

# VISION 戦術・特殊効果表

ひとみさん

令和2年1月24日

## 速攻

(自動β) [このキャラクター] がプレイされて場に出た場合、このキャラクターをアクティブ状態にする。

## 奇襲

(自動β) [手札にあるこのキャラクターカード] はコマンドカードのタイミングでプレイ出来る。更に、このカードのプレイは「キャラクターカードは1ターンの1枚しかプレイ出来ない」という制限に含まれない。

(自動β) [手札にあるこのキャラクターカード] が「速攻」を持ち、相手キャラクターの攻撃に対する直接の干渉でプレイされる場合、プレイ時に、場に出るキャラクターにその攻撃を防御させる事を選択出来る。

## 先制

(自動α) [このキャラクター] の戦闘ダメージは「先制のタイミング」で解決される。

## 貫通

(自動γ) 攻撃を行っているこのキャラクターが相手キャラクターに戦闘ダメージを与えた場合、相手プレイヤーにXダメージを与える。Xはこのキャラクターの攻撃力から相手キャラクターの耐久力と蓄積ダメージを引いた値に等しい。但し、Xが0以下になる場合、この効果は無効になる。また、この効果ではグレイズは発生しない。この効果は重複しない。

## 隠密

(自動γ) このキャラクターが攻撃を行った場合、戦闘開始時にこのキャラクターと戦闘している相手キャラクターの防御を取り消す。但し、防御を行った相手キャラクターがこのキャラクターと同じ種族を持つ場合、この効果は無効になる。

## 警戒

(自動γ) 相手プレイヤーのアクティブフェイズ開始時、[このキャラクター] をアクティブ状態にする。

## 即死

(自動γ) このキャラクターが相手キャラクターに戦闘ダメージを与えた場合、戦闘ダメージを受けた相手キャラクターを決死状態にする。

## 人形

(自動α) [このキャラクター] は攻撃を行う事が出来ない。

(自動β) [このカード] のプレイは「キャラクターカードは1ターンの1枚しかプレイ出来ない」という制限に含まれない。このキャラクターカードをプレイしたターン、「人形」を持つキャラクターカードをプレイする事は出来ない。

## 変身

(自動γ) [このキャラクター] が攻撃、または防御を行う場合、同時に次のあなたのターン開始時まで変身状態にしても良い。

(常時) 0: この効果の解決時にこのキャラクターがアクティブ状態の場合、次のあなたのターン開始時まで[このキャラクター] を変身状態にする。

## 封術

(自動α) [このキャラクター] はスペルカードの術者として扱う事が出来ない。但し、あなたのノードが6枚以上の場合、この効果は無効になる。

## 伝説

特に効果はありません。

## 耐性 A

(自動 α) [このキャラクター] は A の種族を持つキャラクターから戦闘ダメージを受けない。

## マナチャージ (X)

(自分ターン) : [あなたのデッキの上のカード X 枚] をスリープ状態でノードに加える。

## 加護 (X)

(自動 γ) [このキャラクター] が相手プレイヤーのコマンドカード、及びキャラクター効果の目標になった場合、相手プレイヤーはⓧ支払っても良い。支払わない場合、その相手プレイヤーのカードの効果が無効とし、破棄する。

## 装備

[このカード] を、目標の [あなたの場のキャラクター 1 枚] にセットする。

■「装備」はキャラクターにセットするカードである事を表します。キャラクターには「装備」を持つカードは 1 枚しかセット出来ないという制限がある為、同じキャラクターに複数枚の「装備」を持つカードをセットする事は出来ません。何らかの理由により 2 枚以上セットされた場合、直ちに 1 枚になる様に選んで冥界に置きます。「装備」を持つカードの事を、ゲーム内では「装備カード」と呼ぶ場合があります。

## 呪符

[このカード] を、目標の [キャラクター 1 枚] にセットする。

■「呪符」も「装備」と同様に、キャラクターにセットするカードである事を表します。「装備」と違う点は、相手キャラクターにもセット出来るという事、そしてセット出来る枚数の制限が無いという事です。「呪符」を持つカードの事を、ゲーム内では「呪符カード」と呼ぶ場合があります。

## 世界呪符

[このカード] を、あなたの場にアクティブ状態でセットする。[あなた] はこのターン「世界呪符」を持つ他のスペルカードをプレイする事は出来ない。

■「世界呪符」も「装備/場」と同様に、自分の場にセットするカードである事を表します。「装備/場」と違う点は、セット出来る枚数の制限が無いという事です。その代わり、1 ターン中には 1 枚しかプレイする事が出来ません。

## 装備/場

[このカード] を、あなたの場にアクティブ状態でセットする。

■「装備/場」を持つカードは自分の場にセットするカードである事を表します。「装備/場」を持つカードはお互いのプレイヤーの場に、それぞれ 1 枚ずつしかセットする事が出来ません。

## 幻想生物

[このカード] を、あなたの場にスリープ状態でセットする。このカードは場にセットされた場合、以降、キャラクターとして扱う。

■「幻想生物」は場に出た後はキャラクターとして扱われます。

## 維持コスト (X)

(自動 γ) あなたのメンテナンスフェイズの規定の開始時に [あなた] はⓧ支払っても良い。支払わない場合、[このカード] を破棄する。但し、あなたの場に、名称にこのカードの術者が含まれているキャラクターがいる場合、この効果は無視する事が出来る。

## 壱符

(自動 γ) [このキャラクター] が決死状態になった場合、[あなたのサイドボードにある、名称に「A」を含み「弐符」を持つキャラクターカード 1 枚] を、あなたの場にスリープ状態で出しても良い。場に出した場合、[このキャラクター] にセットされているカード全てをそのキャラクターに移しても良い。その後、[このキャラクター] を破棄する。A はこのカードの名称である「符ノ壱“B”」の B に等しい。

## 弐符

(自動 β) [このキャラクター] が「壱符」の効果以外で場に出た場合、このキャラクターをゲームから除外する。この効果は他の場に出た場合の効果よりも先に解決する。

■「壱符」の効果で「弐符」を持つキャラクターを場に出す事を「スペルブレイク」と呼びます。

## 連結

(自動α) [このキャラクター、または、キャラクターではないこのカード] の名称は「A」、「B」、および、「C」、…、としても扱う。但し、「A」、「B」、「C」、…、がカードの名称ではなく、「～X 枚」のように条件で指定される場合は名称として扱わない。

(自動β) [このカード] のプレイが解決される場合、または、プレイされずに場に出る場合、[あなたの場、手札、冥界のいずれかにある、名称に「A」を含むカード、「B」を含むカード、および、名称に「C」を含むカード、…、それぞれ1枚] をゲームから除外しても良い。除外しない場合、このカードをゲームから除外する。但し、「A」、「B」、「C」、…、がカードの名称ではなく、「～X 枚」のように条件で指定される場合はその条件に従う。

■「連結」は、複数のカードを除外する事でより強力なカードを使用する効果です。

## ラストスペル

(自動β) あなたの場にこのカードの術者がいる場合、コマンドカードのタイミングでプレイしても良い。

■「ラストスペル」を持つカード（黒いカード）は術者がいる場合はコマンドカードのタイミングでプレイが可能です。

## ラストワード

(自動β) [このカード] はあなたの場にこのカードの術者がいない場合はプレイ出来ない。

(自動β) [このカード] がプレイされずに場に出る場合、このカードの術者のいない場に出る事は出来ず、破棄される。

(自動β) [プレイされているこのカード] が他のプレイされているカードの目標になった場合、そのカードのプレイを無効とし、破棄する。

■「ラストワード」（赤いカード）は術者がいる場合のみプレイ出来る、強力なスペルカードです。基本的にプレイを無効とすることができません。

## オーバードライブ

(自動β) [このカード] のプレイが解決される場合、または、プレイされずに場に出る場合、[あなたの冥界にある1枚以上の任意の枚数の、このカードの術者を名称に含むキャラクターカード、または術者がこのカードと同じスペルカード] をゲームから除外しても良い。除外しない場合、このカードをゲームから除外する。

■「オーバードライブ」（紫のカード）は冥界にあるカードを除外する事で強力なカードを使用する効果です

## 神器

(自動β) [このカード] は、「伝説」を持つキャラクターにしかセットすることが出来ない。また、[このカード] をプレイする場合、「伝説」を持たないキャラクターを目標にする事は出来ない。

「神器」は「装備」に付属する事があります。それらのカードは「伝説」を持たないキャラクターにセットする事が出来ません。

## リーダー

(自動α) [このキャラクター] はコマンドカードの効果の目標にならず、セットされている「人気」の枚数により、対応した効果を得る。

(自動β) [このキャラクター] がプレイされて場に出た場合、あなたのデッキの上のカード1枚を[このキャラクター] にセットする。そのカードは以後、「人気」として扱う。

(自動γ) あなたのターン中に相手プレイヤーがダメージを受けた場合、あなたのデッキの上のカード1枚を[このキャラクター] にセットする。そのカードは以後、「人気」として扱う。この効果は1ターンに1度しか解決されない。

(自動γ) ターン終了時、このキャラクターに「人気」が4枚以上セットされている場合、1枚になるように破棄する。

(相手ターン) 0: [このキャラクターにセットされている「人気」1枚] を破棄する。このターン、[あなた] が次にダメージを受ける場合、そのダメージを無効とする。

■「リーダー」を持つカードはお互いのプレイヤーの場に、それぞれ1枚ずつしかセットする事が出来ません。

## 抵抗 (X)

(自動β) [プレイされているこのカード] が[相手プレイヤーのカード] の効果の目標になった場合、相手プレイヤーはⓧ支払っても良い。支払わない場合、その相手プレイヤーのカードの効果は無効とし、破棄する。

■「抵抗 (X)」を持つカードのプレイを無効にする場合、通常のコストに加えて追加のコストを支払う必要があります。キャラクターカード等の場合、場に出た後は何の効果もありません。

## ターン1枚制限

(自動β) [このカード] をプレイした場合、またはプレイしたものとして解決した場合、ターン終了時まで[あなた] はこのカードと同名のカードをプレイする事は出来ない。但し、このカードのプレイが無効になった場合、この効果は無効になる。