

HackCloud Delta

ルールブック

Ver.1.0.0

戦略シミュレーション「ハッククラッド デルタ」



人類は滅亡の危機に瀕していた。怪物「クラッド」による侵攻が、世界各地で今もなお続いている。

東国の都『エンクラティア』は、地を割って現れた巨大なクラッドに呑み込まれた。

以来、エンクラティア奪還を目指す5つの勢力は「魔女」と呼ばれる少女たちを前線に投入し、クラッドの侵攻を封じ込めてきた。

しかし、戦いの長期化と度重なる秘術の行使により、戦況には陰りが見え始めている。

それぞれの想いを胸に、少女たちはクラッドとの戦いに身を投じる。

STORY

【핵클래드 델타 규칙】

① 레기온

- ▶ HP/ATK = 현재의 VOLTAGE
- ▶ VP = 현재의 VOLTAGE (격파 보수)
- ▶ 라운드 종료시 모든 레기온이 상하좌우 1칸 공격
- ▶ 소환되는 위치에 이동 공격 판정
- ▶ 레기온 소환시 다른 레기온이 있다면 제거
- ▶ 클래드 이동시 레기온이 있다면 제거
- ▶ 차례 끝날 때마다 HP 회복

② 마녀

- ▶ 덱의 재구성: CP게이지 +2
- ▶ 미션 카드를 뽑지 않고 게임 시작
- ▶ 기존 마녀는 무작위로 미션 카드 5장 중 2장 선택
- ▶ 복수공격X: 범위 내의 X체의 적에게 각각 데미지를 줌
- ▶ 오염: 게임 종료시 오염된 수 정 갯수만큼 덱에서 무작위로 카드를 제거하여 승점 계산에서 제외

1. 内容物の一覧

[魔女コマ] 5個



[クラッドコマ] 1個



[レギオンコマ (頭部)] 4個



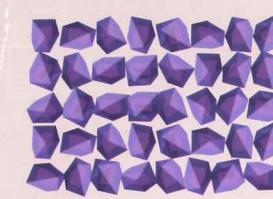
[レギオンコマ (尾部)] 6個



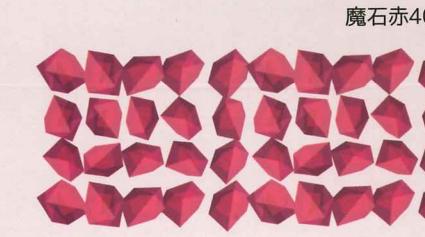
[ゲージマーカー] 14個



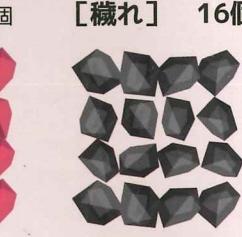
[魔石]



魔石紫 40個



魔石赤 40個



穢れ 16個

[スキルカード]

[基本スキルカード 40枚]



[拡張スキルカード 40枚]



オモテ面 (40種)

オモテ面 (40種)

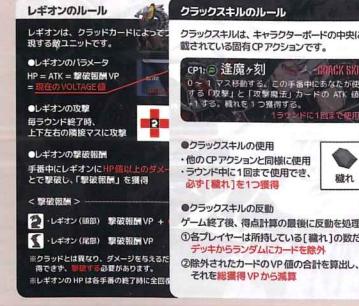


共通ウラ面 (5種)

[クラッドカード] 12枚



[サマリーカード] 4枚



協力モード用コンポーネント

[キャラクターチップ] 5枚 [協力モード用タイル] 1枚



オモテ面 (12種)

ウラ面 (1種)

オモテ面 (1種) ウラ面 (1種)

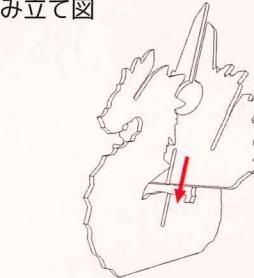
[シーケンスボード] 1枚



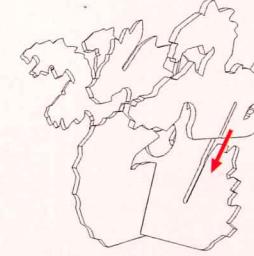
2. コマの組み立て方

2-1. クラッドコマの組み立て方

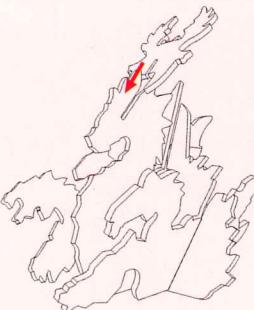
組み立て図



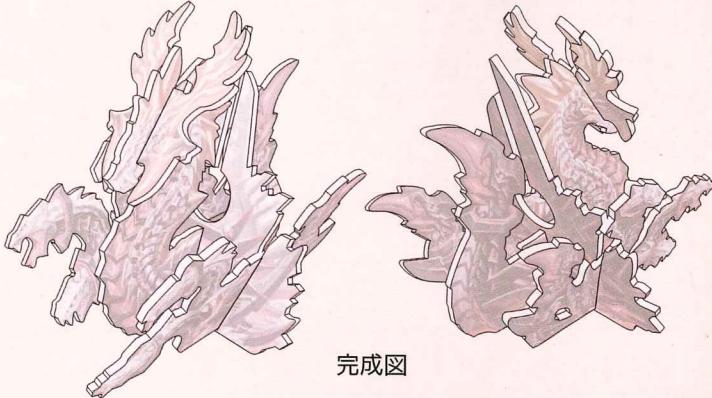
①胴体/パーツ中央のスリットにトゲパーティを挿し込みます。



②2つのレギオンパーティをトゲパーティ両脇のスリットにそれぞれ挿し込みます。



2つは形状が異なりますが、左右はどちらでも構いません。



完成図

2-2. その他のコマの組み立て方

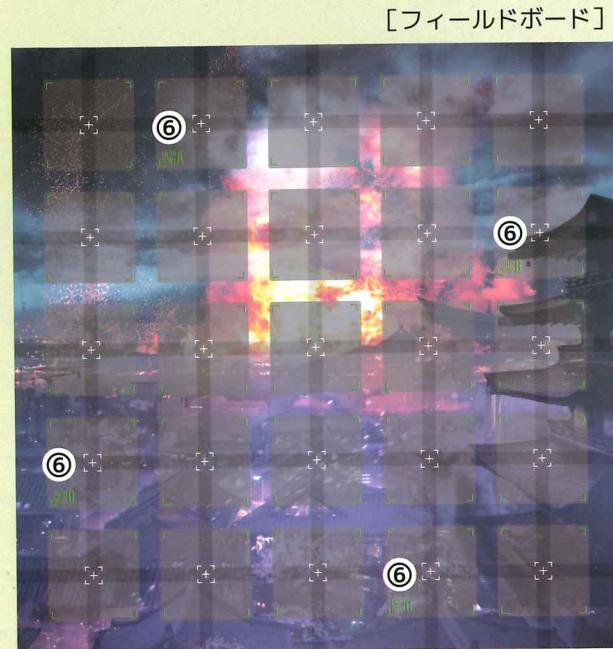
[魔女コマ]と[レギオンコマ]は、コマ立てに立てて使用します。



3. 内容物の見方

[シーケンスボード]

- ①クラッドデッキ置き場
[クラッドカード]をウラ向きに束ねたもの(クラッドデッキ)を置く場所です。
- ②VOLTAGE ゲージ
現在のクラッドの VOLTAGE 値と ATK 値を示すゲージです。
- ③クラッドスロット
ラウンド中に実行される [クラッドカード] を置く場所です。
- ④手番スロット (1st ~ 4th)
手番カードを置いてラウンドの行動順を示すスロットです。
([シーケンスボード] 上に置かれている [スキルカード] を「手番カード」と呼びます)
- ⑤待機スロット (1st ~ 4th)
手番カードを置いてドラフトフェーズでの実行順を示すスロットです。手番を開始したプレイヤーの手番カードは、4つの待機スロットのいずれかに置かれます。



[フィールドボード]

- ⑥エントリーポイントマス (A~D)
ゲーム開始時や負傷した魔女が [フィールドボード] 上に復帰する際に使用される特別なマスです。

[キャラクターボード]

- ⑦フレーバーテキスト
キャラクターの背景設定です。これはゲーム内の処理に影響を与えません。
- ⑧負傷回数ゲージ
[ゲージマーカー] を置いてキャラクターが負傷した回数を表します。
- ⑨MP ゲージ
[ゲージマーカー] を置いてキャラクターが持つ MP (MagicalPower) を表します。
- ⑩CP ゲージ
[ゲージマーカー] を置いてキャラクターが持つ CP(Charged Power) を表します。また、CP アクションに関する情報が記載されています。

- ⑪基本アクション
基本アクションに関する情報が記載されています。キャラクターによってパラメータが異なります。
- ⑫固有能力ルール
キャラクターごとに持つ固有能力のルールが記載されています。

⑬魔石置き場

獲得した [魔石] や [穢れ] を置く場所です。

⑭デッキ置き場

[スキルカード] の束を置く場所です。各カードはウラ向きにして重ね、縦向きして置きます。

⑮拡張デッキ置き場

[拡張スキルカード] の束を置く場所です。各カードはウラ向きにして重ね、横向きして置きます。

⑯捨て札置き場

使使用したり捨てたりした [スキルカード] を置く場所です。
ここに置かれたカードは全てのプレイヤーが見ることができます。

[スキルカード]

⑰RANGE

スキル種別が「攻撃」「攻撃魔法」のカードの攻撃範囲です。
[フィールドボード] 上の魔女コマの位置を黒いマスとした時に、[クラッドコマ] や [レギオンコマ] が赤いマスの範囲に置かれているならこのスキルカードを使用することができます。

⑯ATK

スキル種別が「攻撃」「攻撃魔法」のカードの攻撃力です。
この数値分のダメージをクラッドやレギオンに与えます。この数値はカードの効果により増減することができます。

⑯MP

スキル種別が「攻撃魔法」「補助魔法」「対応魔法」のカードを使用するために必要な MP の値です。それらのカードを使用するためには、数値分の MP ゲージを減らす必要があります。

⑯カード名

[スキルカード] の名前です。

⑯スキル種別アイコン

[スキルカード] の種別を示します。「攻撃」「攻撃魔法」「対応」「対応魔法」「補助」「補助魔法」の 6 種類があります。

⑯VP(Victory Point)

カードが持つ勝利点を示します。ゲーム終了時にデッキに組み込まれているカードそれぞれの VP が最終的な VP に計算されます。

⑯効果テキスト

カードの使用条件やカード効果を示すテキストです。テキストに記載される「デッキ」や「捨て札」などについては、特に名前されない限りは **自分の** デッキや捨て札を指します。

⑯フレーバーテキスト

キャラクターやゲームの世界観の設定です。ゲームの処理内容には影響を与えません。

⑯拡張スキルラベル

「EXTENDED SKILL」と表示されている場合、そのカードは「拡張スキルカード」です。

ゲージの操作について

負傷回数、MP、CP の各ゲージについて、その値を増やす場合はマーカーを右に、減らす場合はマーカーを左に動かします。



ゲージの上限について

各ゲージの上限と上限を超えた場合の処理は以下の通りです。

・MP ゲージと CP ゲージの **上限は 7** です。上限を超えて獲得した MP や CP は **失われます**。

・負傷回数ゲージには上限が無く、**7 を超えてカウント** します。予備のマーカーを置き、2つの合計値で管理してください。



スキル効果テキストに記載される固有能力について

スキルカードの効果テキストに《(固有能力名)》の形式で固有能力名が記載されていた場合、キャラクターボードの固有能力ルールに記載された内容に読み替えて処理を行います。



[スキルカード]



[クラッドカード]

⑯VOLTAGE

このカードのVOLTAGE値です。[シーケンスボード]のVOLTAGE値の上昇にともない、対応するVOLTAGE値を持つカードがクラッドデッキに組み込まれます。

⑰カード名

クラッドカードの名前です。

⑯効果範囲

クラッドのアクションの効果範囲を示します。

⑯アクションアイコン

クラッドが行うアクションを示すアイコンです。左から順に処理を行います。(アイコンの内容は「8-4-1. クラッドの手番実行」を参照)



[クラッドカード]



[クラッドコマ]の向き
図の矢印の方向を「前方向」とします。

コンポーネントが足りなくなったら

以下のコンポーネントは無限にあるものとして扱い、ゲーム中に不足した場合は別のもので代用してください。

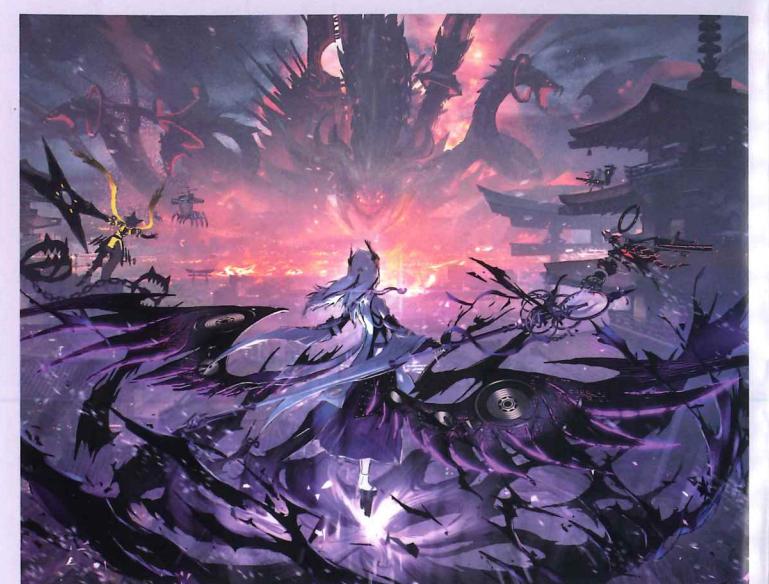
・魔石（赤・紫）



・穢れ



・レギオン（頭・尾）



4. ゲームの概要

4-1. ゲームの世界観

HacKCluD.DeltA（ハッククラッド デルタ）は、クラッドの侵攻によって滅びゆく終末世界です。かつての都「エンクラティア」は、巨大なクラッド（通称ヒュドラ型）によって陥落し、人類の存続が脅かされています。

各勢力は、クラッド討伐後の世界で霸権を握るべく、魔女たちをクラッドとの戦いに送り込んでいます。

プレイヤーはこの世界の魔女となってクラッドと戦い、ライバルである他の魔女と名声を競います。

「魔女」

クラッドに唯一対抗できる力を持つ少女たち。魔力と呼ばれる特別な力を持つ。わずかに先の未来が見える未来視の力と、魔力を用いて生成した武器を駆使して戦う。各勢力が1人以上の魔女を擁しており、勢力ごとに魔女の位置付けや待遇が異なる。クラッドとの戦いで戦果をあげた魔女はその強さが認められ、エンクラティア奪還後の統治に大きな影響力を持つ。



「クラッド」

硬い装甲に身を包み、瘴気と結晶化したエネルギー源を纏った怪物。無差別に人間を襲うが、明確な意思を持った行動をとる個体も確認されている。クラッドから獲れる魔石「シーラ」は人々のエネルギー源として活用されており、戦いから持ち帰った魔石の量が魔女の強さの証となる。



「秘術・クラック」

魔女が持つ潜在能力を引き出す術。肉体と精神に高い負荷をかけることで、一時的に爆発的な力を得ることができる。術の反動として、精神汚染や記憶の欠落などの症状が現れ、過度な行使は死を招くと謂われている。



「5つの勢力とエンクラティア」

エンクラティアから逃れた人々は、5つの勢力を形成した。各勢力はそれぞれの思想で統治され、クラッド討伐に関する協定を結んでいる。

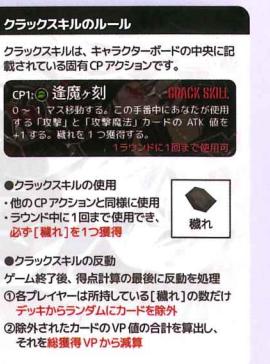
かつてのエンクラティアは科学技術に秀でた都市であり、その地下では「ヒトの限界を超える研究」が行われていたと噂されている。

4-3. 過去作と本作のルールの差異

過去作『HackCluD』『HackCluD CROSSFATE』と本作のルール的な差異は以下の4点です。

- ①「ミッションカード」の撤廃
- ②「クラックスキル」の追加
- ③「レギオン」の追加
- ④ CPアクションの使用コストが変更され、デッキ再構築時のCPゲージ増加値が「2」に変更

過去作を遊んだことがあるプレイヤーは、今回の追加要素である②③を記載したサマリーカードを読み込むことで、すぐにゲームを始めることができます。



4-2. ゲームモード

本作は「対戦」が最もベーシックな遊び方ですが、それ以外にも様々なルールで遊ぶことができます。

収録されているゲームモードは以下の4つです。

モード	内容	推奨人数
対戦	クラッドと戦い、9ラウンドで獲得したVPを競うPvP形式のモードです。	3~4
協力	プレイヤー同士が協力し、クラッドの完全討伐を目指すモードです。	2~4
ソロ	キャラクター1人でクラッドに挑み、高得点を目指すモードです。	1
タッグ	2対2に分かれて行うチーム戦です。対戦モードと同じルールで、チームごとの合計点を競います。	2 or 4

4-4. キャラクター選択について

4-4-1. 同一キャラクターの使用

『HackCluD.DeltA』ゲーム本体が複数個ある場合、複数のプレイヤーが同じキャラクターを使用しても構いません。その場合は、コマやカードの見分けがつくようにしてプレイしてください。

4-4-2. 過去作キャラクターの使用

『HackCluD』および『HackCluD CROSS FATE』のキャラクターも使用して遊ぶことができます。

その場合、前作のキャラクターは以下のルールに従います。

・過去作キャラクターを使用するプレイヤーのみ、キャラクターボードのセットアップのはじめにミッションカードをランダムに5枚引き、その中から2枚を選んで獲得します。

・過去作と本作ではCPに関わる数値設定が異なりますが、ゲーム中、記載されたCP値はそのまま適用されます。つまり、デッキの再構成時の獲得CP値やCPアクションで消費するCP値はキャラクターボードに記載された数値をそのまま参照し、レギオン頭部を撃破して獲得して獲得できるCP値は「1」です。



5. 基本ルール

HacKClad.DeltA の最も基本的でシンプルな遊び方は、3 ~ 4 人で遊ぶ「対戦」モードです。その他のゲームモードは、対戦モードをベースにアレンジを加えたものになっています。

まずは対戦モードの流れを把握し、その後に「13. その他のゲームモード」を参照してください。

以下の 6 章から 10 章は、「対戦」モードにおける遊び方です。

6. ゲームの準備

共通の場のセットアップ

- ① テーブル中央に [シーケンスボード] と [フィールドボード] を隣接させて置きます。
- ② [シーケンスボード] の VOLTAGE が「1」の位置に [ゲージマーク] をはめ込みます。
- ③ [魔石], [レギオンコマ], [穢れ] をプレイヤーの手が届きやすい場所にまとめて置きます。これらのコンポーネントが置かれている共通の場を「ストック」と呼びます。
- ④ [クラッドカード] のうち、VOLTAGE が「1」のカード 6 枚をウラ向きにして束ね、よく混ぜて「クラッドデッキ」として [クラッドデッキ置き場] に置きます。
- ⑤ VOLTAGE が「2」のクラッドカード 3 枚を束ねて [シーケンスボード] 上部の VOLTAGE2 デッキの場所に置きます。
- ⑥ VOLTAGE が「3」のクラッドカード 3 枚を束ねて [シーケンスボード] 上部の VOLTAGE3 デッキの場所に置きます。

キャラクターのセットアップ

- ⑦ 各プレイヤーは好きなキャラクターを選び、そのイラストが描かれた [キャラクター ボード] と [スキルカード] と [魔女コマ] を受け取ります。選ばれなかったキャラクターは箱にします。

Tips

アメリアはテクニカルなキャラクターであるため、ゲームの流れを理解してから使用することを推奨します。

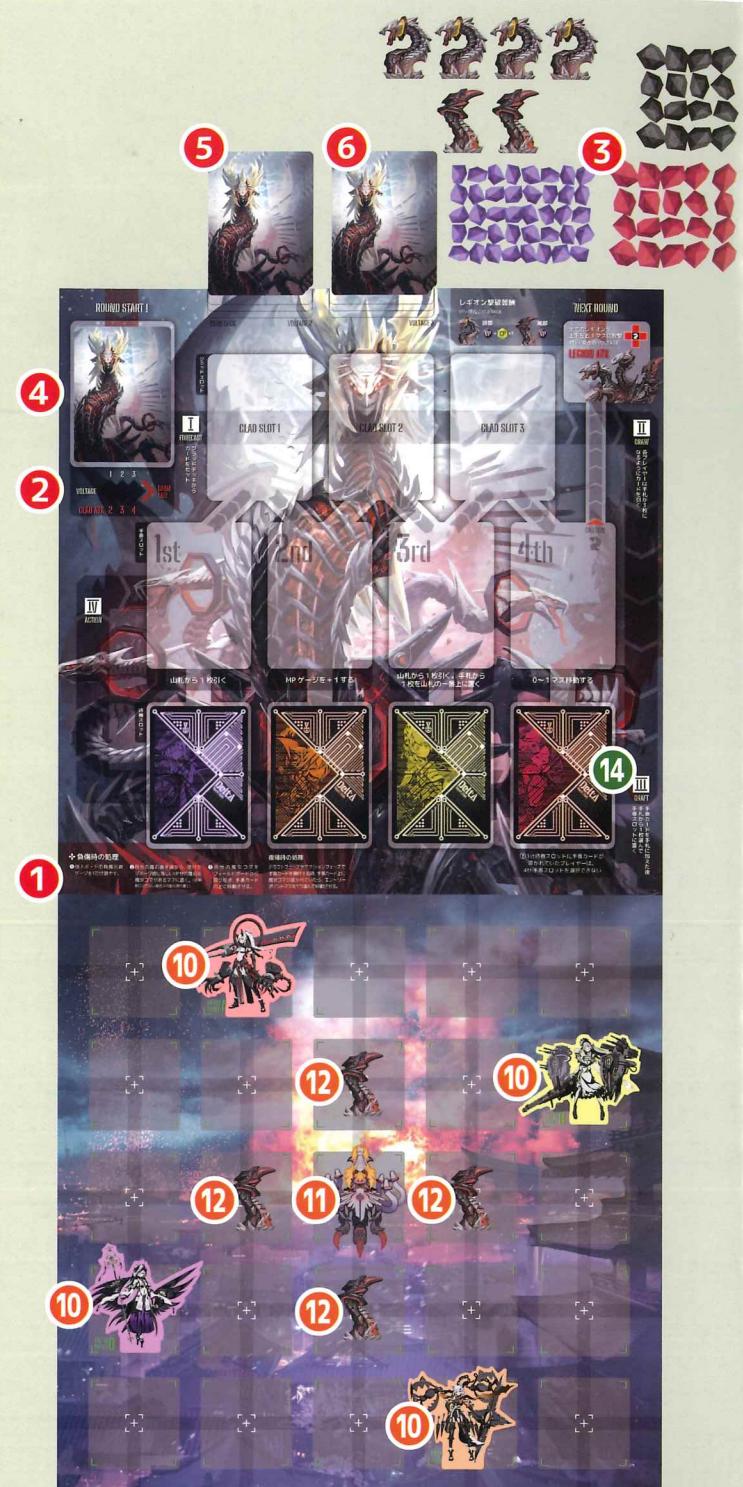
次に、キャラクター専用コンポーネントを受け取ります。

「ミア」を選んだプレイヤーは、[トランザミ] 2 個を受け取り、手元にウラ向きで置きます。

「アメリア」を選んだプレイヤーは、[ツチグモ] 8 個を受け取ります。

トランザミ

ツチグモ



⑧ 各プレイヤーは、[基本スキルカード] 8 枚を重ねてデッキ置き場におき、[拡張スキルカード] 8 枚を重ねて拡張デッキ置き場におきます。

⑨ 各プレイヤーは、[ゲージマーカー] を 3 つ受け取り、[キャラクター ボード] 上の 3 つのゲージの「0」の位置にそれぞれはめ込みます。

ロゼットは [ゲージマーカー] を追加で 1 つ受け取ってください。負傷ゲージが 7 を超えた場合、2 つ目のマーカーをゲージに置き、2 つのマーカーの合計値で負傷回数を管理してください。

コマのセットアップ

⑩ ジャンケンなど任意の方法でプレイヤー 1 からプレイヤー 4 (以下、P1, P2, P3, P4) を決めます。プレイヤーによっては、P3, P4 は欠番となります。

P1 は、[フィールドボード] の EntryPointA のマスに自分が選んだキャラクターの [魔女コマ] を置きます。同様にして、P2 は EntryPointB, P3 は EntryPointC, P4 は EntryPointD に [魔女コマ] を置きます。

⑪ [クラッドコマ] を組み立て、[フィールドボード] 中央のマスに図のような向きに置きます。(組み立て方は「2-1. クラッドコマの組み立て方」を参照)

⑫ [レギオンコマ (尾部)] を組み立て、[クラッドコマ] に上下左右で隣接する 4 マスに 1 つずつ置きます。

デッキと手番カードのセットアップ

⑬ 各プレイヤーは自分が選んだキャラクターの [拡張スキルカード] 1 枚を他のプレイヤーに分からないように選び、[基本スキルカード] 8 枚と合わせて 9 枚のデッキとします。デッキのカードはウラ向きにして束ね、よく混ぜてデッキ置き場に戻します。

残った [拡張スキルカード] は拡張デッキ置き場にウラ向きに重ねて置きます。

⑭ P1 は、自分のデッキの一番上のカードをウラ向きのまま 1st 待機スロット (1 番右のスロット) に置きます。同様にして、P2 は 2nd 待機スロット、P3 は 3rd 待機スロット、P4 は 4th 待機スロットに自分のデッキの一番上のカードを置きます。

ルール解説動画

今作の基本ルールは、前作『HackClad』と同様です。各プレイヤーが予め解説動画で予習することで、最低限の説明でスムーズにゲームを開始できます。今作と前作のルール差分は「4-3. 過去作と本作のルールの差異」をご覧ください。



<https://www.youtube.com/watch?v=DI-ydsQ0PxA>

HacKClad の世界観

ここでは、これまでの HacKClad における世界観と物語に触れることができるコンテンツをご紹介します。

今作『HacKClad.DeltA』は、これまでの HacKClad とは異なる世界で物語が展開されます。シリーズで共通する要素もあれば、今作独自の展開も存在します。両方の物語に触れて、HacKClad の世界をさらに深く楽しみましょう。

HacKClad 世界観解説動画

アラネオの魔女アメリアが、エンクラティアの状況や HacKClad 世界における重要事項を解説します。



<https://www.youtube.com/watch?v=yM6uvh46Ds>

キャラクターストーリー「FRAGMENTS (フラグメント)」

それぞれのキャラクターに焦点を当てたキャラクターストーリーです。



https://www.hackclad.jp/story/character_story

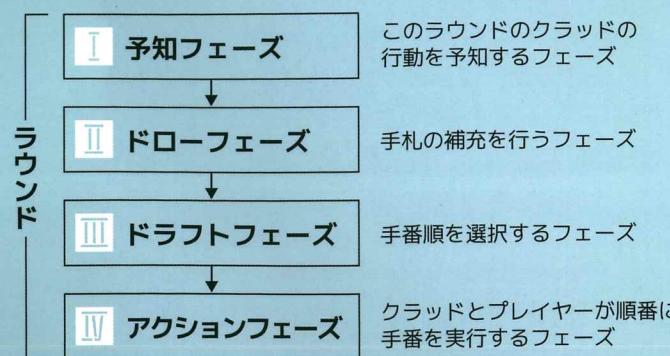
7. ゲームの概要と目的

ゲーム中に得た「魔石」によってVPを獲得し、最も多くのVPを集めたプレイヤーがゲームに勝利します。

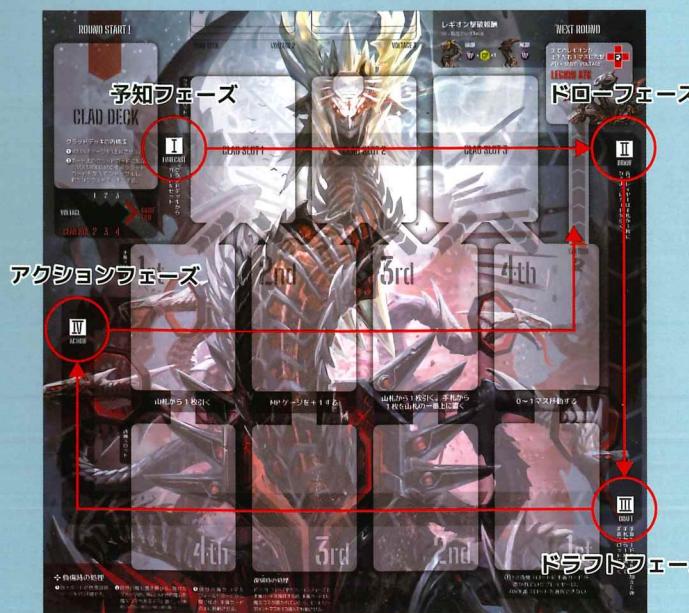
以下は2~4人用の基本ルールを記載します。推奨人数は3~4人ですが、ゲームに慣れるために2人でプレイしても良いでしょう。
基本ルール以外の遊び方は「13. その他のゲームモード」を参照してください。

8. ゲームの流れ

ゲームは「ラウンド」という単位で進行します。1ラウンドは4つのフェーズで構成されます。



【シーケンスボード】は1ラウンドの処理の流れを示すボードです。ボードの左上から時計回りに、4つのフェーズを順番に実行してゲームを進めます。

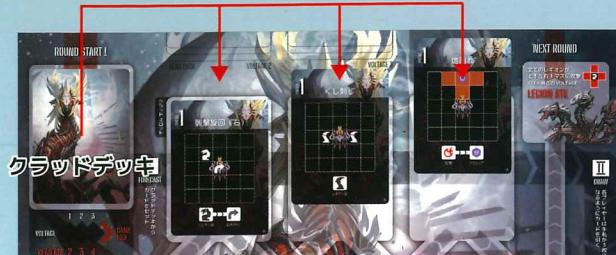


Tips

ドラフトフェーズとアクションフェーズでは、各プレイヤーが順番に処理を行います。このゲームの経験者や【シーケンスボード】の近くに座っているプレイヤーが司会役となってゲームを進行すると、よりスムーズに遊ぶことができます。

8-1. 予知フェーズ

クラッドデッキの上から1枚ずつカードをめくり、クラッドスロットに左から順に置きます。クラッドデッキにカードが無かった場合には、「9-2. クラッドのデッキ再構成手順」を実行してから前述の処理を行います。



8-2. ドローフェーズ

全てのプレイヤーは自分のデッキから手札が3枚になるまでカードを引きます。途中でデッキからカードが無くなった場合、「9-1. プレイヤーのデッキ再構成手順」を実行した後、残りのカードを引きます。
手札は持ち主のプレイヤーだけ見ることができます。

8-3. ドラフトフェーズ

【シーケンスボード】上に置かれている各プレイヤーの【スキルカード】を「手番カード」と呼びます。
まず、1st 待機スロット（一番右端）に置かれている手番カードの持ち主のプレイヤーは、以下の手順①~③を行います。

- ①自分の手番カード上に【魔女コマ】が置かれている場合は「8-4-7. 復帰処理」を行う。そうでない場合はこの手順をスキップする
- ②待機スロットの自分の手番カードを手札に加える
- ③手番カードが置かれていない手番スロットを選び、そのスロットに好きな手札1枚をウラ向きに置く
- ④選んだ手番スロットに記載されている効果を処理する

次に、2nd 待機スロットに置かれている手番カードの持ち主のプレイヤーが手順①~③を行います。同様にして、3rd と 4th のプレイヤーも順番に手順①~③を実行します。



8-4. アクションフェーズ

アクションフェーズでは、1st 手番スロット（一番左）に手番カードがあるプレイヤーから順に、プレイヤーとクラッドが交互に手番を実行します。

プレイヤーの手番開始時、手番プレイヤーは自分の手番カードを真下の待機スロットに移動させます。この時、手番カード上に【魔女コマ】が置かれていた場合、「8-4-7. 復帰処理」を実行してから手番を開始します。

プレイヤーの手番で実行できる内容は後述します。

クラッドと全てのプレイヤーが手番を終えたら、最後にレギオンの手番（攻撃処理）を実行します。



【フィールドとコマに関するルール】

各手番では、【フィールドボード】上でコマの移動や攻撃などのアクションが行われます。フィールドとコマに関するルールは次の通りです。

- コマを移動させる場合、上下左右で隣接するマスにのみ移動が可能です。【魔女コマ】の移動先のマスに【魔石】が置かれていた場合、その【魔石】を獲得します。
クラッドの移動先やレギオンの出現マスに置かれていた【魔石】は獲得されず、そのまま【クラッドコマ】や【レギオンコマ】と一緒に置かれます。
- クラッドの移動先やレギオンの出現マスに既に【レギオンコマ】が置かれている場合、その【レギオンコマ】を取り除いてから処理を行います。
- 【魔女コマ】は、他の【魔女コマ】、【クラッドコマ】、【レギオンコマ】が置かれているマスに移動したり、そのマスを通過したりすることができます。
- 【魔女コマ】は、いつでも自由に向きを変えることができます。
- 【クラッドコマ】は、クラッドカードやスキルカードの効果によってのみ、向きが変わります。
- フィールドは上下左右で循環しています。右図のように、ボードの外側に向かう移動や攻撃が行われる場合、それらは反対側のマスに対して行われます。

ゲームの流れ

8-4-1. クラッドの手番実行

クラッドの手番では、【クラッドカード】に記載されたアクションアイコンを左から順番に実行します。処理内容の確認と実行は、ゲームに慣れたプレイヤーか直前の手番のプレイヤーが行うようにすると良いでしょう。
それぞれのアイコンの処理内容は以下の通りです。



赤い範囲内のマスに通常攻撃を行います。



1マス前進

【クラッドコマ】を前方向に記載された数字分だけ移動させます。この時、コマを移動させる前に移動先のマスに対する移動攻撃が発生します。移動攻撃はダメージを軽減できません。



右を向く 左を向く



反転する

【クラッドコマ】の向きを変更します。



ドロップ

このマークが記載されたマスに魔石ストックから【魔石（紫）】1つを置きます。
そのマスに【魔女コマ】を置いているプレイヤーは、その魔石を即座に獲得します。



レギオン頭



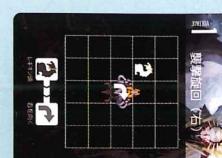
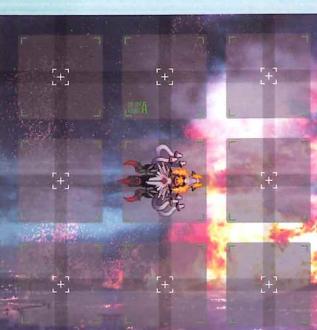
レギオン尾

このアイコンが記載されたマスに対応する【レギオンコマ】を置きます。
そのマスにプレイヤーコマが置かれていた場合、レギオンの出現による移動攻撃が発生します。

この攻撃によるダメージはそのラウンドのレギオンのATK値に等しく、クラッドの移動攻撃と同様にダメージを軽減することができません。

Tips

【クラッドコマ】の向きと【クラッドカード】の向きが一致するように【クラッドカード】を回転させることで、フィールドの状況やクラッドの動きを把握しやすくなります。



【クラッドの攻撃処理】

通常攻撃か移動攻撃を行うマスに「魔女コマ」が置かれていた場合、クラッドはそのプレイヤーに攻撃します。そのダメージは「シケンスボード」のVOLTAGEゲージが示すATK値と同じです。

下図の例の場合、ATK値は「3」となります。



クラッドからの攻撃を受けるプレイヤーは「クラッドカード」の処理が開始される前に対応アクション（後述）を行うことができます。

また、他のプレイヤーのアクションによってクラッドが移動する場合にも移動攻撃が発生し、攻撃を受けるプレイヤーはそれに対する対応アクション（後述）を行うことができます。

クラッドの攻撃によりプレイヤーがダメージを受けると「8-4-6. 負傷処理」が発生します。

8-4-2. レギオンの攻撃処理

毎ラウンドの終わりに、レギオンの手番（攻撃処理）が実行されます。

全てのレギオンは上下左右で隣接するマスに攻撃します。この攻撃のATK値は、現在のVOLTAGE値と同じです。

魔女が複数のレギオンから攻撃を受ける場合、それらのATK値を合計したダメージが与えられます。



レギオンの攻撃が終わったら、そのラウンドで使用したクラッドカードをウラ向きに束ね、次のVOLTAGEのクラッドカードに重ねて置きます。その後、次のラウンドを開始します。

例) 現在のVOLTAGEが「1」のときは、使用済みのクラッドカードをVOLTAGE2のクラッドカードの束に重ねます。

**GAME FLOW 2****8-4-3. 手番プレイヤーが実行できるアクション**

手番プレイヤーは、A~Cの3種類のアクションを行なうことができます。各アクションは、使用条件を満たしてコストを支払える限り、何回でも好きな順番で行なうことができます。ただし、対応アイコン（ or ）が記載されたアクションは「8-4-4. 対応アクション」が実行できるタイミングでのみ使用できます。

実行できるアクションが無くなるか、それ以上アクションを実行しないならば、手番プレイヤーは手番の終了を宣言してください。

A. スキルカードの使用

【スキルカード】には【基本スキルカード】と【拡張スキルカード】がありますが、どちらも使用方法は同じです。【スキルカード】の使用は以下の手順で行います。

①スキルカードの宣言

手札から【スキルカード】1枚を公開し、テーブルの上に置きます。

②使用条件の確認とコストの支払い

そのカードに記載された使用条件を満たしていることを確認し、コストや追加コストが指定されているればそれを支払います。使用条件を満たしていないかコストが支払えない場合、その【スキルカード】は使用できず、手札に戻ります。

③スキルカードの使用

【スキルカード】に書かれた効果テキストに従って処理を行います。【スキルカード】を使用してクラッドにダメージを与えたプレイヤーは、魔石ストックからダメージに等しいVP分の【魔石】を獲得します。

また、効果テキストの処理により「9-1. プレイヤーのデッキ再構成手順」が発生する場合があります。

※処理の実行中はそのカード自身は捨て札に無いことに注意してください。また、何らかのコストとして捨てられたカードは、カード効果の処理実行時には捨て札に置かれているものとして処理します。

④カードを捨て札に置く

使用した【スキルカード】を捨て札に置きます。

【魔石】のルール

【魔石（紫）】は1つで1VP、【魔石（赤）】は1つで5VPとして扱います。

ゲーム中、魔石は必要に応じて両替えを行なってください。魔石は無限にあるものとして扱い、足りなくなったら別のもので代替してください。



魔石紫 (1VP)



魔石赤 (5VP)

【スキルカードの種別とルール】**●攻撃 攻撃魔法**

クラッドやレギオンにダメージを与える【スキルカード】であり、自分の手番中にのみ使用できます。

このカードの使用条件は、自分の「魔女コマ」と「クラッドコマ」や「レギオンコマ」の相対的な位置関係です。【スキルカード】の「RANGE」のピンの位置に「魔女コマ」が置かれているときに、赤いマス内に「クラッドコマ」や「レギオンコマ」が置かれている必要があります。



クラッドに対して【スキルカード】を使用すると、そのATK値だけのダメージを与え、「魔石ストック」からその値に等しいVP分の【魔石】を獲得します。「RANGE」内に他の「魔女コマ」が置かれている場合でも、ダメージはクラッドやレギオンに対してのみ与えられます。

処理の例

下図のような状況でロゼットのプレイヤーが【スキルカード】「刈り取り」を使用する場合、以下の処理が行われます。

●下図の赤いマスを攻撃範囲として「刈り取り」のダメージ処理を行います。

●クラッドにATK値=2の攻撃を行い、「魔石ストック」から2VP分の【魔石】を獲得します。このとき、攻撃範囲にミアが入っていますが、ミアにはダメージを与えません。

**●補助 補助魔法**

戦いを補佐する【スキルカード】であり、自分の手番中にのみ使用できます。使用時に効果が得られる以外にも、特定の状況下で効果を発揮するものもあります。

●対応 対応魔法

クラッドの攻撃に対して使用できる【スキルカード】です。（詳細は「8-4-4. 対応アクション」に記載）

プレイヤーができる行動

【レギオンへの攻撃と撃破報酬について】

クラッドにダメージを与えるのと同じように、レギオンに対してもスキルカードを使用してダメージを与えることができます。

レギオンへの攻撃に関するルールは以下の通りです。

- ・レギオンには「HP (HitPoint)」があり、その時点でのクラッドのVOLTAGE値と同じだけのHPを持ちます。
- ・手番中にレギオンのHPと同じかそれを上回るダメージを与えた場合、その[レギオンコマ]をフィールドから取り除き、**撃破報酬**を受け取ります。
- ・手番を跨ぐと、レギオンのHPは全回復します。
- ・レギオンに「向き」の概念は無く、ノックバックすることはありません。

また、レギオンの種類ごとの撃破報酬は以下の通りです。

- ・レギオン頭部：現在VOLTAGE値に等しい数のVP+1CP
- ・レギオン尾部：現在VOLTAGE値に等しい数のVP

レギオン撃破報酬

VP=現在のVOLTAGE



B. 基本アクションの実行

基本アクションは、手札から好きなカード1枚をコストとして捨て札に置くことで実行できる汎用的なアクションです。

その種類と効果は、[キャラクターボード]に記載されています。各効果の内容は以下の通りです。

- | | |
|--|--|
| | 魔女コマを1マス移動させる。
(自分の手番中にのみ使用可) |
| | MPゲージを+1する。
(自分の手番中にのみ使用可) |
| | 対応した攻撃から受けけるダメージを1軽減する。
(対応アクションを実行できるときにのみ使用可) |

【実行回数上限】

基本アクションには、1ラウンド中に実行可能な回数の上限があります。それぞれの回数はキャラクターによって異なります。下図の場合、「カードを1枚使用して1マス移動」の基本アクションは1ラウンド中に2回までしか実行できないことを表します。

基本アクション (カード1枚をコストに実行)		1マス移動
		MP +1
		ダメージ 1軽減

C. CPアクションの実行

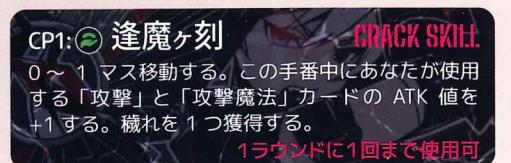
CPアクションは「8-1. プレイヤーのデッキ再構成手順」を実行した時に獲得できるCP (Charged Power) を使用して実行できるアクションです。消費するCPとその効果は[キャラクターボード]に記載されています。

- 「消費CP」に記載された数値分のCPゲージを減らすことでのCPアクションを実行することができます。
- 「スキル種別アイコン」は、そのCPアクションを実行できるタイミングを示します。②は自分の手番にのみ実行でき、③は対応アクション(後述)の実行タイミングに準じます。



【クラックスキル】

クラックスキルは、キャラクター固有の効果を持つ特別なCPアクションです。



1ラウンドに1回まで使用でき、使用するたびに[穢れ]を1つ受け取って自身の[魔石置き場]に置きます。

受け取った[穢れ]はゲーム終了時の減点要素となります。

[穢れ]は無限にあるものとして扱い、足りなくなったら別のもので代替してください。



8-4-4. 対応アクション

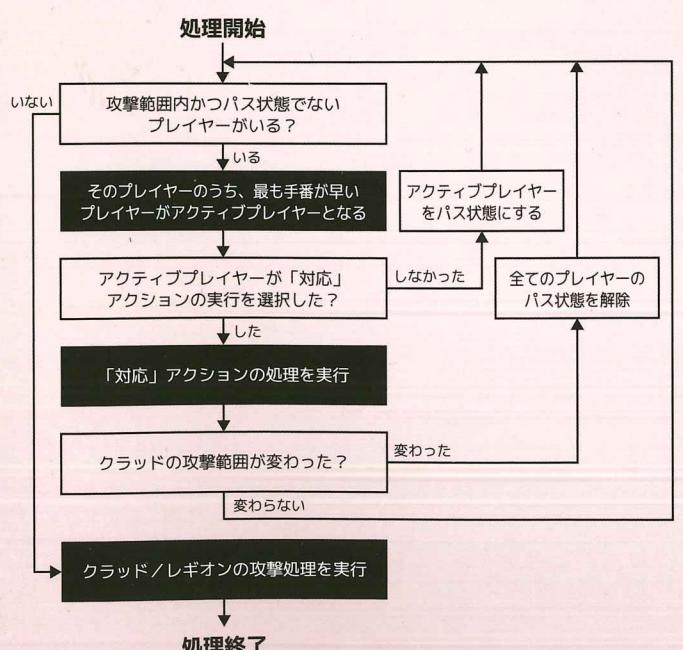
対応アクションは、クラッドやレギオンの攻撃に対応して実行することができるアクションであり、プレイヤーが**能動的に使用することはできません**。

クラッドやレギオンの通常攻撃もしくは移動攻撃が発生したとき、その攻撃範囲内のマスに[魔女コマ]を置いていたプレイヤーは、**攻撃処理が実行される前に**、対応アイコンが記載された各種アクションを行うことができます。これを**対応アクション**と呼びます。

対応アクションの実行とクラッドやレギオンの攻撃処理は以下のルールに沿って行われます。

- ①攻撃範囲内に[魔女コマ]を置いているプレイヤーのうち、このラウンドで最も手番が早いプレイヤーから順番に対応アクションを行なうことができます。対応アクションを行なうプレイヤーをアクティブプレイヤーと呼びます。
- ②アクティブプレイヤーは、対応アイコンが書かれた[スキルカード]、基本アクション、CPアクションから1つを行なうことができます。対応アクションによってクラッドの攻撃範囲が変わらない場合は、同じプレイヤーが連続で対応アクションを行なうことができます。
- ③アクティブプレイヤーが対応アクションを行わない場合はパスを宣言し、次に手番が早いプレイヤーがアクティブプレイヤーとなって対応アクションを行ないます。
- ④対応アクションによってクラッドの攻撃範囲が変わった場合、攻撃範囲内のプレイヤーを再度確認し、その中で最も手番が早いプレイヤーがアクティブプレイヤーになります。このとき、それまでにパスを宣言していたプレイヤーであっても、再び対応アクションを行なうことができます。
- ⑤対応アクションによってクラッドの移動攻撃が発生した場合、それに対する対応アクションと負傷処理を先に行ないます。
- ⑥攻撃範囲内の全てのプレイヤーがパスを宣言したらクラッドやレギオンの攻撃処理を実行します。

以上の処理をフローチャートで示すと下図のようになります。



8-4-5. キャラクター固有ルール「操甲」について

アメリアは、固有能力「操甲」によって[ツチグモ]の配備・移動・採集・射撃を行うことができます。それぞれのアクションでは、グリッドと索敵範囲に従って処理を行います。

●グリッド

フィールドボード上に図に示すような水色の仮想グリッドを設定します。[ツチグモ]は、このグリッドの交差点上に置くことができます。

●索敵範囲

[ツチグモ]が置かれているグリッド交差点の周囲4マス(下図の緑色領域)を索敵範囲と呼びます。



それぞれのアクションの処理は以下の通りです。

《操甲-配備》

アメリアがいるマスに隣接する4つの交点(図の赤丸)から1つ選び、[ツチグモ]を置きます。既に[ツチグモ]が置かれている交点に追加で置くことはできません。また、1人のプレイヤーがフィールドボード上に置ける[ツチグモ]は8個までです。既に8個の[ツチグモ]が置かれているとき、《操甲-配備》の処理はスキップされます。

《操甲-移動》

配備済みの[ツチグモ]から1つ選び、隣の交点(上下左右のいずれか1グリッド隣)に[ツチグモ]を移動させます。

《操甲-採集》

索敵範囲からマスを1つ選び、そのマスにある魔石を全て獲得する。

《操甲-射撃》

索敵範囲内のクラッドかレギオンを1体選び、ATK=1の攻撃を行います。

なお、[ツチグモ]は表裏で色が異なりますが、どちらの面を使用してもかまいません。2人のプレイヤーがアーリアを使用する場合には、お互いに異なる面を使用することで見分けることができます。

8-4-6. 負傷処理

【クラッドやレギオンの攻撃処理】によってプレイヤーが**1以上のダメージを受けると**、そのプレイヤーは必ず以下の処理を行います。

- ①受けたダメージの大きさに関わらず、負傷回数ゲージを**1だけ**増やします。
- ②自分の魔石置き場から、受けたダメージ値に等しいVP分の【魔石】を自分の【魔女コマ】があるマスに置きます。必要な点数分の【魔石】を所持していない場合は、可能な分だけを置きます。
- ③自分の【魔女コマ】を【フィールドボード】から取り除き、自分の手番カードの上に移動させます。

8-4-7. 復帰処理

ドラフトフェーズもしくはアクションフェーズで、プレイヤーが**手番カードを操作する時、手番カード上に【魔女コマ】が置かれていたならば、復帰処理を行います。**【フィールドボード】上のコマが置かれていないエントリーポイントマスを1つ選び、そこに【魔女コマ】を置きます。該当するマスが無い場合は好きなマスを選ぶことができます。

復帰先のマスに【魔石】があれば即座に獲得します。
復帰処理後は、通常通りにフェーズの流れに沿った処理やアクションを行います。

9. デッキの再構成

9-1. プレイヤーのデッキ再構成手順

プレイヤーのデッキにカードが無い状態から、そのデッキに対してカードを引く、めくるなどの処理を行うとき、デッキの再構成が発生します。【スキルカード】の一連の効果処理の途中でデッキの再構成が発生した場合、残りの処理はデッキの再構成後に進行します。

デッキの再構成は以下の手順で行います。

- ①CPゲージを2増やします。
- ②カードを入れ替えてデッキを強化することができます。強化する場合、まず捨て札を1枚選び拡張デッキに加え、次に拡張デッキから1枚選んで捨て札に置きます。カードの入れ替えは、他のプレイヤーに対して秘密裏に行ってもかまいません。
- ③捨て札をウラ向きに重ねてよく混ぜ、デッキ置き場におきます。

9-2. クラッドのデッキ再構成手順

予知フェーズの開始時、クラッドデッキにカードが無いなら、クラッドデッキの再構成が発生します。

デッキの再構成は以下の手順で行います。

- ①VOLTAGEゲージを1上昇させます。
- ②処理済みの【クラッドカード】に現在の（ゲージ上昇後の）VOLTAGE値のカード3枚を加え、よく混ぜて新たなデッキとします。

例：VOLTAGEゲージを1上昇させた後の値が「2」であれば、左上に「VOLTAGE2」と書かれた【クラッドカード】をクラッドデッキに加えます。

10. ゲームの終了条件

ゲーム開始から9ラウンド目の最後の手番までプレイするとゲーム終了となります。
（[シーケンスボード]のVOLTAGEゲージが3の状態でクラッドデッキからカードが無くなったら、そのラウンドの最後までプレイして9ラウンド目が終了となります）

11. 勝者の決定と報酬ストーリーの受け取り

11-1. 得点計算

以下の4つの処理を順番に行い、獲得したVPの合計値を算出します。

- ①ゲーム中に獲得した【魔石】のVPを加算
- ②**手番カードを含む**、デッキ9枚（注1）の合計VPを加算（VP値はスキルカード左下に記載）
- ③負傷回数ゲージの値に等しい点数だけVPを減算
- ④クラックの反動処理
デッキ9枚の中から、ゲーム中に獲得した【穢れ】の数だけランダムにスキルカードを選び、その合計VPを減算

（注1）アメリアはデッキが10枚以上になる場合があります。

11-2. 勝者の決定

上記①～④を計算し、最も合計VPが多いプレイヤーが「最も戦果をあげた魔女」としてゲームに勝利します。

同点のプレイヤーが複数存在する場合、以下の条件判定を上から順に行って勝者を決定します。

- ・デッキの合計VPがより多いプレイヤー
- ・負傷回数ゲージの値がより小さいプレイヤー
- ・獲得した【穢れ】がより少ないプレイヤー
- ・ゲーム開始時の順番（P1～P4）の順番が遅かったプレイヤー

11-3. 報酬ストーリーの受け取り

各プレイヤーは、クラッドを退けた後のストーリーを獲得します。「11-3-1. 共通ストーリー」は参加プレイヤー全員が、「11-3-2. 個別ストーリー」はそのキャラクターを使用したプレイヤーだけが、読むことができます。

11-3-1. 共通ストーリーの受け取り



After the battle...

魔女たちとの戦闘で深手を負った巨大なクラッドは、多数のレギオンの残骸を残し、地の底に姿を消した。

エンクラティアの機能を取り戻すため、ある者は電源を復旧し、またある者は稼働できる端末を見つけて操作し始める。

突如、管制室の大型モニターにノイズが走った。

表示された映像がぐにゃりと歪み、モニターに2つの人影が映し出される。



2人はそれぞれ『ラヴ』『アメリア』と名乗り、異なる世界から交信を試みているのだという。

——異なる世界とは何のことだ？『アメリア』とは『アラネオの魔女』と同じ名ではないか……？

疑問を口にする間もなく『ラヴ』から告げられたのは、「魔力のオーバーロードに頼りすぎるな」という警告であった。

——魔力のオーバーロードとは、秘術・クラックのことか？

「単刀直入に言うと、」

モニターの向こうの『アメリア』が解説に入る。

「禁忌の力を使いすぎると君たちは……」

その刹那、モニターに激しいノイズが走り『異なる世界』からの交信は途絶した。

——クラックの濫用は死のみでなく、それ以上の何かをもたらすのだろうか。

魔女たちは、自分たちの持つ力や戦う理由について、改めて想いを巡らせるのだった……。

11-3-2. 個別ストーリーの受け取り

ゲームで使用したキャラクターに応じて個別ストーリー（各400～500字、黙読で1分程度）を読むことができます。スマートフォンなどで使用キャラクターのQRコードを読み取ってお読みください。

Access to character stories.



12. ゲーム内の用語とFAQ

12-1. 用語

・**追加コスト：**
これが記載された「スキルカード」は、指定された処理を行うことをコストとして要求します。追加コストが支払えない場合、その「スキルカード」を使用できません。

・**ノックバック：**
ノックバック攻撃を受けたクラッドは、攻撃によって体勢を崩してよろめき、攻撃方向（＝[魔女コマ]から離れる方向）に移動します。ノックバック方向は必ずしもその時のクラッドの前方向とは一致せず、この移動によってクラッドが向きを変えることもありません。ノックバックの処理は、ノックバック以外の処理が終了してスキルカードが捨て札に置かれた後に行います。

・**公開（する）：**
指定されたカードのオモテ面を一時的に他プレイヤーに見える状態にします。効果の処理が終わったら、そのカードは再びウラ向きになります。

・**軽減（する）：**
クラッドから受けるダメージ値を指定された数だけ減らします。これによりダメージ値がマイナスになることはありません。

・**複数攻撃 X：**
【複数攻撃 X】（Xは数字）と記載されたスキルカードは、そのカードの「Range」内にいる最大 X 体のクラッドやレギオンの組み合わせに対し、それぞれに ATK 値分のダメージを与えます。

例えば、ATK=2 で【複数攻撃 2】を持つスキルは、Range 範囲内の最大 2 体のクラッドやレギオンにそれぞれ 2 ダメージを与えます。

なお、[スキルカード] の処理中にキャラクターの向きを変えることはできません。例えば、正面の敵を攻撃したあとに振り向いて後ろの敵にも攻撃することはできません。

12-2. FAQ

Q1: 《迎撃》でレギオンを撃破した場合、レギオンからの攻撃は発生しますか？

A2: いいえ。対応アクションでレギオンを撃破した場合、レギオンの攻撃は発生しません。

Q2: VOLTAGE2 のとき、3 体のレギオンの攻撃範囲に入っている状態で、そのうちの 1 体を対応アクションで撃破しました。この場合、何点のダメージを受けますか？

A2: 撃破されなかったレギオン 2 体の ATK 値を合算して、4 点のダメージを受けます。

Q3: ミアのクラックスキル「雷火」やスキルカード「収斂の印」の効果でダメージを与えた回数をカウントする際、「ショット」で 2 体のレギオンにダメージを与えると何回とカウントしますか？

A3: 1 回とカウントします。複数攻撃で 2 体にダメージを与えた場合、ダメージは一度に与えられます。

13. その他のゲームモード

13-1. ソロプレイ（1人プレイルール）

1 人でクラッドに立ち向かい、より多くの VP 獲得を目指すモードです。このモードでは、基本ルールの一部を以下のように変更して遊びます。

変更点①：最初のクラッドデッキの作り方

通常ルールでクラッドデッキのセットアップを行った後、追加で以下の操作を行います。

VOLTAGE1 と 2 のカード 9 枚をウラ向きに束ねてよく混ぜ、ランダムに 3 枚選んでウラ向きのまま除外します。
残った 6 枚を最初のクラッドデッキとします。

変更点②：クラッドデッキの再構成方法

1 回目の再構成では、セットアップ時に除外した 3 枚のクラッドカードと VOLTAGE3 のカードをウラ向きにしてよく混ぜ、オモテ面を見ずにランダムに 3 枚を選んでクラッドデッキに加えます。残り 3 枚はウラ向きのまま卓上に置いておき、2 回目の再構成でオモテ面を見ずにクラッドデッキに加えます。

変更点③：クラッドスロットの一部非公開

予知フェーズでクラッドスロットにカードを置くとき、2 番目のスロットには、**ウラ向きのまま**クラッドカードを置きます。このカードはクラッドが**アクションを実行する直前**に表向きになります。

変更点④：手番スロット選択の制限の追加

- ・プレイヤーの手番開始時に手番カードを待機スロットに移動した後、直前まで手番カードが置かれていた手番スロットに [穢れ] を 1 つ置いて目印とします。
- ・ドラフトフェーズのとき、[穢れ] が置かれている手番スロットには手番カードを置くことができません。
- ・ドラフトフェーズの開始時に全ての手番スロットに [穢れ] が置かれていた場合、それらをボード上から取り除いてから手番スロットの選択を行います。

13-2. タッグマッチ（2人or4人用ルール）

2 チームに分かれてタッグマッチで遊ぶことができます。2 人の場合はプレイヤー 1 人で 2 体のキャラクターを操作します。キャラクター同士の連携や相手チームの妨害などで、より白熱したゲームを楽しむことができます。

タッグマッチでは、チームごとにキャラクター 2 体の最終得点を合計し、その比較によって勝敗を判定します。



14.協力モード

協力モードはプレイヤーが一致団結してクラッドの完全撃破を目指すモードです。ゲーム終了時の得点計算や勝者の決定は行いません。このモードでは、他のプレイヤーに自分の行動予定や手札などの情報の共有や相談をすることができます。なお、一部の処理が通常ルールと異なります。

14-1.勝利条件と敗北条件

勝利条件：クラッドの体力を0にしたとき。

クラッドの体力は、魔石ストックにある魔石の量で表します。体力の初期値は難易度によって変動します。レギオンの撃破報酬やクラッドカードによる魔石ドロップなども含め、ゲーム中に扱う魔石は魔石ストックから払い出され、クラッドの体力を減らします。

敗北条件：以下の条件のどちらかを満たしたとき。

- いずれかのプレイヤーの所持している【穢れ】の数が汚染許容限度を超える（難易度ごとの数値は下表に記載）
- クラッドの体力が残ったまま7ラウンド経過する

14-2.セットアップ

難易度選択

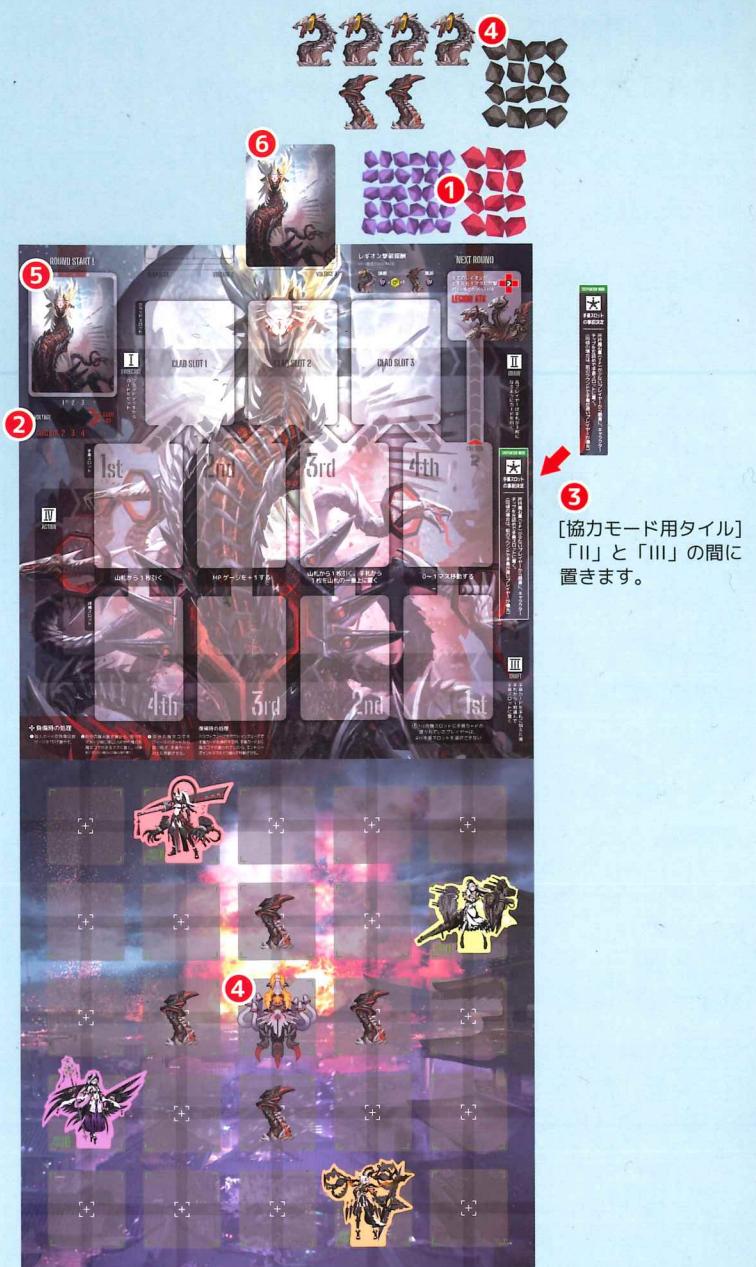
ゲームの難易度を Easy、Normal、Expert、Inferno の中から選択します。それぞれの難易度でのクラッドの体力、初期 VOLTAGE、汚染許容限度は以下の通りです。

VOLTAGE の上限値は3です。Inferno モードを選んだ場合、クラッドのデッキ再構築が発生しても VOLTAGE 値は上昇しません。

難易度	プレイ人数毎のクラッド体力 (魔石ストックの初期魔石量)			初期 VOLTAGE	汚染 許容限度
	4人	3人	2人		
Easy	90	74	58	1	4
Normal	106	86	66	2	3
Expert	120	98	74	2	3
Inferno	130	105	80	3	3

共通の場

- 選んだ難易度とプレイ人数に応じた点数分の魔石を【魔石ストック】に置きます。
- 選んだ難易度とプレイ人数に応じた初期 VOLTAGE 位置に【ゲージマーカー】を置きます。
- 図のように【シーケンスボード】右端に【協力モード用タイル】を配置します。
- 通常モードと同様に、【フィールドボード】上に【クラッドコマ】と【レギオンコマ(尾部)】4個を置き、【フィールドボード】外の手に取りやすい場所に【穢れ】と【レギオンコマ】をまとめて置きます。
- VOLTAGE1 と VOLTAGE2 の【クラッドカード】合計9枚を束ねてよく混ぜ、【クラッドデッキ置き場】に置きます。
- VOLTAGE3 の【クラッドカード】3枚を束ねて【シーケンスボード】上部の VOLTAGE3 デッキの場所に置きます。



各プレイヤーの場

- 各プレイヤーは通常ルールと同様に、「キャラクターボードのセットアップ」、「コマのセットアップ」、「デッキと手番カードのセットアップ」を行います。(p.8 参照)
- 各プレイヤーは選んだキャラクターに対応する【キャラクターチップ】を受け取ります。



14-3.協力モードに適用されるルール

協力モードには、以下の①～④のルールが適用されます。

①手番スロットの事前決定

「手番スロットの事前決定」は、ドローフェーズの直後に発生する追加処理です。協力モードにおいて、**プレイヤーは手番スロットを自分の意思で選択することができません**。どのプレイヤーがどの手番スロットになるかは下記のルールによって決定され、決定したスロットにはそのキャラクターの【キャラクターチップ】が置かれます。

[キャラクターチップ] の配置は各プレイヤーがそれぞれ行ってもかまいませんし、誰か1人が代表して全員分を置いてもかまいません。

【手番スロット決定ルール】

- 所持魔石量 (VP) が少ないプレイヤーから順に早い手番スロットが割り当てられる。
- 所持魔石量が同じ場合は、待機スロットの番号が小さい(前のラウンドで手番が遅かった)プレイヤーが優先される。
- 手番スロットは左詰めで割り当てられる。(必ず、魔石量が1番少ないプレイヤーは1st 手番スロット、2番目に少ないプレイヤーは2nd 手番スロット、3番目は3rd、4番目は4th 手番スロットとなる)

手番スロットの事前決定の例



②ドラフトフェーズの処理

協力モードのドラフトフェーズでは、手番カードを手札に加えた後、**必ず自分の【キャラクターチップ】が置かれている手番スロットを選択**して手札を置き、手番スロットごとの効果を得ます。

このとき、[キャラクターチップ] をそのプレイヤーの手元に戻します。

なお、1st 待機スロットの効果「1st 待機スロットに手番カードが置かれていたプレイヤーは、4th 手番スロットを選択できない」は無効になります。上記のルールに従って手番スロットを選択してください。

このフェーズは全員が同時に実行できます。

③スキルカード『ガード』の特別ルール

アクティブプレイヤーが対応アクションを行う時、非アクティブプレイヤーの手札に『ガード』という名前のスキルカードがあった場合、それをアクティブプレイヤーに対して使用することができます。

この方法を用いて、1人のアクティブプレイヤーに対して複数枚の『ガード』を使用することができます。

*アクティブプレイヤーとは、クラッドからの攻撃に対して対応アクションを実行する権利を持つプレイヤーのことを指します。

*このルールは『ガード』という名前のスキルカードでのみ有効であり、他のスキルカードや CP アクションには適用されません。

*通常ルールでは手番スロットの順番で対応アクションを行いますが、アクティブプレイヤーに対する『ガード』の使用は任意の順番で処理してかまいません。

④負傷と穢れに関するルール

協力モードで負傷した場合、以下の2つの処理を適用します。

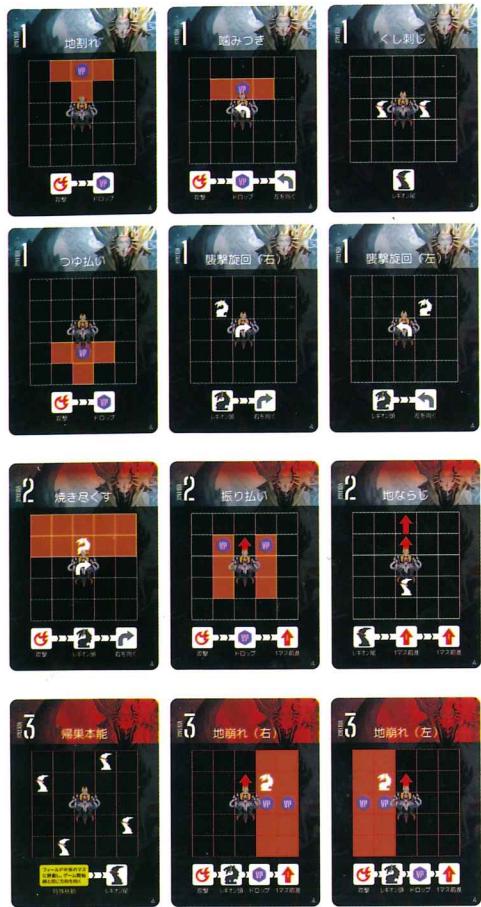
- プレイヤーが受けたダメージ分の魔石をマスに置く代わりに、その魔石を【魔石ストック】に置く。(つまり、クラッドの体力が回復します)
- 負傷処理後に【穢れ】を1つ獲得する。

また、[穢れ] に関する以下のルールを適用します。

- いずれか1人のプレイヤーの【穢れ】所持数がその難易度の汚染許容限度を超えた場合、即座にプレイヤーチームの敗北となります。
- 【穢れ】所持数が汚染許容限度の値と同じときには、クラッドスキルを使用することはできません。
- 協力モードでは、ゲーム終了時に所持している【穢れ】に応じたペナルティ(減点)はありません。

クラッドカード一覧

[クラッドカード 12枚]



収録スキルカード一覧（全80枚）

■ロゼット

- ・ショット
- ・ガード
- ・ムーブ
- ・急所狙い
- ・斬り払い
- ・突貫
- ・不退転
- ・挑発
- ・つばめ返し
- ・殴り込み
- ・羅刹
- ・逆鱗
- ・刈り取り
- ・修羅
- ・魔力変容
- ・百鬼夜行

■ルーナ

- ・ショット
- ・ガード
- ・ムーブ
- ・破邪の剣
- ・雷鳴
- ・排撃
- ・追奏
- ・月詠み
- ・迅雷
- ・流転の勾玉
- ・アメノムラクモ
- ・タケミカヅチ
- ・八咫鏡
- ・魔力変容
- ・飛翔
- ・祈禱

■アメリア

- ・ショット
- ・ガード
- ・ムーブ
- ・鋼糸操術
- ・ツチグモ
- ・行動指令
- ・探査
- ・実験
- ・電磁砲
- ・魔力変容
- ・防衛網
- ・機銃掃射
- ・強化操甲
- ・捜索
- ・再起動
- ・転装

■フレア

- ・ショット
- ・ガード
- ・ムーブ
- ・要塞砲
- ・カノン砲
- ・徹甲弾
- ・攻防一体の盾
- ・庇の陣
- ・対処砲撃
- ・単装式ロケット砲
- ・特殊弾頭 極光
- ・一斉掃射
- ・補給線
- ・魔力変容
- ・渦の陣
- ・特火点

■ミア

- ・ショット
- ・ガード
- ・ムーブ
- ・クナイ
- ・クナイ
- ・手裏剣
- ・口寄せ
- ・幻術
- ・スティール
- ・回し蹴り
- ・暗器拾い
- ・かかと落とし
- ・替え玉
- ・収斂の印
- ・魔力変容
- ・辻斬り



キービジュアル・キャラクター原案：トキキ

クラッドデザイン：塙本陽子

キャラクターデザイン・イラスト制作：株式会社ユウヒノクリエイティフ

クラッド駒設計：たきざわまさかず

グラフィックデザイン：SAURA、竹崎でめこ

世界観監修：伊瀬村

テストプレイ協力：伊瀬村、ハセガワ、蜂月

プロデュース・ゲームデザイン：かく

制作・出版：SUSABI GAMES

製造・印刷：JellyJellyPrint

初版発行：2024年11月16日

プレイ人数 1-4人

プレイ時間 90-120分

対象年齢 14歳以上



**SUSABI
GAMES**
<https://susabigames.com/>