ボートモンスター　カード紹介

【優斗の使ったカード（一部）】

＜アクターカード＞

・『』

　（ステータス）

　コスト　　　　　……手札１枚

　レア度　　　　　……３

　攻撃力　　　　　……２０００

　防御力　　　　　……２０００

　ダメージポイント……３

　ＨＰ　　　　　　……１００

　属性　　　　　　……聖

　種族　　　　　　……騎士

　住処　　　　　　……幻想世界

　心　　　　　　　……正義

　（効果）

　・『』が場に存在する時、このアクターの【住処】に『ヘブンズカント

リー』を追加して、ダメージポイントを１上げる。

（設定的なもの、及び作者からのコメント）

　優斗の持つ、そして作中で出てきた『喋るカード』第２弾。年齢は中学３年生くらいをイメージしています。ちなみに師匠の『』は高校３年生くらい。師匠と同じ位、主人公にアドバイスをしてくれるいい子。ちなみに優斗の中だと、『』はクラスの学年委員で、『』は気の合う友達みたいな存在。

　作中では、優斗は彼を『中性的な顔立ち』と評価していましたが、それはあくまでも兜や鎧を装備している状態での話で、実は素顔は男の娘みたいな奴。イメージとしては、『ポケットストーリー』の成瀬白や、『ろらんずめいつ』の詠の髪をショートにした感じかと。口調も彼等に似てますし。ただ、この３人の中だと一番元気一杯。

　どっかの煙の騎士と違い、騎士っぽい感じでちゃんと武器も持っていますが、戦い方は少し独特です。剣は剣ですが、刃と柄の部分が離れており、柄を振ると、少し遅れて刃が柄の動きに合わせて移動する感じ。めっちゃ使い辛いです。一体どんな剣だよ。（笑　でも、もし二刀流の機会があれば（勿論もう片方はちゃんとした剣）攪乱とか出来て、トリッキーな戦い方が出来ていいかもしれませんね。最も、彼は盾持ちなので、そこら辺はどうなることやら。

　重要なカード効果ですが、実は『』が相手の場にあっても効果が適用されます。あくまでも『場に存在すれば』であって、『自分の場に存在すれば』ではないので。ただ、攻撃力自体は変化しないため、そこら辺は使用者である優斗の腕（及び作者のゲーム構成力）の見せどころでしょう。幸い、『ユニット完成ボーナス』の恩恵は授かれるようになっているので、頑張れば何とかなる。

　実はもっと細かい設定がまだあるのですが、それはまた後で。もしかすると作中で説明する機会があるかもしれませんが、無ければこのコーナーで説明したいかと。

＜魔法カード（通常魔法）＞

・『コントロール奪取』

　コスト　　　　　……手札３枚

　レア度　　　　　……５

　（効果）

　・相手アクターを１体選択して発動する。選択したアクターのコントロールを、こ

のターン終了時まで得る。

（作者からのコメント）

　３話のゲームの逆転の一手となったカード。と言っても、今回のような時位しか活躍の機会はありませんが。コストが重いカードなので、ちょっと場面に困ります。ネーミングがこんなんなのは、元々このゲームが、７×７のマスを移動して戦う、将棋やチェスみたいなゲームだったからです。『奪取』と『ダッシュ』をかけていると思ってください。相手のカードを奪って、逆走させる。そんなイメージですね。カードイラストもそんな感じですし。ちなみにゲーム名が『ボードモンスター』なんて名前なのも、このゲームの元々の形からで、うっかり変えるのを忘れてしまいました。ただ、自分の中でもこの名前で定着してしまった感じがするので、今はもう変えるつもりは無いのですが。（笑

・『反撃の狼煙』

　コスト　　　　　……手札１枚

　レア度　　　　　……５

　（効果）

・自分のアクターが戦闘によって相手のアクターを破壊し、それにより自陣のアクタ

ーの数が相手の場のアクターの数以下になった時、自分のライフポイントが相手の

ライフポイント未満であれば発動出来る。

その戦闘で破壊したアクターの攻撃力以下の防御力の相手アクターを一体破壊する。

その後、相手の場にカードが無く、自分と相手のライフポイントの差が１５０００

ポイント以上であれば、相手に１００００ポイントのダメージ。

（作者からのコメント）

　条件が多くて使い辛そうに見えますが、それはあくまでも効果の後半の部分だけ。素人なら、全ての条件を満たすの状況は作りやすいかと。アクターを展開されまくると詰みますが。優斗が弱いうち（そして作者のゲーム構成力がまだまだな内）は、使う機会が多そうです。だんだんと使える機会がなくなっていくかも。ラスボス辺りだと雰囲気出て良さそうですが、そのレベルまでいくと、この効果がチートすぎてかえって微妙になるかもしれません。

・『錬金術』

　コスト　　　　　……手札０枚

　レア度　　　　　……５

　（効果）

・自陣に存在する【鉄】属性アクターを１枚墓地へ送って発動する。

　自分の山札からレア度４以上の、『錬金術』以外のカードを１枚選択して相手に見

せてから手札に加える。

（作者からのコメント）

　鉄属性アクターとレア度はこのカードのために存在しているといっても過言では無い、というようなカード。随分昔に思いついたカードですが、最初は『鉄属性モンスターを破壊して、レアカードを手札に加える』というシンプルなカードでした。レアカードの基準は、ホイル加工がされているか否か、というものでしたが、それじゃ小説に出したり実際に使うにはあまりにも、という事で、レア度の項目が出来た次第です。

　ちなみに作中の世界では、レア度４以上のカードはホイル加工がされており、それ以下のレア度のカードは普通のカードです。但し、シングルカードの値段は、必ずしもレア度の高いカードの方が高い、という訳ではありません。例えば、３話で出てきた『』と『コントロール奪取』は、レア度の差はあれどシングルカードだと大体同じ位の金額で売られていることが多いです。寧ろその２枚より、『地球からの贈り物』の値段の方が高いくらい。要は、デッキを作る際に必須になるか否か、というのが大まかな基準。

【ケイの使ったカード（一部）】

＜アクターカード＞

・『竜騎士ファントム』

　（ステータス）

　コスト　　　　　……手札３枚

　レア度　　　　　……５

　攻撃力　　　　　……２８００

　防御力　　　　　……２４００

　ダメージポイント……４

　ＨＰ　　　　　　……９０

　属性　　　　　　……悪

　種族　　　　　　……霊・騎士

　住処　　　　　　……亡霊の国

　心　　　　　　　……中性

　（効果）

　・自分の場に存在する他のアクターの【心】の数が、正義＞悪　の時、このアクタ

　　ーの【心】は正義になる。

　・自分の場に存在する他のアクターの【心】の数が、正義＜悪　の時、このアクタ

　　ーの【心】は悪になる。

　・１ターンに一度、自分の手札のアクターを１枚、相手に見せて発動する。このア

クターの【住処】に、この効果で見せたアクターの【住処】を加える。

　　　・このアクターが相手によって破壊された時、その時のこのアクターの【心】と同

　　　　じ【心】を持つ、【種族】が竜のアクターを１体、自分の手札、デッキ、墓地、

　　　　隔離ゾーン、消失ゾーンのいずれかから選び、自陣に特殊召喚する。

（設定的なもの、及び作者からのコメント）

　ケイの使ったカードの１枚。現在は優斗が所持しています。作中では『ファントム・ソルジャー』も出てきましたが、あのカードもこいつとほとんど同じ効果。ただ、あっちは戦闘以外の破壊だと効果が使えず、リクルートするならするで特殊召喚するアクターの【種族】が兵士で、しかも呼び出すやつのコストが２以下でなければならなかったり、【住処】追加の効果が無かったりと少し違います。

実は珍しいリクルーターの１枚。この手の効果はあまり増やしすぎると、直接攻撃が決め辛かったり、ユニット完成ボーナスが途切れなかったりと色々面倒なので、意識的に数は少なめにしています。

ちなみにアクターの見た目は作中でも説明しましたが、一応こいつは『ファントム』の名の通り、ゴーストっちゃゴースト。但しちゃんと物理攻撃は効きます。「ゴーストタイプにノーマル技が効かねぇ！」なんて事にはならないのでご安心を。てかそうしないとゲームとしてちょっと……なので、やむを得ず。

優斗はこいつの効果でクリアレッドを呼び出しましたが、正直あまりあいつとの相性は良くありません。（クリアレッドの付加魔法復活効果は、通常召喚でなければ発動しないため）

ただある程度のステータスで場を制圧しつつの、破壊されたら後続を呼び出すので、ゲームに出しやすいっちゃ出しやすいカード。少なくとも、『正義の鉄槌』よりは出番はあると思う。

・『船艦リバーサル』

　（ステータス）

　ストレンジャー　……４、６

　レア度　　　　　……３

　攻撃力　　　　　……２１００

　防御力　　　　　……１６００

　ダメージポイント……２

　ＨＰ　　　　　　……７０

　属性　　　　　　……水

　種族　　　　　　……船艦

　住処　　　　　　……ナイトオブイリネス

　心　　　　　　　……中性

　（効果）

　・１ターンに一度、このカードの下に重なっているストレンジャーを１枚墓地に送り、

　　以下の効果から一つを選び、発動出来る。

　　【・】相手の場の付加魔法、又は置換魔法を１枚選び、破壊する。

　　【・】手札を１枚捨てて、相手の場の付加魔法、又は置換魔法を全て破壊する。

（設定的なもの、及び作者からのコメント）

　ケイのカード第２弾。こっちも現在は優斗の手に。

　記念すべき最初のストレンジアクターです。ネタバレというか次回予告ですが、ストレンジアクター使いの味方が次に登場する予定ですが、彼の使うカードより先にこっちが登場しました。

　そもそも、ストレンジャーの概念自体、カードを百枚近く考えた時に思いついたもので、本来は五十話くらい日常的な話を書いて、その後でこのシリーズを出して物語を動かす予定でしたが……流石にのんびりしすぎだろうと思ったので、三話目から出しました。

　こいつの見た目を一言で表すなら、海賊船かと。効果はあまり海賊っぽくはありませんが。（笑　ちなみに私の好きなカードの１枚で、これ１枚でクリアレッドの鉄壁の耐性を崩せる性能があります。但し、戦闘面では少し頼りないですが。効果は結構色々と使えるやつなので、ゲーム構成を考えやすいカードかも。

・＜ケイのデッキのついて＞

　『オーガ』アクターの反則的な効果で相手のライフにダメージを与え、ついでに『船艦リバーサル』で付加魔法や置換魔法を破壊してボートアドをとるデッキ。リクルーターも割と数が入っているので、理想の盤面にしやすいデッキかと。

　『オーガ』アクターは、ここでは紹介しません。効果が反則過ぎるので、あくまでも小説オリジナル。データも詳しいとこは全く考えていませんし。

　優斗は運良く勝てましたが、あのゲームは鉄壁の耐性が適応されている状態の『』が場に長く留まっていたからであり、ケイのデッキが弱かったわけでは無いです。ただ、個人的には付加、置換魔法を破壊する手段が『船艦リバーサル』頼みになっているので、そこだけ改善すればあのゲームもケイが勝っていたかも。