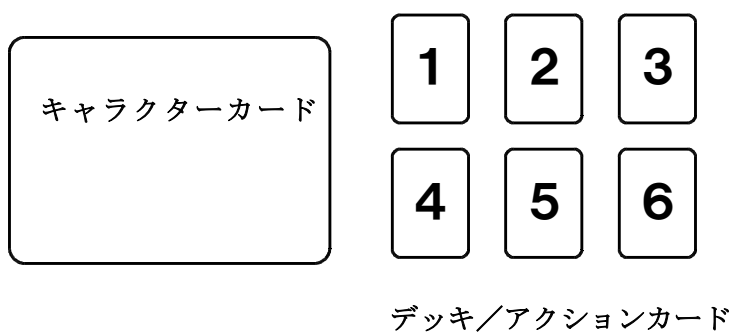
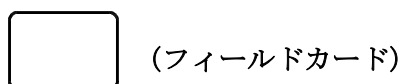
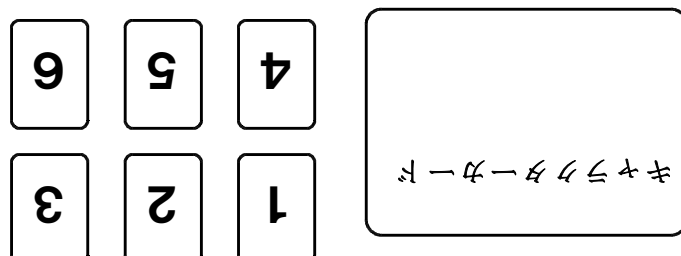


○ 「War Vortex Night」の掟 (ルール説明など) Ver.1.1



<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。

○目次（書かれている順番）

[<基本>](#)

[<目次（書かれている順番）>](#) ←現在地

[<用語の定義>](#)

[<デッキ（行動表）構築>](#)

[<ゲームの流れ>](#)

[<ポジション（前衛・中衛・後衛）に関するルール>](#)

[<付加要素（基礎修正と状態変化）に関するルール>](#)

[<トークンの使役に関するルール>](#)

[<エクストラ・ルール>](#)

[・定常地形](#)

[・エクストラカード](#)

[<用語あれこれ>](#)

[<その他、備考、細則、Q&A>](#)

[<フリーシステムであることに関する事柄>](#)

### <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。

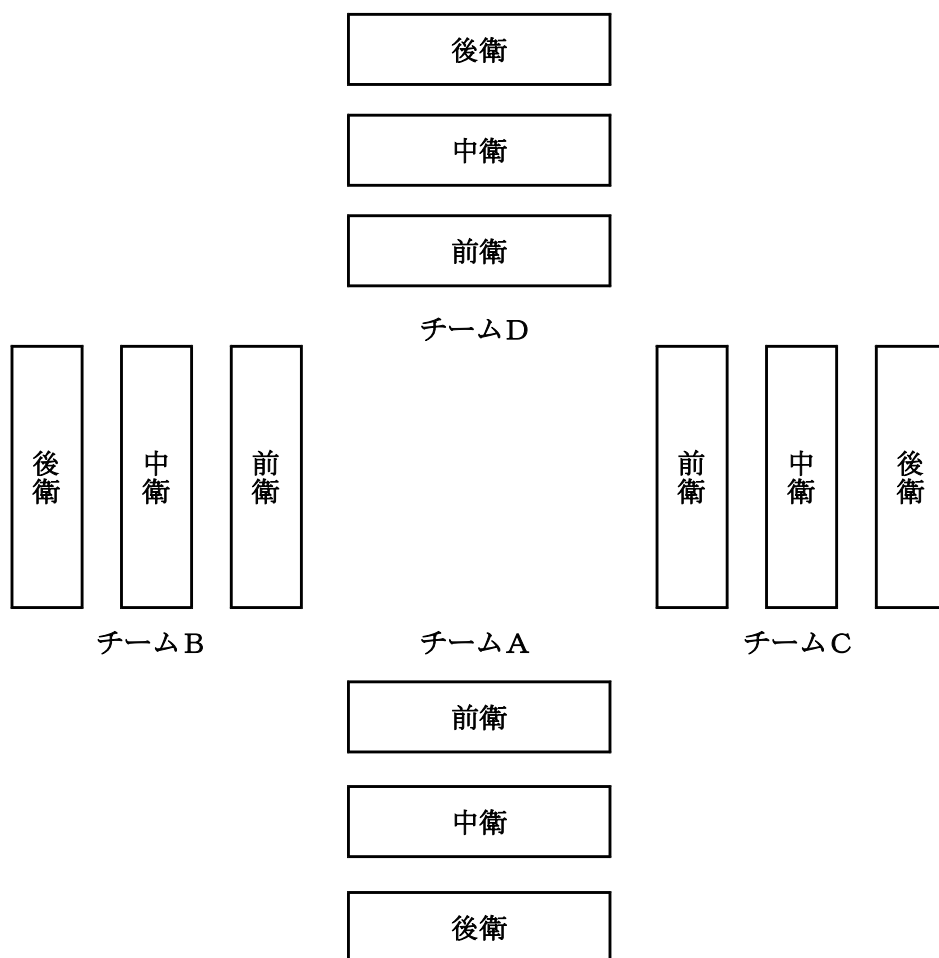
4. 以後、各キャラクターは行動順が回ってくる毎に1Dを振り（この行為を「行動決定ダイスを振る」と呼ぶ）、その出目に応じたデッキの行動を取りながら、敵対キャラクター全員をリタイアさせることを目指す。

<ポジション（前衛・中衛・後衛）に関するルール>

◆ 概要 ◆

WVNには、「チーム内でキャラクターがいる位置」という概念が存在する。  
これにより、「味方や敵対キャラクターとの距離」という要素が生まれる。  
位置には、「前衛・中衛・後衛」の三種類がある。

【 図1 ポジションの概観図 】



◆ 言葉の定義 ◆

- ポジション：チーム内でキャラクターのいる位置のこと。「前にいるか、後ろにいるか」を問い、左右は問わない。前衛、中衛、後衛の三種類がある。
- ライン：ポジションより示す範囲が広く、キャラクターのいる位置全体、「前衛」「中

衛」「後衛」その物のこと。図1で言うと、一つの長方形全体のこと。 / 「効果：敵対チームのラインを1つ選び、そこにいるキャラクター全員に1Dダメージを与える」

「効果：指定したキャラクター1人のポジションを、そのチーム内の好きなラインへ移動させる」などと使う。

●射程／レンジ (Range) : その効果が持っている有効距離。何も記載されていない場合、射程は「∞」として扱われる。

●通常ポジション移動：後述の、各キャラクターが無条件で行える基本移動のこと。

●ポジション移動：アクションカードの効果などに「ポジション移動する」とあった場合の、「ポジション移動」の内容は、後述の説明に従う。

※その他は、[「用語あれこれ」](#)を参照のこと。

#### ◆ 実際の処理 ◆

図1にて、同チーム&同ポジションのキャラクター達の間距離を「0」とし、そこから1ライン離れる毎に、彼我の距離は+1される。

補足：

- ・(チームの違う) 前衛と前衛は、距離「1」離れている。
- ・一つのチームから他のチームへの距離は、必ず、お互いの前衛を経て計算される。

例：チームAの前衛と、チームAの後衛の位置は、距離「2」離れている。

例：チームAの前衛と、チームDの後衛の位置は、距離「3」離れている。

例：チームAの後衛と、チームBの後衛の位置は、距離「5」離れている。

アクションカードや特殊能力の効果に「射程」が設定されている場合、射程が対象との距離以上でなければ、効果を及ぼすことは出来ない。

射程の明記されていない効果は、全て、「射程：∞」として扱われる。

また、距離や射程では、キャラクターがラインの右にいるか左にいるかは問わない。前後関係のみを問う。

(ロールプレイ的に理屈を付けるならば、「バトル中、同ポジションのキャラクター達は、連携しつつ目紛(めまぐる)しくお互いの位置を入れ替えているので、左右を問えない」などとなる)

#### ◆ その他、細則 ◆

●バトル開始時の自チーム内のポジションの決め方

プレイヤーが自由に決めておいて良い。

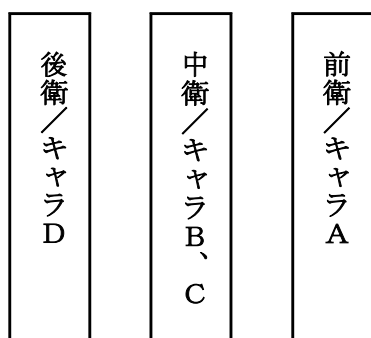
ただし、後述の『ポジション決定に関するルール』を守らなければならない。

●ポジション決定に関するルール

チーム内のポジションは、前衛から埋めていかなければならない。また、前のラインにキャラクターが配置されていない場合、その後ろのラインにキャラクターを配置することは出来ない。

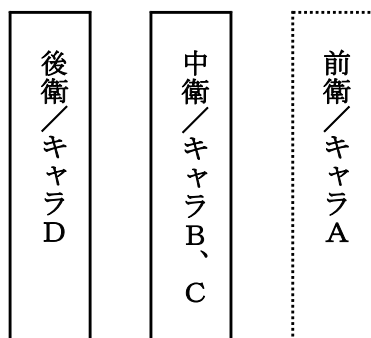
つまり、「前衛がない時に、中衛に」「前衛がいても中衛がない時に、後衛に」キャラクターを配置することは出来ない。

バトル中、あるラインからキャラクターがいなくなった場合、そのラインを埋めるように、後ろのラインのキャラクター全員が、前のラインへと繰り上がる。この処理は、即座かつ自動的に行われる。

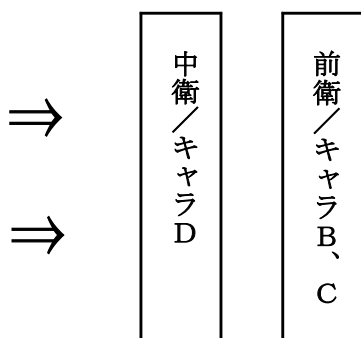


【 図2 ライン処理の例 】

こういう編成のチームで、



キャラAがリタイアして前衛がいなくなった場合、



このように、

後ろのポジションのキャラクター達が前のポジションへと繰り上がる。

## ●バトル中のポジション移動の仕方

### ◎『通常ポジション移動』

全てのキャラクターは、以下の方法で『通常ポジション移動』を行うことが出来る。

#### <方法>

自分のターンの時、

行動決定ダイスを振る前に、ライン1つ分だけ前か後ろに移動することが出来る。

これは、1ターン中に1回のみ、行える。

(複数回、行動決定ダイスを振る場合は、最初の行動決定ダイスを振る前にのみ可能)

補足：通常ポジション移動をした後に、アクションカードの効果などによって、更にポジションを移動することは、許される。

### ◎テキストの『ポジション移動』という言葉が指す内容

例えば、アクションカードの効果に「指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。その後、ポジション移動を行ってもよい」とあった場合の「ポジション移動」が指す内容とは？

↓

「ライン1つ分だけ前か後ろに移動する」こと。

## ●制限事項

キャラクターは自分のチームのラインにしか位置できず、他のチームのラインに侵入することは出来ない。

## ●処理の手順、あれこれ

### ケース1

・1人しか居ないチームの、キャラクターA（前衛）が、2ライン後ろに弾き飛ばされた時

1. まず、2ライン後ろに移動して、後衛になる。
2. その後、自チームに前衛と中衛がないので、ルールに従って、前衛に繰り上がる。

## ●詰み回避の為の特例ルール

射程が足らなくても、「ダメージを与える」「HPを直接減らす」効果のみ、以下の条件で、効果を及ぼすことが出来る。



#### 条件

- ・彼我の距離より射程が小さい。
- ・自分と対象の間のラインに（味方も含めて）キャラクターが存在しない。
- ・効果の数値から「射程が足りない分の値」を引く。
- ・「ダメージを与える」「HPを直接減らす」以外の効果が付随していても、それは発動しない。

#### ※想定している状況

射程1のアクションしか行えないキャラクターが、「特殊能力：このキャラクターの全てのキャラクターからの距離は、ポジションに関わらず、3として扱う」の持ち主と対峙した場合など。

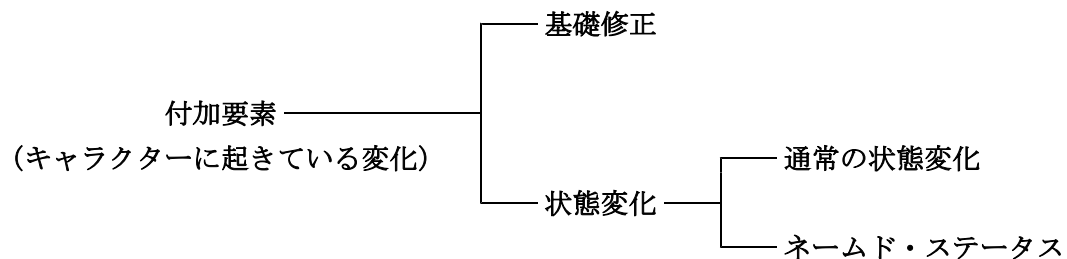
<付加要素（基礎修正と状態変化）に関するルール>

◆ 概要 ◆

キャラクターに生じている数値修正や、有利・不利な状態&影響全般を、WVNでは「付加要素」と呼ぶ。

処理の都合上、「付加要素」には、「基礎修正」と「状態変化」の二系統が存在する。

『 図1 付加要素（基礎修正と状態変化）の分類図 』



◆ 言葉の定義 ◆

●付加要素：

[概要](#)の説明の通り。

WVNの処理では、いわゆる状態異常、バフ・デバフ、強化・弱化状態等は、全て纏（まと）めて「付加要素」と呼ばれる。

また、単に「付加要素」と言った場合、「基礎修正」「状態変化」の両方を指している。

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、『付加要素』として扱われる。

●基礎修正：

付加要素の内、「状態変化に分類されない物全て」。

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：

付加要素の内、「状態変化だと明記されている物全て」。  
状態変化に分類される物は、効果のテキスト上で、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、全て基礎修正に分類される。

例:「効果:以後、このバトル中、自分に、「被ダメージ-1」の修正(状態変化)を付与する」など。

●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。

例:「効果:指定したキャラクター1人に、状態変化「凍えの森:自分のターン開始時に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」を付与する」など。

◆ 細かい解説 ◆

◎付加要素が、「基礎修正」と「状態変化」に分かれている理由

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-TG01V2-act10『オース・カウンター』

◎分類による、ゲーム中の処理方法の違い

主に、複数の付加要素を重ねて受けた場合の扱い(統合方法)に違いが出てくる。

長くなるので、[「その他、備考、細則、Q&A」の「付加要素\(基礎修正と状態変化\)に関する事柄」](#)にて解説。

## <トークンの使役に関するルール>

### ◆ 基本の区分け ◆

トークンカード（詳細は「用語あれこれ」を参照のこと）は、ゲーム中の使われ方によって、「独立トークン」と「使役トークン」の2通りに区別される。

★ポイント：1枚のトークンカードは、ゲーム中での使われ方によって、「独立トークン」にも「使役トークン」にもなる。

それぞれの内容は、下記の通り。

#### ○独立トークン

キャラクターに使役（後述）されていないトークンのこと。

別の言い方をすると、キャラクターと同じように並べられているトークンのこと。

例えば、「ソロプレイの時に、敵役として並べた」「対戦時の戦力差の穴埋めとして、チームメンバーに追加した」トークンカードは、独立トークンとして扱われる。

ゲーム中の独立トークンの振る舞い方は、「トークンカードである」というカード属性を持つこと以外は、キャラクターと同じであり、この項目の「トークンの使役に関するルール」は、適用されない。

#### ○使役トークン

キャラクターに使役（後述）されているトークンのこと。

この項目では、キャラクターがトークンを使役する場合のルールについて説明する。

### ◆ 概要 ◆

「トークン・マスター」という特殊能力を持っているキャラクターは、バトル中にトークンを召喚し、使役——自分の指揮下に置いて戦わせることが出来る。

尚、「トークン・マスター」を持たないキャラクターは、トークンを使役することは出来ない。

※補足ルール：トークン・マスターを持たないキャラクターでも、独立トークンとして召喚することは可能である（一応、通常のキャラクターにもトークンを召喚出来る余地を残しておこうかな、という処置）。

◆ トークン・マスタリーの詳細 ◆

そのキャラクターが使役出来るトークンの数や種族などを示す特殊能力。  
略称は、「TM」。

一例を挙げると、

-----  
<特殊能力>

◆説明用の召喚術（トークン・マスタリー）

○効果：

このキャラクターは、脅威度2以下のトークンを、合計脅威度が「6」になるまで、最大6体、使役することが出来る。

また、使役するトークンは、「種族：モンスター」を持っていないなければならない。

-----  
などとなる。

物によっては、他の条件が付く場合もある。

◆ トークンを召喚してから行動させるまでの流れ ◆

●全体の流れ

1. キャラクターが、アクションカードなどの効果によって、トークンを召喚する。
2. 召喚されたトークンは、召喚者の「使役枠」（後述）に入る。
3. 召喚者がアクションカードなどの行動を終える。
4. 使役枠のトークン達が行動を開始する。
5. 使役枠のトークン達が行動を終了する。
6. 召喚者のターンが終わる。

※従って、召喚されたトークンは、召喚されたターンから行動することができる。

●使役枠とは

1人のキャラクターが使役しているトークン達を、1グループに纏（まと）めて処理する為の、システム上の括り。

基本的に、トークンカードを召喚された順番に並べることで示す。

- ・召喚されたのが早い（古い）トークンが1番目。
- ・並べる時は、キャラクターのプレイヤーから見て「左」もしくは「上」を1番目とす

る。

- ・倒されたトークンは、使役枠から取り除かれる。そうして順番に抜けが生じた場合は、下位のトークン達の順番が繰り上がる。
- ・何らかの効果により、ゲーム中に順番が入れ替わる場合もある。
- ・並べる場所は扱い易い位置でよい。また、実際には、順番が分かるなら、メモで代用するなど、形態は問わない。
- ・特に指定が無ければ、1人のキャラクターが持つ使役枠は、1つのみ。  
また、トークン・マスターリーを持たないキャラクターは、使役枠を持たない。

#### ●使役枠に行動が回ってきたら

並んでいる順番に、1体ずつ、キャラクターと同じように行動していく。

※使役トークン達が行動している間は、まだ召喚者のターン内である。

#### ●使役トークンのポジション

使役トークンは、ポジションを持つ。

最初のポジションは使役枠に入る時に決定され、「ポジション（前衛・中衛・後衛）に関するルール」の範囲内で、召喚者が自由に決めてよい。

但（ただ）し、その際に、対象の使役トークン以外の者のポジションを動かすことは出来ない。

#例：

召喚者1人のチーム（召喚者が前衛）で、1体のトークンを召喚した場合、トークンの最初のポジションに出来るのは、前衛か中衛。

また、「トークンを前衛に置き、前衛だった召喚者を中衛に下げる」ということは、（使役枠に入れる時には）出来ない。

#### ◆ その他、細則 ◆

#### ●トークン・マスターリーの制限を超えてしまった場合

トークン・マスターリーの制限を満たすまで、使役枠の1番目から順番に、トークンを破棄していく。

#例：

3体までトークンを使役できるキャラクターが、使役枠に3体入った状態で、4体目

を召喚してしまった場合。

↓

使役枠の1番目のトークンを破棄し、  
その後、4体目のトークンを使役枠に入れる。

●TMの条件を満たさないトークンを召喚してしまった場合

例えば、「種族：モンスター」を持つトークンを使役出来るキャラクターが、「種族：機械」しか持たないトークンを召喚してしまった場合。

↓

召喚はされるが、TMの条件を満たしていない場合は、(使役枠に入る前に)即座に破棄される。

※前項の「トークン・マスターの制限を超えてしまった場合」の処理は行わなくてよい。

●使役者がリタイアした場合

その使役枠のトークン達は、全て破棄される。

●使役者の行動順が変更された場合

使役枠はキャラクターに付属する物なので、一緒に行動順が変更される。

(正確には、使役枠は行動順を持たないが、そのように見えるということ)

また、何らかの理由で、使役者のリタイア後も使役枠が活動を続ける場合は、あたかもその使役枠が1人のキャラクターであるかのように行動順を得て、使役者の行動順位を引き継ぐ。

◆ トークンの使役に関する用語 ◆

●トークン・マスター (TM) : そのキャラクターがトークンを使役する為の条件を示してある特殊能力。TMを持っていない場合は、トークンを使役することは出来ない。

●使役枠 : 1人のキャラクターが使役しているトークン達を、1グループに纏めて処理する為の、システム上の括り。特に指定が無ければ、1人のキャラクターが持つ使役枠は、1つのみである。

●召喚 : バトル中にトークンを呼び出すこと。「異世界からではなく、隣の部屋から呼んでくるだけ」という設定であったとしても、ゲームの処理上では、「召喚」と呼ぶ。

●使役 : 召喚するなどしたトークンを、自分の指揮下に置いて行動させること。そのトークンが「キャラクターと対等の友人」という設定であったとしても、ゲームの処理上では、「使役」と呼ぶ。

●使役主 : あるトークンから見て、そのトークンを使役しているキャラクターのこと。

別の言い方をすると、そのトークンを自分の使役枠に入れているキャラクターのこと。

●独立トークン：前記「[基本の区分け](#)」を参照のこと。

●使役トークン：前記「[基本の区分け](#)」を参照のこと。

※その他は、「[用語あれこれ](#)」を参照のこと。



## <エクストラ・ルール>

### ◆ 定常地形 ◆

※通常のフィールドカードの扱いについては、[「用語あれこれ」](#)を参照のこと。

#### ●定常地形とは

定常地形とは、通常のフィールドカードとは別枠で扱われ、新しい地形が配置されても破棄されない、特別な地形のこと。

基本的に、ゲーム開始前に、配置するかどうかを決める。

平たく言うと、「wvn-you003-solo02-fie01『ガンナーズ・キャニオン』」の要素を、システム化した物。

#### ●定常地形に出来る条件

- ・フィールドカードである。
- ・ゲーム開始前に、参加する全てのプレイヤーが、そのフィールドカードを定常地形にすることに同意している。

#### ●定常地形の特徴

- ・通常のフィールドカードとは別枠で扱われ、新しい地形が配置されても破棄されない。
- ・何枚でも定常地形にすることが出来る。  
(但し、その場合、効果の発動順処理の為、配置された順番は決めておくこと)
- ・地形破壊効果などの影響は受ける。

### ◆ エクストラカード ◆

#### ●エクストラカードとは

基本のカード（キャラクターカード、トークンカード、アクションカード、フィールドカード、ステータスカード）に分類されず、補助用のチップ（代理カード、ステータスメモ等）にも含まれない、そのキャラクターや製作者独自のカードの総称。

以下は一例

---

## <特殊能力>

### ◆スペル・マスター／トラップ・マスター（説明用）

○効果：

このキャラクターは、エクストラカード「スペルカード」「トラップカード」を、それぞれ2枚ずつ、デッキとは別に所持して、バトルに臨んでもよい。

カードの効果や発動条件は、それぞれのカードの説明に従う。

---

○火除けの護印（スペルカード）

このカードはスペルカード（エクストラカード）である。

バトル開始時には伏せておき、内容を誰にも見せないでおいてよい。

・効果

自分が火属性のアクションカードの対象になった瞬間に発動させてもよい。

その火属性のアクションカードの、自分を対象にした効果を、全て打ち消す。

その後、このカードを破棄する。

---

エクストラカードがどんな固有名称を持っていても、ゲームの処理上は、「エクストラカード」と統一して扱う。

以下は一例

---

<特殊能力>

◆レジスト・エクストラ（説明用）

○効果：

このキャラクター、及び、このキャラクターが発生させる効果は、エクストラカードによる影響を受けない。

※補足：例に挙げた「スペルカード」「トラップカード」に限らず、全てのエクストラカードによる影響を受けない。

---

<用語あれこれ>

- ターンの：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。
- ステータス／ステータスカード：付加要素（基礎修正や状態変化）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。
- 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。
- 行動順決定ダイス／イニシアチブダイス：行動順を決める時に振って、数値の大小を比べ合うサイコロのこと。六面体1つ。基本的にゲーム開始時に振られるが、アクションカードの効果などによっては、バトルの途中で振り直させられる場合もある。
- 行動決定ダイス／アクションダイス：自分のターンが回ってきた時、自分が行うアクションを決める為に振るサイコロのこと。六面体1つ。その1～6の出目に、デッキの6枚のアクションカードが対応している。
- リタイア：キャラクターが戦闘不能になった状態のこと。基本的には、HPが0以下になると、こうなる。
- 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。

- ポジション（前衛、中衛、後衛）：[「ポジション（前衛・中衛・後衛）に関するルール」](#)の「[言葉の定義](#)」を参照のこと。
- ライン：同上。
- 射程／レンジ（Range）：同上。
- 通常ポジション移動：同上。
- ポジション移動：同上。
  
- 付加要素：[「付加要素（基礎修正と状態変化）に関するルール」](#)の項目を参照のこと。
- 基礎修正：同上。
- 状態変化：同上。
- ネームド／ネームド・ステータス：同上。
  
- トークン・マスタリー（TM）：[「トークンの使役に関するルール」](#)の「[トークンの使役に関する用語](#)」を参照のこと。
- 使役枠：同上。
- 召喚：同上。
- 使役：同上。
- 使役主：同上。
- 独立トークン：同上。
- 使役トークン：同上。
  
- 定常地形：フィールドカードの使い方の一つ。詳しくは、[「エクストラ・ルール」](#)の「[定常地形](#)」の項目を参照のこと。
- エクストラカード：基本のカード種類に含まれない、そのキャラクターや製作者独自のカードの総称。詳しくは、[「エクストラ・ルール」](#)の「[エクストラカード](#)」の項目を参照のこと。
  
- （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。0～6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）。

▼ 略称あれこれ ▼

- AP (略称) : アクションポイントのこと。
- C (略称) : アクションカードの右上の「C」は、「コスト (Cost)」を意味している。
- 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。
- EX (略称) : エクストラの略称。「EXカード」などと使う。
- EXC (略称) : エクストラカードのこと。
- FC (略称) : フィールドカードのこと。
- HP (略称) : ヒットポイントのこと。
- I (略称) : ステータスカードの右上の「I」は、「影響力 (Influence)」を意味している。
- NS (略称) : ネームド・ステータスのこと。
- S (略称) : フィールドカードの右上の「S」は、「難所度 (Steepness)」を意味している。
- TM (略称) : トークン・マスターのこと。

<その他、備考、細則、Q&A>

●全体備考

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。

▼ [細則あれこれ](#) ▼

▼ [表記の解釈に関する事柄](#) ▼

▼ [処理の手順・方法に関する事柄](#) ▼

▼ [付加要素（基礎修正と状態変化）に関する事柄](#) ▼

▼ [細則あれこれ](#) ▼

●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」

●HPの数値はマイナスにもなる

例：「現在HP：3、のキャラクターが10点ダメージを受けた場合、現在HP：－7、となってリタイアする」

●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。

●行動決定ダイスの出目として扱われる数値の、最小値と最大値は、「1」と「6」  
従って、「行動決定ダイスの出目に－1する」や「行動決定ダイスの出目に＋1する」  
の効果を得ている状態でサイコロを振り、出た目が「1」や「6」であった場合、最終  
的に出目として扱われる数値は、0と7ではなく「1」と「6」になる。

▼ [表記の解釈に関する事柄](#) ▼

●「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。

●「ダメージをX点与える」と「HPを直接X点減らす」の数値は、0未満になるか？  
ならない。

両者の数値の下限は「0」であり、マイナスにはならない。

#例1：

両者の数値の決め方が「1D-2」で、サイコロの出目が「1」であった場合、数値は「0」になり、「-1」にはならない。

#例2：

相手に5点ダメージを与える時に、相手の特殊能力によって数値を10点減らされた場合、ダメージの数値は「0」になり、「-5」にはならない。

#補足：

従って、例1、2のどちらの場合も、「相手にマイナスのダメージを与えたので相手のHPが回復」したりはしない。

●「0ダメージを受ける」という概念は存在するか？

例えば、「カウンター（特殊能力）：ダメージを受けた瞬間に発動。指定したキャラクター1人に、1ダメージを与える」を持つ者がダメージを受けた所、数値修正の結果、受けるダメージの数値が「0」になった場合。

この場合、カウンターは発動するのか否か？

↓

発動する。

たとえ数値が「0」になったとしても、ダメージとして扱われる。

「0ダメージを受ける」という概念は、存在する。

●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

#### ●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。

#### ●似た名前や意味の属性の扱い

例えば、4枚のアクションカードがそれぞれ属性に、「火」「焰」「炎」「火炎」を持っていた場合、「火属性」のキャラクターAは、それら全てをデッキに組み込むことが出来るか？

↓

厳密には、キャラクターとアクションカードの属性は、完全一致していなければならない。

従って、この場合、キャラクターAは「火」のアクションカードのみをデッキに組み込むことが出来、それ以外は組み込むことが出来ない。

ただし、一人遊びの時や、対戦相手の同意が得られた時などは、似た名前や意味の属性を同一の物として扱っても良い。

#### ●似た名前や意味の種族の扱い

前項と同様。

#### ●射程の表記について

・【射程3】と書いてあったら

→ 彼我の距離が「0・1・2・3」の相手に影響を及ぼせる

・【射程3～5】と書いてあったら

→ 彼我の距離が「3・4・5」の相手に影響を及ぼせる（彼我の距離が「0・1・2」の相手には影響を及ぼせない）



・【射程[3][5]】と書いてあったら

→ 彼我の距離が「3・5」の相手にだけ影響を及ぼせる（射程[3]は、距離「3」オンリーという意味）

●射程が増減される場合の扱いについて

表記の数値が、そのまま増減される。

前項を例にとると、「射程を-1する」効果を受けた場合、

【射程3】 → 【射程2】

【射程3～5】 → 【射程2～4】

【射程[3][5]】 → 【射程[2][4]】 となる。

●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：キャラクターよりは弱い、放置すると危険。

脅威度3：キャラクターと同じぐらい強い。その中で、比較的、弱め。

脅威度4：キャラクターと同じぐらい強い。その中で、比較的、強め。

脅威度5：キャラクターを凌駕する程、強い。

脅威度6：勝たせることを想定していない程、強い。

●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を出したキャラクターは、即座にリタイアする」など）。

▼ 処理の手順・方法に関する事柄 ▼

●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。

●複数の効果が、何らかの原因で同タイミングで発動する場合の、発動順

例：発動条件に「ダメージを受けた瞬間に発動」とあるもの達など。

◎特殊能力のみの場合

1. 行動順の早いキャラクターの、
2. キャラクターカードに先(上)に書かれている物から、順番に発動する。

◎アクションカードの効果のみの場合

1. 行動順の早いキャラクターの、
2. デッキのサイコロに対応する数字が小さい物から、順番に発動する。

◎フィールドカードのみの場合

※何らかの原因で、フィールドカードが複数、場に設置されている場合。

1. 先に設置されていた物から、順番に発動する。

◎付加要素のみの場合

1. 行動順の早いキャラクターの、
  2. ネームド・ステータス(影響力の高い順)、
  3. 通常の状態変化(影響力の高い順)、
  4. 基礎修正、
- の順番で発動する。

◎複数の分類の効果が、同タイミングで発動する場合

1. フィールドカード、
  2. 行動順の早いキャラクターの、
  3. 特殊能力、
  4. アクションカードの効果、
  5. 付加要素、
- の順番に発動する。

※補足1：上記の方法でも順序が決まらなかった場合は、全く同時に発動する。

※補足2：発動順が回ってきた時点で、その前に発動していた別の効果によって、発動

条件が満たされなくなっていた場合、発動はキャンセルされる。この時、使用回数などは減らない。

**#例：**

効果A「ダメージを受けた瞬間に発動。自分のHPを11にする」

効果B「ダメージを受けた瞬間に発動。自分のHPが10以下ならば、指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える」

この二つが、「効果A→効果B」の順番で発動した場合、発動時点で効果Bの赤字の条件が満たされなくなっているため、効果Bの発動はキャンセルされる。

また、順序が決まらず、効果Aと効果Bが全く同時に発動した場合は、自分のHPを11にしつつ、指定したキャラクター1人に、1Dダメージを与える。

※補足3：処理の途中でキャラクターのHPが0以下になっても（リタイア条件を満たしても）、処理を続ける。全部の処理が終了した時点でHPが1以上あれば（リタイア条件を満たさずにいれば）、リタイアしなくてよい。

●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で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。

●トークンが、「特殊能力：トークン」を失ったら、どうなるか

行動表を失った状態になる。

自分のターンになっても行動決定ダイスを振らず、その次の処理に移る。

「トークンカードである」というカード属性や、HP、特殊能力などは維持される。

▼ 付加要素（基礎修正と状態変化）に関する事柄 ▼

●この効果は基礎修正、この効果は状態変化、という決まり事はあるか？

無い。

カードの製作者が自由に設定してよい。

●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（状態変化）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（状態変化）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：自分のターン

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、数値「0」が2回となり、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。

#### ●継続的に発生する付加要素を除去した場合

何らかの原因で継続的に発生している付加要素を取り除いた場合、即座に同じ付加要素が再発生する（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。

<フリーシステムであることに関する事柄>

●ユーザーがオリジナルカードを作る場合の効果テキストについて

当方「謡堂」が作るカードの、「効果（文）」「属性名」「種族名」は、自由にコピーや改変をして頂いて構いません。

（勿論、一から独自に作って頂いても構いません）

但（ただ）し、カード名や解説文は、ユーザーのオリジナルの物にして下さい。