

Echoes of Orphelia

総合ゲームルール

競技用ルールブック

Version 1.0

1章 総則

1-1.目的

本書は、カードゲーム『Echoes of Orphelia』（以下 EoO）の正式な競技用ルールを定めるものです。

1-2.適用範囲

1-2-1. 本書は、公式戦・公認イベント・試遊会等における対戦に適用されます。

1-2-2. 本書に記載のない事項については、ヘッドジャッジの裁定に従います。

2章 ルールの基本原則

2-1. ゲームに必要なもの

- 2-1-1. EoOの通常ルールはスタンダード・レギュレーションと呼ばれ、二人対戦ゲームです。
 - 2-1-2. プレイヤーはメインライブラリー（以下アーカイブ）50枚以上+アルケイア1枚からなるデッキを準備します。
 - 2-1-3. 同名カードは4枚までアーカイブに入れることができます。
 - 2-1-4. プレイヤーはリザーブを管理するためのダイスやカウンター、およびトークンを表現するための代用品を準備することを推奨します。
-

2-2. ルールと効果の矛盾

- 2-2-1. ルールと効果で矛盾が発生した場合、効果を優先して処理します。
 - 2-2-2. ここでいう「効果」とは、アルケイア、エフェクト（スペル・アーツ・レコード）などのカードに記されたテキストによって実行される処理やイベントを指します。
例：召喚されたばかりのノーディアは召喚酔いがあり攻撃できませんが、速攻を持っていれば攻撃可能です。
-

2-3. 否定は肯定に勝つ

- 2-3-1. 「できない」効果と「できる」効果が同時に適用される場合、「できない」効果が優先されます。
 - 2-3-2. 「できない」効果が無視もしくは相殺された場合、その効果は失効します。
-

2-4. 効果の実行

- 2-4-1. カードの効果はできることを全て実行しなければなりません。実行不可能な部分は無視して解決を続けます。
- 2-4-2. 後に「～そうしたら」と続く場合、直前の文章がコストになっているため、前の文章が実行できない場合その後の文章を解決できません。ただし実行できればよく、解決失敗でもその後の文章を解決できます。
例：「自分のノーディア1つを破壊する。そうしたら、相手のノーディア1つを破壊する」の場合、破壊耐性で破壊されなくても後半を解決できます。
- 2-4-3. 後に「その後、」と続く場合、直前の文章はコストではないため、実行不可能でも後の文章を解決できます。
- 2-4-4. アーカイブより多くのカード移動が求められた場合、残り全てを移動します。移動でき

る枚数が0であっても効果自体は適法に実行されたものとして扱います。

2-5.効果の順番

2-5-1. カードの効果はテキストの上から順番に処理します。

2-5-2. 効果を二種類以上選択する場合、選択後に上から順番に処理します。

2-5-3. 複数プレイヤーが同時に処理する場合、アクティブプレイヤーから先に処理します。

2-6.プレイヤー

2-6-1. プレイヤーとはゲームに参加している人のことです。

2-6-2. アクティブプレイヤーとはターン進行中のプレイヤーです。非アクティブプレイヤーはそれ以外のプレイヤーを指します。

2-7.スタックとシーケンス

2-7-1.スタック

2-7-1-1. EoO ではスタック制 (LIFO) に基づき解決されます。カードをプレイまたは効果を発動するとスタックに積まれ、後に積まれたものから先に解決されます。スタックはゾーンの一つです (13章参照)。

スタックに乗るもの：カード (エフェクト・召喚・設置など)、起動型能力、誘発型能力

スタックに乗らないもの：常在型能力、マナ能力、プレイヤーの宣言行為、ルールによる処理

2-7-1-2. 1つ解決されるたびに両プレイヤーに優先権確認が行われます。

■ 優先権 (Priority)

2-7-1-3. 優先権とは、スタックにカードや能力を追加する、もしくはアクションを起こす権利です。

2-7-1-4. アクティブプレイヤーは各フェーズ・ステップの開始時に優先権を得ます。

2-7-1-5. スタックに積んだ後、優先権は相手に移ります。

2-7-1-6. 両プレイヤーが連続してパスしたとき、スタックの最上段が解決されます。

■ 静止下

2-7-1-7. 自分のメインフェーズで、自分に優先権があり、スタックが空の状態を「静止下」といいます。

2-7-2.シーケンス

2-7-2-1. スタックに積まれた順番に基づきシーケンス番号が割り振られ、カード間の前後関係

(先行/後続)を参照できます。

2-7-2-2. 「先行する」はシーケンス順で前にスタックされたもの、「後続する」は後にスタックされたものを指します。

2-7-2-3. シーケンス参照は、効果テキストに明示的な記述がある場合にのみ適用されます。

2-7-2-4. シーケンス参照は解決順を変更しません。解決は常に LIFO に従います。

2-7-3.シーケンス参照のタイミング

2-7-3-1. プレイ時参照：スタックに積む際、コスト決定や実行可否の判定のために参照します。

2-7-3-2. 解決直前参照：解決直前にシーケンス構造を参照し、効果内容や解決可否を確定します。

2-7-3-3. 常在参照：常在型能力は、現在のシーケンス状態に基づき参照できます。

2-7-4.シーケンス参照による効果変化

2-7-4-1. 一部の効果はシーケンス参照の結果により、効果内容・追加効果・解決可否が変化します。

2-7-4-2. 変化は先行・後続の位置関係によってのみ発生します。

2-8.置換効果

2-8-1. 「～する代わりに～する」のような効果を置換効果といいます。スタックに乗りません。

2-8-2. 置換効果の適用は一回だけです。置換されたイベントをさらに別の置換効果で置換できません。

2-8-3. 複数の置換効果が同一イベントに適用可能な場合、影響を受けるプレイヤーが適用順序を選びますが、実際に適用されるのは最初の一つのみです。

2-8-4. 「場に出るとき」と記載された効果は置換効果です。オブジェクトが場に出る直前に適用されます。

2-8-5. 「場に出たとき」と記載された効果は誘発型能力です。オブジェクトが実際に場に出た後にスタックに乗ります。

2-8-6. 置換効果により「場に出る」が「別のゾーンに置かれる」に置き換わった場合、そのオブジェクトは場に出ていないため「場に出たとき」の誘発型能力は発生しません。

2-9.状況起因処理

2-9-1. 状況起因処理とは、ゲームの状態が特定の条件を満たしたとき、スタックや優先権に関わらず自動的に適用される処理です。常在型能力と同様に常時チェックされます。

2-9-2. 状況起因処理はスタックに乗りません。ただし状況起因処理によって誘発する効果（「破壊されたとき」など）はスタックに乗ります。

2-9-3. 現在定義されている状況起因処理は以下の通りです。

L 値 0 以下：ノーディアの L 値が 0 以下になった場合、そのノーディアは即座に破壊されます。

アーカイブ切れ：プレイヤーのアーカイブが 0 枚の状態での優先権が発生した場合、そのプレイヤーは敗北します（4-3-2 参照）。

グリフの付け先不正：グリフが付いているオブジェクトが場を離れた場合、そのグリフは直ちに失効し墓地に置かれます（17 章参照）。

2-9-4. 複数の状況起因処理が同時に発生した場合、全てを同時に処理します。その後、新たに発生した状況起因処理を再度チェックします。

3章 ゲームの準備

3-1.使用するカード

3-1-1. 2-1.に規定されたアーカイブおよびアルケイアを準備します。

3-2.初期配置

以下の手順を順番に行います。

3-2-1.アルケイアの公開・設置

3-2-1-1. 両者はアルケイアカードを公開し、アルケイアゾーンに設置します。

3-2-2.先攻後攻の決定

3-2-2-1. Weight 値を比較し、小さい方を先攻とします。

3-2-2-2. W 値が同値の場合、ステータスの右の数値から順に比較し低い方を先攻とします。

3-2-2-3. 全く同じ場合、アーカイブを切り直し一枚目を公開、コストを比較し低い方を先攻とします。同値なら決まるまで繰り返します。

3-2-3.アーカイブのシャッフル

先攻後攻が確定し両者が合意した後、以下の手順でアーカイブをシャッフルします。

3-2-3-1. 両プレイヤーは自分のアーカイブを十分にシャッフルしなければなりません。

3-2-3-2. シャッフル後、相手プレイヤーはアーカイブを一度カットする権利を持ちます。カットを行う場合、アーカイブを2つ以上の束に分け、順序を入れ替えます。

3-2-3-3. カットの代わりに、相手プレイヤーはアーカイブの追加シャッフルを要求できます。

3-2-3-4. 効果によってアーカイブをシャッフルする場合、相手プレイヤーにカット権は発生しません。

3-2-4.シールドの配置

3-2-4-1. アルケイアの Shield 値に等しい枚数をアーカイブの上から裏向きでシールドゾーンに配置します。

3-2-5.初期手札

3-2-5-1. シールド配置後、アーカイブから7枚ドロース初期手札とします。

3-2-5-2. 初期手札の引き直しはありません。

3-2-6.ゲーム開始

3-2-6-1. 先攻プレイヤーが最初のターンを開始します。

3-2-6-2. 先攻プレイヤーの第1ターン目のドロー・ステップはスキップされます。

4章 ゲームの終了

4-1. ゲームの終了

4-1-1. いずれかのプレイヤーが勝ち、または引き分けになったとき、ゲームは即座に終了します。

4-1-2. プレイヤーはいつでも投了できます。投了したプレイヤーは負けとなります。

4-2. 勝利条件

4-2-1. 相手のシールドを全てブレイクした状態で、ノーディアなどが直接相手プレイヤーを攻撃した場合、勝利となります。

4-2-2. 効果によって勝利となることがあります。

4-3. 敗北条件

4-3-1. カードの効果で敗北することがあります。

4-3-2. アークライブが0枚になったとき、次に優先権が発生した時に負けます。

4-4. 引き分け

4-4-1. 効果により引き分けになることがあります。

4-4-2. 止める方法のないループ状態に入った場合、引き分けとなります。他に選択を残すループは引き分けとなりません。両プレイヤーがループの成立について合意できない場合は、ジャッジに申告し裁定を仰ぎます。

4-4-3. 同時に敗北した場合、引き分けとなります。

5章 属性

5-1.属性の種類

5-1-1. 属性は火、雷、風、土、水、闇、光、星です。

5-2.カードの属性

5-2-1. オブジェクトは属性を持つか、無属性であるかのどちらかです。効果により属性が追加・消失されることがあります。また、「再定義」とは現在の属性を全て失い、指定した属性に置き換えることを指します。

5-2-2. 単属性は1つだけ属性を持つ状態です。

5-2-3. 複数属性は2つ以上の属性を持つ状態です。

5-3.無属性

5-3-1. 属性を1つでも失った結果、属性が0になった場合、そのオブジェクトは無属性となります。これは単属性・複数属性いずれの場合も同様です。

5-3-2. 無属性は属性を持っていることになりません。

5-3-3. 無属性に属性が加えられたとき、無属性を失います。

5-4.属性の指定

5-4-1. 「属性を選ぶ」「属性を指定する」など属性を選択する全ての場面において、選べる属性は5-1-1.に列挙された8種類のみです。無属性は選択できません。また、5-1-1.に存在しない属性名を指定することもできません。

6章 マナ

6-1. マナ

6-1-1. マナはカードを実行するための基本リソースです。

6-1-2. マナは9種類です（火、雷、風、土、水、闇、光、星、無）。「無」マナは「無」シンボルを持つカードがマナゾーンに存在することで発生します。

6-2. マナの発生

6-2-1. マナはマナ能力の効果や、その他の効果によって発生します。

6-2-2. マナゾーンのカードをルノアし、マナシンボルの属性を1つ発生させマナプールに加えます。

6-3. マナプール

6-3-1. マナプールのマナはコスト支払いに使用します。即座に使うことも残すこともできません。

6-3-2. マナプールのマナは各クリア・ステップで失われます。これは両プレイヤーのクリア・ステップそれぞれで適用されます。相手のターン中に発生させたマナも、相手のクリア・ステップで失われます。

6-3-3. マナプールに残っているマナの種類と量は公開情報です。相手プレイヤーから確認を求められた場合は答えなければなりません。カード使用後やパス時に残っているマナを宣言することを推奨します。

6-3-4. マナ発生目的のルノアはマナ能力の起動です。マナ能力はスタックに乗らず即座に解決されます（18章参照）。

7章 数

7-1-1. EoO では整数だけを使用します。分数が出る場合は切り捨てか切り上げが明記されません。

7-1-2. 全ての計算が終わった最終結果が負になった場合、代わりに 0 を使用します。計算の途中経過には適用されません。

7-1-3. X、Y、Z は未決定の数字です。プレイヤーが値を選ぶ場合、効果の解決時に宣言します。

7-1-4. マナコストの X が未定義のカードを無料や代替コストで実行する場合、 $X=0$ です。

7-1-5. 他のオブジェクトの X、Y、Z を参照するとき、そのオブジェクトに定義した値です。

7-1-6. スタック以外のカードのコスト X は 0 として扱われます。

7-1-7. 数の計算順序は、足して、引いて、掛けて、割るの順です。一般的な数学の優先順位とは異なります。

例：A 値 3 のノーディアに「+2 する」効果と「 $\times 2$ する」効果が同時に適用された場合、 $(3+2) \times 2=10$ となります。一般数学の順序 $(3+(2 \times 2)=7)$ とは異なります。

8章 位相

8-1-1. 縦向きをリノア状態、横向きをルノア状態といいます。縦→横をルノア、横→縦をリノアといいます。

8-1-2. カードの効果やルール以外で位相を変更できません。誤って位相を変更してしまった場合は、直ちに元の位相に戻し、必要に応じてジャッジに申告してください。

8-1-3. リノア状態は使用可、ルノア状態は使用済を表します。

8-1-4. リノア状態のリノア、ルノア状態のルノアはできません。ただしルノア状態のノーディアを「ルノアする」効果の対象にすることはできます（ルノアされたことにはなりません）。その場合の効果の解決は2-4の規定に従います。

8-1-5. 場に存在するマテリアおよびマナゾーンのカードが位相を持ちます。

9章 カード

9-1-1. EoO のカードを表します。

9-1-2. トークンはゲーム外から生成されるオブジェクトであり、EoO のカードではありません。

9-1-3. カードのマスターとはデッキに入れてゲームを始めたプレイヤーです。

9-1-4. カードのホルダーとは現在そのオブジェクトを使用・操作しているプレイヤーです。スペルなどがスタックに乗っている場合、それをスタックに乗せたプレイヤーがホルダーとなります。

9-2.カードの実行

9-2-1. カードの実行とは、正規コストを支払ってカードを使用することです。実行にはカードタイプに応じた呼称があります。

召喚：ノーディアカードの実行

設置：アーティファクトカード・グリフカードの実行

実行：エフェクト（スペル・アーツ・レコード）の使用。上記全ての総称としても使います。

9-2-2. 効果によってコストを支払わず場に出す場合（「場に出す」「場に置く」など）は実行ではありません。召喚・設置とは区別されます。

9-3.カード実行の手順

カードを実行する際は以下の手順を順番に行います。

9-3-1. 宣言：実行するカードを公開し、実行することを宣言します。

9-3-2. モード・X 値の選択：カードにモード選択や X 値の指定がある場合、この時点で選択・宣言します。

9-3-3. 対象の選択：「対象とし」と記載された効果がある場合、対象を選びます（20 章参照）。

9-3-4. コストの支払い：マナコスト・代替コスト・追加コストなど全てのコストを支払います（19 章参照）。コストの支払い中はマナ能力のみ起動できません（18-5 参照）。

9-3-5. スタックへの配置：コストの支払いが完了したカードをスタックに乗せます。手札から実行する場合、カードは手札からスタックへ移動します。

9-3-6. 解決：両プレイヤーが連続してパスした後、スタックの最上段として解決されます。

9-4. 召喚酔い

9-4-1. ノーディアは場に出たターン中、攻撃できません。これを召喚酔いといいます。

9-4-2. 召喚酔いは召喚（実行）によって場に出た場合だけでなく、効果によって場に出た場合にも発生します。

9-4-3. 速攻を持つノーディアは召喚酔いの影響を受けません（23-2 参照）。

9-4-4. 召喚酔いはそのノーディアのマスターのターン開始時に解除されます。

10章 オブジェクト

10-1-1. オブジェクトとは、スタック上のカード、能力、コピー、マテリア、フィグメントのことです。

10-1-2. コピーとは、別のカードや能力と全く同じ効果を持つオブジェクトとしてスタックに乗るものです。コピーは元のカードと同一の効果を持ちますが、カードそのものではありません。

10-1-3. コピーはスタック上に存在する間はオブジェクトとして扱われます。対象変更効果の対象にもなれます。

10-1-4. コピーが解決された後、またはスタックを離れた場合、コピーは消滅します。いずれのゾーンにも移動しません。

10-1-5. カードタイプやサブタイプのみで記述で領域指定がない場合、場のマテリアを指します。サブタイプの定義については17章を参照してください。

10-1-6. 「カード」と特定領域を指している場合、その記述の通りです。

10-1-7. オブジェクトのホルダーは以下のように定義されます。

場またはスタック上にあるオブジェクトのホルダーは、それをそこに置いたプレイヤーです。効果によって移動・変更された場合はその時点でホルダーが変わります。

手札・アーカイブ・墓地・還元領域等、場およびスタック以外に存在するカードのホルダーは、そのカードのマスターです。

10-2.カウンター

10-2-1. カウンターとはマテリア（ノーディア・アーティファクト）に乗せる概念的なマーカーです。サイコロやトークンなど物理的な代用品で管理します。

10-2-2. カウンターは種類（名前）を持ちます。異なる名前のカウンターは別物として扱われます。

例：+1／+1 カウンター、毒カウンター など

10-2-3. 同名のカウンターが複数乗っている場合、その数を参照できます。

10-2-4. カウンターはそれが乗っているオブジェクトがゾーンを移動すると失われます（13-11-1 参照）。ただし効果によって引き継がれる場合があります。

10-2-5. カウンターの付与・除去はスタックに乗りません。ただし「カウンターが乗ったとき」「カウンターが取り除かれたとき」に誘発する効果はスタックに乗ります。

11 章 マテリア

11-1-1. マテリアとは場に出ているカードやトークンです。場にいる間のみマテリアとして扱います。

11-1-2. 場以外のゾーン（手札・アーカイブ・墓地・還元領域）に存在する、場に出るとマテリアになるカードを「マテリアカード」といいます。効果テキストで「マテリア」と記載されている場合は場にあるものを、「マテリアカード」と記載されている場合は他のゾーンにあるカードを指します。

例：「アーカイブを見てマテリアカードを1枚相手に見せてから手札に加える」とある場合、アーカイブの中から場に出るとマテリアになるカードを選びます。

11-1-3. マテリアのホルダーはそれを場に出したプレイヤーです（10章参照）。

11-1-4. マテリアは通常リノア状態で場に出ます。カードの効果によりリノア状態で場に出ることがあります。

12章 フィグメント

12-1-1. フィグメントとは、スタック上のエフェクト（スペル・アーツ・レコードの総称）およびグリフ（場所を問わず）の総称です。グリフは場に存在する場合もフィグメントとして扱われ、マテリアではありません。

開発意図：グリフはフィグメントであるため、「マテリアを破壊する」などマテリアを対象とする効果の影響を受けません。

12-1-2. フィグメントカードとは、12-1-1. のとおり振る舞うカードを指します。

12-1-3. グリフは「カードを対象」とする効果の対象になります。スタック上のエフェクトはカードではないため「カードを対象」とする効果の対象になりません。ただし「オブジェクトを対象」とする効果の対象にはなりません。

12-1-4. フィグメントのホルダーはそれを実行したプレイヤーです。

12-1-5. エフェクト（スペル・アーツ・レコード）は使い捨ての呪文カードであり、場に存在することはできません。解決後またはスタックを離れた際に墓地に置かれます。

13章 ゾーン

13-1-1. ゾーンとはカードが存在しうる領域です。

13-2.アーカイブ

13-2-1. プレイヤーの山札です。裏向きで置かれ、通常内容を見ることはできません。順序があり、勝手に変えられません。

13-2-2. アーカイブの枚数は公開情報です。相手プレイヤーから確認を求められた場合は答えなければなりません。

13-3.手札

13-3-1. ドローしたカードを保持するゾーンです。上限はありません。通常はマスターのみ確認できますが、効果により相手プレイヤーが確認できる場合があります。

13-4.場

13-4-1. マテリアおよびフィグメントが存在する公開ゾーンです。

13-5.マナゾーン

13-5-1. マナを生むためのカードが置かれる公開ゾーンです。ルノアでマナを発生させます。

13-5-2. マナゾーンのカードはマテリアとして扱われません。マナゾーン専用の扱いを受けません。

13-5-3. マナゾーンのカードは通常の効果（「場のカードを対象とし」など）の対象になりません。マナゾーンを明示的に指定した効果のみ影響を受けます。

13-5-4. マナゾーンのカードは位相（リノア・ルノア）を持ちます（8章参照）。

13-6.シールドゾーン

13-6-1. プレイヤーを守るシールドが裏向きで置かれるゾーンです。ブレイクまで内容不明です。

13-7.墓地

13-7-1. 破壊されたカードや使用済みエフェクトなどが置かれる公開ゾーンです。順序はありません。

13-8.アルケイアゾーン

13-8-1. アルケイア専用の公開ゾーンです。

13-9.スタック

13-9-1. プレイされたカードや能力が解決を待つゾーンです。LIFOの順序で解決されます。カードをスタックに乗せることはゾーン移動です。

13-10.還元領域

13-10-1. ゲームから除外されたカードが置かれる公開ゾーンです。特別な効果がない限り戻りません。

13-11.ゾーンの移動

13-11-1. カードがゾーンを移動すると、以前の情報（カウンター、付与効果、ダメージ等）を全て失います。

13-11-2. トークンが場以外のゾーンに移動した場合、一旦そのゾーンに置かれた後に消滅します。消滅したトークンはいずれのゾーンにも存在しません。

14章 ターン進行

EoO のターンは 3 つのフェーズで構成されます。優先権が発生しないと明記されない限り、優先権が発生します。

14-1. ターン開始フェーズ

14-1-1. リノア・ステップ

14-1-1-1. 場とマナゾーンのルノアされたカードをリノアします。一部の効果（凍結など）でリノアできないカードはそのままです。

14-1-1-2. この行動はスタックに乗りません。優先権は発生しません。

14-1-2. チェックイン・ステップ

14-1-2-1. ターン開始時に誘発する効果の処理タイミングです。「チェックイン」と宣言してください。宣言を忘れた場合、対戦相手が指摘できます。指摘された場合はチェックイン・ステップに戻って処理します。

14-1-2-2. 優先権があればカードの実行もできます。

14-1-3. ドロー・ステップ

14-1-3-1. アークाइブから 1 枚引きます。先攻第 1 ターン目はスキップします。

14-1-3-2. ドロー自体はスタックに乗りません。ただし「ドローしたとき」に誘発する効果はスタックに乗ります。

14-2. メインフェーズ

14-2-1. 以下の行動を好きな順番で何度でも行えます。攻撃後もカードの実行・探索・再攻撃が可能です。

14-2-2. 探索

14-2-2-1. 通常 1 ターンに 1 回、以下のどちらか 1 つを選びます。効果により追加で探索できる場合があります。

手札を 1 枚マナゾーンに置く

1 リザーブする

14-2-2-2. 探索はスタックに乗りません。

14-2-3.カードの起動・実行

14-2-3-1. 優先権があれば、起動型能力の起動やノーディア・スペル等の実行ができます。

14-2-4.攻撃

14-2-4-1. 攻撃できるノーディアがあれば攻撃可能です（15章参照）。

14-2-5. 全て解決したら次のフェーズに進みます。

14-3.ターン終了フェーズ

14-3-1.チェックアウト・ステップ

14-3-1-1. 「チェックアウト」を宣言します。ターン終了時に誘発する効果进行处理します。優先権が発生します。宣言を忘れた場合、対戦相手が指摘できます。指摘された場合はチェックアウト・ステップに戻って処理します。

14-3-2.クリア・ステップ

14-3-2-1. 「ターンの終わりまで」などの効果が失効します。状態異常もクリアされます。

14-3-2-2. ダメージのクリアは行われず、次のターン以降に引き継がれます（21章参照）。

14-3-2-3. このステップに優先権は発生しません。

15 章 攻撃処理

15-1. 攻撃宣言・ステップ

- 15-1-1. 攻撃するノーディアと攻撃対象を指定し、ノーディアをルノアして攻撃を宣言します。
 - 15-1-2. 召喚酔いのノーディアは攻撃できません。速攻等は例外です。
 - 15-1-3. 攻撃宣言自体はスタックに乗りません。ただし「攻撃したとき」に誘発する効果はスタックに乗ります。
-

15-2. 攻撃開始・ステップ

- 15-2-1. 攻撃宣言に際し誘発した効果进行处理できます。優先権が発生します。
 - 15-2-2. この優先権中に攻撃ノーディアが場を離れた場合、攻撃は取り消しになります。
-

15-3. ブロッカー指定・ステップ

- 15-3-1. 攻撃されているプレイヤーが、ブロック制限のないリノア状態のノーディアをブロッカーとして何体でも指定し、ルノアします。
 - 15-3-2. ダメージ計算までにブロッカーが場を離れてもブロックは成立とみなします。
-

15-4. ダメージ計算・ステップ

15-4-1. ノーディア同士のバトル

- 15-4-1-1. 攻撃ノーディアの A 値とブロッカーの D 値を比較し、超過分がブロッカーの L 値を減らします。同様に逆方向も計算します。この計算は同時に行われます。
 - 15-4-1-2. L 値が 0 以下になったノーディアは即座に破壊されます。破壊自体はスタックに乗りませんが、「破壊されたとき」に誘発する効果はスタックに乗り処理されます。
-

15-4-2. 複数体ブロック

- 15-4-2-1. ダメージ計算時、攻撃プレイヤーはブロッカーへのダメージ割り振り順を宣言します。攻撃ノーディアの A 値をブロッカーに順番に割り振り、超過ダメージを次のブロッカーに適用します。最後に全ブロッカーの合算 A 値で攻撃ノーディアのダメージ进行处理します。

15-4-3. プレイヤーへのダメージ

- 15-4-3-1. ブロックされなかった攻撃ノーディアの A 値と相手アルケイアの D 値を比較し、

(A 値 - D 値 + 1) 枚のシールドをブレイクします。A 値が D 値以下の場合も必ず 1 枚ブレイクします。A 値が 0 の場合も 1 枚ブレイクします。効果により A 値が増減した場合も同じ計算式を適用します。

例：A3 - D5 = 1 枚、A6 - D5 = 2 枚、A3 - D3 = 1 枚、A8 - D5 = 4 枚

15-4-4. シールドブレイク処理

15-4-4-1. 攻撃プレイヤーが 1 枚ずつシールドを選びブレイクします。1 枚ブレイクするごとに前後で優先権が発生します。

15-4-4-2. 攻撃ノーディアが場を離れても、確定済みのブレイクは最後まで行います。

15-4-4-3. 「顕現」能力はブレイク時に誘発され、スタックに乗って処理されます。

15-5. 攻撃終了・ステップ

15-5-1. 攻撃終了時に誘発する効果进行处理できます。優先権が発生します。

15-5-2. 攻撃終了後、メインフェーズに戻ります。

16章 リザーブ

16-1.リザーブの定義

16-1-1. リザーブとはアルケイアカード専用のリソースです。ダイスやカウンターで管理します。

16-1-2. リザーブの初期値は0です。

16-2.リザーブの増減

16-2-1. 探索で「1リザーブ」を選ぶとリザーブが+1されます。

16-2-2. 効果によっても増減します。

16-2-3. リザーブは0未満になりません。現在のリザーブより多くの消費が求められる効果は実行できません。これはマナコストの支払い不能とは別の概念です。

16-3.リザーブの使用

16-3-1. 主にアルケイアの能力のコストとして消費されます。

16-3-2. リザーブの消費はコストの支払いとして扱われます。マナコストとリザーブコストを同時に要求するカードは、両方を満たさなければ実行できません。

17章 カードタイプ

EoOのカードは以下の3層構造で分類されます。

- **スーパータイプ (大分類)** : マテリア・フィグメント
- **カードタイプ** : アルケイア・ノーディア・アーティファクト・グリフ・エフェクト
- **サブタイプ** : 各カードタイプに付き得る追加分類 (17-10 参照)

カードのテキスト表記例 : ノーディア-○○、アーティファクト-装備品-アクセサリー、エフェクト-スペル-リアクト

17-1.アルケイア

17-1-1. プレイヤーの分身を表す特殊カードです。デッキに1枚、ゲーム開始時にアルケイアゾーンに配置されます。

17-1-2. アルケイアは以下の5つのステータス値を持ちます。

- **Ether (エーテル)** : 主に魔法に関わる効果で参照される値です。
- **Physis (フィジス)** : 主にアーツなど物理的な特性を持つ効果で参照される値です。
- **Defense (ディフェンス)** : シールドブレイク時のダメージ計算に使用されます (15章・21章参照)。
- **Shield (シールド)** : ゲーム開始時の初期シールド枚数を決定します (3章参照)。
- **Weight (ウェイト)** : 先攻後攻の決定に使用されます (3章参照)。

17-1-3. 多くのアルケイアは「顕現」能力を有します。

17-1-4. 通常は場を離れたり破壊されたりしません。

17-1-5. アルケイアはサブタイプを持ちません。

17-2.ノーディア (マテリア)

17-2-1. 場に召喚されるクリーチャーカードです。マテリアの一種です。

17-2-2. ノーディアは以下の3つのステータス値を持ちます。

- **A 値 (Attack 値)** : そのノーディアの攻撃力を表します。攻撃時のダメージ計算やシールドブレイク枚数の算出に使用されます (15章参照)。
- **D 値 (Defense 値)** : そのノーディアの防御力を表します。ダメージ計算時に攻撃力やスペル基礎ダメージから差し引かれます (15章・21章参照)。
- **L 値 (Life 値)** : そのノーディアの生命力を表します。L 値が0以下になると状況起因処理により破壊されます (2-9 参照)。

17-2-3. 召喚されたターン中は攻撃できません（召喚酔い）。速攻は例外です（9-4・23-2 参照）。

17-2-4. ノーディア-○○の形式で表記され、○○の部分に種族などのサブタイプが入ります。

17-3.エフェクト（フィグメント）

17-3-1. スペル・アーツ・レコードの総称です。フィグメントの一種です。使い捨ての呪文カードで、解決後またはスタックを離れた際に墓地に置かれます。場に存在することはできません。

17-4.スペル（エフェクト）

17-4-1. エフェクトの一種です。一回限りの効果を発揮し、解決後墓地に置かれます。通常、静止下でのみ実行できます。

17-5.アーツ（エフェクト）

17-5-1. エフェクトの一種です。一回限りの効果を発揮し、解決後墓地に置かれます。実行タイミングはカード記載に従います。

17-6.リアクト

17-6-1. リアクトはサブタイプです。エフェクト-スペル-リアクトまたはエフェクト-アーツ-リアクトと表記されます。

17-6-2. 優先権があればターンを問わずいつでも実行できます。自分のターン中でも、スタック解決中でも、優先権がある限り実行可能です。

17-6-3. 解決後墓地に置かれます。

17-7.アーティファクト（マテリア）

17-7-1. 場に留まり継続的に効果を発揮するカードです。マテリアの一種です。通常静止下で設置します。

17-7-2. アーティファクト-○○の形式でサブタイプが付くことがあります。

17-8.グリフ（フィグメント）

17-8-1. 場やノーディアに付けて効果を発揮するカードです。フィグメントの一種です。場に存在する間はフィグメントとして扱われ、マテリアではありません。

17-8-2. カードを対象とする効果の対象になります。

17-8-3.グリフの付け先

17-8-3-1. グリフは以下のものに付けることができます。

- 場にあるオブジェクト（ノーディア・アーティファクト・他のグリフなど）
- 場そのもの
- マナゾーンのカード
- シールドゾーンのカード

17-8-3-2. グリフはカードの記載に従って付け先を指定します。付け先の指定がないグリフは場全体に影響を与えます。

17-8-4.付け先のゾーン移動

17-8-4-1. グリフが付いているオブジェクトやカードがゾーンを移動した場合、そのグリフは直ちに失効し墓地に置かれます（状況起因処理・2-9 参照）。

17-8-4-2. 効果によりグリフの付け先を別のオブジェクトに変更することができます。変更先は付け先として適正でなければなりません。

17-9.レコード（エフェクト）

17-9-1. エフェクトの一種です。一回限りの効果を発揮し、解決後墓地に置かれます。実行タイミングはカード記載に従います。

17-10.サブタイプ

17-10-1. サブタイプとはカードタイプに付き得る追加分類です。アルケイアを除く全カードタイプにサブタイプが付くことがあります。

17-10-2. サブタイプは複数連なることがあります（例：アーティファクト-装備品-アクセサリ）。

17-10-3. 効果テキストでサブタイプを参照する場合、そのサブタイプを持つ全てのオブジェクトが対象となります。

17-10-4. サブタイプはカードに印刷されたテキストにより決定されます。効果により追加・消失することがあります。

18章 能力

18-1.常在型能力

18-1-1. 場にある限り常に働く能力です。スタックに乗らず即座に適用されます。

18-1-2. 常在型能力はスタック解決中・優先権発生前後を問わず、常時適用されます。相手が割り込めない処理の最中であっても、常在型能力の影響は継続します。

18-1-3. 常在型能力はその発生源が場を離れた瞬間に失効します。

18-2.起動型能力

18-2-1. コストを支払い明示的に起動する能力です。「○○を支払う：□□を行う」の形式です。スタックに乗り、優先権があるとき起動できます。

18-2-2. 起動回数の制限はカード記載に従います。リノアをコストとする起動型能力は実質1ターンに1回のみ起動できます。コストを支払えば何度でも起動できるものも存在します。

18-2-3. 起動型能力が解決した後、その効果は発生源から独立します。発生源が場を離れても、効果テキストに指定された期限まで効果は有効です。

18-3.誘発型能力

18-3-1. 特定条件で自動誘発される能力です。「～したとき」「～するたび」の形式です。スタックに乗ります。

18-3-2. 複数の誘発型能力が同時に誘発した場合、まずアクティブプレイヤーが自身の誘発型能力を好きな順番でスタックに置きます。その後、非アクティブプレイヤーが自身の誘発型能力を好きな順番でスタックに置きます。

18-3-3. 誘発した能力は、現在スタックにある全てのオブジェクトが解決された後、次に優先権が発生したタイミングでスタックに置かれます。

18-3-4. 誘発型能力が解決した後、その効果は発生源から独立します。発生源が場を離れても、効果テキストに指定された期限まで効果は有効です。

18-4.置換型能力

18-4-1. イベントを別のイベントに置き換える能力です。2-8 のルールに従います。スタックに乗りません。

18-5. マナ能力

18-5-1. マナを発生させる能力です。スタックに乗らず即座に解決されます。相手プレイヤーはマナ能力の起動に対して割り込むことができません。

18-5-2. マナ能力自体はスタックに乗りませんが、マナ能力の起動や解決によって誘発する効果はスタックに乗ります。

18-5-3. マナ能力はコストの支払い中にも起動できます（6章参照）。

18-6. 効果の有効期限

18-6-1. 効果テキストに「ターン終了時まで」「次の自分のターンまで」など期限が明示されている場合、その期限まで効果は持続します。

18-6-2. 期限が明示されていない効果は、特に指定がない限り恒久的に適用されます。

18-6-3. いずれの場合も、効果が解決された後は発生源が場を離れても効果は失効しません。常在型能力（18-1参照）とは異なります。

19 章 コストの支払い

19-1. コスト

- 19-1-1. カード実行や能力起動にはコストの支払いが必要です。
 - 19-1-2. コストは主にマナですが、リザーブ消費、カード追放、犠牲などもあります。
 - 19-1-3. コストの支払いはスタックに乗りません。
-

19-2. マナコスト

- 19-2-1. 属性マナと無属性マナで構成されます。属性マナは指定属性でのみ、無属性マナは任意の属性で支払えます。
-

19-3. 代替コスト

- 19-3-1. 通常のマナコストの代わりに実行できるコストです。カードに記載されます。
 - 19-3-2. 代替コストが複数存在する場合、プレイヤーが1つを選んで適用します。
 - 19-3-3. 代替コストを選択した場合でも、マナコストに影響するコスト増加・軽減効果は引き続き適用されます。ただしマナ以外の代替コスト（手札を捨てるなど）にはマナコストの増減効果は適用されません。
-

19-4. 追加コスト

- 19-4-1. カードの効果や場の状況により、通常のコストに加えて追加のコストが要求されることがあります。
- 19-4-2. コストの軽減効果がある場合、支払うコストが減ります。コストは0未満になりません（7章参照）。

20 章 対象

20-1-1. 「対象とし」と記載されている効果は、スタックに置かれる際に対象を選びます。

20-1-2. 対象が不正になった場合（対象が場を離れた等）、その効果は解決に失敗します。ただし複数の対象を持つ効果の場合、一部の対象が不正になっても有効な対象に対しては解決できます（2-4-1 参照）。

20-1-3. 「対象とし」と記載されていない効果は対象を取りません。「場の全てのノーディア」など広範囲に影響する効果も同様に対象を取りません。

20-1-4. 「対象とし」と明記がない限り、自分・相手どちらのオブジェクトも対象にできません。

20-1-5. カードの実行はコストが支払えれば対象がいなくても実行できます。解決時に全ての対象が不正であれば 2-4-2 に従い処理されます。

20-1-6. スタック上の効果の対象を変更する効果が存在します。対象変更効果が解決された場合、新しい対象が有効であれば元の対象の代わりに新しい対象に効果が解決されます。新しい対象は元の効果の対象として適正でなければなりません。

21 章 ダメージ

- 21-1-1. ダメージはバトル時のダメージ処理やカードの効果によってノーディアに与えられます。アルケイアへのシールドブレイクはダメージには該当しません。
- 21-1-2. ノーディアにダメージが与えられると、L 値がその分減少します。
- 21-1-3. EoO ではターン終了時にダメージはクリアされません。ダメージはノーディアが場を離れるまで累積します（14 章参照）。
- 21-1-4. ダメージが与えられるたびに都度 L 値をチェックします。L 値が 0 以下になったノーディアは即座に破壊されます（状況起因処理・2-9 参照）。
- 21-1-5. ダメージの軽減や無効化はダメージに特有の独立ルールとして扱われ、ダメージが実際に与えられる前に適用されます。置換型能力（18-4 参照）とは別の概念です。
-

21-2.効果によるダメージ

- 21-2-1. スpell などカードの効果によってダメージを与える場合、効果テキストに「基礎ダメージ X を与える」と記載されます。
- 21-2-2. 効果ダメージの計算式は以下の通りです。
実ダメージ = 基礎ダメージ X - 対象ノーディアの D 値
- 21-2-3. 計算結果が 0 以下の場合、実ダメージは 0 となります（7 章 0 フロアルール参照）。効果ダメージに最低 1 ダメージの保証はありません。
- 21-2-4. 実ダメージ分だけ対象ノーディアの L 値を減少させます。その後、L 値が 0 以下になっていないか状況起因処理のチェックを行います（2-9 参照）。

22 章 トークン

22-1-1. トークンはカードの効果によって生成されるオブジェクトです。EoO のカードではありません。

22-1-2. トークンのカードタイプ・サブタイプ・各種能力は、生成する効果テキストに記載されたものに従います。

22-1-3. トークンのマスターおよびホルダーは、そのトークンを生成したプレイヤーです。効果によりホルダーが変わる場合があります。

22-1-4. トークンはカードタイプに応じて以下のように扱われます。

ノーディア・アーティファクトのトークン：マテリアとして扱われます。

グリフのコピートークン：フィグメントとして場に存在します。マテリアではないため、「マテリアを破壊する」などマテリアを対象とする効果の影響を受けません（12 章参照）。

22-1-5. トークンが場以外のゾーンに移動した場合、一旦そのゾーンに置かれた後に消滅します。消滅したトークンはいずれのゾーンにも存在しません（13-11-2 参照）。

22-1-6. トークンはカードではないため、「カードを手札に戻す」などカードを指定する効果の対象になりません。

23 章 キーワード能力

23-1. キーワード能力について

23-1-1. キーワード能力とは、頻繁に使用される能力を短いキーワードで表現したものです。

23-1-2. キーワード能力は全カードタイプ（アルケイア・ノーディア・アーティファクト・グリフ・エフェクト）に付く可能性があります。

23-1-3. 今後のカードセットによりキーワード能力は追加されます。各キーワード能力の定義はこの章に随時追記されます。

23-2. 速攻

23-2-1. 速攻を持つノーディアは召喚酔いの影響を受けません。召喚されたターンから攻撃できます。

23-3. 顕現

23-3-1. 顕現はアルケイアが持つキーワード能力です。シールドブレイク時に、ブレイクされたカードが指定の条件を満たす場合に誘発します。スタックに乗ります。

23-3-2. 顕現の誘発条件と効果はカードに記載されます。

※以降の節は今後のカードセットに応じて追加されます。

24 章 状態異常

24-1.状態異常について

24-1-1. 状態異常とは、オブジェクトに付与される特殊な状態です。カードの効果によって付与・解除されます。

24-1-2. 状態異常を付与する効果は「○○状態にする」と記載されます。付与されているオブジェクトは「○○状態」と呼ばれます（例：凍結状態、麻痺状態）。

24-1-3. 状態異常は複数種類が同時に付与されることがあります。同名の状態異常が複数回付与されても効果は重複しません。ただし、状態異常に関連するカウンター（毒カウンターなど）は別途効果によって積み増しが可能な場合があります。詳細は各節を参照してください。

24-1-4. 状態異常の管理にはマーカー（硬貨・チップなど）の使用を推奨します。カウンターを伴う状態異常（火傷・毒）はサイコロなどで枚数を管理してください。

24-1-5. 全ての状態異常はターン終了時のクリア・ステップで解除されます（14-3-2 参照）。効果により解除タイミングが別途指定される場合はそれに従います。

24-1-6. 各状態異常には、クリア・ステップ以外にも即座に解除される条件が存在する場合があります。詳細は各節を参照してください。

24-1-7. オブジェクトが場を離れると、付与されていた状態異常は全て失われます（13-11-1 参照）。

24-2.凍結

24-2-1. 凍結はマテリアに付与される状態異常です。

24-2-2. 凍結状態のマテリアはルノアできません。リノア・ステップ（14-1-1 参照）によるリノアも行われません。

24-2-3. 凍結状態のノーディアは攻撃もブロックもできません。

24-2-4. 凍結状態のマテリアが効果によって強制的にルノアされた場合、クリア・ステップを待たず即座に凍結状態が解除されます。

24-3.火傷

24-3-1. 火傷はノーディアに付与される状態異常です。

24-3-2. 火傷状態になったノーディアに A-1 カウンターを 1 つ乗せます。A-1 カウンターが乗っている間、そのノーディアの A 値は -1 されます。

24-3-3. 火傷によって乗せられた A-1 カウンターが何らかの理由で取り除かれた場合、クリア・ステップを待たず即座に火傷状態が解除されます。

24-3-4. 火傷状態がクリア・ステップで解除された場合、火傷によって乗せられた A-1 カウンターも同時に取り除かれます。

24-4.拘束

24-4-1. 拘束はノーディアに付与される状態異常です。

24-4-2. 拘束状態のノーディアが飛翔を持っている場合、飛翔の効果は無視されます。

24-4-3. 拘束状態のノーディアは破壊および還元領域への移動を除き、ゾーン移動ができません。効果によって他のゾーンへ移動させようとした場合、その移動は行われません。

24-5.麻痺

24-5-1. 麻痺はノーディアに付与される状態異常です。

24-5-2. 麻痺状態のノーディアが攻撃またはブロックに参加した場合、ダメージ計算ステップにおいてそのノーディアは D 値を無視した 1 ダメージを追加で受けます。

24-6.毒

24-6-1. 毒はノーディアに付与される状態異常です。

24-6-2. 毒状態になったノーディアに毒カウンターを 1 つ乗せます。毒状態が複数回付与されても毒状態自体は重複しませんが、「毒カウンターを乗せる」効果は毒状態とは独立して機能し、カウンターを積み増せます。

24-6-3. 毒カウンターが乗っているノーディアのホルダーのチェックアウト・ステップに、毒カウンターを 1 つ取り除き、そのノーディアに D 値を無視した 1 ダメージを与えます。

24-6-4. 毒カウンターが取り除かれて 0 になった場合、クリア・ステップを待たず即座に毒状態が解除されます。

※以降の節は今後のカードセットに応じて追加されます。