

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。

©Fueisha Inc. FCG-SM022B



GAME MANUAL

目次

ゲームの目的	04	戦慄の碑文	16
カードの見方	04	ソロプレイの準備	16
ゲームの準備	06	ソロプレイのルール	18
ゲームの場	08	敵カードの見方	20
ターンの流れ	10	資料	21
戦場の心得	14	キャラクター	22
戦則	15	クレジット	22

内容物

◆王女カード	× 7枚	◆ゲームボード	× 2枚
◆騎士カード(白)	× 20枚	◆マーカー(水色)	× 2個
◆騎士カード(黒)	× 20枚	◆マーカー(緑)	× 2個
◆スペルカード(白)	× 5枚	◆APTトークン(緑)	× 18個
◆スペルカード(黒)	× 5枚	◆ストックAPTトークン(青)	× 6個
◆ソロ用敵王女カード	× 3枚	◆ドライブAPTトークン(赤)	× 2個
◆ソロ用敵騎士カード	× 13枚	◆サマリーシート	× 2枚
		◆説明書	× 1冊

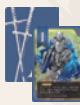


王女カード

騎士カード

スペルカード

ゲームボード



ソロ用敵王女カード

ソロ用敵騎士カード

マーカー

トークン

サマリーシート



剣戟は地平線の果てまで止まらない

敵陣の中に道を拓こうと、勇敢な騎士たちが戦いに明け暮れている
血飛沫が鎧を彩る争乱の時代 しかし戦場の支配者は男ではなかった

今やどの国でも、軍権は王女が握っている
彼女らの魔力が、騎士たちに強大な力を授けるからだ

可憐な王女の号令が、騎士たちの武器を輝かせる
男たちを駆り立て、英雄へと化けさせる王女のメソッド

戴くは冠 突き出すは指先 全霊を投じて姫は叫ぶ

王女たちが求めるのは、古城跡に見出されたたったひとつの奇跡
手にした者は世界をも続べると云う

光によって文字を紡ぎ、あらゆる事象を秘した古代の書——《モノリス》

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

本作は1～2人用の対戦カードゲームです。
あなたは一国の王女となり、騎士たちを率いて戦いに臨みます。

軍全体の活力をライフと呼び、相手のライフを0にするとゲームに勝利します。

戦いの鍵は「ボルテージ」が握ります。
ボルテージは、騎士を召喚したときに上昇させることができます。また王女や騎士たちのさまざまな能力を、うまく組み合わせて活用することも重要です。

(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ください。)

カードの見方

<王女カード>



キャラクター名称

【起動効果】(コスト)

自分のメインフェイズ中に、コストを支払うことで使用できる能力です。
1ターンに1回までしか使用できません。

【祝福】

この王女の前にいる味方の騎士に対して、常に発揮される効果です。

フレーバーテキスト
ゲームには影響しません。

<騎士カード>



数字

騎士カードはそれぞれ数字を持っています。
この値は騎士の「パワー」と召喚するための「コスト」を兼ねています。

効果テキスト

【起動効果】(コスト)

自分のメインフェイズ中に、コストを支払うことで使用できる能力です。
1ターンに1回までしか使用できません。

【常在効果】

戦場にあるだけで常に発揮される効果です。

フレーバーテキスト
ゲームには影響しません。

<スペルカード>



スペル名称

コスト

このスペルを使用するためのコストです。

効果テキスト

このスペルを使用した時の効果です。

フレーバーテキスト
ゲームには影響しません。

ゲームの準備

1：王女カードの選択

7枚の王女カードを裏向きでシャッフルし、各プレイヤーに3枚ずつ配ります。各プレイヤーは配られた3枚の中から1枚を選んで自分のキャラクターとします。2人とも選んだら公開します。

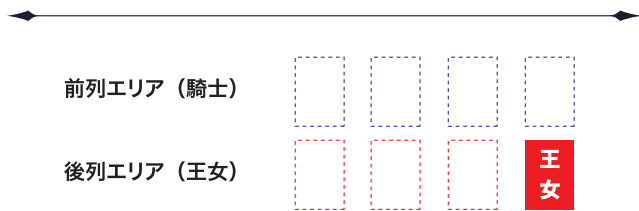
(選ばなかった5枚はゲームから取り除きます。)

2：エリアの確保

各プレイヤーは、下図のように「前列エリア」「後列エリア」を確保し、向かい合わせて「戦場」とします。

前列には騎士を置けるマスが4つずつ、後列には王女を置けるマスが4つずつあります。

エリアを確保したら、自分の王女を後列エリアの右端に置きます。



3：デッキの準備

先攻、後攻を運命の導きに従って決めます。

先攻プレイヤーは黒カード25枚全て、後攻プレイヤーは白カード25枚全てを受け取って裏向きでシャッフルし、各自の「デッキ」とします。

4：ボードとトークンの準備

各プレイヤーは下図のように、自分のボードを準備します。



[ライフマーカー]
現在のライフを表します。
最初は15の上に置きます。

[ボルテージマーカー]
現在のボルテージを表します。
先攻は「最初の4」、
後攻は「次の4」に置きます。

各プレイヤーはそれぞれ以下のトークンを受け取ります。

ドライブAPTトークン(◆) ×1

さらに、以下のトークンを受け取って脇に置き、自分の「サプライ」とします。「サプライ」は未獲得のトークンを置く場所です。

APTトークン(◆) ×9

ストックAPTトークン(◆) ×3

プレイヤーはこれらのトークンによって、さまざまな行動に必要な「AP」(アクションポイント)を支払うことができます。

トークンを獲得する時は自分のサプライから取って手元に置き、支払う時は自分のサプライに戻します。

5：初期手札の準備

各プレイヤーはデッキから5枚引いて手札とします。

このとき先攻プレイヤー・後攻プレイヤーの順に、要らない手札を好きな枚数選んで裏向きで脇に置き、デッキから同じ枚数を引いて手札に加えることができます。

そうしたら、脇に置いたカードをデッキに戻してもう一度シャッフルします。

戦いの準備は整いました。先攻からターンを開始します。

ゲームの場

相手エリア

相手後列

相手前列

戦場

前列

自エリア

後列



ボード

サプライ



ストックAP
トークン

獲得済トークン



APトークン

ドライブAPトークン

手札



捨札



デッキ



ターンの流れ

開始フェイズ ⇒ メインフェイズ ⇒ 終了フェイズ

1 開始フェイズ

手番のプレイヤーは以下を順に行います。

- 1 カードを1枚引きます。
ただし、先攻の最初のターンではこの処理をスキップします。
- 2 APTトークン(◆)を、ボルテージと同じ数だけ獲得します。
- 3 もしドライブAPTトークン(◆)が使用済なら、2APを支払ってドライブAPTトークン(◆)を1つ獲得します。

2 メインフェイズ

手番のプレイヤーは以下を好きな順に、好きなだけ行います。

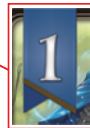
◆ 騎士の召喚

手札の騎士1枚を、コスト分のAPを支払って、自分の前列エリアのうち騎士がないマスに配置します。このとき以下のうちどちらかを選びます。

・「縦向き」で配置する。



・「横向き」で配置して、自分のボルテージを1マス進める。(最大9まで)



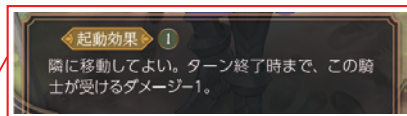
騎士カードはそれぞれ数字を持っています。この値はこの騎士による攻撃に影響する「パワー」の値であると共に、この騎士を召喚するための「コスト」を兼ねています。

◆ 騎士の付与

手札の騎士1枚を、自分の騎士1体の下に差し込むことで「付与」します。APの支払いは不要です。

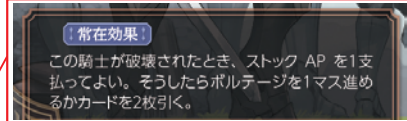


付与された騎士は、付与した騎士カードの【起動効果】や【常在効果】を追加で得ます。付与は何枚でも重ねることができます。



【起動効果】(コスト)

自分のメインフェイズ中に、コストを支払うことで使用できる能力です。1ターンに1回までしか使用できません。

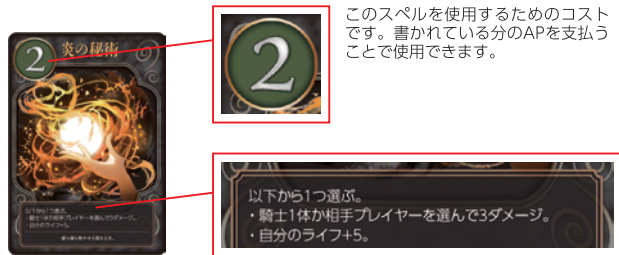


【常在効果】

戦場にあるだけで常に発揮される効果です。

◆スペルの使用

手札のスペル1枚を、コスト分のAPを支払って効果を処理した後、捨札にします。



このスペルを使用した時の効果です。

◆攻撃

- 自分の「縦向き」である騎士1体を横向きにして、正面のマスを対象にして「攻撃」を行いません。
- もし対象のマスに相手の騎士がいれば、双方の騎士はパワー分のダメージをお互いに与えます。**パワーと同じかそれ以上のダメージを与えられた騎士は、破壊されて捨札になります。**
- もし対象のマスに相手の騎士がいなければ、相手プレイヤーに騎士のパワー分のダメージを与えます。
ただし「このターンに召喚された騎士」は、対象のマスに相手の騎士がいなければ攻撃できません。
(このターンに召喚された騎士は、プレイヤーにはダメージを与えられないことになります。)



左上の数値は「パワー」であると同時に「コスト」でもあります。
※ダメージを受けてもパワーは下がりません。

◆【起動効果】の使用

- 王女や騎士が持っている【起動効果】を、【起動効果】アイコンの横に書いてあるコスト分のAPを支払って処理します。
- 各【起動効果】は1ターンに1回までしか使用できません。
(同じ【起動効果】を持った騎士や付与が2枚以上ある場合も、1枚につき1回ずつまで使用できます。)

◆徴発

2APを支払って、カードを1枚引きます。

3 終了フェイズ

手番のプレイヤーはやりたいことが無くなったらターンの終了を宣言し、以下を順に行います。

- 望むなら、APを1支払ってストックAPTークン(◆)を1つ獲得できます。終了フェイズごとに1回までしか行なえません。
 - 未使用のAPTークン(◆)をすべてサプライに戻します。
- 望むなら、自分の王女または騎士1体を選んで隣のマスに移動できます。
 - 自分の騎士をすべて「縦向き」にします。
 - 騎士に与えられたダメージはすべて消失します。
- 手札が7枚を越えていたら、7枚になるまで捨札にします。

以上が終わったら、相手がターンを開始します。

このゲームの重要な法則をお教えます。

◆ストックAP・ドライブAP

- ストックAPTークン(◆)もAPTークン(◆)同様にAPの支払いに充てることができます。

ただしAPTークン(◆)と違って、ターンをまたいで貯蓄することができます。

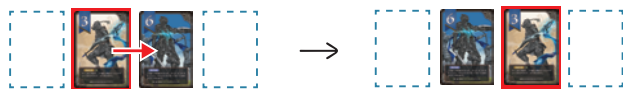
- ドライブAPTークン(◆)もAPTークン(◆)同様にAPの支払いに充てることができます。

ただし「開始フェイズ」で説明した通り、使用したら2AP分の負債となって次の自分のターンに精算することになります。



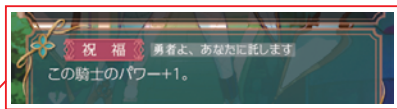
◆移動の注意点

- 騎士は終了フェイズや【起動効果】になどによって隣のマスに移動することがあります。このとき、もし移動先にも騎士がいたらそれらの位置を交換します。



◆祝福

- 王女のすぐ前にいる騎士は「祝福」の恩恵を受けます。その内容は王女ごとに異なります。



例えば「剣の国のヘルベチカ」のすぐ前にいる騎士は自身の能力に加え、追加で「この騎士のパワー+1。」という効果も得ている状態となります。

- カードを引く時に自分のデッキが尽きていたら、捨札をシャッフルしてデッキを作り直します。それ以降、カードを引くたびに1ダメージを受けます。

このダメージ量は、デッキが尽きるたびに1ずつ累積します。

(例えば2回目にデッキが尽きてからは、カードを引くたびに2ダメージを受けます。)

- 何らかの理由でパワーが下がって0以下になったり、既にこのターンに与えられているダメージと同じかそれ以下になった騎士は破壊されます。

- 「ターン終了時まで」の効果は終了フェイズの処理がすべて終わってから消失します。

- 付与された騎士が戦場を離れたとき、付与したカードは捨札になります。

- 騎士4の【起動効果】によって端のマスで斜め前を攻撃するときは、片方しか攻撃できません。

- 騎士7の【常在効果】は、攻撃処理でダメージを与え合う前に処理します。

- 複数の【常在効果】や祝福の効果が同時に条件を満たしたとき、手番プレイヤーのものを先に、それぞれのプレイヤーが好きな順番で処理します。

- 「この騎士が騎士を倒すたび」の効果は、攻撃や【起動効果】のダメージで騎士を破壊したときに発動します。

- 「星の秘術」ではすべての騎士に同時にダメージを与えます。

- ライフは15を越えて増えることはありません。

- ストックAPTークン(◆)は、自分のサプライを越えて獲得することはできません。



戦慄の碑文

「稲妻が納屋を灰にした日から、牛たちの乳の出が半分になった。」

ある考古学者が《モノリス》に刻まれた一節の解説に成功した。
《モノリス》は古代の遺跡で発見された一枚の輝く金属板である。
奇妙に変化し続ける表面の模様は、どのような意味があるのかは全くの謎とされていた。

しかしひとたび解説が進むと、その記述がもつ価値に各国は色めき立つ。
《モノリス》が保有する知識は人知を超えた恐るべきものであった。
手にした国を、この世界の覇者へと押し上げるだろう。

悪魔の軍勢と相対し、かつて国をも超えて手を取り合った人間たち。
その結末は脆くも崩れ去り、戦乱の時代が再び訪れる。

ソロプレイの準備

1：ゲーム全体の準備

- 1 王女カードを裏向きでシャッフルして3枚引き、1枚選んで自分の王女とします。ほかはゲームから取り除きます。
- 2 「敵王女カード」3枚を裏向きでシャッフルして「敵王女のデッキ」を作ります。
ただし、あなたが「剣の国のヘルベチカ」「霞の国のユキノ」「不可知の国のゲルトロード」のいずれかを使用する場合、同じ名前を持つ敵王女カードをあらかじめ抜いておき、敵王女のデッキを作ってから一番下に裏向きで入れてください。
- 3 敵王女のデッキを上から1枚ずつめくり、順に戦います。
3勝したらクリア、1敗したらその時点でゲームオーバーとなります。

2：戦闘の準備

- 1 プレイヤーは先攻、敵は後攻となります。
- 2 プレイヤーはP6 [2][3][4][5]に従って準備をします。
(敵の分は次以降の項目で準備します)
- 3 敵騎士カードを裏向きにしてA(6枚)B(4枚)C(3枚)に分け、それぞれシャッフルして敵騎士のデッキABCを作ります。
また敵騎士の捨札置き場ABCを確保してください。敵騎士カードが捨札になるときは、対応する捨札置き場に置くようにします。
- 4 敵のボードを準備し、ライフを15にします。
敵はボルテージを持ちません。
- 5 使用していないトークン1つを敵王女の最初のマスに置いて「敵行動マーカー」とします。

敵行動マーカー



※敵王女は戦場には置けません。

戦いの準備は整いました。プレイヤーからターンを開始します。

ソロプレイのルール

自分のライフが0になる前に、相手のライフを0にすれば勝利です。
プレイヤーのターンは、対戦ルールと同様に進めます。
敵のターンでは、以下を順に行います。

1 開始フェイズ

- 敵の最初のターンなら、敵行動マーカーを[1]に置いたままにします。
- 2ターン目以降なら、敵行動マーカーを1マス進めます。
敵行動マーカーを進める先が無ければプレイヤーの敗北となります。

2 敵女王行動フェイズ

敵行動マーカーを置いた場所のアイコンを、左から順に処理します。

◆敵騎士の召喚

右の<敵騎士アイコン>では敵騎士を召喚します。
該当する敵騎士デッキからカードを1枚引きます。

※敵騎士デッキにカードがない場合は、対応する捨札を裏向きでシャッフルし、敵騎士デッキを作り直してからカードを引きます。



▲敵騎士アイコン

引いた敵騎士は敵の前列エリアの空きマスに、プレイヤーから見て「中央左」「中央右」「左端」「右端」の順に優先して配置します。

※プレイヤーから見て逆向きにする必要はありません。



空きマスが無ければ、パワー最小の敵騎士を捨札にしてそのマスに配置します(複数いたらプレイヤーから見て左を優先)。

※このとき、捨札になった敵騎士が持つ効果の「破壊されたとき」の条件は満たされません。

◆【起動効果】の使用

<起動シンボル>ではこの女王の【起動効果】を処理します。



起動シンボル

- (例) 敵女王が「剣の国のヘルベチカ」の場合、3ターン目には以下を順に行います。
- ・敵騎士Bを1体召喚する。
 - ・敵騎士Aを1体召喚する。
 - ・この女王の【起動効果】を処理する。

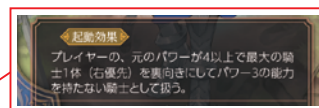
3 敵騎士行動フェイズ

プレイヤーから見て左の敵騎士から順に行動します。
それぞれの騎士について、以下を順に行います。

1 「横向き」にします。

2 【起動効果】を持っていたら処理します。

3 対戦ルールと同様に攻撃を行います。
※「このターンに召喚された敵騎士」も、対象のマスに相手(プレイヤー)の騎士がいなければ攻撃できません。



敵騎士の【起動効果】にAPの支払いはありません。

4 終了フェイズ

以下を順に行います。

1 敵騎士をすべて「縦向き」にします。

2 騎士に与えられたダメージはすべて消失します。

以上が終わったら、プレイヤーがターンを開始します。

敵カードの見方

< 敵王女カード >



キャラクター名称

セリフ

ゲームには影響しません。

敵行動マーカー置き場

敵行動リスト

各ターンに敵が行う行動が書かれています。
詳細はP18-19を参照。

【起動効果】

敵が使用してくる能力です。
APの支払いはありません。

< 敵騎士カード >



数字

この敵騎士の「パワー」です。

効果テキスト

【起動効果】

敵騎士が攻撃前に使用する効果です。
APの支払いはありません。

【常効果】

戦場にあるだけで常に発揮される効果です。

フレーバーテキスト

ゲームには影響しません。

敵騎士カード裏面



資料

アイギスの騎士

《アイギス》(AEGIS)は悪魔との大戦中、魔導鉱石エリクシールより作り出された魔術武装である。

エリクシールを用いると、わずかな魔力も巻き取って効率よく恩恵に変えることができる。これにより指揮者一人の魔力だけで、配下全員を悪魔による憑依や洗脳から守ることが可能となった。さらに装着者は受け取った魔力を装備の一部に集中し、さながら魔剣士のごとく悪魔に立ち向かった。活用法を模索する過程で、女性の方が男性よりも魔力を多く保有する傾向にあることが判明した。そのため女性指揮官と複数の《アイギス》装着者で構成される魔導兵団が連合軍の主力となる。

悪魔による人間支配計画を退けた後、《アイギス》は開発に携わった主要七国の機密として共有された。

王女

騎士たちに指令と力を受ける指揮官。

自軍すべての《アイギス》を駆動するために、王族筋から特に保有魔力の大きい女性が抜擢される。

考古学者クラウスの記録

黄金の石《ジュム》を調べているとどこからか声が聞こえてきた。

首筋を撫でるように、甘く柔らかく蠱惑的なささやき。

未知の言葉だというのに、どうしてかその意味もたやすく理解できてしまう。
我を忘れて声に聞き入り、気がつくとい私はシーズウィーズの遺跡が発見されたあのモノリスの前にいたのである。

誰にも読み解けなかったこの文字の意味も、今なら理解することができる。
主神ハイゼルドによる世界の創造。黒い翼を持つ天使の憎悪。
古代クオラトス帝国滅亡の秘密……。

ここにあるのはただの知識ではない。

この宇宙の完全な記録。これまで全生命が味わってきた感情。

そして、人の身には余る神の術。

想像を絶するほどの高い俯瞰に意識が遠のく。

まぶたが落ちる間際、一人の少女の姿が見えた。

彼女の名は……ステ……ラ……？

キャラクター



剣の国のヘルベチカ

伝統三国

過去の大戦で連合軍の先頭に立った超大国の王女。「戦場の天使」と呼ばれるほどの戦上手でありストレス下でも集中を切らさない。学問と武芸を高いレベルで極めているが、ついつい頭張り過ぎちゃうことも。

霞の国のユキノを、自分の次に優れた王女であると認めている。



霞の国のユキノ

伝統三国

過去の大戦で連合軍の後方を支えた極東の島国の王女。忠義と礼節を備えた騎士たちを、装飾刀を振りかざして駆り立てる。武断的な発言が多く、少々決め打ちが過ぎるきらいがある。

楔の国のシスティーナの所作と言動に、完成された美を見出ししている。



楔の国のシスティーナ

伝統三国

楔のシンボルを崇める国の王女。死後の幸福を保証し、騎士たちに魂の安寧を与えている。得意なものは哲学問答。苦手なものは運動。

岬の国のラフラハナのたおやかな人間性に憧れを抱いている。



岬の国のラフラハナ

新興三国

海運によって栄えた貿易立国の王女。状況の全体視と予見に長け、迅速な指揮によって急所を攻める。友好的対話に長けている一方で、激しい敵意にはたじろぐこともある。

雅の国のシャングリラによく無心し、事業を成功させて倍額で返す。



雅の国のシャングリラ

新興三国

魔導鉱石の採掘と輸出で栄えた砂漠の国の王女。潤沢な資金力で戦争を飾り立て、それを興行として資金を稼ぐ。世界最高峰の経営技術を持つが、その手法をうまく説明できないでいる。

葉の国のニオベの学識に大いに学んでいる。



葉の国のニオベ

新興三国

科学技術と工芸によって栄えた国の王女。先進的な戦術理論で騎士を支援する。まだ知らないことを貪欲に追い求めるあまり、礼儀作法は疎かにしがち。

不可知の国のゲルトロードに興味津津。



不可知の国のゲルトロード

魔界領

過去の大戦でアイギス開発の功を立てた魔法先進国の王女。自らの精神を騎士たちと交錯させ、あたかも一つの個体のように苦楽を共にする。肉体に施された術式により老化が遅い。情が深いいため取捨選択に苦しむことがある。

剣の国のヘルベチカと一戦交えてみたいと思っている。

クレジット

[ゲームデザイン] Pawn (Steppers' Stop)

[グラフィックデザイン] Bvri

[テスター] mayo

[発売元] 株式会社風栄社

[プロデューサー] EINO

[イラストレーター] cyawa

TEPIA

やべえ

[タスクマネージャー] T.Suzuki

RAYVON

BakaFire