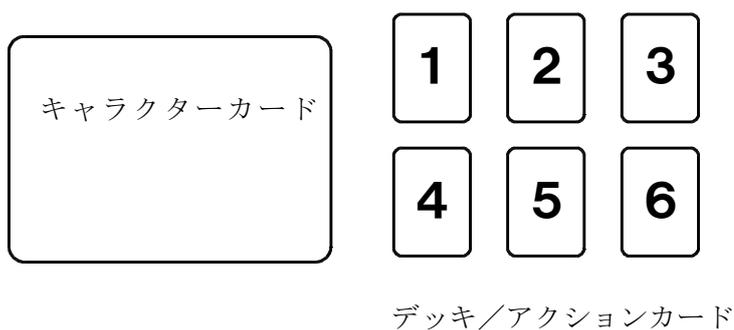
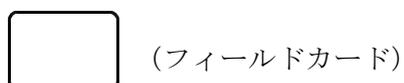
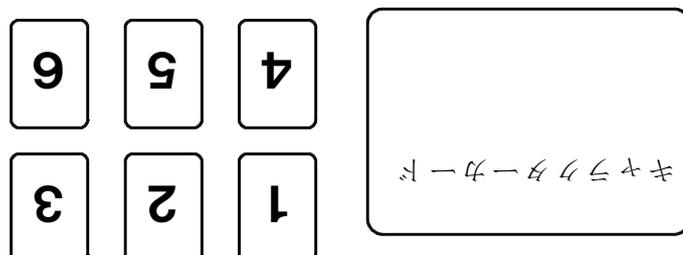


○ 「War Vortex Night」の掟 (ルール説明など) Ver.0.8



<基本>

- サイコロバトルである。

キャラクターにサイコロの出目に応じた行動を取らせながら、相手キャラクターのHPを0以下にすることが目的である。

HPが0以下になったキャラクターは戦闘不能となり、これをリタイアと呼ぶ。  
敵対するキャラクターを全てリタイアさせれば勝利となる。

- 特に断りのない場合、使用するサイコロは六面体である。

### <用語の定義>

●便宜上、バトルを行う主体となる大札を「キャラクター／キャラクターカード」、その行動を示す小札を「アクション／アクションカード」と呼ぶ。

※その他は、「用語あれこれ」を参照のこと。

### <デッキ（行動表）構築>

●キャラクターはアクションカードを6枚選んで、サイコロの出目に応じた自分の行動としなければならない。これをデッキと呼ぶ。

●キャラクターはAP（アクションポイント）を持っていて、アクションカードにはコストが設定されている。デッキは、アクションカードの合計コストがAPの数値以内に収まるように組まなければならない。この時、APは使い切らなくても良い。

●デッキのアクションカードは、サイコロの1～6の出目へ、コストの少ない順番に対応させなければならない。コストが同じ場合の順序は、プレイヤーの自由。

例：デッキのアクションカードA～Fのコストが、

「A(4)、B(4)、C(-2)、D(6)、E(1)、F(2)」だった場合、デッキの並びは、  
「C(-2)、E(1)、F(2)、A(4)、B(4)、D(6)」か

「C(-2)、E(1)、F(2)、B(4)、A(4)、D(6)」の二通り。

●キャラクターには属性が設定されている。アクションカードにも属性が設定されている。キャラクターは、自分の属性と同じ属性を持つアクションカードしか、デッキに組み込むことができない。

ただし、無属性のアクションカードだけは、キャラクターの属性を問わずデッキに組み込むことができる。

●同じ名前のアクションカードは、デッキに2枚まで組み込める。

ちなみに、「通常攻撃」と「通常攻撃+」等は、別名のカードとして扱う。

### <ゲームの流れ>

1. まず最初に、キャラクターとデッキを並べる。
2. お互いに相手のキャラクターとデッキをチェックして、特性などを把握する。
3. 終わったら、1Dを振り合い、行動順を決める。

この行動順決定ダイスは、キャラクター一人一人について振る（多対多戦などで、一人のプレイヤーが複数のキャラクターを操る場合でも）。

出目の大きいキャラクターから先に行動する。同じ数値のキャラクターが出たら、そのキャラクター達の間でサイコロを振り直す。

この時に決まった行動順は、何らかの効果で変更されない限り、バトル終了まで続く。

4. 以後、各キャラクターは行動順が回ってくる毎に1Dを振り（この行為を「行動決定ダイスを振る」と呼ぶ）、その出目に応じたデッキの行動を取りながら、敵対キャラクター全員をリタイアさせることを目指す。

### <用語あれこれ>

- ターン：キャラクターに行動順が回ってきてから、行動し終わるまでの間のこと。
- フェイズ：キャラクター達の行動順が、最初から最後まで一巡りする間のこと。
- バトル：ゲームを開始してから終了するまでの間のこと。

例：「1バトル中ずっと効果を及ぼす=1プレイ中ずっと効果を及ぼす」

- プレイヤー：貴方や対戦相手のこと。ゲームの参加者のこと。
- キャラクター／キャラクターカード：バトルを行う主体となる大札のこと。
- アクション／アクションカード：キャラクターカードの行動を示す小札のこと。
- トークン／トークンカード：簡易なキャラクター／キャラクターカードのこと。いわゆる召喚獣などに用いられる。デッキを組むことが出来ず、特殊能力としてサイコロの出目に応じた行動表を持っていることが特徴。ゲーム中は、「トークン／トークンカード」・「キャラクター／キャラクターカード」の両方として扱われる。
- フィールド／フィールドカード：場の全体に効果を及ぼすカードのこと。いわゆる地形カード。バトル開始時には設置されておらず、アクションカードの効果などによって設置される。場には1枚しか配置できず、新しいフィールドカードが設置される場合、古いフィールドカードは破棄される。

●デッキ：行動表のこと。サイコロの出目に応じたキャラクターの行動を示す、アクションカードの一揃い。基本的に6枚で構成される。

●特殊能力：デッキとは別に、キャラクター本人が取得している能力のこと（キャラクターカードに書いてある能力のこと）。様々な効果・発動条件のものがある。

●リタイア：キャラクターのHPが0以下になり、戦闘不能になった状態のこと。

●チーム：多対多戦を行う時、同じ勢力に所属しているキャラクター全員のこと。他のチームのキャラクターを全員リタイアさせれば、勝利となる。1人になっても1チーム。

●ステータス／ステータスカード：状態変化や基礎修正が生じていることを示す、補助の小札のこと。必ず使う必要は無く、覚えていられるならば、メモ書きや暗記等で代用しても構わない。

●状態変化と基礎修正（言葉の定義）：キャラクターに起きている、ゲーム上の有利・不利な変化達が所属する、分類の名前。各詳細は後述。

●状態変化と基礎修正（分類方法）：状態変化に分類される物は、必ずそう明記されている。何も明記されていない物は、全て基礎修正に分類される。

●状態変化と基礎修正（分かれている理由）：全てを状態変化としてしまうと、一部のカードが強くなり過ぎてしまう為。

例：wvn-you001-TG01-act08『オース・カウンター』

●状態変化：キャラクターに起きている数値修正や強化・弱化状態全般を指す言葉。WVNの処理では、いわゆる状態異常、バフ、デバフ等は全て纏めて「状態変化」と呼ばれる。

例：世間一般で使われる「毒」「自己再生」「与ダメージに+1の修正を受け続ける」「3ターン行動不能」などは全て、『状態変化』と分類される。

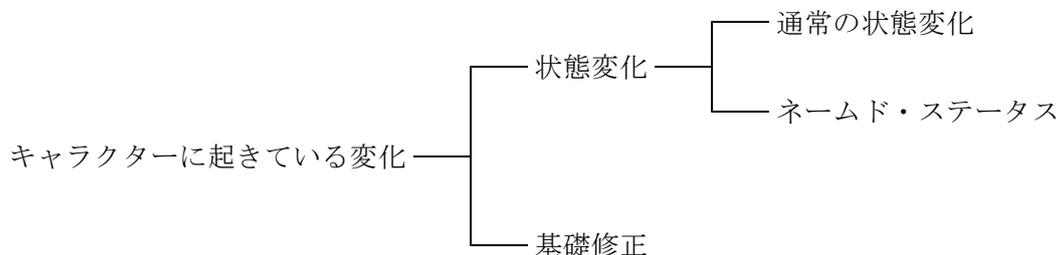
また、状態変化として扱われる物は、テキスト上に必ず状態変化だと明記されている（例：「効果：状態変化『毒』を与える」などと）。明記されていない物は、全て基礎修正として扱われる。

●ネームド／ネームド・ステータス：状態変化の中で、特に固有の名前を与えられている物。単に「状態変化」と言った場合、「ネームド・ステータス」も含まれる。通常の状態変化との違いは、「その他、備考、細則、Q&A」の「複数の状態変化の統合方法」を参照のこと。

●基礎修正：キャラクターの受けている数値修正や影響などの内、状態変化に分類されない（状態変化だと明記されていない）全てが、こちらに分類される。

例：「特殊能力：このキャラクターの行動順決定ダイスの出目は、常に+1される」「フィールドカード：地属性を持つ全てのキャラクターは、受けるダメージ値が-2される」「フィールドカード：場にAというルールを追加する」など。

### 『状態変化と基礎修正の分類図』



- (トークンの) 脅威度：そのトークンが、どのくらい強いかを示す、目安の数値。0～5まであり、アクションカードの効果設定などに使われる (例：「脅威度1のトークンを1体召喚する」など)。
- (フィールドカードの) 難所度 (Steepness)：そのフィールドが、どのくらい厄介かを示す、目安の数値。0～3まであり、アクションカードの効果設定などに使われる (例：「難所度1のフィールドカードを1枚選んで設置する」など)。
- (ステータスカードの) 影響力 (Influence)：その状態変化の除去され難さなどを示す数値。1～3まであり、特に表記の無いものは1として扱う。効果の強さとは『無関係』(「影響力3だが効果の弱い状態変化」というものもあり得る)。特殊能力の効果設定などに使われる (例：「影響力1以下の状態変化を受けない」など)。
- D (略称)：ダイスのこと。「1D-2」と言った場合、「ダイスを1つ振って、その出目から2を引く」という意味。特に断りがなければ、ダイスは六面体を指す。

### <その他、備考、細則、Q&A>

#### ●備考

特殊能力などで、上記や下記のルールに反する効果が設定されていた場合、特殊能力などの記述が優先される。

例：「このキャラクターは『HP-10』以下にならないとリタイアしない」など。

●矛盾する効果がぶつかった場合の優先順位

後出しの効果が優先される。

例1：「何にも貫かれない盾」を「何でも貫く矛」が刺した場合。 → 矛が刺さる。

例2：「何でも貫く矛」を「何にも貫かれない盾」が防いだ場合。 → 矛が弾かれる。

例3：「(常時発動型の特殊能力で)絶対にダメージを受けないキャラクター」を「絶対にダメージを与える魔法」が攻撃した場合。 → 魔法がダメージを与える。

例4：「絶対にダメージを与える魔法」を「(ダメージを受ける時に使用を宣言するタイプの)絶対にダメージを受けなくなる特殊能力」で防いだ場合。 → 魔法はダメージを与えない。

●HPは初期HPを超えて増加できる

例：「初期HP：20、現在HP：20、のキャラクターがHPを5点回復された場合、現在HPは25になる」

●リタイアしたキャラクターのHPを回復することは——

出来ない。

●リタイアしたキャラクターのHPを回復して戦線復帰させることは——

出来ない。

戦線復帰には、復帰専用の効果が必要。

●「ダメージを1D与える」と「HPを直接1D減らす」の違い

ダメージの増減修正を受けるか受けないかが違う。前者は受け、後者は受けない。

※補足：相手の状態変化「被ダメージを常に-2する」などの修正を受けるか受けないかが違う。

●アクションカードに複数の属性が表記されている場合の、デッキ組み込み条件について

「属性：月、影」と書いてあったら → 月か影のどちらか一つを持っていればよい

「属性：月&影」と書いてあったら → 月と影の両方を持っていなければならない

・必要種族などの扱いも同様

「他条件：種族に『ゴーレム、魔法生物』を持つこと」と書いてあったら → キャラクターの種族表記に、ゴーレムか魔法生物のどちらか一つがあればよい

「他条件：種族に『ゴーレム&魔法生物』を持つこと」と書いてあったら → キャラクターの種族表記に、ゴーレムと魔法生物の両方がなければならない

●バトル中にデッキ組み込み条件を満たさなくなったアクションカードの扱い

例えば、「特殊能力：このキャラクターは地属性を持つものとして扱う」によって地属性のカードをデッキに組み込んでいたのに、その特殊能力が何らかの原因によって失われてしまった場合。

↓

条件を満たさなくなったアクションカードは、即座に裏返され、使用不能となる。

●何らかの原因で使用不能になったアクションカードが、行動として選ばれた場合の扱い

選ばれた場合は、「効果：このターンは何も行動しない」を持つ札として扱われる。  
属性を参照する必要がある場合は、無属性として扱われる。  
他のパラメーター（コストなど）は、本来の物が適用される。

●属性アイコンとテキスト内に表記されている属性の優先度

キャラクターやアクションカードの属性は、常に、テキストボックス内の表記で決定される。属性アイコンは、カードの属性を視覚的に分かり易く示す為の物であるが、扱いはプレーバーであり、ゲームに対する影響力を持たない。

極端な例を出すと、炎のアイコンでテキストボックス内の表記が氷属性であった場合、そのカードは氷属性である。

また、複数のカードが違うアイコンを使っている、テキストボックス内に地属性と表記されていれば、それらは全て地属性であり、同じアイコンを使っている、テキストボックス内の表記が違えば、それらは別属性のカードである。

枠の色などの扱いも、同様。

●特に表記の無い状態変化の、属性と影響力

「無属性、影響力1」として扱われる。

例：「**トライアル・ゴーレムズ 01**」の「**与ダメージ+1**」や「**〇ターン行動不能**」など。

●複数の状態変化の統合方法（状態変化を重ねて受けた場合の扱いについて）

例えば、「状態変化を1つ取り除く」という効果を受けた場合、「1つ」とはどこまでなのか？ 「数値修正」「〇ターン行動不能」などを重ねて受けていた場合は？

↓

ネームド・ステータス以外の、同じ系統の状態変化は、1つに統合され、1つの状態変化として扱われる。

ネームド・ステータスは、たとえ同じ効果・同じ名称であったとしても、統合されず、それぞれ別個の状態変化と見なされる。

また、通常の状態変化とネームド・ステータスは、同じ系統であっても統合されない。

#例1（通常の状態変化）：

1人のキャラクターが「与ダメージ+1」を2回受けた場合は、「与ダメージ+2」と統合され、受けている状態変化は1つと判定される。

「与ダメージ+2」の修正を受けているキャラクターが「与ダメージ-1」の状態変化を受けた場合は、「与ダメージ+1」と統合され、受けている状態変化は1つと判定される。

「与ダメージ+1」の修正を受けているキャラクターが「与ダメージ-1」の状態変化を受けた場合は、「与ダメージ±0」と統合され、受けている状態変化は消滅する。

1人のキャラクターが、1枚のアクションカードで「与ダメージ+1、被ダメージ-1」の修正（状態変化）を受けた場合、これらは系統が違うので統合されず、「与ダメージ+1」と「被ダメージ-1」の2つの状態変化を受けたと判定される。

「3ターン行動不能」を2回受けた場合も、「6ターン行動不能」と統合され、受けている状態変化は1つとなる。

#例2（ネームド・ステータス）：

1人のキャラクターが、ネームド・ステータスの状態変化「凍えの森：ターン開始時にHPを直接1点減らされる。この効果は重複する（「凍えの森」が2つ以上付与される場合もありうる）。／ネームド、属性：氷、影響力：2」を2回付与された場合、ネームド・ステータスなので統合はされず、状態変化を2つ（「凍えの森」を2つ）受けていると判定される。

この場合、ターン開始時に「HPを直接1点減らされる」効果を2回受けることになる。なので、もしも特殊能力などで「HPを直接減らされる場合、その数値を-1する」という効果を得ていた場合、HPは全く減らされない。

1人のキャラクターが、ネームド・ステータス「与ダメージ+1」と、ネームド・ステータス「与ダメージ-1」を受けている場合、統合はされないため、結果は±0であっても、両者は消滅しない。2つの状態変化を受け続けていると判定される。

#例3（通常の状態変化とネームド・ステータスが混在）：

1人のキャラクターが、通常の状態変化「与ダメージ+1」と、ネームド・ステータス「与ダメージ+1」を受けている場合、統合はされず、両者は別個の状態変化として扱われる。結果的には、「与ダメージ+2」と同じ効果だが、あくまでも2つの状態変化が別々に効果を発揮している。

通常の状態変化「3ターン行動不能」と、ネームド・ステータス「3ターン行動不能」も統合されない。したがって、両方を受けているキャラクターは、3ターン経過後に行動可能となる。

#### ●継続的に発生する状態変化を除去した場合

何らかの原因で継続的に発生している状態変化を取り除いた場合、即座に同じ状態変化が再発生する（一度消されて無くなった後に、再び発生する）。

#例：

アクションカードの「このカードがデッキにセットされ、使用可能である限り、このキャラクターは『被ダメージ-1』の修正（状態変化）を得続ける」という効果は、常に「被ダメージ-1」の修正が発生していると扱われる。

この「被ダメージ-1」を、「状態変化を1つ取り除く」効果で打ち消した場合、一度「被ダメージ-1」は失われるものの、原因となるアクションカードが健在なため、即座に新しい「被ダメージ-1」が発生する。

結果的に、除去できなかったことになる。

もしも、この「被ダメージ-1」を無くしたいのなら、原因となるアクションカードの方を使用不能などにしなければならない。

また、この場合の継続的に発生する「被ダメージ-1」は、通常の状態変化なので、他と統合されて「被ダメージ-3」などとなる場合もある。

その「被ダメージ-3」が打ち消された場合も、継続的に発生する「被ダメージ-1」だけは、即座に再発生する。

#### ●基礎修正の統合方法

基礎修正に分類される全ての要素は、一纏めに統合され、1つの基礎修正として扱われる。

#例：

地属性のキャラクターAが下記の影響を受けていた場合

- ・「特殊能力：このキャラクターの行動順決定ダイスの出目は、常に+1される」
- ・「フィールドカード：地属性を持つ全てのキャラクターは、受けるダメージ値が-2される」
- ・「フィールドカード：場にAというルールを追加する」

↓

キャラクターAの基礎修正は、  
・「基礎修正：行動順決定ダイスの出目が常に+1される。受けるダメージ値が-2される。場からAというルールを追加されている」  
となる。

1人のキャラクターが持つ基礎修正は常に1つであり、新たな影響を受けた場合は、その基礎修正の中身が変動する（理由：処理の簡略化の為）。

また、基礎修正の中で同じ系統の要素があった場合は、通常の状態変化と同じ方法で統合される。

#### ●基礎修正の、状態変化&ネームド・ステータスとの統合方法

ゲーム中、基礎修正は、あたかもネームド・ステータスの一つであるかのように振る舞って、状態変化やネームド・ステータスの要素と統合される。

勿論、基礎修正は、状態変化でもネームド・ステータスでも無いので、状態変化やネームド・ステータスを除去する効果などの影響は受けない。

#### ●基礎修正の属性と影響力

基礎修正は、属性も影響力も持たない。

#### ●トークンの脅威度、目安（※あくまでも、目安）

脅威度0：いてもいなくても変わらない。

脅威度1：いると少し鬱陶しい。

脅威度2：このトークンの働きで、キャラクターが倒されることもあるかもしれない。

脅威度3：キャラクターと同じぐらい強い。

脅威度4：おいしい、キャラクターより強いトークンなんて、ありかあ?!

脅威度5：もう、あいつ一人でいいんじゃないかな……。

#### ●フィールドカードの難所度、目安（※あくまでも、目安）

難所度0：あってもなくても変わらない。

難所度1：場への影響が小さい。条件を満たしたキャラクターに、少な目の数値修正を与えたりする。

難所度2：場への影響が大きい。条件を満たしたキャラクターに多目の数値修正を与えたり、場に新たなルールを追加したりする。

難所度3：場へ絶大な影響を及ぼす。数値修正や追加ルールなどにより、条件を満たしたキャラクターが、一発でリタイアしたりする（例：「バトル中、サイコロで6を出したら、即座にリタイアする」など）。