

## リファレンスカード

### フェイズ1: 準備

1.ダイスを振る 2.カードを捨てる 3.カードを引く

### フェイズ2: プレイヤーターン

スタートプレイヤーから開始をして、交互にアクションを実行する。メインアクションを1回必ず実行しなくてはならない。もし望むなら、サイドアクションを1回実行できる。

メインアクション	サイドアクション
・コストを支払う	・コストを支払う
・フェニックスボーンを攻撃	・瞑想
・ユニットを攻撃	・ダイスパワーを起動
・パス	

### フェイズ3: リカバリー

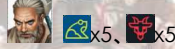
1.回復 2.消耗の除去 3.ダイスの消耗

スタートプレイヤーターンを相手に渡し、次のラウンドを開始する。

## 構築済みデッキ

ダイスプール

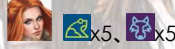
Col Roarkwin



Maeoni Viper



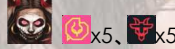
Aradel SummerGaard



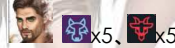
Saria Guidenman



Jessa Na Ni



Noah Redmoon



## リファレンスカード

### フェイズ1: 準備

1.ダイスを振る 2.カードを捨てる 3.カードを引く

### フェイズ2: プレイヤーターン

スタートプレイヤーから開始をして、交互にアクションを実行する。メインアクションを1回必ず実行しなくてはならない。もし望むなら、サイドアクションを1回実行できる。

メインアクション	サイドアクション
・コストを支払う	・コストを支払う
・フェニックスボーンを攻撃	・瞑想
・ユニットを攻撃	・ダイスパワーを起動
・パス	

### フェイズ3: リカバリー

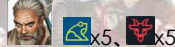
1.回復 2.消耗の除去 3.ダイスの消耗

スタートプレイヤーターンを相手に渡し、次のラウンドを開始する。

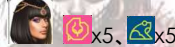
## 構築済みデッキ

ダイスプール

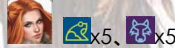
Col Roarkwin



Maeoni Viper



Aradel SummerGaard



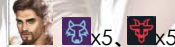
Saria Guidenman



Jessa Na Ni



Noah Redmoon



B5 で印刷。

87.5mmx63.5mm B5 文字 8pt

## ダイスパワー一覧

### 自然魔法

◆・1<sup>④</sup>: 対象のユニット1体に1ダメージを与える。

### 機式魔法

◆・1<sup>④</sup>: 捨て札にある自分のアリーを1体選ぶ。そのアリーを手札に加え、その後自分のフェニックスボーンにそのアリーの攻撃力に等しいダメージを与える。

### 魅了魔法

◆・1<sup>④</sup>: この能力を唱えるために使用したダイスを対象のあなたが支配するユニット1体に置く。そのユニットにこのダイスが置かれている間、そのユニットの攻撃力と生命力に+1。そのラウンドの終了時、これにより置かれたすべてのダイスをあなたの消費プールに置く。

### 幻影魔法

◆・1<sup>④</sup>: いずれかの相手の活性ダイスプールのダイスを1個、その相手の消費ダイスプールに移動する。

## ダイスパワー一覧

### 自然魔法

◆・1<sup>④</sup>: 対象のユニット1体に1ダメージを与える。

### 機式魔法

◆・1<sup>④</sup>: 捨て札にある自分のアリーを1体選ぶ。そのアリーを手札に加え、その後自分のフェニックスボーンにそのアリーの攻撃力に等しいダメージを与える。

### 魅了魔法

◆・1<sup>④</sup>: この能力を唱えるために使用したダイスを対象のあなたが支配するユニット1体に置く。そのユニットにこのダイスが置かれている間、そのユニットの攻撃力と生命力に+1。そのラウンドの終了時、これにより置かれたすべてのダイスをあなたの消費プールに置く。

### 幻影魔法

◆・1<sup>④</sup>: いずれかの相手の活性ダイスプールのダイスを1個、その相手の消費ダイスプールに移動する。

B5 で印刷。

87.5mmx63.5mm B5 文字 8pt