

第一章 ゲーム概要と終了条件

1-1. ゲームの終了条件

「本陣の陥落」「山札切れ判定」「千日手判定」「プレイヤーの投了」のいずれかが満たされた場合、ゲームが終了します。

1-1-1. 本陣の陥落

対戦相手の本陣への進軍に成功したプレイヤーは、相手の本陣となっていたカードの内容を確認します。その後、特に勝利条件が変更されない限り、進軍を成功させたプレイヤーの勝利となります。

1-1-2. 山札切れ判定

すべてのプレイヤーの山札が尽きた場合、最後の山札が無くなったターンの次のターンの終了宣言フェイズと同時にゲームが終了し、勝利判定を行います。双方の山札が尽きてから再び山札が存在する状態になった場合、この条件は満たされなくなると判断し、ゲームを続行します。再び双方の山札が無くなってから、この処理を適用します。

1-1-3. 千日手判定

「同じ局面」が6ターン続けて起きた場合、その6ターン目の終了宣言フェイズと同時にゲームが終了し、勝利判定を行います。このターン数はそれぞれのプレイヤーのターン数を数えてのことなので、各プレイヤーが自分のターンを3回ずつ行った時に判定を適用します。「同じ局面」とは一方の手札・山札・捨て山のカードの内容が変化せず、「自軍配置地形」の位置が一瞬でも変化しない場合を指します。自分のターンの行動が「ユニットの位置を変更するだけ」の場合にも「同じ局面」となります。

1-1-4. プレイヤーの投了

各プレイヤーはいつでも投了を宣言することができます。投了が宣言された場合、どんな場合でも投了を宣言したプレイヤーの負けでゲームを終了します。

1-1-5. 勝利判定

山札切れ判定か千日手判定によってゲームが終了する場合、ゲームの勝敗は「勝利判定」によって決定されます。勝利判定ではそれぞれのプレイヤーの「敵軍領土内に存在しているユニットの数」を比較し、多い方が勝利となります。同じユニット数ならば引き分けです。

第二章 基本原則

2-1. カードテキストの優先

カードのテキストと総合ルールが矛盾している場合は、カードのテキストが優先されます。

2-2. 効果

カードがゲームに与える影響のことを「効果」と呼びます。「効果が発揮され、ゲームに影響を与えること」を「効果の適用」と呼びます。「Aする。効果適用後、Bす

る。」という表記のカードはAの内容が適用されない場合、Bの内容は適用されません。

2-3. 矛盾する効果の適用

矛盾する効果の適用がなされる場合、「しない、できない、ならない」といった「否定や不可能を意味する表記」があった場合、その「否定や不可能を意味する表記」を優先します。

2-4. 死亡効果と死亡効果を適用させない効果

同一ユニットに対して「死亡効果」と「死亡効果を適用させない効果」が同時に適用される場合、「矛盾する効果」として扱わず、「死亡効果を適用させない効果」を優先します。1つの効果が複数の「死亡効果」を持つ場合、その数だけの「死亡効果を適用させない効果」を適用できない場合、そのユニットは死亡します。

2-5. 「死亡効果が適用された場合」と書かれているとき

「死亡効果が適用された場合」と書かれている「死亡効果を適用させない効果」は、「死亡効果」のかわりに「死亡効果を適用させない効果」を適用させるものとして扱います。複数の「死亡効果が適用された場合」と書かれている「死亡効果を適用させない効果」が適用される場合、「死亡効果」のかわりに「一番最初に適用されたもの」が適用されます。

2-6. 数値「n」を決定できるカード

カードテキスト上で、プレイヤーが任意に決定できる数値「n」が存在する場合、nは1以上でなければなりません。

2-7. 定義されていない事項を問う条件式

「効果が実際に影響を与えるかどうかの判定」などにおいて、条件式に「そのカードについては定義されていない事項が含まれている場合があります。このような「定義されていない事項を問う条件式」は常に「偽」(なりたない)であるとします。

2-8. 数値の入れ替え

数値の入れ替えを行う場合、入れ替える前の数値±n=入れ替えた後の数値として扱います。

2-9. 数値の変更

数値の変更を行う場合、変更する前の数値±n=変更した後の数値として扱います。

2-10. 同時選択の進軍側優先

双方のプレイヤーが同時に何らかの選択をせまられた場合、進軍側が先にその選択を行わなければなりません。

2-11. 同時に何らかの宣言/適用を行う場合

双方のプレイヤーが同時に何らかの宣言/適用をおこなわなければならない場合、進軍側から先に宣言/適用を行わなければなりません。

2-12. 宣言時と効果発生時で数値が変化する効果について

宣言時と効果発生時でその値が変化する効果については、常に「効果発揮時の数値を適用する」と扱います。

2-13. 「好きな～」という表記

「好きな～」という表記は「プレイヤーが選んだ任意の

～」という意味です。

2-14. 「この～」という表記

「この～」という表記は、その表記がなされたカード1枚をさす表記です。

2-15. 「ユニットが～する」という表記

宣言するのはプレイヤーです。しかし、ユニットが効果の発生源となる場合や、プレイヤーがユニットを進軍させる場合に、「ユニットが使用する」「ユニットが進軍する」という表記がなされることもあります。

2-16. 公開情報と非公開情報

公開情報とはゲームに必要な情報のうち、参加するすべてのプレイヤーに公開されるもののことを指します。非公開情報はゲームに必要な情報のうち、その内容を確認することができないもののことを指します。

2-17. 「ランダム」という表記

「ランダム」とは無作為かつカードの内容などを考慮しないということを表します。公開情報から何かをランダムに選ぶ場合、公開情報を一度非公開情報にしてから選び、選び終わってから再び公開情報に戻します。何らかの効果などによって、非公開情報のカードの一部が公開されている状況で「ランダム」に選ぶ場合があります。この場合、その公開されているカードは公開情報のままにして、「ランダム」に選びます。

2-18. 進軍側と守備側

自分のターンを進行しているプレイヤーを「進軍側」、そうでないプレイヤーを「守備側」と呼びます。

2-19. 「～フェイズの前に／～の開始時に／の最初に」

「～フェイズの終了時に／～フェイズの最後に」という表記

「～フェイズの前に／～の開始時に／の最初に」と「～フェイズの終了時に／～フェイズの最後に」という表記は、それぞれ同じタイミングを表しています。これらは「～フェイズ」が存在しなければ効果を発揮しません。この表記の効果が同時に複数適用される場合、それらのカードの支配者が、任意の順番で効果を発揮させます。複数のプレイヤーが同時にこの表記の効果を発揮させる場合、進軍側が先にすべての効果を発揮させてから、守備側がすべての効果を発揮させます。

第三章 カードとシャッフル

3-1. カードの種類

カードは「ユニットカード」「地形カード」「アイテムカード」「戦闘スペルカード」という4種類に分けられます。

3-2. カードに枚数制限が表記されている場合があります。枚数制限はカードの効果ではありません。

3-3. 斜体の表記は「プレーバー・テキスト」です。プレーバー・テキストがゲームに影響を与えることはありません。

3-4. カード名が書かれている側がカードの表です。

3-5. 所有者

「そのカードをデッキに組み込んでいるプレイヤー」のことを「そのカードの所有者」と呼びます。

3-6. 支配者

「そのカードを場に出した」または「そのカードの使用を宣言した」プレイヤーのことを「そのカードの支配者」と呼びます。

3-7. 基本

何の効果も受けていない状態のカードの表記は「基本」とであるとされます。

【例】「基本攻撃力」という場合、カードに記されている攻撃力の値を指します。「攻撃力」という場合は、カードに記されている数値に現在適用されている効果を加えた値を指します。

3-8. 同じカードの区別

戦闘のとき、同じみかけで同じカード名のユニットが2体以上ならんだ場合、どちらが即時召喚されたユニットであるか、どちらがどの地形から進軍してきたかなど、判断できない場合があります。この場合、そのユニットのプレイヤーが、どちらがどういったユニットであるか、隊列変更タイミング終了時に宣言します。宣言しなかった場合、対戦相手がその内容を決定することができます。

3-9. シャッフル

「シャッフル」とはカードの束をランダムな順番に変更することです。

3-10. シャッフルの権利

プレイヤーがシャッフルをする場合、対象プレイヤーがシャッフルした後、その敵軍プレイヤーも同じものをシャッフルする権利があります。

3-11. 公開情報のシャッフル

公開情報をシャッフルする場合があります。この場合、その公開情報を非公開情報にし、シャッフルします。その後、公開情報に戻します。

第四章 デックとダイス

4-1. デックの枚数

デックとは50枚で構成されたカードの束です。50枚より多くても少なくてもいけません。

4-2. 同名カードの枚数制限

同名のカードはデックに3枚まで入れられます。

4-3. ダイス

ダイスとは1から6までの自然数を同じ確率でランダムに発生させる装置のことを指します。本ルールを用いる大会では正六面体のさいころを使用することを推奨します。

4-4. 「nD」

本ルールとカード表記にある「nD」および「nDする」とは「n個のダイスを同時に振る」こと、または「n個のダイスを振った合計値」を意味します。

4-5. 「nD+a」「nD-a」

「nD+a」「nD-a」とある場合、「n個のダイスを振った

合計値にaを加えた(または減らした)値」を指します。

【例】「2D+1」とあった場合、「2個のダイスを同時に振って得た値に1を加える」ことを示します。

4-6. 「nDして高い目1つ(低い目1つ)」

「nDして高い目1つ(低い目1つ)」と言う表記は「n個のダイスを振り、それぞれの値を比較して最も高い(または低い)値を採用」することを意味します。

4-7. 「ダイス結果」

「nD」「nD+a」「nD-a」「nDして高い目1つ(低い目1つ)」で求めた値を「ダイス結果」と呼びます。

4-8. 「複数のダイスのダイス結果」

1つのカードの使用宣言時に複数のダイスを振る場合、効果の使用宣言時のダイス結果を用います。

第五章 場

5-1. 場とはゲームをするためのプレイヤーとゾーンをまとめた呼称です。

5-2. プレイヤー

ゲームをするプレイヤーにとって、そのプレイヤー自身のことを「自軍プレイヤー」、その対戦相手のことを「敵軍プレイヤー」と呼びます。本ルールとカードの表記にある「自分」とは「自軍プレイヤー」のことを指します。

5-3. ゾーン

ゲーム中にカードが存在できる場所をゾーンと呼びます。ゾーンには、戦場・山札・手札・捨て山・除外ゾーン・エフェクトゾーンがあります。

5-3-1. 戦場

戦場は3列(縦ライン)、4行(横ライン)からなり、地形となるカードの配置ができる、またはされている場所を指します。戦場にカードを配置する際には、自分の座っている位置から見てカード名が適切に読めるように縦向きに配置します。ただし、同じスリーブを使っている等の理由でどちらのカードか見分けが付かない場合には、後手のプレイヤーの本陣および代理地形はカードを横向きにして配置することが推奨されます。戦場はゾーンです。

5-3-2. 空き地

まだ地形カードが配置されていない、地形配置が可能なスクエアを「空き地」と呼びます。空き地は地形とみなされないため、空き地への進軍はできません。

5-3-3. 本陣

本陣はゲーム開始時に配置される地形です。基本リミットは10で、ユニットを普通召喚可能です。本陣は非公開情報で、他の地形には置き換えられません。

5-3-4. 支配地形と誰もいない地形

「自軍支配地形」とは自軍ユニットが存在する地形です。「敵軍支配地形」とは敵軍ユニットが存在する地形です。戦闘中の地形は守備側の支配地形です。ユニットが存在しない地形は「誰もいない地形」です。

5-3-5. 自軍配置地形と敵軍配置地形

「自軍配置地形」とは自軍本陣と、自分が配置した地形のことです。「敵軍配置地形」とは敵軍本陣と敵軍プレイヤーが配置した地形のことです。

5-3-6. 自軍領土と敵軍領土

自分の側にある6つの地形および空き地を「自軍領土」、対戦相手側にある6つの地形および空き地を「敵軍領土」と呼びます。

5-3-7. 隣接した場所

「隣接した場所」という表記は縦方向と横方向に接している地形および空き地を指します。斜め方向に接している地形は隣接した場所に含まれません。

5-3-8. 同じ地形

「同じ地形であるかどうか」を問われた場合、その「地形となるカード」が同じ状態で配置され続けているかどうかを判定します。

5-3-9. 山札

無作為の順序に並べたデッキを1まとまりに重ね、その内容を公開せずにカードの裏側が上になるようにして、戦場以外の場に配置されたものを「山札」と呼びます。自軍プレイヤーの山札を「自軍山札」、敵軍プレイヤーの山札を「敵軍山札」と呼びます。山札の内容は非公開情報ですが、どちらのプレイヤーもゲーム中いつでもその枚数を確認できます。山札のカードが1枚しか存在しない場合、そのカードは山札の1番上のカードかつ1番下のカードです。山札はゾーンです。

5-3-10. 手札

プレイヤーが使用できるカードです。手札の内容は自分には公開情報ですが、対戦相手には非公開情報です。自軍プレイヤーの手札を「自軍手札」、敵軍プレイヤーの手札を「敵軍手札」と呼びます。お互いの手札の枚数はいつでも確認できます。手札はゾーンです。

5-3-10-1. 手札上限枚数

通常の場合、手札の上限枚数は6枚です。手札調整フェイズにその枚数を超えていた場合、その枚数になるように調整しなければなりません。

5-3-10-2. 手札の補充

自軍山札のカードを上から順に1枚ずつ手札に加えることを「手札の補充」と呼びます。

5-3-10-3. 「カードをn枚まで補充する」という効果

「カードをn枚まで補充する」という効果が発揮された場合は、山札からカードを引く前に補充する枚数を宣言します。

5-3-10-4. 「n枚補充する」という効果

「カードをn枚補充する」という効果が発揮されたが、山札にはn枚未満しかカードがないという状況の時には、すべての山札のカードを手札に補充します。たとえ山札のカードがなくて0枚のカードを手札に補充したとしても効果が発揮されたときとみなします。

5-3-11. 捨て山

「捨て山」とは破棄されたカードを1まとまりに重ね、カードの表側が上になるようにして、戦場以外の場に置

かれたものを指します。捨て山のカードは破棄された順番で、新たに破棄されたカードは今ある捨て山の一番上に置かれます。自軍プレイヤーの捨て山を「自軍捨て山」、敵軍プレイヤーの捨て山を「敵軍捨て山」と呼びます。捨て山の内容は公開情報です。その内容はどちらのプレイヤーもいつでも確認できます。捨て山の順番を変更することはできません。捨て山はゾーンです。

5-3-11-1. 破棄

「破棄」とは場の他の場所からカードの所有者にとっての自軍捨て山の上にカードを移動することです。複数のカードを同時に破棄する場合、所有者の任意の順番で1枚ずつ捨て山の上に置いていきます。

5-3-11-2. 「n枚破棄する」という効果

「手札／山札をn枚破棄する」という効果が発揮されたが、手札／山札にはn枚未満しかカードがないという状況の時にはすべての手札／山札を破棄します。この場合、例えば手札／山札がなくなっており、0枚のカードを手札／山札から破棄したとしても、効果が発揮されたとみなします。

5-3-12. ゲームから除外されたカード

ゲームから除外されたカードは除外ゾーンに置かれます。除外ゾーンの内容は公開情報です。その内容はどちらのプレイヤーもいつでも確認できます。除外ゾーンはゾーンです。

5-3-13. エフェクトゾーン

使用された戦闘スペルカードや消耗品カードは、それが使用された対抗連鎖が終了するまで、それぞれ戦闘スペル・消耗品と言う形でエフェクトゾーンに置かれます。それが使用された対抗連鎖が終了した時点で、それらのカードは捨て山に置かれます。エフェクトゾーンはゾーンです。

第六章 ゲームの手順

6-1. ゲームの準備

ゲーム開始時の流れは以下のようになります。

a. 自分の山札をシャッフルする

お互いのプレイヤーは自分のデッキが充分に無作為化されるようにシャッフルを行います。

b. 相手の山札をシャッフルする

お互いのプレイヤーは相手のデッキが充分に無作為化されるようにシャッフルを行います。

c. 山札の配置

お互いはお互いのデッキを山札とします。

d. 自軍本陣の配置

お互いのプレイヤーは山札の一番上のカードを自軍本陣として配置します。

e. 手札の補充

自分の山札からカードを手札上限枚数(通常は6枚)になるように補充します。この際、ユニットカードが1枚もなかった場合、そのプレイヤーは対戦相手に手札をすべて公開してから、手札・山札・本陣を1まとめにした後、b～eの過程を自分の分だけやり直すことができます。例

え、再びユニットカードがなかった場合でも、この過程は一度しか行えません。

f. 先後手の決定

お互いに1Dします。高い値を出したプレイヤーを進軍側としてゲームを始めます。同じ値が出た場合は、異なる値になるまでこの手順を繰り返します。

6-2. ターンの流れ

ターンの流れは以下のようになります。ただし、先手の第1ターン目のみ「第1手札調整フェイズ」と「メインフェイズ」が存在しません。

6-2-1. 第1手札調整フェイズ

第1手札調整フェイズは以下の順番で進行します。

a. 自軍手札が手札上限枚数を超える場合、手札上限枚数になるように手札を破棄します。

b. 手札のカードを1枚選び、破棄することができます。この過程は何度でも繰り返すことが可能です。

c. 手札上限枚数よりも現在の手札枚数が少ない場合、手札を手札上限枚数になるまで、自軍山札から補充します。その過程の途中で山札が尽きた場合、その時点で自動的にこの手順が終了します。

d. このフェイズを終了します。

6-2-2. メインフェイズ

進軍側は以下の行動を可能な限り何度でも、好きな順番で行うことができます。1つのメインフェイズの行動が終了するまで、次のメインフェイズの行動を行うことはできません。また、守備側は次にあげる行動を行うことができません。進軍側がメインフェイズの終了を宣言することで、このフェイズを終了します。

6-2-2-1. 地形配置

地形カードを地形として戦場に置くことを「地形配置」と呼びます。メインフェイズの行動としての地形配置を「通常地形配置」と呼びます。

6-2-2-2. 代理地形

代理地形とは山札の1番上のカードを表を見ずに地形カードとして配置した地形のことです。代理地形は[基本リミット：8]です。手札に地形カードがある時にも配置できますが、自軍山札の残り枚数が0枚のときには配置することができません。

代理地形はメインフェイズに一度しか配置を宣言できません。また、代理地形の配置を宣言したターンには通常地形カードを配置することができません。また、通常地形カードの配置を宣言したターンには代理地形を配置することができません。

代理地形は非公開情報ですが、どこに配置されているのかはどちらのプレイヤーも常時確認できます。

6-2-2-3. 地形配置できる場所

次のいずれかの場所に該当する場合、地形を配置することができます。「本陣」および次のいずれかの場所以外には地形の配置を宣言できません。

- a. 「自軍支配地形」
- b. 「自軍支配地形」に隣接する「誰もいない地形／空き地」
- c. 「誰もいない地形の自軍配置地形」
- d. 「誰もいない地形の自軍配置地形」に隣接する「誰もいない地形／空き地」

6-2-2-4. 地形配置の手順

a. 地形として配置するカードを1枚指定します。手札か代理地形かのいずれかを配置することになります。

a-a. 手札から配置する場合、そのカードを公開します。この時、公開したカードに手札型特殊能力が記されていたなら、その効果を使用するかどうかも併せて宣言します。

a-b. 代理地形を配置する場合、山札の1番上のカードを代理地形として配置することを宣言します。

b. 地形配置できる場所の条件を満たしている場所から、地形を配置する場所を指定します。手順a-aで手札型特殊能力の使用を宣言していた場合、前項の地形配置できる場所に加えて、カードに記されている場所にも、地形配置を宣言できます。

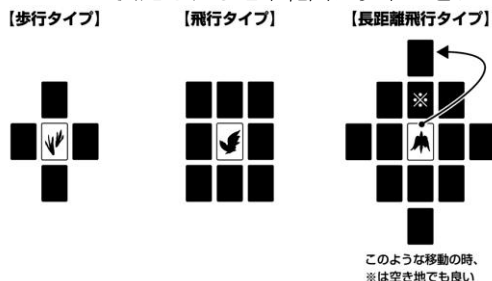
c. 手順bで指定した場所が空き地なら、そのまま地形を配置します。指定した場所にすでに地形がある場合、それを破棄して、同じ場所に手順a-aまたはa-bで指定したカードを配置します。

6-2-3. 進軍

「進軍」とは、ユニットをある地形から別の地形へ移動させることです。進軍は、進軍側しか宣言できません。

6-2-3-1. 進軍範囲と進軍タイプ

「進軍範囲」とはユニットが進軍可能な地形の場所を表すものです。ユニットは進軍範囲にある地形にしか進軍できません。空き地は進軍範囲にはなりません。また、ユニットが進軍を宣言する前に存在している地形は進軍範囲ではありません。すべてのユニットは3種類ある進軍タイプのうち、いずれか1つに分類されます。進軍タイプによって決定される進軍範囲は以下の通りです。



6-2-3-2. 進軍の制限

a. ユニットの状態

ユニットは「未行動」か「行動完了」かのどちらかの状態にあります。ユニットがどちらの状態であるかを示すため、未行動のユニットはカードを縦向きに、行動完了

のユニットはカードを横向きにします。進軍側／守備側を問わず、すべての「行動完了」のユニットは、終了宣言フェイズに「未行動」になります。

b. 進軍側の未行動ユニット

進軍側は「未行動」のユニットに対しては進軍を宣言できますが、「行動完了」のユニットに対しては進軍を宣言できません。

c. ユニット2体以上による同時進軍

進軍側は、複数の自軍ユニットを同時に進軍させることができます。各ユニットの進軍先の地形や進軍元の地形が異なっていても構いません。ただし、戦闘が発生しそうな地形への進軍を宣言する場合、同時に2か所以上の地形で戦闘が発生するような進軍は宣言できません。

d. 進軍先のリミット制限

進軍先の地形に存在する自軍パーティの合計レベルが、進軍先の地形のリミット以下になるようにしか進軍できません。敵軍支配地形に進軍する場合、地形のリミットはお互いの「自軍ユニットだけ」を計算します。

e. 進軍先地形の効果による制限

進軍先の地形に反する進軍を宣言できません。また、進軍の結果、地形の効果により進軍先の地形に存在できないユニットが発生する場合には進軍は宣言できません。

f. 戦闘を伴う進軍は1つの地形につき1ターンに1度だけしかできないという制限

敵軍支配地形への進軍を「戦闘を伴う進軍」と呼びます。進軍の宣言後戦闘が発生しなくても、その進軍は「戦闘を伴う進軍」になります。「戦闘を伴う進軍」を試みて失敗した場合、そのメインフェイズ中に同じ地形および同じ場所に配置された地形に対して再び「戦闘を伴う進軍」は宣言できません。

ただし、進軍に失敗した地形が「誰もいない地形」になった場合、その「誰もいない地形」が「本陣」を除く地形であるならば、そのターン中にその地形へ進軍できます。

6-2-3-3. 進軍の手順

a. 進軍させるユニットを選択します。

b. 進軍側が「進軍する際に使用する効果」を使用する場合、1つずつその使用を解決します。

c. 手順aで選択したすべてのユニットの「進軍範囲」を確認します。その後、選択したユニットが進軍できない地形を進軍範囲から取り除き、進軍範囲を確定します。

d. 手順aで選択したユニットが確定した進軍範囲の中から、任意の地形に(使用の宣言にもとづいて)進軍を宣言し、解決します。

e. 進軍したユニットが進軍先の地形に存在することを確定します。進軍先の地形とその地形に存在するユニットが持つ、進軍先の地形やその地形に存在するユニットを対象とする効果を適用します。その後、進軍先の地形に、進軍側と守備側のユニットがそれぞれ1体以上存在した場合、戦闘をおこないます。

f. 進軍を終了します。手順b～dで宣言された効果が失われます。

6-2-3-4. 進軍の成功／進軍の失敗

進軍を宣言し、その結果、進軍先の地形に進軍側ユニットのみが1体以上存在した場合は「進軍が成功した」こととなります。それ以外の場合は「進軍が失敗した」こととなります。**進軍の成功・失敗に関わらず、進軍したユニットは行動完了になります。**

6-3. 普通召喚フェイズ

6-3-1. 進軍側は普通召喚を行うことができます。

6-3-2. 召喚

手札から「地形上にユニットカードを配置すること」と「ユニットに分類が装備品であるアイテムカードを装備させること」を「召喚」と呼びます。

6-3-2-1. リミット・地形効果による制限

自軍パーティの合計レベルが地形のリミットを超えるユニットの召喚は宣言できません。ユニットを召喚する場合、召喚するユニットカードの基本レベルと、その地形に存在する自軍ユニットのレベルを合計して、地形のリミットを超えていなければ、召喚後、何らかの効果により地形のリミットを超える場合でも召喚の宣言ができます。

地形効果によりユニットが存在できなくなるユニットの召喚を宣言することはできません。

パーティの合計レベルを計算する際には、レベルが負のユニットは0レベルとして扱います。

装備品は基本リミットを持たないので、召喚の際、地形のリミットによる制限を受けません。

6-3-2-2. リミット調整

何らかの事情により地形のリミットよりも自軍パーティの合計レベルの方が高くなってしまった場合、自軍ユニットを1体選び破棄します。この手順を「地形のリミット≧自軍パーティの合計レベル」になるまで繰り返します。

6-3-2-3. ユニットの召喚の手順

a. 召喚するユニットカード1枚の内容について「宣言を行うタイミング」「対象」「コスト」「使用条件」のすべてが適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、手順b以降の宣言を行うことができません。

b. 自軍手札のユニットカード1枚を指定し、その内容を公開します。召喚する地形を指定します。

c. 使用に伴うコストの支払いを宣言します。宣言されたコストは、以降この使用の手順が終了するまで、他の「使用の宣言」のコストにはなりません。効果や条件でダイス結果を求めることがある場合には、この時点ですべてのダイスを振ります。効果や条件に選択肢がある場合には、この時点で任意の効果や条件を選びます。

d. 「使用の宣言」で宣言したコストをすべて実行します。宣言時のコストの一部あるいはすべてを実行できない場合でも、残りの手順をすべて実行します。

e. 手順dで「使用の宣言」と同じ正しいコストを実行できた場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。

f. ユニットカードが地形に存在することが確定され、「未行動」の状態のユニットになります。ユニットを対象とする効果が適用されるようになります。

g. ユニットカードの召喚を終了します。

6-3-3. 装備の手順

a. 使用するカード1枚の内容について「宣言を行うタイミング」「対象」「コスト」「使用条件」のすべてが適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、手順b以降の宣言を行うことができません。

b. 手札からアイテムカード(装備品)1枚を公開し、それを装備させる「アイテム：X」を持つユニットを1体指定します。この時点からアイテムカードは「アイテム」と同時に「装備品」になります。

c. 装備品を召喚するためのコストとして、装備品を装備するユニットの「アイテム：X」を1枠消費することを宣言します。

d. 「使用の宣言」で宣言したコストをすべて実行します。宣言時のコストの一部あるいはすべてを実行できない場合でも、残りの手順をすべて実行します。

e. 装備品を装備します。装備品を装備したユニットに装備品を置き、そのユニットは装備品のもつ特殊能力を獲得します。

f. 状態を確定させます。

g. 装備の手順を終了します。

6-3-4. 普通召喚の手順

普通召喚は以下の手順によって行われます。

a. 装備品の破棄

自軍ユニットが装備している装備品を1つ選び破棄することができます。破棄する装備品は戦場のどこにあってもかまいません。また、装備のために使用されていた「アイテム：x」の枠はこの際に未消費に戻ります。この手順は任意の回数だけ繰り返せます。

b. ユニットの召喚／装備品の装備

以下の手順を可能な限り何度でも、好きな順番で行うことができます。

b-a. ユニットの召喚

「手札にあるユニットカード」1枚と、敵軍支配地形を除く「普通召喚可能な地形」を1つ選び、そこにユニッ

トカードを召喚することができます。これはユニットの召喚の手順に従います。この手順は任意の回数繰り返すことができます。

b-b. 装備品の装備

「手札にあるアイテムカード(装備品)」1枚を選び、ユニットに装備品を装備させることができます。これは装備の手順に従います。この手順は任意の回数繰り返すことができます。

b-c. 装備品の持ち換え

b-c-a. 装備品の持ち換えを宣言し、「同じ地形に存在している自軍ユニット2体」を選びます。選ばれるユニットはそれぞれ「アイテム：X」を持つか、装備品を装備できる効果が適用されていて、2体あわせて1つ以上の装備品を装備していなければなりません。

b-c-b. 手順aで選んだユニット2体で「装備品1つを選び、一方のユニットに移す」か、「それぞれが装備する装備品を1つ選び、同時に双方の装備品を交換する」という行動をとります。前者の「装備品1つを選び、一方のユニットに移す」の場合、「アイテム：X」の「X」の数、また適用されている効果で規定される数を上回る装備品の移動は行えません。装備品を装備しているユニットから装備していないユニットへと装備品を移し替えた場合、「新たに装備品を装備したユニット」の「アイテム：X」を1枠消費し、「装備品を装備した状態から、装備品を装備していない状態になったユニット」の「アイテム：X」は1枠未消費に戻ります。

6-4. 第2手札調整フェイズ

第1手札調整フェイズと同じです。

6-5. 終了宣言フェイズ

進軍側は、自分のターンが終わったことを守備側に宣言します。この宣言で進軍側と守備側の、すべての「行動完了」のユニットが「未行動」になります。その後、終了宣言フェイズが終了し、進軍側のターンが終了します。

6-6. 戦闘

進軍側のユニットが守備側のユニットが存在している地形へ進軍したとき、戦闘が発生します。進軍側のユニットが守備側のユニットを全滅させると、進軍が成功したことになり、その地形は進軍側の支配地形になります。逆に、守備側のユニットが1体でも残っていれば進軍は失敗となり、進軍側は進軍しはじめた地形に戻ります。双方のユニットが全滅した場合、進軍は失敗したことになり、戦闘が行われた地形は誰もいない地形になります。

6-6-1. ユニットの状態

戦闘中のユニットは「未行動」か「行動完了」かのどちらかの状態にあります。ユニットがどちらの状態であるかを示すため、未行動のユニットはカードを縦向きに、行動完了のユニットはカードを横向きにします。戦闘が開始された時点では、すべてのユニットは未行動です。戦闘中に召喚されたユニットも未行動です。全てのユニットには「未行動／行動完了」という状態が存在します。

6-6-2. パーティの隊列

「隊列」とは「戦闘中の自軍パーティのならびかた」をあらわすものです。「隊列変更タイミング」にそれぞれのプレイヤーが、自軍パーティの隊列を決定します。同じパーティのユニットは「上にあるカードが前にいる」と扱い、カードの一部を並べて置きます。隊列の一番前のことを「最前列」、一番後ろのことを「最後列」と呼びます。

6-6-3. 戦闘の手順

6-6-3-1. [戦闘]効果の発揮

戦闘中の地形に存在する、進軍側のタイミング表記が[戦闘]の「常動型特殊能力」がすべて同時に効果を発揮しはじめます。効果を発揮しはじめた「常動型特殊能力」が順番を問う場合、進軍側プレイヤーの好きな順番で効果を適用します。その後、守備側のタイミング表記が[戦闘]の「情動型特殊能力」がすべて同時に効果を発揮しはじめます。効果を発揮しはじめた「常動型特殊能力」が順番を問う場合、守備側プレイヤーの好きな順番で効果を適用します。

6-6-3-2. 即時召喚タイミング

即時召喚タイミングには進軍側から先に、以下の行動を行います。進軍側がすべての手順を終えたら、守備側が同じ手順を行います。

a. 装備品の破棄

戦闘が発生している地形の自軍ユニットが装備している装備品を1つ選び破棄することができます。また、装備のために使用されていた「アイテム：x」の枠はこの際に未消費に戻ります。この手順は任意の回数だけ繰り返せます。

b. ユニットカードの即時召喚／装備品の装備

以下の手順を可能な限り何度でも、好きな順番で行うことができます。

b-a. ユニットカードの即時召喚

手札にある「即時召喚可能なユニットカード」1枚を選び、戦闘が発生している地形にユニットカードを召喚することができます。「即時召喚可能なユニットカード」とはレベルが黒地に白ヌキ文字で表記されているユニットカードのことを指します。それ以外のユニットカードは即時召喚することはできません。即時召喚は「ユニットの召喚の手順」に従います。

b-b. 装備品の装備

「手札にあるアイテムカード(装備品)」1枚を選び、ユニットに装備品を装備させることができます。これは「装備の手順」に従います。この手順は任意の回数繰り返すことができます。

これ以上装備品を装備させないことを選択したら、そのプレイヤーの即時召喚を終了します。

6-6-3-3. 隊列変更タイミング

進軍側から先に、以下の手順でパーティの隊列を決定します。

a. パーティの隊列を決定します。

b. 戦闘を行っている地形で装備品の持ち換えを行います。

この手順は何度でも繰り返すことができます。

6-6-3-4. イニシアチブ決定タイミング

お互いの先攻と後攻、あるいは同時攻撃タイミングになるかどうかを決定します。

a. ダイスを振る

お互いのプレイヤーが可能な限り同時に1Dします。この手順で振るダイスを「イニシアチブ決定のダイス」と呼びます。この時点でイニシアチブ決定のダイスのダイス結果、また、それにかかる効果は発揮されていますが、確定はしていません。

b. [イニシアチブ]の効果の使用宣言

進軍側はタイミング表記に[イニシアチブ]が含まれる効果の使用を宣言できます。進軍側に宣言がなければ、守備側がタイミング表記に[イニシアチブ]が含まれる効果の使用を宣言できます。また、[イニシアチブ]の効果に対する[対抗]の効果の使用があれば、この手順で宣言します。[イニシアチブ]が含まれる効果の使用が宣言された場合、対抗連鎖の解決を行います。対抗連鎖はイニシアチブ決定タイミングには1度しか発生しません。

c. [イニシアチブ]効果の確定

手順bで宣言された効果をふまえ、「イニシアチブ決定のダイス」のダイス結果を確定します。

d. イニシアチブ結果を求める

自軍の「イニシアチブ決定のダイス」のダイス結果に、自軍パーティのユニットが持つ常備能力「イニシアチブ：x」の「x」を合計した値を加えます。この値をイニシアチブ結果と呼びます。なお、イニシアチブ結果は負の値をとることもあります。イニシアチブ結果を比較し、高い側のプレイヤーが「先攻側」、低い側のプレイヤーが「後攻側」になり、「先攻普通攻撃タイミング」に移ります。イニシアチブ結果が同じ場合には、先攻側と後攻側は決まらず、「同時攻撃タイミング」に移ります。

6-6-3-5. 先攻普通タイミング

「先攻普通タイミング」は、先攻側が以下の手順で行動します。

a. [普通]効果の宣言

タイミング表記が[普通]の効果を実任意の順番で任意の回数実行します。先攻側に宣言がなければ手順bに移ります。

b. 「攻撃」の宣言

この時点で未行動のユニットが先攻側にいる場合、先攻側のすべてのユニットが「攻撃」を実行します。「先攻側のユニットすべてが行動完了」か「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、先攻側は「攻撃」を宣言しなければなりません。

c. [普通]効果の宣言

タイミング表記が[普通]の効果を実任意の順番で任意の回数実行します。先攻側に宣言がなければ手順dに移ります。

d. 先攻側の終了宣言

先攻側が先攻普通タイミングの終了を宣言します。この時点で未行動の先攻側ユニットがいれば行動完了にします。その後、後攻普通タイミングに移ります。

6-6-3-6. 後攻普通タイミング

a. [普通]効果の宣言

タイミング表記が[普通]の効果を実任意の順番で任意の回数実行します。後攻側に宣言がなければ手順bに移ります。

b. 「攻撃」の宣言

この時点で未行動のユニットが後攻側にいる場合、後攻側のすべてのユニットが「攻撃」を実行します。「後攻側のユニットすべてが行動完了」か「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、後攻側は「攻撃」を宣言しなければなりません。

c. [普通]効果の宣言

タイミング表記が[普通]の効果を実任意の順番で任意の回数実行します。後攻側に宣言がなければ手順dに移ります。

d. 後攻側の終了宣言

後攻側が後攻普通タイミングの終了を宣言します。この時点で未行動の後攻側ユニットがいれば行動完了にします。その後、戦闘終了タイミングに移ります。

6-6-3-7. 同時攻撃タイミング

a. 宣言の禁止

すべてのプレイヤーは手順eまでの間、効果の使用を宣言できなくなります。

b. 効果の消失

戦闘に参加しているユニットと、戦闘を行っている地形、すべてのプレイヤーは、同時攻撃タイミング以前に適用されていた、すべての「アイテム」と「戦闘スペル」と「常備能力」と「特殊能力」の効果を手順dまでの間、打ち消されます。ただし、基本常備能力「アイテム：x」で装備された装備品は破棄されません(破棄されずに装備されているだけで、効果は発揮しません)。

c. 「攻撃」の宣言

この時点で未行動のユニットは、すべて「攻撃」を実行します。「自軍ユニットすべてが行動完了」か「敵軍パーティが存在しない」場合を除き、必ず「攻撃」を宣言しなければなりません。

d. 効果の復帰

手順bで打ち消されたすべての「アイテム」と「戦闘スペル」と「常備能力」と「特殊能力」の効果が、その発揮の条件を満たしている場合、再度発揮します。

e. 同時攻撃タイミングの終了

この時点で未行動のユニットがいれば行動完了にします。その後、手順aで宣言を禁止されたすべての効果が再び宣言可能な状態になります。同時攻撃タイミングを終了し、戦闘終了タイミングに移ります。

6-6-3-8. 戦闘終了タイミング

a. 効果の発揮

戦闘終了時に発揮される効果がある場合、ここですべてを同時に適用します。これは宣言をともなわないため、これに対して[対抗]タイミングの効果の宣言をおこなうことはできません。

b. 効果の消失

すべての「消耗品」と「戦闘スペル」の効果、すべての「チャージ」と「ディフェンダー」の効果、すべての「完了型特殊能力」「自爆型特殊能力」「宣言型特殊能力」とタイミング表記が[戦闘]の「常動型特殊能力」の効果は失われます。

c. 戦闘の終了

戦闘が終了します。「戦闘終了後の処理」に移ります。

6-6-3-9. 戦闘終了後の処理

戦闘終了後の処理は以下の4パターンのいずれかの状況に分類されます。**どのパターンの場合でも、進軍側のユニットは全て行動完了になります。**

a. 進軍側のユニットだけが存在する場合

戦闘の結果、地形に進軍側ユニットだけが存在する場合、「進軍は成功した」こととなります。戦闘が発生した地形は、進軍側の支配地形になります。

b. 守備側のユニットだけが存在する場合

戦闘の結果、地形に守備側ユニットだけが存在する場合、「進軍は失敗した」こととなります。戦闘が発生した地形は守備側の支配地形のままです。

c. どちらのユニットも存在する場合

戦闘の結果、双方のユニットが地形に存在する場合、「進軍は失敗した」こととなります。戦闘が発生した地形は守備側の支配地形のままです。守備側のユニットはそのまま地形に存在し続けます。進軍側は以下の手順に従って、自軍ユニットを「進軍を開始した地形」に戻します。

c-a. 進軍側ユニットのうち、戦闘開始時から存在したユニットの「進軍を開始した地形」すべてを確認します。その後、戦闘開始時から存在したユニットを「進軍を開始した地形」に戻すことを確定します。

c-b. 戦闘中に召喚したユニットを1体選び、手順aで確認した地形から、そのユニットを戻す地形1つを確定します。戦闘中に召喚したユニットの移動先をすべて選び終わるまで、この手順を繰り返します。

c-c. 「進軍を開始した地形」1つを選び、手順abでその地形に戻すことを確定したユニットを移動させます。これにより、「リミット調整」が発生した場合、手順bのユニットを優先して破棄し、次に手順aのユニットを破棄します。

c-d. 手順cで移動させたユニットが存在する場合、「移動先の地形に存在する」ことを確定します。「このユニットが存在する地形が対象/この地形に存在するユニットが対象/このユニットと同じ地形に存在するユニットが対象」という効果をすべて同時に適用します。それらの能力が順番を問う場合、進軍側プレイヤーの好きな順番で効果を適用します。その後、守備側の能力が順番を

問う場合、守備側プレイヤーの好きな順番で効果を適用します。

d. どちらのユニットも存在しない場合

戦闘の結果、どちらのユニットも地形に存在しない場合、「進軍は失敗した」こととなります。戦闘が発生した地形は「誰もいない地形」になります。その後、その「誰もいない地形」が「本陣」を除く地形である場合、そのターン中にその地形へ進軍できます。

6-7. 攻撃

「攻撃」とはタイミング表記が[普通]の「すべての未行動のユニットを行動完了にする。敵軍パーティが対象。対象に攻撃ダメージを与える。」というルール上の行動です。

6-7-1. 攻撃力

「攻撃力」とは、ユニットが「攻撃」したときに、どれだけの「攻撃ダメージ」を発生するかを表す数値です。「攻撃力：0以下」のユニットが「攻撃」する場合、そのユニットは【攻撃ダメージ：0】を発生します。また「攻撃力：0以下」のユニットも「未行動」であれば攻撃に参加しなければなりません。

6-7-2. 攻撃ダメージ

「攻撃ダメージ」とは、攻撃に参加したユニットの攻撃力をすべて合計した数値で、敵軍ユニットに与えられるダメージのことです。攻撃ダメージは最前列のユニットから1体ごとに与えられます。ユニットが受ける攻撃ダメージは以下の式で決定します。

$$[\text{攻撃ダメージ合計}] > [\text{ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計}] \text{の場合} \rightarrow [\text{攻撃ダメージ合計}] - [\text{ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計}]$$
$$[\text{攻撃ダメージ合計}] \leq [\text{ユニットAより前列のユニットすべての防御力合計}] \text{の場合} \rightarrow 0$$

a. 攻撃宣言の条件

攻撃を宣言できるのは、先攻普通タイミングなら先攻側、後攻普通タイミングならば後攻側だけです。同時攻撃タイミングには攻撃を宣言しません。この場合、攻撃の宣言は自動的に行われます。敵軍ユニットや自軍ユニットが0枚の場合、またはすべての自軍ユニットが行動完了の場合には攻撃を宣言できません。

b. 攻撃宣言

攻撃を宣言します。攻撃は、対象が敵軍パーティのタイミング[普通]のルール上の行動です。同時攻撃タイミングの場合、自動的に宣言が行われます。「先攻普通タイミング/後攻普通タイミング」の場合、「タイミング表記に[対抗]を含まないすべての効果」の使用宣言が禁止されます。

c. [対抗]の宣言

攻撃の対象となっている側にタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。攻撃の対象となった側が宣言しない場合、攻撃を宣言した側にタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が移ります。双方ともに続けて[対抗]の効果の使用宣言がない場合、次の手順に移ります。同時攻撃タイミングでは

[対抗]の宣言はできません。

d. [対抗]の処理

手順dで宣言したすべての効果の処理を実行します。

e. コストの実行と攻撃ダメージ算出

この時点で「未行動のユニットを行動完了にする」というルール上の行動を実行します。このとき、行動完了にしたユニットが「攻撃に参加したユニット」となり、攻撃に参加したユニットの攻撃力を合計し、攻撃ダメージを算出します。

g. 攻撃ダメージの適用

手順fで発生した攻撃ダメージを敵軍パーティに適用します。「ユニットを死亡させる量のダメージ」を受けたユニットがあれば「死亡の解決」をおこないます。

h. 状態の確定

手順gまでの効果を適用したことによって、ゲーム中のカードに変化が起こっていた場合、それを確定します。

I. 攻撃の終了

攻撃の手順を終了します。「タイミング表記に[対抗]を含まないすべての効果」について、使用宣言の禁止が解除されます。

6-8. 死亡効果とダメージ

6-8-1. ダメージ

「ダメージ」とは、死亡させるためにユニットに与えられる数値です。ダメージは攻撃が実行されるか、カード表記に「【n】ダメージ」とある効果が使用されると発生します。負の値のダメージは「0ダメージ」として扱います。

6-8-2. ダメージ属性とダメージの発生源

ダメージと死亡効果には「ダメージ属性」があります。ダメージ属性は【 】内に記され、「火炎/混沌/地震/石化/閃光/竜巻/津波/電撃/吹雪/猛毒/精神」などが存在します。これらのダメージ属性が1つも記されていないダメージは「無属性ダメージ」と呼びます。また、ダメージの属性とは別に「戦闘スペルのダメージ」や「攻撃ダメージ」などのダメージの発生源が問われる場合もあります。

6-8-3. 防御力

「防御力」は、ユニットがどれだけのダメージを受けると「死亡効果」になるのかを表す数値です。防御力以上のダメージを受けたユニットは、死亡効果を受けたことになり、死亡します。また、「防御力:0以下」になったユニットは破棄します。

6-8-4. 死亡効果

「ユニットを死亡させる効果」と「ユニットを死亡させる量のダメージ」(ユニットを死亡させる量のダメージ)は「死亡効果」です。

6-8-5. 死亡の解決

a. 「ユニットを死亡しなかったことにする」という効果をそのユニットの支配者の好きなものから適用します。ユニットはそのまま戦場に存在し続けます。死亡の解決を終了します。

b. 「死亡したユニットを戦場から捨て山へ移動する」という効果をそのユニットの支配者の好きなものから適用します。死亡の解決を終了します。

c. 「ユニットが死亡したとき～」という効果を、最後に効果を発揮したものから順番に1つずつ適用します。この手順で他のユニットが死亡効果やユニットを死亡させる量のダメージを受けた場合、すでに死亡の解決をおこなっているユニットについて手順dまでを終わらせてから、ふたたび死亡の解決をおこないます。進軍側と守備側が同時にこの手順cを行う場合、進軍側の手順cをすべて処理してから、守備側の手順cをすべて処理します。

d. ユニットの死亡が確定し、死亡したユニットを破棄します。

6-8-6. ユニット・装備品に対して同時に複数のゾーン移動効果が適用された場合

ユニット・装備品に対して同時に複数のゾーン移動効果が適用された場合、以下の順番で適用します。

a. 最初に除外ゾーンへ移動させる効果を適用します。

b. 除外ゾーンへ移動させる効果が適用されなかった場合、それを破棄する効果を適用します。

c. それがユニットで、それを破棄する効果が適用されず、死亡効果が適用されている場合、死亡の解決に移ります。

d. a~cの手順に当てはまらない、ユニット・装備品に対してのゾーン移動効果が適用されている場合、それを好きな順番に適用します。これによって、適用する事が不可能になったゾーン移動効果は失敗します。

第7章 行動と能力

7-1. 使用

「使用」とは、行動の宣言のうち、任意のカードの内容を公開し、効果を発揮させる手順のことです。

7-1-1. 使用できるカード

場に存在するカードのうち、自分にとって公開情報となるカードは、適切な時期に使用することができます。

7-2. 使用の手順

使用は以下の手順で進行します。a~cを「使用の宣言」、d~fを「使用の解決」と呼びます。

a. 使用するカード1枚の内容について「宣言を行うタイミング」「対象」「コスト」「使用条件」のすべてが適切であるかどうかを確認します。どれか1つでも適切でない場合、手順b以降の宣言を行うことができません。

b. 使用するカード1枚を指定し、内容を公開し、宣言します。このとき、対象も宣言します。使用するカードが該当するカードでない場合、そのカードは該当する存在となります(例:「戦闘スペルカード」→「戦闘スペル」)

c. 使用に伴うコストの支払いを宣言します。宣言された

コストは、以降この使用の手順が終了するまで、他の「使用の宣言」のコストにはなりません。効果や条件でダイス結果を求めることがある場合には、この時点ですべてのダイスを振ります。効果や条件に選択肢がある場合には、この時点で任意の効果や条件を選びます。

d. 直前に「使用の宣言」をおこなったプレイヤーの対戦相手に[対抗]の効果を使用する権利が与えられます。対戦相手が[対抗]の使用を宣言しない場合、手順bでカードの使用を宣言しているプレイヤーにタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。双方続けて「使用の宣言」を行わない状態になるまで、この手順を繰り返します。

e. おこなわれたすべての「使用の宣言」に対して逆順処理で「使用の解決」を行います。すべての「使用の解決」が終わるまで、この手順を繰り返し、その後手順fに移ります。

f. 「使用の宣言」で宣言したコストをすべて実行します。宣言時のコストの一部あるいはすべてを実行できない場合でも、残りの手順をすべて実行します。

g. 手順fで「使用の宣言」と同じ正しいコストを実行できた場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。「Aする。効果適用後、Bする。」とあった場合、同一のタイミングで実行されるべき行動はBの終了まで行われません。

h. 手順gの効果を適用したことによって状態に変化が起っていた場合、それを確定させます。

I. 「使用の手順」を終了します。

7-3. タイミング表記

タイミング表記とは戦闘中に特定の行動の宣言を行うときに、宣言をおこなう時期を規定するものです。カードには[]に囲まれて表記されています。タイミング表記のある効果は、戦闘中にしか効果を発揮せず、戦闘を行っているプレイヤーと地形、その地形にあるユニットとアイテムと戦闘スペルにしか効果がありません。タイミング表記のある効果を使用する場合、適切なタイミングでなければなりません。

7-3-1. 適切なタイミング

適切なタイミングが必要とされるのは、「特殊能力の使用宣言」「戦闘スペルの使用宣言」「消耗品の使用宣言」「攻撃の宣言」の4つの宣言に対してのみです。

7-3-2. タイミング表記の分類

タイミング表記は[普通][対抗][イニシアチブ][戦闘]の4種に分類されます。タイミングが複数表記されているカードは、表記されているすべてのタイミングで使用を宣言できます。

a. [普通]タイミング

[普通]という表記の効果は、先攻側なら「先攻普通タイ

ミング」か後攻側なら「後攻普通タイミング」にだけ使用を宣言することができます。

b. [対抗]タイミング

[対抗]という表記の効果を使用できるのは、戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」「先攻普通タイミング」「後攻普通タイミング」だけです。ただし、この効果は単独で使用することはできず、これらのタイミングにおいて「攻撃・消耗品の使用・戦闘スペルの使用・特殊能力の使用のいずれかの宣言が行われた際」にのみ使用を宣言できます。詳しくは「対抗連鎖」を参照してください。

c. [対抗：～限定]タイミング

[対抗：～限定]タイミングとは、特定の効果に対してしか使用できない[対抗]タイミングのことです。[対抗：～限定]は、「～の宣言がおこなわれた対抗連鎖の間」にしか使用できません。[対抗：～限定]には[対抗：攻撃限定][対抗：消耗品限定][対抗：戦闘スペル限定][対抗：宣言型特殊能力限定][対抗：完了型特殊能力限定][対抗：自爆型特殊能力限定]があり、それらの宣言を含む対抗連鎖の間にしか使用できません。ただし、限定の対象が適切であれば、対抗連鎖中である限り[対抗]するのは宣言の直後でなくてもかまいません。複数の[対抗：～限定]が組み合わせられて表示される場合もあります。

d. [イニシアチブ]タイミング

[イニシアチブ]と表記された効果は、戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」にだけ使用を宣言できます。イニシアチブ決定タイミングに[イニシアチブ]を含む効果から始まった対抗連鎖が解決されるとイニシアチブ結果が確定し、先攻/後攻、または同時攻撃タイミングが確定します。このため、イニシアチブ決定タイミングでは、1回しか対抗連鎖は発生しません。

e. [戦闘]タイミング

[戦闘]は「[戦闘]の効果の発揮」から「戦闘終了タイミング」までの戦闘中、常に効果を発揮し続けていることをあらわすタイミング表記です。ただし、同時攻撃タイミングには効果を打ち消されます。このタイミングの効果は使用の宣言を伴わず、自動的に効果を発揮します。

f. [X]タイミング

[X]はその効果の使用を宣言する時に、コストや効果の中に指定された[普通][対抗][イニシアチブ][対抗：～限定]のいずれかのタイミング、またはそれらを組み合わせたタイミングに変更されます。

g. タイミング表記のない効果

タイミング表記のない効果は、場にカードが存在する限り、条件を満たせば常に効果を発揮します。タイミング表記のない効果の中でも、特に条件の示されていない効果は、常に効果を発揮し続けています。

7-4. 逆順処理

[対抗]タイミングの効果使用宣言に対してさらに[対抗]タイミングの効果使用宣言をすることができます。この場合、後から宣言された効果のほうが先に発揮されることになります。このように複数の[対抗]タイミングの宣言がおこなわれた場合、最後におこなわれた宣言から、宣言とは逆順にひとつずつ解決していく手順のことを逆

順処理といえます。

7-5. 対抗連鎖

[イニシアチブ]の効果、[普通]の効果の起点として発生する[対抗]の効果の使用宣言から効果適用までの処理を「対抗連鎖」と呼びます。[イニシアチブ]または[普通]の効果の使用宣言、および「攻撃」の宣言がおこなわれた場合、それに対応して[対抗]の効果の使用が宣言されなくても、[対抗]の効果の使用の有無が確認されるため、対抗連鎖が存在しています。対抗連鎖では宣言された効果は逆順処理で解決していきます。

7-6. 「～したユニット」という表記

「～したユニット」とは「使用の手順」手順bで「～」を宣言したユニットです。「～したユニット」であるかどうかを問われるのは「対抗連鎖」の処理中です。「～したユニット」は、対抗で代償が実行できなくなったり、使用したカードが打ち消されたりしたとしても、対抗連鎖の処理中は「～したユニット」です。

7-7. 対象

「対象」とは、カードの使用を宣言するのに必要な効果を適用されるものです。効果の対象は、テキスト欄の<対象：～>の「～～」であらわされます。

7-7-1. 適切な対象

カードは「適切な対象」、つまり正しい目標にしか使用を宣言することができません。また、適切な対象にしか効果が適用されることはありません。「～～」を対象に効果を宣言した後で、その効果が適用されるときに対象が「～～」でなくなっていた場合、対象は適切でなくなっているため、その効果は適用されません。

7-7-2. 戦闘中の効果の対象

タイミング表記が[普通][対抗][イニシアチブ][対抗：～限定][戦闘]の効果、つまり戦闘中に発揮される効果は、「戦闘が行われている地形と、そこに存在するもの」しか対象にできません。

7-7-3. 対抗連鎖での適切な対象

対抗連鎖が発生し、その対抗連鎖中に[対抗]の効果を使用する場合、通常に加えて「適切な対象」であるための条件が存在します。以下の手順で、その対象が適切であるかどうかを判定します。

a. その対抗連鎖でおこなわれたすべての宣言について、「宣言をおこなったユニット／宣言に使用されたカード」と「その効果の対象」を調べます。

b. 今から行う予定の[対抗]宣言の効果の対象をすべて調べます。その中に「手順aで調べたものに含まれるもの」が1つでも存在していれば、対象は「適切である」とみなします。「手順aで調べたものに含まれるもの」の中に、装備品を装備したユニットが存在した場合、そのユニットが装備する装備品も「適切な対象」に含まれます。また、「戦闘に参加しているプレイヤー」は、常に「適切な対象」に含まれます。

7-7-4. [イニシアチブ]タイミングを含む適切な対象

タイミング表記に[イニシアチブ]を含む場合、「イニシアチブ決定タイミング」に限り「対抗連鎖での適切な対象」のルールを無視して、常に「対象が適切である」と

みなします。

7-7-5. 複数の対象を持つ表記

複数(または「nまで～」)の対象を持つ効果を使用した場合、対象の宣言時とそれが適切であるかの判定時に数が異なる場合があります。対象の宣言時とそれが適切であるかの判定時で対象の数が異なった場合は、対象が1つ以上存在しているならば「対象は適切である」と判断し、可能な限り最大限に効果を発揮します。

7-8. コスト

コストとは「実行することができなければ宣言が行えず、効果が発揮されない条件」のことです。要求されたコストを実行できる状態であれば、宣言をおこなうことはできません。また、要求されたコストを実行できない宣言は、ゲームに影響を与えません。

7-8-1. コストの宣言

行動を宣言する際に要求されるコストは、「使用の手順」の手順cで宣言されます。コストの宣言はすべて、この手順で一括しておこない、以降の手順でそれを変更することはできません。実行できないコストは宣言できません。

7-8-2. コストの実行

行動を宣言する際に要求されるコストは、「使用の手順」の手順fで実行されます。「コストの宣言」で宣言されたコストがすべて実行できた場合にのみ、その行動はゲームに影響を与え、効果を発揮します。すべてのコストはこの手順で一括して実行します。コストの一部しか実行できない場合、そのコストをとらぬ宣言はゲームに影響を与えず、効果を発揮しません。また、コストの一部しか実行できない場合でも、実行可能なすべてのコストは、必ず実行しなければなりません。

7-8-3. コストの情報を参照する場合

コストとしてカードを破棄するとき、行動が攻撃力や種族などの情報を参照する場合があります。この場合、それは直前に置かれていたゾーンにあった時のものを参照します。また、その数をカウントする場合、破棄されたカードも含まれます。

7-8-4. コストの重複

コストとして宣言されたもの及び事象は、別のコストとして宣言することはできません。

7-8-5. 追加のコスト

一部のカードには<コスト：～～>と書かれています。このようなカードは通常のコストを満たした上で、さらに「～～」というコストが追加されます。カードの効果の使用を宣言する際に「～～」という追加のコストを満たさなければ、使用を宣言できませんし、追加のコストを実行できなければ効果を発揮しません。追加のコストを実行するのが誰なのか明記されていない場合、そのコストを実行するのは「自分」または「自軍」です。

7-8-6. カードを破棄すること／ゲームから除外することがコストの場合

カードを破棄すること／ゲームから除外することがコストになっているカードは、「カードの使用の手順」の手順cでコストの宣言をおこなっても、実際に破棄されるのは手順fです。コストとして破棄される／ゲームから

除外されるユニットは、それ以降そのユニットが持っている「アイテム：x」と「スペル：x」を消費できず、「完了型特殊能力」「自爆型特殊能力」「宣言型特殊能力」を使用できません。ただし、装備している装備品は装備されたままです。「自爆型特殊能力」はカードを破棄することがコストである宣言に該当します。

7-8-7.<コスト：手札n枚破棄>の公開と保護

<コスト：手札n枚破棄>という指定で支払うコストは、必ず表面を対戦相手に公開しなければなりません。また、他の効果では破棄されず、必ずコストとして破棄されません。

7-8-8. 複数のコストを持つ表記

複数(または「nまで～」)のコストを持つ効果を使用した場合、コストの支払いの宣言時とコストの実行時に数が異なる場合があります。コストの支払いの宣言時とコストの実行時にコストの数が異なった場合は、「コストは不適切である」と判定し、効果は発揮されませんが、コストの支払いの宣言時に宣言したコストは可能な限り最大限に実行しなければなりません。

7-8-9. 「n枚破棄する」「n枚補充する」というコスト

「手札／山札をn枚破棄する」というコストに対して、手札／山札にはn枚未満しかカードがないという状況の時にはその宣言を実行できません。

「カードをn枚補充する」というコストに対して、山札にはn枚未満しかカードがないという状況の時には、その宣言を実行できません。

7-9. 「すべての～」と「n枚の～」という表記

「すべての～」という表記があった場合、宣言時に～に該当するカード／状況が存在しない場合でも、「適切な対象が存在する」とします。

「n枚の～」という表記がある場合、宣言時に～に該当するカードがn枚未満しか存在しない状況は「適切な対象が存在しない」とします。ただし、それがカードの補充に関する効果の場合は「適切な対象が存在する」とします。

また、ユニット0体の集合はパーティではないため、「パーティ1つのすべてのユニット」に影響する効果を使用できません。すべてのユニットが「～の対象にならない」という効果を受けている場合も、これと同じ扱いをします。そのようなパーティに対しては「パーティ1つのすべてのユニットに影響する～という効果」の使用を宣言できません。

このルールは効果・コストのいずれにも適用されます。

7-10. 「打ち消す」という効果

「打ち消す」という効果を適用され、打ち消された効果は、「対象なし。ゲームに影響を与えない」という内容に変更されます。よって、効果の発揮時に対象がない不適切な宣言になるので、効果は発揮されません。「打ち消す」と「効果を打ち消す」は同義です。

7-10-1. 常動型特殊能力の打ち消し

常動型特殊能力の効果が打ち消された場合、現在適用されて状態が確定している、その特殊能力の効果も失われます。

7-10-2. 状態が確定した効果の打ち消し

常動型特殊能力を除く一度効果が発揮されて状態が確定

された効果は、同時攻撃タイミング以外では打ち消すことができません。

7-11. 常備能力

a. イニシアチブ：x

「イニシアチブ：x」とは「先攻または後攻になりやすくする」常備能力です。「x」には「+1」や「-2」といった数値が入ります。各プレイヤーは「イニシアチブ決定タイミング」で、イニシアチブ結果を求める際に、自軍パーティの「イニシアチブ：x」の合計値を加えます。「イニシアチブ：x」を複数持つ場合、それは複数の「イニシアチブ：x」を個別に持つのではなく、計算の上1つにまとめられます。

b. アイテム：x

「アイテム：x」とは「この常備能力を持つユニットが、アイテムカードをどれだけ使用できるのか」を表す常備能力です。「x」には「i」が1つ以上入ります。アイテムカードは消耗品と装備品の2つに分類されますが、この常備能力を持つユニットはその両方を使用できます。「アイテム：x」を持たないユニットは、アイテムカードを使用できません。複数の「アイテム：x」を持つユニットは、その「アイテム：x」を消費するときのどの「アイテム：x」を消費するのかを宣言しなければなりません。ユニットが「アイテム：x」を得るときには、未使用の状態です。また、ユニットが「アイテム：x」を失ったとき、それによって装備している装備品がある場合、宣言をとみなさない影響として破棄されます。

c. スペル：x

「スペル：x」とは「この常備能力を持つユニットが、戦闘スペルカードをどれだけ使用できるのか」を表す常備能力です。「x」には「火、水、土、風、聖、魔、*」のいずれか1つ以上が記入されていて、一度の戦闘でどの属性のコストをどれだけ消費できるのかを表しています。「*」は、他の6種類のどの属性にも該当しませんが、コストとして消費するときに限り他のいずれかの属性に変更することができます。「スペル：x」を持たないユニットは、戦闘スペルカードを使用できません。ユニットが「スペル：x」を得るときには、未使用の状態です。

d. チャージ：x

「チャージ：x」とは、この常備能力を持つユニットが戦闘において先攻側パーティに属している場合、この常備能力を持つユニットの攻撃力を「+x」する常備能力のことです。「x」には「-2」や「+3」といった数値が入ります。「チャージ：x」は「イニシアチブ決定タイミング」で先攻側・後攻側が決まったとき(同時攻撃タイミング以外だったとき)、「先攻普通タイミング」の初めから効果を発揮します。このとき、「チャージ：x」を持ったユニットが先攻側パーティにいた場合、そのユニットの攻撃力は「+x」されます。それ以降の段階で(先攻普通タイミング・後攻普通タイミング・戦闘終了タイミング)で、先攻側ユニットに「チャージ：x」が与えられた場合、そのユニットの攻撃力は即座に「チャージ：x」の効果を受け、「攻撃力：+x」されます。戦闘の途中で先攻側のユニットが「チャージ：x」を失った場合、その時点で「攻撃力：+x」の効果は失われます。「チャージ：x」の効果は戦闘終了タイミングまで続きます。「チャージ：x」を複数持つ場合、それは複数の

「チャージ：x」を個別に持つのではなく、計算の上1つにまとめられます。

e. ディフェンダー：x

「ディフェンダー：x」とは、この常備能力を持つユニットが戦闘において後攻側パーティに属している場合、この常備能力を持つユニットの攻撃力を「+x」する常備能力のことです。「x」には「-4」や「+6」といった数値が入ります。「ディフェンダー：x」は「イニシアチブ決定タイミング」で先攻側・後攻側が決まったとき（同時攻撃タイミング以外だったとき）、「先攻普通タイミング」の初めから効果を発揮します。このとき、「ディフェンダー：x」を持ったユニットが後攻側パーティにいた場合、そのユニットの攻撃力は「+x」されます。それ以降の段階で（先攻普通タイミング・後攻普通タイミング・戦闘終了タイミング）で、後攻側ユニットに「ディフェンダー：x」が与えられた場合、そのユニットの攻撃力は即座に「ディフェンダー：x」の効果を受け、「攻撃力：+x」されます。戦闘の途中で後攻側のユニットが「ディフェンダー：x」を失った場合、その時点で「攻撃力：+x」の効果は失われます。「ディフェンダー：x」の効果は戦闘終了タイミングまで続きます。「ディフェンダー：x」を複数持つ場合、それは複数の「ディフェンダー：x」を個別に持つのではなく、計算の上1つにまとめられます。

f. 耐性：x

「耐性：x」とは「x」の死亡効果やユニットを死亡させる量のダメージを受けた際にも死亡しないことを表します。「x」には「火炎／混沌／地震／石化／閃光／竜巻／津波／電撃／吹雪／猛毒／精神」のダメージ属性や、戦闘スペルや特殊能力といった効果の種別が入ります。「耐性：x」はユニットカードがユニットとして戦場に召喚されたときに効果を発揮し始めます。ユニットに「耐性：x」が与えられた場合、そのユニットは即座に「耐性：x」の効果を受け、「x」のユニットを死亡させる量のダメージ／死亡効果では死亡しなくなります。「耐性：x」を失った場合、その時点でそのユニットは「x」のユニットを死亡させる量のダメージ／死亡効果で死亡するようになります。

g. タイプ：x

「タイプ：x」は、そのカードの特殊な分類を表します。「タイプ：x」単体ではなにも効果はありませんが、他の効果と組み合わせることで、特別な効果を発揮することがあります。1つのカードが2つ以上のタイプを併せ持つこともあります。

7-12. 特殊能力

7-12-1. 完了型特殊能力

「完了型特殊能力」は未行動のユニットを行動完了にすることをコストとして効果を発揮する、戦闘中にしか使用できない特殊能力です。

a. 完了型特殊能力の条件

「完了型特殊能力」を使用するユニットは、戦闘に参加していて、かつ未行動でなければなりません。

b. 完了型特殊能力の使用宣言

「完了型特殊能力」に記されている対象に対し、同じく記されているタイミング表記で使用宣言します。対象は、

戦闘が行われている地形に存在するか、存在している地形そのもの、そしてプレイヤーのいずれかしか選ばません。

c. コストの宣言

「完了型特殊能力」は<コスト：このユニットを行動完了にすること>です。以降、「完了型特殊能力」の処理が終わるまで、「完了型特殊能力」を使用するユニットは他の「行動完了にすることをコストとする効果」を使えません。

d. [対抗]の宣言

直前に「完了型特殊能力の使用宣言」をおこなったプレイヤーの対戦相手に[対抗]の効果を使用する権利が与えられます。対戦相手が[対抗]の使用を宣言しない場合、手順bでカードの使用を宣言しているプレイヤーにタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。双方続けて「使用の宣言」を行わない状態になるまで、この手順を繰り返します。

e. [対抗]の処理

おこなわれたすべての「使用の宣言」に対して逆順処理で「使用の解決」を行います。すべての「使用の解決」が終わるまで、この手順を繰り返し、その後手順fに移ります。

f. コストの実行と効果の確認

「完了型特殊能力」を使用するユニットを未行動から行動完了にします。

g. 完了型特殊能力の効果の適用

手順fで「コストの宣言」と同じ正しいコストを実行できた場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。

h. 状態の確定

手順gの効果を実行したことによって状態に変化が起っていた場合、それを確定させます。

I. 完了型特殊能力の終了

「完了型特殊能力」を終了します。

7-12-2. 自爆型特殊能力

「自爆型特殊能力」は、戦場にいるその特殊能力を使用するユニットを破棄することをコストとする特殊能力です。

a. 自爆型特殊能力の条件

「自爆型特殊能力」を使用するユニットは、戦闘に参加していなければなりません。

b. 自爆型特殊能力の使用宣言

「自爆型特殊能力」に記されている対象に対し、同じく記されているタイミング表記で使用宣言します。対象は、戦闘が行われている地形に存在するか、存在している地形そのもの、そしてプレイヤーのいずれかしか選ばません。

c. コストの宣言

「自爆型特殊能力」は<コスト：このユニットを破棄すること>です。以降、「自爆型特殊能力」の処理が終わるまで、「自爆型特殊能力」を使用するユニットは他の「このユニットを破棄することをコストとする効果」と、そのユニットの「完了型特殊能力」「自爆型特殊能力」「宣言型特殊能力」、「アイテム：x」「スペル：x」を使えません。

d. [対抗]の宣言

直前に「自爆型特殊能力の使用宣言」をおこなったプレイヤーの対戦相手に[対抗]の効果を使用する権利が与えられます。対戦相手が[対抗]の使用を宣言しない場合、手順bでカードの使用を宣言しているプレイヤーにタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。双方続けて「使用の宣言」を行わない状態になるまで、この手順を繰り返します。

e. [対抗]の処理

おこなわれたすべての「使用の宣言」に対して逆順処理で「使用の解決」を行います。すべての「使用の解決」が終わるまで、この手順を繰り返し、その後手順fに移ります。

f. コストの実行と効果の確認

「自爆型特殊能力」を使用するユニットを破棄します。

g. 自爆型特殊能力の効果の適用

手順fで「コストの宣言」と同じ正しいコストを実行できた場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。

h. 状態の確定

手順gの効果を実用したことによって状態に変化が起っていた場合、それを確定させます。

I. 自爆型特殊能力の終了

「自爆型特殊能力」を終了します。

7-12-3. 宣言型特殊能力

「宣言型特殊能力」は戦闘中にしか使用できない特殊能力です。

a. 宣言型特殊能力の条件

「宣言型特殊能力」を使用するユニットは、戦闘に参加していなければなりません。

b. 宣言型特殊能力の使用宣言

「宣言型特殊能力」に記されている対象に対し、同じく記されているタイミング表記で使用宣言します。対象は、戦闘が行われている地形に存在するか、存在している地形そのもの、そしてプレイヤーのいずれかしか選ばれません。

c. コストの宣言

「宣言型特殊能力」にはコストはありませんが、たい

いは追加のコストが付記されています。

d. [対抗]の宣言

直前に「宣言型特殊能力の使用宣言」をおこなったプレイヤーの対戦相手に[対抗]の効果を使用する権利が与えられます。対戦相手が[対抗]の使用を宣言しない場合、手順bでカードの使用を宣言しているプレイヤーにタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。双方続けて「使用の宣言」を行わない状態になるまで、この手順を繰り返します。

e. [対抗]の処理

おこなわれたすべての「使用の宣言」に対して逆順処理で「使用の解決」を行います。すべての「使用の解決」が終わるまで、この手順を繰り返し、その後手順fに移ります。

f. コストの実行と効果の確認

「宣言型特殊能力」に追加のコストがあるならば、それを実行します。

g. 宣言型特殊能力の効果の適用

手順fで「コストの宣言」と同じ正しいコストを実行でき、「宣言型特殊能力」を使用しているユニットが存在した場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。

h. 状態の確定

手順gの効果を実用したことによって状態に変化が起っていた場合、それを確定させます。

I. 宣言型特殊能力の終了

「宣言型特殊能力」を終了します。

7-12-4. 常動型特殊能力

「常動型特殊能力」は、条件を満たして戦場に存在していれば、常に効果を発揮しています。タイミング表記は[戦闘]か「タイミング表記が無い」かのいずれかです。タイミング表記が[戦闘]の場合、その「常動型特殊能力」を持つユニットが戦闘に参加していなければ、効果を発揮しません。さらに、タイミング表記が[戦闘]の場合、「常動型特殊能力」の対象は戦闘が行われている地形に存在するものか、戦闘している地形そのものか、そしてプレイヤーかの、いずれかにしか有効ではありません。タイミング表記が無いものに関しては、その「常動型特殊能力」は「常動型特殊能力」が戦場に存在する間、ずっと有効です。ただし、効果に条件が記されているならば、その条件を満たしていなければなりません。

7-12-5. 手札型特殊能力

「手札型特殊能力」は「手札型特殊能力」の記されたユニットカードか地形カードが手札にあるときにしか使用できない効果です。「手札型特殊能力」を持つカードは、手札から公開するときに、「手札型特殊能力」を使用するか使用しないかを選択できます。「手札型特殊能力」にはタイミング表記がありません。「手札型特殊能力」が使用できる時期は、対象とカードの分類によって決ま

ります。

a. <対象：自軍プレイヤー>のユニットカード
その「手札型特殊能力」を持つカードを「普通召喚」または「即時召喚」する効果です。カードに表記されているフェイズやタイミングにしか効果を発揮できません。

b. <対象：地形1つ>のカード
その「手札型特殊能力」を持つカードを、「地形配置の手順」に沿って、地形として戦場に配置する効果です。地形配置の手順そのものは変わりませんが、地形として配置できる場所が通常のルールとは異なる場合があります。「手札型特殊能力」による地形配置は「地形配置の手順」に沿って行われるため、「通常地形配置」として扱われます。

7-13. アイテムと戦闘スペル

アイテムを使用するには「アイテム：x」、戦闘スペルを使用するには「スペル：x」がそれぞれコストとして必要です。「アイテム：x」と「スペル：x」には各アイコンごとに「未消費」と「消費済み」の状態があります。「未消費」のアイコンならばコストにでき、コストにしたアイコンは「消費済み」になります。「消費済み」のアイコンはコストにできません。「未消費」のアイコンをコストにすることを「消費」と呼びます。召喚されたばかりのユニットの持つ「アイテム：x」と「スペル：x」はすべて「未消費」の状態です。非戦闘時には、装備品のコストにしていけない限り、「アイテム：x」と「スペル：x」は「未消費」の状態です。「消費済み」のアイコンは、自軍・敵軍を問わず「隊列変更タイミングの終了時」「戦闘終了タイミングの終了時」に「未消費」に戻ります。ただし、装備品のコストは戦闘中の「イニシアチブ決定タイミング」から「戦闘終了タイミング」の間は、カードの効果で装備品が破棄されたとしても、「消費済み」として扱います。消費済みのアイコンが何らかの理由で失われ、その後そのアイコンを再び得た場合、それは消費済みの状態で得られます。

7-13-1. 消耗品と戦闘スペル

a. カードの条件

消耗品・戦闘スペルを使用するユニットは、戦闘に参加していて、コストが実行できなければなりません。

b. カードの使用宣言

消耗品・戦闘スペルに記されている対象に対し、同じく記されているタイミング表記で使用宣言します。対象は、戦闘が行われている地形に存在するか、存在している地形そのもの、そしてプレイヤーのいずれかしか選ばません。

c. コストの宣言

消耗品・戦闘スペルはカードによってコストが異なります。一般的には「アイテム：x」か「スペル：x」がコストとなります。以降、コストとして消費すると宣言した「アイテム：x」「スペル：x」は、他の効果のコストにできません。「スペル：*」をコストとする場合にはこの時点で、属性をいずれかに変更します。

d. [対抗]の宣言

直前に「消耗品・戦闘スペルの使用宣言」をおこなったプレイヤーの対戦相手に[対抗]の効果を使用する権利が

与えられます。対戦相手が[対抗]の使用を宣言しない場合、手順bでカードの使用を宣言しているプレイヤーにタイミング表記が[対抗]の効果の使用を宣言する権利が与えられます。双方続けて「使用の宣言」を行わない状態になるまで、この手順を繰り返します。

e. [対抗]の処理

おこなわれたすべての「使用の宣言」に対して逆順処理で「使用の解決」を行います。すべての「使用の解決」が終わるまで、この手順を繰り返し、その後手順fに移ります。

f. コストの実行と効果の確認

消耗品・戦闘スペルのコストを実行します。「アイテム：x」や「スペル：x」は消費済みになります。

g. カードの効果の適用

手順fで「コストの宣言」と同じ正しいコストを実行できた場合、使用された効果がゲームに影響を与えます。効果を適用する対象が適切であるかを判定します。その他、行動が実際にゲームに影響を与えるための条件があれば、ここで判定します。「ランダムになにかを選ぶ」ことがある場合にはすべてランダムに選びます。手順fで正しいコストを実行できなかった場合には、使用された効果はゲームに影響を与えません。消耗品・戦闘スペルは破棄され、アイテムカード、戦闘スペルカードだけの存在に戻ります。

h. 状態の確定

手順gの効果を実行したことによって状態に変化が起っていた場合、それを確定させます。

I. 消耗品・戦闘スペルの処理の終了

消耗品・戦闘スペルの処理を終了します。

第八章 英雄

8-1. 英雄とはユニットカードの一部に適用されるルールです。

8-2. 同名の英雄の制限

同名の「英雄」のユニットは自軍に1体しか存在できません。すでに同名の「英雄」の自軍ユニットが存在している場合、手札にある同名の「英雄」のユニットカードを召喚する事はできません。「英雄」のユニットは他のカードと同じく、特別な条件が無い限りデッキに3枚まで組み込めます。

8-3. 英雄点

英雄には英雄点が定義されています。英雄は、召喚時に支払われるコストとして、英雄点と同じ枚数のカードを自軍山札から破棄しなければなりません。これは「ユニットの召喚の手順」のcによって宣言され、dによって実行されます。

8-4. 同名の英雄の排除

同名の英雄が何らかの方法で地形に置かれる場合、その置かれるはずだった英雄は地形に置かれる代わりに捨て山に置かれます。

第九章 キーワード

9-1. 一部の能力や効果はキーワード化されています。以下にそれを挙げます。

9-2. チェイン

チェインは効果に付随する、追加でカードの使用宣言を行う事ができるルールです。チェインできるカードはタイミング表記欄にチェインと記されています。チェインできるのは、同じ効果名を持つ物だけです。効果名が同じならば違う名称のユニット同士でチェインを行っても構いません。

9-2-1. チェインの宣言と実行

まず、起点となる〈チェイン〉と書かれた効果を1つ指定し、使用の宣言を行います。これをチェイン起点効果と呼びます。

チェイン起点効果と同名の〈チェイン〉と書かれた効果の使用を宣言します。これは任意の順番繰り返します。

その後、最後に使用宣言した効果について、その能力の使用手順に従って使用を終了させます。

【例】チェイン起点効果Aに対してチェインBチェインCを宣言した場合、チェインCを実行した後、チェインBを実行し、最後にそれを踏まえてチェインAを実行します。

チェイン起点効果が効果を発揮しなくなった場合、それはゲームに影響を及ぼしません。

一部のチェインが効果を発揮しなくなった場合、そのチェインの分だけチェイン起点効果によって与えられるダメージが減ります。

9-3. 対抗不可

〈対抗不可〉の表記がある効果の宣言に対しては、[対抗]を宣言できません。

第十章 アイコン

一部の要素はアイコンで示されます。以下にそれを挙げます。

火属性 

水属性 


土属性 


風属性 


聖属性 


魔属性 


マルチ (他の属性として扱えるスペル：x) 


アイテム 

完了型特殊能力 

自爆型特殊能力 

宣言型特殊能力 

常動型特殊能力 

手札型特殊能力 

更新履歴

2009年7月24日 Version1.00 適用開始

2009年8月4日 Version1.01 改訂 (進軍後の行動完了処理に関する記述、普通召喚フェイズの項目の追記を行いました。前回よりの主な修正部分は赤字となっております)