

AQUARIAN AGE  
RULE BOOK

Trading Card Game

アクエリアンエイジ®

RULE BOOK

弊社では、常に商品の品質向上に努めており、研究・調査・改良を行っております。同一商品でもお買い求めの時期により多少違いがある場合がございますので、あらかじめ御了承下さい。

©BROCCOLI

Ver1.1

## はじめに

アクエリアンエイジの世界へようこそ！

アクエリアンエイジは、トレーディングカードゲームと呼ばれるゲームです。

トレーディングカードゲームは、カードをコレクションし、集めたカードを使って対戦相手と戦うゲームです。カードにはたくさんの種類があり、カードを集める楽しさと多彩なゲーム性が特長です。

アクエリアンエイジには、超能力者に巫女、魔法使いや獣人、剣豪、天

使、アンドロイドなど魅力的なキャラクターが登場し、それぞれの特技を駆使して超能力バトルを繰り広げます。これらのキャラクターは豊富な種類のカードとなっていて、その種類はこれからも増え続けていきます。

また、アクエリアンエイジのプレイヤーは全国に広がっているので、日本中どこでも仲間を見つけることができます。全国各地で公式大会も行われていますので、大会で自分の腕を磨いたり、新しい仲間を見つけたりしてみましょう！

## C o n t e n t s

■chapter 1	この本の使い方	4	・ ターン終了	31	
■chapter 2	アクエリアンエイジの世界	6	・ 相手のターンでできること	31	
■chapter 3	ゲームの目的	7	■chapter 6	アタックとバトル	32
・ ゲームの準備	7	・ 精神攻撃	34		
・ ゲームの勝敗	7	・ 勢力キャラクターへの精神攻撃	36		
・ ゲームスペース	8	・ プレイヤーへのダメージ	38		
■chapter 4	カード紹介	10	■chapter 7	勢力フェイズと勢力チェック	40
・ パワーカード	16	■chapter 8	レスポンス	42	
・ カードの使い方	17	・ レスポンスの実例	44		
■chapter 5	ゲームの進めかた	19	■chapter 9	特殊能力	47
・ ゲームの流れ	19	■chapter 10	ソロプレイルール	52	
・ ターンの流れ	20	■chapter 11	スタイル	54	
・ ドローフェイズ	22	■chapter 12	Q & A	56	
・ 勢力フェイズ	22	■chapter 13	ルールサマリー	59	
・ メインフェイズ	23	■chapter 14	用語辞典	79	
・ パワーカードフェイズ	30				
・ ディスカードフェイズ	31				

発売元：株式会社ブロッコリー

〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5F

ユーザーサポート係 TEL.03-5946-2812

【月～金（祝日を除く）10：00～12：00/13：00～17：00】

アクエリアンエイジオフィシャルホームページ <http://www.aquarian-age.org/>

このたびはブロッコリーのトレーディングカードゲーム「アクエリアンエイジ」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。

このルールブックはゲームを遊ぶために必要なもので、大切に保管してください。

なお、本製品の仕様、構成は予告なく変更される場合があります。

## この本の使い方

この本には、アクエリアンエイジを遊ぶために必要なルールが書かれています。ですが、この本を全部暗記する必要はないので、まずは気を楽しんで読み進めていきましょう。

はじめてアクエリアンエイジを遊ぶ人は、このルールブックを以下のような順番で読んでいってください。

## | はじめて遊ぶときの読み方 |

## ! ゲームの雰囲気をつかもう

まずは6~7ページをじっくり読みましょう。これで、アクエリアンエイジがどんなゲームなのか、何をすれば勝てるのかがわかります。

次に、あなたの持っているアクエリアンエイジのカードを見ながら、8~18ページを読んでみてください。そのなかでも特に16ページと17ページを良く読み、カードの出し方と、アクエリアンエイジ独特のルール「パワーカード」の使い方を理解しておきましょう。

## ” ゲームをしながら読んでいこう

もしすぐ近くに一緒に対戦できる相手がいるのなら、ここから先はゲームを遊びながら読んでいくといいでしょう。まず19ページを読んでゲームの流れをつかみ、20~21ページの図を参考にしつつ、ゲームを進めながらルールを読んでいきましょう。

22ページから書かれている内容をひとつずつ実行していき、31ページまで終わったら対戦相手の順番になります。これを繰り返せば、ゲームを進めることができます。

## # より詳しいルールをマスターしよう

22~31ページのルールでは解決できない状況になったら、32ページから46ページを読んでみましょう。ここには、ゲームを進めていくなかで会うことになる、様々な状況を解決するためのルールが書かれています。

## \$ 効果がわからないカードがあったら?

カードの文章に登場するゲーム用語は、79~82ページに五十音順で掲載されています。自分が持っているカードの能力や効果がわからなかったら、このページを辞書のように使って調べてみましょう。

## % それでもわからないことがあったら……

56~58ページには、アクエリアンエイジでよくある疑問点がQ & A形式で書かれています。ルールを読んでもわからないことがあったら、このページを見てください。また、59~78ページには、ルールサマリー (2009年7月30日現在適用) も記載されていますので参照してみましょう。

## ! ルールの読み方

この本には、文章の一部に色が付いたり、文章のなかに特殊な指定が入っていることがあります。これはルールの中でも特に注意すべき部分で、それぞれ以下のような意味があります。

## ■赤い文字

ルールのなかでも特に重要な単語やルール、見落としがちなルールは、赤い文字で書かれています。赤い文字で書かれていることはしっかり覚えておきましょう。

## ■緑色の文字

ページの中で特にわかりにくい単語、意味を忘れがちな単語は緑色の文字で書かれています。単語が緑色の文字になっている場合、79ページ~82ページの用語辞典に、その用語の詳しい解説をしているページ数と、簡単な解説が書かれています。単語の意味がわからなかったら、用語辞典で意味を調べてみましょう。

## ■青い文字

文章の一部が青い文字で書かれている場合、そのページの下に、青い文字で書かれた内容に関してさらに詳しい解説があります。

## ■ (←P〇〇) / (→P〇〇)

この表記は、カッコの直前に書かれている単語や内容について、〇〇ページで詳しく解説されているという意味です。〇〇には数字が入ります。

〇〇ページがそのページより前にあるなら左向き矢印、そのページより後ろにあるなら右向き矢印で書かれています。

## ⚠ 注意!!

「アクエリアンエイジ」では、ルールブックに書かれている文章とカードに書かれている文章が矛盾する場合、常にカードに書かれている文章を優先します。

## アクエリアンエイジの世界

永きにわたる人類の歴史。

その裏で密かに地球の覇権を争ってきた、三つの勢力がある。

— 東方の霊力を持つ者たちの連盟、**阿羅耶識 (あらしき)**。

— 西洋の魔術師たちの秘密結社、**WIZ-DOM (ウィズダム)**。

— 古の異種族の血を引く者たちの軍団、**ダークロア (Darklore)**。

西洋の占星術にいう、大いなる変革の時代、「Aquarian Age」に至るまで、三つ巴の争いに決着がつくことはなかった。

そして現代。人類のなかに超能力を持つ世代が現れはじめた。新人類を自称するその者たちは、旧来の勢力に属することなく、自らEvolutional Generation Organization—**E.G.O. (エゴ)** という新勢力を組織し、三勢力の争いに加わった。

そんな4勢力の争いに一大転機を引き起こしたのが、謎の宇宙人**イレイザー (Eraser)** の襲来だった。地球全域に苛烈極まる攻撃をかけるイレイザーに対し、地球の4勢力は初めて一致団結。かろうじてイレイザーを撤退させることに成功した。

だが、戦いの疲れを癒す間もなく、地球に新たな敵が襲いかかる。

その名も**極星帝国 (きょくせいいていこく)**。異次元にある「もうひとつの地球」から、次元を超えてやってきた侵略者だ。

4勢力はふたたび協力して、極星帝国に立ち向かう。しかし、強力極まる極星帝国の軍勢を地球から撤退させることはできなかった。そればかりか、一度は撃退したはずのイレイザーが、今度はさらに強力な艦隊とともに地球へと進軍しつつあった……

— 戦いの鍵は**マインドプレイヤー**。

イレイザーの襲来を目前とした時期、世界中に現れた彼らは、他者を操り、また眠れる素質を覚醒させる能力を持っていた。

特定の勢力に所属せず、単独で闇の戦いに介入しはじめた彼らは、その能力をもって各勢力から仲間を集め、独自の目的のために活動をはじめたのだ。

地球、そして銀河の未来を決するハルマゲドンともいふべき混沌の時代— Aquarian Ageは、なおも混迷の色を深めていく……。

## ゲームの目的

プレイヤーの目的は、アクエリアンエイジ世界のマインドプレイヤーになり、味方にしたキャラクターたちと協力して、対戦相手のマインドプレイヤーを倒すことです。

マインドプレイヤーの役割は、味方のキャラクターを増やしたり、戦いの指示を出したり、キャラクターたちの潜在能力を覚醒させて強くすることです。

### ゲームの準備

ゲームを始めるまえに、以下の2つのものを準備します。

#### ■対戦相手

アクエリアンエイジは、プレイヤー2人以上で遊ぶマルチ対戦型トレーディングカードゲームです。あなたの対戦相手となるプレイヤーを最低1人用意してください。

#### ■アクエリアンエイジのカード

プレイヤー1人につき、アクエリアンエイジのカードを40~60枚用意します。この40~60枚のカードのまとまりのことをデッキと呼びます。

デッキのカードは自由に入れ替えることができます。ただし1つのデッキには、同じ名称のカードは4枚までしか入れることができません。

### ゲームの勝敗

以下の2つの敗北条件のうち、どちらか片方でも満たしたプレイヤーはゲームから除外されます。

#### 敗北条件

! ダメージ置き場にあるカードが、10枚以上になった

\* デッキにカードがない状態で、デッキからカードを引かなければいけない

ゲームから除外されず、最後までゲームに残ったプレイヤーが勝利します。

複数のプレイヤーが同時にゲームから除外され、誰もゲームに残らなかった場合、ゲームは引き分けになります。

2人以上で遊ぶ……自分1人だけで遊ぶルールも用意されています。ルールは52ページに書かれています。

## ゲームスペース

ゲーム中に使ったカードや捨てたカードは、このように並べます。

### 勢力エリア

まだ仲間になっていないキャラクターが置かれる場所です。ここにいるキャラクターを**勢力キャラクター**といいます。ここにいるキャラクターを**支配**すると、味方を増やすことができます。

### 支配エリア

仲間になったキャラクターを置く場所です。ここにいるキャラクターを**支配キャラクター**と呼びます。

### テリトリー

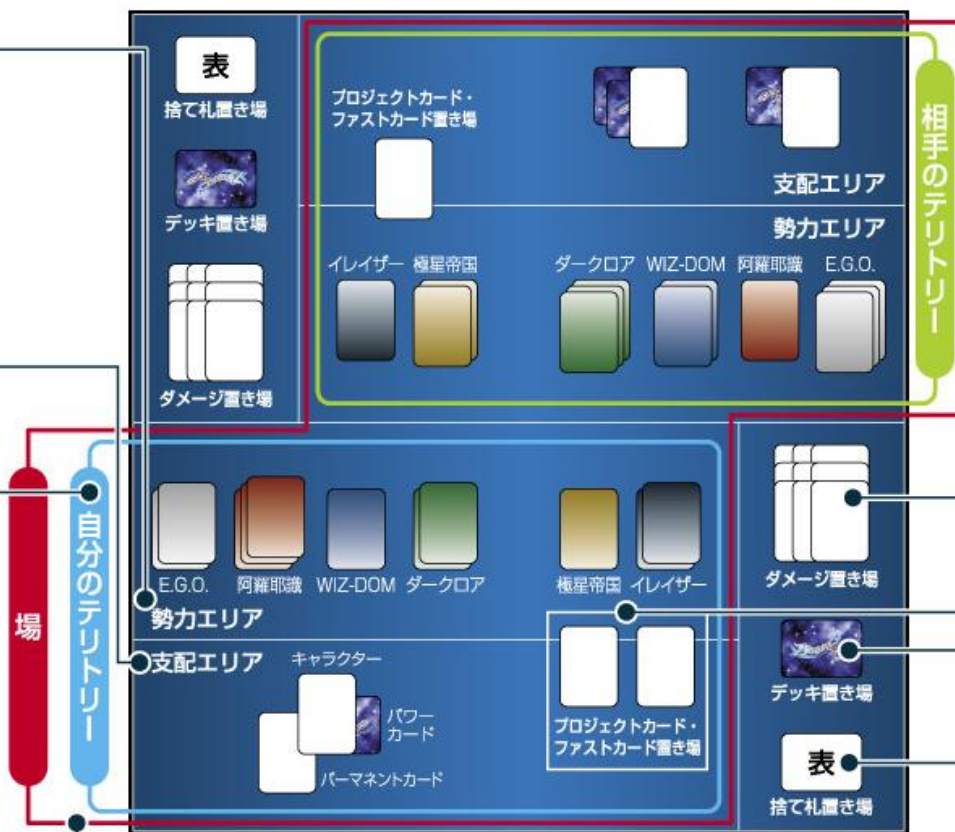
勢力エリア、支配エリア、プロジェクトカード・ファストカード置き場の3つをあわせて、**テリトリー**と呼びます。

### 場

すべてのプレイヤーのテリトリーをあわせて、**場**と呼びます。ダメージ置き場、デッキ置き場、捨て札置き場、手札は場に含まれません。

### 手札

デッキから引いてきたカードのことで、カードのオモテ面が対戦相手に見えないように手元に持っておきます。手札のカードを場に出して、ゲームを進めます。



### ダメージ置き場

プレイヤーがダメージを受けたときにカードを置く場所です。置いてあるカードの枚数が、ダメージの量をあらわします。

### プロジェクトカード・ファストカード置き場

使い捨てのカードを一時的に置いておく場所です。

### デッキ置き場

デッキを置いておく場所です。ここからカードを引いてゲームを進めます。

### 捨て札置き場

使い終わったカードを置く場所です。

### ■カードの捨て方

ゲーム中に使い終わったカードは、捨て札置き場に移します。このことを捨て札と言います。

捨て札したカードは、捨て札置き場の一番上に、表向きにして重ねます。

支配……勢力エリアにいるキャラクターを支配エリアに移すことです。

# 4 カード紹介

アクエリアンエイジには5種類のカードがあり、それぞれが6つの勢力に分かれています。

## カードの種類

アクエリアンエイジのカードは、以下の5種類です。

- キャラクターカード
- プロジェクトカード
- ブレイクカード
- ファストカード
- パーマナントカード

## カードの勢力

アクエリアンエイジの世界には6つの勢力があります。

各勢力には、勢力を象徴する色とマークがあります。カードは、所属する勢力に応じて色分けされています。



**エゴ**  
**E.G.O.**  
超能力者集団  
勢力カラー：白



**ダークロア**  
モンスター  
軍団  
勢力カラー：緑



**あらしき**  
**阿羅耶識**  
東方呪術連盟  
勢力カラー：赤



**きょくせい ていこく**  
**極星帝国**  
異次元からの  
侵略者  
勢力カラー：黄



**ウィズダム**  
**WIZ-DOM**  
西洋魔術結社  
勢力カラー：青



**イレイザー**  
異星人艦隊  
勢力カラー：黒

## キャラクターカード

キャラクターカードは、あなたとともに戦うキャラクターをあらわしています。



### ■カードの役割

キャラクターカードは、精神力、攻撃力、耐久力という能力値を持ち、この能力値を使って相手のキャラクターと戦います。

キャラクターカードは手札から出すだけで使うことができますが、キャラクターカード以外のカードを使うためには、キャラクターカードを味方になっている必要があります。

### ■カードの効果時間

キャラクターカードは、一度場に出されたら、基本的に場に置かれ続けます。

パワーカード……キャラクターが行動するために必要な、燃料のようなカードです。(→P16)

## ブレイクカード

ブレイクカードは、キャラクターが成長したり、新たな能力に覚醒した姿です。



### ■カードの使い方

同じ分類アイコンを持つキャラクターの上に、重ねることで使います。こうすると、もとのキャラクターの能力は全て消滅し、ブレイクカードのデータに置き換えられます。

なお、ブレイクカードは1枚のキャラクターの上に何枚でも重ねることができます。このとき、何枚のカードが重ねられていても、1人のキャラクターとして扱います。

### ■カードの効果時間

ブレイクカードは、一度場に出されたら、基本的に場に置かれ続けます。

キャラクター……ここでは「キャラクターカードとブレイクカードの総称」と考えておいてください。(→P18)

## 分類アイコン

分類アイコンは、そのキャラクターがどんな存在なのかをあらわすマークです。それぞれの分類に男女別のアイコンがあります。男女の区別がないアイコンもあります。

<b>スチューデント</b> ♀/♂  学校に通うキャラクターです。	<b>ワーカー</b> ♀/♂  特定の職業についているキャラクターです。	<b>アスリート</b> ♀/♂  身体能力にすぐれたキャラクターです。	<b>スカラー</b> ♀/♂  学者、研究者のキャラクターです。	<b>タレント</b> ♀/♂  芸能人のキャラクターです。
<b>ゴースト</b>  幽霊や神々のようなキャラクターです。	<b>霊能者</b> ♀/♂  霊力を持つキャラクターです。	<b>クリーチャー</b> ♀/♂  人型生命体のキャラクターです。	<b>ミスティック</b> ♀/♂  魔力を持つキャラクターです。	<b>ヴァンパイア</b> ♀/♂  吸血鬼の血を引くキャラクターです。
<b>鬼</b> ♀/♂  鬼の血を引くキャラクターです。	<b>モンスター</b> ♀/♂  怪物やエルフなどの血を引くキャラクターです。	<b>悪魔</b> ♀/♂  悪魔の血を引くキャラクターです。	<b>マーメイド</b>  人魚の血を引くキャラクターです。	<b>ワータイガー</b> ♀/♂  人虎など、猫科の獣の血を引くキャラクターです。
<b>ワーウルフ</b> ♀/♂  人狼など、犬科の獣の血を引くキャラクターです。	<b>アンドロイド</b>  人型ロボットのキャラクターです。	<b>イレイザー</b> ♀/♂  天使のキャラクターです。	<b>ドラゴン</b> ♀/♂  竜、または竜の血を引くキャラクターです。	<b>サイボーグ</b> ♀/♂  機械によって肉体を強化したキャラクターです。
<b>マシン</b>  人型でない機械のキャラクターです。	<b>ウォリアー</b> ♀/♂  戦い、殺しを職業とするキャラクターです。	<b>スキャナー</b> ♀/♂  超能力者のキャラクターです。	<b>アンデッド</b>  生命活動を停止しているキャラクターです。	<b>トライ</b> ♀/♂  目が3つある種族のキャラクターです。

## パーマネントカード

キャラクターが持つアイテムや、特殊な状態をあらわすカードです。

### ■カードの使い方

自分の支配エリア (←P8) にいるキャラクターに装備させることができます。キャラクター1人につき1枚までしかつけられません。

キャラクターにつけるときは、能力値の修正やテキストが見えるように、ずらして重ねます。

### ■カードの効果時間

パーマネントカードは、一度場に出されたら、基本的に場に置かれ続けます。



## プロジェクトカード

プロジェクトカードは、マインドブレイカーとキャラクターが共同で行うような、大規模な儀式、魔法、作戦をあらわすカードです。

### ■カードの効果時間

プロジェクトカードは使い捨てのカードです。効果時間が終わったら場には残らず、すぐに捨て札になります。



## ファストカード

ファストカードは、魔法、超能力、使い捨てアイテムなどの効果をあらわします。

### ■カードの使い方

ファストカード以外のカードは、自分のメインフェイズでしか使用できません。ですがファストカードは、メインフェイズと勢力フェイズなら、誰のターンでも使用できます。

### ■カードの効果時間

ファストカードは使い捨てのカードです。効果時間が終わったら場には残らず、すぐに捨て札になります。



## !!カードの読み方

カードテキストの中には、特別な意味をもつ文字、記号、略語があります。

### ■ “ ” (ネーム)

“ ” で囲まれたテキストは、キャラクターの個人名です。これを **ネーム** といいます。(→P26)

### ■ 〈 〉 (対象)

〈 〉 で囲まれたテキストは、そのカードがどれを対象に効果を発揮するかをあらわしています。

### ■ 【 】 (ブレイク条件)

【 】 で囲まれたテキストは、そのブレイクカードを使うための条件をあらわしています。(→P24)

### ■ X

数字のかわりに使われる記号です。Xに入れる数字をプレイヤーが自由に選べる場合と、状況によって自動的に決まる場合があります。

### ■ パワー

キャラクターにセットされている、パワーカードの枚数という意味です。(→P16) 「攻撃力はこのキャラクターのパワーに等しい」というような使い方をします。



## パワーカード

パワーカードは、キャラクターの持つ精神力やエネルギーをあらわすカードです。

キャラクターが攻撃したり、ほかのカードを使うには、パワーカードを消費する必要があります。

### ■パワーカードの作り方

パワーカードは、プレイヤーがほかのカードを使って作り出すカードです。

全てのカードは、図のように裏返すことでパワーカードに変わります。

手札を裏返すと



パワーカードになる

### ■パワーカードの重ね方

パワーカードは、キャラクターにセットして使うカードです。

右のように、キャラクターの下に敷くように重ねることで、パワーカードをキャラクターにセットすることができます。

1人のキャラクターに複数のパワーカードをつけるときは、パワーカードが何枚ついているか見やすいように、ずらして重ねます。



パワーカードはキャラクターの下に置く

### ■パワーカードの支払い

ほかのカードを使ったり、キャラクターが相手を攻撃するときには、コストとしてパワーカードを支払います。

キャラクターからパワーカードをはがして捨て札すれば、パワーカードを支払ったこととなります。

セット……使い捨てではないカードを場に出すことをこう呼びます。詳しくは17ページで確認してください。

コスト……何か行動をするときに代償として支払うもののこと。アクエリアンエイジでは、パワーカードを支払うときに「コスト」という用語を使います。

捨て札……カードを捨て札置き場に置くことです。

## カードの使い方

手札にあるカードのうち、キャラクターカード以外のものを使うためには、2つの条件を満たす必要があります。それが、コストと必要ファクターです。

### ■コスト

カードの左上か右上に書かれている丸数字が、コストです。

カードを使うときは、まずコストと同じ枚数のパワーカードを、自分の支配エリア(←P8)にいるキャラクターたちから支払います。

複数のキャラクターからパワーカードを少しずつ支払い、その合計でコストの条件を満たすこともできます。

もし何らかの理由でカードが使えなかった場合でも、コストとして支払ったパワーカードは戻ってきません。

### ■必要ファクター

コストを支払ったら、次は必要ファクターの条件を確認します。

コストの横にある勢力マーク(←P10)が、必要ファクターです。

マークと同じ勢力のキャラクターが、マークの数と同じか、それよりも多く自分の支配エリアに置かれていれば、必要ファクターの条件を満たしたことになります。

### ■カード使用の成功と失敗

必要ファクターの条件を満たしたら、カードの使用は成功し、カードの効果が発揮されます。

必要ファクターを満たしていない場合、カードの使用は失敗し、そのカードは効果を発揮せずに捨て札になります。

カードの左上か右上に……ブレイクカードとパーマネントカードの場合カードの右上に、プロジェクトカードとファストカードの場合左上に書かれています。



### ■カードのセット

キャラクターカード、ブレイクカード、パーマネントカード、パワーカードを場に出すことを、セットするといいます。

セットされたカードは、基本的に場に置かれ続けます。

## ■ブレイクカードとパーマネントカードの使用条件

ブレイクカードやパーマネントカードを使うには、コストを支払ったのち、必要ファクターのほか、右の条件を満たす必要があります。

詳しくは24～25ページ、27ページで解説しています。

### ■ブレイクカードの使用条件

- ! セットする対象に選んだキャラクターが、場に存在する
- " セットするキャラクターが、ブレイクカードと同じ分類アイコン（←P13）を持っている

### ■パーマネントカードの使用条件

- ! セットする対象に選んだキャラクターが、自分の支配エリアに存在する

## ■キャラクターカードの使い方

キャラクターカードをセットするときは、まず勢力エリア（←P8）に置きます。そのあとでパワーカードをセットすると、そのキャラクターを自分の支配エリア（←P8）に移動させ、味方にすることができます。

キャラクターカードをセットするには、必要ファクターもコストも不要です。

勢力エリアへのセットのしかたは24ページで、キャラクターを支配エリアに移す方法は30ページで解説しています。

## II 「キャラクター」

いままでルールに出てきた**キャラクター**という単語。**キャラクターカード**という単語と似ていますが、この2つにはまったく違う意味があります。

キャラクターとは、1枚の**キャラクターカード**を基本にした**グループ**の呼び名です。キャラクターカードの上に何枚のブレイクカードが重なっていても、それは1人のキャラクターとして扱います。

ただし、キャラクターの一部として扱うのは**キャラクターカード**と**ブレイクカード**だけです。**パーマネントカード**や**パワーカード**は**キャラクター**に含まれません。



ゲームを始める前に、まずは準備をします。

- ! 自分のデッキをシャッフルして、対戦相手に渡す
- " 相手に渡されたデッキをシャッフルして、相手に返す
- # 自分のデッキをデッキ置き場に置く
- \$ ジャンケンなどで誰が先攻になるか決める
- % 全プレイヤーは手札を7枚引く

引いた手札に満足できない場合、**先攻ではないプレイヤー**は、1回だけ新しく手札を引き直すことができます。手札を引き直すときは、以下の手順で引き直してください。

- & 手札を引き直したいプレイヤーだけが手札を全てデッキに戻し、シャッフルする
- ' デッキを相手に渡し、シャッフルしてもらう
- ( 手札をデッキに戻したプレイヤーが、手札を7枚引く

準備が終わったら、先攻のプレイヤーからゲームを始めます。

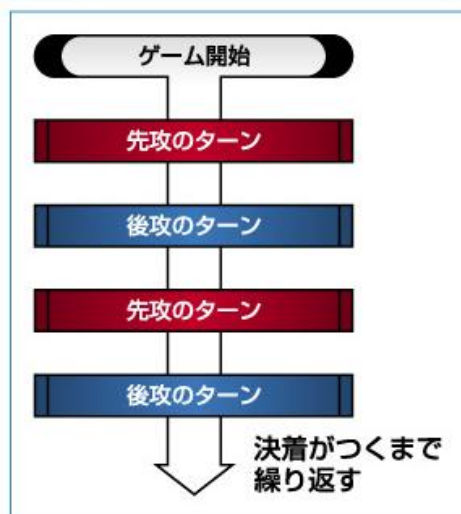
## ゲームの流れ

自分の順番が始まってから、自分の順番が終わるまでのことを**ターン**と呼びます。ゲームは自分のターンと相手のターンを繰り返すことで進みます。

## ■ターンとフェイズ

1つのターンは、5つの「**フェイズ**」という単位に区切られています。

5つのフェイズにはそれぞれ名前があり、各フェイズでできることが決まっています。



シャッフル……カードをよく切って混ぜることで。

## ターンの流れ

### ターン開始

### ドローフェイズ

### 勢力フェイズ

- ファストカードの使用
- エフェクトの使用

### メインフェイズ

- キャラクターカードのセット
- プロジェクトカードの使用
- ブレイクカードのセット
- ファストカードの使用
- パーマメントカードのセット
- エフェクトの使用
- アタック

### パワーカードフェイズ

### ディスカードフェイズ

### ターン終了

ディスカードフェイズが終わったら、あなたのターンは終了し、相手のターンが始まります。

#### ドローフェイズ

デッキからカードを引いてくるフェイズです。  
デッキの一番上からカードを1枚引き、手札に加えてください。  
「ドロー±X」のスキルを持つキャラクターが自分の支配エリアにいれば、デッキから引くカードの枚数が増減します。

#### 勢力フェイズ

勢力エリアの一番上にいるキャラクターが▼（アグレッシブ）のスキルを持っている場合、そのキャラクターがあなたにアタックしてきます。  
そのほか、勢力フェイズでは以下の行動をすることができます。

- ファストカードの使用
- エフェクトの使用

#### メインフェイズ

アクエリアンエイジで一番多彩な行動ができるフェイズです。メインフェイズでは、以下の行動を何度でも、好きな順番で行うことができます。

- キャラクターカードのセット
- ブレイクカードのセット
- パーマメントカードのセット
- プロジェクトカードの使用
- ファストカードの使用
- エフェクトの使用
- アタック

#### パワーカードフェイズ

自分の支配エリアか、自分の勢力エリアの一番上にいるキャラクターに、パワーカードをセットすることができます。  
なお、1人のキャラクターにセットしておけるパワーカードの枚数は、そのキャラクターの精神力までです。  
勢力エリアの一番上にいるキャラクターが、精神力と同じ枚数のパワーカードを持っている場合、そのキャラクターはフェイズ終了時に自分の支配エリアへ移動します。

#### ディスカードフェイズ

手札が8枚以上ある場合、7枚になるように手札を捨てるフェイズです。

## ドローフェイズ

あなたのデッキの一番上から、カードを1枚ドローするフェイズです。  
ただし先攻のプレイヤーは、最初のターンにかぎり、ドローをすることができません。

### !! ドローする枚数が変わる場合

あなたの支配エリア (←P8) に、「ドロー+X」「ドロー-X」のスキルを持つキャラクターがいると、ドローするカードの枚数が増減します。

## 勢力フェイズ

勢力フェイズは、自分の勢力エリア (←P8) にいるキャラクターが、あなたにアタックしてくるフェイズです。

### ■勢力パーティとアクティブキャラクター

勢力エリアにキャラクターを置くときは、キャラクターの勢力別に6つの山に分けて、それぞれ右のようにずらして重ねます。この山のことを**勢力パーティ**と呼びます。

それぞれの勢力パーティのうち、一番上にいるキャラクターを**アクティブキャラクター**といいます。



### ■アタックが発生する条件

勢力フェイズが始まったら、あなたの**アクティブキャラクター**を調べてください。そのなかに▼マークを持っているものがいたら、そのアクティブキャラクターがあなたに**アタック**します。

全てのアクティブキャラクターが▼マークを持っていないければ、アタックは発生しません。そのままメインフェイズに進んでください。

ドロー……デッキの一番上からカードを1枚引いて手札に加えることをこう言います。

ドロー+X/-X、▼……これらは、スキルという特殊能力の一種です。(→P47)

勢力フェイズ……このページでは勢力フェイズの内容を簡単にして解説しています。詳しい内容は40ページで確認してください。

## メインフェイズ

メインフェイズは、さまざまなカードを場に出したり、キャラクターをアタックさせるフェイズです。

### !! メインフェイズでできること

メインフェイズでは以下の行動を、好きな順番で何度でも行うことができます。

#### ■カードの使用

手札にあるカードを使うことができます。

##### ・キャラクターカードのセット

手札にあるキャラクターカードを、自分の勢力エリアにセットします。

##### ・ブレイクカードのセット

手札にあるブレイクカードを、場に出ているキャラクターにセットします。

##### ・パーマメントカードのセット

手札にあるパーマメントカードを、自分の支配エリアにいるキャラクターにセットします。

##### ・プロジェクトカードの使用

手札にあるプロジェクトカードを使用します。

##### ・ファストカードの使用

手札にあるファストカードを使用します。

#### ■エフェクトの使用

自分の支配エリアにいるキャラクターに、**エフェクト**を使用させます。

#### ■アタック

自分の支配エリアにいるキャラクターを、相手プレイヤーか、自分のアクティブキャラクターに向かってアタックさせます。

### !! アタックとは？

キャラクターを使って攻撃することを**アタック**といいます。アタックの詳しいルールは32ページに書かれています。

エフェクト……特殊能力の一種で、丸数字や⊗ではじまるテキストのことです。(→P29, P51)

## 【キャラクターカードのセット】

手札からキャラクターカードを1枚選び、セットすることができます。

キャラクターカードは自分の勢力エリアにセットします。勢力ごとに置き場所が決まっているので、右の図の順番を参考にして並べてください。



キャラクターの能力値とカード名称が見えるように重ねる

すでに同じ勢力のキャラクターが勢力エリアに出ている場合は、**すでに**出ているキャラクターの上に、このようにずらして重ねます。

## 【ブレイクカードのセット】

手札のブレイクカードを1枚選び、場にいるキャラクターにセットできます。ブレイクカードをセットすることを**ブレイクする**といいます。

### ■ブレイクカードを使う条件

ブレイクカードのコストを支払い、必要ファクターが満たされていれば、ブレイクカードを使うことができます。

### ■ブレイクカードをセットする条件

ブレイクの対象にできるのは、**セットするブレイクカードの持つ分類アイコンのうち、どれかひとつでも同じ分類アイコンを持つキャラクター**です。

また、ブレイクするキャラクターが自分の**テリトリー**（勢力エリアと支配エリア）にいるか、相手のテリトリーにいるかによって、ブレイクするために必要な条件が違います。



#### ①キャラクターが自分のテリトリーにいる場合

！ そのキャラクターが、ブレイクカードと同じ分類アイコンをひとつでも持っている

#### ②キャラクターが相手のテリトリーにいる場合

！ そのキャラクターが、ブレイクカードと同じ分類アイコンをひとつでも持っている  
\* そのキャラクターに、**パワーカードが1枚もセットされていない**

### ■ブレイクカードの重ね方

キャラクターをブレイクするときは、もとのキャラクターのデータが見えないように、右図のように完全に重ねます。



### ■ブレイクしたキャラクターの移動

自分の勢力エリアにいるキャラクターをブレイクした場合、そのキャラクターは自分の**支配エリア**に移動します。

相手のテリトリーにいるキャラクターをブレイクした場合、**ブレイクされたキャラクターと、そのキャラクターにセットされているカードは全て捨て札**されます。その後、ブレイクに使ったブレイクカードだけが自分の支配エリアに置かれます。

### ■ブレイクしたキャラクターの能力

ブレイクされたキャラクターの、カード名称、能力値、勢力、カードテキストは、全て一番上に出ているブレイクカードのものを使用します。

**ブレイクされる前のキャラクターが持っていた能力は、全て消えてしまいます。**

### 相手のテリトリーにいるキャラクターをブレイクした場合



## ①ネームレベルキャラクター

キャラクターカードやブレイクカードのなかには、カード名称の一部が「」の記号で囲まれているものがあります。このようなキャラクターをネームレベルキャラクターといいます。また、「」で囲まれた部分をネームといいます。

ネームレベルキャラクターは、アクエリアンエイジ世界の有名な個人をあらわしたカードで、ネームはその人物の個人名です。場に出ているキャラクターがネームレベルキャラクターである場合、そのキャラクターには通常と違うルールが適用されます。

目標の《プロジェクトカード1枚》を捨てる。その後、このキャラクターのオーナーとする。Xは目標のコストに等しい。



## ■同じネームのキャラクターは場に1人しか存在できない

同じネームを持つキャラクターは、場に2人以上存在できません。何らかの理由で、すでに場に出ているキャラクターと同じネームを持つカードが場に出ようとしたら、後から出ようとしたカードは場に出ることができず、持ち主のダメージ置き場に移されます。

## ■ブレイクの制限

ネームレベルキャラクターをブレイクできるのは、そのネームレベルキャラクターと同じネームを持つブレイクカードだけです。ネームレベルキャラクターと違うネームを持っているブレイクカードや、ネームを持っていないブレイクカードではブレイクできません。

## ■バトルやブレイクで捨て札される時

キャラクターがバトルで倒されて捨て札になる場合(→P33)、そのキャラクターを構成するカードを確認し、ネームを持つカードを自分のダメージ置き場に置きます。

また、キャラクターが相手のプレイヤーにブレイクされて捨て札になる場合(←P25)も、キャラクターを構成するカードからネームを持つカードを探し、自分のダメージ置き場に置きます。

このとき、ネームを持たないキャラクターカード、ネームを持たないブレイクカード、パーマネントカード、パワーカードはダメージ置き場に置かれないことに注意してください。



場……自分の支配エリアと勢力エリア、相手の支配エリアと勢力エリアをまとめたものです。ダメージ置き場、デッキ、捨て札置き場、手札は場に含まれません。(←P8)  
キャラクターを構成するカード……詳しくは18ページを参照してください。

## ― | パーマネントカードのセット | ―

パーマネントカードのコストを支払い、必要ファクターが満たされていれば、手札にあるパーマネントカードを自分の支配キャラクターにセットすることができます。

パーマネントカードはキャラクター1人につき1枚しかセットできません。

パーマネントカードによって与えられる全ての効果は、セットされているキャラクターの能力として扱います。

## ■パーマネントカードの重ね方

パーマネントカードをキャラクターにセットするときは、パーマネントカードのカード名称、能力値への修正、カードテキストが見えるように、右図のようにずらして重ねます。



## ― | プロジェクトカードの使用 | ―

プロジェクトカードのコストを支払い、必要ファクターが満たされていれば、手札にあるプロジェクトカードを使用することができます。

使用したプロジェクトカードは、効果時間が終了するまでプロジェクトカード・ファストカード置き場に置いておきます。カードの効果時間が切れたら捨て札します。

## ― | ファストカードの使用 | ―

ファストカードのコストを支払い、必要ファクターが満たされていれば、手札にあるファストカードを使用することができます。

ファストカードもプロジェクトカードと同じく、効果時間が終了するまでプロジェクトカード・ファストカード置き場に置いておきます。カードの効果時間が切れたら捨て札します。

コストを支払い、必要ファクターが満たされていれば……17ページを参照して下さい。  
プロジェクトカード・ファストカード置き場……使用したプロジェクトカード、ファストカードを一時的に置いておく場所です。(←P8)

## 属性アイコン

プロジェクトカードとファストカードには、そのカードの効果範囲と持続時間がアイコンで書かれています。

カードの左下にあるアイコンが**効果範囲**、右下にあるアイコンが**持続時間**です。

### 効果範囲



目標：カードの効果をあたえる対象をひとつ指定するカードです。



範囲：特定の条件にあてはまる対象全てに効果をあたえるカードです。

### 持続時間



瞬間：カードの効果が一瞬で終わり、使うとすぐに捨て札になるカードです。



持続：決められた時間、カードの効果が持続し続けるカードです。



効果範囲

持続時間

## 目標を指定するカードの注意点

カードテキストのなかには、**目標**を指定するものと指定しないものがあります。

そのテキストが目標を指定するかどうかは、テキストに「**目標の～**」という表現が入っているかどうかで見分けることができます。

また、目標にできる対象（←P15）が決まっている場合、条件を満たさない目標を選んで効果がありません。

ちなみに、「**目標にならない**」といったテキストの効果を受けている対象は、**そもそも目標として指定できません**。また、目標を指定するテキストの効果も受けません。しかし**目標を指定しないテキストの効果は受けてしまいます**。



## エフェクトの使用

キャラクターカードやブレイクカード、パーマネントカードには、**丸数字**（！、" など）や⊗で始まるテキストが書かれていることがあります。このようなテキストを**エフェクト**と呼びます。

プレイヤーは、自分の支配キャラクターが持っているエフェクトを使うことができます。

エフェクトを使うことができるのは、自分のターンの勢力フェイズとメインフェイズ、および相手ターンの勢力フェイズとメインフェイズです。

### エフェクトの使い方

支配キャラクターのエフェクトを使うには、コストとしてパワーカードを支払う必要があります。

エフェクトを持つキャラクター自身から、○の中の数字と同じ枚数のパワーカードを支払えば、そのエフェクトを使うことができます。

⊗と書かれている場合、必要なパワーカードの枚数を自由に選べるか、状況によって、枚数が自動的に決まることをあらわしています。

エフェクトを使うために支払うパワーカードを**エフェクトコスト**といいます。特に記述がない限り、エフェクトの**持続時間**は**瞬間**です。

## アタック

自分の支配エリアにいるキャラクターからパワーカードを1枚支払うと、そのキャラクターで攻撃できます。これを**アタック**と呼びます。

アタックする時はまず**目標**を選びます。自分以外のプレイヤー1人が、自分の勢力エリアの**アクティブキャラクター**をアタックの目標に選び、アタックを宣言してください。

### アタックすると何が起きる？

アタックを宣言されたプレイヤーは、自分の支配キャラクターを使ってアタックを妨害できます。これを**ガード**といいます。**ガード**を行わなかった場合、アタックされたプレイヤーはダメージを受けます。

キャラクターを自分のアクティブキャラクターにアタックさせた場合、バトルが発生します。

アタックを宣言……アタックすると宣言し、必要なパワーカードを支払うことです。バトル……キャラクター同士の戦闘のことです。（→P32）

相手プレイヤー

アクティブ  
キャラクター

アタック!



相手プレイヤーがアクティブキャラクターを目標に選び、アタック!

## パワーカードフェイズ

このフェイズでは、手札のカードをパワーカードに変えて、キャラクターにセットすることができます。

### ■どのキャラクターにセットできる？

パワーカードをセットできるのは、自分の支配エリアにいるキャラクターと、自分の勢力エリアにいる**アクティブキャラクター**だけです。

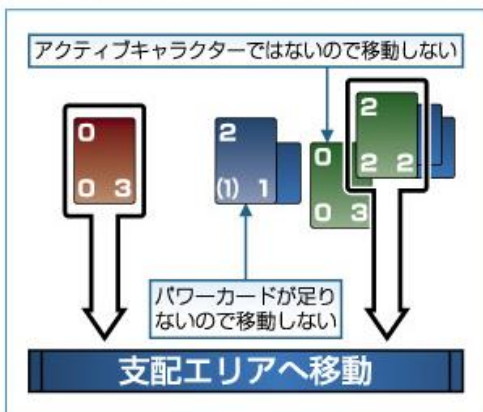
パワーカードは何人にでも、何枚でもセットすることができます。

ただし、**キャラクターの精神力より多い枚数のパワーカードをセットすることはできません。**

### ■アクティブキャラクターの支配

精神力と同じ枚数のパワーカードをセットされているアクティブキャラクターは、**パワーカードフェイズが終了する瞬間に、自分の支配エリアに移動します。**これを**キャラクターを支配する**と呼びます。

1ターンで支配できるキャラクターは、1つの勢力パーティにつき1人だけです。



### ①精神力0のキャラクター

精神力が0のキャラクターは、すでに精神力と同じ枚数のパワーカードがセットされているものと考えます。

そのため、アクティブキャラクターの精神力が0だった場合、そのキャラクターはパワーカードフェイズが終了する瞬間に支配され支配エリアに移動します。



精神力が0……精神力0のキャラクターは、アタックやガードに必要なパワーカードを支払うことができないので、何らかの手段を使わないかぎりアタックもガードもできません。

## ディスカードフェイズ

手札が多すぎる場合に、手札を決められた枚数まで減らすフェイズです。この決められた枚数を**手札上限枚数**といい、通常は7枚です。

手札の枚数が手札上限枚数より多い場合、手札上限枚数と同じになるように、好きなカードを捨て札します。手札の枚数が手札上限枚数と同じか、それより少ない場合は、カードを捨てることはできません。

(ディスカードフェイズ以外では、手札の枚数が手札上限枚数を超過してもかまいません)

### ①手札上限枚数が変わる場合

あなたの支配エリア (←P8) に、「キャパシティ+X」「キャパシティー-X」のスキルを持つキャラクターがいると、手札上限枚数が増減します。

## ターン終了

ディスカードフェイズが終了したら、あなたのターンは終了します。次は対戦相手のターンとなり、相手のドローフェイズからゲームを再開します。

## 相手のターンでできること

相手のターンでは基本的に何もすることができません。ただし以下のような行動ならばすることができます。

### ガード

自分を目標にした**アタック**宣言が行われた場合、それに対応して**ガード**を宣言できます。詳しくは32ページを見てください。

### ファストカードの使用

相手の勢力フェイズとメインフェイズで、ファストカードを使うことができます。相手の行動に割り込む形で使うときは、**レスポンス**の章 (→P42～) を読んでください。

### エフェクトの使用

勢力フェイズとメインフェイズで、キャラクターの特殊能力**エフェクト** (←P29) を使うことができます。相手の行動に割り込む形で使うときは、**レスポンス**の章 (→P42～) を読んでください。



# 6 アタックとバトル

この「アタックとバトル」の章は、キャラクターの攻撃によって発生するさまざまな処理をくわしく解説する章です。

このページでは、プレイヤーがアタックを宣言してからアタックが解決されるまでを、流れ図にして解説しています。

プレイヤーは、自分の支配するキャラクターを攻撃させて、相手プレイヤーにダメージを与えることができます。

キャラクターによる攻撃のことを**アタック**と呼びます。

自分の支配エリアにいるキャラクターを1人選び、パワーカードを1枚支払うことで、そのキャラクターによるアタックを宣言できます。

アタックを宣言するときは、自分以外のプレイヤー1人をアタックの目標に選びます。

自分のアクティブキャラクターをアタックの目標に選ぶこともできます。パワーカードを支払い、アタックの目標を決めてアタックを宣言することを**アタック宣言**と呼びます。



## プレイヤーにダメージ

ガードが実行されなかった場合、アタックの目標になったプレイヤーはダメージを受け、ダメージ判定を行います。(→P38)

ガードが実行された場合、アタックしたキャラクターとガードしたキャラクターによるバトルが発生します。

## ガード宣言した



## バトル

バトルでは、バトルに参加したキャラクターの攻撃力と耐久力(→P11)を使って、戦闘の結果を判定します。

### ■ダメージの応酬

バトルに参加したキャラクターは、自分の攻撃力と同じダメージを、バトル相手のキャラクターに与えます。

相手にダメージを与えるのは、アタックしたキャラクターだけではありません。アタックをガードしたキャラクターや、アタックされたアクティブキャラクターも、相手にダメージを与えることができます。

### ■ダメージと捨て札

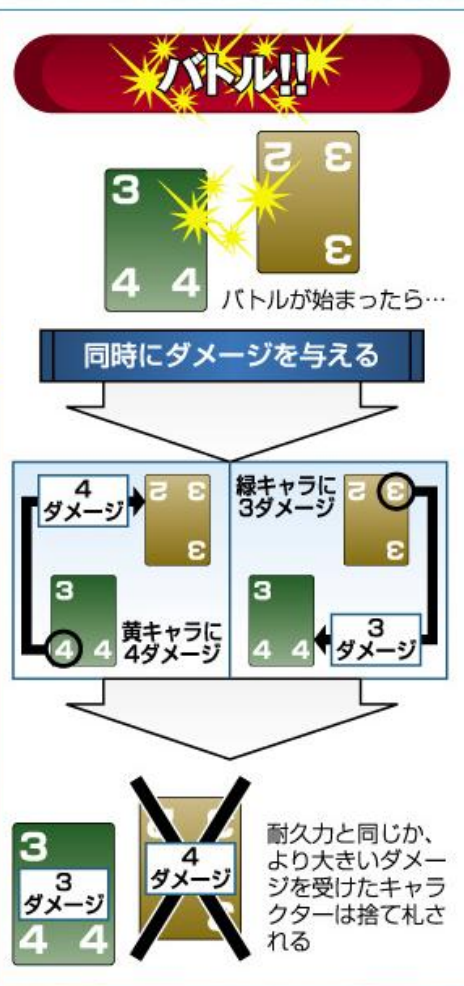
バトルに参加した全てのキャラクターは、バトルで受けたダメージと自分の耐久力を比べます。

受けたダメージが自分の耐久力と同じか、耐久力より多かった場合、そのキャラクターは(セットされているパーマナントカードやパワーカードごと)捨て札されます。

バトルに参加している全てのキャラクターは、全員同時にダメージを与えあいます。

受けたダメージが耐久力より小さかったキャラクターは、そのまま生き残ります。

捨て札されるキャラクターが決まったら、最後にそのキャラクターを捨て札し、バトルを終了します。



## 精神攻撃

キャラクターのなかには、通常の攻撃力のかわりに**精神攻撃**という特殊能力を持っているものがあります。精神攻撃を持つキャラクターが与えるダメージは、通常のダメージを受けたときとは違う方法で処理されます。

### ■精神攻撃とは？

精神攻撃とは、相手を攻撃することで相手キャラクターの**パワーカードを減らす**特殊能力です。

精神攻撃の能力を持っているキャラクターは、攻撃力の欄が(2)のようにカッコ付きで書かれています。

精神攻撃の威力をあらわす(2)のような数値を**精神攻撃力**、精神攻撃で与えるダメージのことを**精神ダメージ**と呼びます。



### ■精神攻撃によるダメージ

精神攻撃によってダメージを受けたキャラクターは、精神攻撃力と同じ枚数のパワーカードを捨て札します。

受けた**精神ダメージ**が大きすぎて、**精神攻撃力**と同じ枚数のパワーカードを捨てることのできない場合、**精神ダメージ**を受けたキャラクターそのものを捨て札します。

#### ①通常攻撃力

特に精神攻撃力と区別する必要がある場合、普通の攻撃力のことを**通常攻撃力**、通常攻撃力によるダメージを**通常ダメージ**と呼びます。

捨て札……33ページで解説したキャラクターの捨て札手順と同じように、セットされているパワーカードやパーマネントカードごと捨て札します。

このキャラクターが、**精神ダメージ**を受けたら？



#### ①精神ダメージと通常ダメージを同時に受けたら？

キャラクターは、他のカードの効果によって、精神攻撃力と通常攻撃力を同時に持つことがあります。このようなキャラクターとバトルしたキャラクターは、精神ダメージと通常ダメージを同時に受けることになります。

この場合、そのキャラクターがダメージに耐えられるかどうかを、精神ダメージと通常ダメージについて別々に調べます。**どちらか片方のダメージでも耐えられなかった場合**、そのキャラクターは捨て札されます。

プレイヤーが精神ダメージと通常ダメージを同時に受けた場合の処理は、38ページで確認してください。

### ■精神攻撃を含むバトル

バトルに参加するキャラクターが精神攻撃力を持っているときでも、バトルの手順は33ページと同じです。バトルしているキャラクターがお互い同時にダメージを与え、耐えきれないダメージを受けたキャラクターは捨て札されます。

(1)ダメージなら



パワーカード1枚を捨て札する

(2)ダメージなら



パワーカード2枚を捨て札する

(3)ダメージなら



パワーカードの枚数よりも**精神ダメージ**のほうが大きいので、キャラクターが捨て札になる

## 勢力キャラクターへの精神攻撃

勢力エリアにいるキャラクターが**精神ダメージ**を受ける場合は、以下の方法でダメージを処理します。

### 【勢力キャラクターへの精神ダメージ】

勢力キャラクターが精神ダメージを受ける場合は、**勢力キャラクターが受けた精神ダメージと、その勢力キャラクターの精神力をくらべます。**

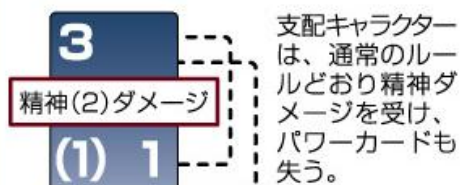
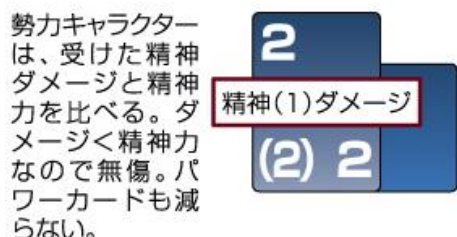
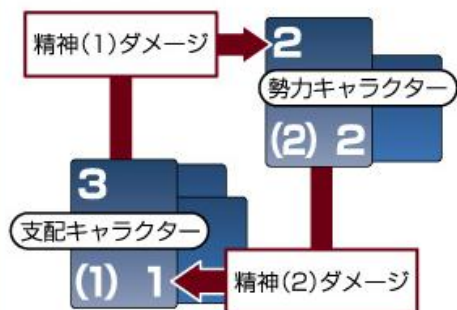
両者が同じか、精神ダメージのほうが大きい場合、その勢力キャラクターは捨て札されます。精神力のほうが大きいなら、キャラクターは生き残ります。(勢力キャラクターのパワーカードが捨て札されないことに注意してください)

#### ①アクティブキャラクターから受ける精神ダメージ

支配キャラクターが、精神攻撃力を持っている勢力キャラクターから精神ダメージを受ける場合は、34～35ページで解説したルールのとおり処理します。

つまり支配キャラクターは受けた精神ダメージと同じ枚数のパワーカードを捨て札し、パワーカードを捨て札しきれない場合はその支配キャラクターが捨て札になります。

精神攻撃力を持つ、勢力キャラクターと支配キャラクターがバトルしたら……？



#### ①同じターンに何度もダメージを受けたら？

1ターンに何度もバトルしたりすると、1人のキャラクターが1ターンで何度もダメージを受けることがあります。このとき、連続して受けたダメージがどうなるかは、ダメージの種類と、キャラクターがいる場所によって決まります。

#### ■通常ダメージを受ける場合

通常ダメージを受けたキャラクターが捨て札されない場合、キャラクターが受けたダメージは消滅します。

そのため、耐久力より小さい通常ダメージを何度受けても、そのキャラクターが捨て札されることはありません。

#### ■支配キャラクターが精神ダメージを受ける場合

精神ダメージを受けた支配キャラクターは、パワーカードを捨て札します。

減ったパワーカードは補給するまで回復しないので、1ターンで何度も精神ダメージを受ければ、そのキャラクターはいずれ捨て札されてしまいます。

#### ■勢力キャラクターが精神ダメージを受ける場合

精神ダメージを受けた勢力キャラクターは、パワーカードを捨て札するのではなく、受けた精神ダメージと精神力を比べて、キャラクターが捨て札されるかどうかを判定します。(←P36)

精神ダメージを受けた勢力キャラクターが捨て札されない場合、勢力キャラクターが受けたダメージは消滅します。

そのため、精神力より小さい精神ダメージを何度受けても、そのキャラクターが捨て札されることはありません。

#### ①ネームレベルキャラクターが倒されたら？

ネームレベルキャラクターがバトルで倒されたら、キャラクターを構成するカード(←P26)を確認します。このうち、**ネームを持つブレイクカード**と、**ネームを持つキャラクターカード**が、ダメージ置き場に置かれます。

なお、ネームを持っていないキャラクターカードやブレイクカード、パーマネントカードやパワーカードはダメージ置き場に置かれません。

また、セットされているパワーカードの中にネームを持っているカードが含まれていても、そのカードがダメージ置き場に置かれることはありません。

## プレイヤーへのダメージ

ここでは、プレイヤーがダメージを受けたときのルールを解説します。

### ダメージを受ける手順

アタックしたキャラクターは、目標のプレイヤーに、そのキャラクターの攻撃力または精神攻撃力とおなじダメージを与えます。

キャラクターが通常攻撃力と精神攻撃力を同時に持っている場合、与えるダメージは通常攻撃力と精神攻撃力の合計値です。

ダメージを受けたプレイヤーは、以下の手順でダメージ判定を行います。

#### ①ダメージ判定の手順

- ! デッキの上からカードを1枚めくる
- \* めくったカードがキャラクターカードだったら、メインフェイズでキャラクターカードをセットするのと同じように、勢力エリアにセットする (←P24)
- # めくったカードがキャラクターカード以外のカードだったら、そのカードをダメージ置き場に置く
- \$ 受けたダメージと同じ回数、! ~# を繰り返す



#### ■名前を持つキャラクターカードをめくったら?

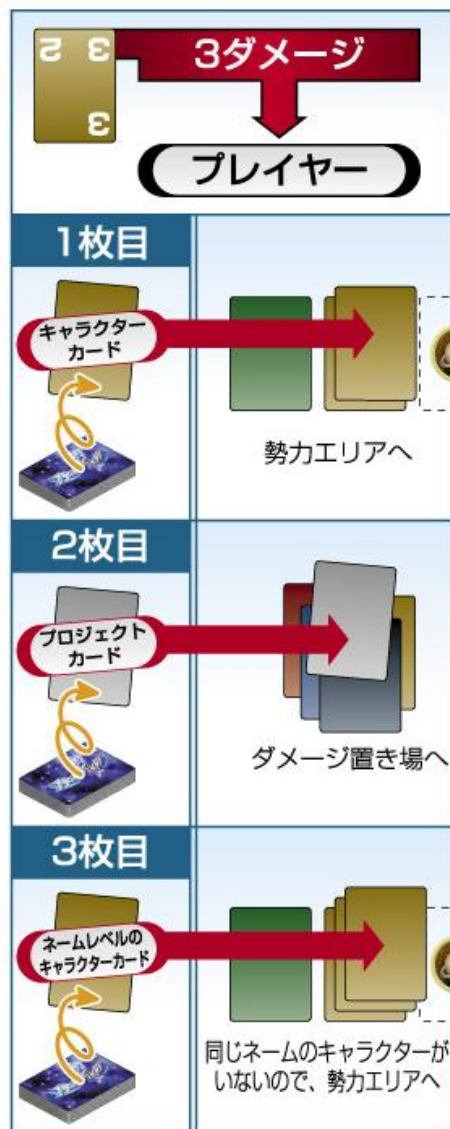
ダメージ判定でめくったカードが名前を持つキャラクターカードだった場合は、同じ名前を持つカードが場に出ていないかどうかを調べます。

同じ名前のカードが場に出ていれば、カードはダメージ置き場へ。出ていなければ、勢力エリアにセットします。

勢力エリアにセットする手順は、メインフェイズでキャラクターカードをセットするときと同じです。(←P24)

ネーム…… \* \* で囲まれているテキストで、キャラクターの個人名のことです。(←P26)

## ダメージ判定の実例



相手キャラクターのアタックを受け、あなたは3点のダメージを受けました。ダメージが3点なので、あなたは3枚のカードをデッキからめくる必要があります。

#### ■1点目のダメージ

デッキを1枚めくると、そのカードは極星帝国のキャラクターカードでした。引いたカードを極星帝国の勢力パーティの、一番上に置きます。

#### ■2点目のダメージ

次にデッキからめくったカードは、E.G.O.のプロジェクトカードでした。キャラクターカード以外のカードなので、ダメージ置き場に置きます。

#### ■3点目のダメージ

デッキからめくったカードは、名前を持つキャラクターカード（勢力は極星帝国）でした。

そこで、このキャラクターと同じ名前を持っているキャラクターが場に出ていないかどうか調べます。

同じ名前のキャラクターが出ていなかったため、このカードは極星帝国の勢力パーティの、一番上に置きます。これでダメージ判定は終了です。

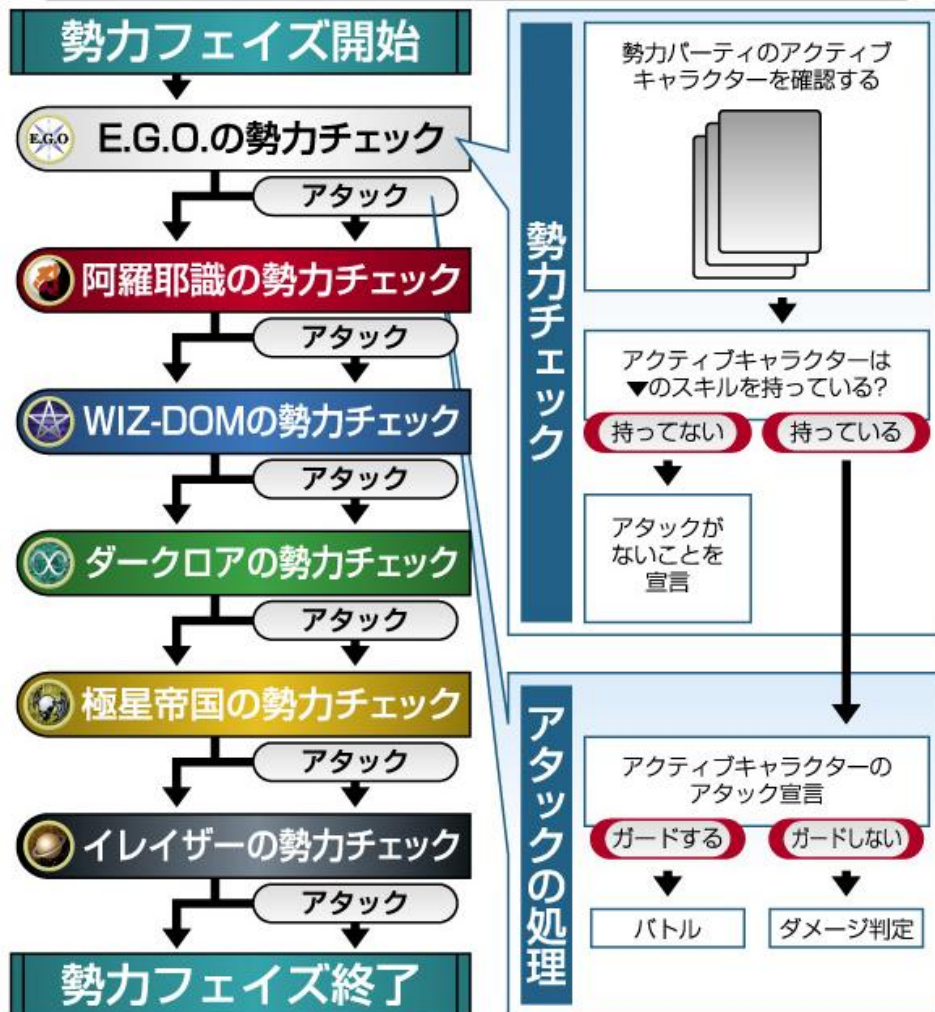
# 勢力フェイズと勢力チェック

勢力フェイズでは、自分の勢力エリアにいるキャラクターがアタックするかしないかを確認し、アタックがある場合はアタックを処理します。

アタックの確認は、**勢力パーティ**ひとつずつを順番に行います。

ひとつの勢力について、アタックがあるかないか確認することを**勢力チェック**といいます。実際には勢力の名前をつけて「E.G.O.の勢力チェック」というように使います。

## 勢力フェイズの流れ



## ■勢力チェックをする順番

8ページの図に書かれているとおり、勢力エリアにキャラクターを置く位置は、勢力ごとに決まっています。

勢力チェックは、勢力エリアの**左側にある勢力から順番**に行います。



## ■勢力チェックの手順

- ! チェックする勢力パーティの、**アクティブキャラクター**を確認します。
- \* アクティブキャラクターが▼(アグレッシブ)のスキルを持っていたら、アクティブキャラクターはこの勢力チェック終了後、**あなたを目標にアタックを宣言**します。アクティブキャラクターが▼を持たない場合、アタック宣言は発生しません。
- # その勢力の勢力チェックを終了します。
- \$ もし\*で、▼を持つアクティブキャラクターによるアタックが発生することが決まっている場合、アタックを解決します。このときアタックコストは必要ありません。
- % 次の勢力の勢力チェックに入ります。

## ■アタックの解決

アクティブキャラクターがあなたを目標にアタック宣言してきた場合、あなたは自分の支配エリアのキャラクターを選んでガードコストを支払うことで、ガードを宣言できます。

ガードした場合、アタックしたキャラクターとガードしたキャラクターによるバトルが発生します。(←P33)

ガードしなかった場合、プレイヤーがダメージを受けます。(←P38)

アタックを解決したら次の勢力の勢力チェックをはじめます。もしダメージにより、すでに勢力チェックが終わっている勢力パーティに新しいキャラクターが出て、その勢力に戻って勢力チェックを行うことはありません。

## ■勢力フェイズの終了

イレイザーの勢力チェックが終わり、勢力チェックによって発生したアタックが解決されたら、勢力フェイズは終了します。

相手が何か行動しようとするとき、そこに割り込みをかけて、相手より先に自分が行動することができます。

この割り込み行動のことを**レスポンス**といいます。

## いつレスポンスできる？

### ■レスポンスできるフェイズ

レスポンスを実行できるのは、**自分の勢力フェイズとメインフェイズ、相手の勢力フェイズとメインフェイズ**です。

### ■レスポンスの対象となる行動

自分自身を含む全てのプレイヤーやアクティブキャラクターが、以下のどれかを宣言したとき、レスポンスを行うことができます。

- |           |                           |
|-----------|---------------------------|
| ●カードの使用宣言 | ●エフェクトの使用宣言               |
| ●アタック宣言   | ●フェイズの終了宣言                |
| ●ガード宣言    | ●アクティブキャラクターのアタックが行われない宣言 |

## レスポンスに使える行動

レスポンスに使えるのは、以下の行動のどれかです。

- |             |
|-------------|
| ●ファストカードの使用 |
| ●エフェクトの使用   |
| ●ガード宣言      |

### ■ガード宣言について

32ページで紹介されているガード宣言は、じつはアタック宣言に対するレスポンスとして行われる宣言です。

ガード宣言は、プレイヤー自身を目標にしたアタック宣言が行われたときに、そのアタック宣言に対する直接のレスポンスとしてのみ宣言することができます。

あなたがアタック宣言に対してガード宣言以外のレスポンスをしてしまったら、もうそのアタック宣言に対してガード宣言をすることはできません。ただし、アタック宣言に対してガード宣言したあと、それ以外のレスポンスをすることならできます。

### ■レスポンスに対するレスポンス

レスポンスとして宣言された行動宣言に対してレスポンスすることで、さらなる割り込みをかけることもできます。

どちらかのプレイヤーが望むかぎり、**レスポンスは何度でも続けて行うことができます**。一度「レスポンスしない」と宣言したプレイヤーも、そのあと誰かがレスポンスをしたなら、それに対応してレスポンスすることができます。

### ■レスポンスの宣言が終わるとき

全てのプレイヤーがもうレスポンスしないことを確認したら、レスポンスの解決に入ります。

## レスポンスの解決

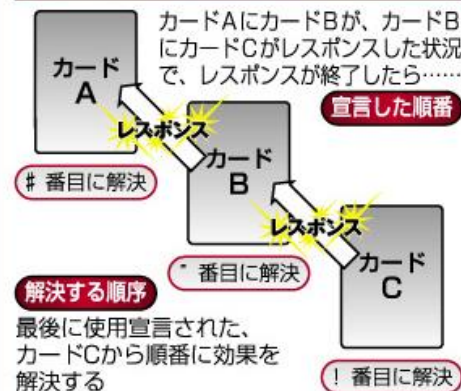
レスポンスの解決に入ったら、最初にレスポンスの対象になった行動宣言から、レスポンスの解決が始まるまでに宣言された全ての行動宣言を、順番に解決していきます。

### ■解決の順番

レスポンスを含む全ての行動宣言は、**あとで宣言されたものから順番に効果を発揮します**。

たとえば、A、B、Cという順番でレスポンスが宣言された場合、**最初にC、次にB、最後にAの行動宣言が効果を発揮します**。

### レスポンスの解決順序



### ■行動宣言の打ち消し

レスポンスで発揮された効果によって、効果を発揮するための条件が満たされなくなった行動宣言は打ち消されます。

**打ち消された行動宣言のために消費したパワーカードは戻ってきません。**

また、それがカードの使用宣言だった場合、使おうとしていたカードは捨て札されます。

### ■レスポンス解決中は割り込みできない

一度レスポンスの処理が始まると、それが終わるまでは、行動宣言を解決する以外、全ての宣言ができなくなります。当然、さらにレスポンスをすることもできません。

## レスポンスの実例

ここでは、実際の例を見ながら、レスポンスの手順を解説していきます。

### レスポンスが始まる直前の状況

あなたは今ピンチにさらされています。相手の支配エリアに、とても強力なキャラクター（勢力は阿羅耶識）が出てしまったのです。

そこであなたは、プロジェクトカード「邪印」を使って、相手のキャラクターを捨て札してしまおうと考えました。



## レスポンス

あなたは相手の強力キャラを目標にして、パワーカード3枚を支払い「邪印」の使用を宣言しました。

すると相手は、ファストカード「孔雀明王法」の使用宣言でレスポンスしてきました。もしもこのカードが効果を発揮すると、「邪印」は効果がなくなってしまいます。

そこであなたは、「孔雀明王法」の使用宣言にさらにレスポンスして、ファストカード「十字祓」の使用を宣言しました。「十字祓」の目標は、相手がレスポンスで使用した「孔雀明王法」です。

ここで、あなたも対戦相手ももうレスポンスしないと決めたので、レスポンスの宣言は終了し、レスポンスの解決に入ります。

### このページで使ったカード



#### 邪印

目標のキャラクターに精神ダメージを与えるカード。敵キャラクターのパワーカードは2枚なので、あなたはこれで精神(3)ダメージを与えて倒そうとしています。



#### 孔雀明王法

味方キャラクターが、特定の勢力のプロジェクトカード、ファストカードを受け付けなくなります。相手はこのカードで、キャラクターを「邪印」から守ろうとしています。



#### 十字祓

目標のプロジェクトカードかファストカードを捨て札するカード。ここでは「孔雀明王法」を捨て札することで、相手のキャラクターを無防備なままにしようと考えています。

## レスポンスの解決

### ■解決の順番

レスポンスは最後に宣言された行動から順に解決するので、「十字祓」→「孔雀明王法」→「邪印」という順番で効果を解決することになります。

### ■実際に解決してみよう

まず「十字祓」の効果が発動し、目標の「孔雀明王法」を捨て札します。

次は「孔雀明王法」の効果が発動する番ですが、「孔雀明王法」は「十字祓」によって捨て札されてしまったため、効果を発揮できません。このため相手のキャラクターは無防備なままです。

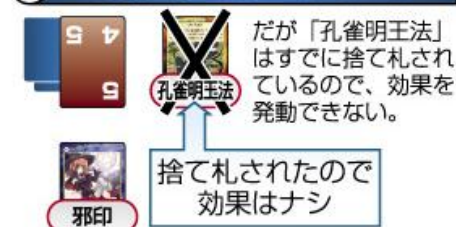
最後に「邪印」が発動し、相手のキャラクターに精神(3)ダメージを与えます。相手のキャラクターはダメージにより捨て札になりました。

全て行動宣言を解決したので、レスポンスの処理はこれで終了します。

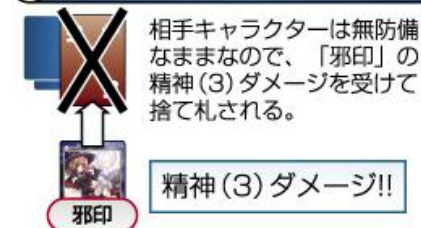
### ① 「十字祓」の効果発動



### ② 「孔雀明王法」の効果発動



### ③ 「邪印」の効果発動



### □レスポンスの優先権

2人以上のプレイヤーが同じタイミングでレスポンスを宣言した場合、先にレスポンスを宣言できるのは、**もっとも早く自分のターンが回ってくるプレイヤー**（ただし、レスポンスの対象になった宣言をしたプレイヤーは除く）です。

2人で対戦している場合なら、レスポンスの対象になった宣言をしたのが誰かを確認し、その対戦相手が先にレスポンスを宣言できます。

### ■アタック宣言に対するレスポンスの優先権

プレイヤーを目標にしたアタック宣言が行われた場合は、優先権の決め方が変わります。アタックの目標になったプレイヤーは、ほかのプレイヤーより優先して、ただちにレスポンスを宣言する権利を得ます。（ここでガード宣言をすれば、アタックを妨害することができます。）

アタック宣言に対する直接のレスポンスが行われるかどうかが決まったら、その後のレスポンス宣言の優先権は、通常どおり「もっとも速く自分のターンが回ってくるプレイヤー」に与えられます。

特殊能力とは、キャラクターが持っている、そのキャラクター固有の特殊ルールのことです。

特殊能力には、大きくわけて4つの種類があります。

#### スキル (→P47)

アクエリアンエイジで一般的な特殊能力を、単語ひとつで簡単にあらわしたものです。カードのテキスト欄に書かれています。スキルは20種類あります。

#### 精神攻撃 (→P34~36)

( )で囲まれた攻撃力のこと。精神攻撃を持つキャラクターは、相手を攻撃することでパワーカードを捨て札します。

#### エフェクト (←P29)

ⓧや丸数字ではじまるテキストのこと。エフェクトを持ったキャラクターが、パワーカードを支払うことで効果を発揮します。

#### アビリティ (→P51)

スキルでもエフェクトでも精神攻撃でもない特殊能力を、アビリティと呼びます。アビリティはカードテキストの欄に、文章の形で書かれています。

## スキル

### ドロー+X/ドロー-X

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。Xには数字が入ります。

このスキルを持つキャラクターを支配していると、ドローフェイズで、デッキから引いて手札に加えるカードの枚数が、Xの数だけ増減します。

このスキルを持つキャラクターを複数支配している場合、増減する数値は、全ての支配キャラクターの「ドロー+X/ドロー-X」の合計値になります。

このスキルによってドロー枚数が変化した場合、かならずその枚数を引かなければいけません。

### チャージX

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。Xには数字が入ります。

このスキルを持つキャラクターを支配していると、自分のパワーカードフェイズで、デッキのカードをX枚まで、パワーカードとしてキャラクターに直接セットできます。

このパワーカードはデッキの一番上から引きます。カードの内容を見ることはできません。引いたカードは、自分の支配キャラクターか、自分の勢力エリアにいるアクティブキャラクター(←P30)にセットできます。

このスキルを持つキャラクターを複数支配している場合、デッキからセットできるパワーカードの枚数は、全てのチャージXの合計値になります。ただし、必要がないときはセットする枚数を好きなだけ減らすことができます。

### ステルス

このスキルを持つキャラクターがアタック宣言した場合、ガードを実行できるのは、アタックしたキャラクターと同じ勢力のキャラクターだけです。（ほかの勢力のキャラクターもガードを宣言することはできませんが、その場合ガードは失敗してしまいます）



## プロテクト?

?には勢力マークが入ります。

このスキルを持つキャラクターは、?の勢力のプロジェクトカードの効果を受けません。

## ▼ (アグレッシブ)

自分の勢力エリアにいるアクティブキャラクターがこのスキルを持っている場合、そのキャラクターは勢力フェイズでアタックを仕掛けてきます。

詳しくは40ページの「勢力フェイズ」を見てください。

## ブーストX

アタックをガードされにくくするスキルです。Xには数字が入ります。

このスキルを持つキャラクターは、アタック宣言のとき、通常のアタックコスト1枚に加え、Xまでの「追加アタックコスト」を支払うことができます。

ガードしようとするキャラクターは、通常のアタックコスト1枚に追加して、この「追加アタックコスト」と同じ枚数の追加ガードコストを支払わないとガードを実行できません。

## パーマナent+X/パーマナent-X

Xには数字が入ります。

キャラクター1人にセットできるパーマナentカードの枚数は通常1枚ですが、このスキルを持っているキャラクターは、セットできるパーマナentカードの枚数の上限がX枚増減します。

このスキルを1人のキャラクターが複数持っている場合、増減する数値は±Xの合計値になります。

パーマナent+Xのスキルを無効化されたり、パーマナent-Xのスキルを追加されると、キャラクターにセットできるパーマナentカードの上限枚数が減ってしまいます。こうしてキャラクターが、上限より多くのパーマナentカードをセットされている状態になったら、ただちにパーマナentカードを捨て札して上限と同じ枚数まで減らします。

このとき、捨て札するパーマナentカードは、キャラクターのオーナーが自由に選ぶことができます。

## ベネトレイト

ガードしたキャラクターだけでなく、本来のアタック目標にもダメージを与えるスキルです。

### ■プレイヤーにアタックした場合

このスキルを持つキャラクターがプレイヤーにアタック宣言を行い、ガードしたキャラクターにバトルで通常ダメージを与えた場合、与えた通常ダメージから耐久力を引き算します。その計算結果とおなじだけの通常ダメージを相手プレイヤーに与えます。

計算結果が0かマイナスだった場合、本来のアタック目標にダメージは与えられません。

### ■アクティブキャラクターとバトルした場合

このスキルを持つキャラクターが勢力エリアのアクティブキャラクターにアタックした場合、与えた通常ダメージから耐久力を引き算します。その計算結果とおなじだけの通常ダメージをアクティブキャラクターの下のキャラクターに与えます。

下のキャラクターに与えたダメージもキャラクターの耐久力を上回った場合、のこりのダメージがさらに下のキャラクターに与えられます。

計算結果が0かマイナスだった場合、その下の勢力キャラクターにダメージは与えられません。

### ■ベネトレイトの効果が発揮されないとき

ベネトレイトは、精神攻撃によるダメージでは効果を発揮しません。また、自分がガード側のときは効果を発揮できません。

## イニシアチブ

先制攻撃を行うスキルです。

このスキルを持つキャラクターは、本来なら同時に与え合う(←P33)バトルのダメージを、相手より先に与えます。イニシアチブを持っているキャラクターのダメージでバトル相手を倒せた場合、バトル相手からダメージを受けることはありません。

バトルの相手もイニシアチブを持っている場合は、バトルは通常どおり処理されます。

## インフィニティ

このスキルを持つキャラクターから支払った、アタックコスト、ガードコスト、エフェクトコストは、捨て札置き場には置かれず、内容を相手プレイヤーに見せてからオーナーの手札に戻ります。

## ブレイクスルー

ブレイクスルーを持つキャラクターのアタック宣言に対して、ブレイクしていないキャラクターがガード宣言した場合、ガードは失敗します。

(ブレイクしていないキャラクターとは、ブレイクカードをセットされていないキャラクターのことです)

## キャパシティ+X/キャパシティ-X

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。Xには数字が入ります。

手札の上限枚数を変更するスキルです。

このスキルを持つキャラクターを支配していると、ディスカードフェイズで手札を調整するときの手札上限枚数が増減します。(←P31)

このスキルを持つキャラクターを複数支配している場合、増減する数値は、全ての支配キャラクターの「キャパシティ+X/キャパシティ-X」の合計値になります。

## シンクロ

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。

このスキルを持つキャラクターは、相手キャラクターとのバトルを2人がかりで行うことができます。

### ■使用条件その1

このスキルを使うキャラクター以外の、あなたの支配キャラクターがアタック宣言し、それに対して相手のキャラクターがガード宣言した場合に使えます。

相手のガード宣言へのレスポンスとして、シンクロのスキルを使用するキャラクターからも通常どおりアタックコストを支払ってアタック宣言すると、シンクロの効果が発動します。

### ■使用条件その2

あなたがキャラクターによってアタック宣言の目標にされたときに使えます。

このスキルを使うキャラクター以外の、あなたの支配キャラクターがガードを宣言すると同時に、シンクロを持つキャラクターでガードを宣言すると、シンクロの効果が発動します。

### ■スキルの効果

シンクロの効果を発動したキャラクターは、アタック宣言または同時にガード宣言している味方の支配キャラクターと共同でバトルに参加できます。バトルでは2人の攻撃力を合計し、2人が持つスキルと勢力を全て持つキャラクターとして扱います。ただし相手が与えるダメージは、そのまま2人の(合計しない)耐久力やパワーカードに、それぞれ与えられます。

なお、何らかの理由でバトルが発生しなかった場合、シンクロの効果でアタックしたキャラクターのアタック宣言、ガード宣言は取り消されます。アタックコスト、ガードコストは戻ってきません。

## レジスト?

?には勢力マークや分類アイコンが入ります。

このスキルを持つキャラクターは、?の部分に入っている勢力や分類のキャラクターから、バトルによる通常ダメージ、精神ダメージを受けません。

ただし、バトル以外のダメージや、バトルによって起きる「ダメージ以外の効果」は適用されます。

## インターセプト

このスキルを持つキャラクターがガード宣言する場合、ガードコストが1枚減少します。

## リムーブX

Xには数字が入ります。

パワーカードを支払い続けないと勢力エリアに移動してしまう、ペナルティ能力です。

このスキルを持つキャラクターが自分の支配エリアにいる場合、自分のドロフェイズが始まった瞬間に、そのキャラクターからX枚のパワーカードを支払う必要があります。

もしパワーカードを支払わなかった場合、そのキャラクターはただちに勢力エリアへ移動。そのキャラクターと同じ勢力パーティの一番上に置かれ、アクティブキャラクターになります。

## オフENSIB

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。

このスキルを持ったキャラクターが、自分以外のプレイヤーを目標にアタック宣言した場合、アタックコストは捨て札置き場に行かず、プレイヤーの手札に戻ります。

アタックコストとして支払ったパワーカードは、全てのプレイヤーに内容を見せてから手札に戻してください。

## ディフェンシブ

このスキルを持っているキャラクターが、支配エリアにいるときだけ効果を発揮するスキルです。

このスキルを持ったキャラクターが、支配キャラクターのアタック宣言に対してガード宣言した場合、ガードコストは捨て札置き場に行かず、プレイヤーの手札に戻ります。

ガードコストとして支払ったパワーカードは、全てのプレイヤーに内容を見せてから手札に戻してください。

## シールド

このスキルを持つキャラクターは、通常ダメージや精神ダメージに関わりなく「バトルで相手キャラクターから受けるダメージ」以外のダメージを受けません。

## バインドX

Xには数字が入ります。

このスキルを持つキャラクターが、なんらかの理由で場から除去されるときに、このスキルを使うことができます。

バインドXのスキルを持つキャラクターにセットされているパワーカードX枚をダメージ置き場に置くと、そのキャラクターは場に残ります。このとき、キャラクターにセットされているカードもそのまま場に残ります。

## エフェクト

⊗や丸数字で始まるカードテキストのことを、エフェクトと呼びます。

エフェクトは、メインフェイズまたは勢力フェイズなら、自分のターンでも相手のターンでも使うことができます。

エフェクトを使うときは、そのエフェクトを持つキャラクターから、丸数字とおなじ枚数のパワーカードをエフェクトコストとして支払う必要があります。詳しくは29ページで確認してください。

## 精神攻撃

精神攻撃は、攻撃力欄の( )で表現される特殊能力です。

精神攻撃は、ダメージを耐久力と比べるのではなく、キャラクターを攻撃することでパワーカードを減らす特殊能力です。

精神攻撃の効果は、バトルの時に自動的に発揮されます。詳しくは34ページで確認してください。

## アビリティ

カードテキスト欄に書かれている文章のうち、スキルでもエフェクトでもブレイク条件でもフレーバーテキストでもないものを、まとめてアビリティと呼びます。

アビリティの使い方や効果が発揮されるタイミングは、カードによってさまざまです。そのカードを良く読んで対応してください。



## □ ブレイク条件とフレーバーテキスト

### ■ ブレイク条件

ブレイク条件とは、【 】で囲まれたテキストのことです。ブレイクカードに書かれるテキストで、そのブレイクカードをセットするための特別な条件をあらわします。

### ■ フレーバーテキスト

フレーバーテキストとは、カードテキスト欄に別の書体で書かれている文章です。これはキャラクターのセリフやカードの設定などを書いたもので、ゲームとは直接関係ありません。

# 10 ソロプレイルール

ソロプレイルールは、対戦相手がいないときに1人で遊ぶためのルールです。ルールの基本は通常のルールと同じですが、ゲームの準備やゲームの流れ、勝利条件が違います。

## ゲームスペース

ソロプレイルールでは右図のように、8～9ページに掲載されているゲームスペースのうち、自分の側にある部分だけを使ってゲームを進めます。



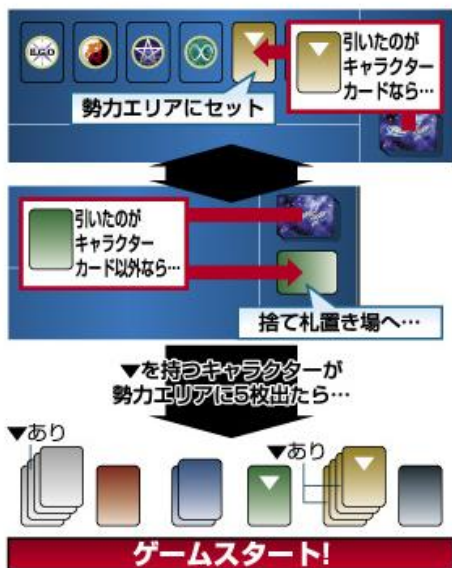
## ゲームの準備

### ■デッキを準備しよう

アクエリアンエイジのカード40～60枚で、ゲームで使うデッキを作ります。デッキには、同じ名称のカードは4枚までしか入れられません。また、デッキには▼のスキルを持つキャラクターカードが、最低5枚入っている必要があります。(以上の条件を満たしているなら、自分が普段使っているデッキをそのまま使えます。)

### ■勢力エリアのセットアップ

ゲームを始める前にデッキをめくって、勢力エリアにキャラクターカードを出していきます。



#### ! デッキからカードを引く

デッキの一番上からカードを1枚引き、カードの内容を確認します。

#### \* 決められた場所に置く

引いたカードがキャラクターカードだったら、勢力エリアの所定の位置(←P24)にセットします。キャラクターカード以外のカードだったら捨て札します。

#### # 手順! ~\* を繰り返す

! ~\* の手順を繰り返します。勢力エリアに、▼のスキルを持っているキャラクターカードが合計5枚出たら、勢力エリアのセットアップを終了します。

## ゲーム開始

勢力エリアのセットアップが終わったら、手札0枚のままゲームを始めます。

## ゲームの進め方

ソロプレイのゲームは、自分のターンだけを繰り返すことで進みます。

1つのターンに含まれるフェイズは通常のルールと同じですが、ドローフェイズのルールが一部違います。

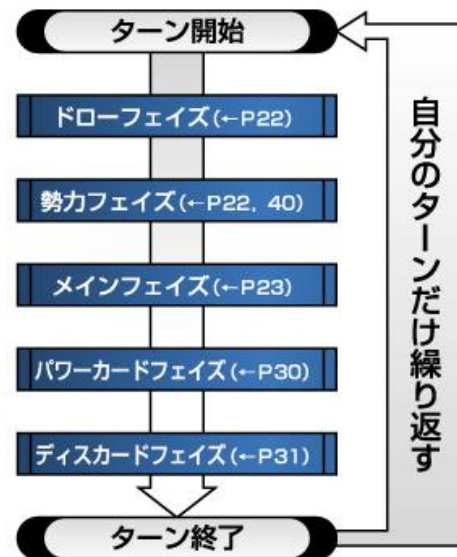
### ■ドローフェイズの注意点

ソロプレイでは、1ターン目のドローフェイズでもデッキからドローをすることができます。

## 勝利条件

あなたが7ページに書かれている敗北条件を満たす前に、勢力エリアにキャラクターがいなくなればあなたの勝利です。

あなたが敗北条件を満たしてしまったら、あなたの敗北となります。



## □ ソロプレイのポイント

ソロプレイルールのゲームは、相手プレイヤーを倒すことではなく、勢力エリアにいるキャラクターを減らすことが目的です。

あらゆる手段を駆使して、キャラクターの数を減らしていきましょう。

### ■パワーカードをセットして支配する

アクティブキャラクターにパワーカードをセットして、支配してしまう方法です。キャラクターを支配する手順は30ページで確認してください。

### ■バトルで倒す

支配したキャラクターを使ってアクティブキャラクターとバトルし、ダメージを与えて倒す方法です。

バトルをしかける方法とバトルのルールは、32～37ページで確認してください。

### ■ブレイクして味方にする

勢力エリアにいるキャラクターをブレイクすれば、そのキャラクターは勢力エリアから支配エリアに移動します。このため結果的に勢力エリアのキャラクター枚数を減らすことができます。

ブレイクのルールについては24～25ページで確認してください。

### ■プロジェクトカードやファストカードで倒す

キャラクターにダメージを与えたり、捨て札するプロジェクトカードを使って勢力エリアのキャラクターを倒す方法です。

プロジェクトカードとファストカードの使い方は27ページで確認してください。

アクエリアンエイジには、6つのスタイルがあります。6つのスタイルでは、それぞれに入れられるカードの種類が違います。(2009年7月31日現在適用)

## Saga3スタイル

Saga3のカードだけを使用できるスタイルです。

### ■使用可能カード

「逆襲の巨蟹宮」から、最新エクスパンションまでの間に発売されたカード

## スタンダードスタイル

Saga「、Saga3、アクエリアンエイジのカードが使えるスタイルです。

### ■使用可能カード

#### □Saga「

- ・麗しのカシオペア
- ・閃光のサザンクロス
- ・情熱の白羊宮
- ・ペルセウスの勇者
- ・蛇使いの杖
- ・愛しのアンドロメダ
- ・ユニコーンの恋人
- ・フェニックスの羽
- ・魔弾の射手座

#### □Saga3

- ・逆襲の巨蟹宮
- ・悪魔の契約
- ・女教皇の瞳
- ・月光の秘儀
- ・遺伝子の力
- ・審判の日
- ・ベストセレクション
- ・教皇の祭壇
- ・魔術師の呪文
- ・恋人たちの協奏曲
- ・太陽の恵み
- ・運命の輪
- ・隠者の森
- ・星の煌輝
- ・皇帝の宝冠
- ・絶神の戦車

#### □アクエリアンエイジ

- ・メモリアルセレクション

#### □その他のカード

AS、CH、CR、DG、EP、EX、GA、GC、GF、GG、KS、MM、NT、PP、PR、PV、SG、ST、TVナンバーのカードについてはSaga3仕様のカードのみ使用可(ただし、同一名称のカードは除く)。  
(※ただし「エクスパンションコンパート」によって変動する)

#### ※エクスパンションコンパート

発売されてから一定の期間が過ぎたカードを、スタンダードスタイルで使用不可能にする処置です。

現在スタンダードスタイルで使えるカードは、アクエリアンエイジの公式ホームページで確認してください。

## Saga「スタイル

Saga「のカードだけを使用できるスタイルです。

### ■使用可能カード

「アクエリアンエイジSaga「」から「蛇使いの杖」までの間に発売されたカード

## Saga。スタイル

Saga。のカードだけを使用できるスタイルです。

### ■使用可能カード

「アクエリアンエイジ 覚醒の乙女たち」から「オリオンの少年4」までの間に発売されたカード

## アルティメットスタイル

Saga。からSaga3まで、全てのカードを使用できるスタイルです。

### ■使用可能カード

「アクエリアンエイジ 覚醒の乙女たち」から、最新エクスパンションまでの間に発売されたカード

## シンプルスタイル

テキストの簡単なカードを使うスタイルです。

### ■使用可能カード

「アクエリアンエイジSaga「」から最新エクスパンションまでに発売されたカードのうち、シンプルスタイル対応カードリストに含まれているもの

シンプルスタイルに対応しているカードのリストは、アクエリアンエイジ公式ホームページ内のカードリスト及びシンプルスタイル総合ホームページに掲載されています。

## | Saga。、Saga「、Saga3 |

あなたがこのルールブックとともに手に入れたカードは、スタンダードスタイルのカードです。

アクエリアンエイジには、これまで発売されてきたSaga。、Saga「のカードがあります。Saga。、Saga「、Saga3のカードは、カード名称欄などのデザインが異なります。

### ■Saga。の分類アイコン

Saga。では、一部の分類アイコン(←P13)が違うデザインで登場します。

### ■イレイザー♀

この分類アイコンは、Saga「、Saga3におけるイレイザー♀のアイコンと同じものとして扱います。



## □エクスパンションマーク一覧

Saga。やSaga「のカードの右下には、そのカードがどのエクスパンションに属するカードなのかを示すマークがあります。

Saga3の場合は、カードナンバーのすぐ下に、エクスパンション名の英語略称が書かれています。

### ■Saga。のエクスパンション

- 覚醒の乙女たち  
1999年7月30日発売
- 双児宮の鏡  
1999年11月29日発売
- 獅子の戦旗  
2000年5月25日発売
- 天蠍宮の宿命  
2000年11月30日発売
- 悠久の処女宮  
2001年5月18日発売
- 夢幻の天秤宮  
2001年10月25日発売
- 磨羯宮の女神  
2002年2月27日発売
- オリオンの少年1  
2001年1月20日発売
- オリオンの少年2  
2001年8月28日発売
- オリオンの少年3  
2002年1月24日発売
- オリオンの少年4  
2002年4月4日発売

### ■Saga「のエクスパンション

- アクエリアンエイジSaga「  
2002年11月1日発売
- 麗しのカシオペア  
2003年2月27日発売
- 金牛宮の猛襲  
2003年5月23日発売
- 愛しのアンドロメダ  
2003年7月25日発売
- 双魚宮の深淵  
2003年10月24日発売
- 閃光のサザンクロス  
2003年12月25日発売
- ユニコーンの恋人  
2004年2月20日発売
- 情熱の白羊宮  
2004年5月20日発売
- フェニックスの羽  
2004年7月29日発売
- ペルセウスの勇者  
2004年7月29日発売
- 魔弾の射手座  
2004年10月21日発売
- 蛇使いの杖  
2005年2月24日発売
- 「金牛宮の猛襲&双魚宮の深淵」の再録カード
- 「ベストセレクション」の再録カード

## 12 Q &amp; A

**Q:** 「ドロー-X」のスキルによって、ドロー枚数が0枚になったら、カードを引けなくなるのでしょうか？ またマイナスになったらどうなりますか？

**A:** 「ドロー+X/-X」のスキルによりドロー枚数が0枚以下になった場合、ドローフェイズではデッキからカードを引くことができなくなります。ただし、ドロー枚数がマイナスになったとしてもカードを引けなくなるだけで、それ以外の効果はありません。

**Q:** 精神ダメージがプレイヤーに与えられた場合、プレイヤーはどうするのでしょうか？

**A:** 通常のダメージと同じように、ダメージの数字と同じ枚数のデッキをめくってダメージ判定をします。精神攻撃力(2)のキャラクターからダメージを受けたなら、デッキを2枚めくりませう。

**Q:** 通常攻撃力2と精神攻撃力(1)の両方を持つキャラクターがプレイヤーにアタックした場合、ダメージ判定はどうなりますか？

**A:** 両方の攻撃力によって与えられた、それぞれのダメージについてダメージ判定の枚数を決め、合計します。この場合2+1で3枚のダメージ判定をすることになります。

**Q:** プレイカードを捨て札されて精神力が下がり、精神力より多くのパワーカードを持つことになったキャラクターはどうなりますか？

**A:** 精神力より多くのパワーカードを持つことはできません。ただちに精神力と同じ枚数になるまで、自分で選んだパワーカードを捨て札してください。ただしパワーカードの中身を見ることはできません。

**Q:** キャラクターが受けたダメージは累積するんですか？

**A:** 通常攻撃によるダメージは、何回受けても累積しません。ファストカードやプロジェクトカードなどで与えられたダメージも累積しません。ダメージを受けたらすぐに「そのカードが捨て札されるかどうか」を判定します。キャラクターが生き残ったならダメージはすぐに消えます。

**Q:** 自分の捨て札置き場のカードを確認してもいいのでしょうか？

**A:** 確認してはいけません。どのプレイヤーも捨て札置き場にあるカードの枚数を数えたり、内容を確認してはいけません。また、対戦相手の捨て札を数えたり、捨て札の内容を確認することもできません。

**Q:** 精神攻撃力(1)を持つキャラクターに「攻撃力に+1」という効果を与えた場合、精神攻撃力(2)になりますか？

**A:** いいえ。ボーナスにおいても精神攻撃力と通常攻撃力は区別されます。そのため、そのキャラクターは精神攻撃力(1)と通常攻撃力1を持つこととなります。精神攻撃力を(2)にしたい場合は、「攻撃力に+(1)」の効果を与えてください。

**Q:** 勢力フェイズでアクティブキャラクターがアタックしてきました。自分の支配キャラクターでガードし、バトルの結果、アクティブキャラクターに耐久力以上のダメージを与えたのですが、このアクティブキャラクターは捨て札になるのでしょうか？

**A:** アタックしてきたアクティブキャラクターと、ガードした支配キャラクターのバトルは、通常のバトルと同じように処理します。アクティブキャラクターは耐久力以上のダメージを受けていますので、バトル終了時に捨て札されます。

**Q:** 支配キャラクターに1枚もパワーカードがセットされていない状態でターンを終了した場合、そのキャラクターはどうなるのでしょうか？

**A:** そのプレイヤーの支配キャラクターのままです。アクティブキャラクターを支配するためにはパワーカードが必要ですが、パワーカードがなくなったからといってそのキャラクターがアクティブキャラクターに戻るわけではありません。

**Q:** アタックコストを、アタックするキャラクター以外のキャラクターから支払うことはできますか？

**A:** できません。アタック、ガード、エフェクトのコストは、かならずその行動をするキャラクターから支払ってください。  
ただし、パーマメントカード、プレイカードをセットしたり、プロジェクトカード、ファストカードを使うためのコストは、どの支配キャラクターからでも支払うことができます。

**Q:** 必要ファクターのあるカードの使用宣言に対してレスポンスを受け、その結果ファクターがたりなくなりました。使おうとしていたカードはどうなりますか？

**A:** セットや使用の条件を満たさなくなったので、効果を発揮せずに捨て札になります。宣言時に支払ったコストは戻りません。

**Q:** 支配エリアに存在できるキャラクターの枚数に上限はあるのですか？

**A:** 上限はありません。何人でもキャラクターを支配することができます。

**Q:** 「場に同じネームのキャラクターは1人しかセットすることができません」とありますが、この「場」とは自分の「場」のことでしょうか？ それとも相手の「場」もあてはまるのでしょうか？

**A:** 6ページの説明にも書いてあるとおり、「場」とは、自分の勢力エリアと相手の勢力エリア、自分の支配エリアと相手の支配エリアをまとめた領域のことです。ですから「自分の場」という用語はありません。

よって、相手が支配しているキャラクターと同じネームを持つキャラクターを支配することはできません。ただし、ダメージ置き場や捨て札置き場にあるカードと同じネームのキャラクターを支配することはできます。ダメージ置き場や捨て札置き場は「場」に含まれないからです。

## 13 ルールサマリー

2009年7月30日現在適用 ※最新のルールサマリーは公式ホームページで確認して下さい。

**Q**：自分の支配キャラクターにセットしたブレイクカードやパーマメントカードを、そのプレイヤー自身が故意に捨て札することはできますか？

**A**：できません。

**Q**：支配キャラクターが捨て札になってファクターがなくなった場合、必要ファクターを満たさないブレイクカード、パーマメントカードは捨て札になるのですか？

**A**：なりません。必要ファクターは、あくまでカードを出すときにだけ必要になるものです。一度カードをセットしてしまえば、その後は必要ファクターを満たし続ける必要はありません。

**Q**：勢力フェイズで、E.G.O.の勢力キャラクターがいなかったので阿羅耶識の勢力チェックをしたら、アタックが発生して2ダメージを受けました。ダメージ判定をしたら、E.G.O.のキャラクターカードが出ました。

このキャラクターカードは▼を持っているのですが、E.G.O.の勢力チェックはまだ終わっていないので、やはり▼によるアタックをしてくるのでしょうか？

**A**：いいえ、アタックは発生しません。

まず、勢力キャラクターがいてもいなくても、勢力チェックは順番に行います。そのためこのとき、E.G.O.の勢力チェックは終わっています。ですから、▼を持つE.G.O.のキャラクターが出てきても、さかのぼってE.G.O.の勢力チェックをすることはありません。

**Q**：ブレイクカードの特殊能力のなかに「勢力・なし」という表現が出てきました。勢力がないってどういう意味ですか？

**A**：文字通り、どの勢力にも属していないキャラクターのことです。

勢力を持っていないキャラクターは、ファクターを持っていません。

勢力を持っていないキャラクターがステルススキルを持った場合、勢力・なしのキャラクターでもガードを実行できません。

勢力を持っていないキャラクターが勢力エリアに移動した場合、勢力エリアのイレイザー勢力パーティの右側に、勢力・なしの勢力パーティを作り、そこにキャラクターを置きます。

## 0. 【サマリー】

## 0-1. サマリー

このサマリーはゲーム進行、カードテキスト理解の補助として使用するものであり、ルール、Q&A等に優先するものではありません。

## 1. 【場】

## 1-1. 「場に出たとき」とは

そのカードが場にセットされた瞬間を示しています。

手札からセットした場合だけでなく、ダメージ置き場や捨て札置き場から、場にセットされた場合も含まれます。

セット宣言を行っていても、レスポンス中で解決されていない状況ではセットされてはいません。

「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターの上にブレイクカードがセットされていて、そのブレイクカードが捨て札されて、「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターが現れても「場に出たとき～」には含まれません。

## 1-2. 場に存在しないカードの効果

あるカードの効果が発揮している時に、その効果の発生源となるカードが場に存在しなくなった場合、その効果も同時に失われます。

## 1-3. 宣言中のカード

宣言中でまだ解決されていないカードは、場でも手札でもない場所に存在し、解決待ち状態になります。この状態のカードも対象にすることができます。

## 1-4. 場に存在するカード

場に存在するカードは、捨て札される効果が発生しない限り捨て札することはできません。

## 2. 【捨て札置き場】

## 2-1. 捨て札置き場のカードの確認

原則として捨て札置き場のカードを確認することはできません。

## 2-2.捨て札置き場のカードを対象とする効果

捨て札置き場のカードを対象とする効果を持つカード、エフェクト、アビリティ等の使用宣言を行う場合、捨て札置き場のカード内容の確認をまず行ってから、他の使用宣言に伴うコストの支払いや対象の宣言を行うことができます。

この時確認した捨て札置き場の内容は、対戦相手が確認することはできません。

# 3. 【アタック】

## 3-1.アタック宣言することのできるタイミング

特に言及されていない場合、アタック宣言は、自分のメインフェイズに、自分の支配キャラクターにのみ宣言させることができます。また、その目標は、自分以外のプレイヤーまたは自分の勢力パーティーのみです。

また、特に言及されていない場合、解決されていないアタック宣言がある状態でアタック宣言することはできません。

### 3-1-a.アタック宣言を行わせるカード

特別な記述が無い限り、通常のアタック宣言が行えるタイミングでなければ、カードの使用宣言を行うことは出来ません。そのカードの解決時に、ガード宣言を行います。

### 3-1-b レスポンスの解決時にアタック宣言が行われた場合

レスポンスの解決時にアタック宣言がなされた場合、それに対してガード宣言が可能です。

また、レスポンスの解決時にガード宣言するカードも、使用することが可能です。

## 3-2.アタックさせることのできるキャラクター

アタックさせることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

何らかの効果によってアタックさせる場合でも、特に言及されていない場合、アタックさせることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

## 3-3.アタック時

アタック時とは、キャラクターのアタックがガードによって妨害されず、アタック目標にダメージを与える場合を言います。アタック宣言をしたタイミングではありません。

### 3-3-a.アタックした際の流れ

アタックした場合、以下のような流れで処理が行われます。

- 1：アタックすることが確定
- 2：ダメージ判定
- 3：終了

#### 3-3-a-1.アタックする場合～、アタックした場合～という効果

これらの効果は、「1：アタックすることが確定」の段階で発揮されます。

#### 3-3-a-2.ダメージ判定の際～するという効果

これらの効果は、「2：ダメージ判定」の段階で発揮されます。

#### 3-3-a-3.アタック終了後に～という効果

これらの効果は、「3：終了」の段階で発揮されます。

## 3-4.アタックした場合、通常のダメージ判定を行わず～という効果

アタックが成立した場合、通常のダメージ判定を行わず、～に記述されている効果が発揮されます。

プレイヤー以外にアタックした場合、ダメージ以外の効果や、プレイヤーを対象とする効果は発揮されません。

ペネトレイトの効果で本来のアタック目標にダメージを与えた場合や、アタック以外の方法でダメージを与えた場合には効果を発揮しません。

## 3-5.キャラクターを目標とするアタック宣言

### 3-5-a.支配キャラクターを目標とするアタック宣言

アタック宣言の目標となった支配キャラクターのオーナーは、自分の支配キャラクターでガード宣言が可能です。アタックの目標になっているキャラクター自身でガード宣言することも可能です。

ガード宣言しない、または何らかの理由でガードが実行されなかった場合は、アタック目標のキャラクターは一方向的にダメージを受けます。この場合のダメージはバトル以外のダメージとして扱います。

### 3-5-b.勢力キャラクターを目標とするアタック宣言

アタック宣言の目標となった勢力キャラクターは、アクティブキャラクターであるか否かを問わず、自動的にただちにガード宣言を行います。

## 3-6.追加のアタックコスト

追加のアタックコストもアタックコストとして扱います。

追加のコストは、何らかのカードの効果でしか支払うことはできません。

## 3-8.アタック宣言できない

「アタック宣言できない」効果のカードが効果を発揮している時でも、そのカードが効果を発揮する前に宣言していたアタック宣言は処理されます。

## 3-9.アクティブキャラクターのアタック宣言

▼(アグレッシブ)をもつアクティブキャラクターは、勢力チェック時に自動的にオーナーに対してアタック宣言します。

## 4. 【ガード】

### 4-1. ガード宣言することのできるタイミング

特に言及されていない場合、ガード宣言は、自分に対しての攻撃宣言に対する直接のレスポンスでのみ、自分の支配キャラクターに宣言させることができます。

既にガード宣言が行われている場合は、その一連のレスポンスのなかでは、特別な記述がない限りガード宣言はできません。

#### 4-1-a. ガード宣言させるカードについて

特別な記述が無い限り、通常のガード宣言が行えるタイミングでなければ、カードの使用宣言を行うことは出来ません。そのカードの解決時に、ガード宣言を行います。

#### 4-1-b. ガード宣言させる・ガードさせる効果

特別な記述が無い限り、既にガード宣言しているキャラクターに対してガード宣言・ガードさせる効果を使用することはできません。

### 4-2. ガード宣言可能なキャラクター

「ガード宣言可能」の効果によって、ガードコストを支払ってガード宣言させることのできるキャラクターは、自分の支配キャラクターのみです。

何らかの効果によって、ガードコストの支払いなしで「ガード宣言する」「ガード宣言させる」効果の場合、自分の支配キャラクター以外のキャラクターにもガード宣言させることができます。

### 4-3. 追加のガードコスト

追加のガードコストもガードコストとして扱います。

追加のコストは、何らかのカードの効果でしか支払うことはできません。

### 4-4. ガードする

「ガードする」と記述があった場合は、ルールではガードできない状況でもガードが実行されます。「ガードされない」と矛盾した場合は、カードの優先順位に従います。

### 4-6. ガードが実行できなかった場合

攻撃宣言に対してガード宣言した後に、何らかの理由でガードが実行されなかった場合は、本来の目標に対する攻撃が実行されます。

## 5. 【バトル】

### 5-1. バトル時／バトルの際

バトル時あるいはバトルの際とは、ガードが処理されたタイミングから、ダメージを処理した結果捨て札になるキャラクターを捨て札するまでのタイミングを意味します。

#### 5-1-a. バトル時～する、バトルの際～するという効果

これらの効果は、バトルすることが確定しバトルによるダメージを与える前の段階で発揮されます。

### 5-2. バトルによるダメージ

バトルによるダメージとは、バトルの際にキャラクターの攻撃力によって与えられるもののみを指します。バトル中に他の何らかの方法でダメージが発生したとしても、それはバトルによるダメージではありません。

## 6. 【スキル】

### 6-1. ペネトレイト

ペネトレイトのスキルを持つキャラクターの攻撃宣言に対して、そのキャラクターからダメージを受けないキャラクターでガードした場合、耐久力を超えたダメージは本来の目標に与えられます。

### 6-2. レジスト？

何らかのダメージを受けない場合でも、ダメージは与えられています。

### 6-3. チャージ

何らかの効果でチャージの数値が変動する場合、その数値はパワーカードフェイズ開始時点の数値で計算します。

### 6-4. バインド

パワーを超える精神ダメージを受けて場から除去されるときも、バインドのスキルを使用することは可能です。この場合、ダメージ置き場に置かれるパワーカード以外のパワーはキャラクターに残ります。

#### 6-4-a. 耐久力以上の通常ダメージとパワーに等しい精神ダメージを同時に受けた場合

バインドのスキルを持ったキャラクターが、耐久力以上の通常ダメージとパワーに等しい精神ダメージを同時に受けた場合でも、バインドのスキルを使用してそのキャラクターを場に残す事は可能です。

#### 6-4-b. 捨て札になる場合

バインドXの効果を使用して場に残った場合、捨て札になる場合に効果を発揮する能力は効果を発揮しません。

### 6-5. インターセプト

インターセプトを複数持つキャラクターのガードコストは、その分必ず減少します。

## 7. 【エフェクト】

### 7-1. エフェクトの対象

特に言及されていない場合、エフェクトの対象とすることができるのは、場に存在するカードと、宣言中のもののみです。



## 7-2.エフェクトの効果の持続

エフェクトはその効果の発生源となるキャラクターが支配エリアに存在しなくなった時に効果を失います。

## 7-3.エフェクトの効果によって存在しているキャラクター

エフェクトが無効化されても、エフェクトの発生源となるキャラクターが捨て札になった場合でも、同時に捨て札されます。

## 7-4.支払ったパワーカードを～としてセットするエフェクト

エフェクトコストがXの場合に、0コストを支払って0枚のパワーカードをセットすることはできません。

## 7-5.エフェクトの効果を受けない

エフェクトの効果を受けないキャラクターは、エフェクトによって作られたキャラクターとのバトルでのダメージを受けます。

## 7-6.エフェクトの使用宣言をした後で、解決前に何らかの理由でキャラクターの状態が変化した場合

何らかの理由で状態が変化した一人のキャラクターが、変化前と変化後で同じエフェクトを所持している場合、それはまったく同じものとして扱われ、効果を発揮します。

## 7-7.無効化されているエフェクト

すでに無効化されているエフェクトの使用宣言はできません。

## 7-8.レスポンスが永久に繰り返される場合

何らかの効果によって同じことが繰り返され、且つ状況が変化しない場合、カードの優先順位に従って判断されます。また、永久にレスポンスが繰り返される場合、優先順位が低いカードでのレスポンスは不可能となります。

# 8.【アビリティ】

## 8-1.アビリティ

アビリティは基本的に、アビリティを持つキャラクターが場に存在するときのみ効果を発揮します。ただし、以下のものに関しては例外としてそれぞれのタイミングで効果を発揮します。

### 8-1-a.「場に出たとき～する」のアビリティ

#### 8-1-a-1.「場に出たとき1ドロー」のアビリティ

このアビリティは、場にセットされると同時に1ドローします。このドローに対してレスポンスできるタイミングは存在しません。また、場にセットされた瞬間にのみ効果を発揮し、それ以降その効果は発揮されません。

#### 8-1-a-2.「場に出たとき～する」のアビリティが複数同時に効果を発揮する場合

この場合、全て同時に処理されます。

#### 8-1-b.「ブレイクカードとして使用可能」のアビリティ

このアビリティを持つカードは、ブレイクカードと同様の使用宣言をすることが可能です。ブレイク宣言時から効果が解決される瞬間までの間のみ、ブレイクカードとして扱われます。ブレイクカードのコストが戻る効果によってコストは戻り、ブレイクカードを対象とする効果も受けます。そのカードがキャラクターカードの場合、場にセットされた後は「ブレイクしていないキャラクター」として扱います。

## 8-2.そのカード自体の必要ファクターやコストが変動するアビリティ

これらのアビリティは、それを持つカードが手札に存在している場合にも効果を発揮します。

### 8-2-a.そのアビリティを持つカードが手札にある場合

手札にある段階でも効果を発揮しているため、ファクターやコストが変動した状態で使用宣言することが可能です。

### 8-2-b.そのアビリティを持つカードが使用宣言されている場合

使用宣言されている段階でも効果を発揮しているため、必要ファクターやコストが変動した状態で扱われます。

### 8-2-c.そのアビリティを持つカードが捨て札置き場またはダメージ置き場にある場合

捨て札置き場またはダメージ置き場にある段階で、それらのカードを何らかの効果で使用する場合、アビリティは発揮されず、必要ファクターやコストが変動した状態で使用宣言することはできません。

## 8-3.そのカード以外のファクターやコストを変動させるアビリティ

そのアビリティを持つカードが場に存在する場合、場以外の、手札や捨て札置き場、ダメージ置き場にあるカードのファクターやコストも変動します。

## 8-4.パワーに等しい精神力を持つキャラクター

パワーに等しい精神力を持つキャラクターの精神力が上昇している場合、パワーカードを何枚でもセットすることが可能です。

## 9. 【キャラクター】

### 9-1.キャラクター

キャラクターを構成するカードは、キャラクターカード、ブレイクカードです。パワーカード、パーマネントカードはキャラクターを構成するカードではなく、キャラクターにセットされているカードです。

### 9-2.0以下の耐久力

キャラクターの耐久力が、何らかの効果によって0以下になった場合、そのキャラクターは捨て札されます。

### 9-3.ネームレベルキャラクターが捨て札になる場合

ネームレベルキャラクターがバトルで捨て札されるか、対戦相手にブレイクされた場合、ネームを持つカードは捨て札置き場に置かれずに直接ダメージ置き場に置かれますが、捨て札はされていますので、「捨て札される場合」「捨て札された場合」の効果は発揮されます。

### 9-4.エフェクトの効果によって場に存在するキャラクター

エフェクトの効果によって場に存在するキャラクターがエフェクトの効果を受けない状態になった場合、そのキャラクターは捨て札されます。

#### 9-4-a.エフェクトの効果によって場に存在するキャラクターをブレイクした場合

エフェクトの効果によって場に存在するキャラクターをブレイクした場合、ブレイク成立後に、ブレイク元となったエフェクトの効果によって場に存在するキャラクターは捨て札されます。ブレイクカードの下にはキャラクターカードが存在しない状態になります。

## 10. 【ブレイクカード】

### 10-1.対象がブレイクカードの場合

ブレイクカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが対象にならない、効果を受けない効果で防ぐことができます。

#### 10-1-a.目標がブレイクカードの場合

ブレイクカードを目標にとるカードの効果は、キャラクターが目標にならない効果で防ぐことができます。

### 10-2.ブレイクカードの使用宣言に対するレスポンスによって、ブレイク目標のキャラクターが捨て札された場合

ブレイクは失敗して、ブレイクカードは捨て札になります。

## 11. 【パーマネントカード】

### 11-1.対象がパーマネントカードの場合

パーマネントカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが目標にならない、効果を受けないアビリティでは防げません。

### 11-2.パーマネントカード

パーマネントカードを対戦相手のキャラクターにセットしたり、支配キャラクター間で移動させたり、何らかの効果によらず捨て札することはできません。

パーマネントカードをセット・あるいは何らかの効果で移動させる場合に、レスポンスの過程で目標のキャラクターが捨て札された場合は、パーマネントカードはセットする対象がいなくなるので、捨て札されます。

### 11-3.パーマネントカードをセットする

パーマネントカードをセットするのに不適切なキャラクター（パーマネント-1のスキルを持つ・既にパーマネントカードがセットされている）に「パーマネントカードをセットする」と記述があるカードや特殊能力を使用した場合、パーマネントカードをセットした後に、適正な数になるように、そのキャラクターのオーナーが選んで捨て札します。

### 11-4.「バトル時パーマネント-1を与える」アビリティ

バトル相手とのバトルをすることが確定し、バトルの処理を行う前に処理します。

### 11-5.パーマネントカードのスキル・エフェクト・アビリティ

パーマネントカードに記述されているスキル・エフェクト・アビリティは、特別な記述がない限り、パーマネントカードをセットされているキャラクターが持つものとして扱います。

### 11-6.パーマネントカードのエフェクトコストの支払い

セットされているパーマネントカードによってキャラクターが得ているエフェクトを使用宣言した後に、レスポンスで、パーマネントカードを何らかの方法で別のキャラクターに移動させた場合、そのエフェクトの解決時に、そのパーマネントカードによってエフェクトを得ているキャラクターからコストが支払われていないので、エフェクトは効果を発揮しません。

すでにエフェクトの効果が発揮されている場合も同様の理由で効果を発揮しません。

### 11-7.ネームを持つパーマネントカード

ネームを持つパーマネントカードは、場に1枚しか存在できません。すでにそのネームを持つカードが場に出ている場合、セット宣言を行うことはできません。

#### 11-7-a.ネームを持つパーマネントカードがセットされているキャラクター

ネームを持つパーマネントカードがセットされていても、通常、そのキャラクターはそのパーマネントカードのネームを持つキャラクターではありません。すでにネームを持つパーマネントカードがセットされているキャラクターに、そのネームとは異なるネームを持つブレイクカードをセットすることは可能です。

## 12. 【パワーカード】

### 12-1.対象がパワーカードの場合

パワーカードを対象に効果を発揮するカードの効果は、キャラクターが目標にならない、効果を受けないアビリティでは防げません。

### 12-2.パワーカードをセットする効果

既に精神力に等しいパワーカードがセットされていたり、精神力が0のキャラクター、パワーカードをセットすることができないキャラクターを対象にも使用宣言可能です。解決時にパワーカードがセットできない場合は、セットしようとしたパワーカードは捨て札されず。

### 12-3.デッキからパワーカードとしてセットする効果

デッキからパワーカードとしてセットする場合、デッキからカードを引いてセットします。デッキにカードが無い状態でその効果を使用すると、敗北条件を満たすことになります。

### 12-4.パワーカードを対象とするカード

パワーカードX枚に対する効果の場合、効果の対象となるパワーカードは、効果の解決時に、その効果の発生源のオーナーが指定します。

### 12-5.精神攻撃の処理

キャラクターが精神ダメージを受けた場合は、そのキャラクターのオーナーがパワーカードを選んで捨て札します。

## 13. 【効果】

### 13-1.無効化

既に効果を発揮しているもの、これから効果を発揮するもの両方を無効化します。

既に効果を発揮している持続型のスキル、エフェクト、プロジェクトカード、ファストカードは、無効化された場合、効果は発揮しなくなりますが、エフェクトやカード自体は残っているので、無効化が失われた場合は、再び効果を発揮しはじめます。

#### 13-1-a.無効化する能力を無効化された場合

無効化する能力を無効化された場合、元の状態に戻ります。また、エフェクトの効果は無効化するエフェクトを持つキャラクターが自身にその能力を使用した場合、結果としてそのエフェクトは効果を発揮しません。

### 13-2.効果を受けない

キャラクターが効果を受けない場合は、キャラクターに対して効果を発揮するもの全ての効果を受けません。ですが、キャラクター自身以外（例：パワーカード・パーマネントカード）に効果を発揮するもの効果は防げません。

### 13-3.対象が不適正になった場合

持続型のエフェクト、プロジェクトカード、ファストカードが特定の条件を満たすキャラクターに対して効果を発揮している時に、何らかの理由で対象が不適正になった場合、対象は効果を受けなくなります。プロジェクトカード、ファストカードは場に残り、対象が適正になった場合には再び効果を発揮しはじめます。

### 13-4.何らかの条件によって発揮される効果

何らかの条件によって効果が発揮された場合、そのレスポンスの処理中にのみ効果が発揮され続けます。処理が終了した場合、その効果は失われます。ただし、効果時間が記されているものについては、その効果時間終了時まで効果を発揮します。

### 13-5.デッキの中を確認する効果

デッキの中を確認する効果を使用した場合、必ずそのデッキをシャッフルする必要があります。

## 14. 【効果の対象】

### 14-1.カードの対象・効果の対象

特に言及されていない場合、効果の対象とすることができるのは、場と、宣言中のもののみです。

### 14-2.対象を失ったカード

対象を全て失った、効果時間が持続で効果範囲が目標のプロジェクトカード・ファストカードは捨て札されます。

効果範囲が範囲であれば、対象を全て失っても効果時間中は場に残り続けます。

ただし、「効果を受けない」という効果によって、対象を失わせることはできません。

### 14-3.目標を変更する効果

何らかの効果で目標を変更する場合、変更する対象は本来その効果を使用できる適正な対象でなくてはなりません。

## 15. 【数値】

### 15-1.攻撃力に+Xして判定

「攻撃力に+Xして判定する」の+Xは本来の攻撃力には含まれません。条件を満たした場合に、一時的に攻撃力を上昇させて処理を行います。

## 15-2.能力値が-1以下になった場合

何らかの効果によってキャラクターの能力値の数値-1以下になった場合、その能力値は0として扱います。

何らかの効果によって能力値が-1以下になったキャラクターが、能力値に加算あるいは減算する効果を受けた場合、全ての効果を計算した合計分の能力値を持ちます。

## 15-3.0 (ゼロ)

### 15-3a.0コスト

特に言及されていない場合、0コストのカードやエフェクトを使用宣言する場合、「0コスト」を支払う必要があります。

### 15-3b.0点・(0)点の攻撃力

キャラクターの攻撃力が0または(0)になっている場合でも、アタックあるいはバトルをした場合、0点または(0)点のダメージを与えることができます。

## 15-4.Xを指定するカード

Xを表すものが変化した場合は、ただちにXの数値も変更されます。

# 16. 【ダメージ判定】

## 16-1.ダメージ判定中のキャラクターのセット

ダメージ判定をした場合、一連のダメージ判定の間に場に出たキャラクターは全て同時に場に出たものとして処理されます。

ダメージ判定の際に同じネームを持つキャラクターが出た場合、それらは全てダメージ置き場に置かれます。

## 16-2.ダメージ判定中に「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターが場に出た場合

ダメージ判定中に「場に出たとき～」のアビリティを持つキャラクターが場に出た場合、タイミング上は同時に場に出たものとしてアビリティを処理します。

ただし、場に出す処理、アビリティの処理は1枚ずつ行います。

# 17. 【タイミング】

## 17-1.捨て札されるとき

そのキャラクターの捨て札が決定し、実際に捨て札する直前に効果を解決します。その能力を持つキャラクター自身が捨て札される場合でも効果を発揮します。

## 17-2.捨て札されたとき

そのキャラクターの捨て札が決定し、捨て札されると同時に効果を解決します。その能力を持つキャラクター自身が捨て札された場合は、その効果の解決時に能力を持つキャラクターが場にいないので効果を発揮しません。

## 17-3.パワーが0の場合

コストの支払い等でパワーが0になった時点で処理します。

## 17-4.アタック宣言したらただちに～の効果

a:アタック宣言

b:コストの支払い

c:アタック宣言の成立

d:アタック宣言したらただちに～の効果を解決

e:レスポンスの開始

a～dは同時処理です。eまでの間にレスポンスで割り込むことはできません。

## 17-5.ガード宣言したらただちに～の効果

a:ガード宣言

b:コストの支払い

c:ガード宣言の成立

d:ガード宣言したらただちに～の効果を解決

e:レスポンスの開始

a～dは同時処理です。eまでの間にレスポンスで割り込むことはできません。

## 17-6.ターン終了時の効果

ディスカードフェイズの後に解決します。

## 17-7.その後

カードテキストに「その後」という言葉がある場合、その前のテキストを処理した後にそれ以降のテキストを処理します。もし前に書かれたテキストが処理されなかった場合、それ以降のテキストは解決されません。

## 17-8.勢力フェイズ中のファストカード・エフェクト

勢力フェイズ中のファストカード・エフェクトの使用は、なんらかの宣言に対してレスポンスすることで使用宣言することができます。

ただし、勢力フェイズの開始宣言に対してレスポンスすることはできません。

### 17-8-a.勢力フェイズ中のチェック

勢力フェイズ中は、各勢力のキャラクターがアタックしてくるかどうかをチェックします。このチェックはその勢力のキャラクターが存在しない場合や▼(アグレッシブ)を持たない場合でも行わなくてはならず、また、そのチェックに対してレスポンスすることが可能です。

### 17-9.プロジェクトカードのタイミング

プロジェクトカードのタイミングでのみ使用可能、という能力があった場合、それは自分のターンのプロジェクトカードを使用できるタイミングでのみ宣言および使用可能です。

### 17-10.ファストカードのタイミング

ファストカードのタイミングで使用可能という能力があった場合、それはどのプレイヤーのターンでも、ファストカードを使用できるタイミングであれば使用可能です。

## 18. 【勢力】

### 18-1.勢力が共有されている場合の処理

勢力が共有されている場合は、そのキャラクターは複数の勢力を持ちます。ステルススキルを持っている場合は、ガードするキャラクターがいずれかの勢力を持っていればガード可能です。勢力が共有されている場合でも、ファクターは増えません。

### 18-2.勢力なし

勢力なしのキャラクターは勢力を持ちません。何らかの効果によって勢力エリアに置かれる事になった場合、イレイザーの次に置かれます。

#### 18-2-a.勢力なしのステルス

ステルススキルを持つ勢力なしのキャラクターのアタックは、ガードすることはできません。

### 18-3.勢力エリアへのセットおよび移動

キャラクターを勢力エリアに置く、移動する、という記述があった場合、その他特別な記述がない限り、そのカードの勢力の勢力エリアのアクティブキャラクターの位置に置かれます。

## 19. 【ファクター】

### 19-1.ファクターのチェック

何らかのカードが使用宣言された場合、解決時にそのカードのファクターを満たしているかどうかチェックされます。その段階でそのカードのファクターを満たしていなければ、そのカードは捨て札されます。

ファクターが不足している状態で、解決までに正規のファクターを満たすことがありえない場合、故意に使用宣言することはできません。

### 19-2.そのカード自体の必要ファクターが変動するアビリティ

このアビリティは、それを持つカードが手札に存在している場合にも効果を発揮します。

#### 19-2-a-1.そのアビリティを持つカードが手札にある場合

手札にある段階でも効果を発揮しているため、必要ファクターが変動した状態で使用宣言することが可能です。

#### 19-2-a-2.そのアビリティを持つカードが使用宣言されている場合

使用宣言されている段階でも効果を発揮しているため、必要ファクターが変動した状態で扱われます。

#### 19-2-a-3.そのアビリティを持つカードが捨て札置き場またはダメージ置き場にある場合

捨て札置き場またはダメージ置き場にある段階で、それらのカードを何らかの効果で使用する場合、アビリティは発揮されず、必要ファクターが変動した状態で使用宣言することはできません。

### 19-3.そのカード以外のファクターを変動させるアビリティ

そのアビリティを持つカードが場に存在する場合、場以外の、手札や捨て札置き場、ダメージ置き場にあるカードのファクターも変動します。

### 19-4.そのカード自体の必要ファクターが変動するカードテキスト

このカードテキストは、それを持つカードが手札に存在している場合にも効果を発揮します。その効果を使用して必要ファクターを変動させて使用宣言した場合、そのカードは使用宣言時から効果終了時まで、変動した必要ファクターのカードとして扱われます。

## 20. 【コスト】

### 20-1.支払ったコストを～する

支払ったコストを、パワーカードとしてセットしたり手札に戻す場合、コストとして支払っているので、一度表にして捨て札置き場に置いた後に移動します。効果発揮時にコストとして支払われたカードが捨て札置き場以外の場所に移動していた場合、効果は発揮されません。

### 20-2.コストを多く支払う

コストを意図的に多く支払うことはできません。

### 20-3.コストを少なく支払う

解決までに正規のコストを満たすことがありえない場合、コストを意図的に少なく支払うことはできません。

### 20-4.何らかの使用宣言をしてコストを支払った後、解決時までの間に何らかの効果でそのコストが上昇した場合

既にコストの支払いは終了しているため、通常通り効果を発揮します。

## 20-5.Xコスト

カード表記に従って変動するコストを表します。Xコストのカードには以下のものが存在します。

### 20-5-a.任意でコストを変更可能で、その後変動しないカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能です。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、使用した段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xは0として扱われます。

### 20-5-b.任意でコストを変更可能で、その後変動する可能性のあるカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能です。また、その後Xが変動する可能性のあるカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、現段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xは0として扱われます。

### 20-5-c.任意でコストを変更することが不可能なカードで、その後変動する可能性のあるカード

カード表記に従って変動するコストが固定されているものです。また、その後Xが変動する可能性のあるカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、現段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xはその段階での固定された数値として扱われます。

### 20-5-d.任意でコストを変更可能だが、上限が指定されるカード

プレイヤーが任意のコストを支払う事で、効果を変動させることが可能ですが、そのコストの上限が決まっているカードです。

何らかの効果の対象になり、コストを参照しなければならない場合、使用した段階のコストを参照します。また、もしこれらのカードを何らかの効果で捨て札置き場・ダメージ置き場から使用する場合、特に言及されていない場合、Xは0として扱われます。

## 20-6.Xによって対象の数が変動する場合

Xを満たす数を指定できない場合、できる限りの対象を指定します。

## 20-7.Xコストとコスト上昇

何らかの効果でXコストのカードのコストが上昇している場合、支払ったコストから上昇した分の数値を引いたものが効果として発揮されます。

## 20-8.そのカード自体のコストが変動するアビリティ

これらのアビリティは、それを持つカードが手札に存在している場合に効果を発揮します。

### 20-8-a-1.そのアビリティを持つカードが手札にある場合

手札にある段階でも効果を発揮しているため、コストが変動した状態で使用宣言することが可能です。

### 20-8-a-2.そのアビリティを持つカードが使用宣言されている場合

使用宣言されている段階でも効果を発揮しているため、コストが変動した状態で扱われます。

### 20-8-a-3.そのアビリティを持つカードが捨て札置き場またはダメージ置き場にある場合

捨て札置き場またはダメージ置き場にある段階で、それらのカードを何らかの効果で使用する場合、アビリティは発揮されず、コストが変動した状態で使用宣言することはできません。

## 20-9.そのカード以外のコストを変動させるアビリティ

そのアビリティを持つカードが場に存在する場合、場以外の、手札や捨て札置き場、ダメージ置き場にあるカードのコストも変動します。

## 20-10.そのカード自体のコストが変動するカードテキスト

このカードテキストは、それを持つカードが手札に存在している場合にも効果を発揮します。その効果を使用してコストを変動させて使用宣言した場合、そのカードは使用宣言時から効果終了時まで、変動したコストのカードとして扱われます。

# 21.【用語】

## 21-1.ドローする

ドローするという記述がある場合はデッキの一番上のカードから順に引いて手札に加ええます。

## 21-2.除去

カードがコストとして支払われる場合を除き、以下の場合をすべて除去と呼びます。

・場にセットされているカードが、捨て札置き場またはダメージ置き場または手札またはデッキに移動する場合。

・手札および使用宣言またはセット宣言されているカードが、捨て札置き場またはダメージ置き場またはデッキへ移動する場合。

## 21-3.宣言

### 21-3a.宣言として扱うもの

以下のものを宣言として扱います。

- ・フェイズの開始
- ・フェイズの終了
- ・アタック宣言
- ・ガード宣言
- ・エフェクトの使用宣言
- ・プロジェクトカードの使用宣言
- ・ファストカードの使用宣言
- ・キャラクターカードのセット宣言
- ・ブレイクカードのセット宣言
- ・パーマネントカードのセット宣言

### 21-3b.宣言として扱わないもの

- ・相手の宣言に対してレスポンスをしない旨を伝える
- ・勢力フェイズのアクティブキャラクターのアタック宣言の有無のチェック後、アタック宣言がないことを伝える

### 21-3c.宣言そのものできない場合

以下のものは特別な記述がない限り、宣言自体を行うことができません。

- ・コストが不足している状態での、カードや能力の使用宣言
- ・既に場にセットされているネームレベルキャラクターと同じネームを持つキャラクターのセット宣言

## 21-4.このカード

「このカード」という記述があった場合、常にその記述があるカードそのものを指定します。

## 21-5.割り振る

「割り振る」という記述があった場合、1以上の数を指定し、対象を任意で決定します。0を割り振ることは不可能です。

## 21-6.できる

「～できる」「～可能」「～してもよい」またはそれに類する、任意で選択することが可能な言葉が使用されている場合、その行為をするかしないか、任意で選択することが可能です。また、それらの行為が不可能な状況では、その行為を選択することはできません。

## 21-7.する

「～する」「～しなければならない」またはそれに類する、必ずその行為を行わなければならない言葉が使用されている場合、その行為を必ず行います。選択することはできません。また、それらの行為が通常不可能な状況でも効果を発揮します。

「～できない」またはそれに類する、その行為を行うことができない状況の場合、優先順位に従って処理します。

## 22.【優先順位】

### 22-1.ルールとカード

通常のルールとカードの記述が矛盾した場合、カードの記述を優先します。スキルもルールに含まれるため、スキルよりもカードの記述を優先します。

### 22-2.カード種類

カード同士の記述が矛盾した場合、

- 1: ブレイクカード
  - 2: パーマネントカード
  - 3: プロジェクトカード
  - 4: ファストカード
  - 5: キャラクターカード
- の順に優先して処理します。

### 22-3.同一カード種類

同一カード種類内で記述が矛盾した場合、必要ファクターの多いカードを優先します。必要ファクターが同じであった場合、コストの高いカードを優先します。

### 22-4.カード種類も必要ファクターもコストも同じ

カード種類も必要ファクターもコストも同じカード同士の記述が矛盾した場合、

- 1: E.G.O.
  - 2: 阿羅耶識
  - 3: WIZ-DOM
  - 4: ダークロア
  - 5: 極星帝国
  - 6: イレイザー
- の順に優先して処理します。

### 22-5.カード種類も必要ファクターもコストも同じで、勢力も同じ場合。

その場合、カードナンバーの新しいものを優先します。プレミアムエキスパンションのものなどは、数値の部分のみを参照します。

## 23. 【同時処理】

## 23-1. 同時処理内の処理順

同時処理される効果内で処理順を決めなくては処理できない場合、効果を受けるカードのオーナーが任意に順番を決定します。ですが、ゲーム上はあくまで同時に起こったものと見なします。

何らかの処理をしたためにもう一つの処理が不可能となった場合、その処理は行われません。

## 23-1-a. 異なるプレイヤーの使用した効果による同時処理

異なるプレイヤーの使用した効果が同時に発生し、処理順を決めなくてはならない場合、そのターンのプレイヤーの使用した効果を先に処理し、その後、次のターンを行うプレイヤーの効果から順に処理されます。

## 23-1-b. 複数の効果を、複数のプレイヤーが同時に受ける場合

複数の効果が同時に発生し、その効果を同時に複数のプレイヤーが受ける場合、そのターンのプレイヤーがそれらの効果を処理する順番を決定します。

## 23-2. 複数のキャラクターの同時バトル

複数のキャラクターが同時にバトルを行う場合、特に言及されていない場合、攻撃力は合計されません。それは、それらのキャラクターが精神攻撃を持っていた場合も同様です。

## 23-3. 複数の同時バトル

複数のバトルが同時に起こった場合で、処理順を決めなくてはならない場合、ガード宣言を行ったプレイヤーの任意の順に処理します。

## ア行

## ■アクティブキャラクター：

勢力パーティの一番上にいるキャラクター。  
(←22, 41ページ)

## ■アタック：

キャラクターを使って攻撃をしかけること。  
(←23, 29, 32ページ)

## ■アタックコスト：

アタック宣言をするときにコストとして支払うパワーカード。通常は1枚。  
(←32ページ)

## ■アビリティ：

スキルでもエフェクトでも精神攻撃でもない特殊能力の総称。  
(←47, 51ページ)

## ■イニシアチブ：

スキルの1つ。これを持つキャラクターはバトルで先制攻撃ができる。  
(←49ページ)

## ■インターセプト：

スキルの1つ。このキャラクターがガード宣言する場合、ガードコストが1枚減る。  
(←50ページ)

## ■インフィニティ：

スキルの1つ。このキャラクターからアタックコスト、ガードコスト、エフェクトコストとして支払ったカードが手札に戻る。  
(←49ページ)

## ■エフェクト：

丸数字または(⊗)ではじまる特殊能力。コストを支払って使用する。  
(←29, 51ページ)

## ■エフェクトコスト：

エフェクトを使用するために、そのキャラクターから支払うパワーカード。  
(←29, 51ページ)

## ■オーナー：

そのカードの持ち主。そのカードが入っていたデッキを使っているプレイヤーのこと。  
(カードテキスト)

## ■オフenseivp

スキルの1つ。これを持つキャラクターがプレイヤーにアタック宣言したときのアタックコストは手札に戻る。  
(←50ページ)

## カ行

## ■ガード：

アタックを妨害する行動。  
(←29, 32ページ)

## ■ガードコスト：

ガード宣言をするときに支払うパワーカード。通常は1枚。  
(←32ページ)

## ■キャパシティ±X：

スキルの1つ。手札上限枚数が変化する。  
(←49ページ)

## ■キャラクター：

1枚のキャラクターカードを基本に重ねられたカードのグループ。1人、2人と数える。  
(←18ページ)

## ■効果範囲：

プロジェクトカード、ファストカードが、効果の対象に目標を選ぶか選ばないかをあらわすアイコン。  
(←28ページ)

## ■行動：

プレイヤーの意志によって行われるゲーム的処理のこと。

## ■行動宣言：

なんらかの行動をしようとする意志表示。  
(←42, 43ページ)

## ■コスト：

何か行動をするときに支払わなくてはならないパワーカードのこと。  
(←16ページ)

## ■コストを支払う：

何らかの行動をするために、自分の支配キャラクターにセットされたパワーカードをはがして、捨て札すること。  
(←16ページ)

## サ行

## ■持続時間：

プロジェクトカード、ファストカードの効果がいつまで続くかをあらわすアイコン。  
(←28ページ)

## ■支配：

キャラクターを勢力エリアから支配エリアに移すこと。  
(←30ページ)

## ■支配エリア

プレイヤーの味方として戦うキャラクターを置いておく場所。  
(←8ページ)

## ■支配キャラクター：

支配エリアに置かれているキャラクターのこと。  
(←8ページ)

## ■支払い：

「コストを支払う」と同じ意味。  
(←16ページ)



### ■除去

場に出ているカードが、場ではない場所へ移動すること。「手札に戻る」「デッキに戻る」「ダメージ置き場へ送る」「捨て札する」ことはすべて除去に含まれる。(カードテキスト)

### ■シールド

スキルの1つ。このスキルを持つキャラクターは、バトルで相手に与えられるもの以外のダメージを受けない。(←50ページ)

### ■シンクロ：

スキルの1つ。キャラクター2人で1人の相手とバトルできる。(←49ページ)

### ■スキル：

キャラクターが持つ特殊能力の1つ。20の種類がある。(←47ページ)

### ■捨て札：

カードを捨て札置き場に移すこと。(←9ページ)

### ■捨て札置き場

使い終わったカードを置いておく場所。(←9ページ)

### ■ステルス：

スキルの1つ。このキャラクターは、同じ勢力のキャラクター以外ではガードできない。(←47ページ)

### ■精神攻撃：

特殊能力の1つ。バトルのとき、相手を攻撃することでパワーカードを捨て札する。(←34、51ページ)

### ■精神攻撃力：

そのキャラクターが精神攻撃によって何点のダメージを与えるかをあらわす数字。カッコ付きの数字であらわされる。(←34、51ページ)

### ■精神ダメージ：

精神攻撃によって与えられるダメージ。(←34、51ページ)

### ■勢力エリア：

まだ仲間になっていないキャラクターを置いておく場所。(←8ページ)

### ■勢力キャラクター：

勢力エリアに置かれているキャラクターのこと。(←8、40ページ)

### ■勢力パーティ：

勢力キャラクターを、そのキャラクターの所属する勢力ごとにまとめたもの。(←22、40ページ)

### ■勢力マーク：

そのキャラクターがどの勢力に属しているかをあらわすマーク。(←10ページ)

### ■勢力・なし：

そのキャラクターが勢力に属していないという意味。(←58ページ)

### ■セット：

キャラクターカード、ブレイクカード、パーマネントカード、パワーカードを場に出すこと。(←17ページ)

### ■宣言：

何らかの行動をしようとする意志表示。行動宣言と同じ意味。(←42、43ページ)

### ■属性アイコン：

そのカードの持続時間と効果範囲をあらわすアイコン。(←28ページ)

## タ行

### ■ダメージ置き場：

バトルで倒されたネームレベルキャラクター、ダメージ判定で引いたキャラクターカード以外のカードなどを置いておく場所。ここに置いてあるカードの枚数が、10枚かそれ以上になったプレイヤーはゲームに敗北する。(←7、9ページ)

### ■ダメージ判定：

プレイヤーがダメージを受けたときに、デッキからカードをめくって行う判定のこと。(←38ページ)

### ■チャージX：

スキルの1つ。デッキのカードをパワーカードとしてセットできる。(←47ページ)

### ■通常攻撃：

普通の攻撃のこと。精神攻撃と区別する必要があるときに使う。(←34ページ)

### ■通常攻撃力：

通常の攻撃力。精神攻撃力と区別する必要があるときに使う。(←34ページ)

### ■通常ダメージ：

通常攻撃によって与えられるダメージ。(←34ページ)

### ■ディフェンシブ：

スキルの1つ。これを持つキャラクターが、支配キャラクターの攻撃宣言に対してガード宣言したら、そのときのガードコストは手札に戻る。(←50ページ)

### ■デッキ：

ゲームで使用するカードをまとめたもの。(←7、9ページ)

### ■テリトリー：

プレイヤー1人の勢力エリアと支配エリアを合わせた範囲。(←8ページ)

### ■特殊能力：

キャラクターが持つ特別な能力のこと。スキル、エフェクト、精神攻撃、アビリティの4種類がある。(←47ページ)

### ■ドロー：

デッキの一番上からカードを1枚引いて、手札に加えること。(←22ページ)

### ■ドロー±X：

スキルの1つ。ドローフェイズでドローするカードの枚数が変化する。(←47ページ)

## ナ行

### ■ネーム：

そのキャラクターが固有の名前を持ち、1人しか存在しないことを意味する名称。“ ”で名前を囲むことであらわす。(←26ページ)

### ■ネームレベル：

ネームレベルキャラクターと同じ意味。(カードテキスト)

### ■ネームレベルキャラクター：

カード名称の一部にネームを含むキャラクター。(←26ページ)

## ハ行

### ■場：

自分のテリトリーと相手のテリトリーを合わせた範囲。デッキ置き場、ダメージ置き場、捨て札置き場、手札は場に含まない。(←8ページ)

### ■パーマネント±X：

スキルの1つ。キャラクターにセットできるパーマネントカードの枚数制限が増減する。(←48ページ)

### ■バインドX

スキルの1つ。このスキルを持つキャラクターからX枚のパワーカードをダメージ置き場に置けば、このキャラクターの捨て札をキャンセルできる。(←50ページ)

### ■バトル：

キャラクターどうしの戦闘のこと。(←32ページ)

### ■パワー：

キャラクターにセットされたパワーカードの枚数のこと。(←16ページ)

### ■引く：

カードをデッキの一番上から引くこと。手札に加えるときは「ドロー」と呼ぶ。(←22ページ)

### ■必要ファクター：

カードを使うにあたって、特定勢力のキャラクターを何人支配している必要があるかをあらわしたものの。(←12、17ページ)

### ■ファクター：

各勢力の影響度をあらわしたものの。キャラクターが1人につき1つ持っている。ブレイクカード、パーマネントカード、プロジェクトカード、ファストカードを使用するために必要。(←17ページ)

### ■ブーストX：

スキルの1つ。アタックコストを余分に払うことで相手のガードコストを増やす。(←48ページ)

### ■ブレイク/ブレイクする：

キャラクターにブレイクカードをセットすること。(←24ページ)

### ■ブレイクしていないキャラクター：

ブレイクカードを1枚もセットされていないキャラクターのこと。(カードテキスト)

### ■ブレイクスルー：

スキルの1つ。ブレイクしていないキャラクターにはガードされない。(←49ページ)

### ■プレーヤーテキスト：

カードテキスト欄に異なる字体で書いてある文章。キャラクターの設定やカードの状況、設定、セリフなどをあらわす。ゲームとは無関係。(←51ページ)

### ■プロテクト？：

スキルの1つ。?の勢力のプロジェクトカードから効果を受けない。(←48ページ)

### ■分類：

そのキャラクターの分類アイコン。(←13ページ)

## EXECUTIVE PRODUCE

内野秀紀

## PRODUCE

寺田雄次郎 中井まれかつ

## GAME DESIGN

中井まれかつ

## CREATIVE WORK

中井まれかつ 加瀬陽 山野鉄治

## DIRECTION

加瀬陽 山野鉄治 寺田雄次郎 蛭原真琴

## ART DIRECTION

生田亜希子 栗石和奈 谷美奈子

## DEVELOPMENT

田尻和裕 中井事務所スタッフ

## DESIGN

明石真文(アートプレスト)

## SPECIAL THANKS

岩田和義 (TEAS事務所)  
 テストプレイにご協力頂いた公認ジャッジ・サークルの皆様

## ■分類アイコン:

キャラクターのタイプをあらわすマーク。  
 (←13ページ)

## ■ベネトレイト:

スキルの1つ。アタックをガードされても相手プレイヤーにダメージを与える。(←48ページ)

## マ行

## ■目標:

単体に影響する効果を与える対象。プレイヤー、キャラクター、カードなどが「目標」になる。  
 (←28ページ)

## ラ行

## ■リムーブX:

スキルの1つ。ドローフェイスにパワーカードを捨て札しないと勢力エリアに移動してしまう、ペナルティ能力。  
 (←50ページ)

## ■レジスト?:

スキルの1つ。?の勢力または分類からはバトルのダメージを受けない。  
 (←50ページ)

## ■レスポンス:

相手の行動宣言に割り込み、先に行動すること。  
 (←42ページ)

## 記号

## ■±(X):

精神攻撃力に対する修正値。(カードテキスト)

## ■±X:

精神攻撃力以外の数字に対する修正値。  
 (カードテキスト)

## ■±X/±X/±X:

キャラクターの能力値に与える修正をあらわす書式。左から、精神力、攻撃力、耐久力への修正となる。  
 (カードテキスト)

## ■▼:

スキルの1つ。アグレッシブと読む。これを持つアクティブキャラクターは、勢力フェイスでアタックをしかけてくる。(←40、48ページ)

## ■【】:

ブレイクカードのブレイク条件をあらわす記号。カッコの中に書かれている条件を満たすキャラクターにセットできる。  
 (←15ページ)

## ■〈〉:

カードや特殊能力が、何を対象にするかを示す記号。  
 (←15ページ)

## ■" ":

キャラクターのネームをあらわす記号。記号の中にある文字が、そのカードのネームとなる。  
 (←15ページ)

## ■X:

本来なら数字が入る場所に、かわりに書かれる記号。その数字が状況によって変動するか、またはプレイヤーが自由に決められることをあらわす。  
 (←15ページ)

## ■⊗:

エフェクトコストが状況によって変動するか、またはプレイヤーが自由に決められることをあらわす記号。  
 (←29、51ページ)