



DOMINA
GAMES

Blade Rondo

Frost Heil

GAME MANUAL

■ごあいさつ

この度は「ブレイドロンド：フロストヴェール」をお買い上げ頂き誠にありがとうございます。ゲームを始める前にこの説明書をお読み頂き、正しい遊び方でお楽しみ下さい。なお、この説明書は再発行致しませんので大切に保管して下さい。

■内容物

説明書	× 1
カード	× 60
パラメータボード	× 2
パラメータダイス	× 6
ライフストーン	× 2

■目次

ゲームの目的P.03
ゲームの準備P.03
ゲームの流れP.04
ゲームの場P.06
カードの見方(剣、呼吸法)P.07
カードの種類P.08
キーワード能力P.09
用語集P.10
細則P.11
凍てつく薔薇P.13
ソロプレイの準備P.13
カードの見方(ソーニャ、ソーニャの剣)	...P.14
ソロプレイの場P.15
ソロプレイルールP.15
初めての戦いP.17
混成プレイP.18
クレジットP.18

「Blade Rondo」からの
変更点と本作独自の要素

- ・P09「キーワード能力」に「凍結」が追加されました。
- ・P10「用語集」に「凍結する」が追加されました。
- ・P11「細則」が更新されました。
- ・P13～16「ソロプレイ」に関するルールが本作独自のものに変更されました。

お問い合わせ

- 本品に関するご質問がございましたら、下記のメールアドレスよりご連絡下さい。
サポート専用アドレス: support@fueisha.co.jp
- 本品の最新情報は下記のホームページでご確認下さい。
ホームページ: <https://www.dominagames.com>

⚠️ ご注意

- 本品には小さな部品が含まれております。
誤飲を防止する為に小さなお子様の手の届かない場所に保管して下さい。
- 本品の仕様、及び外観は予告なく変更される場合があります。



異形はあなたの剣の元に散った
ヴェロニカは追い詰められても微笑みを崩さない
——ここで私を問い正して、それが何だというのか？
——我らの事業は、いずれ必ず実るというのに
魔女は窓から身を投げ、眼下に広がる森に消えた…

《ローズ》を内偵してきたマリアは
その邪悪さを認めることとなった
更には謎に包まれていた《ローズ》の
本拠地をも突き止めたと云う
そこには《ローズ》の盟主もいるはずだ

向かうは霊峰「ファゴラントス」
その山頂にそびえる古き神殿
あなたとマリアは白銀の山へと旅立つ——

あなたは伝承に登場する人物たちの
技や術を具現化できる「ソーディア」の1人です
伝承から成る「剣」たちを束ね、数多の敵を打ち倒すことが
「ソーディア」に与えられた使命です

ゲームの目的

本作は1～2人用の対戦カードゲームです。自身が選んだ7本の「剣」を手札にして戦い、敵のライフを0にすればあなたの勝利です。まずは2人用ルールから説明しますが、ソロプレイを行う場合もこちらから順にお読み下さい。

ゲームの準備

- 1 各プレイヤーは下図のように、自分の場を準備します。



パラメータダイス

各ダイスの0の面を上にして、それぞれ対応する色の円の中に置きます。

※ATTACKの上のダイスは攻撃力、VOLTAGEの下ダイスはボルテージ、DEFENCEの上のダイスは防御力を表します。

ライフストーン

15の上に置きます。

パラメータボード

お互いのプレイヤーが見やすいように、相手のボードの上端と繋げて置きます。

呼吸法カード

「加熟法」と「加護法」を1枚ずつ、自分の前に表向きで置きます。

初めて遊ぶ場合は
P17「初めての戦い」を
先にお読み下さい。

- 2 40枚の剣カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに15枚ずつ配ります。残り10枚は使いませんので、非公開のまま脇に置きます。
- 3 各プレイヤーは配られた15枚の中から、7枚を選んで手札にします。残り8枚は使いませんので、非公開のまま脇に置きます。
- 4 先攻、後攻を運命の導きに従って決めます。後攻プレイヤーは「鼓動法」を受け取り、自分の前に置き、更に**攻撃力を1**にします。以上の準備が出来たら、対戦開始です。

好きな剣で戦いたいなら…

各プレイヤーが本作を1個ずつ持っている場合、各プレイヤーが予め用意しておいた7枚の手札を用いて対戦することも出来ます。同名のカードは2枚まで手札にすることが出来ます。この場合、上記の2と3の手順はスキップされます。



▲剣カードの裏面



▲「鼓動法」

ゲームの流れ

何れかのプレイヤーが勝利するまで、先攻のプレイヤーと後攻のプレイヤーが交互に以下の流れでターンを行います。

ターン開始時の処理

- ・自分のボルテージを1増やす。ボルテージは10以上にならず、既に9の場合は<バースト>し、ライフを1失う。
- ・自分に付与されたカードのターン開始時効果を処理する。
- ・自分のセットエリアに「凍結」を持つカードがある場合、そのその効果を処理しても良い。(「2.行動」の中で行っても良い。)
- ・自分の配下のターン開始時効果を処理する。



行動

- ・合計コストが自分のボルテージを越えない範囲で任意の枚数のカードを使用する。

カードを使用するには

自分の前にある呼吸法カードか、手札にある剣カードを1枚選んで場に出します。そのカードが「レスポンス(Z)」を持つなら裏向きで、持たないなら表向きで出します。この時、カード左上に書かれたコスト(「レスポンス(Z)」を持つカードの場合は1コスト、「加護法」の場合は自分で決めたコスト)を消費したことになります。コストを消費してもボルテージ自体が減ることはありません。その後、表向きで出したカードの効果を処理します。使用したカードを置く場所をプレイエリアと呼びます。



ターン終了時の処理

- ・プレイエリアに置かれた表向きの自分のカードに、それぞれ以下の処理を行う。



リミテッド
アイコン

- があるカード: 捨て札にする。
- がない剣カード: 自分の手札に戻す。
- がない呼吸法カード: 自分の前に戻す。

- ・相手のプレイエリアに裏向きのカードがあるなら、相手はそれを手札に戻す。

パラメータやライフが変化したら

パラメータダイスの上の面、またはライフストーン的位置をその値の箇所に変更します。各パラメータの上限は9、ライフの上限は15です。但し、攻撃力と防御力は剣カードの効果により一時的に上限を超えることがあります。この場合はパラメータダイスの上の面を変更する必要はありません。

ゲームの場



セットエリア
(配下や付与されたカードを置く場所)

自分の呼吸法カード
を置いておく場所

プレイエリア
(使用したカードを置く場所)

カードの見方

呼吸法カードと剣カードは、以下のように表示されます。

カード名称

コスト

このカードを使用する為に必要なコストです。

リミテッドアイコン

このアイコンが記載されているカードは、使用するとターン終了時に捨て札になります。(ターン終了時にプレイエリアにある場合に限る。)

シンボル

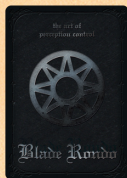
テキスト

このカードを使用した時の効果です。

フレーバー

物語や伝承の概要です。ゲームでは使用しません。

※カード下部にはその他に、カードナンバーやイラストに描かれている人物の名前等が記載されていますが、どれもゲームのプレイには関係ありません。



▲呼吸法カードの裏面



▲剣カードの裏面

カードの種類

本作は呼吸法カードと剣カードを用いて対戦を行います。これらの分類によりカードの使用に条件が課せられるといったことはありません。



呼吸法



呼吸法

自分自身を高める術

自分のパラメータを上昇させるカードで、自分の前に置かれます。「加熱法」と「加護法」は必ず所持しており、「鼓動法」は後攻のプレイヤーが得ます。



剣



物理

攻撃の基本形

自分の攻撃力によって威力が変化する、「物理攻撃」の効果を持つカードです。



魔法

防御無視の必殺攻撃

相手の防御力を無視してダメージを与える、「魔法攻撃(X)」の効果を持つカードです。



補助

戦闘を有利にする支援効果

ライフ回復やパラメータ上昇のサポート、配下を呼ぶ「召喚(Y)」の効果を持つカードです。



布石

敵の攻撃への備え

相手の行動に反応して使用できる、「レスポンス(Z)」の効果を持つカードです。



特殊

型破りの特殊行動

複数の異なる効果を持つカードです。

キーワード能力

カード内の一部の効果は省略して、キーワードで表示されています。

物理攻撃

相手に、自分(または配下)の攻撃力から相手の防御力を引いたダメージを与える。

魔法攻撃(X)

相手にXダメージを与える。

召喚(Y)

このカードはリミテッドアイコンを持っていてもターン終了時に捨て札にならず使用後に以下に記載されたパラメータとテキストを持つ配下Yとなり、自分のセットエリアに置かれる。

- ・攻撃力を持つ場合、この配下Yが物理攻撃を行う時に、その値を参照する。
- ・防御力を持つ場合、自分が相手(または相手の配下)から物理攻撃を受ける時に自分の防御力の代わりに、その値を参照してもよい。

レスポンス(Z)

このカードを使用する場合、相手に表側が見えないように裏向きでプレイエリアに置く。このカードは自分のターン終了時には手札に戻らず、捨て札にもならない。相手のターン中にZのシンボルを持つ行動が行われた場合、表向きにしても良い。そうした場合、その効果を処理する。同時に条件を満たした複数

の「レスポンス(Z)」を使用する場合、好きな順番で表向きにして処理する。効果を処理したカードは相手ターンの終了時に捨て札になる。相手のターン終了時まで処理されずに裏向きのまま残っていたカードは手札に戻る。

凍結

このカードを使用する場合、「凍結」以外の効果は処理されない。このカードは使用したターンの終了時に自分のセットエリアに置かれる。次のターン以降、自分のターン中ならいつでも、このカードを横向きにしても良い。そうした場合、コストを支払わずにこのカードの「凍結」以外の効果を処理する。効果を処理したカードがリミテッドアイコンを持っているならターン終了時に捨て札になり、持っていなければ手札に戻る。

追加

このカードの効果で相手に1以上のダメージを与えた場合にのみ、この効果を処理する。

錬成

このカードを使用する場合、コストを支払う前にこの効果を処理しても良い。

代償

このカードを使用する場合、コストの支払いと同時にこの効果を処理する。

用語集

◆あなた

そのカードを使用したプレイヤー、またはそのカードを付与されているプレイヤーのこと。

◆配下

召喚(Y)の効果により、セットエリアに置かれたカードのこと。

◆行動

カード、及びカード中に記載されたシンボルを持つ効果の総称。

◆攻撃

行動の中でも特に物理、魔法のシンボルを持つものの総称。

★ フロースンミスト：魔法攻撃 (1)
あなたのセットエリアにカードが4枚以上あるなら、この攻撃は魔法攻撃 (2) になる。

3
DEF

▲「フロースンミスト」は行動であり攻撃。

◆ダメージを与える(受ける)

対象のプレイヤーのライフを減らすこと。「ライフを失う」ととは区別する。

◆レスポンスする

相手のターン中、Zのシンボルを持つカード(または配下などが持つZのシンボルを持つ行動)が使用された場合にあなたが裏向きでプレイエリアに置いておいた「レスポンス(Z)」を持つカードを表向きにし、相手のカードよりも先にその効果を処理すること。

◆無効化する

そのカード、または行動の「代償」以外の効果を打ち消すこと。効果を打ち消されたカードのコストは戻らず、リミテッドアイコンを持つカードであれば、ターン終了時に捨て札になる。

◆付与する

このカードを対象のプレイヤーのセットエリアに置くこと。置かれている間、対象のプレイヤーは以下に記載されたテキストの効果を受ける。付与されたカードはリミテッドアイコンを持っていてもターン終了時に捨て札にならない。

◆凍結する

そのカードをセットエリアに置き、セットエリアに置かれている間はそのカードが「凍結」を持つものとして扱うこと。

追加：ターン終了時に、このカードがプレイエリアにあるなら凍結する。

▲「銀嶺槍」の追加効果が処理された場合、自分のセットエリアに置かれる。次のターン以降、横向きにして再び効果を処理出来る。

◆以下を行う(行っても良い)

以下に記載された行動を行うこと。コストの記載がない場合は0コストで行える。

あなたのターン開始時に以下を行う。

◆ 抹消の楔：あなたのライフが相手よりも多いなら、あなたは勝利する。

6
DEF

▲「抹消の楔」は0コストとみなすので「極光の空のオパール」ではレスポンス出来ない。

細則 Ver1.01

このページには本作の細かなルールを細則より抜粋して記載してあります。最初に読む必要はありませんので、ゲームを遊んでいて解らないことが生じた場合に適時ご参照ください。なお、細則は必要に応じて更新される場合がございます。最新の細則の全文や、個別カードのQ&Aは公式サイトよりご確認ください。

1.手札

手札とは手に持っている剣カードのみを指す。呼吸法カード、及びプレイエリアに置かれているカードは手札とはみなさない。

2.パラメータ

パラメータを変化させる効果に「ターン終了時まで」、「このカードが場にある間」といった期間の指定がある場合、パラメータダイスの値は変化させない。この効果では一時的に上限である各パラメータの上限である9を超えることがある。

3.ダメージ

3.1 ダメージを与える効果を使用したにも関わらず、防御力による軽減など、無効化以外の要因で相手プレイヤーにダメージが与えられない場合には、0ダメージを与えたものとみなす。

3.2 ライフを失うことはダメージと同一ではない。「バースト」や「毒」によりライフを失うことに対して「燐光」の効果を使用することは出来ない。

4.レスポンス

4.1 裏向きで置かれた「レスポンス(Z)」を持つカードの効果を処理する場合は一枚ずつ表向きにして行い、その効果を処理してから別の「レスポンス(Z)」を持つカードの効果を処理するか決める。

4.2 「レスポンス(Z)」を持つカードの効果の処理は、相手のターン中にしか行うことが出来ない。

4.3 特別な記述がない限り、行動に対して「レスポンス(Z)」を持たないカードで割り込んで、先に処理することは出来ない。

4.4 「レスポンス(Z)」を持たないカードを裏向きでプレイエリアに置くことは出来ない。(ソロプレイ時におけるアウトードローを除く)

5.カードの使用

5.1 プレイヤーは呼吸法カード、または手札の剣カードをプレイエリアに出すことでそれらを使用できる。但し、カードの効果によって、プレイヤーがカードを使用したものとして処理を実行することがある。

5.2 「攻撃」が行われた場合、以下の順で処理を行う。

1. 「錬成」があるなら、その効果を処理しても良い。
2. コストを支払う。「代償」があるなら、その効果を同時に処理する。
3. 持続中の効果によりこの攻撃が無効化されるなら以降の処理は行わない。
(「迷い道のトバズ」など)
4. 非ターンプレイヤーは裏向きの「レスポンス」があるなら、表向きにしてその効果を処理しても良い。(この時点では「攻撃終了後」、「ダメージ補正」の効果は処理されない)
5. 攻撃前の効果を処理する。(「フィナーリア」など)
6. ターンプレイヤーの攻撃力を確定する。(「陽光導くカンタータ」など)
7. 非ターンプレイヤーの防御力を確定する。(「月光のルチル」など)
8. 基礎ダメージを計算する。(物理攻撃、魔法攻撃(X))
9. ターンプレイヤーのダメージ補正を適用する。(「クロウリーシラン」など)
10. 非ターンプレイヤーのダメージ補正を適用する。(「事象透過のアメジスト」など)
11. ターンプレイヤーが「燐光」を使用する。
12. 非ターンプレイヤーが「燐光」を使用する。
13. 非ターンプレイヤーはここまでで確定したダメージに等しいライフを減らす。
14. 「追加」の効果を処理する。
15. 「攻撃終了後」、「行動終了後」の効果を処理する。(「封厄のアゲート」など)
16. 「この攻撃の直後」の効果を処理する。(「舞踏剣」など)

6. 付与される効果

- 6.1 同名の効果を複数付与することは可能である。
- 6.2 付与、召喚されたカードが正常な場所に置かれていない場合、その効果は処理されず種類や枚数を参照することも出来ない。
- 6.3 付与された効果が無効にされても、数値や記述を参照することは可能である。

7. 配下

「相手」という記述は配下ではなくプレイヤーを指す。

8. 凍結

- 8.1 「凍結」を持つカードを手札から使用する場合も、セットエリアから効果を処理する場合も行動として扱い、どちらの場合にも「レスポンス(Z)」を持つカードで割り込むことが出来る。
- 8.2 「凍結」の効果でセットエリアに置かれているカードがその効果を処理する場合、そのカードが「錬成」を持つならば「錬成」を処理しても良い。
- 8.3 「凍結」の効果でセットエリアに置かれているカードがその効果を処理する場合、そのカードが「代償」を持つならば「代償」は処理しない。

凍てつく薔薇

険しい雪山に行くあなたたちを、黒づくめの剣士たちが取り囲んだ。その表情は皆一様に暗く虚ろで、右手の薔薇は焼け跡のように燻っている。《薔薇の使徒》の末路だろう。ヴェロニカの計画はどこまで進行しているのか。有無を言わず振り下ろされた剣を MARIA が受け止める。

「シェオルを失うばかりか《ローズ》に背くなんて。どこまで愚劣なのかしら」冷やかな声が響く。剣士たちに続いて小柄な少女が現れた。

「ソーニャ! こいつらを見て心が痛まないの? 《ローズ》は…」ヴェロニカの陰謀を伝えようとする声は、剣士たちの猛攻に遮られる。

「彼らこそ真の剣士。世界の平和の為に、魂を失っても戦い続けているのよ」少女はすらりと手を振って、青く輝く短刀を空中に並べる。「そこのあなた。《薔薇の使徒》の名にかけて決闘を申し入れる」

剣を手にとれ。呼吸を整えよ。新手のソーディアだ!

ソロプレイの準備

- 1 P3「ゲームの準備」の図のように、自分とソーニャの場を準備します。但し、ソーニャの場には「呼吸法」カードを置かず「ソーニャ」を置きます。
- 2 40枚の剣カードを裏向きでシャッフルし、15枚引きます。その中から7枚を選んで、あなたの手札にします。
- 3 布石のカードを除いた10枚のソーニャの剣カードを裏向きでシャッフルし、5枚引いてソーニャの「行動リスト」に起動ターンの値が小さい順に並べます。起動ターンの値が同じカードが複数ある場合、それらは引いた順に並べます。
- 4 4枚のソーニャの布石のカードを裏向きでシャッフルし、2枚引いてソーニャの「レスポンスリスト」に引いた順に並べます。
- 5 あなたが後攻です。攻撃力を1にし、「鼓動法」を受け取って戦いを始めます。あなたのライフが0になる前に、ソーニャのライフを0に出来れば勝利です。

カードの見方

ソロプレイで対戦相手となるソーニャは、以下のように表示されます。



カード名称

フレーバー

ソーニャの台詞です。ゲームでは使用しません。

ソーニャの基本行動

ソーニャが毎ターン行う基本行動の名称です。

テキスト

ソーニャが毎ターン行う基本行動の効果です。

ソーニャの剣カードは、以下のように表示されます。



シンボル

起動ターン

ソーニャのボルテージが起動ターンの値と同値以上になったターンから、この行動は行われます。布石カードには起動ターンがなく、テキストに記載された条件を満たした場合にはボルテージに関わらず効果が処理されます。

カード名称

リミテッドアイコン

このアイコンが記載されているカードは、使用されるとターン終了時に捨て札になります。

テキスト

※カード下部にはその他に、カードナンバーやイラストに描かれている人物の名前等が記載されていますが、何れもゲームのプレイには関係ありません。

ソロプレイの場



ソーニャのパラメータボード
(手前は自分の場) ※P6参照

行動リスト
(ソーニャと、ソーニャの布石
以外の剣カードを置く場所)

レスポンスリスト
(ソーニャの布石である
剣カードを置く場所)

ソロプレイルール

あなたが後攻となり、対戦相手のソーニャと交互にターンを行います。ターンの流れはP4「ゲームの流れ」を参照して下さい。

■ソーニャに適用されるルール

- ・ソーニャの初期パラメータは攻撃力0、防御力0、ボルテージ0、ライフ15です。
- ・ソーニャは「行動リスト」を持っています。「行動リスト」には「ソーニャ」と、それに続いてソーニャの剣カードが5枚置かれています。
- ・ソーニャがリミテッドアイコンを持つカードの効果を処理した場合、捨て札にします。

・ソーニャは自分のターンに以下を順番に行います。

1. P4「ターン開始時の処理」を行います。(ボルテージ+1など)
2. 「行動リスト」の先頭(一番左の「調息法」)から順番に、起動ターンがソーニャのボルテージ以下の剣カードの行動を全て行います。
(例えば左図の場合、ソーニャのボルテージが5になったターンには「調息法」、「アインクルドロップ」、「銀嶺槍」が行われます。)

・プレイヤーか配下が行動を行なう度に「レスポンスリスト」の先頭のカードから順番に効果を処理します。

・ソーニャの行動が凍結された場合、セットエリアには移動せず「行動リスト」に置かれ続けます。

・ソーニャが「圧壊剣」を受けた時、ソーニャが「束縛のスフェーン」を使用するか
の条件は、攻撃力を4倍として扱った場合のダメージで決定します。

・ソーニャが「圧壊剣」を受けた時、まず布石の効果を処理します。その後、攻撃力を4倍として扱うとソーニャのライフが0になる場合、「行動リスト」でソーニャの右隣の剣カードから順番に2枚を捨て札にして2倍のダメージを受けます。攻撃力を4倍として扱ってもソーニャのライフが1以上であるか、「行動リスト」に剣カードが2枚以上無い場合、4倍のダメージを受けます。

■あなたに適用されるルール

・あなたが使用する剣カードの一部の効果は以下のように変更されます。

露払いの白刃

物理攻撃

追加：ソーニャの「行動リスト」にある、起動ターンがX以下のカード1枚を選んで捨て札にしても良い。Xはこの攻撃でソーニャに与えたダメージの2倍に等しい。

極光の空のオパール

レスポンス

その行動がそのターン最後の行動なら、その行動を無効化する。

初めての戦い

マリアとソーニャの不仲はとどまる所を知らず、いかなる場所でも隙あらば交戦しています。まずは、彼女たちのお気に入りの剣を借りて戦ってみませんか？

1 プレイヤーAはマリア、プレイヤーBはソーニャのカードを10枚受け取ります。

マリアのカード

- No.61 氷刃剣
- No.62 灰の剣
- No.65 圧壊剣
- No.66 アイシクルドロップ
- No.67 ヴォルテクスピオラ
- No.68 スパイラルセージ
- No.72 凍りつくハウル
- No.74 遠吠えるクレシェンド
- No.77 束縛のスフェーン
- No.80 極光の空のオパール

ソーニャのカード

- No.63 銀嶺槍
- No.64 露払いの白刃
- No.69 テンペスタアイリス
- No.70 ハイドレンジアの魔剣
- No.71 結実するドルチェ
- No.73 調停するカンパネラ
- No.75 回遊するルフラン
- No.76 刻み記すラメント
- No.78 清冽のムーンストーン
- No.79 ぬくもりのアンバー

2 各プレイヤーはその10枚をシャッフルし、無作為に選んだ7枚を手札にします。残り3枚は非公開のまま脇に置きます。

3 ゲームの準備(P3)の1、4を行い、対戦を開始します。

4 決着がいたら、今度は2で受け取った10枚のカードから、自分で7枚のカードを選んで戦ってみましょう。

混成プレイ

「ブレイドロンド」をお持ちの場合、本作と混ぜて遊ぶことも可能です。

- 1 「ブレイドロンド」と「ブレイドロンド：フロストヴェール」の剣カード全40種1枚ずつで構成された束を2つ作ります。
- 2 各プレイヤーはそれぞれ40枚の束を受け取り、その中から相手に使われたくない剣カードを5枚選んで抜き出し、残りの35枚を相手に渡します。
- 3 抜き出した5枚を同時に公開し、相手から渡された35枚から7枚を選んで手札にします。その後、ゲームの準備 (P3) の1、4を行い対戦を開始します。

クレジット

Game Design

Flavor Text

Pawn (Steppers' Stop)

Translation

ACE (Domina Games)

Producer

Graphic Design

Y.Ohashi (Domina Games)

Illustration

かずま シエラ リウイチ 水々

cinkai cyawa sena

RAYVON

Senior Tester

帽子屋うさぎ

やべえ

mayo

Publisher

Fueisha Inc.

アイデアはいつかあなたの夢に。
欺瞞の丘を踏み越えて、
真実の扉はあなたが開く。

発売元：株式会社風栄社

DOMINA GAMES 公式サイト
<https://www.dominagames.com>

本品に関する情報は、上記サイトをご覧ください。ご意見、ご質問も上記サイトよりお送り頂きます。