補正値を加えたものが記載されている。

耐久力補正

キャラとエクストラキャラは耐久力の下、セットカードは右下に記載されている、耐久力を修正する数値。キャラの物はパートナーかレベルカードでなければ適用されない。「-」は0として扱う。

代償

カードの持つ能力のうち〔〜〕で囲まれた部分のこと。これを全て行った場合のみ、登場やレベルアップ、維持や能力の解決が行われる。

登場

キャラがアリーナに置かれること。エクストラキャラの場合は、指定したキャラにぴったりと重ねられること。【登場】を持つ場合、直後に記述された条件を満たしたり〔〜〕内の記述を実行しなければならない。

特徴

カード名のうち"〜"(公式では“〜”)で囲まれている部分のこと。特徴を持つカードはテキスト中では「"〜"のキャラ」等と表記される他、単に「手札の"〜"」等と記述された場合は「手札の"〜"であるカード」を意味する。また、セットカードの持つ特徴はセットされているキャラに与えられる。

[特徴一覧](#)

ドローステップ

ビギニングフェイズのステップの1つ。メインプレイヤーがデッキからカードを1枚引かなければならないが、その際にデッキが0枚だとメインプレイヤーは敗北する。

東方混沌符

ChaosTCGの作品やOSの1つ。同人ゲームシリーズ「東方Project」がテーマ。製作及び販売元はChaosTCGの主に制作元ブシロードではない、「OS:V.I.P.」の制作元アクシアである。

他のOSと違い、製作元や権利者の理由から、
(明言ではないも、「東方Project」原作者ZUN氏及び上海アリス幻楽団から二次創作物への制限が有力説)

「東方混沌符」限定大会・イベントの場合以外、大会やイベントなどが使用できない(特殊OSとして扱い)ため、独自のゲーム環境が展開された。

カードプールやバランスなどはChaosTCGと違い部分が多い。

そのため、ChaosTCGの一般プレイヤーから、東方混沌符は別ゲームとして扱い場合が多い(混沌符プレイヤーも同様、「本家」参照)。

なお、ブシロード、アクシア2方の公式回答から、東方混沌符はChaosTCGの参戦作品の1つとして扱い。(ChaosTCG ネオスタンダードOSリスト及びQ&A.488, 東方混沌符Q&A.1-2)

な行

ネーム

カード名のうち「~」(カギ括弧)で囲まれている部分のこと。同じネームを持つカードはアリーナに2枚以上登場させることができない。

仮に同じネームを持つカードがアリーナに複数枚ある場合、後に登場したカード1枚がアリーナに残るように、他のカードを控え室に置く。ただし、パートナーが含まれる場合はパートナーが残るようにしなければならない。

は行

パートナー

「俺の嫁」であり、あらゆる効果でアリーナから離れることなく、レベルアップや攻撃力と耐久力が補正される等、何かと優遇される。嫁選びは重要。ちなみに選ぶのは男でもよい。

バトル終了ステップ

バトルフェイズのステップの1つ。ダメージ判定ステップの後に、

1. バトル終了時に発動する効果の解決
2. 期限が「バトル中」「バトル終了時まで」である効果の消滅、アタックキャラとガードキャラの解除

の順で行われる。このステップ終了後は、再び第1アビリティステップが行われる。

バトルフェイズ

メインフェイズの後に行われるフェイズ。

1. 第1アビリティステップ
2. アタック宣言ステップ
3. 第2アビリティステップ
4. ガード宣言ステップ
5. 第3アビリティステップ
6. ダメージ判定ステップ
7. バトル終了ステップ
8. バトルフェイズ完了ステップ

の順で行われるが、バトル終了ステップでの処理が終了すると第1アビリティステップに戻る。アタック宣言ステップにおいてアタックしないことをメインプレイヤーが宣言した場合のみ、バトルフェイズ完了ステップが行われる。バトルフェイズ完了ステップが終了するとエンドフェイズ

に進む。また、アタック宣言ステップからバトル終了ステップまでのステップをバトルと呼ぶ。

バトルフェイズ完了ステップ

バトルフェイズのステップの1つ。アタック宣言ステップでアタックがされなかった場合に、

1. バトルフェイズ終了時に発動する効果の解決
2. 期限が「バトルフェイズ中」「バトルフェイズ終了時まで」である効果の消滅

の順で行われる。

反射

ダメージ判定ステップにおいて、ガードキャラがアタックキャラへ与えるダメージの余剰ダメージをアタックキャラのマスターに与える能力。

控え室

領域の1つ。使用したカードを置く場所で公開情報だがカードの順番も情報を持っており、勝手にシャッフルしたりしてはいけない。うっかりやってしまうと、最悪の場合「ゲームが正常に進行できなくなる深刻な状況」となってしまう。なお、ブシロードのカードゲームは一貫して控え室と呼ばれている。

ビギニングフェイズ

ターン開始時に行われるフェイズ。

1. リカバリーステップ
2. ドローステップ
3. 維持ステップ

の順に行われる。処理が終了するとメインフェイズに進む。

プール

カード群のこと。デッキではなくカードの種類や、構築における使用可能なカードを指す。

フレンド

フレンドエリアに登場しているキャラのこと。最大で4体まで登場できる。

フレンドエリア

キャラが登場することのできるエリア。前衛と後衛が2つずつ存在する。

ま行

マスター

カードを使用しているプレイヤーのこと。

メインフェイズ

ビギニングフェイズの後に行われるフェイズ。

- ・【乱入】の代償を使用しないキャラのプレイ(1ターンに1回)

【乱入】の代償を使用したキャラのプレイ

- ・ レベルアップ(1ターンに1回)
- ・ イベントカードのプレイ
- ・ セットカードのプレイ
- ・ 自分のキャラが持つ能力のプレイ
- ・ エクストラキャラのプレイ(1ターンに1回)

以上の行動を好きな順番で、行いたいものだけ行える。メインプレイヤーが何もしないことを選択した場合、バトルフェイズに進む。

や行

余剰ダメージ

キャラに与えられている累積ダメージから、そのキャラの耐久力を引いた値。0以下の場合は常に0になる。

ら行

乱入

能力の1つ。【乱入】で記述された代償を実行することで、1ターンに何回でもキャラを登場させることができる。また、これによってアリーナに置かれたキャラは乱入したキャラと呼ばれ、それと同時に登場した扱いになるが、【登場】で記述された代償を実行する必要はない。

リカバリーステップ

ビギニングフェイズのステップの1つ。

1. ゲーム中の最初のターンである場合、ゲーム開始時に発動する効果の解決
2. ターン開始時及びビギニングフェイズ開始時に発動する効果の解決
3. メインプレイヤーのキャラの状態をレストならスタンドに、リバーズならレストにする

の順で行われる。

リバーズ

カードの下側が相手プレイヤーに向かって置いてある状態のこと。カードが上下逆転している状態。特に記述がない場合、この状態のキャラをアタックキャラやガードキャラには選択できない。

領域

カードを置く場所のこと。非公開領域としてメインデッキ置き場、エクストラデッキ置き場、手札が、公開領域として控え室、アリーナ、エリア、バックヤード、解決領域が存在する。領域にあるカードの枚数自体は公開情報であるため、いつでも確認できる。

累積ダメージ

キャラが受けているダメージを総合計したもの。これがキャラの耐久力を上回るとキャラは裏向きになり、累積ダメージは0になる。

レスト

カードが右に90度傾き、左側が相手プレイヤーに向かって置いてある状態のこと。特に記述がな

い場合、この状態のキャラをアタックキャラやガードキャラには選択できない。

レベルアップ

手札からパートナーカードと同名のカードを、解決領域に置いて【レベルアップ】で記述された代償を実行した後、レベルカードとしてパートナーに重ねること。

また、指定したエクストラキャラと同名で裏向きのエクストラカードを、エクストラデッキから解決領域に置いて【エクストラ】の代償で指定された条件の内1つ以上を満たすカードを手札から控え室に置いた後、指定したエクストラキャラにレベルカードとして重ねること。

レベルアップするとそのキャラは必ず表向きのスタンド状態になり、累積ダメージが0になる。

レベルカード

パートナーやエクストラキャラに少しずらして重ねられるカード。レベルカードが持つ攻撃力補正と耐久力補正は、重ねられているキャラの攻撃力耐久力に加算される。

略称・俗称

非公式ながらChaosプレイヤー間においてよく使われる略称・俗称。

リカバリー

キャラを【裏】から【表】にする行為のこと。
復帰とも呼ばれる。

焼き

バトル以外によるダメージをキャラに与える能力、又はその行為を指す。

焼きメタ

キャラに与えられるバトル以外のダメージを減少、又は無効にする能力を持つカードのこと。

三減少

自分のキャラに与えられるバトル以外のダメージを3点減少する能力を持つキャラ又はセットカードのこと。

さらに短く『三減』と呼ばれることもある。

アタックドロウ能力

アタックキャラに選ばれた場合、カードを引く能力のこと。

ガードドロウ能力

ガードキャラに選ばれた場合、カードを引くことができる能力のこと。

メインドロウ能力

メインフェイズ開始時、カードを引く能力のこと。
自分と相手どちらのターンに引けるかはカードによる。

レストドロ-能力

【スタンド】から【レスト】にすることでカードを引く能力のこと。

セット破壊

目標のセットカードを控え室に置く能力を持つカードのこと。大抵の場合イベントカードのことを指す。

初出は[星降る夜に](#)。その後もOS別の互換カードや亜種、セットカードを控え室に置く能力を持つキャラカードが登場した。

『セット割り』と呼ばれることもある。

本家

東方混沌符のプレイヤーから、東方混沌符以外ChaosTCGに参戦している全作品を指す。

うたたね(系)

自分の手札2枚を控え室に置くことで目標のキャラ1体をレストにするイベントカードのこと。初出の[うたたね](#)の呼び方がよく使われている。

凹む(系)

自分の手札1枚を控え室に置き、自分のフレンド1体を【表】から【裏】にすることで目標のフレンド1体を【裏】にするイベントカードのこと。

初出の[大いに凹む...](#)を略した呼び方がよく使われている。

江ノ島(系)

自分の手札1枚を控え室に置くことで目標のフレンドのエクストラキャラ1体を【裏】にするイベントカードのこと。

初出の[逆転・江ノ島大蹴撃](#)を略した呼び方がよく使われている。

他にも『えのき』（江ノ島蹴からもじった呼び方）と呼ぶ人もいる。

初出の[逆転・江ノ島大蹴撃](#)に限り、後の同系統カードと違い自分のアリーナに【表】の「銀星号」が登場している場合、エクストラ化しているパートナーも対象に取ることができる。

肝試し(系)

自分の手札2枚を控え室に置くことで目標のフレンドのキャラ1体を【裏】にするイベントカードのこと。

『江ノ島』とは違い、エクストラキャラ以外も対象にできる。

初出の[肝試し](#)の呼び方がよく使われている。

天象儀(系)

キャラに与えられるバトル以外のダメージを無効にする能力を持つセットカードのこと。

初出の[天象儀](#)の呼び方がよく使われている。

『焼きメタセット』『焼き無効セット』などとも呼ばれる。

ジャージ(系)

キャラに与えられるバトル以外のダメージを無効にする能力とプレイヤー自身に与えられる相手のカードの効果によるダメージを無効にする能力両方を持つセットカードのこと。

初出は[ラザフォード場](#)だが、カード効果によりプレイヤーにダメージを与えるカードが目立ち始めたのが[ブースターパック「OS : Navel 2.00」](#)発売後であり、同ブースターに収録されていた

[ジャージ](#)の呼び方が定着した。

フィン剣(系)

セットコストが自分の手札を1枚控え室に置くことであり、攻撃力補正が+4のセットカードのこと。

初出の[フィンジアスの剣](#)を略した呼び方がよく使われている。

草壁(系)

バトルによるダメージを受けない能力と参加したバトル終了時にリバーズになる能力を持つキャラのことを指す。

攻撃力の高い『貫通』を持つキャラの対策によく用いられる。

初出の[過去の「草壁 優季」](#)を略した呼び方がよく使われる。

トウカル(系)

『先制攻撃』と『貫通』を併せ持ち、攻撃力補正が+2のエクストラキャラのことを指す。

スキルと攻撃力の高さ、上昇率が噛み合っており、純粋なアタッカーとして使われる。

初出の[力と技「カルラ」&「トウカ」](#)を略してこのように呼ばれることが多い。

ウルカミュ(系)

登場、レベルアップ時に相手のキャラすべてに3ダメージを与えるエクストラキャラのことを指す。

登場からレベルアップへ繋げることで相手キャラ全体に6ダメージを与え、相手のキャラを複数【裏】にする目的で使用されることが多い。

初出の[究極術法「ウルトリィ」&「カミュ」](#)を略してこのように呼ばれることが多い。

初出の[究極術法「ウルトリィ」&「カミュ」](#)に限り、後の同系統カードと違い登場コストで相手キャラ全体に3点ダメージを与える。

デモンベイン(系)

アタックキャラやガードキャラに選ばれた場合、バトル終了時まで攻撃力と耐久力が5上昇する能力を持つエクストラキャラのことを指す。

初出の[無垢なる刃「デモンベイン」](#)を略した呼び方がよく使われる。

初出の[無垢なる刃「デモンベイン」](#)及び[「スーパーウェスト無敵ロボ28号DX」デモンベイン](#)は後の同系統カードと異なり相手キャラとバトルする場合にのみ攻撃力と耐久力が上昇するため若干下位互換となっている。