

【第5章 ゲームをより楽しむ】

【用語集】

世代交代

場に出撃中の親ユニットと手札の子ユニットを交代させたり、手札の親ユニットを戦場外へ置いて出撃中の子ユニットへ気力チップを支援することができます。

これらはカードに記載されている親子関係に従い、自ターンのエンドフェイズに行うことができます。

フェイス

ターンを構成する要素であり、決められた順序で進行します。

ステップ

フェイスを構成する要素であり、決められた順序で進行します。

必須のものは必ず行う必要がありますが、任意のものは行わないで次のステップへ進むこともできます。

セコンド

ステップを更に細かく分けた要素であり、決められた順序で進行します。

必須のものは必ず行う必要がありますが、任意のものは行わないで次のセコンドへ進むこともできます。

自発的移動

移動ステップの移動、またはユニットの能力や支配プレイヤーの使用したサブライズカードの効果による移動です。

クラスチェンジのユニットカード

名称欄に王冠のマークが付いているユニットカードです。これらは処理ステップ終了時に、条件を満たしたユニットをリムーブすることで同じマスへ出撃できます。

これらは同名のユニットカードとは別に3枚までデッキに入れることができます。

第5弾には封入されていません。

伝説の武器 / 魔法

装備制限が [] の武器や魔法です。攻撃時に限り全てのサブライズカードを無効とする特殊な効果を持っています。第5弾には封入されていません。

フィールド / マップ

カードを配置する3×4のマスのことです。

投了

負けを認めてゲームを終わらせます。相手が投了した場合、勝利となります。

再移動 / 再飛翔 / 再騎乗

ユニットの行動ステップ後、処理ステップ時に移動することができる能力です。

第5弾にはこれらの能力を持ったユニットは封入されていません。

デッキへの同名カードの3枚制限

デッキにはどの場合でも、同じカード種とカード名称であるカードは、3枚までしかデッキに入れることができません。

ただし、ユニットカードの場合、P18（ユニットカードの説明の項）の、**⑨** 所属勢力記載欄の色が異なるものは、それぞれ別に3枚ずつ入れる事ができます。

ダメージ以外の追加効果

カードや能力によっては、ダメージ以外の追加効果を生じさせるものもあります。

全軍一歩後退

【制圧】能力を持ったユニットが、相手プレイヤー及び敵ユニットの使用した効果でリムーブした場合、フィールド上の自軍ユニットが全て1マス後退します。

移動先へ移動不可の場合はリムーブされます。

【特殊能力の説明】

それぞれのユニットは、独自の能力を持っているものがあり、【特殊能力】とは兵種ごとに設定されている能力です。第5弾のユニットは、兵種ごとに以下の特殊能力を持っています。

【制圧】

この能力を持っているユニットが、自侵攻フェイス中に敵出撃マスに侵入した場合、その時点で勝利となります。ただし、【制圧】を持っているユニットは【再移動】(P64参照)を使用して敵出撃マスに侵入することができず、また自軍側には2体までしか同時にフィールド上に配置できません。【制圧】を持っているユニットがリムーブした場合、自軍の全てのユニットが1マス後退します。このとき、真後ろのマスに他のユニットや「侵入制限」のある土地カードが配置されていると移動できなかったユニットはリムーブされます。

【奇襲】

この能力を持っているユニットは、出撃ステップで出撃する際、気力チップを1枚乗せた状態で、自出撃マスの一つ前のマスに配置することができます。この能力を使用して出撃したユニットは、出撃したターン中は自発的移動ができません（行動することは可能です）。

【突進】

攻撃後の処理ステップで使用を宣言する能力です。直前の移動ステップで移動したあとの行動ステップで攻撃を行い、隣接する敵ユニットを撤退させた場合、処理ステップで撤退させた敵ユニットがいたマスに移動することができます。

【騎行】

攻撃後の処理ステップで使用を宣言する能力です。左右か真後ろのマスに移動することができます。

【押し戻し】

攻撃宣言の準備セコンドで使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、2枚の気力チップを消費します。攻撃でダメージを与えた場合、敵ユニットを真後ろのマスに移動することができます。真後ろのマスに他のユニットや「侵入制限」のある土地カードが配置されていた場

合、この能力は効果を発揮しません。またこの能力によって、相手の反撃範囲内に入った場合、相手は反撃を行うことができます。

【渾身の反撃】

反撃宣言の準備セコンドで使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、1枚の気力チップを消費します。能力を使用したユニットは、ダメージ修正としてその反撃で与えるダメージに+3されます。

【足枷】

隣接する敵ユニット1体を対象とし、対象ユニットが移動したときに使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、2枚の気力チップを消費します。対象ユニットは、ターン終了時まであらゆる移動を行うことができません。ただし、この能力を使用したユニットがリムーブした場合、この効果は無効となります。

【重歩】

この能力を持つユニットは、自発的移動を行う時に、気力チップを1枚消費します。

【鈍歩】

この能力を持つユニットは、自発的移動を行う時に、気力チップを2枚消費します。

【応射】

フィールド上に配置されている敵ユニット1体を対象とし、対象ユニットが移動ステップ以外で自発的移動をしたときに使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、2枚の気力チップを消費します。移動ステップ以外で移動した対象ユニットに、1ダメージ与えることができます。ユニットにより対象となる敵ユニットの系統が異なります。

【残像】

攻撃宣言の「準備セコンド」で使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、X枚の気力チップを消費します。この能力を使用すると、付与された魔法カードで攻撃・反撃を行っても、魔法カードは一度だけリムーブされません。

Xは魔法カードの「必要」と同数となります。

【支援】

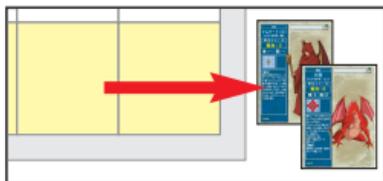
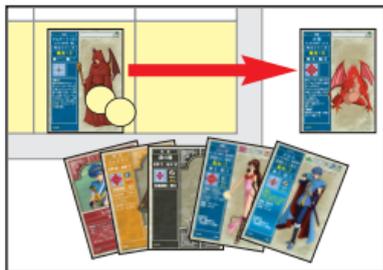
この能力を持つ自軍ユニットがフィールド上に配置されていると、支援ステップ時、使用済みチップから支援を行うことができ、また支援できるチップが1枚増えます。通常通り未使用チップから2枚、使用済みチップから2枚というように支援を行うこともできます。この効果は重複しますので、【支援】を持つ自軍ユニットが4体場に出ている場合、支援ステップで7枚まで未使用チップもしくは使用済みチップからユニットに支援することができます。

【竜化】(マムクート)

自出撃ステップに通常の出撃の代わりに、手札にある「竜族」ユニット1枚を場に出ている自軍の【竜化】の能力を持つユニットの上に配置することができます。このとき、通常どおり最大まで未使用チップから気力チップを乗せることができます。ただし【竜化】の能力を持つユニットの「竜化Lv」と「竜族」ユニットの「竜化Lv」が一致していないと配置できません。

「マムクート」の上に「竜族」ユニットが配置された場合、能力は全て「竜族」ユニットのものとして扱います。ただし、「マムクート」もフィールド上に配置されているので、一般兵ではない同名の「マムクート」を出撃させることはできません。

この場合、気力チップが1~2枚になった時、「竜族」のカードは手札に戻り、「マムクート」は場に残ります。気力チップが0枚になった場合は両方ともリムーブします。



【土地破壊】

行動宣言時に使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、1枚の気力チップを消費します。直前の移動ステップで移動していた場合、行動ステップで通常の行動を行う代わりに、【土地破壊】を使用するユニットの下にある土地カードをリムーブすることができます。

【盗む】

この能力を持つユニットが攻撃・反撃で敵ユニットにダメージを与えた場合、相手プレイヤーの未使用チップを[敵ユニットから取り除いた気力チップ×5]枚、使用済みチップにします。相手プレイヤーの未使用チップが[敵ユニットから取り除いた気力チップ×5]枚以下であった場合、全ての未使用チップを使用済みチップにします。

【踊る】

隣接する自軍ユニット1体を対象とし、行動宣言時に使用を宣言する能力です。能力を使用する場合、1枚の気力チップを消費します。直前の移動ステップで移動していなかった場合、行動ステップで通常の行動を行う代わりに、対象ユニットを行動可能状態にすることができます。

第1弾から第4弾と、ユグドラルアンソロジーのユニットは、また別の特殊能力を設定されているものもいます。

第1弾スターターキットのルールブック及び各弾のルール補足シートを参照下さい。