

Sorcerer サマリー

● 目的

ミニオンを召喚し戦場を制圧する。

● カード情報



カードは 3 種類。

- ◆ ミニオン (Minion) : プレイヤーの下僕であり、戦場での兵。プレイ時はいずれかの戦場に置く。
- ◆ ソーサリー (Sorcery) : 使い捨ての呪文。プレイ後は墓地に置く。
- ◆ アタッチ (Attachment) : ミニオンにつけるカード。ミニオンが場を離れたら、着いているアタッチは墓地に置く。

カードは縦向き状態を待機状態、横向き状態を消耗状態と呼ぶ。

● ゲームの基本

- ◆ 戦場 : テーブル中央に配置するタイルで、ここの制圧を争う。各戦場には各プレイヤーはミニオンを 4 体まで置ける。先に相手の戦場に 12 ダメージ与えた方がその戦場を制圧する。制圧された戦場では戦闘は発生しないがミニオンは置ける。カードのテキストに **X** のアイコンがある場合、その効果はそのカードのある戦場でのみ発動し、その戦場にのみ適用する。
- ◆ 化身 : 各プレイヤーを表わす紙製フィギュア。プレイヤーのスキルカードは自分の化身がいる戦場に対してのみ使用できる。
- ◆ スキルカード : デッキとは別の、デッキ構成を示すカード。消耗して使用し、自分の化身のいる戦場にのみ効果を発揮する。スキルがミニオンのプレイを条件とする持続効果を持つ場合、それは化身のいる戦場にプレイされた時のみ発動する。

● デッキの準備

このゲームには人物 (Character)、血統 (Linage)、領地 (Domain) がそれぞれ数種類ずつあり、それぞれに対応するスキルカード 1 枚とデッキカード 10~20 枚がある。このデッキカード 3 種類を 1 つずつ合わせることで、各プレイヤーが使用する魔導書 (Grimoire) ができる。捨て札パイルは墓地 (Graveyard) と呼ぶ。

初めてのゲームの場合、人物・血統・領地のスキルカードをそれぞれランダムに1枚選び、対応するデッキカードを合わせてシャッフルし40枚の魔導書にする。慣れてきたらドラフト形式(手番順を決め、正順で人物を、逆順で血統を、正順で領地をそれぞれ選ぶ)で決めるとよい。

● 準備(2人用ゲーム、3人以上はバリエーション参照)

1. プレイヤー間に戦場(長方形のタイル)を3枚、ダメージトラック(数字つきダイヤ)の面を表にして並べる。各戦場には赤いキューブを2個ずつ置く。
2. プレイヤーボード(大きめのボード)を各プレイヤーの前に置き、青のビーズを魔カトラッカー(左端)の「6」の位置に、赤いビーズをアクショントラック(左から2つ目)の一番上のコインに、予言マーカー(五芒星)を1個予言置場(ボードの五芒星)に置く。
3. 開始プレイヤーを決め、そのプレイヤーのボードに宿命カウンター(大きめの丸)を、赤い面を表にして置く(五芒星の右上が置場)。
4. 開始プレイヤーから順に各プレイヤーは自分の化身(紙フィギュア)を1体選び、それを任意の戦場に置く。
5. 各プレイヤーは自分のスキルカード3枚を見える場所に置く。
6. 各プレイヤーは魔導書をシャッフルして魔導書置場(ボード右下)に置き、カードを6枚引く。その後開始プレイヤーから、手札のミニオンでないカードを望む枚数公開して脇に置き、その枚数のカードを魔導書から引き、脇に置いたカードを魔導書に加えてシャッフルする。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドは4つのフェイズからなる。

○ 待機フェイズ(1ラウンド目とはばす)

1. 宿命カウンターを左隣のプレイヤーに渡し、受けとったプレイヤーは赤い面を表にしてボードに置く。
2. 消耗状態のすべてのカードを待機状態にする。
3. 開始プレイヤーはダイスをふるかふらないかを宣言する。ふる場合、8面ダイスをふって、各プレイヤーはその目の魔力を得る。ふらない場合、各プレイヤーは魔力4を得る。得た魔力はボードの魔カトラッカーで記録する。10を超える場合は10になる。
4. 各プレイヤーは自分のアクショントラックを6(一番上)にする。
5. 各プレイヤーは予言マーカーを1個得る。
6. 開始プレイヤーから順に、自分の化身をいずれかの戦場に置く。どこに置くこともできるし、相手の化身の存在に影響されない。

○ アクションフェイズ

開始プレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーはアクショントラックを1段下げ、以下のいずれかのアクションを1回実行する。これを全員がアクションを6回ずつ実行するまで繰り返す。

- ◆ 魔力の接触: 魔力 2 を得る。
- ◆ 瞑想: カードを 2 枚引く。
- ◆ 呪文の詠唱: 手札のカードを 1 枚、その魔力コストを支払ってプレイする。プレイしたカードの左上(コストの下)に予言アイコン(🌟)がある場合、予言カウンターを 1 個得る。
- ◆ 能力の起動: 自分のカードの「アクション: ~」と書かれた能力を 1 つ起動する。
- ◆ 増援: 自分のミニオン 1 体を隣の戦場に移動するか、隣同士の戦場の自分のミニオン 2 体を入れ替える。

○ 戦闘フェイズ

開始プレイヤーから見て左の戦場から順に戦闘を解決する。中央の戦場では開始プレイヤーが先攻、左右の戦場では開始プレイヤーが後攻。

自分の手番の際、現在の戦場に待機状態の自分のミニオンがない場合自動的にパス。いる場合、そのうち 1 体を選んで以下の手順で攻撃を行う義務がある。

1. 攻撃ミニオンを消耗する: 選んだミニオンを消耗状態(横向き)にする。
2. 戦術能力を解決する: その戦場に処理すべき戦術がある場合、攻撃プレイヤーはそれらの順番を決めてすべて解決する。原則として、攻撃しているミニオンの戦術、攻撃しているミニオンについてのアタッチの戦術、その戦場に化身がいるプレイヤーのスキルによる戦術が使用できる。
3. 戦闘ダイスをふる: 選んだミニオンの攻撃力に等しい数のダイス(6 面ダイス)をふる(最大 7 個)。
4. ふりなおし: 攻撃プレイヤーは「予言カウンターを 1 個消費してダイス 1 個をふり直す」または「宿命カウンターを裏返しにしてすべてのダイスをふり直す」を望む回数実行してよい。その後、防御プレイヤーも同様に予言カウンターや宿命カウンターを消費してダイスを振り直させてよい。これを交互に、連続でどちらもこれ以上のふり直しを行わないことを宣言するまで繰り返す。
5. ダメージの決定: 最初に攻撃側が致命的ヒット(五芒星)を防御側に割り振り、その後に防御側が通常のヒット(髑髏)を防御側(自身)に割り振る。ダメージは防御側のミニオンか戦場に割り振ることができる。シンボル 1 つにつき 1 ダメージ(無抵抗の戦場での致命的ヒットは 2 ダメージ、後述)。戦場へのダメージは赤いキューブと戦場のダメージトラッカーで、ミニオンへのダメージはダメージマーカー(丸に赤い傷跡)で記録する。

防御側の戦場に 12 ダメージが与えられた場合、その戦場は攻撃側が制圧する。戦場を裏返して攻撃側が自分の側に赤いキューブを置き、その戦場を制圧したことを示す。まだ割り振るダメージが残っている場合は防御側ミニオンに割り振る。これ以降、この戦場では攻撃は行われぬ。戦場を 2 つ制圧したら勝利。

○ 終了フェイズ

各プレイヤーは自分のカードの「ラウンド終了時」効果をチェックし、開始プレイヤーから時計回り順に自分の効果をすべて処理する。解決中に新たな「ラウンド終了時」効果が発生しても追加で処理はしない。

● ゲーム用語

- ◆ 戦闘ロール: ミニオンが攻撃してふるダイス。これ以上のふり直しを行わないことが確定しダメージの値が決まった時点で戦闘ロールが確定する。
- ◆ 空白: カードが空白になった場合、そのテキストはすべて無視される。他のアイコンや数値情報には影響しない。能力が空白になった場合、その能力は無視される。
- ◆ 破壊: カードが破壊された場合、持ち主の墓地に置かれる。ミニオンは耐久力と同じダメージを受けた場合に破壊される。
- ◆ 捨てる: カードを捨てる指示がある場合、手札から捨てる。特に指示がないかぎり、持ち主が選んで捨てる。
- ◆ 配分: 何かを配分する指示がある場合、均等にする必要は無い。
- ◆ 引く: カードを引く指示がある場合、自分の魔導書の一番上から引く。魔導書のカードが切れた場合は単に引けない。手札上限は無し。
- ◆ 敵ミニオン: いずれかの相手のミニオンは「敵ミニオン」と呼ぶ。
- ◆ 戦場の消耗: 戦場を消耗する指示がある場合、戦場を若干傾けてそれを示す。消耗している戦場では攻撃は行えない。戦場の消耗は待機フェイズに戻る。
- ◆ 回復/修復: ミニオンのダメージを回復する場合、その数のダメージマーカーをミニオンから取り除く。戦場のダメージを修復する場合、そのダメージトラックをその数下げる。
- ◆ 伝説: カード名にアイコンがあるカードは伝説カード。特に効果は無いが参照されることがある。
- ◆ 持続: ゲームに継続して影響を与える能力。
- ◆ プレイ: カードをコストを支払って使用する行為。特に指定がないかぎり手札からのみプレイでき、魔力コストを支払う義務がある。
カードを「場に出す」行為はプレイではない。プレイ時効果は発生せず、予言アイコンも機能しない。
- ◆ 増援: 増援を行う場合、ミニオン1体を隣の戦場に移動する。飛行アイコン()があるミニオンは任意の戦場に移動できる。ミニオン1体の代わりに隣同士の戦場の2体のミニオンの位置を入れ替えてもよい。増援時、自分の化身を任意の戦場に移動できる(ミニオンを移動せず化身だけを移動してもよい)。
- ◆ 戦術: 戦術能力はミニオンの攻撃に対して適用される。「~してよい」と書かれていないかぎり強制。複数の戦術能力がある場合、攻撃プレイヤーが順番を決める。戦術によるボーナスはその攻撃中のみ。
- ◆ 無抵抗: ある戦場に**戦闘フェイズ開始時からダメージを与える時点まで**相手ミニオンがいない場合、その戦場は無抵抗となる(戦闘フェイズ中にその戦場のミニオンが全滅した場合は無抵抗にならない)。無抵抗の戦場に対する致命的ヒットは2ヒット扱い。

- ◆ 弱化:ミニオンを弱化する指示がある場合、そのミニオンにダメージマーカーを1個置くが、それによりダメージ数が耐久力に達する場合は置かない。
- ◆ 破壊時:ミニオンがダメージか効果により破壊された場合に適用される。
- ◆ プレイ時:ソーサリーでないカードが「プレイ時」効果を持つ場合、それがプレイされて戦場に置かれた後に適用する。

● 複数の効果の処理

複数の効果を同時に処理する場合、開始プレイヤーの効果を先にすべて解決し、そこから手番順に各プレイヤーの効果を解決する。あるプレイヤーに複数の効果がある場合、そのプレイヤーが順番を決める。

● 血統能力

○ ウシルの信奉者 (Followers of Usir: The Necromancer)

「埋葬」。この能力は墓地にある状態で機能する。

○ 地獄火教団 (Hellfire Cult: The Demonologist)

「炎カウンター」。ラウンド終了時、炎カウンター(丸に炎)が置かれているミニオンは、炎カウンター1個につき1ダメージを受ける。

○ 系統の守り手 (Keepers of Progeny: The Bloodlord)

「血液」。血液プールカードを準備し、キューブを1個置いて現在の血液数を示す。血液は最大で10までで、余った分は消える。アクションとして、血液を消費することで血液プールカード上の能力が使用できる(-2の能力は戦術能力で、の吸血鬼が攻撃するたびに使用できる)。

○ オベロンの王国 (Oberon's Kingdom: The Animist)

「節足」。カードを「節足従者」としてミニオンにつける場合、そのカードを公開し、能力の無いアタッチとして裏向きにそのミニオンにつけ、さらに節足カウンター(丸に蜘蛛)を1個そのミニオンに置く。そのミニオンが場を離れたら、節足従者のカードは持ち主の墓地に置く。節足従者が1枚ミニオンから外されたら、そのミニオンの節足カウンターを1個取り除く。節足カウンターは1個につきそのミニオンの攻撃+1。

○ シルヴァネイ (Sylvanei: The Druid)

「根」。根カウンター(丸に葉脈)が置かれているミニオンは1個につき耐久力+1。ダメージカウンターと根カウンターの両方が置かれているミニオンは、それぞれを同じ数ずつ相殺して取り除く。各ラウンドの終了時、自分の任意の数のミニオンから根カウンターを合計3個取り除くことで、任意の戦場に樹族(Tree-Kin)トークンを1体置いてよい。

○ アリーシアの子ら (Children of Alysia: The Shapeshifter)

「フォーム」:フォーム(Form)カードはミニオンまたはアタッチとしてプレイし、場に出たらその選んだタイプのみを持つ。アタッチの場合は攻撃力と耐久力はミニオンの修正値になる。場以外の領域ではミニオン扱い。

「月」:ゲーム中の月齢を月齢トラックで管理する。スキルカードによる月齢の進行は、フォームカードのプレイ時効果よりも先に実行する。

● 多人数ゲーム

○ バトルロイヤル(3-6 人)

テーブルに輪になるように席を取り、各プレイヤーの間に戦場を1つずつ置く。

各プレイヤーは自分の左右の戦場にのみ化身やミニオンを置くことができ、自分の隣のプレイヤーまでにのみカードの影響を与える。増援では自身の左右の戦場は隣同士とみなす。

プレイヤーが戦場を制圧した場合、その戦場は裏返さずにリセットする(そこのすべてのミニオンを破壊し、戦場のダメージを双方0にする)。そのプレイヤーは1勝利点を得る。

3勝利点を得たらゲームに勝利。

戦闘の解決は、奇数ラウンドなら開始プレイヤーの左の戦場から反時計回り順、偶数ラウンドなら開始プレイヤーの右の戦場から時計回り順に行く。

ダイスのふり直しは攻撃プレイヤーか防御プレイヤーのみが行える。

○ チーム戦(2~3 人チーム 2 つ)

各戦場にはミニオンは各チーム 6 体まで置ける。

宿命カウンターはチームで1つ(選択ルール:そのチームの各プレイヤーが宿命カウンターを1つずつ持つ)。

アクションフェイズ中、チーム単位でアクションを交互に実行し、チームの任意の1人が1回アクションを実行する。

戦闘中、チーム単位で攻撃を交互に実行し、その戦場のそのチームの任意のミニオン1体で攻撃する。ふり直しはチーム内の誰がコストを支払ってもよい。

複数の効果がある場合、チーム全体を1人のプレイヤーとして効果の処理を決める。