

第9回千葉公認大会アフタールール：戦術改変

「ゲームに使用される各戦術を以下に変更する」

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。

↓

遅攻（自動β）〔このキャラクター〕がプレイされて場に出た場合、ターン終了時に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ターンに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）〔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、場に出るキャラクターにその攻撃を防御させる事が出来る。

↓

正々堂々（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ターンに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）この効果でキャラクターカードをプレイした干渉中、相手プレイヤーも同数までのキャラクターカードをプレイして良い。そのカードはコマンドカードのタイミングでプレイでき、そのカードのプレイは「キャラクターカードは1ターンに1枚しかプレイ出来ない」という制限に含まれない。

先制（自動γ）〔このキャラクター〕の攻撃は、戦闘の解決時に「先制のタイミング」で解決される。

↓

専守（自動γ）〔このキャラクター〕の攻撃は戦闘の解決時に「通常のタイミング」で解決され、このキャラクターと戦闘を行っている〔戦術：専守〕をもたないキャラクターの攻撃は「先制のタイミング」で解決される。

貫通（自動 α ）〔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る場合、同時に〔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戦闘を行った相手キャラクターの耐久力を引いた値に等しい。その相手キャラクターが既にダメージを受けている場合、そのダメージの値をXに加算する。但し、Xが0以下になる場合、この効果は無効になる。このダメージは戦闘ダメージとして扱う。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。

↓

跳弾（自動 α ）〔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る場合、同時に〔あなたのキャラクター1枚〕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戦闘を行った相手キャラクターの耐久力を引いた値に等しい。その相手キャラクターが既にダメージを受けている場合、そのダメージの値をXに加算する。但し、Xが0以下になる場合、この効果は無効になる。このダメージは戦闘ダメージとして扱う。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、防御を行ったキャラクターが同じ種族を1つでも持つ場合、この効果は無効になる。

↓

挑発（自動 α ）〔このキャラクター〕の攻撃はスリープ状態のキャラクターで防御することが出来る。

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。

↓

弱点A（自動 α ）〔このキャラクター〕がAの種族を持つキャラクターから受ける戦闘ダメージは2倍になる。

マナチャージ（X）（自分ターン）スリープ：〔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。

↓

マナペイアウト（X）（自分ターン）スリープ：〔あなたのノードX枚〕を破棄する。

即死（自動 γ ）〔このキャラクターから戦闘ダメージを受けた相手キャラクター〕は、直ちに決死状態になる。

↓

峰打ち（自動 α ）〔このキャラクター〕が与える戦闘ダメージのみでは相手キャラクターは決死状態にならない。

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。

↓

無警戒（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〕をスリープ状態にする。

人形、伝説については特に変更無し。