



DOMINA  
GAMES

Blade Rondo

# Lost Dream

GAME MANUAL

## ■ごあいさつ

この度は「ブレイドロンド：ロストドリーム」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	× 62
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
剣の魂よ永遠なれ	.....P.13
ソロプレイ(序戦)の準備	.....P.13
カードの見方(アイデア)	.....P.14
ソロプレイ(序戦)ルール	.....P.15
ソロプレイ(決戦)の準備	.....P.19
カードの見方(ヴェロニカ、配下)	.....P.19
ソロプレイ(決戦)の場	.....P.21
ソロプレイ(決戦)ルール	.....P.21
初めての戦い	.....P.25
混成プレイ	.....P.26
クレジット	.....P.26



### 「Blade Rondo」からの 変更点と本作独自の要素


- ・P13~22「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](mailto: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。誤飲防止の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。



ソーニャの手から剣がこぼれ落ちた  
自刃しようとする彼女をあなたは勝利者として諭し  
旅に同行することを命じる

道中目的を明かして協調を図ろうとするが  
マリアとソーニャは驚くほど折り合いが悪く  
仲裁のためにあなたは幾度も  
身を危険に晒す羽目になる

人と魔法使いの協調を図って設立された《ローズ》  
当代盟主の手により苛烈な軍閥へと変じたそれは  
今や魔法使いによる支配の道具に成り果てて  
人々は隷属か殺し合いかを迫られている

山道を上りつめ 横たわる霧の層を抜け  
生物的にうねる岬の果てに目的地はあった  
不気味に静まり返った《ローズ》の本拠  
あなたたちは意を決して神殿に踏み入る  
問題の根源へと相対するために

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の上のダイスは防衛力を表します。

### ライフストーン

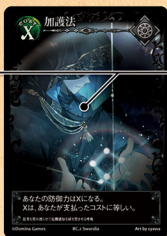
15の上に置きます。

### 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

「加熱法」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  
P25「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。



▲剣カードの裏面



▲「鼓動法」

#### 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。

## 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

※上から順番に処理します。タイミングが同じ効果が複数ある場合は、ターンプレイヤーが処理する順番を選ぶことができます。

- 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。



**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。

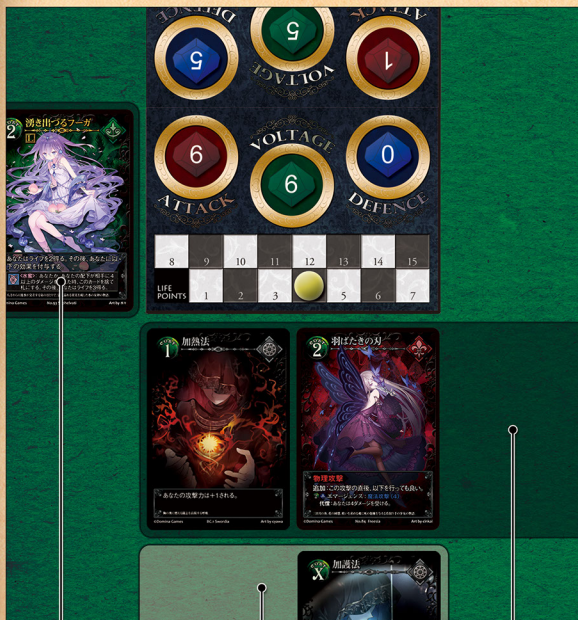
**がない呼吸法カード:** 自分の前に戻す。

- ・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

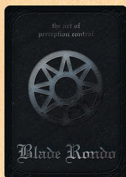
### テキスト

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、何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。

### 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。  
※任意なので処理しなくても良い。

### 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。  
※強制なので処理しなければならない。

## 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。

#### 召喚(リジェカ)

あなたのターン開始時に以下を行う。

※ドミネグラフ：魔法攻撃(2)

4  
DEF

▲「ドミネグラフ」は行動であり攻撃。

### ◆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。

### ◆無視する

対象のパラメータの数値を常に0として扱うこと。または対象の効果を無効化すること。

### ◆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。

### ◆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。

### ◆復活する

対象のプレイヤーのライフが0になった時、そのプレイヤーが敗北する代わりにライフを所定の値に変更すること。

### ◆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。

追加：この攻撃の直後、以下を行っても良い。

② ※エマーゼンス：魔法攻撃(4)

代償：あなたは4ダメージを受ける。

▲「エマーゼンス」は2コストの攻撃。

## 細則 Ver1.02

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. 攻撃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、召喚されるカード

- 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。

例:1. プレイヤーAが「お気の毒の刃」を使用  
2. プレイヤーBが「封厄のアゲート」でレスポンス

例の場合、「お気の毒の刃」は「封厄のアゲート」の下に置かれ、「毒」は付与されない。(既に付与されている他の「毒」には影響しない)

例:1. プレイヤーAの配下「ドール・エキストラ」が「雑草刈りの鋏」を使用  
2. プレイヤーBが「封厄のアゲート」でレスポンス

例の場合、「切り刻むエキストラ」は「封厄のアゲート」の下に置かれ、以後は一切の行動が出来なくなる。また、「フィナーリア」や「グリムスカビオス」の効果によって枚数を参照したり、捨て札にすることも出来ない。

(既に召喚されている他の配下「ドール・エキストラ」には影響しない)

## 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。

## 剣の魂よ永遠なれ

回廊の壁に刻まれたるは《ローズ》の成り立ち。  
魔法使いたちの手による歴史の記録である――

入り組んだ内部にはアイデアたちが控えていた。彼女らはあなたたちの正体を見破り襲いかかってくる。マリアとソーニャのお陰で負担は減るものの、混戦のさなかではぐれてしまった。

## ソロプレイ(序戦)の準備

- 1 P3「ゲームの準備」の図のように、自分の場を準備します。
- 2 5枚のアイデアカードを裏向きでシャッフルし「アイデアの山札」とします。
- 3 「マリア」と「ソーニャ」の2枚のカードを裏向きでシャッフルし「ソーディアの山札」とします。
- 4 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。
- 5 「アイデアの山札」から1枚引き、カードの初期パラメータに従ってアイデアのパラメータボードを準備します。但し、アイデアにボルテージはありませんのでボルテージのダイスは置きません。
- 6 あなたが先攻となり戦いを始めます。勝利したら「ソーディアの山札」から1枚引いて、あなたのセットエリアに置きます。その後、再度上記5の手順を行い、次の戦いを始めます。2連勝して「ソーディアの山札」が無くなったら序戦の勝利です。

### 最後の戦い

いよいよ長い戦いの旅も終わりを迎えようとしています。ここで選んだ手札は決戦まで使い続けることになりますので、慎重に吟味しましょう。決戦の相手であるヴェロニカの不死の魔法「永劫律」を打ち破る手段は、かつて迷い込んだアイデア界で学んでいるはずです。二人の仲間と共に生きて帰りましょう！

## カードの見方

ソロプレイ(序戦)で対戦相手となるアイデアカードは、以下のように表示されます。



カード名称

起動ターン

アイデアが行動を開始するターンです。

初期パラメータ

アイデアの攻撃力と防御力の初期値です。

フレーバー

アイデアの台詞です。ゲームでは使用しません。

テキスト

銀色の枠のテキストはアイデアの行動です。下部に黒色の枠のテキストがある場合は、以下の条件で処理されます。

**常在効果**

対戦中、永続的に発生している効果です。

※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。



▲アイデアカードの裏面

## ソロプレイ(序戦)ルール

対戦相手のアイデアと交互にターンを行います。但し、アイデアは起動ターンになるまで行動しません。ターンの流れはP4「ゲームの流れ」を参照して下さい。

### ■アイデアに適用されるルール

- ・アイデアは「鼓動法」を使用しません。
- ・アイデアは起動ターンになるまでは行動しません。  
(例えば「ネスティコア」は、あなたの3ターン目が終了すると行動を始めます。自分のボルテージがアイデアの起動ターンと同値以上になった次のターンからアイデアが行動すると考えて差し支えありません。)
- ・アイデアは毎ターン、左上に書かれている行動から順に全てを行います。全ての行動を行うとアイデアのターンは終了します。  
(例えば「ディーヴァ」は、毎ターン「加熱法」、「加熱法」、「偽典斬撃剣」の順に全てを行います。「ダフィネ」は何も行いませんが、毎ターンプレイヤーのライフが減っていきます。)
- ・アイデアの行動にはコストがありません。
- ・アイデアがミテッドアイコンを持つ行動を行った場合、以後、その行動は行われません。
- ・同名の行動が連続する場合は、テキストが省略されています。この場合、記載されている行動名の回数だけ、その行動を行います。
- ・アイデアが「レスポンス(Z)」を持つ場合、可能であれば条件を満たすたびに1回ずつ、効果を処理します。
- ・アイデアを1人倒すたび、自分の攻撃力、防御力、ボルテージは0、ライフは15、手札は最初に選んだ7枚に戻ります。
- ・稀に、背景が金色のアイデア「ディーヴァ」に遭遇します。それは伝承が広く普及されたアイデアで、特に強大な力を持ちます。



▲「ダフィネ」は何も行わないが…



▲「ディーヴァ」は、伝説の存在となるべく作られた。



▲1度だけ行う魔法攻撃「フラクチャー」。



## ■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。  
この変更はP19からの最終決戦でも適用されます。

### 片腹打ちの杭

#### 物理攻撃

追加：錬成している場合、次の相手ターンの間、相手の最初の行動は行われない。

錬成：このカードを□にする。

### ぶっつけ鉈 □

#### 物理攻撃

次の相手ターンの間、相手の最後の行動は行われない。

### 泥濘のヘリオドール □

#### レスポンス ♣ ♠

その攻撃で、あなたが最初に受けるダメージは-1される。  
次の相手ターンの間、その攻撃は行われない。

・アイデアとの戦いに勝利する度、「ソーディアの山札」を1枚引いて、「マリア」か「ソーニャ」のどちらかを自分のセットエリアに置きます。アイデアに2連勝して「ソーディアの山札」が無くなったらP19「ソロプレイ(決戦)の準備」を行います。

#### マリアとソーニャ

「ソーディアの山札」を引いて「マリア」か「ソーニャ」をセットエリアに置いた場合、彼女たちは次の戦いから加勢してくれます。生き残っていれば序戦のみでなく、最終決戦でも共闘します。

プレイヤーのターン開始時に「マリア」はプレイヤーの攻撃力、「ソーニャ」はプレイヤーの防御力に応じて、最大2回の攻撃を行います。彼女たちはプレイヤーが敗北するダメージを受ける場合には身を呈して守ってくれますが、その場合は命を落とし、当然次の戦いでも復活することはありません。

## ソロプレイ(決戦)の準備

- 裏面に「CHAPTER 1」、「CHAPTER 2」、「CHAPTER 3」と書かれたカードをそれぞれ裏向きでシャッフルし、3つの「配下の山札」とします。
- P3「ゲームの準備」の図のように、自分とヴェロニカの間を準備します。但し、ヴェロニカの間には「呼吸法」カードを置かず「終章のヴェロニカ」を置きます。序戦で使用した7枚の手札は決戦でもそのまま使用します。生き残った「マリア」、「ソーニャ」もそのままセットエリアに置いておきます。
- あなたが先攻で戦いを始めます。ヴェロニカは後攻ですが、攻撃力は1にせず、0のまま進めます。あなたのライフが0になる前に、ヴェロニカのライフを0に出来れば勝利です。

## カードの見方

ヴェロニカの配下カードは、以下のように表示されます。



※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。



▲ヴェロニカの配下カードの裏面

ソロプレイ(決戦)で対戦相手となるヴェロニカは、以下のように表示されます。最初は「終章のヴェロニカ」と戦います。一度「終章のヴェロニカ」のライフを0にすると「ラストページ」の効果により「終幕のヴェロニカ」へと姿を変えます。



## カード名称

## フレーバー

ヴェロニカの台詞です。ゲームでは使用しません。

## 起動ターン

ヴェロニカ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。



## テキスト

銀色の枠のテキストはヴェロニカの行動です。下部の黒色の枠のテキストは、以下の条件で処理されます。

### 常在効果

対戦中、永続的に発生している効果です。

## ソロプレイ (決戦) の場



対戦相手のヴェロニカ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。

### ■ヴェロニカに適用されるルール

- ・ヴェロニカは「鼓動法」を使用しません。
- ・ヴェロニカ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。
- ・ヴェロニカは毎ターン、左上に書かれている行動から順に全てを行います。全ての行動を行うとヴェロニカのターンは終了します。

- ・ヴェロニカの行動にはコストがありません。
- ・ヴェロニカが「ミテッドアイコン」を持つ行動を行った場合、以後、その行動は行われません。
- ・ヴェロニカはターン開始時にボルテージが9であっても、バーストによるダメージを受けません。
- ・ヴェロニカが物理攻撃を受けた時に防御力を持つヴェロニカの配下がいる場合、ヴェロニカ自身の防御力と、ヴェロニカの配下を持つ防御力の中で、最も大きい値を参照します。
- ・「終章のヴェロニカ」の「金色の英雄が慟哭した丘」、「天使と悪魔に抱かれた祠」、「薔薇の意味を篡奪した庭」は起動ターン以降に一度だけ行われます。  
(例えば3ターン目には「無明の息吹」と「天使と悪魔に抱かれた祠」だけが行われますが、直前のプレイヤーのターンに「ぶっつけ鉈」の追加効果を受けていた場合、「天使と悪魔に抱かれた祠」の使用は4ターン目に繰り越されます。)
- ・「終章のヴェロニカ」の「金色の英雄が慟哭した丘」、「天使と悪魔に抱かれた祠」、「薔薇の意味を篡奪した庭」が行われた場合、「CHAPTER X」の「配下の山札」から1枚引き、ヴェロニカのセットエリアに置きます。Xは「召喚(第X節)」のXと同値です。セットエリアに置かれたヴェロニカの配下は次のヴェロニカのターン開始時から行動します。  
(即ち「金色の英雄が慟哭した丘」では「CHAPTER 1」、「天使と悪魔に抱かれた祠」では「CHAPTER 2」、「薔薇の意味を篡奪した庭」では「CHAPTER 3」の「配下の山札」から引きます。)
- ・「終章のヴェロニカ」の「ラストページ」の処理が行われるかはプレイヤー、プレイヤーの配下、ヴェロニカの配下の行動終了後に判定します。  
(即ちヴェロニカの配下の攻撃に「干渉拒絶のジェイド」でレスポンスを行い、ヴェロニカのライフが0になった場合、引き続きヴェロニカの配下の残りの行動を処理してから「終幕のヴェロニカ」が行動を行うことになります。)
- ・「終幕のヴェロニカ」があなたから攻撃を受けた場合、「黄金律」、及び「永劫律」の効果が処理されるかどうかをそれぞれ判定して処理します。

## ■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P16の通りに変更されます。

## 初めての戦い

マリアとソーニャは互いを許し、格下と争う自分が悪かったと譲り合うようになりました。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.81 偽典斬撃剣
- No.82 碧光剣
- No.86 怒濤槍
- No.87 秘蹟剣
- No.88 ぶっつけ鉞
- No.89 赤熱剣
- No.90 縛鎖豪腕
- No.95 夢見るソルフェージュ
- No.98 障壁編みのスピネル
- No.100 干渉拒絶のジェイド

### ソーニャのカード

- No.83 片腹打ちの杭
- No.84 羽ばたきの刃
- No.85 金剛剣
- No.91 虹の彼方へ
- No.92 天聖に弓引く者なく
- No.93 湧き出づるフーガ
- No.94 進むジルベスタ
- No.96 下令するアリア
- No.97 泥濘のヘリオドール
- No.99 錆這いのモルガナイト

**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** 決着がついたら、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：ロストドリーム」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 )

**Producer**

**Graphic Design**

Y.Ohashi ( Domina Games )

**Translation**

ACE ( Domina Games )

**Publisher**

Fueisha Inc.

**Illustration**

リウイチ 白ゆりね 水々  
asahiro cinkai cyawa  
sena RAYVON

**Senior Tester**

帽子屋うさぎ  
やべえ  
mayo

**Tester**

saktangle  
utsm3

アイデアはいつまでもあなたと共に。  
結末が序章へと連なるとき、  
目覚めの鐘はあなたが鳴らす。

**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けます。