

DOMINA
GAMES



レムレース
LEMURES

Souls of the lost seeking a place to return

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。

©Fueisha Inc. FCG-LE019B

G A M E M A N U A L

目次

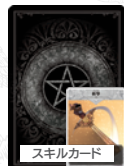
ゲームの目的	04	2人プレイ時のルール	
カードの見方		ゲームの準備	16
スキルカード	04	ゲームの場	18
ダンジョンカード(イベント)	05	ゲームの流れ	20
ダンジョンカード(精霊)	06	キーワード効果	24
ダンジョンカード(敵)	07	イベント	24
		戦闘	24
1人プレイ時のルール		細則	25
ゲームの準備	08	キャラクター一覧	26
ゲームの場	10	クレジット	27
ゲームの流れ	12		

内容物

- ◆ 説明書 × 1
- ◆ 初期スキルカード × 14
- ◆ 強化スキルカード × 24
- ◆ ダンジョン一階カード × 20
- ◆ ダンジョン二階カード × 10
- ◆ ダンジョン三階カード × 6
- ◆ ダンジョン四階カード × 2
- ◆ 月光浴カード × 1
- ◆ エンディングカード × 4
- ◆ パラメータボード × 2
- ◆ ゲームボード × 1
- ◆ ジェム × 10
- ◆ カルマディスク × 4
- ◆ ライフマーカー × 3
- ◆ ソウルマーカー × 2



ジェム / カルマディスク / ライフマーカー / ソウルマーカー



スキルカード

※カード表面の右下に「デリュージェ」または「ミルミア」と書かれているものが初期スキルカード、それ以外は強化スキルカードです。

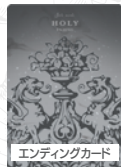


ダンジョンカード

※カード裏面のローマ数字が階数を表します。



月光浴カード



エンディングカード



パラメータボード



ゲームボード

かつての暗い記憶が呼び起こされていく
この深淵の奥に、魂の還る場所はあるのだろうか

ひんやりとした空気がカビのにおい
闇の中からは、悪意と好奇の入り混じった視線

そんな不愉快な俗世に耐えかねた少女は魂の平穏を求め
人が消えるという古城へと足を踏み入れる

自分を偽らなければ居場所も作れない

story

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ください。
- 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。

◀ ゲームの目的 ▶

古城を探索しながら様々な技を習得し、最奥に潜む敵を倒すことが目的です。途中でプレイヤーの(2人プレイの場合はどちらかのプレイヤーの)ライフが0になってしまうとゲームオーバーです。

◀ カードの見方 ▶



このカードを所持するキャラクターの名前(初期スキルのみ)



カード名称

得た時に1ダメージを受ける目印
(ミルミアの初期スキルカードである「ペイン」を除き、全ての「本能」の術で共通です)

シンボル
(ゲーム中は白いカードである「理性」の術を◇、黒いカードである「本能」の術を◆のシンボルで示します)

カードの効果

プレーヤーテキスト
(ゲームには影響しません)

スキルカード

敵と戦うために用いる術です。「理性」の術(白いカード)と、「本能」の術(黒いカード)の2種類があります。「本能」の術を得る場合、代償として1ダメージを受けます。1人プレイ時に限り、自分が持つ術の傾向によりエンディングが変化します。



ダンジョンカード

古城で遭遇する物事です。「イベント」「精霊」「敵」の3種類があります。

イベント



カード名称

イベントの種類



I、II、III、IVと書かれた4種類があり、階層を表します。I、II、III、IVの順に階を進みます。

以下をそれぞれ1回ずつまで実行してもよい。

お菓子を食べる 1

プレーヤー1人のライフを+5、ソウルを+2する。

お茶をもらう 2

強化を行う。

(強化: 強化スキルの山札のカードを上から3枚公開する。各プレーヤーはそのうち1枚を選んで獲得し、自分の捨て札に置いてよい。)

プレーヤーテキスト (ゲームには影響しません)

イベントの内容

選択肢の右に1のような表記がある場合、それを選択するためには書かれた数値のジェムを支払う必要があります。

精霊



- カード名称
- 精霊に遭遇した時の3つの選択肢 (全ての精霊で共通)
- イベントの種類
- この精霊を獲得するために必要なジェムの数
- 獲得後に発生する精霊の効果
- フレーバーテキスト (ゲームには影響しません)

精霊に遭遇した時の選択肢



精霊解放

カード左上に記載されたジェムを支払い、その精霊を獲得します。獲得した精霊はプレイエリアの手前に置き、以後は常に効果が発生します。



力を奪う

ジェムを2個獲得し、その精霊をゲームから取り除きます。



立ち去る

何もせず、その精霊を捨て札にします。

敵



- カード名称
- 敵の防御力 (防御力を持つ敵のみ)
- 敵の種類 (強敵のみ)
- イベントの種類
- この敵のライフポイント
- この敵の行動
 - 複数の行動を持つ敵は、の順に行動します。
 - と書かれた効果は自動的に発生する効果です。
- この敵を倒した時に得られる報酬



報酬がAとBに別れている場合、どちらかを選択します。

フレーバーテキスト (ゲームには影響しません)

敵の種類

ELITE

倒すとゲームから取り除かれます。

BOSS

倒すとゲームから取り除かれます。捨て札に置かれていた次の階層に進むことができません。

※いずれの記載もない敵は、倒すと捨て札になります。

ヒント

BOSS や、防御力を持つ敵は非常に手強いです。序盤で遭遇した場合は逃げたほうが無難でしょう。

◀ ゲームの準備 ▶ 1人プレイ時のルール

1

「デリュージェ」、「ミルミア」の2人から自分のキャラクターを1人選び、対応したボードと初期スキルカード7枚を受け取ります。



※ボードは左上、初期スキルカードは右下に対応するキャラクター名が記載されています。

2

ジェムを2個受け取ります。残りのジェム(8個)は脇に置き、「ジェム置き場」とします。

※ジェムを獲得する場合は「ジェム置き場」から受け取り、支払う場合は「ジェム置き場」に戻します。「ジェム置き場」の残数を超えてジェムを獲得する場合は「ジェム置き場」の残数まで獲得します。

3

「SOLO MODE」と書かれた側を表にして、選んだキャラクターのパラメータボードを自分の前に置きます。選んだキャラクターに応じて以下の通り、ライフとソウルの数値上にライフマーカー、ソウルマーカーをそれぞれ置きます。

	ライフ	ソウル
ゲーム開始時のライフ、ソウルマーカーの位置		
デリュージェ	15	0
ミルミア	12	2

ライフとソウルには最大値があり、ゲーム開始時には左頁の表と同じ値になります。最大値はカルマディスクによって以下のように示されます。

カルマディスク

心身を抑圧するカルマ(業)を表し、常に各パラメータの最大値+1の位置に置きます。最大値がボードの上限と等しい場合はカルマディスクをボードの脇に置きます。最大値が変動する場合はカルマディスクを移動させます。最大値はボードの上限を超えて上げることはできません。ライフとソウルはカルマディスクを超えることは出来ず、最大値を超過する状態になる場合はただちに最大値と同値まで減少します。(ライフとソウルは必ず0~最大値の範囲でしか変動しません)

ゲーム開始時の
カルマディスク
の位置

	ライフ	ソウル
デリュージェ	ボードの脇	1
ミルミア	12の右側	3

4

初期スキルカードを裏向きにしてシャッフルし、デッキにします。

5

強化スキルカードを裏向きにしてシャッフルし、強化スキルの山札にします。

6

「月光浴」カードを「SOLO MODE」と書かれた側を表にして置き、その裏に4種のダンジョンカードの山札を裏向きのまま並べます。

7


ダンジョン一階カードの山札をシャッフルし、半分(10枚)をゲームから取り除き、半分を裏向きのまま「月光浴」カードの上に置きます。「月光浴」カードと、その上に置かれているカードを現在の階層と呼びます。

8


7で作った現在の階層の右側にゲームボードを置きます。ゲームボードのライフ0の位置にライフマーカーを置きます。

以上の準備ができたなら、ゲーム開始です。


◀ ゲームの場 ▶




ゲームから取り除いたカード




ダンジョンカード



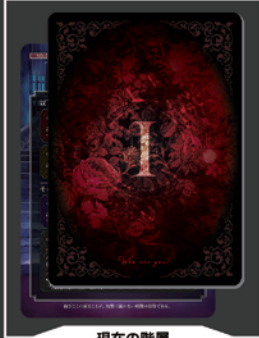
強化スキル mountain card




強化スキルの捨て札




所有ジェム




現在の階層




「探索」でめくったカード



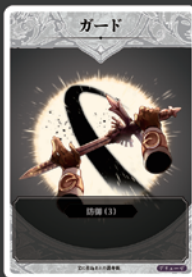
ENEMY LIFE POINTS



ダンジョンカードの捨て札




LIFE POINTS




ガード

自分が使用したカードを一時的に置く場所です。枚数制限はありません。



デッキ



捨て札

※デリュージェを選択した場合の例です。

1 インターロード

以下のいずれかを行います。
「食事」と「強化」はジエムを支払える限り何度でも行うことができます。「探索」を行うとインターロードは終了します。

🍷 食事

ジエムを1個支払い、あなたのライフを3回復します。

🔮 強化

ジエムを3個支払い、強化スキルの山札のカードを上から3枚公開します。
そのうち1枚を選んで獲得し、あなたの捨て札に置くことができます。
右上に♥が記されたカードを獲得した場合は1ダメージを受けます。選ばなかった残りの2枚は強化スキルの捨て札に置きます。

(1枚も獲得せず、3枚とも強化スキルの捨て札に置いても構いません)
(強化を行う時に強化スキルの山札が足りない場合、強化スキルの捨て札のカードを全て裏向きにしてシャッフルし、残っている強化スキルの山札の下に加えてから3枚公開します)

🔍 探索

現在の階層のカードを1枚めくり、ゲームボード上に置きます。その後、エンカウントに移行します。

(次のカードが「月光浴」の場合はめくらずにそのままエンカウントへ移行し、イベントとして処理します)



2 エンカウント

めくったダンジョンカードの種類に応じて以下の効果を処理します。処理が完了したら、再びインターロードに移行します。

🍷 イベント

カードに記載された効果を上から順に処理してから、そのイベントを捨て札にします。何も行わなかった場合も、同様に捨て札にします。(「月光浴」だけは捨て札にしません)

🌙 月光浴

「月光浴」カードに到達した場合、「月光浴」のイベントの最後にこの階層に留まるか、次の階へ進むかを選択します。

この階層に留まる場合は最大ライフを2減らします。
その後、ダンジョンの捨て札を裏向きにしてシャッフルして「月光浴」カードの上に置き、現在の階層とします。

ダンジョンの捨て札に **BOSS** と記載された敵のカードが置かれていない場合のみ、次の階に進むことができます。
次の階に進む場合はダンジョンの捨て札をゲームから取り除きます。その後、次の階のダンジョンの山札をシャッフルして半分をゲームから取り除き、もう半分を「月光浴」カードの上に置き、現在の階層とします。
次の階が4階の場合はシャッフルせず、右下に1と書かれたカードを上にして2枚とも「月光浴」の上に置きます。

🍷 精霊

以下から1つを選んで処理します。



カード左上に記載されたジエムを支払い、その精霊を獲得します。獲得した精霊はプレイエリアの手前に置き、以後は常に効果が発生します。




ジエムを2個獲得し、その精霊をゲームから取り除きます。



何もせず、その精霊を捨て札にします。

戦闘

ゲームボード上のライフマーカーを、カード左上に記載された敵のライフ初期値の位置に置きます。敵に  という効果がある場合、常にその記述に従います。その後、あなたが先攻となり、あなたが敵のライフが0になるまで以下を繰り返します。あなたが敵がダメージを受ける場合、対象はその分のライフを減らします。

あなたのターン

1 逃走フェイズ

逃走するかを決めます。
逃走する場合、あなたは2ダメージを受け、その敵を捨て札にします。
以後の処理は行わず、インターロードに戻ります。
(プレイエリアに「残響」を持つカードがある場合は捨て札にします)
(名前の下に **BOSS** と記載されている敵は、逃走した場合でもいつか倒す必要があります)

2 開始フェイズ

あなたはデッキからカードを2枚引いて、手札にします。
その後、ドライブを何度でも行うことができます。

ドライブ: ソウルを1支払うか、縦向きの精霊を横向きにする。
そうした場合、デッキからカードを1枚引いてあなたの手札にする。
(横向きにした精霊は、回復して縦向きになるまで効果を失う)

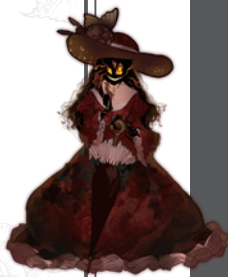
カードを引く時にデッキのカードがない場合、捨て札のカードを裏向きにしてシャッフルし、新しいデッキにしてからカードを引きます。

3 メインフェイズ

あなたは手札を1枚ずつ選んで使用します。
使用したカードはプレイエリアに置かれます。戦闘が終了しない限り、手札は全て使用しなければなりません。

4 終了フェイズ

プレイエリアのカードを全て捨て札にし、敵のターンに移行します。(「残響」を持つカードは捨て札にせずプレイエリアに残します)



敵のターン

1 開始フェイズ

ゲームボード上のライフマーカーが置かれている位置に記載がある場合、その処理を行います。
通常、ライフが8か12になった敵はスタンします。

スタン: このターンだけ、敵は  以外の行動を行わない。
但し、直前のプレイヤーのターンに敵のライフが一度も増減していない場合、スタンは発生しない。

2 メインフェイズ

カードに記載された行動を行います。
(複数の行動がある場合、数字順に行います)

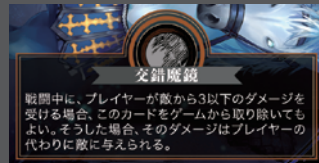


3 終了フェイズ

あなたのターンに移行します。

戦闘終了

敵のライフを0にすることが出来ればあなたの勝利です。
手札と、プレイエリアの全てのカードを捨て札にします。
(捨て札のカードはそのままにしておきます)
カード下部に記載の報酬を獲得します。報酬がアイテムの場合、その敵を横向きにしてプレイエリアの前に置きます。



戦闘中に、プレイヤーが敵から3以下のダメージを受ける場合、このカードをゲームから取り除いてもよい。そうした場合、そのダメージはプレイヤーの代わりに敵に与えられる。

※アイテムは定められたタイミングで使用できません。条件や制限はありません。

倒した敵の名前の下に **ELITE**、または **BOSS** と記載されている場合、ゲームから取り除きます。それ以外の敵の場合、捨て札にします。



◀ ゲームの準備 ▶ 2人プレイ時のルール

1人プレイ時のルールからの変更箇所は**赤色の文字**で記載しています。
2人プレイ時は相談しながらゲームを進めますが、戦闘時は逃走以外の相談を行えず、未使用の手札を明かすことも出来ません。

1

各プレイヤーは「デリューゼ」、「ミルミア」の2人から自分のキャラクターを1人選び、対応したボードと初期スキルカード7枚を受け取ります。



※ボードは左上、初期スキルカードは右下に対応するキャラクター名が記載されています。

2

ジェムを2個受け取ります。
2人プレイではジェムは共有となります。
残りのジェム(8個)は脇に置き、「ジェム置き場」とします。

※ジェムを獲得する場合は「ジェム置き場」から受け取り、支払う場合は「ジェム置き場」に戻します。「ジェム置き場」の残数を超えてジェムを獲得する場合は「ジェム置き場」の残数まで獲得します。

3

各プレイヤーは「2 PLAYER MODE」と書かれた側を表にして、自分が選んだキャラクターのパラメータボードを自分の前に置きます。選んだキャラクターに応じて以下の通り、ライフとソウルの数値上にライフマーカー、ソウルマーカーをそれぞれ置きます。

	ライフ	ソウル
ゲーム開始時の ライフ、ソウル マーカーの位置	10	0
	8	2

ライフとソウルには最大値があり、ゲーム開始時には上記の表と同じ値になります。最大値はカルマディスクによって以下のように示されます。

カルマディスク

心身を抑圧するカルマ(業)を表し、常に各パラメータの最大値+1の位置に置きます。最大値がボードの上限と等しい場合はカルマディスクをボードの脇に置きます。最大値が変動する場合はカルマディスクを移動させます。最大値はボードの上限を超えて上げることはできません。ライフとソウルはカルマディスクを超えることは出来ず、最大値を超過する状態になる場合はただちに最大値と同値まで減少します。
(ライフとソウルは必ず0~最大値の範囲でしか変動しません)

	ライフ	ソウル
ゲーム開始時の カルマディスク の位置	10の左側	1
	8の左側	3

4

各プレイヤーは初期スキルカードを裏向きにしてシャッフルし、自分のデッキにします。

5

強化スキルカードを裏向きにしてシャッフルし、強化スキルの手札にします。

6

「月光浴」カードを「2 PLAYER MODE」と書かれた側を表にして置き、その奥に4種のダンジョンカードの山札を裏向きのまま並べます。

7


ダンジョン一階カードの山札をシャッフルし、半分(10枚)をゲームから取り除き、半分以上を裏向きのまま「月光浴」カードの上に置きます。「月光浴」カードと、その上に置かれているカードを現在の階層と呼びます。

8


7で作った現在の階層の右側にゲームボードを置きます。ゲームボードのライフ0の位置にライフマーカーを置きます。

以上の準備ができたなら、ゲーム開始です。


◀ ゲームの場 ▶




ゲームから取り除いたカード



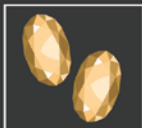
ダンジョンカード




強化スキルの山札




強化スキルの捨て札




所有ジェム




現在の階層




「探索」でめくったカード




ENEMY LIFE POINTS




ダンジョンカードの捨て札



Jorge Luis
LIFE POINTS




剣戟
物理攻撃 (1)
回避 (2)



スパーク
魔法攻撃 (1)

自分が使用したカードを一時的に置く場所です。枚数制限はありません。

プレイヤーア



Milmia
SOUL POINTS

※パラメータボードの脇に、デッキを置きます。

1 インターロード

以下のいずれかを行います。
「食事」と「強化」はジェムを支払える限り何度でも行うことができます。「探索」を行うとインターロードは終了します。

🍴 食事

ジェムを1個支払い、
プレイヤー1人のライフを3回復します。

🔥 強化

ジェムを3個支払い、強化スキルの山札のカードを上から3枚公開します。
そのうち各プレイヤーは相談して1枚ずつ選んで獲得し、それぞれの捨て札に置くことができます。
右上に🔥が記されたカードを獲得したプレイヤーは1ダメージを受けます。選ばなかった残りの1枚は強化スキルの捨て札に置きます。

(獲得するかどうかは各プレイヤーごとに判断します。
2枚、または3枚とも強化スキルの捨て札に置いて構いません)
(強化を行う時に強化スキルの山札が足りない場合、強化スキルの捨て札のカードを全て裏向きにしてシャッフルし、残っている強化スキルの山札の下に加えてから3枚公開します)

🔍 探索

現在の階層のカードを1枚めくり、ゲームボード上に置きます。その後、エンカウントに移行します。
(次のカードが「月光浴」の場合はめくらずにそのままエンカウントへ移行し、イベントとして処理します)



2 エンカウント

めくったダンジョンカードの種類に応じて以下の効果を処理します。
処理が完了したら、再びインターロードに移行します。

🎪 イベント

カードに記載された効果を上から順に処理してから、そのイベントを捨て札にします。何も行わなかった場合も、同様に捨て札にします。(「月光浴」だけは捨て札にしません)
2人プレイ時は「月光浴」の上段効果以外、2人で相談して1つの効果を選択します。選択によってはどちらかのプレイヤーしか効果を得られない場合があります。

🌙 月光浴

「月光浴」カードに到達した場合、「月光浴」のイベントの最後にこの階層に留まるか、次の階へ進むかを選択します。

この階層に留まる場合は各プレイヤーの最大ライフを1ずつ減らします。その後、ダンジョンの捨て札を裏向きにしてシャッフルして「月光浴」カードの上に置き、現在の階層とします。

ダンジョンの捨て札に **BOSS** と記載された敵のカードが置かれていない場合のみ、次の階に進むことができます。次の階に進む場合はダンジョンの捨て札をゲームから取り除きます。その後、次の階のダンジョンの山札をシャッフルして半分をゲームから取り除き、もう半分を「月光浴」カードの上に置き、現在の階層とします。
次の階が4階の場合はシャッフルせず、右下に1と書かれたカードを上にして2枚とも「月光浴」の上に置きます。

👻 精霊

以下から1つを選んで処理します。



カード左上に記載されたジェムを支払い、その精霊を獲得します。獲得した精霊は両プレイヤーの手前に置き、以後は常に効果が発生します。2人プレイでは精霊は共有となります。



ジェムを2個獲得し、その精霊をゲームから取り除きます。



何もせず、その精霊を捨て札にします。

戦闘

ゲームボード上のライフマーカーを、カード左上に記載された敵のライフ初期値の位置に置きます。敵に ♪ という効果がある場合、常にその記述に従います。その後、ライフが多い方のプレイヤー（同値の場合はデリュセ）が最初の手番プレイヤーとなり、いずれかのプレイヤーが敵のライフが0になるまで以下を繰り返します。プレイヤーが敵がダメージを受ける場合、対象はその分のライフを減らします。

手番プレイヤーのターン

1 逃走フェイズ

両プレイヤーは相談して逃走するかを決めます。逃走する場合、各プレイヤーは1ダメージを受け、その敵を捨て札にします。以後の処理は行わず、インターラードに戻ります。（プレイエリアに「残響」を持つカードがある場合は捨て札にします）（名前下に **BOSS** と記載されている敵は、逃走した場合でもいつか倒す必要があります）

2 開始フェイズ

手番プレイヤーはデッキからカードを2枚引いて手札にします。その後、ドライブを何度でも行うことができます。

ドライブ：ソウルを1支払うか、縦向きの精霊を横向きにする。そうした場合、デッキからカードを1枚引いてあなたの手札にする。
（横向きにした精霊は、回復して縦向きになるまで効果を失う）

カードを引く時にデッキのカードがない場合、捨て札のカードを裏向きにしてシャッフルし、新しいデッキにしてからカードを引きます。

3 メインフェイズ

手番プレイヤーは手札を1枚ずつ選んで使用します。使用したカードはプレイエリアに置かれます。戦闘が終了しない限り、手札は全て使用しなければなりません。2人プレイではプレイエリアは共有となります。

（プレイヤーBが「残響」を持つカードを使用した場合、プレイヤーAのメインフェイズ開始時にもその効果が自動的に使用されます。また、プレイヤーAが使用する場のカードを参照するカードにも影響を及ぼします）

4 終了フェイズ

プレイエリアのカードを全て捨て札にし、敵のターンに移行します。（「残響」を持つカードは捨て札にせずプレイエリアに残します）



敵のターン

1 開始フェイズ

ゲームボード上のライフマーカーが置かれている位置に記載がある場合、その処理を行います。通常、ライフが8か12になった敵はスタンします。

スタン：このターンだけ、敵は ♪ 以外の行動を行わない。但し、直前のプレイヤーのターンに敵のライフが一度も増減していない場合、スタンは発生しない。

2 メインフェイズ

カードに記載された行動を行います。（複数の行動がある場合、数字順に行います）

◆ 2人プレイでは、敵の行動は直前のプレイヤーのみを対象にします。

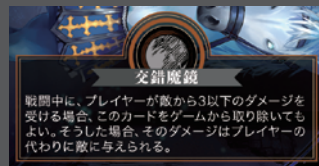
3 終了フェイズ

直前の手番プレイヤーとは別のプレイヤーのターンに移行します。

（例：直前のターンがデリュセの場合、ミルミアのターンに移行します）

戦闘終了

敵のライフを0にすることが出来ればあなた達の勝利です。手札と、プレイエリアの全てのカードを捨て札にします。（捨て札のカードはそのままにしておきます）カード下部に記載の報酬を獲得します。報酬がアイテムの場合、その敵を横向きにしてプレイエリアの前に置きます。2人プレイではアイテムは共有となります。



※アイテムは定められたタイミングで使用できません。タイミング以外の使用条件や制限はありません。

倒した敵の名前の下に **ELITE** または **BOSS** と記載されている場合、ゲームから取り除きます。それ以外の敵の場合、捨て札にします。



◀ キーワード効果 ▶

イベント ！ ダンジョンカードの内、主にイベントに頻出するカード効果を省略したキーワードです。

瞑想 (めいそう) 対象のプレイヤーはデッキのカードを全て捨て札にする。その後、捨て札が7枚を下回らない限り、好きなだけ捨て札のスキルカードをゲームから取り除いてもよい。

回想 (かいそう) 対象のプレイヤーは強化スキルの捨て札を全て見て、1枚を選んで獲得し、自分の捨て札に置く。右上に♥が記されたカードを獲得した場合は1ダメージを受ける。

ソウルブースト 対象のプレイヤーは、自分の最大ソウルに1を加えた数(ソウルのカルマディスクが置かれている場所の値)のジエムを支払う。その後、最大ソウルと、現在のソウルを+1する。この効果はジエムを支払える限り、何度でも繰り返すことができる。(ソウルの最大値がボードの上限である8になった場合、それ以上はソウルブーストを行えない)

戦闘 ！ スキルカード、または敵の行動の内、頻出する効果を省略したキーワードです。

物理攻撃 (X) 相手に、Xから相手の防御力を引いたダメージを与える。敵の行動で「物理攻撃(LP)」と書かれている場合、Xは攻撃してくる敵自身のライフと同じ値とする。(例：防御力が1の敵に「斬撃」を使用しても、ダメージを与えられない)

魔法攻撃 (X) 相手に、Xから相手の魔法防御力を引いたダメージを与える。敵の行動で「魔法攻撃(LP)」と書かれている場合、Xは攻撃してくる敵自身のライフと同じ値とする。(魔法防御力を持つ敵はいない)

防御 (X) 次の敵のターン終了時まで、あなたの防御力を+Xする。

魔法防御 (X) 次の敵のターン終了時まで、あなたの魔法防御力を+Xする。

残響 (ざんきょう) ターン終了時に捨て札にならず、プレイエリアに残り続ける。以後、プレイヤーのメインフェイス開始時に自動的に使用されるが、手札としては扱わない。2人プレイでは持ち主以外のプレイヤーのメインフェイス開始時にも自動的に使用される。(戦闘終了時は持ち主の捨て札に置く)

細則

- ライフ、ソウルの最大値が上昇する場合、ボードに記述がない値には上昇できない。
(例：2人プレイ時に「ミルミア」のライフを9以上にすることは出来ない)
- 「物理攻撃」や「魔法攻撃」に影響を与える効果は以下の順に処理する。
 1. 使用したスキルカードの効果で変動する「物理攻撃」「魔法攻撃」の値を決定する
(使用したスキルカードが選択可能な効果を有する場合、その効果も決定する)
 2. 精霊カード「ホロ一ネ」の効果を使用する場合、その効果を処理する
 3. 「物理攻撃」、「魔法攻撃」を対象とする効果を処理する
(3に関する複数の効果がある場合、その順序は自由に決めて良い)
- 「物理攻撃」、「魔法攻撃」を対象とする効果は、カード自体を対象としない。
(例：「蘭花」の魔法攻撃の値を2倍にする効果を「つまびき」に適用する場合、そのうち1回の魔法攻撃の値のみが2倍になる)
- ライフ、及び最大ライフを-Xすることはダメージとして扱わない。
- 敵のライフが0である場合、プレイヤーは他の行動を行うことは出来ない。
- 敵のターン中に敵のライフが0になる場合、敵の以後の行動は行われない。
- スキルカード「木漏れ日」で敵のライフ以上のダメージを与えた場合、超過分も回復する。
(例：ライフが1の敵に「木漏れ日」で3ダメージを与えた場合、対象のプレイヤーはライフを3回復する)
- 自分のデッキと、内容を知っている(「月光浴」で「更に探索する」を選んだことのある)現在の階層、及び各種捨て札のカードは、いつでも内容を確認してもよい。捨て札以外のカードを確認した場合、再び裏向きにしてシャッフルする。
- スキルカードや精霊の効果におけるライフXの支払いは、ライフがX以上ないと、アイテム「胡蝶の瓶」があっても行えない。



◀ キャラクター一覧 ▶



デリューゼ・ホルヘルイス

没落した貴族の家に生まれた薄幸の才女。
実母が他界し、父、再婚相手である義母、義母の連れ子となる妹ミルミアの4人で暮らしていた。義母との不和から人間嫌いを募らせて孤立を好むようになる。
唯一の親友を失うと、いっそ消え去りたいと願うようになり失踪者が続出するという森の古城へと向かう。



ミルミア・ホルヘルイス

デリューゼの妹。
惜しみなく愛と幸福を与えられてきたためか一切の屈託がない。心身に痛みを感じづらく、姉に避けられている自覚がありながら何の呵責もなく姉を愛する。

デリューゼ 1人プレイ時 | ボイフレンドとデートしていたので、姉の家に気が付かなかった。

ミルミア 1人プレイ時 | 行方不明になった姉を探しに森へと赴く。

2人プレイ時 | 大好きな姉が家出しようとしていることに気が付き、無理やり付いて行くことにした。



ユディス・マーマレイン

デリューゼの婚約者。
本来ホルヘルイス家では釣り合わない高位の貴族の三男だが、デリューゼを見初めて自ら縁談を持ちかけ、デリューゼの両親の快諾を引き出す。デリューゼにあしらわれていることを自覚しながらも、その心を開きたいと強く願っている。デリューゼを連れ帰るために古城にまで押しかけてきた。



モギー

かつてどこからともなく現れた“彼ら”と経済的共生関係にある生物たち。
この生物たちは人間の思考を持たないため“彼ら”に魅了されず、体内への侵入も許さず、従って精神干渉を受けることもない。
寝室や応接間に陣取って休憩の対価を要求してくる。



精霊

精神的な強さを持ち“彼ら”から自我を守ることが出来た城の住民たち。“彼ら”と一体化して肉体が滅びた後も自らを想像することで存在を維持しているが、果てしない時間を過ごすうちに活力を失いかけている。想像力の源を与えれば自縛状態から解放され美しい華を咲かせるだろうが、逆にそれを取り出してしまえばたちまち枯れ果てるだろう。

◀ クレジット ▶

ゲームデザイン、フレーバー

Pawn (Steppers' Stop)

プロデューサー

Y.Ohashi (Domina Games)

パッケージ、ルールブックデザイン

菅原ヒロト

コンポーネントデザイン

Y.Ohashi (Domina Games)

イラストレーター

cyawa

翻訳

ACE (Domina Games)

広報

M.Hirose (Domina Games)

シニアテスター

mayo
EINO

テスター

やべえ
saktangle
BakaFire

発売元

株式会社風楽社