

## § 4 その他の重要事項

### § 4-1 数値の計算について

#### ・処理の優先順位

「×X」、「±X」、「=X」の順で計算する。

また、タイミングの優先順位は、①[常時]>②追加効果([速攻]、[援護]、[応援])>③その他の効果とする。  
[常時]の計算結果が「0以下」になった場合(ダイス目は除く)、その数値は「0」として②、③の計算を行う。

(例) AP:3のキャラが「AP+2」と「AP×2」の装備品[常時]を同時に装備した場合

このキャラは  $AP:(3 \times 2) + 2 = 8$  になる。

(例) AP:0のキャラが「AP-5」と「AP+4」と「AP×2」の装備品[常時]を同時に装備した場合

このキャラは  $AP:(0 \times 2) - 5 + 4 = -1$  になる。よって、結果がマイナスなのでAPは「0」になる。

#### ・「=X」について

「AP=X」、「HP=X」など。Xに変更される。「=X」の重複は、数値が高いほうが優先される。いかなる場合でも「=」の効果は最優先される。「追加効果」や「地形の効果」の「±X」、「×X」、も得ることができない。ただし、「基本数値を±Yする」とある場合は数値自体を±Yするので「=X±Y」となる。また、「対抗で相手プレイヤーが「±X」の効果を与えた場合、このキャラの数値は増減します。

(例) AP:2のキャラが「AP+3」と「AP=10」の装備品を同時に装備した場合

このキャラのAPは「10」となる。

(例) AP:2で特殊能力「[常時]AP×2」を持っているキャラが「AP=3」の装備品を装備した場合

「AP=3」の装備品があるので、「[常時]AP×2」に関係なくこのキャラのAPは「3」になる。

### § 4-2 対抗

攻撃対象のキャラは、「対抗の対象キャラ」として扱われ[速攻]を除くあらゆる行動は、「対抗の対象キャラ」に対して行われなくてはならない。

#### ・対抗の対象キャラが移る例 (対抗の図解の例1参照)

「対抗の対象キャラ」に対しキャラから「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」を発生させた場合、「対抗の対象キャラ」は、「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」を発生させたキャラに移る。どちらかのプレイヤーが、「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」を発生させられなくなるまでこの処理を続ける。「対抗の対象キャラ」に対し「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」を発生させられなければ、そのプレイヤーは敗北し、戦闘は終了する。

#### ・直前の行動を無効化する効果の特殊な例 (対抗の図解の例2参照)

攻撃を無効化するために、「対抗の対象キャラ」を強化して(HPを増やすなどの効果)攻撃を通らなくした場合も「直前の行動を無効化する効果」に含める。

#### ・攻撃対象の例外 (対抗の図解の例3参照)

「対抗の対象キャラ」に対し「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」以外の効果(例えば手札を破棄するなど)を発生させた場合、「対抗の対象キャラ」は移らないが、この効果に対して攻撃できる。攻撃しない場合は、この時点で効果を処理する。このあとも「対抗の対象キャラ」に対して攻撃を行うことができる。

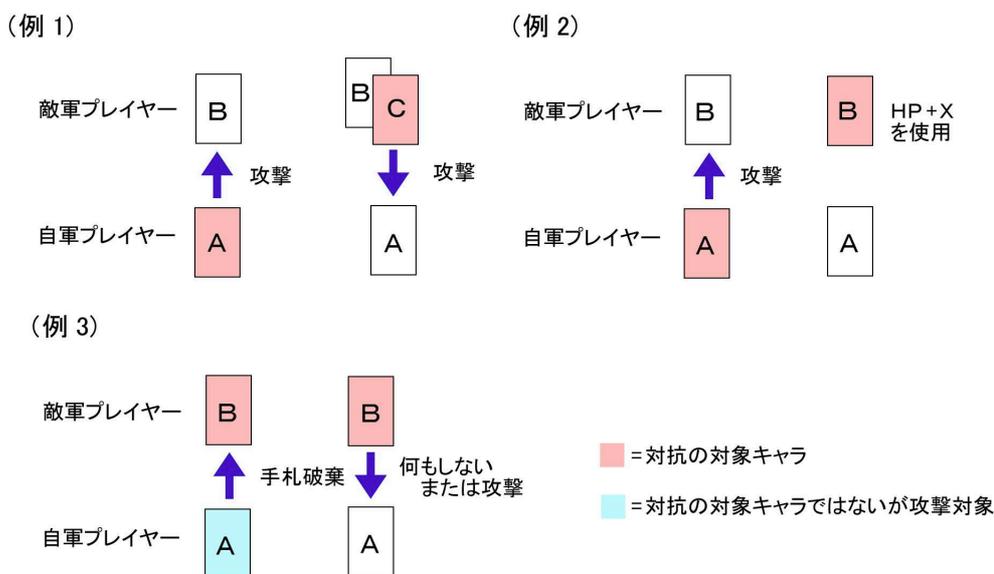
#### ・戦闘終了の効果が発生した場合

カードの効果によって「対抗の対象キャラ」に戦闘終了の効果が発生した場合、「対抗の対象キャラ」は、戦闘終了の効果を発生させたキャラに移る。ここで、「死亡」または「直前の行動を無効化する効果」を発生させられなくても敗北しない。この場合、両プレイヤーは戦闘に勝利した場合と同様の処理を行い戦闘は終了する。

・対抗で数値が増減して攻撃が通らなくなった場合

A (HP:3)にB (AP:5)のキャラで攻撃。  
 これに対してAは「HP+3」の魔法で対抗。  
 このとき、Aは「HP:6」になるので死亡しない。  
 しかし、対抗中なので、AのHPはまだ「6」になっていない。  
 よってBは「HP:3」に対して対抗を行えばよい。

・対抗の図解



(例 1)AがBに攻撃した場合、「対抗の対象キャラ」はAに移る。よって、敵軍プレイヤーは、Aに対して攻撃を行えばよい。ここで、CがAを攻撃した場合、「対抗の対象キャラ」はCに移るので、自軍プレイヤーは、Cに対して攻撃を行えばよい。

(例 2)Bが「HP+X」を使用した場合も「直前の行動を無効化する効果」に含めるので、「対抗の対象キャラ」はBに移る。

(例 3)AがBに対して「手札破棄の効果」を使用した場合、「対抗の対象キャラ」はAに移らないが、敵軍プレイヤーはAに対して攻撃できる。敵軍プレイヤーが何もしない場合は、この時点で手札破棄の効果进行处理する。このあと、自軍プレイヤーは、「対抗の対象キャラ」であるBに対して攻撃できる。

### § 4-3 効果が矛盾した場合

後からの効果が優先される。ただし「あらゆる効果にかかわらず」と表記されている場合、この効果が最優先される。

効果の優先順位

[通常] > [速攻]、[援護]、[応援] > [常時] (地形の [常時] は除く) > 地形の効果

(例)

C-101:シヴァ ノーライフ [常時] このキャラはダメージで死亡しない。

M-13:瓦解 [通常] 0ダメージ以上で死亡するようになる。

→【シヴァ】は【瓦解】の効果により0ダメージ以上で死亡するようになる。

## § 4-4 コンボ能力

2枚以上の特定のカードが同時に存在するときに使用できる能力。よって、通常の能力より強力な効果を持ってます。☆コンボ能力名[タイミング]〈カード名〉で表され、〈 〉に書かれたカード名が手札またはパーティーに存在するときに使用できる能力。また、カードを重ねて1枚のカードとして扱うことができる。この状態を「コンボ状態」と呼ぶ。この場合、それぞれを加算したものを新しい能力とする。(詳細は下記の例を参照) **ただし、コンボ状態のキャラがダメージ置き場に置かれた場合、別々にカウントする。(2キャラのコンボ状態の場合、2ポイントとなる)**

(例) C-28:ニド、C-34:コランダム

	C-28:ニド	C-34:コランダム	コンボ状態
Lv./AP/HP	2/0/2	6/0/8	8/0(10)/10
種族	人間:男性	モンスター	人間:男性 / モンスター
飛行	なし	なし	なし
使用制限	なし	ア / 魔 / 技	なし
特殊能力	怒濤の羊	殴る	怒濤の羊、殴る

Lv./AP/HPは加算した値。※(10)は「殴る」の効果が発揮されたときの値。種族は人間でもありモンスターでもある。つまり、どちらか一方を満たせば効果は適用される。使用制限は1キャラでも使用可ならば使用できる。【コランダム】は「ア / 魔 / 技」不可であるが、【ニド】が「なし」なのでコンボ状態では全て使用できる。

(例) C-257:ゴースト、C-258:死神

	C-257:ゴースト	C-258:死神	コンボ状態
Lv./AP/HP	1/1/1	3/5/2	4/6/3
種族	アンデッド	アンデッド	アンデッド
飛行	なし	あり	あり
使用制限	ア / 魔 / 技	ア / 技	ア / 技
特殊能力	なし	なし	なし

☆コンボ能力は[儀式]であるが、パーティーに置くこともできる。この場合、【死神】が「飛行」を持っているので「飛行」キャラとして扱う。また、【死神】が「魔法」可なので「魔法」を使用できる。なお、手番であれば☆コンボ能力の[儀式]はいつでも使用できる。