



DOMINA
GAMES



EDEN'S SHADOW

エデンズ・シャドウ

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. FCC-ES027B

内容物

説明書	1冊
キャラクターカード	7枚
初期アイテムカード	8枚
アイテムカード／探索先カード	31枚
最終決戦カード	1枚
悪魔の軍勢カード	6枚
支援カード	105枚
スタートプレイヤーマーカー	1個
1～2人プレイ用敵カード	2枚
メインボード	1枚
魔導盤（個人ボード）	4枚
プレイヤーディスク	24枚
魔導鉱石トークン	85個
賢者の石トークン	55個



キャラクターカード
支援カード



初期アイテムカード



アイテムカード／
探索先カード



最終決戦カード



悪魔の軍勢カード



1～2人プレイ用
敵カード



スタートプレイヤー
マーカー



プレイヤー
ディスク



魔導鉱石
トークン



賢者の石
トークン



メインボード



魔導盤（個人ボード）

目次

キャラクター一覧	4	支援カードの使い方	20
ゲームの目的	9	悪魔の軍勢	21
ゲームの準備	9	最終決戦	21
ゲームの場	10	1～2人プレイのストーリー	22
カードの見方	12	1～2人プレイ用敵カードの見方	22
ボードの見方	13	1～2人プレイ時の準備	22
ゲームの勝利条件	14	1～2人プレイ時の流れ	23
ゲームの流れ	14	エンディング	24
探索フェイズの詳細	15	細則	31
拠点フェイズの詳細	17	クレジット	31
魔導鉱石、賢者の石と アイテム、キャラクターの詳細	18		

ストーリー

遙かなるシーズウィーズ——

それは神と天使たちの遺した知識を求め
数多の旅人が集う遠き時代。
その地で少女はエデンへと至り、
偉大なる神は完全となった。
人々は祝福され、繁栄の時代が始まる。

だが、五千年の月日は影を広げていく。
司教マティアスは邪心に囚われ、
ソロモンの指輪から悪魔たちを解き放った。
そうして暗黒の時代が訪れる。
人類は連合軍にて聖戦を挑むも、
結末は無惨な敗北。

黒翼の天使は見届け啖い、
悪魔たちに告げる。
闇は胎動し、暗雲はとめどない。

それゆえに石板は囁く。
英雄よ。お前がそう望むのならば、
道標はそこに遺されていると。

心を結ぶ魔女、ゲルトロド
死肉に塗れ、死者の心でも聴いたつもりか。

遺志継ぐ槍、ヴィルランシア
両親の導きなど、都合のいい解釈だ。

菓の寵児、ハルモニカ
諦めきれぬのなら、せいぜい縋るがいいさ。

真に貴き血、ヴィクトリア
身体に流れる真実を、お前は知るまいて。

伝承騙り、リリアンヌ
詰まらぬ願いは、きっと叶うまいよ。

星追ひ人、サカヅキ
小さな約束が、お前にとっての全てだろう。

卑賤なる泥土、ジャンタップ
その自我には、温もりなど要らなかったはずだ。

だが、それでもだ。
七人の英雄たちよ。その地に集うのだ。
伝承の地、シーズウィーズへと！

エデンに至る道は、そこにあったのだから——

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

腐敗した連合軍に代わり、人間界の支配と天界への襲撃を企む悪魔たちを打ち倒すのがあなたの使命です。そのためには悪魔たちが集う天界の門を見つけるための知識、そして彼らと戦うための戦力が必要です。

神が生まれたというこの地には、そのための力を持つ数々の聖遺物が眠っています。

緻密な探索、長大な戦略、そして強力な聖遺物を使いこなす手腕が戦いの鍵となるでしょう。

あなたは伝説の邪悪を打ち倒し、救世主となることができるでしょうか。

本ゲームは1～4人用対戦ボードゲームです。

まずは3～4人用ルールから説明しますが、1～2人でプレイする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)**」を参照してください。

ゲームの準備

1. 探索地の準備

探索先カードを「Ⅰ：オープンオープン」「Ⅱ：プレナミディ」「Ⅲ：アウラドール」それぞれに別け、裏向きでよくシャッフルします。その後、「オープンオープン」「プレナミディ」「アウラドール」の順に縦に並べます。

「オープンオープン」の上から5枚を探索地の名称が上に来る向きで表向きで横に並べます。

選択ルール：参加者全員が本作を遊んだことがある場合、上記に加えて「プレナミディ」から4枚、「アウラドール」から3枚をそれぞれの山札の横に表向きで並べ、探索ができる場所がわかるようにしても構いません。ただし、この場合でも探索可能になるラウンドは変わりません。

メインボードを中央に置きます。

魔導鉱山の全ての枠に賢者の石を1個ずつ置きます。

2. 邪悪の胎動

「最終決戦」をメインボードの「最終決戦」の位置に表向きで置きます。

悪魔の軍勢カードを裏向きでよくシャッフルし、上から2枚を抜き出します。

1枚目を「第一軍勢」、2枚目を「第二軍勢」にそれぞれ表向きで置きます。残りの軍勢カードは使用しません。

3. 英雄の出立

各プレイヤーは自分の使用する英雄を任意もしくは無作為に決めます。

自分の色を決め、以下を受け取ります。

- ・自分の英雄の**キャラクターカード**1枚
- ・自分の英雄に対応する**支援カード**15枚
- ・自分の色の**魔導盤**
- ・裏面が自分の色の**初期アイテムカード**「愛用の装備」1枚、「大いなる意志」1枚
- ・**魔導鉱石**7個、**賢者の石**1個
- ・自分の色の**ディスク**6枚

最初はゲルトロード、ヴィルランシア、ハルモニカ、ヴィクトリアの中から使用キャラクターを選択することをおすすめします。

支援カードを裏向きにして良くシャッフルし、支援カード山札にします。

受け取ったディスクは戦力・知識トラックの0の位置に各1枚ずつ置きます。4枚は手元に残します。トラック上のディスクは他のプレイヤーと重なって構いません。

最初のスタートプレイヤーを無作為に決め、**スタートプレイヤーマーカー**を渡します。

スタートプレイヤーからゲームを開始します。

ゲームの場

▼メインボード

戦力: 20, 40, 60, 80, 100, 120
知識: 20, 40, 60, 80, 100, 120

魔導山

▼第一軍勢 ▲第二軍勢 ▲最終決戦

▼探索先カード山札 オープン



▼探索先カード置き場 (オープン)

▼探索先カード山札 プレナミディ



▼探索先カード置き場 (プレナミディ)

▼アイテムカード 捨て山

▼探索先カード山札 アウラドール



▼探索先カード置き場 (アウラドール)

プレイヤーCの場

プレイヤーAの場

▼魔導盤 (個人ボード)

スタート
プレイヤー
マーカー

▼手持ち
石、ディスク置き場

▲支援カード山札

▲支援カード捨て山

▲キャラクターカード

▲初期アイテムカード

▲アイテムカード置き場

プレイヤーBの場

▼魔導盤 (個人ボード)

▼手持ち
石、ディスク置き場

▲支援カード山札

▲支援カード捨て山

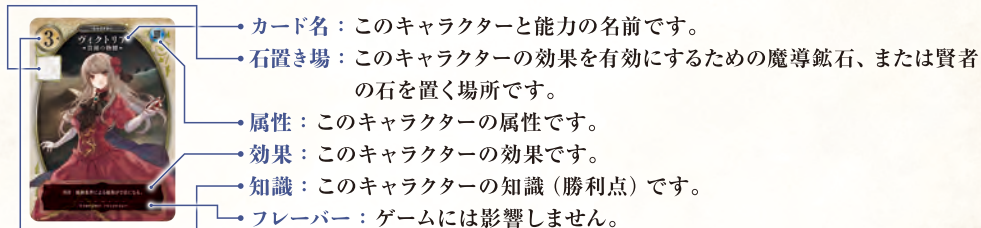
▲キャラクターカード

▲初期アイテムカード

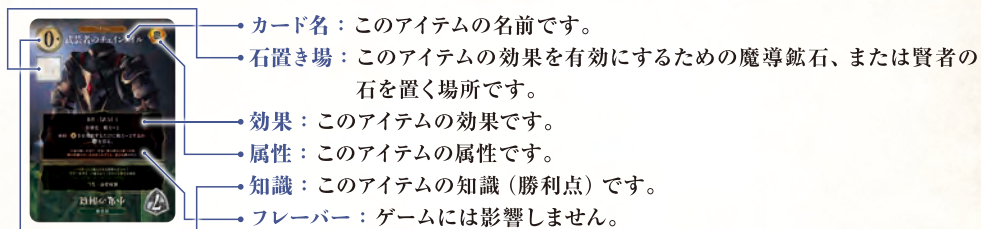
▲アイテムカード置き場

カードの見方

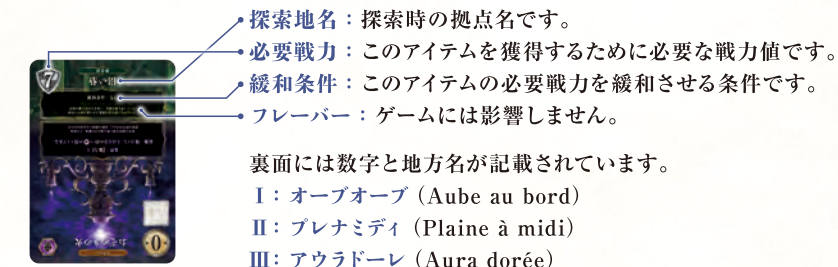
キャラクターカード



初期アイテムカード、アイテムカード／探索先カード



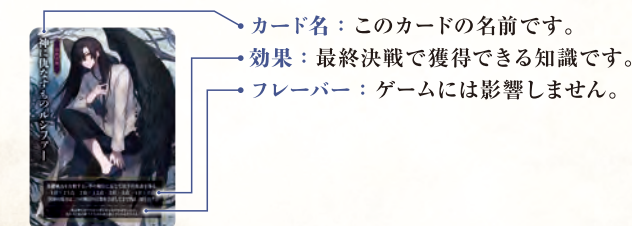
以下はアイテムカード／探索先カードのみ



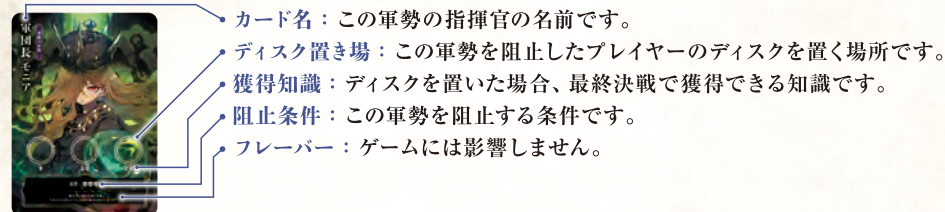
キャラクターやアイテムは属性を持つ場合があります。そのキャラクターやアイテムが有効になるとその属性も有効になります。有効になった属性は緩和条件や特定のカードで参照されることがあります。属性は以下のアイコンで表されます。



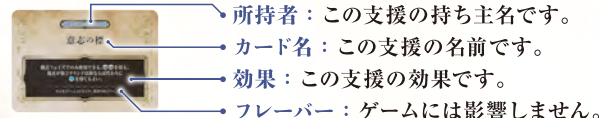
最終決戦カード



悪魔の軍勢カード



支援カード



†魔導鉱石と賢者の石

魔導鉱石と賢者の石はキャラクターの成長やアイテムの使用に必要となる存在です。ゲーム中において様々な手段で入手する事ができます。詳細は「**魔導鉱石、賢者の石とアイテム、キャラクターの詳細 (P.18)**」をご覧ください。

ゲームの場の外に共通の置き場を用意し、獲得する時はそこから獲得し、破棄するときはそこに戻します。

魔導鉱石と賢者の石を区別せず単に「石」とだけ表記された場合、両方を指します。また石はそれぞれ右のアイコンで表記される場合があります。アイコンは1個でそれぞれの石1個を意味します。魔導鉱石アイコンを支払う場合、賢者の石で代用できます。



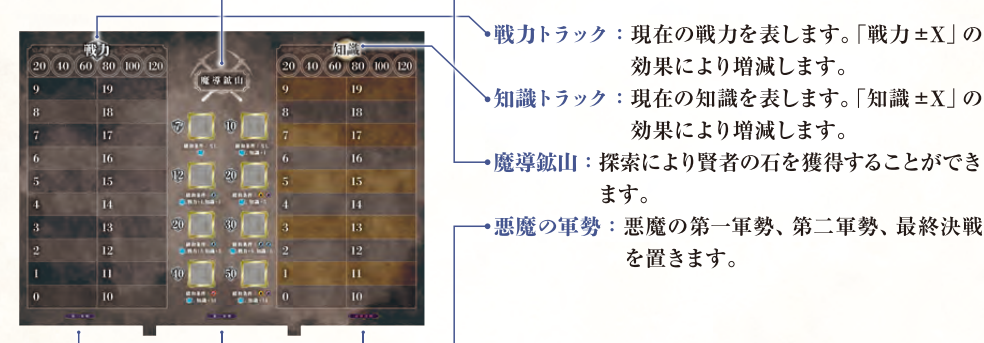
魔導鉱石
アイコン



賢者の石
アイコン

ボードの見方

メインボード



†戦力トラックと知識トラックの動かし方

ゲーム中に「戦力±X」、「知識±X」の効果が適用されると、その分だけディスクの位置を増減させます。トラックは「0～19」を表す下部トラックと「20、40、60、80、100、120」を表す上部トラックに分かれます。戦力及び知識はそれぞれの上部トラックと下部トラックの合計で表されます。

例：戦力18であるときに戦力+4される場合

加算後の戦力は22です。

上部トラック「20」に自分のディスクを置きます。

下部トラックのディスクを「2」の位置に移します。

例：戦力38であるときに戦力+4される場合

加算後の戦力は42です。

上部トラックのディスクを「40」の位置に移します。

下部トラックのディスクを「2」の位置に移します。

魔導盤 (個人ボード)



- 能力値名：各能力の名前です。【武力】、【判断】、【社交】、【魔力】の4種類があります。
- 石置き場：能力成長のための石を置く場所です。
- 簡易サマリー：探索及び拠点行動時の行動を簡易的に表記しています。
- 探索権利：それぞれの巡目で探索権利を得るために石を置く場所です。
- 拠点行動：拠点行動の回数を増やすために石を置く場所です。

ゲームの勝利条件

ゲーム終了後、最も知識 (勝利点) が高いプレイヤーが勝利します。
詳細は「**最終決戦 (P.21)**」をご覧ください。

ゲームの流れ

ゲームは全部で4ラウンド行われます。全ラウンド終了後に点数計算を行います。
各ラウンドは複数のフェイズからなり、スタートプレイヤーから順番に時計回りに行います。

各ラウンドは以下の様に進行します。

1. 開始フェイズ

全てのプレイヤーは、自分の全カードを未使用状態 (縦向き) にします。
(一部のカードは縦向きにしないことがあります)

2. 支援フェイズ

全てのプレイヤーは、自分の支援カード山札から支援カードを引きます。
引く枚数は魔導盤の【社交】と【魔力】の値により決まります。

- 以下のいずれでもない場合：2枚引き手札にする。
- 社交と魔力がともに2以上：上から3枚を引き、2枚を選び手札にする。残り1枚を山札の下に戻す。
- 社交と魔力がともに4以上：上から4枚を引き、2枚を選び手札にする。残り2枚を山札の下に任意の順で戻す。
- 社交と魔力がともに5以上：上から4枚を引き、3枚を選び手札にする。残り1枚を山札の下に戻す。

引いた支援カードは手札となります。

3. 探索フェイズ

スタートプレイヤーから順番に探索を行います。
探索では自分の戦力に応じてアイテムや賢者の石を獲得することができます。

4. 拠点フェイズ

スタートプレイヤーから順番に拠点行動を行います。
拠点行動では魔導鉱石や賢者の石の獲得、手持ちのアイテムの整理、戦力の向上などを行うことができます。

5. ラウンド終了処理

第1ラウンドの終了時にプレナミディの上から4枚を表向きにして横に並べます。
第2ラウンドの終了時にアウラドレの上から3枚を表向きにして横に並べます。
※選択ルールにより既に公開している場合は飛ばします。

スタートプレイヤーマーカーを時計回りに次のプレイヤーに渡します。
そのプレイヤーをスタートプレイヤーとして次のラウンドを開始します。

もし今のラウンドが第4ラウンド目だった場合、「**P.21 最終決戦**」へ進み、最終的な知識 (勝利点) の算出と勝敗の判定を行います。

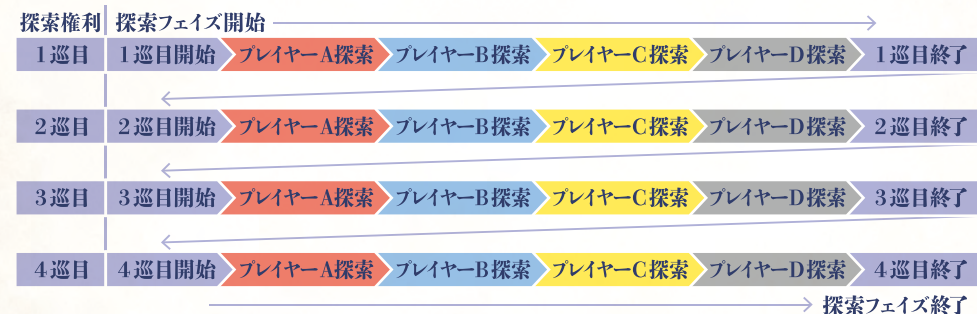
探索フェイズの詳細

探索フェイズはスタートプレイヤーから順番に行います。

1度の探索フェイズには探索の機会が最大で4回あり、それぞれ1巡目、2巡目、3巡目、4順目と呼びます。それぞれの巡目で手番が回ってきた際に探索権利があれば探索を行うことができます。

1巡目から3巡目の探索権利は魔導盤の成長により獲得できます。
またカードの効果により探索権利を得られることがあります。

探索フェイズの進行を図にするとこのようになります。



手番のプレイヤーは以下の行動から1つを選びます。ただし、探索権利がない場合はパスしか選べません。

- 必要戦力が自分の戦力以下のアイテム1つを獲得する。
- 必要戦力が自分の戦力以下の魔導鉱石を1つ選び、賢者の石を獲得する。
- 手番をパスする。

・探索を行いアイテム1つを獲得する。

探索先カードを探索します。必要戦力が自分の戦力以下の探索先カード1つを獲得します。戦力の条件を満たしていない探索先カードは選ばません。獲得した探索先カードは上下を反転させ、以降はアイテムカードとして扱います。

ブレナミディのカードは第2ラウンド以降、アウラドーレのカードは第3ラウンド以降にしか選ばれません。獲得したアイテムはアイテム名称を上側にして自分の手元に置きます。

また、獲得したアイテムの所属する山札が残っている場合、一番上のカードをめくってこのアイテムがあった場所に補充します。残っていない場合は補充を行いません。

・魔導鉱山を探索し、賢者の石を獲得する。

必要戦力が自分の戦力以下の魔導鉱山を1つ選び探索を行います。賢者の石1つ獲得します。もしその場所に報酬が記載されている場合、それを自分の戦力、知識に加算します。戦力の条件を満たしていない魔導鉱山や、賢者の石が残っていない魔導鉱山は選ばません。

獲得された魔導鉱山の賢者の石は補充されません。

アイテム及び魔導鉱山には必要戦力とともに緩和条件が記載されている場合があります。緩和条件を満たしている場合、必要戦力が減少します。

緩和条件には2種類あります。

【武力】【魔力】【判断】【社交】の4つは魔導盤上のそれぞれの値を参照し、1につき必要戦力が5減少します。

🏹 🏹 🏹 🏹 🏹 🏹 の6つはキャラクターとアイテムカードの属性を参照します。有効化されているカードが対応する属性を持っている場合、1につき必要戦力が5減少します。

いずれの場合も必要戦力は0未満にはなりません。また、複数の緩和条件や同じ緩和条件を複数持つ場合、そのすべてに対して減少処理が行われます。

例：図のアイテムは緩和条件🏹1つを持っています。🏹のアイテム属性を1つ持っているプレイヤーの場合、必要戦力は5減少した「26」として扱います。



†戦力の計算について

戦力は基礎戦力と一時戦力からなります。

単に「戦力」を問われる場合、基礎戦力と一時戦力を足した値を参照します。

基礎戦力：メインボード上の戦力トラックの数値。「戦力±X」という効果を得た場合に増減します。

一時戦力：「一時戦力+X」という効果を得た場合、直後の探索に1度だけ加算されます。

戦力トラックは変化させません。探索を行わずに手番を移行した場合は失われます。

・手番をパスする。

今回の探索を行いません。探索権利が無い場合や、獲得できるアイテムや賢者の石が無い場合は必ずこれを選びます。

探索フェイズの手番は魔導盤の探索権利にかかわらず回ってきます。

一度パスを選択したとしても他の巡目に探索権利がある場合、その後の探索を行うことができます。

例：探索権利が1、2の時、1巡目の探索手番はパスを選択した。その後、2巡目の手番が回ってきた時は探索を行うことができる。但し、3巡目の探索権利はないので3巡目の探索手番が回ってきたときに探索を行うことはできない。

パスを選択するしかない手番であっても、支援カードを使用することは可能です。

拠点フェイズの詳細

拠点フェイズは探索フェイズと異なり、各プレイヤーが自分の拠点行動回数分の拠点行動を一度に行います。

そのラウンドの拠点行動回数は1回目の拠点行動を行った時点で決定します。

1回目の拠点行動前に増加した場合はその回数が反映されますが、1回目の拠点行動中あるいは以降に回数が増加したとしてもそのラウンド中は反映されません。

拠点フェイズの進行を図にするとこのようになります。



拠点行動には以下の種類があります。同じ行動を選択することもできますが、同一ラウンドでの2回目以降は得られる恩恵は小さくなります。

・収集

魔導鉱石を2個獲得します。2回目以降は魔導鉱石を1個獲得します。

・鍛錬

基礎戦力を+2します。2回目以降は戦力を+1します。

・交換

手持ちのアイテム1枚を破棄し、知識3を得ます。2回目以降はアイテム1枚を破棄し、知識2を得ます。破棄されたアイテムに石が置かれていた場合、手元に戻します。

・搜索

知識2を支払い、賢者の石を1個獲得します。2回目以降は知識2を支払い、賢者の石を0個獲得します。

・パス

特に行いたい行動が無い場合はその時点で拠点フェイズを終了できます。余った拠点行動回数を次のラウンドに持ち越すことはできません。

魔導鉱石、賢者の石とアイテム、キャラクターの詳細

獲得した魔導鉱石、賢者の石はそれぞれ自分の手元に置いておきます。

手元の魔導鉱石、賢者の石は自分のアイテム、キャラクターの有効化、魔導盤のパラメータ成長、悪魔の軍勢阻止に使用できます。

手元の石の割り振りは、自分の手番の時に好きなタイミングで自由に行えます。

既に配置されている石は移動させることはできません。

・アイテムの有効化

獲得したアイテムは手元に置かれます。この時点では何の効果も発揮せずゲーム終了時に知識の獲得もできません。

アイテムを使用できるようにすることを**有効化**と言います。

有効化することによりアイテムの効果が使用できるようになり、属性も有効になります。

有効化には二つの条件を満たす必要があります。

- ・アイテムの条件を満たす。
- ・アイテム左上の石置き場を全て埋める。

アイテムを破棄した場合、配置した石は手元に戻り自由に配置できるようになります。

†石置き場について

カードとボードに描かれている四角い枠を「石置き場」と呼びます。

1つの枠に1個の石を置くことができます。

枠は2種類ありそれぞれ置くことができる石が決まっています。



銀枠：魔導鉱石、賢者の石どちらも置ける



金枠：賢者の石のみ置ける

一度配置した石は他の枠に移したり、手持ちに返すことができなくなります。



・キャラクターの有効化

キャラクターカードは両面に異なる効果が記載されています。

初期の状態ではどちらの効果も有効化されていません。

自分の手番の好きなタイミングで有効化したい効果を決め、枠に魔導鉱石または賢者の石を置きます。

その効果が有効になり、特別な指示が無い限り表裏を変更することはできなくなります。

また、有効化した面が属性を持つ場合、その属性が有効になります。

†石置き場のない効果の有効化

一部のキャラクターは石置き場のない効果を持っています。

この場合でも最初は有効化されていません。

それぞれ以下のタイミングで有効化したとして扱います。

- ・ハルモニカ「即興の発明」：起動効果を使うタイミングで有効化したとみなします。
- ・サカツキ「ホシミコの導き」：自分の手番の任意のタイミングで有効化できます。
その時点で有効化効果进行处理します。
- ・ジャンタップ「泥土の自我」：起動効果を使うタイミングまたは属性を参照したタイミングで有効化したとみなします。

また最終決戦までどちらの面も有効化しなかった場合、最終決戦の開始時点で石置き場のない効果を有効化したとしてその後の処理を行うことができます。

†アイテムとキャラクターの効果

アイテムとキャラクターの効果はいくつかの種類が存在します。

所持：カードが有効化されている間、ずっと効果を発揮します。

有効化：有効化された時点で1度だけ効果を解決します。

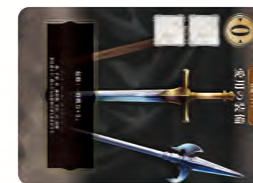
起動：有効化されているこのカードを縦向き（未使用状態）から

横向き（使用済み状態）にすることでその効果を解決できます。

破棄：有効化されているこのカードの効果を解決し、その後、破棄します。



未使用状態



使用済み状態

交換不可：有効化の有無にかかわらず、このカードを拠点行動「交換」の対象にすることはできません。

再起動：指定のカードを未使用状態にします。

全再起動：自分のアイテムとキャラクターをすべて未使用状態にします。

・魔導盤の成長

魔導鉱石または賢者の石を配置することで魔導盤上の能力値と各種行動を成長させることができます。魔導盤の各能力値と探索権利、拠点行動回数は石の置かれている位置で表されます。初期値としてすでに石が1個ずつ置かれているかのように扱います。

能力の成長は自分の手番中、任意のタイミングで行うことができます。



銀枠：魔導鉱石、賢者の石
どちらでも成長可能

金枠：賢者の石でのみ
成長可能

配置可能場所

【武力】、【魔力】、【判断】、【社交】は置かれている石の数が能力値となります。既に石が置かれている右隣の枠にのみ石を配置することができます。間を飛ばして配置することはできません。

探索権利、拠点行動回数は手持ちの石の他に他の能力値の成長が必要になります。

- ・探索権利：【武力】、【判断】が共に1, 3, 5以上
- ・拠点行動回数：【判断】、【社交】が共に1, 2, 4, 5以上

探索権利は魔導盤に書かれた数のうち、石で埋められている巡目のみ探索の権利を持ちます。例えば「2」を埋めれば2巡目で探索できます。

探索権利「2」は【武力】と【判断】の成長により必要な石が異なります。共に1の場合は賢者の石、3以上の場合は魔導鉱石で成長できます。

拠点行動回数は配置した石の数が拠点行動回数になります。

支援カードの入手枚数は【魔力】、【社交】の成長ともない自動的に変化します。

悪魔の第一軍勢、第二軍勢の阻止を達成するには魔導盤の課報が必要になります。課報には2種類あり、阻止する軍勢により要求能力値が異なります。

- ・第一軍勢：【武力】、【魔力】、【判断】、【社交】が**すべて**3以上
- ・第二軍勢：【武力】、【魔力】、【判断】、【社交】の**いずれか**が6

支援カードの使い方

支援カードは獲得後、自分の手札となります。

手札の支援カードは支援、探索、拠点各フェイズの自分の手番の際に自由に使用できます。

使用後は自分の支援カード捨て札置き場に表向きで置きます。

使えるタイミングが決まっている場合はそれに従います。

悪魔の軍勢

悪魔たちの侵攻を阻止することで英知（知識）を獲得することができます。ゲームの開始時に第一軍勢、第二軍勢の2種類がランダムに提示されます。軍勢を阻止するためには4つの条件を満たす必要があります。

- ・軍勢カードに記された条件を満たす。
- ・魔導盤上の成長が規定値を満たす。
 - 第一軍勢：【武力】、【魔力】、【判断】、【社交】が**すべて**3以上
 - 第二軍勢：【武力】、【魔力】、【判断】、【社交】の**いずれか**が6
- ・阻止する軍勢に記された「消費：石」を支払える石が手元にある。
- ・ディスク置き場が空いており、まだ自分が阻止していない軍勢である。

4つの条件を満たした場合、探索フェイズまたは拠点フェイズにおける自分の手番中に軍勢カードの枠に自分のプレイヤーディスクを配置することができます。この時、「消費：石」に必要な数だけ手持ちの石を破棄します。

枠は3つあり、一番最初に配置する人から順番に左詰で配置でき、より早く配置したプレイヤーがより多くの知識を獲得することができます。

1つの枠に数字が2つ書いてある場合があります。その場合、「4人プレイ時/3人プレイ時」の獲得知識となります。

軍勢の阻止による知識の獲得はゲーム終了の集計時に行います。

最終決戦

第4ラウンドが終了した後、最終決戦を行います。

最終決戦は以下の順番で行います。

1. 悪魔の第一軍勢、第二軍勢を阻止している場合、そのプレイヤーは知識を獲得する。
2. すべてのプレイヤーの基礎戦力を比較する。その順位により最終決戦から知識を獲得する。
3. 有効なキャラクター、アイテムの知識を加算する。ゲーム終了時と指定されている効果もここで適用する。
4. 以上の合計値が最も高いプレイヤーが勝利する。
同値のプレイヤーは戦力の高いプレイヤーが上位となる。
戦力も同値の場合は引き分けとなる。

最終決戦では一時戦力を適用することはできません。

基礎戦力のみを比較します。

同値のプレイヤーがいる場合、順位に応じた点数を合算し人数で割ります。(端数切り上げ)

例：4人対戦でAとBが同値で1位、以下C、Dと続いた場合（同値1位が二人いる場合）

1位の知識「25」と2位の知識「12」を足して2で割り、端数を切り上げた値は「19」。

獲得知識 A：19 B：19 C：5 D：0

ゲーム終了後はエンディングに進みます。

勝利したキャラクターは勝利のエンディングを、敗北したキャラクターは敗北のエンディングをお楽しみください。

1～2人プレイのストーリー

連合軍は最新兵装アイギスによって、華々しい勝利を掴み取ると確信していた。

そして、それだけに大敗による失望も大きかった。

戦意を喪失した上層部は保身のため悪魔に情報を売り渡しており、

勝利を確信した悪魔たちは天界に攻め込もうとしているという。

石板の導きは悪魔たちの集結を告げていた。

それならば、この地にこそ天界への道があるのだろうか。

私の力で悪魔たちを止めるなど無謀にも思えるが、

もはや石板に導かれし自らの運命を信じるより他にないだろう。

同じく石板に導かれたにも関わらず欲望にまみれ

悪魔と親し気に企てを巡らせている見下げた人間もいるようだ

私はただ自らの信念に従って戦うのみだ。

1～2人プレイ用敵カードの見方



● **カード名**：このキャラクターの名前です。

● **効果**：各ラウンドに敵が行う行動です。頭の数字がラウンド数を表します。

● **人数**：1人用、2人用どちらで使用する面かを表します。

◆：1人用 ◆◆：2人用

● **フレーバー**：ゲームには影響しません。

1～2人プレイ時のゲームの準備

3～4人用のゲームの準備「1. 探索地の準備」「2. 邪悪の胎動」を行います。

「3. 英雄の出立」も同様に行いますが、「ジャンタップ」を使用することはできません。またプレイヤーの使用する色は黒または黄から選択します。

敵カード2枚を用意します。敵はジャンタップとアンです。プレイ人数に応じた面を表にします。

ジャンタップは赤、アンは青を使用します。

補足：1人プレイの場合、「1. 探索地の準備」では選択ルール（プレナミディ、アウラドーレのカードもこの時点で表向きで並べる）を用いることを推奨します。

補足：「1. 探索地の準備」において、1～2人プレイでは配置順がゲームに影響します。そのため、山札の上から順番に右から詰めるように並べてください。

1人プレイの場合はプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。

2人プレイの場合はどちらがスタートプレイヤーになるか公平な方法で決めます。

スタートプレイヤーはスタートプレイヤーマーカーを受け取りゲームを開始します。

1～2人プレイ時のゲームの流れ

ゲームはジャンタップとアンを加えて3～4人用と同様に進行します。

プレイヤーが1人の時は3人用、2人の時は4人用のプレイと同様に処理を行います。

敵の行動は敵カードに記されており、現ラウンドに応じた行動を参照します。

・開始フェイズ

敵の戦力と知識を指定された値に上昇させます。

・探索フェイズ

プレイ人数に応じて、以下の順番で探索を行います。

1人プレイの場合：プレイヤー→アン→ジャンタップ→プレイヤー→…

2人プレイの場合：スタートプレイヤー→アン→非スタートプレイヤー→ジャンタップ→スタートプレイヤー→…

プレイヤーは通常通りに探索を行います。敵はカードに指示された行動を行います。

探索地方名が書かれている場合はその地方の一番右端のカードを取り除きます。取り除いた札は捨て札にはせず脇によけます。以後、取り除かれたカードはゲーム中に戻ることはありません。

魔導鉱山が指定されている場合、残っている中で最も必要戦力が低い魔導鉱山から賢者の石を取り除きます。

プレイヤーが2巡目の探索を行わない場合でも敵は2巡目の探索を行います。

山札から探索先カードを補充する場合、残ったカードを右に詰め、新しい探索先カードを一番左端に追加します。

・拠点フェイズ

探索フェイズと同様の順番で行います。

敵は特定のラウンドになると特殊な行動を行います。ラウンドと行動は敵カードの記述に従います。

第一軍勢阻止、第二軍勢阻止：その時点で残っている中で最も価値の高い枠から優先して敵のディスクを置きます。

巾着切り、不和の呪い：敵カードに記載されている能力を解決します。

※第4ラウンドでは手番の順に従い、不和の呪いを先に解決します。

・ラウンド終了処理

スタートプレイヤーマーカーはプレイヤー間でのみ移動させます。

1人プレイの場合はマーカーは移動しません。

・最終決戦

3～4人用と同様に最終決戦を行います。

2人用の場合は知識の高いプレイヤーの勝利です。同値の場合戦力が高い方が勝利し、さらに同値の場合は引き分けです。

1人用の場合は最終知識に応じたエンディングへ進みます。80点以上であれば勝利のエンディングを、そうでなければ敗北のエンディングをお楽しみください。

- ・石は共通の置き場のストックが枯渇した場合でも追加で得ることは可能です。その場合、適当なマーカーなどで代用してください。
 - ・魔導盤は初期の段階で【武力】、【魔力】、【社交】、【判断】に石が各1個置かれた状態として扱います。そのため例えば緩和条件：【武力】の場合、初期の状態でも必要戦力が-5されます。この初期配置石は「悪魔アンの囁き」によって破棄することはできません。
 - ・能力値を参照する場合、【武力】、【魔力】、【社交】、【判断】を指します。
 - ・石を加える場合、手元でなく共通の置き場から直接置きます。この際に魔導盤の石置き場に加えるならば、加える能力の中で最も左側の空いている枠に置きます。
 - ・効果は可能な限り適用します。例えば知識が1しかない場合にアイテム「黒龍の牙」の起動効果を使用した場合、知識を0にして戦力が+6されます。ただし、「Aを支払う」ことが必要な効果は、Aを支払えない場合はその能力やカードを使用することはできません。戦力、知識の場合は支払った分各トラックの値を減少させます。石の場合は共通の置き場に戻ります。
 - ・「X/Y/Zならば+A/B/C」のような効果はXを満たしたらA、Yを満たしたらB、Zを満たしたらCを適用します。例えば「大いなる意思」では最も高い能力値が2、3、4いずれになった時も戦力を+1し、5になった時は+2、6になった時は+3します。
 - ・キャラクターカードはアイテムカードではありません。従って「交換」などアイテムを選ぶ効果で選ぶことはできません。
 - ・リアンス「庇護誘うアンバー」は戦力トラックは変化させず、一時戦力は影響しません。
- 例1**：戦力が以下の状況ではプレイヤー Bの戦力を参照し、戦力10として扱います。
プレイヤーA：15 プレイヤーB：10
プレイヤーC（リアンス）：5 プレイヤーD：3
- 例2**：戦力が以下の状況ではプレイヤー Aの戦力を参照し、戦力15として扱います。
プレイヤーA：15 プレイヤーB：10
プレイヤーC（リアンス）：10 プレイヤーD：3
- 例2の状態ではリアンスがアイテム「愛用の装備」の起動効果を使用した場合、一時戦力込みの戦力は20として扱います。
- ・サカヅキ「ホシミコの導き」で支援カード山札を見るとき、順番を変えることはできません。第1支援フェイズで支援カードを引く前にこの効果を有効化した場合、山札の中身を見てから魔導盤を成長させ支援を増やすこともできます。
 - ・ジャンタップ「泥土の自我」及び「悪魔アンの囁き」の起動効果では、ジャンタップのプレイヤーが他のプレイヤー1人ごとにどの効果を選択するか選択します。不足することが明らかな効果を選ぶこともできます。「悪魔アンの囁き」ではどの種類の石を破棄するかはジャンタップのプレイヤーが選べますが、その中でどの石を破棄するかは破棄する側のプレイヤーが選択します。
 - ・「悪魔アンの囁き」の効果で既に配置されている石を破棄することもできます。魔導盤の能力値から石を破棄する場合は各能力の一番右側から順番に破棄します。途中の石を

- 抜き取って破棄することはできません。能力値の石を破棄したことにより、既に配置されている探索権利や拠点行動回数に対して必要能力値を下回ったとしても、それらの探索権利や拠点行動回数は失われません。支援及び課報は必要能力値を下回った場合は残った中で適切な段階に変化します。能力値がアイテムの条件を下回ったり、アイテム上の石を破棄した場合、アイテムが有効化されていない状態になります。
- ・アイテムには一部の石置き場にだけ石を置くことができます。この場合、有効化はされず石を動かすこともできません。
- ・「有効化」の効果を用いた後、何らかの理由でアイテムが条件を満たさなくなっても適用された効果は取り消されません。また再びアイテムの条件を満たした場合、「有効化」の効果が再度適用されます。
- ・「所持」の効果はアイテムが破棄されたり条件を満たさなくなった時点で失われます。もし所持により戦力が増加していた場合、戦力トラックをその分減少させることを忘れないでください。
- ・初期アイテムカードもアイテムカードです。アイテムカード同様に「交換」によって破棄したり、アイテムを対象とする効果の対象となります。
- ・アイテム「不気味な商人」、支援カード「音聞き石」では魔導盤の課報を無視できますが、阻止しようとする軍勢の条件は満たさなくてはなりません。
- ・アイテム「黒竜の瞳」でラウンド数によってまだ探索先に選べない地方の山札の一番上も確認することはできません。ただしこの場合でも探索先に選ぶことはできません。
- ・アイテムカードに貼り付けた支援カードは、貼り付けた後ほどのアイテムカードに貼り付けたか判るようにおいてください。張り付いている限り、支援カード捨て山には移動しません。有効化されていないアイテムカードにも貼り付けられます。ただし、そのアイテムカードが有効化されるまで効果を及ぼしません。もしそのアイテムカードを破棄した場合はその支援カードも自分の支援捨て山に置かれます。
- ・支援カード「魔活の油」は、このカードよりも先に他の支援カードや起動効果を使用した場合、その巡目の探索では使用できません。
- ・支援カード「偽る仮面」は探索フェイズの自分の手番時に、探索先を選ぶ時に使用できます。その手番の探索で戦力にかかわらず該当地方の探索先を選択することができます。アイテムを獲得できます。またそのラウンド以前に有効になった探索先を選ぶこともできます。例えば第4ラウンドでもオーブオーブのアイテムを獲得する為に使用することができます。
- ・支援カード「夢の鏡」では破棄されたものであれば他プレイヤーの初期アイテムを獲得することもできます。
- ・支援カード「闇の導き」は3つの山札をそれぞれ見て選んで構いません。望む探索先がなかったり戦力が不足するなどの場合は通常通り既に公開されている中から探索先を選んで構いません。ラウンド数によってまだ探索先に選べない地方の山札も確認できます。ただしこの場合でも探索先に選ぶことはできません。山札の中身を見たかどうかに関わらず、3つの山札全てを切り直します。

クレジット

ゲームデザイン：BakaFire
 プロデューサー：Y.Ohashi ディレクター：T.Suzuki グラフィックデザイン：TANSAN
 イラストレーター：
 メインビジュアル、キャラクターイラスト（ヴィクトリア、リアンス、サカヅキ、ジャンタップ、アンドラス）：カネンゴミ
 悪魔の軍勢、キャラクター背景、キャラクターイラスト（ヴィルランシア、ハルモニカ、ゲルトロード）：cyawa
 アイテム、アイテムカード裏面背景：まつおやしろ
 広報：M.Hirose 発売元：株式会社風栄社 テスター：T.Takahashi, Y.Kubota