

Dark One

- d o o m s d a y a p p r o a c h -

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-DO025B

DOMINA
GAMES

Dark One

- d o o m s d a y a p p r o a c h -



目次

キャラクター一覧	04	細則	16
ゲームの目的	06	ソロプレイの準備	17
カードの見方	06	ソロプレイの流れ	18
キャラクターカード	06	エンディング	19
戦術カード	07	クレジット	19
遺物カード	07		
ゲームの準備	08		
勝利条件	09		
ゲームの場	10		
ゲームの流れ	12		
カードの使い方	13		
キーワード効果	14		
用語集	15		
戦いのヒント	15		

内容物

キャラクターカード	4枚
戦術カード	60枚
遺物カード	10枚
ソロプレイ用カード	12枚
パラメータボード	2枚
ライフマーカー	2個
気力マーカー	2個
残弾マーカー	1個
マナマーカー	2個
毒マーカー	2個
説明書	1冊



キャラクターカード



戦術カード



遺物カード



ソロプレイ用カード



パラメータボード



ライフマーカー



気力マーカー



残弾マーカー



マナマーカー



毒マーカー

手にしたものは世界をも統べるという全知の石板<<モノリス>>

すべての国はその奇跡の存在に驚愕し、そして戦慄した。たった1枚の石板が世界のパワーバランスを一変させてしまうのだ。その所有を巡って世界大戦が巻き起こるのは必然であり、それからの凄惨さは筆舌に尽くしがたいものであった。

世界中の大地が血で染まる頃、戦いはようやく終焉を迎える。人々にもはや石板のことを考える気力はなくなった。長い悲劇が終わったことに安堵するのであった。

そんな中、唯一の戦勝国は希望に夢を膨らませながら石板を解析する。しかし、そこに記されていたのは悪魔により文明が減じる未来であった。

悪魔たちは50年前に起きた人類との大戦に敗北して深淵に消えたはずあの恐るべき邪悪をまたしても蘇らせようとしているものがあるのだろうか。人々の中で疑心暗鬼の種が育まれつつあった。

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。

◆ キャラクター紹介 ◆

秩序の使徒 シルヴェース

悪魔を復活させようと企む異端者たちの捜索と討伐を命じられた修道騎士。邪悪を滅ぼすためなら手段を厭わず、疑わしき者は必ず罰するのが彼女の信条である。その絶対的な信念は多くの場合、罪なき人々を恐怖させることとなる。

古き英雄 ジャンタップ

50年前の悪魔との大戦で人類を勝利に導いた立役者。しかしその真実は闇に葬られ、彼が真の英雄であることを知るものは少ない。以前はアンという名前を口にしながら酒浸りになっている姿が見られたが、今は異端者狩りをする者たちの前に現れ刃を向けてくる。その理由を理解できる者たちは、彼を残してみんな死んだ。

悪魔の寵児 フィルヴィア

天使と悪魔の血を引き、人間の中に転生するという特異な性質を持つ少女。それゆえ深淵に囚われた他の悪魔たちと異なり、人間社会に生まれ落ちることが出来る。悪魔として生きる道を選んだ彼女は、幻獣使いのフリをしながら闇の召喚術で深淵から少しずつ悪魔を呼び出し、更には人々を墮落させるべく暗躍している。

奇跡の愛者者 ミルドレッド

教会に帰依した吸血鬼の少女。その信仰が認められ、教皇より直々に退魔の聖剣を与えられる。しかしその出自に対する人々の不信心は募るばかりであった。孤独な彼女は真の信頼を勝ち取るべく、異端者たちを探す旅に出る。

異変捜査官 ルーク

街の秩序を守るべく、日夜危険を顧みず悪事に立ち向かう熱血捜査官。石板によれば悪魔はこの街に潜んでいるとされている。しかし深淵に消えた悪魔が地上にいるわけがないというのが彼の下した結論である。彼の仕事は異端者狩りと称して治安を乱す者たちを検挙することだ。彼の心に住む愛する妻のため。

ゲームの目的

悪魔を復活させようとするもの。それを阻止しようとするもの。

誰が敵で誰が味方なのかは分かりませんが、目の前の相手からは嫌な気分がします。

山札から不要なカードを取り除く「廃棄」

強力な効果を常に使えるようにする「遺物」

これらを駆使して、立ちはだかる敵を打ち倒しましょう。

本ゲームは1~2人用対戦カードゲームです。

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。

カードやボードの位置は「ゲームの場(P.10~11)」を参照してください。

カードの見方

キャラクターカード

戦いの主役となるキャラクターです。



カード名
このキャラクターの名前です。

カードの効果
このキャラクター自身が持つ固有の効果です。効果名の前にコストが記載されている場合、そのコストを支払うことで効果を使用することが出来ます。

Passiveと記載されている場合、その効果は常に発生しています。

フレーバー
このキャラクターの台詞です。ゲームには影響しません。

コストの見方



気力をX支払う(または得る)ことを示します。



マナをX支払う(または得る)ことを示します。



縦向きの廃棄カードをX枚横向きにすることを示します。



弾薬を1発支払うことを示します。

戦術カード

キャラクターが使用する技や術です。



カード名
このカードの名前です。

呪い
このカードが呪われているかを示します。(呪われている場合、**Curse**と表示されます)

シンボル
このカードの分類を示します。

マナコスト
このカードを使用するために必要なマナの量を示します。(フィルヴィアの戦術のみ)

カードの効果
このカードの効果です。

フレーバー
このカードの説明です。ゲームには影響しません。

シンボルの一覧



物理



魔法



補助



布石



射撃



召喚

遺物カード

強力な効果を秘めた、神秘的アイテムです。



カード名
このカードの名前です。

廃棄コスト
このカードを使用するために必要な縦向きの廃棄カードの量を示します。

カードの効果
このカードの効果です。

フレーバー
このカードの説明です。ゲームには影響しません。

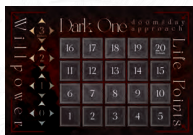
★ ゲームの準備 ★

1 | キャラクターの選択

各プレイヤーは自分の分身となるキャラクターを1枚選択し、自分の前に置いて公開します。

2 | ボードとマーカーの準備

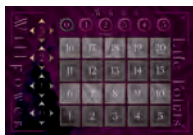
各プレイヤーはパラメーターボード1枚と各マーカーを用意します。
キャラクターによって以下の通り、使用するボードが異なります。



シルヴェース、ミルドレッド







ルーク (裏面)



フィルヴィア (裏面)

ボードの左側が気力、右側がライフを表します。また右側上部にルークは残弾を、フィルヴィアはマナを表す場所があります。
選択したキャラクターに応じて、以下の通りにマーカーを置きます。

	ライフ	気力	残弾	マナ		
シルヴェース	20	3	-	-		
ミルドレッド	20	3	-	-	ライフマーカー	気力マーカー
ルーク	20	3	6	-		
フィルヴィア	20	3	-	2	残弾マーカー	マナマーカー

※パラメータはボードの値を超過することは出来ませんが、気力のみカードの効果で一時的に上限を超えることが出来ます。

その後、両プレイヤーの脇に毒マーカーを1個置きます。



毒マーカー

3 | 山札の準備

各プレイヤーは自分のキャラクターに対応するカード15枚を受け取り、よくシャッフルして裏向きで自分の山札とします。



シルヴェース



ミルドレッド



ルーク



フィルヴィア

4 | 遺物カードの準備

遺物カード10枚をよくシャッフルし、裏向きで遺物の山札とします。
各プレイヤーは遺物の山札から3枚ずつ受け取り、自分の場に裏向きで並べます。
残りの遺物カードは使用しません。

自分の遺物カードの表面はゲーム中いつでも確認できます。

5 | 手札の準備

各プレイヤーは自分の山札から3枚をドロ―し、初期手札とします。
手札は自分だけが中身を見えるように持ちます。

※自分の山札からカードを引いて手札に加えること

6 | 先攻後攻の決定

ランダムな方法で先攻後攻を決定します。

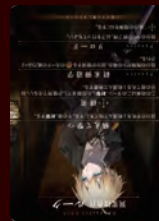
以上の準備ができれば、ゲームを開始します。

★ 勝利条件 ★

対戦相手のライフを0にしたプレイヤーの勝利です。
ライフが0になったプレイヤーはその時点で敗北します。



◆ ゲームの場 ◆



キャラクター



遺物カード置き場



山札



廃棄カード置き場



プレイヤーア



捨て札置き場

★ ゲームの流れ ★

ゲームはプレイヤー毎のターン制で進行します。各プレイヤーのターンは3つのフェイズで構成されます。全てのフェイズが終了したら、相手のターンに移ります。ターンプレイヤーは以下の順にフェイズを行います。

1 | 開始フェイズ

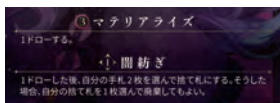
自分の気力を3にします。(前のターンの気力が加算されることはありません)次に自分の山札から2枚ドローして手札に加えます。但し、先攻プレイヤーの最初のターンは1枚だけドローします。

2 | 行動フェイズ

以下を好きな順で好きなだけ行います。それぞれの詳細については次項で説明します。

・特殊効果の使用

自分のキャラクターカードや配下、遺物カードが持つ効果を使用します。多くの場合、使用には効果毎に指定されているコストを支払う必要があります。



・手札の使用

手札1枚を公開し効果を処理します。効果を処理し終えたカードは捨て札にします。
●のカードは自分のターンでは使用できません。ルークが持つ●のカードは射撃によってのみ効果を処理し、手札からは使用できません。フィルヴィアが持つ●のカードは捨て札にしません。



・遺物カードの公開

自分の裏向きの遺物カード1枚を、そのカードの廃棄コストに等しい枚数の廃棄カードを縦向きから横向きにすることで表向きにします。表向きになった遺物カードは裏向きになるか、対戦が終了するまで効果を発揮し続けます。



3 | 終了フェイズ

手札が3枚を越えている場合は超過した枚数を捨て札にします。その後、ターンを終了します。

山札の再構築

カードをドローする時や山札を見る時に山札が無い、または不足する場合、捨て札をシャッフルして現在の山札の下に加えてから処理を行います。廃棄されているカードは山札に加えません。

★ カードの使い方 ★

キャラクターカード

キャラクターカードは複数の特殊効果を持っています。使用するためにはそれぞれ指定されたコストを支払います。コストを支払える限り何度でも使用出来ます。

戦術カード(手札)

手札にある戦術カード1枚を公開します。公開したカードは効果欄の記述に従って上から順に効果を処理します。処理中に「●: 1ドローする。」のようにコストが求められる場合がありますが、このコストの支払いは任意であり、支払った場合にのみその部分の効果を処理します。戦術カードは効果の処理が終わった後、捨て札になります。

戦術カード(配下)

フィルヴィアは配下を召喚し、自分の代わりに行動させることが出来ます。行動させるためにはフィルヴィアの気力を1支払い、自分の場に置かれている縦向きの配下を横向きにします。横向きの配下はターン終了時に縦向きになります。配下の行動はプレイヤーが手札から戦術カードを使用するのと同じように扱います。(行動後も捨て札にはなりません)

遺物カード

裏向きの遺物カードはそのカードが指定する枚数の廃棄カードを縦向きから横向きにする事で表向きにすることができます。表向きになった遺物カードはその時点から効果が発生します。効果に条件やタイミングが存在する場合はその指示に従います。



孤独な少女のダイヤモンド

この遺物カードは自分の行動フェイズ中に表向きにすることは出来ません。相手の攻撃で自分のライフが0になった時のみ、廃棄コストを支払うことで公開することが出来ます。



森の刻印

この遺物カードを表向きにした時、毒マーカーをこのカード上の「S」の位置に置きます。



★ キーワード効果 ★

頻出する効果は以下の通りキーワード化されています。

物理攻撃(X)

相手のライフにXダメージを与えます。但し、与えるダメージは相手の気力の値だけ軽減されます。ダメージは0未満にはなりません。

例：気力が2の相手に物理攻撃(3)を行った場合、相手に1ダメージを与えます。

魔法攻撃(X)

相手のライフにXダメージを与えます。

自傷(X)

自分がXダメージを受けます。

レスポンス(A)

相手がAで指定されている行動を行った時に手札から公開することが出来ます。そうした場合、その行動よりも先に効果を処理して捨て札にします。遺物カードや配下による行動にもレスポンスすることが出来ます。また、1つの行動に対して複数のレスポンスを行う事も出来ます。

相手が行動していない時に手札から使用する事は出来ません。

渾身

他の効果を処理する前に「渾身を行う」事を宣言することで、直ちに以降の効果を処理します。この宣言は自分のターン中に1度だけ行うことが出来ます。

追加

このカードで1点以上のダメージを相手に与えるたびに、以降の効果を処理します。

射撃(ルークのみ)

自分の山札の一番上のカードを確認します。それが●のカードだった場合、公開することが出来ます。公開した場合はその効果を処理して捨て札にします。

公開しない場合は山札の横に裏向きで置いておき、ターン終了時に山札の上に好きな順番で戻します。

●のカード：ルークの山札にのみ含まれ、手札から使用することは出来ません。

召喚(フィルヴィアのみ)

カード左上に書かれたマナを支払い、手札からこのカードを公開して縦向きで自分の場に置いて「配下」とします。

配下：自分の行動フェイズ中に気力を1支払い、自分の場に置かれている縦向きの配下を横向きにすることでその配下の効果を処理することが出来ます。横向きの配下はターン終了時に縦向きになります。



★ 用語集 ★

ゲーム中に登場する特殊な用語です。

威力

物理攻撃(X)、魔法攻撃(X)の数値のことです。

ダメージ

自分、または相手のライフを減らす値のことです。

行動

シンボルを持つ効果の総称です。キャラクターカードや遺物カードが持つ、シンボルを持たない効果は行動とは扱いません。

攻撃

行動の中で特に●と●を持つものを指します。単に攻撃と書かれている場合、それはキーワードの物理攻撃(X)、魔法攻撃(X)を指すのではなく、シンボルに内包される全ての効果を指します。

例：「威力審問」は「物理攻撃1 物理攻撃2 物理攻撃3 渾身:この攻撃の威力を+1する。」という効果の攻撃であり、渾身の効果に記載されている「この攻撃の威力」とは「物理攻撃1 物理攻撃2 物理攻撃3」の全てを指します。

従って、他の効果の影響を受けていない状態で「威力審問」の渾身の効果を使用した場合、「物理攻撃2 物理攻撃3 物理攻撃4」を行うこととなります。

廃棄する

カードを自分の廃棄カード置き場に裏向きかつ縦向きで置いて「廃棄カード」とすることで。廃棄カードは他のカード効果のコストとして使用することがあります。

呪い **Curse**

これ自体に効果はありませんが、カードの効果で参照することがあります。

★ 戦いのヒント ★

- 最初はシルヴェースやミルドレッドを使用してみましょう。このゲームの基本を理解しやすいです。
- 序盤は廃棄を進めて遺物カードを使用可能にしましょう。戦いを有利に進めることが出来るでしょう。
- 気力はコストであると同時に敵の攻撃から身を守る盾でもあります。使いすぎると隙が出来るので気をつけましょう。
- Curse**と書かれたカードは悪魔に呪われており、他よりも使い勝手が悪いです。ゲームに慣れるまでは、これらを優先的に廃棄することを目指すとう良いでしょう。



細則

- 攻撃は以下の順で処理します。各項目で該当が無い場合、その項目は飛ばします。

1. 「射撃」の場合山札から④のカードを公開する。
2. 「渾身」の効果を使用するかを宣言し、使用するなら直ちに効果を処理する。
3. 「この攻撃の前」を行う効果を処理する。
4. 防御側プレイヤーは④のカード(以後、レスポンス)を使用できる。
5. 「物理攻撃」「魔法攻撃」それぞれについて以下を行う。

- ・威力がXならその値を確定する。
- ・威力を加算、変更する効果すべて、好きな順で処理する。

(例)「竜殺者のガントレット」が有効で「煌き爪」を「渾身」の効果とともに使用した場合、

以下のどちらで処理してもよい。

- ・威力4 ⇒ 威力4以下なので威力+1 ⇒ 「渾身」の効果で威力+2 ⇒ 威力7に
- ・威力4 ⇒ 「渾身」の効果で威力+2 ⇒ 威力5以上なので威力+2 ⇒ 威力8に

- ・「物理攻撃」なら「威力・相手の気力」、
- ・「魔法攻撃」なら「威力」をダメージの基礎値にする。
- ・「ダメージ+N」を全て処理する。
- ・「ダメージを0にする」を処理する。
- ・相手のライフをダメージ分減らす。
- ・ダメージが1以上なら「追加」の効果を処理する。

6. 「攻撃の終了時」を処理する。
7. 防御側プレイヤーのライフが0の場合、攻撃側プレイヤーが勝利する。
8. 「攻撃の処理を終えた後」を処理する。
9. この攻撃が手札の使用や「射撃」による物であれば捨て札にする。

- ・複数の効果を同時に処理する場合、処理順序はターンプレイヤーが選びます。
- ・「自傷」によりライフが0になった場合、即座に敗北します。ただし、「自傷」により発生する効果がある場合はその効果を先に処理します。
- ・「レスポンス」によって気力が加算される場合、ボード上のマーカーは移動させず、ボード上の気力とその値を加算した気力として扱います。この時、一時的に上限越える事があります。「気力をXにする」効果を受けた場合はボード上の気力をその値に変更し、その後に加算を行います。
- ・「黒翼乱舞」の「渾身」の効果は再使用以降は適用されません。
- ・「漆黒の衝動」で効果を2回処理する時「渾身」の宣言や「レスポンス」を使用するタイミングも2回発生します。1度目に「渾身」を行っても、その効果は2回目には引き継がれません。
- ・「森の刻印」の効果は相手の④のカードの効果より先に解決されます。
- ・「ピピアンの杖」の効果は相手のターン中に自分がカードを廃棄した場合も発生します。
- ・相手の場に「闇黒灯」がある場合、自分の手札が「レスポンス」1枚だけの場合でもそのカードは使用できます。手札が「レスポンス」2枚だけの場合、どちらかしか使用できません。
- ・「黒龍の爪」が表向きの状態で攻撃した時に相手が「レスポンス」を使用して廃棄した場合、威力の補正はなくなります。
- ・「竜殺者のガントレット」はそのターン最初の攻撃ではなく、最初に行われる「物理攻撃」または「魔法攻撃」のいずれか1回にのみ適用されます。
- ・「射撃」により山札の脇に置いたカードは、山札の再構築時に山札に混ぜません。

ソロプレイの準備

「お前も異端者を探しているのか？」

振り向くとフードを被った男性がこちらをじっと見つめている。

顔はよく見えないが、かなり高齢に見える。

「俺は石板を信じている。誰かが悪魔を復活させようとしているはずだ。

それを……邪魔しようというなら俺が相手だ！」

老人はいきなり激昂し、こちらに向かってきた。

何だか分からないが、降りかかる火の粉は払わなければ。

ソロプレイモードでは謎の老人「ジャンタップ」と対決します。

基本的な準備は2人用ルールと同じです。P.8～P.9の手順1～5の通り準備を行ってください。

但し、キャラクターカードと戦術カード、遺物カードは自分ののみ用意します。また毒マーカーは2個とも脇に用意します。以降は以下の手順に従ってください。

1 | 敵のキャラクターカードの準備

対戦相手となる「ジャンタップ」のカードを「くすぶる妄執 ジャンタップ」の面を上にして置きます。



残弾マーカーもしくはマナマーカーから、プレイヤーが使用していないマーカーをジャンタップの「1」のマスに置きます。マーカーによる違いはありません。



2 | 敵の遺物カードの準備

敵専用の遺物カードはA、B、Cの3種類存在します。それぞれをシャッフルし裏向きでAの山札、Bの山札、Cの山札とします。

これらの山札は敵の遺物カード置き場に置いておきます。



3 | 敵の戦術カードの準備

敵専用の戦術カード2枚を敵のプレイエリアに表向きかつ縦向きで並べて置きます。



以上の準備ができたら、ゲームを開始します。

◆ ソロプレイの流れ ◆

プレイヤーのターン

プレイヤーが先攻となります。ルールは基本的に2人用のものと同じです。

プレイヤーが攻撃を行った時に敵のプレイエリアに縦向きの戦術カード(布石)がある場合、全て処理します。2枚とも縦向きの場合は「月光の護り」、「断絶の護り」の順に処理します。

プレイヤーの遺物カードのうち、以下の3枚は効果を変更されます。



森の刻印

このカードを公開した時、このカード上にあるトラックの「S」のマスに毒マーカーを置く。

相手が \oplus を使用した場合、毒マーカーを1マス進める。その後、相手は毒マーカーが置かれているマスに書かれている値に等しいライフを失う。



闇黒灯

相手の「断絶の護り」が横向きの場合、縦向きにしない。



黒竜の爪

このカードが縦向きの場合、自分の攻撃の威力を3にしてもよい。

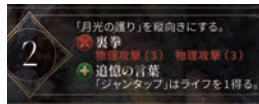
相手が「断絶の護り」を横向きにした場合、このカードを横向きにする。

このカードが横向きの場合、自分のターン終了時に縦向きにする。

敵のターン

敵のターンは以下の順に処理します。

1. ジャンタップの気力を3にします。
2. ジャンタップの行動表上のマーカーを現在のターンに移動させ、該当する効果を処理します。マーカーが裏面の最終マスに到達した場合、以降のターンは決着がつくまでその行動を繰り返します。
3. 遺物カード(X)の公開を指示された場合、該当する山札の一番上のカードを表向きにします。表向きにした遺物カードは横向きになるか、戦闘が終了するまでその効果を発揮し続けます。



▲2ターン目はレスポンスの準備、2回の物理攻撃と回復を行う。

勝利したら、次頁のエンディングを御覧ください。

◆ エンディング ◆

ゲームデザイン

ボーン Pawn (Steppers' Stop)

プロデューサー

Y.Ohashi

グラフィックデザイン

サカイマサトシ (MORVARTI Inc.)

広報

M.Hirose

テスター

mayo
やべえ
TEPIA

ディレクター

T.Suzuki

イラストレーター

cyawa

編集

Y.Ohashi

発売元

株式会社風楽社