

カルドセプト リポルト

1 ご使用になる前に

準備する

2 ユーザーコンテンツについて

3 インターネットのできるこ

4 保護者の方へ

はじめに

5 ストーリー

6 ゲームの基本

7 メインメニュー

8 データのセーブ（保存）と消去

操作方法と画面の見かた

9 操作方法

10 基本画面

11 その他の画面

対戦のしかた

- 12 魔力と総魔力
- 13 1ターンの流れ
- 14 移動前にできること
- 15 移動後にできること
- 16 対戦中のルール
- 17 勝利

メインメニュー：ゲームモード

- 18 クエスト
- 19 ひとりで対戦
- 20 ローカル通信対戦
- 21 インターネット
- 22 対戦でのコミュニケーション

メインメニュー：メニュー機能

- 23 ブック

24 ブリード

25 セプター

26 ショップ

27 Netショップ (有料)

28 設定

カード

29 カード

30 クリーチャー

31 アイテムとスペル

さらに詳しく

32 対戦条件

33 土地

34 領地コマンド

35 呪い効果

36 属性石

37 施設

用語集

38 用語：A～

39 用語：あ～

40 用語：か～

41 用語：さ～

42 用語：た～

43 用語：な～

44 用語：ま～


困ったときは

45 Q&A

46 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューのを選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

⚠ 警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

重要


本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

© 1997-2016 Omiya Soft. © 2016 Nintendo

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

カルドセプト、Culdceptは有限会社大宮ソフトの登録商標です。

 [®] 本製品の一部にシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

CTR-P-AY3J-00

ユーザーが作成する、テキストやメッセージ、Mii、画像、写真、動画、音声を「ユーザーコンテンツ」といいます。

ユーザーコンテンツに関するご注意

ほかのユーザーとユーザーコンテンツ（以下、コンテンツ）をやりとりするソフト全般のご注意です。扱うコンテンツは、ソフトによって異なります。

- 送信したコンテンツは、多くの人目に触れる可能性があります。また、送信先にてコピー・改変・再送信などをされる可能性があります。一度他人の手に渡ったものは、送信した人であっても削除したり、利用を制限したりすることはできませんので、ご注意ください。
- インターネット上のサーバーなどに送信したコンテンツは、諸般の事情により予告なく削除される場合があります。また、当社で不適切と判断したコンテンツは削除や非公開にすることがあります。あらかじめご了承ください。
- 以下に該当する行為、または該当するおそれがある行為をしないでください。
 - 自分または他人の名前や住所などの個人情報を送信する行為。
 - 他人の名誉や信用を毀損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為。
 - 他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作物などの知的財産権およびその他の一切の権利を侵害する行為。
 - 犯罪行為またはこれを助長する行為。
 - 公序良俗に反する行為。

- 利用規約やガイドラインなどで禁止されている行為。
- その他、当社が不適切と判断する行為。
- 他人の権利を侵害するコンテンツ、自分や他人のプライベートな情報や他人に不快な思いをさせるようなコンテンツなどを、QRコード化してほかの人にあげたり、公開したりしないでください。ほかの人に読み取られる場合があります。
- コンテンツのインターネット上への送信や、他人とのコンテンツの送受信など、インターネットの利用によって生じた損害などについては、当社は一切責任を負いかねます。

このソフトでは、インターネットに接続して、全国の人と対戦したり、カードを手に入れたりできます（→21）。また、追加コンテンツを購入したり（→27）公式サイトを見たり（→28）できます。

※インターネットの接続には、本体のインターネット設定が必要です。インターネット設定については、本体の取扱説明書をご覧ください。

本ソフトは、ニンテンドーネットワークに対応しています。



ニンテンドーネットワークは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。

インターネットに関するご注意

- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへ

の接続停止などの対処を行う場合があります。

- ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。
- インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

お子様の使用を制限したい場合は、「保護者による使用制限」で項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

- インターネットブラウザの使用
公式サイトの閲覧を制限できます。
- ニンテンドーeショップ等での商品やサービスの購入
追加コンテンツの購入を制限できます。
- 写真や画像・音声・動画・長文テキストの送受信
セプタータグ（→22）の交換やボイスチャット（→22）の使用を制限できます。
- 他のユーザーとのインターネット通信
インターネット（→21）への接続を制限します。

暗闇の中、あなたは覚醒する。

カードを操る者「セプター」として。

そこは、絶大な力をふるう伯爵によって
堅く閉ざされた街。

セプターたちは、
伯爵に迫害され苦しめられていた。

そして今、
あなたを目覚めさせた組織にも、
伯爵の魔手が迫ろうとしていた。

多くのカードを手にし、
失われた記憶を追い求める時、
街を覆う大きな謎が姿を見せはじめる……。



✦ ゲームのはじめかた

プレイヤーは「セプター」と呼ばれるカード使いになります。セプターの名前を入力して使用するブックを選ぶと、クエスト(→18)がはじまります。

※ 最初のクエストをクリアすると、次からはメインメニュー(→7)が表示されます。

❖ 名前について

名前はメインメニューの「セプター」(→25)で変更できますが、一度インターネットに接続すると変更できなくなります。

✦ 対戦の進めかた

ダイスを振って出た数を進み、止まった土地にクリーチャーを配置して、自分の領地にします。他人の領地は、戦闘に勝利することで奪っていきます。自分の領地を増やしながらマップを周回し、「総魔力」を目標値以上に高めて、誰よりも早くゲートについた人が勝者になります。



❖ カードとブック

対戦に使用するブック（50枚のカードのセット）の内容によって、戦いかたが大きく変化します。対戦で獲得したGp [ゲインピース]（→17）でカードを購入し、ブックを強化しながら最強のセプターをめざしましょう。



❖ 対戦の中断

1人用のモードでは対戦を中断することができ、中断した状態から再開できます。

※ 中断した場合、実績（→25）などは獲得できなくなります。

❖ 公式サイトについて

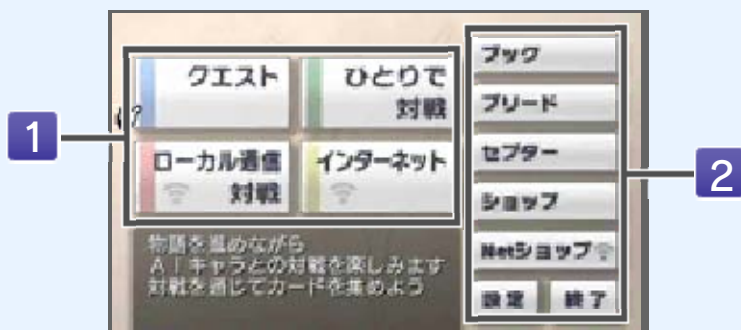
ゲームと連動して、さまざまな情報を随時更新しています。

<http://revolt.culdcept.com>

※ 予告なく終了する場合があります。



ゲームモードを選ぶと対戦が、メニュー機能を選ぶとブックの編集や設定の変更ができます。



※ クエストを進めると、選べるモードやメニュー機能が増えます。

1 ゲームモード

■ クエスト (→18)

伯爵に支配された街「セレファス」を舞台に、対戦しながら物語を進めていくモードです。

■ ひとりで対戦 (→19)

対戦条件を自由に設定して、AI（コンピューター）のセプターと対戦するモードです。

■ ローカル通信対戦 (→20)

ニンテンドー3DSシリーズ本体同士を直接通信させて対戦するモードです。

■ インターネット (→21)

インターネット通信で、全国の人と対戦するモードです。

2 メニュー機能

■ ブック (→23)

ブックを編集したり、新しいブックを作ったりできます。

■ ブリード (→24)

ブリードカードを育成できます。

■ セプター (→25)

対戦記録を確認したり、アバター（容姿）を変更したりできます。

■ ショップ (→26)

Gpを使って、カードやブリードパーツを買ったり売ったりできます。

■ Netショップ (→27)

インターネットに接続して、追加コンテンツを購入できます。

■ 設定 (→28)

ゲームの設定を変更したり、データを消去(→8)したりできます。



ゲームの進行状況を保存したものを、セプターデータと呼びます。

✦ データのセーブ

セプターデータは、対戦の終了後や設定の変更後に自動的にセーブされます。

※ 購入した追加コンテンツは、SDカードに保存されます。

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

◆ ダウンロード版でのご注意

ゲームを進めてセーブしたSDカードに、以前パソコンなどに保存しておいたソフトを上書きしても、そのセーブデータは読み込むことができません。セーブデータのバックアップ用途としては使用できませんので、ご注意ください。

✦ データの消去

メインメニューで「設定」→「全データクリア」の順に選ぶと、すべてのデータを消去できます。

※ データを消去するときは、内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。



このゲームは主にボタンで操作します。文字の入力はタッチペンでも行えます。

✦ 基本の操作

項目の選択	+ / ○
決定	A
キャンセル	B

✦ 対戦中の操作

マップモードに切り替える	⊗
手札モードに切り替える	Ⓨ
ダイスモードに切り替える	+ / ○ ↑
コマンドモードに切り替える	+ / ○ ↓
土地情報を切り替える	L
情報モードに切り替える	R
ガイド表示	START / SELECT

✦ ブック編集中の操作

カードを増やす	⊗
カードを減らす	Ⓨ
並び順を変える	R
表示するカードブロック (→40) を切り替える	L

◆ スリープモードについて

ローカル通信やインターネットで通信しているときは、スリープモードになりませんのでご注意ください。

✦ 基本画面



1 カード説明パネル

選択しているカードの説明です。

2 土地

土地にはさまざまな種類があります（→ 33）。空地にクリーチャーを配置すると、領地にできます。

◆ 領地について

領地にはセプターパネルと同じ色の枠がつきます。土地のレベルが上がると、枠が太くなっていきます。



3 手札パネル

セプターが持っているカードです。

4 対戦進行情報

ラウンド数と目標魔力です。

5 セプターパネル

セプターの現在の魔力と総魔力、順位などが表示されます。

※ 同盟（→32）を組んでいる場合は、チームを示すマーク（○や△）が表示されます。

6 手札表示

手札の一覧です。セプターパネルをタッチしている間、そのセプターの手札が表示されます。

7 タブ

下画面の表示を、タッチしたタブの内容に切り替えます。

8 打ち切り

タッチし続けると、打ち切りに賛成できます（→17）。

※ 5ラウンド目から表示されます。

❖ カード説明パネルの見かた



1 カード名とカードタイプ

2 コスト

使用するために必要な魔力や条件です（→29）。

3 ST/HP

STは攻撃力を表します。HPは耐久力で、左が現在値、右が最大値（MHP）を表します。

4 配置制限

クリーチャーを配置できない土地です。属性（→30）に**X**がついたアイコンで表示されます。

5 カードの能力

6 レア度

N→S→Rの順に、レア度が高くなります。
※ Eはクエストなどで手に入れた特別なカードを表します。

7 アイテム制限

使用できないアイテムの種類（→31）です。アイテムの種類に**X**がついたアイコンで表示されます。

❖ セプターパネルの見かた



1 セプター名

2 魔力

上が現在の魔力、下が総魔力を表します（→12）。

3 チェックマーカー

通過したゲート（→37）のマークが白く表示されます。

4 順位

目標魔力に達すると、拡大表示されます。



✦ コマンドモード画面

ターン中に✦/○↓でコマンドモードになり、以下のことができます。

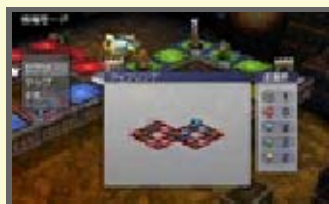


領地	領地コマンド（→34）を実行できます。 ※ 移動後に選べます。
情報	情報モード画面を表示して、さまざまな情報を確認できます。
設定	対戦の各種設定を行います。
説明書	ゲームについての説明が読めます。
中断	対戦の状況を保存し、メインメニューに戻ります。 ※ 移動前に選べます。

※ 表示されるコマンドは、状況に応じて異なります。

✦ 情報モード画面

セプターの現在地や領地の数が表示されます。項目を選ぶと、セプターやマップの情報なども確認できます。



※ Rでも表示できます。

✦ セプター

セプターの状況を確認できます。



❖ マップ

マップ全体を見渡せます。カーソルを合わせると、土地の情報を確認できます。



※ ⊗でも表示できます。

❖ 手札

手札モード画面が表示され、持っているカードを確認できます。

※ ⊙でも表示できます。

❖ 属性石

属性石（→36）の価値や所持数を確認できます。

※ 属性石のあるマップでのみ、表示できます。



✦ 魔力

G [ゲイン] の単位で表示され、通貨の役割を果たします。カードの使用や通行料の支払いなど、あらゆる場面で使用します。

✦ 総魔力

現在の魔力と、領地や属性石の価値を合計した数値です。総魔力を目標魔力まで増やすことが勝利の第一条件です。

✦ 総魔力の増やし方

以下の方法で増やせます。

■ 領地を増やす

空地にクリーチャーを配置すると、領地にできます。領地を増やすと、土地の価値だけ総魔力が増えます。

※ 敵の領地に止まった場合は、戦闘 (→15) で領地を奪うこともできます。

■ 土地の価値を上げる

領地コマンドで領地をレベルアップさせると、土地の価値が上がり総魔力も増えます。

※ 領地を連鎖 (→16) させることでも、土地の価値が上がります。

■ 通行料 (→34) を得る

自分の領地に敵のセプターが止まったとき、通行料として魔力を奪えます。

■ 属性石 (→36) を買う

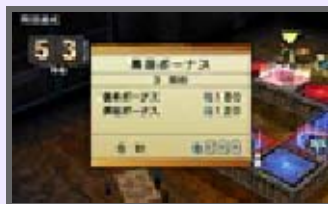
属性石を買うと、属性石の価値分が総魔力に加算されます。属性石の価値を上げると、総魔力も増えます。

■ ラウンドゲインを得る

ターンの開始時に魔力を得られます。

■ ゲートボーナスと周回ボーナスを得る

通過していないゲート
(→37) を通るとゲート
ボーナスが、すべての
ゲートを通ると周回
ボーナスが得られます。



❖ 周回ボーナスの内訳

- 基本ボーナス = 基礎ボーナス + (基礎ボーナス × 0.1 × (周回数 - 1))

※ 基礎ボーナスとは、マップごとに定められた固定値ボーナスのことです。100~200Gの範囲で設定されています。

- 領地ボーナス = 領地数 × 対戦人数 × 10 ÷ 同盟人数



ターンは以下のように進みます。すべてのセプターのターンが終わるとそのラウンドは終了し、次のラウンドに進みます。

ラウンドゲインを得る

カードを引く

スペルを使う

ダイスを振って移動する

クリーチャーを召喚する、または領地コマンドを使う

手札が7枚以上ある場合は、カードを捨てる（ディスカード）

ターン終了

❖ ターン中のサポート機能

さまざまなサポート機能があり、メインメニューの「設定」にある「ゲーム設定」で「あり／なし」を設定できます。

❖ カードアドバイス


カードの特徴や使いどころなどのアドバイスを表示します。

❖ ドローポーズ

カードを引いたとき、自動的にポーズがかかり、カードをじっくり確認できます。

※「クエスト」と「ひとりで対戦」のみ有効です。

❖ アドバイスカーソル

おすすめのコマンドやカード、マップでの進行方向をで知らせます。



Culdcept Revolt

カードを引いたり、スペル（→31）を使ったりできます。

✦ カードを引く

ブックから自動的にカードを引きます。

※ 50枚引き終わると、ブックは初期状態に戻り、カードはシャッフルされた状態になります。

✦ スペルを使う

カードを引いたら使用するスペルを選べます。使用できるスペルは明るく表示されます。



※ スペルを使わない場合は、✦でダイスを振るモードに切り替えられます。

◆ 秘術について

スペルの代わりに、配置されているクリーチャーの秘術（特殊能力）を使用できます。

✦ ダイスを振る

ダイスを2つ振って、出た数だけ進みます。分岐路では進む方向を✦/◎で選べます。

✦ 🐯 の目

ダイスの🐯の目は「0」を表します。🐯の目が2つそろった場合は、「12」となります。

※ ダイスを3つ以上振る場合、🐯の目がすべてそろっても「12」となります。

◆ モードの切り替え

ダイスを振るまでは、✦/◎↑↓でダイスモード/スペルモード/コマンドモードの切り替えができます。

クリーチャー（→30）を召喚したり、領地コマンドを実行したりできます。

✦ クリーチャーを召喚する

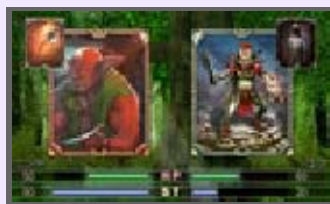
空地に止まったときは、クリーチャーを召喚して領地にできます。

※ 魔力不足や配置制限などで、召喚できないことがあります。

※ 召喚できないカードには、使用不可アイコン（→30）が表示されます。

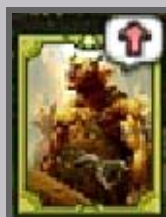
✦ 戦闘

敵の領地に止まったときは、クリーチャーを召喚して戦闘をしかけ、領地を奪うことができます。






◆ 戦闘目安アイコン

召喚するクリーチャーを選ぶとき、勝つ可能性を表すアイコンがカードに表示されます。



※ 基本能力値＋地形効果（→16）のみを比較した目安です。クリーチャーの能力やアイテムの効果（→31）は考慮されません。

 / 	勝つ可能性があります。
	このままだと負けてしまいますが、アイテムなどを使えば勝つ可能性があります。

❖ 戦闘の流れ

1. 自分のクリーチャーと相手のクリーチャーが表示されます。
2. 防御側のクリーチャーのHP（耐久力）に地形効果が加算されます。
3. アイテムを選ぶと、戦闘がはじまります。
※ クリーチャーが使用できないアイテムには、ガイドアイコン（→31）が表示されます。
4. 侵略側のクリーチャーが先に攻撃をします。
5. 防御側のクリーチャーが破壊されなかった場合、反撃します。
※ カードの能力や状態によって、攻撃の順番や反撃の有無が変わることがあります。

❖ 戦闘結果

防御側のクリーチャーが破壊された	侵略側の領地になります。
防御側のクリーチャーが破壊されなかった	領地は防御側のままで、侵略側から通行料を奪えます。
相打ち	空地に戻ります。 ※ 土地レベルは変わりません。

✦ 領地コマンド

領地のレベルを上げたり、クリーチャーを交換したりできます（→34）。

※ クリーチャーがダウン状態の領地では、コマンドを使用できません。

■ ダウン状態について

召喚されたクリーチャーは最初、ダウン状態になっています。セプターがゲートに止まるか周回ボーナスを得るとダウン状態が解除され、領地コマンドや秘術を使えるようになります。

※ 召喚時にダウン状態にならないクリーチャーもいます。

※ 領地コマンドや秘術を使うと、再びダウン状態になります。

✦ ターンを終了する

クリーチャーを召喚するか領地コマンドを実行する、または「終了」を選ぶと、次のセプターのターンに移ります。

■ ディスカード

ターン終了時に手札が7枚以上あると、6枚になるまで手札を捨てる必要があります。



✦ 土地連鎖

同じ属性の土地を2つ以上領地にすると、連鎖が起こります。連鎖させると土地の価値が上がり、通行料が増えます。



※ たくさん連鎖させるほど、効果が高まります（→34）。

※ 離れている土地でも連鎖します。

※ 複属性土地（→33）は連鎖しません。

✦ 地形効果

土地と同じ属性のクリーチャーを配置すると、戦闘中に「土地レベル×10」がHPに加算され、破壊されにくくなります。

◆ 地形効果の例

地属性の「ストーンウォール」を地属性の土地レベル2に配置すると、戦闘時にHPが20増えます。

✦ 魔力不足

通行料を支払ったりスペルの影響などで魔力がマイナスになると、領地や属性石を売って足りない魔力を補う必要があります。

※ 領地は土地価格の80%の魔力で売れます。

✦ 魔力枯渇（破産）

領地や属性石を売っても足りない場合は、魔力枯渇となります。すべての領地や属性石を失った状態で、周回ボーナスの1.5倍の魔力を受け取って、再スタートします。




目標魔力に達した状態で、ゲートを通過したセプターが優勝となります。2位以降の順位は、総魔力の多い順に決まります。

- ※ 周回ボーナスなどで総魔力が目標値に達した場合も優勝です。
- ※ 期間条件（→32）を設定していた場合、設定していたラウンドが終了したときにもっとも総魔力が多いセプターが優勝です。

✦ Gpの獲得

順位に応じたGpを獲得できます。獲得したGpで、カードパックやブリードパーツを買えます（→26）。

◆ 打ち切り

5ラウンド目がはじまるとが表示されます。タッチし続けると打ち切りに賛成して、対戦を途中で終了できます。

- ※ ローカル通信やインターネットで通信対戦をしている場合は、過半数のセプターが賛成すると実行されます。
- ※ 打ち切りが成立すると順位が確定され、ラウンド数に応じたGpを獲得できます。



対戦しながら物語を進めていきます。

✦ はじめかた

プレイするクエストを選びます。選ぶと、ステージセレクト画面が表示されます。

✦ ステージセレクト画面

ステージを選ぶとメニューとマップ情報が表示されます。「対戦開始！」に続いて使うブックを選ぶと、対戦が始まります。



※ クリアしていないステージは赤色で、クリアしたステージは青色で表示されます。



✦ はじめかた

使用するブックや対戦条件、AIのセプターを設定し、「対戦開始」を選びます。



1 使用するブック

2 対戦条件

対戦するマップや目標魔力の数値などを設定できます（→32）。

3 セプター

セプターのいる枠を選ぶと、セプター設定メニューが表示されます。空いている枠を選ぶと、参加させるセプターを選べます。

✦ セプター設定メニュー

ブック選択	使用するブックを選びます。
個別同盟設定	セプターごとに同盟のチームを設定します。
ハンデ設定	対戦の難易度を変える設定をします。
参加取り消し	参加を取り消します。

※ 選べるブックやハンデは、クエストをクリアすると増えていきます。

■ ハンデについて

ハンデは、数字が増えることに有利になります。

■ ハンデの例

ハンデ1	通行料150%
ハンデ2	周回ボーナス125%
ハンデ3	領地を3つ持った状態でスタート



✦ 本体同士を通信させて対戦する (ローカルプレイ)

プレイする人数分の本ソフトと本体があれば、最大4人まで対戦できます。

✦ 用意するもの

本体：最大4台
本ソフト：最大4本

✦ 操作手順

1人が対戦室を開き、相手を募集します。ほかのセプターは対戦室に入ります。



※ 対戦室を開いたセプターがルールを決めます。

■ 対戦室を開く

1. 「ローカル通信対戦（募集）」を選びます。
2. 対戦人数やルールを設定したら「対戦室へ」を選び、部屋を開きます。
3. 使用するブックを選び、対戦条件（→ 32）を設定します。
4. 人数がそろったら「対戦開始」を選び、対戦が始まるのを待ちます。

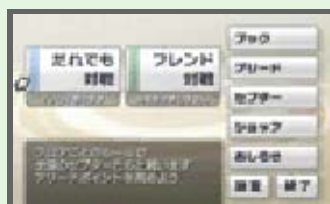
■ 対戦室に入る

1. 入る部屋を選びます。
2. 使用するブックに続いて「対戦開始」を選び、対戦が始まるのを待ちます。



❖ 全国の人と対戦する（インターネット通信）

インターネットに接続すると、全国の人と対戦したり、カードやGpなどを受け取ったりできます。



❖ 接続プレゼント

1日1回、日替わりでカードやGpなどを受け取れます。

❖ だれでも対戦

全国の人と対戦します。対戦したいフロアに入り、対戦者を待ちます。

- ※ アリーナポイントやマナーマーク（→22）によっては、フロアに入れないことがあります。
- ※ 通信が切断された場合、その理由にかかわらず、一定時間参加できなくなることがあります。

❖ フレンド対戦

フレンドと対戦します。

- ※ はじめかたは「ローカル通信対戦」の「操作手順」（→20）をご覧ください。

❖ 相手がいなくなると

対戦中、相手が一定時間操作をしなくなったり、通信を切断したりすると、そのセプターの代わりにAIが操作するようになります。

- ※ 相手が全員AIになってしまい、対戦をやめたくなった場合は「打ち切り」を選びます。

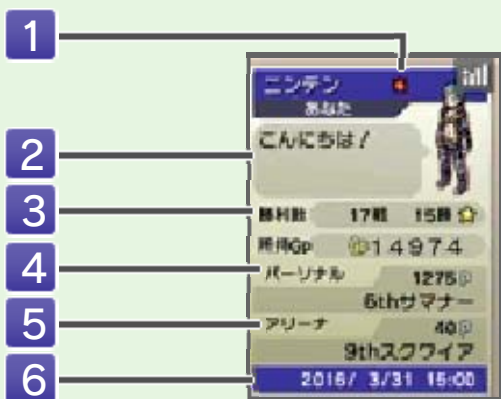


セプタータグで自己紹介をしたり、チャットをしたりできます。

✦ セプタータグ

対戦室で確認できる、セプターの名刺です。コメントやマナーマークなどが記録されています。

※ 一度対戦したセプターのセプタータグは、メインメニューの「セプター」で確認できます(→25)。



1 マナーマーク

「だれでも対戦」でのマナーを表します。対戦中に通信が切断された場合は、天候のマークが悪くなっていきます。

◆ マナーマークが悪くなると

選べるフロアが限定されるようになります。インターネットでの対戦はネットワーク環境が安定した環境で行い、ほかのプレイヤーに迷惑をかけるような行為はしないでください。

※ 通信が切断された場合、その理由にかかわらずマナーマークが変化することがあります。

※ 「だれでも対戦」を何度か正常に終了することで、元に戻ります。

2 コメント

メインメニューの「セプター」で編集できます（→25）。

※ 対戦相手のコメントをタッチすると、非表示にすることができます。

3 対戦勝利数と所持Gp

4 パーソナルポイント

カードの収集率や、クエストの対戦結果などによって増加します。

5 アリーナポイント

「だれでも対戦」の戦績によって増減します。

6 最後にセーブした時間

✦ チャット

対戦室や対戦画面で下画面の「チャット」のタブをタッチすると、アイコンを使って気持ちを伝えることができます。





■ 使いかた

送るアイコンを2つまでタッチして選びます。「送信」をタッチすると、相手の画面にアイコンが表示されます。

✦ ボイスチャット

「フレンド対戦」でのみ行えます。本体のマイクを使って会話ができます。

■ 使いかた

 をタッチするとマイクのON/OFFを、 をタッチし続けるとボイスチャットのON/OFFを切り替えます。

※  /  を長押しして切り替えることもできます。

※ マイクをOFFにすると、相手の声だけが聞こえるようになります。

■ ボイスチャットに関するご注意

- ボイスチャットを使用すると、一時的にゲームの挙動が遅くなる場合があります。
- 個人を特定できるような情報を話したり、ほかの人が不快な気持ちになるような言葉を使用したりしないでください。



ブックを編集してカードを入れ替えたり、新しいブックを作ったりできます。

✦ ブックを編集する

ブックを選び、メニューで「編集」を選ぶと編集できます。「新規ブック」を選ぶと、新しいブックを作ることができます。



※ ブックカバーの変更や、ブックのコピーもできます。

◆ ルール変更

ブックを選ぶとき、⊗で適用ルールを変更できます。ルールによって使えるカードに制限がかかるので、特定のルールに合わせたブックを作ることができます。

✦ 編集画面の見かた



1 カードカテゴリ

属性や種類ごとにカードが分けられています。選ぶと、そのカテゴリの中のカードをブックに追加したりできます。

2 ブックのカード

ブックに入っているカードです。選ぶと、入っている枚数を変更できます。

3 ブックのカード枚数

50枚そろっているブックのみ、対戦に使用できます。

✦ 編集のしかた

1. 入れ替えたいカードのカードカテゴリを選びます。
2. カードのストックから入れ替えたいカードを選び、ブックに入れる枚数を選びます。
※ 同じカードは4枚まで入れられます。
※ カーソルを合わせて⊗で増やし、⊙で減らせます。
3. 編集が終わったら、編集画面で「終了」を選ぶかⓑを押します。



✦ ブックの種類

ブックには自分で作った「自作ブック」のほかに、「Vブック」があります。

✦ Vブックとは

完成しているブックです。編集はできませんが、手持ちのカードがなくても対戦で使用できます。

■ Vブックの種類

以下の種類があります。

DLブック	Netショップでダウンロードしたブックです。
おまかせブック	テーマに合わせて作られたブックです。ゲーム中、特定の条件を満たすと使えるようになります。使うたびに含まれるカードが変わります。



手に入れたブリードカードを育てることが
できます。

✦ ブリードカードとは

育てて強くすることができるク
リーチャーカードです。パーツ
を使って能力を上げ、自分だけ
のクリーチャーを作れます。



- ※ クエストを進めると手に入ります。
- ※ ブックには最大2枚まで入れることができます。

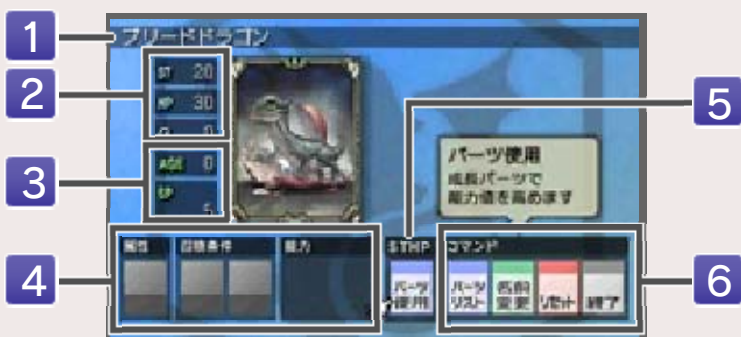
✦ 育成の流れ

以下の1～3を繰り返して、ブリードカード
を育てます。

1. ブリードカードをブックに入れて対戦し
ます。
2. 対戦に勝利すると、ブリードカードが
SP [スキルポイント] を5獲得します。
※ 対戦を中断すると、SPは獲得できません。
3. SPを消費してパーツを使い、強化しま
す。

✦ ブリードカード育成画面

「属性」や「召喚条件」「能力」「STHP」
の項目を選ぶと、パーツを使ってブリード
カードを強化できます。



1 名前

2 ST/HP/G (使用魔力)

3 AGE/SP

AGEは年齢を、SPは獲得したスキルポイントを表します。

◆ AGE

ブックに入れて対戦に勝利すると、AGEが上がります。一定以上になると、「能力パーツ」を使って特殊な能力を身につけることができます。

- ※ AGEは10まで上がります。
- ※ 対戦を中断すると、AGEは上がりません。

4 属性/召喚条件/能力

セットされたパーツが表示されます。■を選ぶと、SPを消費してパーツを使うことができます。

- ※ 「召喚条件」と「能力」は、最大2つまでセットできます。
- ※ 同じカテゴリ（絵柄）のパーツはセットできません。
- ※ セットされているパーツを消すときは、「パーツ消去」を使う必要があります。

5 STHP

選ぶと、STやHPに関係するパーツを使います。

6 コマンド

パーツリスト	持っているパーツを一覧表示します。
名前変更	ブリードカードの名前を変更します。
リセット	育てたカードを最初の状態に戻します。
終了	育成を終了します。

- ※ リセットすると、育てた度合いに応じてGpがもらえます。
- ※ 使用したパーツなどは戻ってきません。

青色の項目で記録確認が、赤色の項目でセプター設定の変更ができます。



❖ 記録確認の項目

■ アルバム

手に入れたカードを鑑賞できます。絵柄を拡大して見たり、カード名の読み上げを聞いたりできます。

■ セプタータグ

対戦したセプターのセプタータグを確認できます。

- ※ 最大200まで保存され、200を超えると古いものから消去されます。
- ※ 残しておきたいセプタータグには、ⓧでロックをかけることができます。

■ 対戦拒否の設定

今後対戦したくないセプターのセプタータグを選んでⓎを押すと、対戦拒否に設定できます。

- ※ 拒否設定が無効になるフロアもあります。
- ※ 「だれでも対戦」でのみ有効です。
- ※ フレンドは対戦拒否に設定できません。

■ 戦績

ゲームモードやマップごとの戦績を確認できます。

■ 実績

獲得した実績を確認できます。

❖ セプター設定の項目

■ 名前

セプター名を変更します。

※ 一度インターネットに接続すると、変更できなくなります。

■ コメント

セプタータグに表示するコメントを変更します。コメントは、公開するかどうかを選べます。「公開しない」を選ぶと、対戦相手と交換するセプタータグにコメントが含まれないようになります。

■ アバター

「ローカル通信対戦」「ひとりで対戦」「インターネット」などで使用するセプターやセプタータグの容姿を変更します。

■ ダイス

ダイスの見た目を変更します。

❖ その他

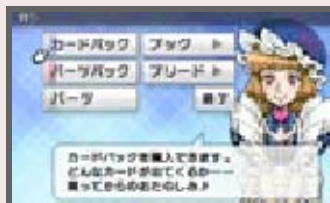
■ ルール

対戦で使用できるカードのルールを確認できます。



❖ 買う

Gpを使ってカードパックやブリードカード用のパーツを買います。



※ クエストが進むと、新しいパックやパーツが買えるようになります。

■ カードパック

カードが複数枚入った石版を買います。

■ パーツパック

ブリードパーツが複数入った石版を買います。

■ パーツ

一覧表から、ブリードパーツを選んで買います。

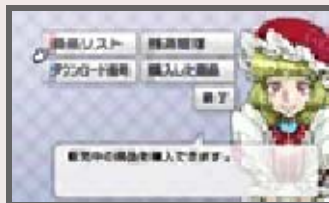
❖ 売る

カードやパーツを売ってGpにします。

※ ブックに入っているカードや、1枚しか持っていないカードは売れません。



インターネットに接続して、普段ショップで買えない貴重な商品（追加コンテンツ）の購入などができます。



❖ 商品リスト

追加コンテンツを購入できます。

※ 無料の追加コンテンツもあります。

❖ 残高管理

ニンテンドーeショップの残高を追加できます。

❖ ダウンロード番号

ダウンロード番号を使って追加コンテンツを引き換えます。

❖ 購入した商品

購入した追加コンテンツを再受信できます。

※ 購入した追加コンテンツは、消去しても無料で再受信できます。

❖ 追加コンテンツの購入方法

1. 商品リストを選ぶと、購入可能な追加コンテンツの一覧が表示されます。
2. 購入する追加コンテンツを選びます。
※ 購入前の注意を確認して「つぎへ」を選んでください。
3. 「購入する」を選びます。
※ 事前に「法令に基づく表示」を確認してください。
4. 再度「購入する」を選ぶとダウンロードがはじまります。

✦ 追加コンテンツ購入に関するご注意

- 追加コンテンツの購入履歴はニンテンドーeショップの「ご利用記録」から見るることができます。
- 購入した追加コンテンツの返品・返金・交換はできません。
- 一度購入した追加コンテンツは、消去しても無料で再ダウンロードできます。
 - ※ 「ご利用記録の削除」またはニンテンドーネットワークIDの消去を行うと、再ダウンロードできません。
 - ※ 配信を中止または終了されたソフトは再ダウンロードできなくなることがあります。あらかじめご了承ください。
- 購入した追加コンテンツはSDカードに保存されます。
- 追加コンテンツは、ダウンロード時に使用していた本体でのみ使用できます。ほかの本体にSDカードを差し込んでも使用できません。

✦ 残高を追加する

追加コンテンツを購入するには、ニンテンドーeショップに購入金額分の残高が必要です。残高が足りない場合は、表示された画面で「残高の追加」をタッチして、残高を追加してください。

残高を追加するには、ニンテンドープリペイドカードやクレジットカードなどが必要です。

- ※ クレジットカード情報を登録しておく、次回から登録時に入力したクレジットカード情報のパスワードを入力するだけで、残高を追加できるようになります。
- ※ クレジットカード情報の削除は、ニンテンドーeショップの「設定・その他」から行えます。



❖ ゲーム設定

セプターの移動やセリフの速度を変えたり、アドバイスの「あり／なし」などの設定ができます。

❖ セプターキー

公式サイトでサービスを利用するときに必要なパスワードを確認できます。ほかの人に知られないよう十分にご注意ください。

- ※ インターネットに接続すると作成されます。
- ※ 再発行できません。

❖ 全データクリア

すべてのデータを消去します。

- ※ データを消去するときは、内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

❖ ウェブサイト

ブラウザを開いて、公式サイトを見ます。

❖ クレジット

スタッフ一覧を見ます。

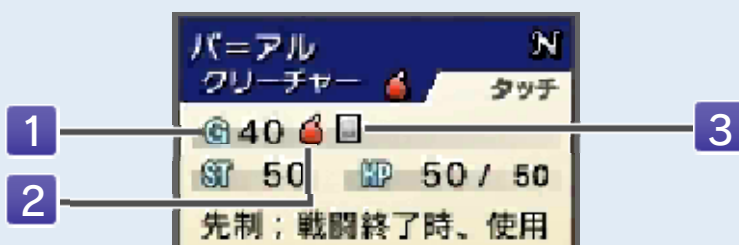


カードにはクリーチャー（→30）、アイテム（→31）、スペル（→31）の3種類があります。

✦ カードのコスト

カードを使用するためには、以下のコストが必要となります。

※ カードによって、必要なコストは異なります。



1 使用魔力

必要な魔力です。数値分の魔力を消費すると、使用できます。

2 領地条件

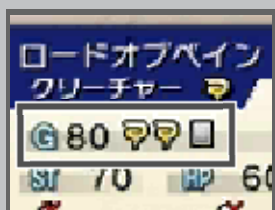
条件に合う領地を持っていると、使用できるようになります。

3 供物 [くもつ] カード

使用魔力に加えて、カードを1枚捨てる必要があります。

✦ コストの例

「ロードオブペイン」の場合、以下の条件をすべて満たすと使用できます。



- 魔力を80消費する
- 風属性の領地を2つ以上持っている
- カードを1枚捨てる








土地に配置したり、敵領地を守るクリーチャーと戦わせたりできます。それぞれ属性や能力を持っています。



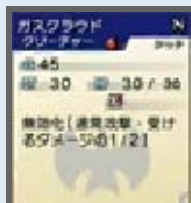
❖ 属性

クリーチャーは5つの属性に分類されます。

 火属性	攻撃系。STの大きなクリーチャーが多い。
 水属性	防御系。攻撃を無効化できるクリーチャーが多い。
 地属性	防御系。援護能力を持つクリーチャーが多い。
 風属性	攻撃系。先制能力を持つクリーチャーが多い。
 無属性	さまざまな特徴を持つ。コストが低いクリーチャーが多い。

❖ クリーチャー能力

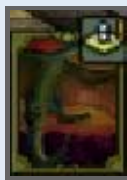
能力を持っているクリーチャーには、「無効化」や「先制」などのキーワードで能力が書かれています。










※ 無効化や先制などの説明は用語集（→38～44）をご覧ください。

❖ 使用不可アイコンについて

召喚できない場合、理由を示すアイコンが表示されます。



	魔力が足りない。
	必要な属性の領地がない。
	捨てるカードがない。
	防御型クリーチャーのため。
	配置制限 (→10) にかかっている。
	スペルの効果で使用できない。
	土地を侵略できないため。



✦ アイテム





戦闘中にクリーチャーのSTやHPを上げたり、特殊な効果を与えたりできます。



※ クリーチャーのアイテム制限（→10）によって、使用できないこともあります。

※ 戦闘中、アイテム選択の順番は「侵略側」→「防御側」の順になります。

✦ アイテムの種類

 武器	主にSTをアップさせます。
 防具	主にHPをアップさせます。
 道具	さまざまな効果を与えます。
 巻物	巻物攻撃を行います。

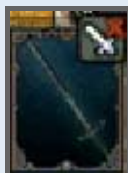
◆ 巻物攻撃

巻物攻撃を行うと、地形効果を見捨てて直接ダメージを与えることができます。

例) 火属性・土地レベル2に配置されたHP60の「ミノタウロス」(HP40+地形効果HP20)でも、巻物攻撃で40のダメージを与えると倒すことができます。

✦ ガイドアイコンについて

戦闘中、クリーチャーの使用制限で使用できないカードには、ガイドアイコンが表示されます。








※ アイテムの種類に✖がついたアイコンで表示されます。

✦ スペル

ダイスを振る前に使用することができ、そのあとの行動に影響を与えます。



✦ スペルの種類

 単体瞬間	単体に効果を発揮します。
 複数瞬間	複数に効果を発揮します。
 単体呪い	単体に呪い効果（→35）をつけます。
 複数呪い	複数に呪い効果をつけます。
 世界呪い	ゲーム全体に効果がおよぶ呪い効果をつけます（→35）。



「ひとりで対戦」や「ローカル通信対戦」「フレンド対戦」の対戦室では、マップの変更や同盟の設定などができます。

❖ 対戦条件



1 対戦するマップ

2 マップバリエーション

土地の内容を変えることができます。

※ マップによってバリエーションの数が異なります。

3 魔力と期間の条件

勝利に必要な目標魔力 (G) と、終了するラウンド数 (R) を設定できます。

4 同盟設定

4人対戦時の2VS2同盟を設定します。

※ セプターを選んで、個別に同盟チームを割り振ることもできます。

5 セリフ

AIのセリフの「あり/なし」を設定します。

6 BGM

対戦中のBGMを設定します。

※ 「マップの曲」を選ぶと、マップごとのおすすめのBGMになります。

7 操作時間制限

1ターンで操作可能な時間を設定します。ターン中に操作時間がつきると、そのターンではなにもできなくなります。

※「ひとりで対戦」では、設定することができません。

✦ 同盟について

同盟を組むと、セプター同士で協力しながら戦えます。

■ 同盟を組んだときのメリット

- 総魔力は同盟者の数値と合算されます。
- 同盟者の領地に止まっても、通行料は奪われません。
- 同盟者の領地にも、領地コマンドを使えます。
- 同盟者の領地も、連鎖や領地ボーナスの対象に含まれます。
- 同盟者のフリーチャーの秘術も使えます。



土地にはクリーチャーを配置して領地にできる通常土地と、施設（→37）があります。

✦ 通常土地の種類

✦ 火・水・地・風属性土地

同属性のクリーチャーを配置すると、地形効果を得られます。また、同属性の土地を複数領地にすると、連鎖が起こります。



✦ 複属性土地

無属性以外の全クリーチャーに地形効果をおよぼします。連鎖は起こりません。



✦ モーフ土地

配置したクリーチャーの属性に変化します。





- ※ 属性が変わったあとは、モーフ土地には変化しません。
- ※ 無属性クリーチャーを配置すると、複属性土地に変化します。








❖ 土地レベルアップ

魔力を消費して、レベルを最大5までアップできます。レベルが上がるごとに、地形効果や通行料がアップします。

※ 土地レベルが最大のときは、魔力が足りず土地レベルを上げられないときはが表示されます。

❖ 地形変化

魔力を消費して、土地の属性を   のいずれかに変化させます。土地を連鎖させたり、地形効果を得るときなどに有効です。

※ （複属性土地）は、ほかの属性土地よりも少ない魔力で変化させることができます。

◆ 通行料と土地レベル

空地の状態をその土地の基本価値とし、その価値に土地レベル（1～5）の倍率を掛け合わせたものが、通行料になります。

$$\text{通行料} = \text{土地価値} \times \text{レベル倍率}$$

土地レベル	1	2	3	4	5
レベル倍率	x0.2	x0.3	x0.4	x0.6	x0.8

◆ 土地のレベルアップと連鎖

レベルアップと連鎖を組み合わせると、総魔力がさらにアップします。

$$\text{土地価値} = \text{基本土地価値} \times \text{レベル倍率} \times \text{連鎖倍率}$$

土地レベル	1	2	3	4	5
レベル倍率	x1	x2	x4	x8	x16

土地連鎖数	1	2	3	4	5以上
連鎖倍率	x1.0	x1.5	x1.8	x2.0	x2.2

◆ クリーチャー移動


クリーチャーを1マス移動させます。土地とクリーチャーの属性を合わせたり、敵の領地に侵略させたりできます。



- ※ 魔力は消費しません。
- ※ 施設には移動できません。
- ※ 防御型クリーチャーなどの、移動できないクリーチャーもいます。

◆ クリーチャー交換

領地のクリーチャーと手札のクリーチャーを入れ替えます。

- ※ 新しいクリーチャーの召喚には、コストが必要です。
- ※ 領地にいたクリーチャーは手札に戻ります。

スペルやクリーチャーの能力によって、呪い効果がつくことがあります。呪いがつくと、が表示されます。

- ※  は自分または同盟者がつけた呪いを、 は敵がつけた呪いを表します。
- ※ 1つの対象につく呪いは、1つまでです。
- ※ 呪いの内容は下画面に表示されます。










呪いの種類

3種類あります。

クリーチャーにつく呪い






クリーチャーに能力を与えたり、能力値を減少させたりします。

- ※ クリーチャーがいる領地に影響を与えるものもあります。

	戦闘中、有利な効果を与えます。
	戦闘中、不利な効果を与えます。
	戦闘中、特殊な効果を与えます。
	マップ上で効果を発揮します。
	クリーチャーに能力を与えます。
	クリーチャーが秘術を使えるようになります。
	スペルの対象にならなくなります。
	能力を使用できなくなります。
	通行料に関する効果が起こります。

❖ セプターにつく呪い

カードのコストを変化させたり、ダイスの目に影響を与えたりします。

	通行料に関する効果が起こります。
	カードのコストに関する効果が起こります。
	スペルの対象にならなくなります。
	特定の操作ができなくなります。
	ダイスの目に影響を与えます。

❖ 世界呪い

効果が発生している期間中、すべてのセプターやクリーチャーに影響を与えます。

※ 世界につく呪いは、マップの「世界呪いマス」(→37)で効果を確認できます。

❖ 現在かかっている呪いを取り除く

以下の方法で取り除けます。

- クリーチャーを移動、交換する（クリーチャーについている場合）
- 呪い効果を消すスペルやクリーチャー能力を使う
- 異なる呪い効果をつける



属性石は🍎🔵🟢🟡の属性の魔力を秘めた宝石で、宝石屋（→37）で売買できます。持っている、属性石の価値分が総魔力に加算されます。

❖ 属性石の価値

属性石は2個以上買うと価値が上がり、売ると下がります。また、属性石と同じ属性の土地がレベルアップすると、価値が大幅に上がります。

- ※ 1個以下の売買では価値は変わりません。
- ※ 異なる属性の領地のレベルが上がると、価値が下がることがあります。
- ※ 地形変化でも、価値が上がったり下がったりします。

❖ 売買のコツ

レベルが上がりそうな土地の属性石を買っておくと、将来的に総魔力を増やすことができます。

❖ 売買のしかた

宝石屋を通過すると、以下の手順で売買できます。

1. 属性石を買うか売るかを選びます。
2. 売買する属性石を
⊕/⊙←→で選び、
Ⓐで決定します。



3. 個数を選んでⒶを押すと、売買できます。

❖ 属性石を奪う

宝石屋で「属性石を奪う」を選ぶと、魔力を消費して、対戦相手から属性石を奪うことができます。

❖ 通過中や止まったときに効果のある施設

❖ ゲート

ゲートボーナスや周回ボーナスが得られます。



※ 止まったときや周回ボーナスを得たときは、ダウン状態が解除されます。

❖ 橋

通過すると、離れた場所へ移動します。



❖ 宝石屋

属性石を売買したり、対戦相手から奪ったりできます。



❖ 魔カトラップ

通過したとき、ダイスの目が「6」以上なら魔力を20%奪われ、「3」以下なら魔カトラップに貯められた魔力を総取りできます。



❖ 分岐スイッチ

矢印の方向に進まされます。上に止まると、矢印の向きを変えることもできます。



※ 一定ラウンド経つと、矢印の方向は切り替わります。

❖ 止まったときのみ効果のある施設

❖ 転送円

離れた場所へ飛ばされます。



❖ 魔法陣

2枚のスペルカードから1枚選び、コストなしで使用できます。



❖ カード屋

4枚のカードから1枚選び、G20で手札に加えることができます。



❖ 占い館

選んだタイプのカードを1枚、ブックから手札に加えます。



❖ 司令塔

選んだ通常土地にクリーチャーを配置したり、侵略をしかけたりできます。



❖ その他（情報マス）

❖ 世界呪いマス

世界呪いのスペルが使用されたとき、このマスで世界呪いの効果を確認できます。



❖ 属性石マス

各セプターの持つ属性石の数と種類を確認できます。



◆ AGE

ブリードカードの年齢。ブックに入れて対戦で勝利すると上がる。

◆ AIキャラクター

コンピューターの操作するキャラクターのこと。略してAIキャラとも呼ばれる。

◆ G(Gain)

魔力の単位、ゲイン。カードを使用する時などに消費される。

◆ Gp

魔力であるゲインが結晶化したもの。対戦終了時に得られる。カードやパーツの売買に使える。

◆ HP

クリーチャーの耐久力。ダメージを受けると減少し、0になるとクリーチャーは破壊される。

◆ HP効果無効

クリーチャー呪いの一種。HPとMHPはスペルの効果を受けない。

◆ MHP

クリーチャーのHPの最大値。MaxHP。配置直後のクリーチャーのHPは、MHPの値で決まる。

◆ SP

スキルポイント。ブリードカードにブリードパーツを使用する際に必要なポイント。ブリードカードをブックに入れて対戦で勝利すると得られる。

◆ ST

クリーチャーの攻撃力。戦闘時、この値をダメージとして戦闘相手に与える。

◆ STドレイン

クリーチャー能力の一種。戦闘相手の基本STを下げる。

◆ Vブック(バーチャルブック)

ブックの一種。ストックにないカードが含まれていても使用できる特殊なブック。Vブックを入手しても、カードそのものが手に入るわけではない。編集はできない。



◆ アイコンチャット

絵文字アイコンを使ったリアルタイムコミュニケーションの方式のこと。「ローカル通信対戦」や「インターネット」で使用できる。

◆ 相手セプター

戦闘で戦闘相手となるクリーチャーを使用するセプターのこと。

◆ アイテム

戦闘時にクリーチャーのSTやHPを増やしたり、特殊な能力を与えるカード。武器、防具、道具、巻物に分類される。

◆ アイテムクリーチャー

クリーチャー能力の一種。アイテムの代わりに援護クリーチャー扱いで使用でき、使用クリーチャーにはこのST、MHPが加算される。能力を持つ場合、その能力も発動する。

◆ アイテム制限

カード説明パネルの表記。ここに指定のあるクリーチャーは、そのアイテムを使用できない。

◆ アイテム盗み

クリーチャー能力の一種。戦闘開始時、戦闘相手のアイテムを奪い、自分が使用する。

◆ アイテム破壊

クリーチャー能力の一種。戦闘開始時、戦闘相手のアイテムを破壊し、使用できなくする。

◆ 空地

所有者のいない通常土地のこと。

◆ アドバイスカーソル

サポート機能の一種。次のオススメの行動を金色矢印カーソルで示してくれる機能。設定コマンドで、「あり/なし」を切り替えられる。

◆ アバター

プレイヤーの分身としてゲーム中に表示されるキャラクターのこと。

◆ アリーナポイント

セプターポイントのひとつ。「インターネット」の「だれでも対戦」の結果(順位)によって増減する。

◆ アンロック

隠されていたゲームのモードやマップなどが、特定の条件を満たすことでオープンされること。

◆ 遺産

クリーチャー能力の一種。自破壊時、使用者は魔力やカードを得る。

◆ 移動術

クリーチャー呪いの一種。「対象セプターにダイス5の呪いを付ける」の秘術能力を与える。

◆ 移動不可

クリーチャー呪いの一種。領地コマンドでのクリーチャー移動ができない。

◆ 打ち切り

対戦を途中で打ち切る機能。参加しているセプター(AIキャラクターは除く)の過半数が賛成すれば成立し、対戦が終了する。対戦報酬は得られるが、クエストではステータジクリアとしては認められない。

◆ 占い館

施設の種類。停止すると、選んだタイプのカードを1枚引ける。

◆ 永久能力値交換

クリーチャー能力の種類。戦闘終了時、戦闘相手のSTとHPを入れ替える。この効果はクリーチャーがカードに戻るまで続く。

◆ 遠隔移動

クリーチャー呪いの種類。離れた空地にも移動できる。

◆ 援護

クリーチャー能力の種類。キーワード能力。手札のクリーチャーカードをアイテムとして使用できる。

◆ 援護吸収

クリーチャー能力の種類。戦闘開始時、援護クリーチャーのHPを自分のMHPに加える。この効果はクリーチャーがカードに戻るまで続く。

◆ 援護クリーチャー

援護能力によってアイテムとして使用されたクリーチャー。自身の能力を発動することはない。

◆ 応援

クリーチャー能力の種類。キーワード能力。配置すると、条件に合ったクリーチャーの戦闘中STやHPを変化させる。自身を含む戦闘では発動しない。

◆ おまかせブック

Vブックの種類。対戦ごとに内容が変化する特殊なブック。通常の固定カードとは別に、ランダムに選ばれたカードが含まれる。

◆ カードアドバイス

サポート機能の一種。簡単なカードの使用法をふきだしの形で、カード説明パネルに追加表示する。設定コマンドで、「あり/なし」を切り替えられる。

◆ カードコンプリート

カードを全種類入手すること。カードコンプリートに関係しないカードも存在する。

◆ カード取得

クリーチャー能力の一種。攻撃成功時や戦闘終了時に使用者はカードを引く。

◆ カードテキスト

カードの能力を説明する文章。手札選択時などにカード説明パネルに表示される。

◆ カード破壊

クリーチャー能力の一種。使用者の手札を1枚ランダムに破壊する。

◆ カードパック

ショップで売られる商品。Gpで購入し、カードをランダムに入手できる。

◆ カードブロック

カードセットのまとまりのこと。カードブロックはクエストの進行によって追加される。

◆ カード屋

施設の一種。停止すると、4枚のカードから選んだ1枚を20Gで買える。

◆ 下位侵略不可

世界呪いの一種。全てのセプターは、自分より順位が下のセプターの領地に侵略できない。

◆ 合体

クリーチャー能力の一種。特定クリーチャーを援護クリーチャーとして使用した場合、変身する。

◆ 貫通

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。地形効果を見逃してダメージを与える。

◆ 感応

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。特定属性のクリーチャーが配置されていると、STやHPが変化する。

◆ キーワード能力

カードが持つ能力のうち、よく使われるものを短いキーワードでまとめたもの。

◆ 期間条件

終了条件のひとつ。設定したラウンドが終了すると対戦終了となる。

◆ 基礎ボーナス

マップごとに定められた固定値ボーナス。一般に100~200Gの範囲で設定されている。基本ボーナスの計算に用いる。

◆ 擬態

クリーチャー能力の一種。それぞれ対応する属性の領地からも地形効果を得る。

◆ 基本能力値(基本ST/基本HP)

アイテムや能力によらない、クリーチャーそのものが持つSTやHPの値(カード説明パネルに記載された値)。この値にのみ作用する効果がある。

◆ 基本能力値変化

クリーチャー能力の一種。戦闘終了時、クリーチャー自身の基本STやMHPが上昇する。

◆ 基本ボーナス

周回ボーナスの内訳のひとつ。基礎ボーナス+(基礎ボーナス×0.1×(周回数-1))G。

◆ 逆襲

クリーチャー能力の一種。自破壊時、戦闘相手のHPを減らす。

◆ 強制移動

アイテム効果の一種。攻撃成功時、戦闘相手を破壊できなかった場合、自身をランダムな空地に飛ばす。

◆ 強制停止

クリーチャー呪いの一種。通過するセプターをこの領地に止まらせる。

◆ 強制変化

クリーチャー能力の一種。戦闘相手を特定のクリーチャーに変える。

◆ 強打

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。戦闘相手へのダメージが1.5倍になる。

◆ 金属化

クリーチャー呪いの一種。戦闘中、無効化[通常攻撃]の能力を得て、防具を使用できない。

◆ 供物

カードコストの一種。カード使用時に、コストとしてカードを捨てること。

◆ クリーチャー

この世界の生物のこと。土地に配置して領地を得たり、敵との戦闘に使用する。

◆ クリーチャー移動

領地コマンドのひとつ。クリーチャーを隣の土地へ移動させる。もし、移動先にクリーチャーがいれば、戦闘が起こる。

◆ クリーチャー交換

領地コマンドのひとつ。領地のクリーチャーと手札のクリーチャーとを交換する。新たに配置することになる手札クリーチャーのコストが必要。

◆ ゲイン

魔力の単位。Gと表記される。

◆ ゲート

施設の種類。チェックポイント。通過すると、ゲートボーナスを得られる。停止すると全てのクリーチャーのダウンが解除される。全てのゲートを通過すれば、周回ボーナスを得られ、自クリーチャーのHPが10回復し、ダウンが解除される。目標魔力達成後、いずれかのゲートを通過すると優勝となる。

◆ ゲートボーナス

周回以外で未通過のゲートを通過、停止した際に得られるボーナス。

◆ ゲスト

他人が作成した対戦室に参加したセプターのこと。

◆ 結果分析

対戦終了時、対戦中の行動を分析し、評価する機能。

◆ 現魔力

セプターが、現在自由に使える魔力。セプターパネルの上段に表示される。現魔力がマイナスになると、領地か属性石を手放さなければならない。

◆ 攻撃成功時

戦闘中に攻撃を行い、相手に1以上のダメージを与えること。このタイミングで発動する能力がある。反射によるダメージや、巻物を使用した場合、クリーチャー自身の攻撃とはみなさないの、この能力は発動しない。

◆ 合成

カード能力の一種。キーワード能力。カード使用時、供物として特定の種類のカードを捨てた場合、効果が発動する。

◆ コスト

カードの使用に必要な要素。使用魔力と使用条件からなる。カードによっては、特定の属性土地の所有や、手札カードを捨てることを求められる。

◆ コスト上昇

世界呪いの一種。カードの使用魔力はレア度Sで1.5倍、レア度R、Eで2倍になる。

◆ 後手

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。侵略側でも相手に先手を取られる。

◆ コマンド成長

クリーチャー呪いの一種。この領地で領地コマンドの土地レベルアップまたは地形変化が行われた場合、MHP+20(最大100)。



◆ 再生

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。戦闘終了時、HPが全回復する。

◆ 自壊

クリーチャー能力の一種。戦闘開始時や戦闘終了時、自分は破壊される。

◆ 死者復活

クリーチャー能力の一種。自破壊時、特定のクリーチャーに変身して復活する。

◆ 施設

土地の一種。停止や通過すると特殊な効果を発動する。クリーチャーは配置できない。

◆ 自破壊時

戦闘で、クリーチャー自身が破壊された時のこと。ここで発動する能力がある。

◆ 周回

全てのゲートを通過すること。周回ボーナスを得られる。

◆ 周回復

周回時に、クリーチャーのHPが10回復すること。

◆ 周回数

対戦開始から数えて、周回した回数に1を加えたもの。最初に周回ボーナスを得られるまでの周を1と数える。

◆ 周回ボーナス

周回時に得る魔力。基本ボーナス、領地ボーナスからなる。

◆ 縮小術

クリーチャー呪い的一种。「対象クリーチャーのMHP-10」の秘術能力を与える。

◆ 召喚

セプターが、カードからクリーチャーを実体化させること。

◆ 召喚条件

コストの一种。クリーチャーカードの使用条件を召喚条件と呼ぶ場合がある。

◆ 召喚条件解除

世界呪い的一种。クリーチャー配置時、魔力以外のコストは無視される。

◆ 賞金首

クリーチャー呪い的一种。領地コマンドで移動と交換ができず、対象クリーチャーを戦闘で武器を使い破壊した場合、300Gを得る。

◆ 称号

アリーナポイントやパーソナルポイントが上昇することでセプターに与えられる、その地位を表す呼び名。

◆ 使用者

そのクリーチャーやスペルを使っているセプター。

◆ 使用条件

コストの一种。カードを使うために必要な条件のこと。特定の属性土地の所有や、手札カードを捨てるのが条件となる。

◆ 情報コマンド

さまざまな情報を得るコマンド。セプター、マップ、手札、属性石の内容を確認する。

◆ 使用魔力

コストの一種。カードを使うために必要な魔力のこと。

◆ 初期魔力

対戦開始時に持っている魔力。マップごとに値が決まっている。

◆ ショップ

カードパックやパーツパック、ブリードパーツを購入できるメニュー。

◆ 司令塔

施設の一種。停止すると、好きな土地にクリーチャーを召喚できる。敵領地に召喚し、侵略することも可能。

◆ 侵略

敵の領地にクリーチャーを送り込む行為。戦闘が発生する。

◆ 侵略不可

セプター呪いの一種。侵略できない。

◆ 衰弱

クリーチャー能力の一種。戦闘終了時、STやHPが減少する。

◆ 衰弱(呪い)

クリーチャー呪いの一種。戦闘終了時、基本HPがMHPの1/2だけ減る。

◆ ストック

セプターが所有している、全てのカードのこと。対戦で得たGpを使い、カードパックを購入することで増えていくほか、インターネット接続でも、新たなカードを入手できる。

◆ スペル

マップ上にさまざまな影響を与えるカード。単体瞬間、単体呪い、複数瞬間、複数呪い、世界呪いに分類される。スペルカードはダイス移動前に使用できる。

◆ スペル不可

セプター呪いの一種。スペルを使用できない。

◆ 制限解除

セプター呪いの一種。クリーチャーのアイテム制限と配置制限を無視できる。

◆ 生命力

セプター呪いの一種。クリーチャーとアイテムカードの使用魔力が0Gになり、スペルを使用した場合それを無効にしてこの呪いは消える。

◆ 世界呪い

スペルの分類のひとつ。ゲーム全体に作用する呪い効果を付けるスペル。

◆ 世界呪いマス

盤面での情報表示。使用された世界呪いが表示される。カーソルで選択すると詳細情報を見られる。

◆ セプター

カードから力を引き出すことのできる特殊能力者たち(プレイヤー)のこと。

◆ セプターキー

公式サイト(<http://revolt.culdcept.com>)で利用する、プレイヤー固有のパスワード。
※ ゲーム中では利用しません。パスワードは他人に見せないようにして気をつけてください。

◆ セプターコメント

セプタータグに掲載される、ひとことメッセージ。多くの人目に触れるので他人を不快にするような内容は避けたい。メインメニューで「セプター」→「コメント」の順に選ぶと設定できる。公開しない場合は、自分のコメントは相手に送られず、受け取ることもない。

◆ セプタータグ

セプターの名刺のようなもの。セプター名やセプターポイントなど、プロフィールが表示される。ローカル通信対戦時などに参加者と交換される。

◆ セプターパネル

各セプターの魔力や通過ゲートなどを表示するパネルのこと。対戦中、下画面に表示される。対戦相手のパネルをタッチすると、手札の内容を確認できる。

◆ セプターポイント

対戦結果やカード、実績などによって増減するポイント。アリーナポイントと、パーソナルポイントの2種がある。

◆ 先制

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。防御側でも先手を取って攻撃する。

◆ 戦闘相手

戦闘時の敵クリーチャーのこと。単に相手という場合もある。

◆ 戦闘開始時

戦闘が始まってから、先攻クリーチャーが攻撃するまでの間。この期間に発動する能力がある。

◆ 戦闘行動不可

クリーチャー呪いの一種。攻撃やアイテム使用ができず、能力が発動しない。

◆ 戦闘後破壊

クリーチャー呪いの一種。戦闘終了時、破壊される。

◆ 戦闘終了時

それぞれのクリーチャーの攻撃が終わってから、戦闘結果が表示されるまでの間。この期間に発動する能力があるが、その能力を持つクリーチャーが生き残っている必要がある。

◆ 戦闘地

戦闘が行われた土地のこと。

◆ 戦闘中

戦闘が開始されてから、戦闘終了しマップに戻るまでの期間のこと。この間継続する能力がある。

◆ 戦闘能力不可

クリーチャー呪いの一種。戦闘中、この効果以外の能力や効果は発動しない。

◆ 総魔力

現魔力と領地、属性石の価値の合計値。総魔力を目標魔力にまで高めることが、最終的な目標となる。セプターパネルの下段に表示される。

◆ 即死

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。攻撃成功時、戦闘相手の残りHPに関係なく戦闘相手を破壊する。

◆ 属性

土地やクリーチャーの分類のひとつ。火水地風の4種類がある。無属性は、属性を持たない。

◆ 属性石

属性の力がこもった石。購入や土地レベルを上げたり、地形変化などで価値が上がる。

◆ 属性石マス

盤面での情報表示。入手した属性石の種類や数が表示される。カーソルで選択すると詳細情報を見られる。

◆ 属性変化

アイテム効果の一種。戦闘中、クリーチャーを特定の属性に変化させる。



◆ ターン

セプターの手番のこと。または、1ラウンドにおいて、あるセプターが一連の行動を終えるまでの期間のこと。

◆ 対象

スペルや能力が影響を及ぼす、選択されたクリーチャーやセプターのこと。対象を選ばずに効果を及ぼすスペルや能力も存在する。

◆ 代償

クリーチャー能力の一種。自破壊時に使用者は魔力を失う。

◆ ダイス

セプターの歩数(移動距離)を決めるもの。通常2個のダイスを振り、出た目の合計分だけ進む。

◆ ダイスX

セプター呪いの一種。ダイスの目を変更する。

◆ 対戦室

「ローカル通信対戦」や「フレンド対戦」で、対戦相手を募集するために作成される部屋のこと。

◆ 対戦条件

対戦開始前に設定する、対戦のルール。

◆ ダウン

召喚直後やすでに領地コマンドを使用したクリーチャーはダウン状態となり、領地コマンドを使えない。ゲートに停止するか、周回することでダウン状態は解除される。

◆ ダウン状態変化

クリーチャー能力の一種。戦闘相手のダウンの状態を変化させる。

◆ 他属性連鎖

世界呪いの一種。火属性と地属性、水属性と風属性領地は連鎖する。

◆ ダメージ

クリーチャーの攻撃やスペルなどによってHPが下げられること。

◆ 単体瞬間

スペルの分類のひとつ。セプターやクリーチャー単体を対象に取り、瞬間的に効果を発動するスペル。

◆ 単体呪い

スペルの分類のひとつ。セプターやクリーチャー単体を対象に取り、呪い効果を付けるスペル。

◆ 蓄魔歩行

セプター呪いの一種。ダイスを2～4にし、使用者はダイス使用ごとに50Gを得る。

◆ 地形効果

戦闘時、土地と配置クリーチャーの属性が同じ場合、HPが強化される効果。土地レベル1につきHP+10。

無属性クリーチャーや属性の違う土地への配置では、効果を得られない。

◆ 地形効果(呪い)

クリーチャー呪いの一種。自身や土地の属性に関係なく地形効果を得る。

◆ 地形効果無効

クリーチャー呪いの一種。地形効果を得られない。

◆ 地形変化

領地コマンドのひとつ。魔力を使って領地の属性を変える。

◆ 通行料

領地に停止した敵セプターから奪う魔力。領地の土地レベルや土地連鎖数が高いと、通行料も高くなる。

◆ 通行料1.5倍

クリーチャー呪いの一種。通行料は1.5倍になる。

◆ 通行料1/2

クリーチャー呪いの一種。通行料は1/2になる。

◆ 通行料200

セプター呪いの一種。領地の通行料は200Gになる。

◆ 通行料便乗

セプター呪いの一種。使用者は他セプターが得た通行料の50%を得る。

◆ 通行料無効

セプター、クリーチャー呪いの一種。通行料を取れない。

◆ 通常攻撃

巻物を使わない、通常の攻撃のこと。攻撃クリーチャーのSTの値だけ、相手にダメージを与える。

◆ 通常土地

クリーチャーを配置して領地にできる土地の類。4属性土地、複属性土地、モーフ土地が存在する。

◆ ディスカード

ターンの終わりに、カードを手札から捨てること。手札が7枚以上になった場合、6枚になるまでディスカードする必要がある。

◆ 敵破壊時

戦闘で、戦闘相手を破壊した時のこと。このタイミングで発動する能力がある。

◆ 転送円

施設の種類。ここに停止したセプターは別の場所に飛ばされる。通過するだけなら、何も起こらない。

◆ 道具

アイテムの分類のひとつ。戦闘時に、さまざまな効果を発動する。

◆ 同種相殺

世界呪いの一種。戦闘開始時、同じクリーチャーが2体以上配置されている戦闘クリーチャーは破壊される。

◆ 同盟

対戦条件のひとつ。複数のセプターが協力して対戦するルール。同盟者同士で総魔力を共有する、同盟者の領地に止まっても通行料は取られない、同盟者の領地には攻め込めない、同盟者の領地は連鎖する、同盟者の領地には領地コマンドを使える、などの特殊なルールが適用される。

◆ 特定能力不可

世界呪いの一種。秘術、自破壊時、戦闘終了時の能力を発動しない。


◆ 土地

マップ上の、セプターが通過できるマスのこと。クリーチャーを配置できる4属性土地や複属性土地などと、特殊な機能を持つ施設がある。

◆ 土地価値

その土地に潜在する魔力。土地魔力。土地レベルや連鎖数が上がると、上昇する。

◆ 土地情報切り替え

土地の下部に表示される情報を切り替える機能。対戦中、で使用できる。

◆ 土地破壊

クリーチャー能力の一種。戦闘終了時などに、土地レベルを下げる。

◆ 土地変性

クリーチャー能力の一種。敵破壊時、戦闘が行われた領地の属性を変化させる。

◆ 土地変性無効

世界呪いの一種。全ての領地は地形変化やレベルを下げる効果を受けない(領地コマンドを除く)。

◆ 土地レベル

土地に潜在する魔力の高さを表す。土地レベルが上昇すると、土地価値、通行料、地形効果が上昇する。

◆ 土地レベルアップ

領地コマンドのひとつ。魔力を使って領地のレベルを上げる。

◆ 土地レベルアップ(クリーチャー)

クリーチャー能力の一種。戦闘終了時、土地のレベルを上げる。

◆ ドロー

ブックから手札にカードを引くこと。

◆ ドローポーズ

サポート機能の一種。AIキャラがカードをドローまたは使用する際に、進行を一時停止し、カードアドバイスを見ることができる機能。設定コマンドで、「あり/なし」を切り替えられる。



◆ 2段攻撃

クリーチャー能力の一種。攻撃を2回行う。

◆ 能力値+20

クリーチャー呪いの一種。戦闘中、ST&HP+20。

◆ 能力値-20

クリーチャー呪いの一種。戦闘中、ST&HP-20

◆ 能力値置換

クリーチャー能力の一種。戦闘中、自分の能力値が別の値に変化する。

◆ 能力値不定

クリーチャー呪いの一種。戦闘中、ST&HP=10～70のランダムな値になる。

◆ 能力値変化

クリーチャー能力の一種。戦闘中、自分の能力値が増減する。

◆ 残りブック

手札として引かれていないブックのカードまたはその枚数。

◆ 呪い効果

クリーチャーまたはセプターに継続的に影響を及ぼす効果。ふきだしアイコンで表される。

◆ パーソナルポイント

セプターポイントのひとつ。「クエスト」「ローカル通信対戦」「インターネット」の「フレンド対戦」での勝利ポイントと、カードの購入、実績などによって増加する。

◆ パーツパック

ショップで売られる商品。Gpで購入し、ブリードパーツをランダムに入手できる。

◆ 配置

土地にクリーチャーを置き、領地とすること。

◆ 配置クリーチャー

土地にすでに配置されているクリーチャーのこと。

◆ 配置制限

カード説明パネルの表記。ここに指定のあるクリーチャーは、その属性の土地に配置できない。

◆ 破壊

配置クリーチャーのHPが0になるなどして、対戦から取り除かれること。カード状態で取り除かれたもの(手札破壊スペルや、戦闘中のアイテム破壊能力で破壊されたもの)は、クリーチャーの破壊としては扱われない。

◆ 爆発罠

クリーチャー呪いの一種。セプターが停止した場合、現魔力の40%を失い、この領地のクリーチャーのHP-20。

◆ 橋

施設の種類。停止または通過すると、離れた土地に飛ばされる。橋を通過しても1歩と数えない。

◆ 反射

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。受けた攻撃を戦闘相手へはね返し、そのダメージは受けない。

◆ 繁殖

クリーチャー能力の一種。戦闘相手が攻撃成功した場合、戦闘終了時、ランダムな空地に特定クリーチャーを配置する。

◆ ハンデ

対戦条件のひとつ。特定のセプターを強化する機能。周回ボーナスアップや最初から領地を所有しているなど、ハンデレベルが上がるほど強力になる。

◆ 秘術

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。スペルフェイスに使用でき、スペル効果を発動する。秘術を使用すると、クリーチャーはダウンする。

◆ 武器

アイテムの分類のひとつ。戦闘時に、主にSTを上昇させる。

◆ 複数瞬間

スペルの分類のひとつ。セプターやクリーチャー複数に効果のある、瞬間的に効果を発動するスペル。

◆ 複数呪い

スペルの分類のひとつ。セプターやクリーチャー複数に効果のある、呪い効果を付けるスペル。

◆ 複属性(土地)

通常土地の一種。火水地風のクリーチャーは地形効果を得る。連鎖はしない。

◆ 不屈

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。秘術や領地コマンドを使用してもダウンしない。

◆ 不屈(呪い)

クリーチャー呪い的一种。不屈の能力を得る。

◆ 復活

クリーチャー能力的一种。自破壊時、手札に戻る。

◆ 復帰

カード効果。使用后、手札やブックなど指定された場所にカードが戻る。

◆ ブック

対戦で使用する50枚1組のカードセット。本のように束ねて持つことからこの名が付いた。

◆ ブリードカード

育成できるクリーチャーカード。ブックに入れて対戦に勝利することでSP(スキルポイント)を得られる。SPを消費して、ブリードパーツを付けると、能力値や能力が変化する。

◆ ブリードパーツ

ブリードカードを成長させるもの。ST、HPの増強や、能力の追加ができる。

◆ フレンド制限

「フレンド対戦」の対戦室を作る時に、指定したフレンドのみを参加可能にする機能。

◆ フロア

「だれでも対戦」に設けられた、全国のセブターが集まる戦いの場のこと。フロアごとにルールや対戦条件が決められている。アリーナポイントやマナーランクによっては参加できないフロアもある。

◆ 分岐スイッチ

施設の種類。通過する時、矢印の方向にしか進めない。
停止すると、方向を切り替えられる。

◆ 平和

クリーチャー呪いの一種。侵略を受けず、通行料は0Gになる。

◆ 変身

クリーチャー能力の一種。別のクリーチャーに変化する。一時的なものや永続的なものがある。

◆ ボイスチャット

声によるリアルタイムコミュニケーションの方式のこと。「インターネット」の「フレンド対戦」で使用できる。「設定」でボイスチャットの利用を設定できる。ボイスチャットを「なし」に設定すれば、音声の送受信は行われない。

◆ 防御

配置クリーチャーが領地を守ろうとする行為。地形効果を受ける。

◆ 防御型

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。侵略に使用できず、領地コマンドでのクリーチャー移動もできない。

◆ 防具

アイテムの分類のひとつ。戦闘時に、主にHPを上昇させる。

◆ 宝石屋

施設の種類。停止、または通過すると属性石の売買や敵セプターからの奪取ができる。

◆ 防魔

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。単体効果スペルの対象として選べない。全体効果の影響は受ける。

◆ 防魔(呪い)

セプター、クリーチャー呪いの一種。単体効果スペルの対象に選べない。

◆ 防魔壁

クリーチャー呪いの一種。単体効果スペルの対象に選べず、防御型と扱われる。

◆ 歩行逆転

セプター呪いの一種。移動時、進行方向と逆に進む。

◆ ホスト

対戦室を作成したセプターのこと。対戦条件や同盟設定などができる。



◆ 巻物

アイテムの分類のひとつ。地形効果を見捨ててダメージを与える。

◆ 巻物強打

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。巻物攻撃で与えるダメージが1.5倍になる。

◆ 巻物攻撃

巻物を使った攻撃。防御側の地形効果を見捨ててダメージを与える。

◆ 抹消

クリーチャー能力の一種。敵破壊時、そのカードは相手セプターの手札とブックから取り除かれる。

◆ マナーランク

「だれでも対戦」が正常に終了できているかどうかを示したもの。天気を模したアイコンで表示される。対戦中に通信が切断されると天気が悪化し、正常に終了すると少しずつ回復する。マナーランクによっては参加できないフロアも存在する。

◆ 魔法陣

施設の一種。停止すると、2枚のスペルカードから選んだ1枚をコストなしで使用できる。

◆ 魔力

カード使用や通行料支払いで消費される、いわば通貨のようなもの。単位はG(Gain)。総魔力では土地価値も魔力として計算される。

◆ 魔力獲得

クリーチャー能力の一種。使用者は魔力を得る。

◆ 魔力結界

クリーチャー呪いの一種。無効化[通常攻撃]の能力を得て、戦闘終了時、対象クリーチャーの使用者は相手セプターに100Gを奪われる。

◆ 魔力枯渇

通行料の支払いなどで、総魔力がマイナスになること。魔力の破産を意味する。

◆ 魔力条件

終了条件のひとつ。設定した魔力条件に達したセプターがゲートにたどり着くと、優勝となる。

◆ 魔力奪取術

クリーチャー呪いの一種。「使用者は対象敵セプターから、現魔力の10%を奪う」の秘術能力を与える。

◆ 魔カトラップ

施設の一種。通過や停止した時のダイスが6以上で魔力を奪われ、3以下なら貯まった魔力を総取りできる。

◆ 魔力盗み

クリーチャー能力の一種。相手セプターから魔力を奪う。

◆ 道連れ

クリーチャー能力の一種。使用クリーチャーのHPが特定の値以下になったり、破壊されたりした時に、戦闘相手と自分の両方を破壊する。

◆ 密命

スペル能力の一種。キーワード能力。ほかのセプターの画面では裏向きに表示され、内容は見えない。

◆ ミニマップ

マップ全体を、縮小表示したもの。対戦中、下画面の「マップ」にタッチすると表示される。セプターは、点滅する矢印で表される。

◆ 無効化

クリーチャー能力の一種。キーワード能力。戦闘中、戦闘相手からダメージを受けない。

◆ モーフ土地

通常土地の一種。クリーチャーを配置すると、配置したクリーチャーと同じ属性の土地に変化する。(無属性クリーチャーを配置した場合、複属性の土地となる)

◆ 目標魔力

対戦に勝利するために必要な魔力の値。

◆ ラウンド

セプター全員のターンが一巡すること。期間条件が設定されている場合、設定したラウンドが終了すると対戦終了となる。

◆ ラウンドゲイン

セプターのターン開始時に得られる魔力。

◆ リスタートゲイン

魔力枯渇でゲートに飛ばされた時に得られる魔力。

◆ 領地

クリーチャーが配置され、いずれかのセプターの所有となった通常土地。

◆ 領地コマンド

クリーチャーがダウンしていない自分の領地に対し使用できるコマンド。土地レベルアップ、地形変化、クリーチャー移動、クリーチャー交換からなる。

◆ 領地ボーナス

周回ボーナスの内訳のひとつ。そのセプターの領地数 × 対戦総人数 × 10

※ 同盟戦の場合は、同盟者の領地数 × 対戦総人数 × 10 ÷ 同盟人数

◆ ルール

対戦条件の要素のひとつ。対戦に使用するカードの制限を定めるもの。

◆ レア度

カードの希少性の指標。N(ノーマル/普通)、S(ストレンジ/珍しい)、R(レア/希少)、E(エクストラ/特殊)の4種類。出現確率はNが最も高くRが最も低い。Eは特殊条件を満たした時にのみ出現する。

レア度アイコンには、シルバーとゴールドの色があり、ゴールドはコンプリート条件に含まれない。

◆ 連鎖(土地の連鎖)

同じ属性の土地を複数手に入れること。土地の価値と通行料が上がる。



Q. ブック作成のコツを教えてください。

- A. ● クリーチャーは戦略の要。全体の5割程度(20~26枚)は入れましょう。その際、召喚条件に注意してください。召喚条件のないクリーチャーを多めに入れた方が、配置しやすいです。
- 同じカードを多く入れれば、そのカードを引く確率は高くなります。早く使いたいカードは多めに入れましょう。
 - 強いからといって、コストの高いカードばかり入れるべきではありません。いざという時に、魔力不足でカードを出せなくなってしまう。

Q. 対戦開始。まず最初の方針は？

- A. まずは領地の確保を狙います。手持ちの魔力と相談しつつ、周回1周目と2周目で、できる限り領地を確保したいです(必ずしもクリーチャーと属性が合っていなくてもかまいません)。領地の数が増えれば、周回での領地ボーナスが多く得られ、その後の展開を有利に進められます。

Q. 領地はどれくらい持っていれば良いですか？

- A. 領地はなるべく多い方が良いのですが、それを全て維持するのは大変です。ですので実際には、数そのものよりも、土地の連鎖を重要視します。勝利のためには、最低3連鎖(同じ属性の領地3つ)を目指しましょう。

Q. 領地を高いレベルにアップするタイミングは？

- A. 土地とクリーチャーの属性が合っていれば、地形効果を得るために細かなレベルアップを行ってかまいません。ただし、せっかくレベルアップした土地を奪われないよう、配置クリーチャーのHPや手札のアイテムにも留意しておきましょう。
- 勝負を決めるための高レベルアップは、タイミングを見て行うべきです。最低でも3連鎖は欲しいので、3連鎖ができていない場合は、まず領地確保や地形変化に魔力を使うことを優先させましょう。高レベルアップは、3連鎖ができてから行うと良いでしょう。

Q. 領地を奪われないためにはどうしたら良いですか？

- A. ● なるべくHPの大きなクリーチャーを配置しましょう。
- クリーチャーと土地の属性を合わせましょう。地形効果を得て、戦闘中のHPが増加します。
- 防御系アイテム(防具など)を使用して、HPを上げましょう。そのためには常に手札に1枚は防御系カードを残しておくべきです。

Q. 敵の領地を奪うためにはどうしたら良いですか？

- A. ● なるべくSTの大きなクリーチャーで侵略しましょう。
- 攻撃系アイテムである武器や巻物を使用しましょう。特に相手の領地レベルが高い場合、巻物は有効です。
- 領地コマンドのクリーチャー移動を使用して攻め込むのも有効です。

Q. 敵を自分の高レベル領地に止まらせるには？

また、自分が敵の領地に止まらないようにするには？

- A. 初期ブックにも含まれている、「ホーリーワード1」「ホーリーワード6」などのスペルカードを使用すると、セプターの歩数をコントロールできます。これらを使い、敵を自分の領地に止まらせたり、自分が止まりたくない領地を避けることができます。

Q. 敵の高レベル領地に止まった際、そのクリーチャーを倒せそうもない場合、侵略をしかけない方が良いですか？

- A. 通常、無駄な戦いは避ける方が得策です。しかし、相手がアイテムカードを使わないと防御ができない場合なら、積極的に侵略をしてアイテムカードを使わせてしまいましょう。手持ちの魔力には十分に注意してください。侵略で多くの魔力を使い過ぎると、通行料を払った後で身動きが取れなくなってしまうます。

Q. 敵の高レベル領地に止まっても困らないようにするために、どんなことを行っておくべきですか？

A. 高レベル領地を直接相手にするよりも、事前にそれを弱体化する方法を考えましょう。

- 敵のアイテムを破壊：「シャッター」などの手札破壊手段で、相手の重要なアイテムをあらかじめ壊しておきましょう。戦闘での勝率が確実に上がります。
- 連鎖を崩す：高レベル領地を狙う前に、それと連鎖している低レベルの領地を奪う方が簡単です。連鎖が減れば高レベル領地の通行料も下がり、止まった場合でも失う魔力が少なくて済みます。

Q. 敵の高レベル領地に止まり、通行料を払うしかない場合、どうしたら良いですか？

A. 被害を最低限に留め、再起しやすくする方法があります。領地コマンドで自分の領地のいずれかを、なるべく高くレベルアップしてください。連鎖の多い領地ほど良いです。その際必ず、奪われる通行料以下になる額まで現魔力を使い切るのがコツです。

通行料を奪われると、現魔力が足りないため領地を手放すこととなります。その際、なるべく高額な領地を選んで手放します(先ほどレベルを上げた領地も候補です)。手放した高レベル領地から多くの魔力が手に入り、通行料を支払っても多くが手元に残るでしょう。残った現魔力を後のレベルアップに使えば、復帰することも可能です。

Q. 対AIキャラ戦で有効な戦法を教えてください。

- A. ● AIキャラは、人間プレイヤーと異なった思考をする場合があります。例えば、領地のクリーチャーが戦闘に弱くてもレベルを上げることがあり、重要な拠点が意外に手薄になっている場合があります。そのような弱点を探して攻めましょう。
- 「ケルピー」や「オールドウィロウ」など、特にAIに対して強気に働くカードも存在します。AIキャラの不得意なクリーチャーやスペルを発見して、それを活用していければ、攻略の難易度が格段に下がります。

Q. 同盟戦のコツや、有効な戦法を教えてください。

- A. ● 同盟者と作戦を合わせましょう。特に、クリーチャーの属性を合わせると連鎖が作りやすいです。
- 敵チームへの妨害を積極的に行いましょう。同盟戦はチームワークが重要なので妨害が非常に有効です。
- 侵略、被侵略への意識を高めましょう。特に移動侵略に注意が必要です。
- 同盟相手の行動を邪魔したり、無闇に指示を出し過ぎたりすると、チームワークが乱れるかもしれません。なるべく避けましょう。



商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

IP電話からは075-662-9611におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：10:00～18:00
(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

修理に関する お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

IP電話からは0774-28-3133におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように
お願いいたします。

電話受付時間 10:00～18:00
(祝日、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1