ボートモンスター　カード紹介

【優斗の使ったカード（一部）】

＜魔法カード（通常魔法）＞

・『流星群』

　コスト　　　　　……手札３枚

　レア度　　　　　……５

　（効果）

　・互いのプレイヤーは、手札を任意の枚数捨て、捨てた枚数だけフィールドに存在する

自分のアクターを選択する。その後、選択されたアクターに５０ダメージ。選択され

なかったアクターに１００ダメージ。

（作者からのコメント）

　第２話で出てきた、コスト３枚の魔法カードです。テキストでは『捨てる』と書いてありますが、これは『墓地に置く』と考えていただければいいかと。（正確には少し違いがあるのですが、そこら辺は3/23に更新したルールのところを見ていただければと思います）

　手札を捨てるかどうかでダメージが変化するのは、「落ちてくる隕石の直撃を、運良く躱せた」というシーンをイメージしました。（笑　２話では存在するアクターの都合で互いにダメージ軽減の効果が使われませんでしたが、次に出す時は使わせようかと。

・『正義の鉄槌』

　コスト　　　　　……手札１０枚

　レア度　　　　　……５

　（効果）

　・このカードの【コスト】は、相手のフィールドに存在する【心】悪　のアクター１枚

につき、２減る。

　・自分の場に【心】正義　のアクターが存在しない時、このカードの効果は無効になる。

　・場の【心】悪　のアクターを、全て持ち主の【墓地】に置く。但し、自分の【ライフ】

が１０００未満で、【消失ゾーン】にカードが７枚置かれている時、【心】悪　のアク

ターは【墓地】の代わりに【消失ゾーン】に置かれる。

（作者からのコメント）

　多分、最初で最後のコスト１０のカードです。（笑

　遥のお陰で手に入ったカード２枚目、かつ２話で発売されていたパックの目玉カード。効果は条件はありますが強力で、２話の優斗vs男で優斗を勝利へと導いたカードです。

【心】を何らかの方法で　悪　に変えてしまえば、鉄壁の耐性をもつ『』も葬ることが可能です。（『』の耐性は、魔法を置換している時、相手の魔法カードの効果で『選択されない』ものであり、このカードは『選択せずに墓地（又は消失ゾーン）に置く効果』のため）　詳しいことは、ルールの方を確認して頂ければと思います。

　色々条件はありますが、楽にゲームエンドに持っていけるカードなので、作中での使い方には細心の注意を払う必要があるかと。もしかすると、暫く（下手すると永遠に）出てこないかもしれません……（泣

元々小説よりもゲームの方が先にあり、優斗達が使っているカードは既に考えてあるカードリストの中から選択していたため、このようなことが起きてしまいました。

カードの名前的に、何らかのメッセージ性はあるので、また出せたらなと思っています。

【遥の使ったカード（一部）】

＜アクターカード＞

・『風の旅人』

　（ステータス）

　コスト　　　　　……手札０枚

　レア度　　　　　……１

　攻撃力　　　　　……５００

　防御力　　　　　……１０００

　ダメージポイント……１

　ＨＰ　　　　　　……４０

　属性　　　　　　……自然

　種族　　　　　　……旅人

　住処　　　　　　……ブリーズマウンテン

　心　　　　　　　……正義

　（効果）

　・このアクターが場に出た時、【山札】の上から３枚を表向きにする。めくったカードの

中に『風の旅人』があれば、任意の枚数【特殊召喚】してよい。その後、残りの【カ

ード】を【墓地】に送る。

　・『フリーアタッカー』

（設定的なもの、及び作者からのコメント）

　遥の使うデッキのメインカードです。作中でも述べた通り、高確率で『風の旅人』の特殊召喚に成功します。特殊召喚出来ない場合でも、墓地に送られた方が都合のいいカードが送られることがほとんどです。流石ガチプレイヤー。運も実力の内ということか……と言いたい所ですが、実は失敗した時のフォローも遥はちゃんと考えていたりします。

　ちなみに私は遥と同じデッキを何回か使ったことがありますが、『風の旅人』を３枚特殊召喚とか無理でした。精々２枚が限度です……（泣

＜アクターカード（結合）＞

・『ウインドフォースドラゴン』

　（ステータス）

　コスト　　　　　……手札０枚

　レア度　　　　　……４

　攻撃力　　　　　……２５００

　防御力　　　　　……２５００

　ダメージポイント……３

　ＨＰ　　　　　　……８０

　属性　　　　　　……自然

　種族　　　　　　……竜

　住処　　　　　　……ブリーズマウンテン

　心　　　　　　　……正義

　【結合素材】

　（アクター）『風の旅人』×３　＋　（魔法）『共有結合』

　（効果）

　・『フリーアタッカー』

（設定的なもの、及び作者からのコメント）

　何故旅人３枚で竜になるのか、という疑問は無しの方向でお願いします。（笑

　初の結合アクターの紹介です。結合アクター自体は隆佑の使った『悪魔親兵スローター』が最初ですが、あのカードの紹介はネタバレとかあるので後回しになるかと。

　肝心のこいつですが、見た目は『』を一回り小さくした、緑色の竜といった感じです。遥のデッキのメインアタッカーで、素の状態なら防御力の関係で優斗の『』を一方的にバトルで勝つことが出来ます。与えるダメージは少ないですが。（笑

＜魔法カード（通常魔法）＞

・『カムバック・モンスター Lv.1』

　コスト　　　　　……手札１枚

　レア度　　　　　……１

　（効果）

　・自分フィールド上の【レア度】１のアクターを、全て手札に戻す。

（作者からのコメント）

　遥のメインカードの１枚です。『風の旅人』を自身の効果で展開した後、このカードで纏めて手札に戻します。実際に私が使った時の使い方としては、効果持ちのアクターなら、もう一回出して効果を発動したり、戻したアクターをコストにしたりと様々です。テキストの短さとは裏腹に色々出来るカードかと。最初は適当に作ったカードでしたが、コストの割に使い方を考えるのが楽しいカードになりました。

『カムバック・アクター Lv.1』では無いのは、このゲームを作った当初は、『アクター』は『モンスター』という名前だったためです。ライフや特殊召喚という用語からもしかすると気づいた方もいらっしゃるかと思いますが、このゲームはとあるカードゲームに影響されて作ったものです。（勿論それだけでなく、他にも影響されたカードゲームが多々あり、そこら辺の影響も含めてこのゲームが出来ました）サイトにアップする前に『モンスター』から『アクター』に変更することにしましたが、カード名等に以前まで使っていた名称の名残が残っていたりするかもしれません。コストやレア度はともかく、カードの名前は基本そのままで話を進めるつもりなので、もしかすると偶に違和感のある名前のカードが出てくるかもかもしれませんが、それはこういう理由からだと思って頂ければと思います。

【蓮希の使ったカード（一部）】

＜魔法カード（通常魔法）＞

・『』

　コスト　　　　　……手札３枚

　レア度　　　　　……３

　（効果）

　・前のターン、自分のアクターが【消失ゾーン】に送られている場合、このカードの【コ

スト】は２になる。

　・相手のアクターを１体【消失ゾーン】に置く。

（作者からのコメント）

　蓮希のカードで紹介出来るのは、今はこれだけでしょうか。アクターをどんどん場に出していった遥とは対称的に、蓮希はあまり動きませんでしたからね。（笑

　一応、このゲームではレア（になる予定）なアクターを除去するカードです。召喚するのに手札が必要なので、あまり除去カードをポンポン出すと、ゲームバランスがひどいことになりかねないので。カードには、大分老けた『』が自室で眠っているという、優斗から見ると中々複雑なイラストが書かれています。