

# Pendulum Dolls

ペンデュラム・ドールズ

Ver.1.0

過去に大きな戦争があった。  
それは人類と機械の間で行われた互いの存亡を決めるための戦いだった。  
そして人類は戦争に敗北した。  
人類は地下に逃げ住み、また生活圏を失い続けた。

ここは滅びゆく人類の最後の楽園。  
ここに戦いは存在せず、静かに穏やかに、人は生の終わりを迎えることができる。  
ただ、それ故にあなたはこの地を飛び出すことを決意した。

手にはペンデュラム状のネックレスが強く握りしめられている。

あなたは前大戦で人類が作り出した  
半生物思考兵器【ドール】が眠る区画に立っていた。

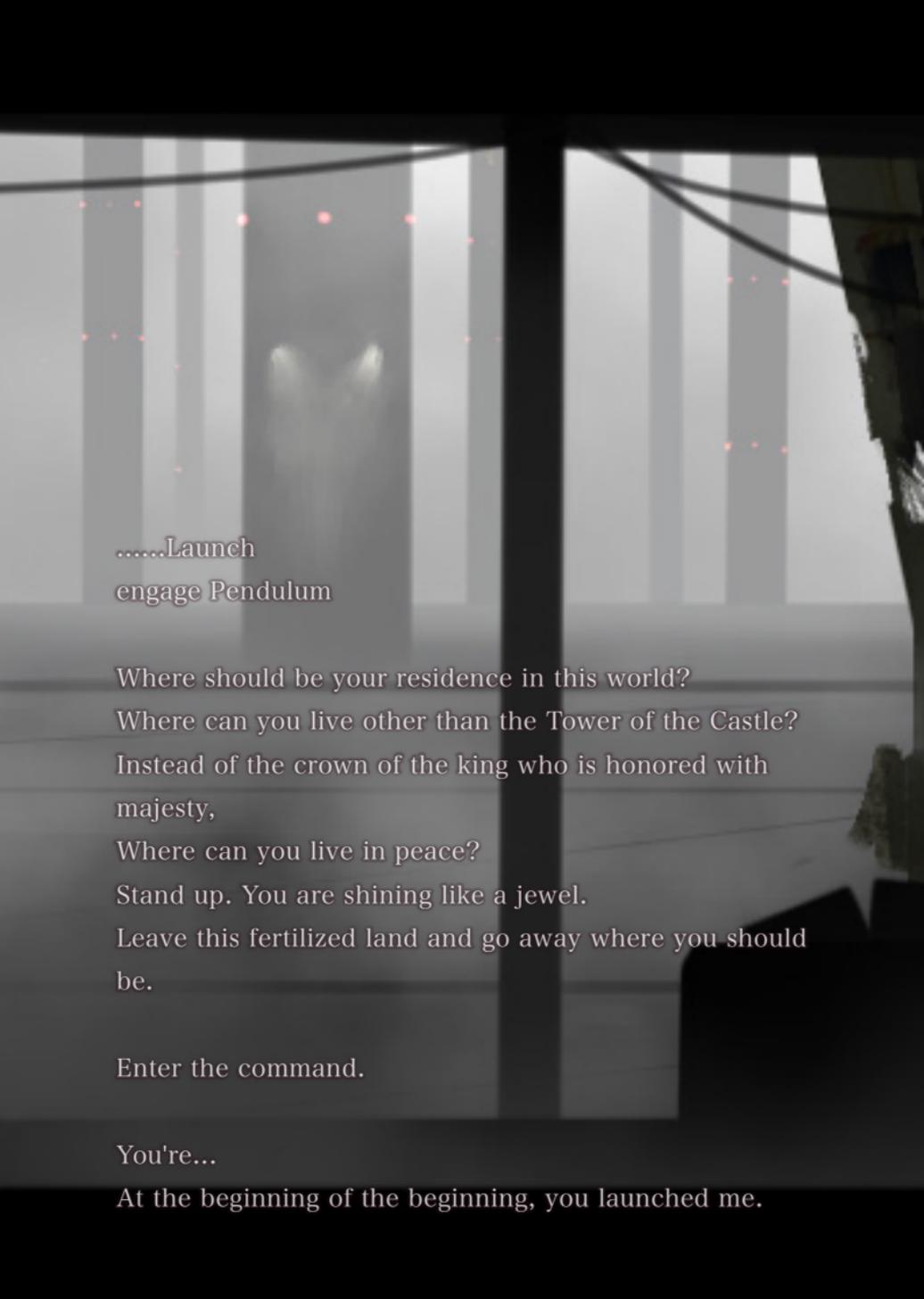
あなたはこの地に眠る【ドール】から一体を選び  
その体に【ペンデュラム】を捧げようとしている。

夢見るのは、まだ見ぬ地上の光、目の前には困難な旅路が待つ…

覚悟を決め一体の眠り続ける【ドール】の首元に手を当てた。

【ペンデュラム】が起動すれば【ドール】である彼女は  
ゆっくりと目を醒ますだろう。

—— 旅が始まる。  
生きていることを確かめるために。

The background is a dark, atmospheric scene. It features several vertical light beams of varying widths, creating a striped effect. In the center, there is a faint, glowing figure that appears to be a person or a creature, possibly a dragon or a similar mythical being, with its wings or arms spread. The overall mood is mysterious and ethereal.

.....Launch  
engage Pendulum

Where should be your residence in this world?  
Where can you live other than the Tower of the Castle?  
Instead of the crown of the king who is honored with  
majesty,  
Where can you live in peace?  
Stand up. You are shining like a jewel.  
Leave this fertilized land and go away where you should  
be.

Enter the command.

You're...

At the beginning of the beginning, you launched me.

# 目次

内容物・・・6

ゲームの概要・・・8

モードの選択・・・8

ストーリーモード・・・9

準備・・・10

ゲームの流れ・・・12

・探索パート・・・14

A. 配置フェイズ・・・14

B. 探索アクションフェイズ・・・15

マップカード・・・16

a. 《探索地アクション：マップ付与効果》の詳細・・・19

b. マップアクション（各マップのアクション詳細）・・・20

ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う・・・23

装備の換装する・・・25

c. 《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》の詳細・・・16

C. メンテナンスフェイズ・・・27

・クライマックスパート・・・28

エネミードールとの戦闘ラウンドの流れ・・・29

A. エネミードールフェイズ・・・30

・エネミードールの形態・・・30

B. ペンデュラムドールフェイズ・・・32

・スキルの分類・・・33

C. 決戦フェイズ・・・33

・攻撃判定・・・34

i) クリティカルバーストの判定・・・34

ii) ファンブルの判定・・・35

iii) アタック値の計算・・・35

・攻撃の成否判定・・・35

D. 解決フェイズ・・・36

a. 攻撃の解決ステップ・・・36

b. エネミードールスキルの発動ステップ・・・38

c. ゲームの敗北判定ステップ・・・39

d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップ・・・39

デュエルモード・・・42

準備・・・42

ゲームの流れ・・・45

・探索パート・・・45

A. 配置フェイズ・・・46

B. 探索アクションフェイズ・・・46

マップカード・・・47

- a. «探索地アクション：マップ付与効果»の詳細・・・47
- b. マップアクション（各マップのアクション詳細）・・・47

【戦場】での特別処理・・・55

- ・エネミードールとの戦闘ラウンド・・・55

- c. «探索地アクション：装備の獲得/廃棄»の詳細・・・54

C. メンテナンスフェイズ・・・66

- ・クライマックスパート・・・66

- エネミードールとの戦闘ラウンドの流れ・・・67

B. ペンデュラムドールフェイズ・・・67

- a. ドールダイスロールステップ・・・67

- b. スキルの使用ステップ・・・67

- b-1. 行動順の決定・・・68

- b-2. スキルの使用・・・68

- c. スキルの使用ステップの続行判定・・・68

- ・スキルの分類・・・67

C. 決戦フェイズ・・・72

- ・攻撃判定・・・72

- i) クリティカルバーストの判定・・・72

- ii) ファンブルの判定・・・72

- iii) アタック値の計算・・・72

- ・攻撃の成否判定・・・73

D. 解決フェイズ・・・74

- a. 攻撃の解決ステップ・・・74

- c. ゲームの敗北判定ステップ・・・76

- d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップ・・・76

キャラクター紹介・・・78

カードの詳細・・・83

- キーワード一覧・・・83

- アイコン一覧・・・85

- ペンデュラムドールカード・・・86

- スキルカード・・・87

- エネミードールカード・・・94

- 装備カード・・・95

- 装備カード一覧・・・97

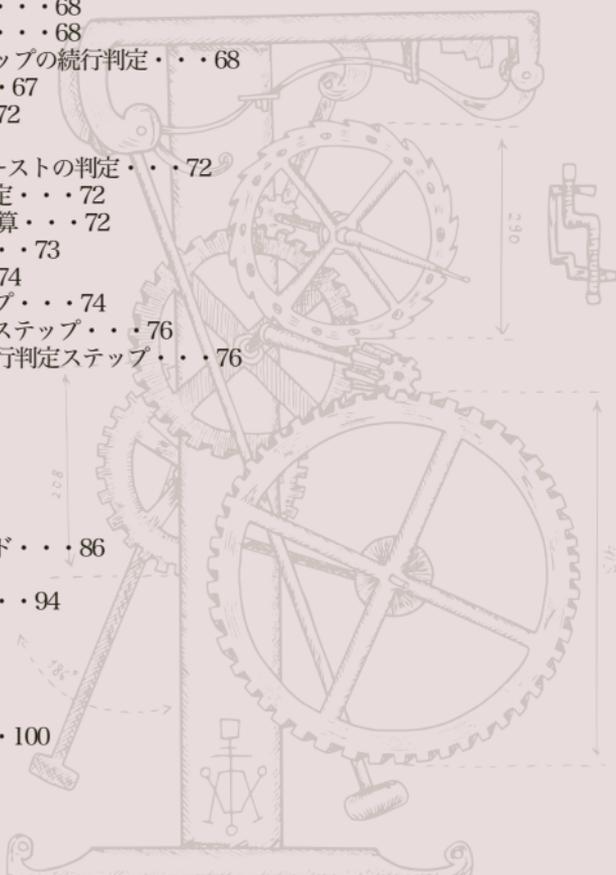
- 武器カード・・・97

- 装飾品カード・・・98

- エネミー装備カード・・・100

- マップカード・・・101

クレジット・・・102



## 内容物



ペンデュラム  
ドールダイス 4個

ペンデュラムドールカード 4枚



スキルカード 4枚



装備カード

武器カード 12枚、装飾品カード 12枚、エネミー装備カード 3枚



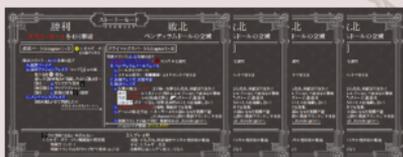
エネミードールカード 4枚



エネミー  
ドールダイス 1個



マップカード9枚



サマリー4枚



説明書1冊



エネルギートークン

1エネルギー（白）16個、5エネルギー（緑）8個、10エネルギー（赤）4個

エネルギートークンが不足した場合は、適当な物で代用してください。また、ゲーム中、エネルギートークンの両替は自由に行うことができます。カードやアイコンの詳細については巻末にまとめて記載しています。必要に応じて参照してください。

## ゲームの概要

廃墟と化した地下都市の最下層、そこで生まれ育ったあなたは一体の「ペンデュラムドール」と共に旅に出ることを決意します。

あなたが旅立つ地下都市の上層は、すでに人間の侵入を拒む絶界の地となっています。

あなたは、幾度も決戦に備えるためにパートナーであるペンデュラムドールを強化する必要があるでしょう。さあ、「あなた」と「ペンデュラムドール」の物語が始まります。



エンゲージ確認……、  
初めまして、マスター、Type-01 ジャービスです。  
私と一緒にペンデュラム・ドールズの世界を学んでいきましょう。

## モードの選択

ペンデュラム・ドールズには二つのモードがあり、どちらかを選んで遊ぶことができます。

### ◆ ストーリーモード (1-2人用、協力プレイ) p.9～p.41

プレイヤーは協力してゲームクリアを目指します。自分のペンデュラムドールを強化し、立ちふさがるエネミードールを撃破し続け、地上に脱出することを目指します。

**勝利条件** phase04 エネミードールを戦闘不能にする

**敗北条件** 全プレイヤーのペンデュラムドールが同時に戦闘不能になる

### ◆ デュエルモード (2-4人用、対戦プレイ) p.42～p.77

プレイヤーは自分のペンデュラムドールを強化し、他のプレイヤーのペンデュラムドールを全て脱落させ、自分のペンデュラムドールが最優であることの証明を目指します。

**勝利条件** 自分以外の全てのペンデュラムドールを脱落させる

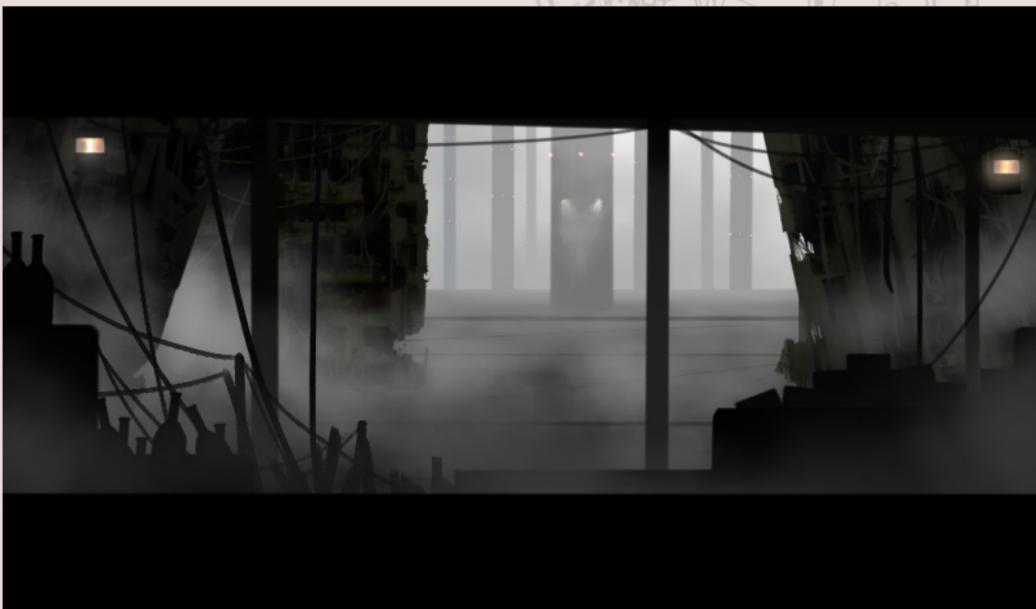
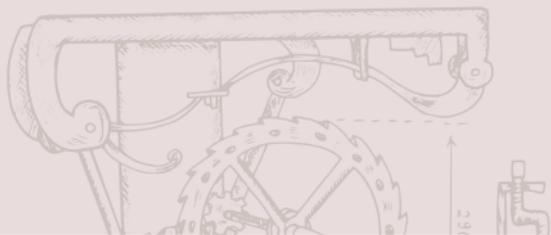
**敗北条件** 自分のペンデュラムドールが脱落する

## ストーリーモード (1-2 人用、協力プレイ)



パートナーに選んだペンデュラムドールと共に地下都市を探索し、各階層に待ち受けるエネミードールを撃破して地上を目指しましょう。エネミードールは撃破されるたびに覚醒し、より強力な能力を持って次の階層に立ちはだかります。こちらも負けないようペンデュラムドールを強化してマスターの目指す地上に向かいましょう。

ルールや本作の遊び方を理解するために、デュエルモードを遊ぶ前にこちらのストーリーモードを遊ぶことをお勧めします。



## 準備

ゲームの難易度を決めます。ノーマルとハードがあります。ゲームに慣れるまではノーマルを選ぶとよいでしょう。

以下の準備の図を参考に、難易度とプレイ人数に対応した山札を作り、カードやトークンなどを配置してください。

エネミー装備カード（3枚）と、マップカード ㊦ 前線「フロントライン」は使わないので箱に戻します。



- 1 マップカード ㊦ 地下一層「旧都市区」を裏向きで配置します。
  - 2 マップカード ㊧ 地下二層「発電区」を裏向きで配置します。
  - 3 マップカード ㊨ 地下三層「軍事産業区」を表向きで配置します。
  - 4 マップカード ㊩ 地下三層深部「ゲッター」を表向きで配置します。
  - 5～8 全ての装備カード(武器カード、装飾品カード)24枚を裏向きにしてよく混ぜます。その後、裏向きのまま各マップカードの隣に山札を作っていきます。余った装備カードは表面を見ずに箱に戻します。
- 各山札の枚数は、プレイ人数と選んだ難易度に応じ、下表の通りになしてください。

	1人プレイ難易度		2人プレイ難易度	
	ノーマル	ハード	ノーマル	ハード
5 マップカード ㊦ の山札	1枚	2枚	4枚	2枚
6 マップカード ㊧ の山札	2枚	2枚	4枚	4枚
7 マップカード ㊨ の山札	3枚	2枚	4枚	4枚
8 マップカード ㊩ の山札	3枚	2枚	4枚	4枚

- 9 4枚のエネミーカードを裏向き（STORYが書かれた面を上）にして、「STORY1」が一番上、続いてSTORY2,STORY3,STORY4の順になるようカードを重ね、配置します。その後「STORY1」のカードを表向き（phase01 エニグマと書かれた面を上）にして、その近くにエネミーカードを配置します。

《2人プレイ時》エネミーカード（phase01）のカード上にエネルギートークン（白）を1個置きます。

- 10 各プレイヤーは任意のペンデュラムカードを1枚選びます（ペンデュラムカードの見方と、各カードのスキルはp.86～93参照）。カードの任意の面を上にして手元に配置します。カードの表裏には能力の差はありませんが、ゲームに慣れるまでは「攻撃判定」の説明が書かれた面を使用することをお勧めします。

その横に、選んだペンデュラムカードに対応した色のペンデュラムカードを配置します。

さらに、選んだペンデュラムカードに対応するスキルカードを1枚受け取ります。スキルカードは表面と裏面で使用できるスキルが異なります。任意の面を選び、スキルカードの1st skillの欄（p.24参照）だけが見えるようにして、ペンデュラムカードを重ねます。

《2人プレイ時》各々がどのペンデュラムカードを選び、どちらの面のスキルカードを使用するかを相談して決めることができます。

- 11 各プレイヤーは選んだペンデュラムカードに対応した色のキャンプカード [K] を1枚受け取り、任意の面を上にして手元に配置します（どちらの面も内容は同じです）。ゲーム中に獲得したエネルギートークンはここに置いて管理します。カード上のエネルギートークンは、ペンデュラムカードが保有する「エネルギー」を表しています。



キャンプカード表面（数字の表が書いてある面）を使用する場合は、保有しているエネルギー数と等しい数字にエネルギートークンを置き、エネルギーを獲得したり支払ったりする度にそれを動かして保有エネルギー数を管理します。10エネルギーを超えるエネルギーを保有する場合は、上段を10の位、下段を1の位として、エネルギートークンを2つ使用して、保有数を示してください。例えば、「30」と「6」にエネルギートークンを置くことで、36エネルギーを示すことができます。

- 12 残りのエネルギートークンを置きます。これを「ストック」と呼びます。
- 13 ロストしたカードを置く場所を空けておきます。これを「捨て札置き場」と呼びます（ロストについては p.83 参照）。



マスター、セッティングお疲れ様でした。  
この地下都市を舞台に私達の旅が始まります。  
この身はあなたの守護の盾です、二人で必ず地下都市を抜けて地上の光を見つめましょう。

## ゲームの流れ

地下三層深部「ゲッター」からペンデュラムドールと地上を目指す旅が始まります。

地下都市を探索してペンデュラムドールを強化し、複数に階層の分断された地下都市を踏破してまだ見ぬ地上をを目指しましょう。

ストーリーモードは4つのchapterで構成されています。

chapter I～IIIは「探索パート」と「クライマックスパート」を、chapter IVは「クライマックスパート」を行います。

探索パートでは、自分のペンデュラムドールを強化する「探索ラウンド」を繰り返します。

クライマックスパートでは、強化したペンデュラムドールとエネミードールが戦闘する「戦闘ラウンド」を、エネミードールを戦闘不能にするまで繰り返します。

エネミードールを戦闘不能にしたら chapter クリアとなり、次のchapterへ進みます。

chapter IVの「エネミードール (phase04)」を戦闘不能にしたら、ゲームに勝利します。

## [chapter I 地下三層]

探索パート

マップカード [ ] と [ ] の山札が尽きるまで

クライマックスパート

エネミードール phase01 との戦闘

VS



## [chapter II 地下二層]

探索パート

マップカード [ ] の山札が尽きるまで

VS

クライマックスパート

エネミードール phase02 との戦闘



## [chapter III 地下一層]

探索パート

マップカード [ ] の山札が尽きるまで

クライマックスパート

エネミードール phase03 との戦闘

VS



## [chapter IV 最終決戦]

Phase 04

エニグマ  
Over load

8

VS

クライマックスパート

エネミードール phase04 との戦闘

↓

ゲームに勝利!



### 《2人プレイ時のルール変更点一覧》

- ・戦闘ラウンド「C. 決戦フェイズ」では、2人のプレイヤーがそれぞれエネミードールに対して攻撃が成功したかどうかを判定します（3体のドールの中で攻撃の強さを比べるわけではありません）（p .72、 p .73 参照）。
- ・戦闘ラウンド「D. 解決フェイズ」では、2人のプレイヤーの攻撃成功/失敗をどちらもエネミードールに適用します。2人とも戦闘不能になったらゲームに敗北します（p .74、 p .75 参照）。
- ・ゲーム中の選択は常に相談しながら進めることができます。
- ・手札は2人で共有し、使用することができます。
- ・各々のペンデュラムドールのエネルギーは各々のキャンプカード上で個別で管理し、共有することはできません。

## ・探索パート



探索パートは私達ドールと共に広大な地下都市を探索するパートです。地上に脱出するためには階層ごとに現れる強敵エネミードールを戦闘不能にする必要があります。探索パートはそんな戦闘に向けてエネルギー収集、ドールの装備強化、ドールとのコミュニケーションなど様々なアクションを行うことができます。

探索パートでは「探索ラウンド」（以下のA～C）を繰り返し行います。

- A. 配置フェイズ
- B. 探索アクションフェイズ
- C. メンテナンスフェイズ

探索ラウンドは、以下の条件を満たすまで繰り返し行います。

{chapter I 地下三層} では、マップカード  と  の山札が尽きるまで

{chapter II 地下二層} では、マップカード  の山札が尽きるまで

{chapter III 地下一層} では、マップカード  の山札が尽きるまで

### A. 配置フェイズ

各プレイヤーは、ペンデュラムドールダイスをマップカードに配置することで、自身の行うアクションを決定します。

全てのプレイヤーは、行いたいアクションのあるマップカードを選びます。自分のペンデュラムドールダイスを、選んだマップカードの目（□・■）と同じ目の面を上にして、そのマップカードの上に配置します。

これは全てのプレイヤーが同時に行います（2人プレイ時はプレイヤー同士でのマップカードを選ぶか相談してもかまいません）。

この時、裏向きで配置されているマップカードは閉鎖されているため、選ぶことはできません（閉鎖については p.50、p61 参照）

## B. 探索アクションフェイズ

各マップカードで探索アクションを行います。

マップカードの □□ □■ ■■ の順に、マップカードの上にペンデュラムドールダイスが配置されているかを確認していきます。自分のペンデュラムドールダイスが配置されているプレイヤーは、そのマップカードで探索アクションを行います。

### 《注意》

- ・1人プレイ時は、アクションを行う順を比べる相手がいないため、単にダイスを配置したマップカードの探索アクションを行います。
- ・2人プレイ時は、同じマップカードに複数のペンデュラムドールダイスを配置することが可能です。その場合は、ドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの /p.18 参照）を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。

演算力が同値の場合は、攻撃力（ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補正攻撃力  を加えたもの /p.18 参照）を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。

それも同値ならじゃんけんで、または相談して決めます。



演算力  
3

攻撃力  
7



演算力  
4

攻撃力  
4



演算力…アレス3、ジャービス4  
→ジャービスが先にアクションを行う

## マップカード

以下のマップカードを【探索地】と呼びます。

マップカード  地下一層「旧都市区」

マップカード  地下二層「発電区」

マップカード  地下三層「軍事産業区」

マップカード  地下三層深部「ゲッター」

これらのマップカードで探索アクションを行う場合、以下のa-cをaから順に行います。

- 探索地アクション：マップ付与効果
- マップアクション
- 探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄

以下のマップカードを【拠点】と呼びます。

マップカード  キャンプ

このマップカードで探索アクションを行う場合、b. マップアクションのみを行います。



【山札】

【探索地】

【拠点】



### c. 探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄の詳細

(a,bの理解を助けるために、先にcの内容から書いています。実際に遊ぶ際にはa,b,cの順番で行ってください)

ペンデュラムドールダイスを配置した探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- その装備カードを破棄
- その装備カードを装備
- その装備カードを手札として所持

i) その装備カードを破棄

ペンデュラムドールダイスを配置したマップカードの右側から、装備カードを

図のように差し込みます。同じマップカードに破棄する装備カードが2枚以上になる場合、その時破棄する装備カードが一番下になるようにして差し込みます。

破棄した全ての装備カードは、装備カード上部のエネルギーのアイコン（○または●）が見えるようにして重ねてください。



## ii) その装備カードを装備

2 エネルギーをストックに支払い、装備カードを獲得し、ペンデュラムドールに装備します。

装備カードには、武器カード(赤)と装飾品カード(青)があります。装備する際、武器カードはペンデュラムドールカードの右側にある武器ポケット、装飾品カードはペンデュラムドールカードの左側にある装飾品ポケットへ配置します。スキルカードの効果によってペンデュラムドールカード上側の EX ポケットを開放していた場合、装備カードの種類にかかわらず EX ポケットに任意の装備カードを配置することができます(装備カードやポケットの詳細は p.86、p.95 参照)。

装備カードは、ペンデュラムドールカードのそれぞれのポケットに1枚のみ配置することができ、一度配置したら「装備の換装」(p.25 参照)を行わない限り、そのポケットには他の装備カードを配置することはできません。



ペンデュラムドールの演算力/攻撃力とは

様々な場面で、ドールの演算力/攻撃力を参照する事があり、その値はペンデュラムドールカードとそのカードに配置した装備カードから計算します。

演算力は  のアイコンが付いた数値を足した値です。

演算力=ドールの基礎演算力  の値 + 装備されている装飾品カードの補正演算力  の値

攻撃力は  のアイコンが付いた数値を足した値です。

攻撃力=ドールの基礎攻撃力  の値 + 装備されている武器カードの補正演算力  の値

iii) その装備カードを手札として所持

2 エネルギーをストックに支払い、装備カードを獲得し、手札として所持します。手札の装備カードは、b. マップアクションの キャンプ  使用時や、攻撃失敗時に行える「装備の換装」(p.25 参照) で使用できます。

《2人プレイ時》

手札は2人で共有します。装備の換装時では共有の手札から任意のカードを選び配置することができます。

いずれかの探索地の山札が尽きた場合、その探索地のカードを裏返してください。裏返された探索地は閉鎖されているとみなし、以降この探索地で探索アクションを行うことはできません。



各階層で探索できる回数には制限があり、探索するたびに地下都市はその姿が変わるので難しい判断が必要になるときもあるでしょう。しかし、私はマスターを信じます。よき探索になるよう二人で頑張りましょう。

《注意》

A. 配置フェイズにて、閉鎖されていない探索地にペンデュラムドールダイスを配置したが、自分より先に行動したプレイヤーによってその探索地が閉鎖となった場合、まだ探索アクションを行っていないプレイヤーは、自分のペンデュラムドールダイスをキャンプ  のカード上に移動させます。その後、マップカードの処理順に従い、キャンプ  の処理の際に通常通り探索アクションを行うこととなります。

### a. 《探索地アクション：マップ付与効果》の詳細

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

マップカードの下に重なっている装備カードのエネルギーアイコンを参照します。

白いエネルギーアイコン ◊ はエネルギーの獲得を示します。エネルギーアイコンの個数分のエネルギーを獲得します。

黒いエネルギーアイコン ◐ はエネルギーダメージを示します。エネルギーアイコンの個数分のエネルギーダメージを受けます。受けたエネルギーダメージ分のエネルギーをストックへ支払ってください。

複数の装備カードが破棄されている場合は、◊ アイコンと ◐ アイコンの数を相殺しつつ合計し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージの処理を行います。

もしエネルギーダメージ分のエネルギーを支払えない場合は、保有エネルギーが0の状態（キャンプ上にエネルギートークンが乗っていない状態）になるまでエネルギーを支払い、b. マップアクションを行います。探索パートでは、エネルギーダメージ分のエネルギーが支払えない場合であっても、ゲームに敗北したり、戦闘不能（p.74、p.75 参照）になることはありません。

※①



※②



※①マップカードに白いエネルギーアイコンが2つ、黒いエネルギーアイコンが1つ破棄されています。相殺されエネルギーを1個獲得します。

※②黒いエネルギーアイコンが追加で破棄されたため相殺され1エネルギーダメージを受けます。（このダメージでゲームから脱落しません）

## b. 各マップカードの探索アクションの詳細

### □ 地下三層深部「ゲッター」【探索地】

#### a. «探索地アクション：マップ付与効果»

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。



#### b. マップアクション

このマップカード上にあるペンデュラムドールダイスの個数によって次のようにエネルギーを獲得します。ペンデュラムドールダイスが1つなら3エネルギー、2つなら2エネルギーを獲得します。ストーリーモードでは3つ以上のペンデュラムドールダイスが配置されることはありませんので、ダイス3つ以降の文言は無視してください。

#### c. «探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄»

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- その装備カードを破棄
- その装備カードを装備
- その装備カードを手札として所持

### □ 地下三層「軍事産業区」【探索地】

#### a. «探索地アクション：マップ付与効果»

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。



#### b. マップアクション

この探索地の山札にカードが2枚以上ある場合、山札の上から2枚引き自分だけが表面を確認します。その後、2枚のうち1枚を選び山札の上に裏向きで戻し、もう1枚を山札の一番下に裏向きで戻します。

山札が1枚の場合はこのアクションは行わず、直ちにc.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》へ移行します。

#### c.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

### 地下二層「発電区」【探索地】

#### a.《探索地アクション：マップ付与効果》

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。



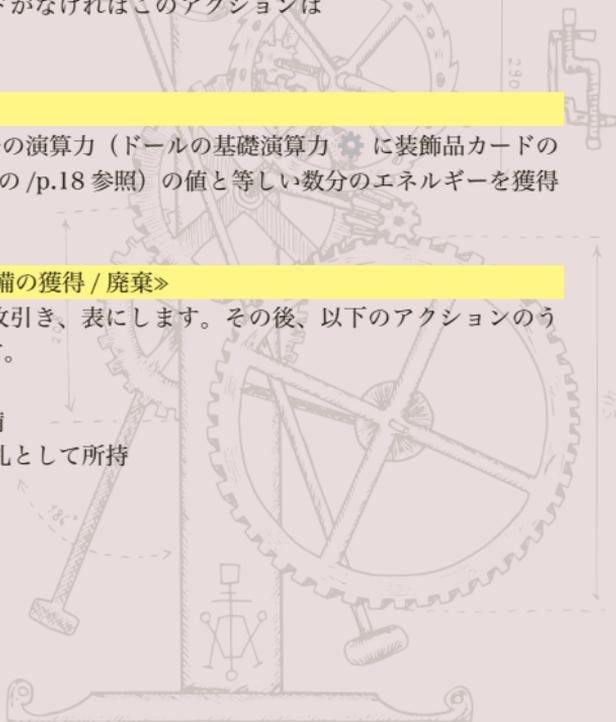
#### b. マップアクション

自分のペンデュラムドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装備品カードの補正演算力  を加えたもの / p.18 参照）の値と等しい数分のエネルギーを獲得します。

#### c.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持



## ㊦ 地下一層「旧都市区」【探索地】



### a. 《探索地アクション：マップ付与効果》

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

### b. マップアクション

自分のペンデュラムドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの / p.18 参照）の値が4以下なら i) のみ、5か6なら i) と ii)、7以上なら ii) と iii) を任意の順番で行うことができます（行いたくないアクションは行わなくてもかまいません）。

- i) 任意の【探索地】に、破棄されている装備カードを1枚選びます。それを自分のペンデュラムドールが装備しているいずれかの装備カードと交換し装備するか、手札があればその中から任意の装備カードを選び交換します。
- ii) 2 エネルギーを獲得します。
- iii) 任意の【探索地】に、破棄されている装備カードを1枚選び獲得します。それを自分のペンデュラムドールに装備するか、手札として所持します。

### 《注意》

- ・ i).iii): 閉鎖されている探索地に破棄されている装備カードを選んでかまいません。破棄されている装備カードが1枚もない場合、このアクションはできません。。
- ・ i): 交換するための装備カードをペンデュラムドールが装備していない、かつ手札にもない場合、このアクションはできません。。
- ・ i): 装備カードを交換する際、その装備カードは適切なポケットに装備されている必要があります。つまり、EX ポケット以外で交換を行う場合は、武器カード同士あるいは装飾品カード同士の交換となります。
- ・ iii): 自分のペンデュラムドールの装備可能なポケット全てにカードが配置されている場合、獲得した装備カードは手札となります。

### c. 《探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

## ㊦ キャンプ【拠点】

キャンプでは a.《探索地アクション：マップ付与効果》、  
c.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》は行いません。



### b. マップアクション

任意の閉鎖されていない探索地を選び、その山札から1枚引き、その探索地に破棄します。

以下の3種類のアクションから2種類のアクションを1回ずつ、任意の順番で行うことができます。同じ種類のアクションを2回行うことはできません。

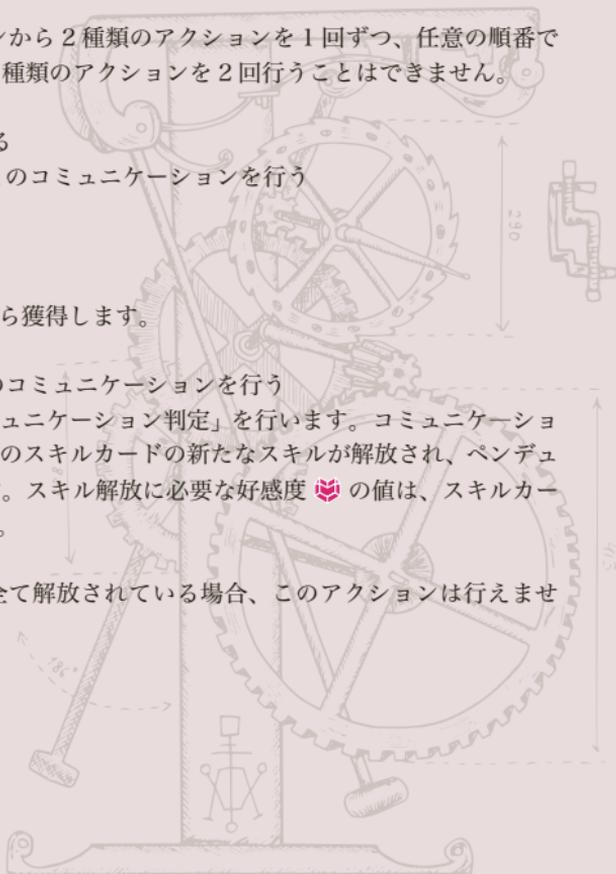
- i) 2 エネルギーを獲得する
- ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う
- iii) 装備を換装する

i) 2 エネルギーを獲得する  
2 エネルギーをストックから獲得します。

ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う  
このアクションでは「コミュニケーション判定」を行います。コミュニケーション判定に成功すれば、自分のスキルカードの新たなスキルが解放され、ペンデュラムドールが強化されます。スキル解放に必要な好感度  の値は、スキルカード右側の  下の数値です。

#### 《注意》

スキルカードのスキルが全て解放されている場合、このアクションは行えません。



## コミュニケーション判定

自分のペンデュラムドールダイスを振ります。

ダイスを振った後、装備カードや、スキルカードの中の現在解放済みのスキル効果の中に〈任意発動〉と書かれたものがあれば、それらを任意の順で1回ずつ使用してダイスの目を変更することができます（使用しなくてもかまいません）。また、〈常時発動〉の効果が適用されるものについてはその処理を行ってください。

ダイスの目が次のスキル解放に必要な好感度  の値以上であれば、コミュニケーション判定に成功します。自分のスキルカードを1段階分下に引き出し、一段階上のスキル効果の欄が見えるようにします。

ダイスの目が必要な好感度  の値未満であればコミュニケーション判定に失敗します。この場合は何も起こりません。

### 《注意》

コミュニケーション判定においては、クリティカルバーストやファンブル (p.23、62 参照) はありません。



## [事例]



2 エネルギーを支払う

プレイヤーAは④「キャンプ」で、ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行い、自分のペンデュラムドールダイスを振りました。ダイスの目は1でした。EXポケットの開放に必要な好感度♥3に足りません。そこで装備している「思い出の花束」のスキルを、2エネルギーを支払って使い、ダイスの目を4に変更しました。コミュニケーションは成功し、ジャービスのEXポケットが開放されました。

### iii) 装備を換装する

自分のペンデュラムドールが装備している装備カードを全て手札にします。その後、手札の装備カードを任意の枚数選び、ドールに配置し、装備します。配置のルール(装備カードの種類に対応した装備ポケットに配置する、それぞれのポケットには1枚のみ配置することができる)に沿って配置してください。これを、「装備の換装」と呼びます。

## [事例]

探索アクションフェイズの例

### ドールの演算力4



プレイヤー A と B は配置フェイズでともに□ 地下三層深部「ゲッター」を選びました。演算力の高いプレイヤーから先に探索アクションを行います。どちらも演算力は4なので、攻撃力を比較します。プレイヤー A が4、プレイヤー B が3なので、プレイヤー A から先に探索アクションを行います。



プレイヤー A の探索アクション始めに、《探索地アクション：マップ付与効果》で、□ 地下三層深部「ゲッター」に破棄されている装備カードから合計1エネルギーダメージを受けます。しかし、プレイヤー A は、ジャービスの1stスキル「ブレイブリージャービス」と装備している「スタッフステッキ」の〈常時効果〉で、エネルギーダメージを合計3まで軽減できるため、エネルギーダメージは0になりました。その後、□ のマップアクションを行います。このマップカード上にあるペンデュラムドールダイスの個数は2つなので、2エネルギーを獲得します。最後に、《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》で、山札から「グレートフラグメント」を引いたので、2エネルギーを支払いこのカードを獲得して手札に加えました。これにより □ 地下三層深部「ゲッター」の山札が尽き、このマップは閉鎖されました。まだ行動をしていないプレイヤー B は、自分のペンデュラムドールダイスを ④ キャンプに移動させます。



この例はゲームの進行としては正しいものですが、プレイヤー B にとっては好ましくない探索アクションフェイズだったかもしれません。2人プレイ時は、しっかり相談して上手く探索アクションを行いましょう。



マスター、エネルギーの管理は重要です。

・a. ≪探索地アクション：マップ付与効果≫の処理

・c. ≪探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄≫

ii) その装備カードを装備

iii) その装備カードを手札として所持

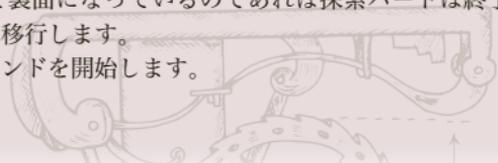
こちらの処理で、エネルギーの支払いや獲得を忘れないようにしてください。

## C. メンテナンスフェイズ

ペンデュラムドールダイスを各自の手元に戻します。

マップカード【探索地】が全て裏面になっているのであれば探索パートは終了です。クライマックスパートへ移行します。

そうでなければ新たな探索ラウンドを開始します。



探索パートの進め方を簡単にまとめますね。

探索パートでは、【探索地】か【拠点】のどちらかのマップカードを選び探索を行います。【探索地】を探索した場合、マップ付与効果でエネルギーの増減を行った後、マップアクションを行い、その【探索地】の山札から1枚引き2エネルギーを支払い獲得するか、探索した【探索地】に引いた装備カードを破棄するかの選択が行われます。

【拠点】を探索した場合は、マップアクションを行った後、好きな【探索地】の山札から一枚引き、その【探索地】に破棄します。

山札が無くなった【探索地】は閉鎖となり、探索アクションは行えなくなります。

全ての【探索地】が閉鎖するまでこの探索を繰り返します。

全ての【探索地】が閉鎖すればクライマックスパートに移ります。

探索出来る回数は現在の chapter で使用する探索地の残りの山札の数と同じという事になります。マスター、上手に探索して欲しい資源を獲得していきましょう。

探索パートの行動説明は以上となります、お疲れ様でした。

この辺りで休憩してお茶にしませんか？地下で自生していた野草を使った物ですが良いハーブティーが作れたと思います。マスターにも飲んで頂ければ私は嬉しいです。



## ・クライマックスパート



クライマックスパートは私たちの宿敵【エネミードール】との戦闘を行うパートです。

探索パートで獲得したエネルギー、装備カード、ペンデュラムドールスキルの全てを使いエネミードールと激突します。

戦闘では互いのダイスを振り、決戦を行います。私たちはエネミードールの攻撃結果を上回るために装備スキルやペンデュラムドールスキルを発動してダイスの目を変え、戦闘の勝利を目指しましょう。

クライマックスパートでは「戦闘ラウンド」を繰り返し行います。エネミードールを戦闘不能にすれば、そのchapterをクリアしたことになります。

chapterごとにエネミードールと戦闘を行います。



エネミードールダイスを振り、そのあとで全てのプレイヤーが自分のペンデュラムドールダイスを振り、攻撃の成否判定（攻撃の強さの比較）を行います。自分のドールの攻撃の強さがエネミードールを上回れば攻撃に成功し、相手のエネミードールにエネルギーダメージを与えられます。

エネミードールは保有エネルギーが0の状態ではエネルギーダメージを受けると戦闘不能になります（ペンデュラムドールもエネミードールも、保有エネルギーが0の状態でも戦闘を行うことができます）。エネミードールのエネルギーは、エネミードールカード上のエネルギートークンで管理します。エネルギートー

クンが乗っていない場合、エネミードールのエネルギーは0です。

chapter IVでエネミードールを戦闘不能にすると、ゲームに勝利します。

全てのペンデュラムドールが戦闘不能になったら、ゲームに敗北します。

エネミードールとの戦闘ラウンドの流れ

クライマックスパートでは「戦闘ラウンド」(以下のA～D)を繰り返していきます。

- A. エネミードールフェイズ
- B. ペンデュラムドールフェイズ
- C. 決戦フェイズ
- D. 解決フェイズ

戦闘ラウンドは、エネミードールを戦闘不能にするか、プレイヤーがゲームに敗北するまで繰り返します。

エネミードールを戦闘不能にするために必要なエネルギーダメージ

chapter	プレイ人数	
	1人プレイ	2人プレイ
chapter I～III	1 エネルギーダメージ	2 エネルギーダメージ
chapter IV	2 エネルギーダメージ	4 エネルギーダメージ



マスター、ストーリーモードのchapter IIIとchapter IVの間に探索パートはありません。エネミードールとの連続戦闘となります。chapter IVのエネミードールはとても強力な存在です。chapter IIIまでの探索パートで、理想のドールとなるよう準備をして下さい。

chapter IVをクリアすればマスターが夢見た地上への到達となりゲームクリアです！

## A. エネミーカードフェイズ

エネミーカードダイスをいずれかのプレイヤーが振り、その目とエネミーカードの形態によって以下のスキルを適用します。エネミーカードの形態によっては、ダイスの目次第でスキルが発動しないこともあります。

一度スキルが適用されたら、この戦闘ラウンド中にエネミーカードのダイスの目が変わったとしても、最初に適用したスキルのみが有効となります。

エネミーカードは chapter が変わるたびに形態が変化し、発動可能なスキルが増えていきます。

### ・エネミーカードの形態

ゲーム開始時のエネミーカードの形態は phase01 です。phase01 が戦闘不能になったらエネミーカードの形態は phase02 に、phase02 が戦闘不能になったらエネミーカードの形態は phase03 に、phase03 が戦闘不能になったらエネミーカードの形態は phase04 になります。



エニグマはエネミードールダイスの出目と自身の phase によって以下の効果を得ます

### 全ての形態のエネミードールに適用



エネミードールダイスを振りなおし、振りなおした後のダイスの目のスキルを適用します(この処理はスキルの適用とはみなしません)。



この戦闘ラウンド中、ペンデュラムドールは装備している装備カードの<任意発動>スキルを全て使用できません。スキルカードの<任意発動>スキルは使用できます。

### phase02 と phase03 と phase04 のエネミードールに適用



この戦闘ラウンド中、エネミードールのアタック値 (p.35 参照) が3増加します。このスキルはD.解決フェイズには影響せず、攻撃失敗時には通常通りエネミードールの基礎攻撃力に等しい値のエネルギータメージ (p .94 参照) を受けます。



(D.解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドで攻撃の成否判定に失敗したペンデュラムドールは、4 エネルギータメージを受けます。

### phase03 と phase04 のエネミードールに適用



(D.解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドに参加している全てのペンデュラムドールは、攻撃の成否判定の結果に関わらず、3 エネルギータメージを受けます。

### phase04 のエネミードールに適用



エネミードールダイスの目が「C.決戦フェイズ」の時点で6なら、エネミードールの攻撃判定は「クリティカルバースト」(p.34 参照) となります。

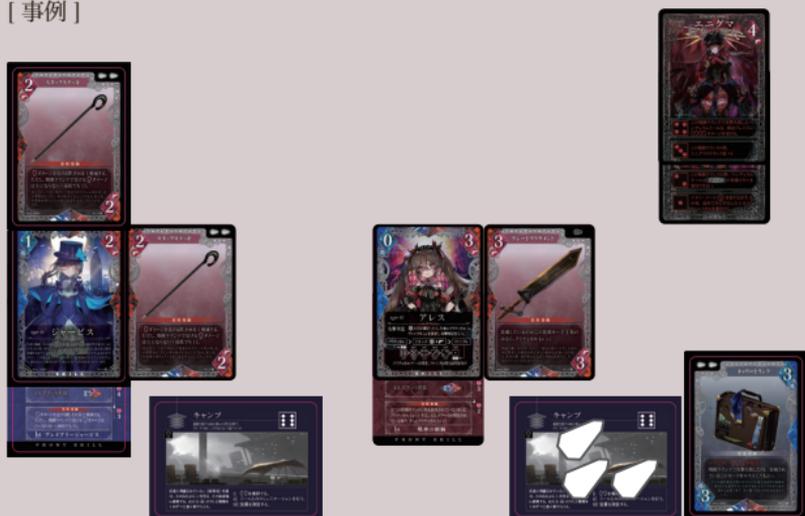
スキルを適用した後、エネミードールダイスの出目とエネミードールの基礎攻撃力を足します。これが今回のエネミードールのアタック値となります。



ペンデュラムドールフェイズの間に、私やマザーギルドの overload スキルでエニグマの出目を6以外にしましょう。そうすればエニグマのスキルは発動せず、攻撃判定をアタックに変えることができます。

戦闘ラウンドの例：

[事例]



プレイヤーBは、でエネミードールダイスを振りました。出目は4だったので「(D. 解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドで攻撃失敗したペンデュラムドールは、4エネルギーダメージを受けます。」に確定しました。

## B. ペンデュラムドールフェイズ

ペンデュラムドールフェイズでは以下のa、bのステップをaから順に行います。

### a. ドールダイスロールステップ

全てのプレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスを振ります。

### b. スキルの使用ステップ

各ペンデュラムドールは、装備カードや、スキルカードの中の現在解放済みのスキル効果の中に〈任意発動〉と書かれたものがあれば、それらを任意の順で1回ずつ使用してダイスの目を変更することができます(使用しなくてもかまいません)。また、〈常時発動〉の効果が適用されるものについてはその処理を行ってください。

## ・スキルの分類

戦闘ラウンドで使用できるスキルは、使用するタイミングや使用可能回数によって、以下の4種類に分類されます。

〈常時発動〉:プレイヤーの意思に関係なく、常に効果が発揮され続けます。

〈任意発動〉:1回の戦闘ラウンド中に、1回使用することができます。〈任意発動〉スキルが複数ある場合は、それぞれ1回ずつ使用することができます。

〈Overload〉:〈任意発動〉と同様に使用できます。ただし強力なスキルであるため、使用回数が制限されています。

〈覚醒 Immortal Heart〉:ドールとの絆をより強く深めることで引き出される、秘められた潜在能力です。解放することで〈Overload〉スキルが強化されます。使用できる回数は〈Overload〉の使用回数に依存します。

## 《2人プレイ時》

各プレイヤーが任意の順番でどのスキルを使用するかを相談しながら決めることができます。

### [事例]

各プレイヤーはペンデュラムドールフェイズで、自分のペンデュラムドールダイスを振りました。プレイヤーAの出目は1、プレイヤーBの出目は3でした。2人とも任意発動のスキルがないため、このまま決戦フェイズに進みます。

## C. 決戦フェイズ

各プレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスの目に基づいて、攻撃判定を行います。

エネミードールへの攻撃を成功させると、1エネルギーダメージを与えることができます。エネミードールの保有エネルギーが0の状態(エネミードールカード上にエネルギートークンが乗っていない状態)で、さらに1回攻撃が成功すると、エネミードールは戦闘不能となります。

### 《注意》

1人プレイ時では、エネミードールカード上にエネルギートークンが乗っ

ているのは chapter IVのみです。つまり、chapter I - IIIは1回攻撃が成功すればエネミードールは戦闘不能となります。

## ・攻撃判定

攻撃判定 の目が確定したら、自身のクリティカルLv、ファンブルLvを参照し攻撃判定を行う。



クリティカルバースト同士、ファンブル同士は引き分け

まず、各ペンデュラムドールとエネミードールの攻撃を、ダイスの目に応じて「クリティカルバースト」「アタック（通常攻撃）」「ファンブル」のいずれかに分類します。

### ペンデュラムドールの場合

以下の i)-iii) のステップを i) から順に行います。

#### i) クリティカルバーストの判定

ペンデュラムドールにはクリティカルLvが設定されています。初期値はLv1です。

ダイスの目が、「7からクリティカルLvを引いた値」以上なら、攻撃はクリティカルバーストとなります

例：クリティカルLvがLv2のときは、ダイスの目が5以上ならクリティカルバーストとなります（7-2=5）。

クリティカルバーストにならなかった場合は、ii) ファンブルの判定に進みます。

#### ii) ファンブルの判定

ペンデュラムドールにはファンブルLvが設定されています。初期値は

Lv1 です。

ダイスの目が「ファンブル Lv の値」以下なら、攻撃はファンブルとなります

例：ファンブル Lv が Lv2 のときは、ダイスの目が 2 以下ならファンブルとなります。ファンブルにならなかった場合は、iii) アタック値の計算に進みます。

### iii) アタック値の計算

ペンデュラムドールの攻撃はアタックとなります。

アタック値は以下のように計算します。

ペンデュラムドールのアタック値 = 自分のペンデュラムドールダイスの目 + ペンデュラムドールの攻撃力 (ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補正攻撃力  を加えたもの / p.18 参照)

### エネミードールの場合

エネミードールの攻撃は、通常であればアタックとなります。「クリティカルバースト」や「ファンブル」になりません。

ただし、phase04 エニグマは、エネミードールスキルによって「クリティカルバースト」になる場合があります (p.35 参照)。

アタック値は以下のように計算します。

エネミードールのアタック値 = エネミードール  の目 + エネミードールの基礎攻撃力  (p.94 参照)

### ・攻撃の成否判定

攻撃判定の結果に従ってペンデュラムドールとエネミードールの攻撃の強弱を比べます。

ペンデュラムドールの方が攻撃が強い場合は攻撃に成功し、そうでなければ攻撃に失敗します。

攻撃の強さが同じ場合は引き分けとなります。

攻撃の強さの序列は以下の通りです。

(強) クリティカルバースト > アタック > ファンブル (弱)

クリティカルバースト同士は引き分けとなります (アタック値を参照することはありません)。

アタック同士の場合、アタック値が高いほうがより強い攻撃となります。アタック値も同値の場合は引き分けとなります。

ファンブル同士も引き分けとなります (アタック値を参照することはありません)。

《注意》エネミードール エニグマは攻撃がファンブルにはならず、必ずアタック以上になります。そのためファンブルを出したプレイヤーは、エニグマへの攻撃が失敗します。

### 《2人プレイ時》

プレイヤーごとに自分のペンデュラムドールが、エネミードールに対して攻撃が成功したかどうかをそれぞれ判定します。

#### [ 事例 ]

各ドールの攻撃判定は以下の通りです。

エニグマ アタック (攻撃値は基礎攻撃力 4+ 出目 4 で 8)

ジャービス (プレイヤー A) ファンブル

アレス (プレイヤー B) アタック (攻撃値は基礎攻撃力 3+ 武器補正攻撃力 3+ 出目 3 で 9)

## D. 解決フェイズ

解決フェイズでは以下の a-d のステップを a から順に行います。

### a. 攻撃の解決ステップ

C. 決戦フェイズでの攻撃の成否判定の結果に応じて、以下の処理を行います。

攻撃成功時、エネミードールに 1 エネルギーダメージを与えます。エネミードールカードの上から、1 エネルギーをストックに戻します。エネミードールカードの上にエネルギートークンが残っていない状態で攻

撃が成功したら、エネミードールは戦闘不能となります。

攻撃失敗時、エネミードールからの攻撃を受け、ペンデュラムドールはエネルギーダメージを受けます。エネミードールの基礎攻撃力  に等しい数だけ、エネルギーをストックへ支払います。

支払いに必要なだけのエネルギーを持っていないプレイヤーは戦闘不能となり、次の戦闘ラウンドから戦闘に参加できなくなります。

### 《注意》

必要なだけのエネルギーを全て支払った結果、保有エネルギーがちょうど0になった場合は、戦闘不能にはなりません。

その後、望むなら「装備の換装」を行うことができます (p25 参照)。

引き分け時、何も起こりません。



時にあえて敗北を選び攻撃を受けるのも戦略となります、マスター。

負けることによって装備を換装することが可能になります。

このシステムを上手く活用し、戦闘時に探索用の装備から戦闘用の装備に切り替えるという方法を覚えておけば、より強力なドールを育成できるかもしれません。

### 《2人プレイ時》

エネミードールと各ペンデュラムドールとの戦闘は同時に起こっているものとして扱います。

- ・ 2人とも攻撃に成功していれば、1回の戦闘ラウンドでエネミードールに2エネルギーダメージを与えることができます。
- ・ 片方が攻撃に成功、片方が攻撃に失敗した戦闘ラウンドで、攻撃の成功によってエネミードールを戦闘不能にできていた場合でも、攻撃に失敗したペンデュラムドールはエネルギーダメージを受けます。
- ・ 2人とも攻撃に失敗した場合は、どちらもそれぞれエネルギーダメージを受けます。
- ・ 攻撃失敗の末、戦闘不能になったプレイヤーであっても、装備の換装を行うことができます (次の chapter で復活する可能性があるため)。



### [事例]

アレスは、エニグマよりも強い攻撃を行ったため、攻撃成功です。エニグマドールに1エネルギーダメージを与えます。エニグマの上にエネルギートークンが残っていない状態で攻撃が成功したため、エニグマは戦闘不能となります。

ジャービスは、エニグマよりも弱い攻撃を行ったため、攻撃失敗です。エニグマドールの基礎攻撃力に等しい4エネルギーダメージを受けます。「プレイブリージャービス」と2本のスタッフステッキで4エネルギーダメージを軽減できるはずですが、戦闘ラウンド中に受けるエネルギーダメージは0にはならない（最低でも1）ので、1エネルギーダメージを受けます。

プレイヤーAは十分にエネルギーを支払えないため、戦闘不能になりました（エネルギーは共有できないため、プレイヤーBが代わりにエネルギーを支払うことはできません）。

プレイヤーAは攻撃に失敗したため、次の探索パートに備えて装備の換装を行うことにしました。プレイヤーBの手札のキャリートランクを受け取って装飾品ポケットに装備しました。

### b. エネミードールスキルの発動ステップ

A. エネミードールフェイズで適用したスキルに（D. 解決フェイズで発動）とあれば、このスキルを発動します。a. 攻撃の解決ステップでエネミードールが戦闘不能になっていたとしても、A. エネミードールフェイズで適用したスキルは発動します。



### [事例]

エネミードールは戦闘不能になりましたが、スキル「(D. 解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドで攻撃の成否判定に失敗したペンデュラムドールは、4エネルギーダメージを受けます。」が発動します。アレスは攻撃に成功しているためダメージを受けず、ジャービスは戦闘不能になっているためこれ以上ダメージを受けません。

### c. ゲームの敗北判定ステップ

この時点でペンデュラムドールが戦闘不能になっていると、ゲームに敗北したことになります。戦闘不能になっていなければ、d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップに進みます。

#### 《2人プレイ時》

この時点で両方のペンデュラムドールが同時に戦闘不能になっていると、ゲームに敗北したことになります。1体でもペンデュラムドールが生き残っていれば、d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップに進みます。

また、エネミーカードを戦闘不能にした戦闘ラウンド中に、全てのペンデュラムドールが戦闘不能になる場合があります（エネミーカードのスキルによってエネルギーダメージを受ける場合など）。

この場合は、ゲームに敗北したことになります。

### d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップ

エネミーカードが戦闘不能でない場合、新たな戦闘ラウンドを始めます。

エネミーカードが戦闘不能である場合、以下の処理を行います。

現在の chapter がⅠ～Ⅲである：次の chapter の準備

以下の d-1-3 を、d-1 から順に行います。

d-1. 裏面になっているエネミーカードを一枚めくり、表面を上にして図のように現在のエネミーカードにスキルが見えるようにしてずらして重ねます。エネミーカードは戦闘不能になるたびにスキルが増え、より強力なエネミーカードへと変化します。



d-2. 表面になっているエネミードールカードの上に次のエネミードールのエネルギー分のエネルギートークンを置きます。

エネミードールカードの上に置くエネルギー数は、下表の通りです。

次の chapter	プレイ人数	
	1人プレイ	2人プレイ
chapter II, III	1 エネルギーダメージ	2 エネルギーダメージ
chapter IV	2 エネルギーダメージ	4 エネルギーダメージ

d-3. 次の chapter で探索可能となるマップカードを表にします。

現在の chapter が I である： 地下二層「発電区」を表にする

現在の chapter が II である： 地下一層「旧都市区」を表にする

現在の chapter が III である：(該当カードなし)

d-1-3 の処理が終わったら、現在の chapter は終了です。

次の chapter を始めます。

#### 《2人プレイ時》

片方のペンデュラムドールが戦闘不能になっている場合、戦闘不能のペンデュラムドールは復活し、次の chapter に参加できます (0 エネルギーのまま復活します)。

現在の chapter が IV である：ゲームに勝利します。

#### 《2人プレイ時》

この時点で戦闘不能になっていないプレイヤーが1人以上であればゲームに勝利します。

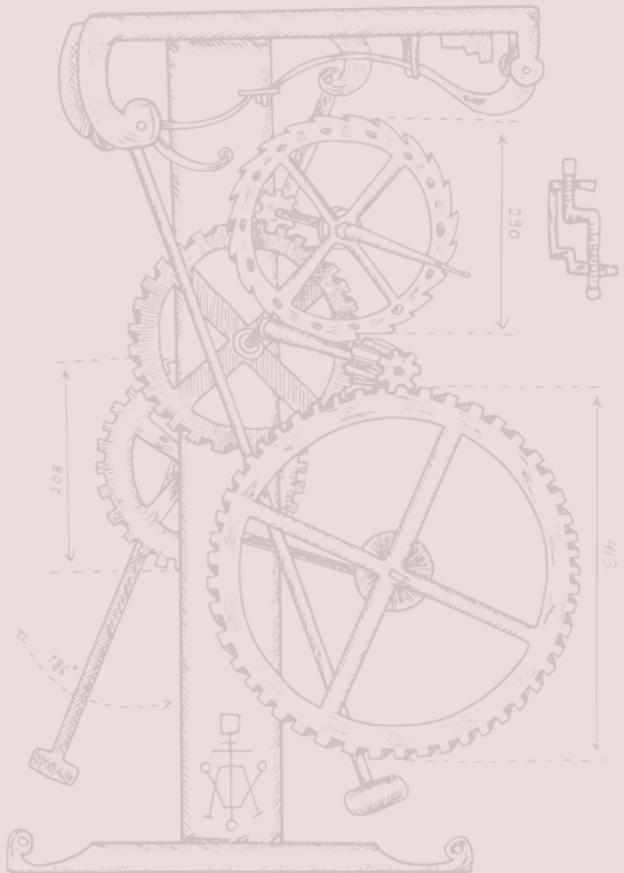


ストーリーモードの説明は以上となります。

マスター、この【ペンデュラム・ドールズ】では厳しくも美しい荒廃した世界が広がっています。

そんな世界でも私とマスター二人で力を合わせて進めばきっと良い旅になると思います。

さあ、旅を始めましょう、生きている事を確かめるために



## デュエルモード (2-4人用、協力プレイ)

ルールや本作の遊び方を理解するために、デュエルモードを遊ぶ前にストーリーモード (p9 ~ p.41) を遊ぶことをお勧めします。

### 準備

以下の準備の図を参考に、プレイ人数に対応した山札を作り、カードやトークンなどを配置してください。「エネミードールカード (phase04)」は使わないので箱に戻します。



- 3 マップカード  地下二層「発電区」を表向きで配置します。
- 4 マップカード  地下三層「軍事産業区」を表向きで配置します。
- 5 マップカード  地下三層深部「ゲッター」を表向きで配置します。
- 6 全てのエネミー装備カード(3枚)を裏向きにしてよく混ぜ、エネミー装備カードの山札として裏向きのまま1の隣に配置します。
- 7 エネミー装備カード以外の全ての装備カード(武器カード、装飾品カード)24枚を裏向きにしてよく混ぜます。その後、裏向きのまま各マップカードの隣に山札を作っていきます。余った装備カードは表面を見ずに箱に戻します(2人プレイ時は装備カードが余ります)。各山札の枚数は、プレイ人数に応じ、下表の通りにしてください。

	2人プレイ	3～4人プレイ
7 マップカード     の山札	各山札4枚	各山札6枚

- 8 3枚のエネミードールカードを裏向き(STORYが書かれた面を上)にして、「STORY1」が一番上、続いてSTORY2,STORY3の順になるようカードを重ね、配置します。その後「STORY1」のカードを表向き(phase01 エニグマと書かれた面を上)にして、その近くにエネミードールダイスを配置します。
- 9 各プレイヤーは任意のペンデュラムドールカードを1枚選びます(ペンデュラムドールカードの見方と、各ドールのスキルはp.86～p.93参照)。ドールカードの任意の面を上にして手元に配置します。カードの表裏には能力の差はありませんが、ゲームに慣れるまでは「攻撃判定」の説明が書かれた面を使用することをお勧めします。その横に、選んだペンデュラムドールカードに対応した色のペンデュラムドールダイスを配置します。さらに、選んだペンデュラムドールカードに対応するスキルカードを1枚受け取ります。スキルカードは表面と裏面で使用できるスキルが異なります。任意の面を選び、全プレイヤーが同時に使用する面を公開します。スキルカードの1st skillの欄(p.87～p.88参照)だけが見えるようにして、ペンデュラムドールカードを重ねます。

- 10 各プレイヤーは選んだペンデュラムドールカードに対応した色の「[ダイス目6] キャンプ」カードを1枚受け取り、任意の面を上にして手元に配置します（どちらの面も内容は同じです）。

ゲーム中に獲得したエネルギートークンはここに置いて管理します。カード上のエネルギートークンは、ペンデュラムドールが保有する「エネルギー」を表しています。



マップカード表面（数字の表が書いてある面）を使用する場合は、保有しているエネルギー数と等しい数字にエネルギートークンを置き、エネルギーを獲得したり支払ったりする度にそれを動かして保有エネルギー数を管理します。10 エネルギーを超えるエネルギーを保有する場合は、上段を10の位、下段を1の位として、エネルギートークンを2つ使用して、保有数を示してください。例えば、「30」と「6」にエネルギートークンを置くことで、36 エネルギーを示すことができます。

- 11 残りのエネルギートークンを置きます。これを「ストック」と呼びます。

- 12 ロストしたカードを置く場所を空けておきます。これを「捨て札置き場」と呼びます（ロストについては p.83 参照）。



マスター、セッティングお疲れ様でした。

ここは存在しないIFの世界。

地下都市で最優のドールを決める戦いが始まろうとしています。

私も他のドールには負けません、全力で戦い最優のドールであることを証明します。

## ゲームの流れ

この世界はペンデュラムが複数創られた IF の世界です。

地下都市から出て地上を旅することが出来る物資は、ひとりと1機分しかありません。

ペンデュラムを手にしたマスターは、自分のパートナーとなるドールを呼び起こし地下都市へと探索に向かいました。

マスターたちは約束を交わしたのです。

「最も瀟洒で優秀なドールとそのパートナーのみがこの地下都市を去ることが出来る」と。

デュエルモードは、前半の「探索パート」と後半の「クライマックスパート」で構成されています。

探索パートでは自分のペンデュラムドールを強化する「探索ラウンド」を繰り返します。

クライマックスパートでは、強化したペンデュラムドール同士が戦闘する「戦闘ラウンド」を繰り返します。

他のプレイヤーのペンデュラムドールを全て脱落させたプレイヤーがゲームに勝利します。

### 探索パート

探索パートでは「探索ラウンド」(以下のA～C)を繰り返し行います。

- A. 配置フェイズ
- B. 探索アクションフェイズ
- C. メンテナンスフェイズ

探索ラウンドは、以下の条件を満たすまで繰り返し行います。

全ての探索地の山札が尽きるまで

#### 《注意》

マップカード  前線「フロントライン」と  キャンプは探索地ではないので山札はありません。

複数回の探索ラウンドが終了して、全ての探索地の山札が尽きたら「クライマックスフェイズ」へ移行します。

## A. 配置フェイズ

各プレイヤーは、ペンデュラムドールダイスをマップカードに配置することで、自身の行うアクションを決定します。

全てのプレイヤーは、行いたいアクションのあるマップカードを秘密裏に選びます。自分のペンデュラムドールダイスを、選んだマップカードの目（-）と同じ目の面を上にして、全員同時に選んだマップカードの上に配置します。この時、裏向きで配置されているマップカードは閉鎖されているため、選ぶことはできません（閉鎖については p.50、p.61 参照）

## B. 探索アクションフェイズ

各マップカードで探索アクションを行います。

マップカードの       の順に、マップカードの上にペンデュラムドールダイスが配置されているかを確認していきます。自分のペンデュラムドールダイスが配置されているプレイヤーは、そのマップカードで探索アクションを行います。

### 《注意》

同じマップカードに複数のペンデュラムドールダイスが配置されることがあります。その場合は、ドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの /p.18 参照）を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。

演算力が同値の場合は、攻撃力（ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補正攻撃力  を加えたもの /p.18 参照）を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。

それも同値ならじゃんけんで決めます。



演算力  
3

攻撃力  
7

演算力  
4

攻撃力  
4



演算力…アレス3、ジャービス4  
→ジャービスが先にアクションを行う

### マップカード

以下のマップカードを【探索地】と呼びます。

マップカード 地下一層「旧都市区」

マップカード 地下二層「発電区」

マップカード 地下三層「軍事産業区」

マップカード 地下三層深部「ゲッター」

これらのマップカードで探索アクションを行う場合、以下のa-cをaから順に行います。

- 探索地アクション：マップ付与効果
- マップアクション
- 探索地アクション：装備の獲得/廃棄

以下のマップカードを【戦場】と呼びます。

マップカード 前線「フロントライン」

このマップカードで探索アクションを行う場合、b. マップアクションのみを行います。

以下のマップカードを【拠点】と呼びます。

マップカード キャンプ

このマップカードで探索アクションを行う場合、b. マップアクションのみを行います。

【拠点】



【戦場】



【探索地】

### c. «探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄»の詳細

(a,bの理解を助けるために、先にcの内容から書いています。実際に遊ぶ際にはa,b,cの順番で行ってください)

ペンデュラムドールダイスを配置した探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

#### i) その装備カードを破棄

ペンデュラムドールダイスを配置したマップカードの右側から、装備カードを図のように差し込みます。同じマップカードに破棄する装備カードが2枚以上になる場合、その時破棄する装備カードが一番下になるようにして差し込みます。

破棄した全ての装備カードは、装備カード上部のエネルギーのアイコン（○または●）が見えるようにして重ねてください。

## ii) その装備カードを装備

2 エネルギーをストックに支払い、装備カードを獲得し、ペンデュラムドールに装備します。

装備カードには、武器カード（赤）と装飾品カード（青）があります。装備する際、武器カードはペンデュラムドールカードの右側にある武器ポケット、装飾品カードはペンデュラムドールカードの左側にある装飾品ポケットへ配置します。

スキルカードの効果によってペンデュラムドールカード上側のEXポケットを開放していた場合、装備カードの種類にかかわらずEXポケットに任意の装備カードを配置することができます（装備カードやポケットの詳細は p.86、p.95 参照）。

装備カードは、ペンデュラムドールカードのそれぞれのポケットに1枚のみ配置することができ、一度配置したら「装備の換装」（p.64 参照）を行わない限り、そのポケットには他の装備カードを配置することはできません。



ペンデュラムドールの演算力/攻撃力とは  
様々な場面で、ドールの演算力/攻撃力を参照する事があり、その値はペンデュラムドールカードとそのカードに配置した装備カードから計算します。

演算力は  のアイコンが付いた数値を足した値です。

演算力=ドールの基礎演算力  の値 + 装備されている装飾品カードの補正演算力  の値

攻撃力は  のアイコンが付いた数値を足した値です。

攻撃力=ドールの基礎攻撃力  の値 + 装備されている武器カードの補正演算力  の値

iii) その装備カードを手札として所持

2 エネルギーをストックに支払い、装備カードを獲得し、手札として所持します。手札の装備カードは、b. マップアクションの  キャンプ 使用時や、攻撃失敗時に行える「装備の換装」(p.64 参照)で使用できます。



いずれかの探索地の山札が尽きた場合、その探索地のカードを裏返してください。裏返された探索地は閉鎖されているとみなし、以降この探索地で探索アクションを行うことはできません。



各階層で探索できる回数には制限があり、探索するたびに地下都市はその姿が変わるので難しい判断が必要になるときもあるでしょう。しかし、私はマスターを信じます。よき探索になるよう二人で頑張りましょう。

## 《注意》

A. 配置フェイズにて、閉鎖されていない探索地にペンデュラムドールダイスを配置したが、自分より先に行動したプレイヤーによってその探索地が閉鎖となった場合、まだ探索アクションを行っていないプレイヤーは、自分のペンデュラムドールダイスをキャンプ [国] のカード上に移動させます。その後、マップカードの処理順に従い、キャンプ [国] の処理の際に通常通り探索アクションを行うこととなります。

### a. «探索地アクション：マップ付与効果»の詳細

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

マップカードの下に重なっている装備カードのエネルギーアイコンを参照します。

白いエネルギーアイコン ◊ はエネルギーの獲得を示します。エネルギーアイコンの個数分のエネルギーを獲得します。

黒いエネルギーアイコン ◐ はエネルギーダメージを示します。エネルギーアイコンの個数分のエネルギーダメージを受けます。受けたエネルギーダメージ分のエネルギーをストックへ支払ってください。

複数の装備カードが破棄されている場合は、◊ アイコンと ◐ アイコンの数を相殺しつつ合計し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージの処理を行います。

もしエネルギーダメージ分のエネルギーを支払えない場合は、保有エネルギーが0の状態（キャンプ上にエネルギートークンが乗っていない状態）になるまでエネルギーを支払い、b. マップアクションを行います。探索パートでは、エネルギーダメージ分のエネルギーを支払えない場合であっても、ゲームに敗北したり、戦闘不能 (p.74、p.75 参照) になることはありません。



## b. 各マップカードの探索アクションの詳細

### □ 地下三層深部「ゲッター」【探索地】

#### a. «探索地アクション：マップ付与効果»

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

#### b. マップアクション

このマップカード上にあるペンデュラムドールダイスの個数によって次のようにエネルギーを獲得します。ペンデュラムドールダイスが1つなら3エネルギー、2つなら2エネルギー、3つなら1エネルギーを獲得します。4つなら何も起こりません。

#### c. «探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄»

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

### □ 地下三層「軍事産業区」【探索地】

#### a. «探索地アクション：マップ付与効果»

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

#### b. マップアクション

この探索地の山札にカードが2枚以上ある場合、山札の上から2枚引き自分だけが表面を確認します。その後、2枚のうち1枚を選び山札の上に裏向きで戻し、もう1枚を山札の一番下に裏向きで戻します。山札が1枚の場合はこのアクションは行わず、直ちにc. «探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄»へ移行します。

### c. 《探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

## ☑ 地下二層「発電区」【探索地】

### a. 《探索地アクション：マップ付与効果》

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

### b. マップアクション

自分のペンデュラムドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの / p.18 参照）の値と等しい数分のエネルギーを獲得します。

### c. 《探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

## ☑ 地下一層「旧都市区」【探索地】

### a. 《探索地アクション：マップ付与効果》

この探索地に破棄されている装備カードを参照し、エネルギーの獲得あるいはエネルギーダメージを受けます。破棄されている装備カードがなければこのアクションは行いません。

### b. マップアクション

自分のペンデュラムドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの / p.18 参照）の値が

4以下なら i) のみ、5か6なら i) と ii)、7以上なら ii) と iii) を任意の順番で行

うことができます（行いたくないアクションは行わなくてもかまいません）。

i) 任意の【探索地】に、破棄されている装備カードを1枚選びます。それを自分のペンデュラムドールが装備しているいずれかの装備カードと交換し装備するか、手札があればその中から任意の装備カードを選び交換します。

ii) エネルギーを獲得します。

iii) 任意の【探索地】に、破棄されている装備カードを1枚選び獲得します。それを自分のペンデュラムドールに装備するか、手札として所持します。

### 《注意》

- ・ i).iii): 閉鎖されている探索地に破棄されている装備カードを選んでもかまいません。破棄されている装備カードが1枚もない場合、このアクションはできません。
- ・ ii): 交換するための装備カードをペンデュラムドールが装備していない、かつ手札にもない場合、このアクションはできません。
- ・ iii): 装備カードを交換する際、その装備カードは適切なポケットに装備されている必要があります。つまり、EX ポケット以外で交換を行う場合は、武器カード同士あるいは装飾品カード同士の交換となります。
- ・ iii): 自分のペンデュラムドールの装備可能なポケット全てにカードが配置されている場合、獲得した装備カードは手札となります。

### c. 《探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄》

この探索地の山札から1枚引き、表にします。その後、以下のアクションのうちいずれか1つを行います。

- i) その装備カードを破棄
- ii) その装備カードを装備
- iii) その装備カードを手札として所持

### ☒ 前線「フロントライン」【戦場】

前線「フロントライン」では a. 《探索地：マップ付与効果》、c. 《探索地：獲得アクション》は行いません。

## 【戦場】での特別処理

【戦場】でのマップアクションに限り、エネルギーの支払いが必要になった際に保有エネルギーが不足しているなら、マップアクションをその時点で即座に終了しなければなりません。終了時点以降のマップアクションの処理は全て行いません。

マップアクションが途中で終了した場合、保有エネルギーは0になりますが、戦闘不能にはなりません。

### b. マップアクション

任意の閉鎖されていない探索地を選び、その山札から1枚引き、その探索地に破棄します。

その後、エネミーカードとの戦闘ラウンド（以下のA-D）を1回だけ行います。

## ・エネミーカードとの戦闘ラウンド

### A. エネミーカードフェイズ

エネミーカードダイスを振り、その目とエネミーカードの形態によって以下のスキルを適用します。エネミーカードの形態によっては、ダイスの目次第でスキルが発動しないこともあります。

一度スキルが適用されたら、この戦闘ラウンド中にエネミーカードのダイスの目が変わったとしても、最初に適用したスキルのみが有効となります。

### ・エネミーカードの形態

ゲーム開始時のエネミーカードの形態はphase01です。phase01が戦闘不能になったらエネミーカードの形態はphase02になり、phase02が戦闘不能になったらエネミーカードの形態はphase03になります。



エニグマはエネミードールダイスの出目と自身の phase によって以下の効果を得ます

### 全ての形態のエネミードールに適用



エネミードールダイスを振りなおし、振りなおした後のダイスの目のスキルを適用します(この処理はスキルの適用とはみなしません)。



この戦闘ラウンド中、ペンデュラムドールは装備している装備カードの<任意発動>スキルを全て使用できません。スキルカードの<任意発動>スキルは使用できます。

### phase02 と phase03 のエネミードールに適用



この戦闘ラウンド中、エネミードールのアタック値 (p .59 参照) が3増加します。このスキルはD. 解決フェイズには影響せず、攻撃失敗時には通常通りエネミードールの基礎攻撃力に等しい値のエネルギータメージ (p .94 参照) を受けます。



(D. 解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドで攻撃の成否判定に失敗したペンデュラムドールは、4 エネルギータメージを受けます。

### phase03 のエネミードールに適用



(D. 解決フェイズで発動) この戦闘ラウンドに参加している全てのペンデュラムドールは、攻撃の成否判定の結果に関わらず、3 エネルギータメージを受けます。

スキルを適用した後、エネミードールダイスの出目とエネミードールの基礎攻撃力を足します。これが今回のエネミードールのアタック値となります。

## B. ペンデュラムドールフェイズ

プレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスを振ります。その後、装備カードや、スキルカードの中の現在解放済みのスキル効果の中に〈任意発動〉と書かれたものがあれば、それらを任意の順で1回ずつ使用してダイスの目を変更することができます（使用しなくてもかまいません）。また、〈常時発動〉の効果に適応されるものについてはその処理を行ってください。

### ・スキルの分類

戦闘ラウンドで使用できるスキルは、使用するタイミングや使用可能回数によって、以下の4種類に分類されます。

〈常時発動〉：プレイヤーの意思に関係なく、常に効果が発揮され続けます。

〈任意発動〉：1回の戦闘ラウンド中に、1回使用することができます。〈任意発動〉スキルが複数ある場合は、それぞれ1回ずつ使用することができます。

〈Overload〉：〈任意発動〉と同様に使用できます。ただし強力なスキルであるため、使用回数が制限されています。

〈覚醒 Immortal Heart〉：ドールとの絆をより強く深めることで引き出される、秘められた潜在能力です。解放することで〈Overload〉スキルが強化されます。使用できる回数は〈Overload〉の使用回数に依存します。

## C. 決戦フェイズ

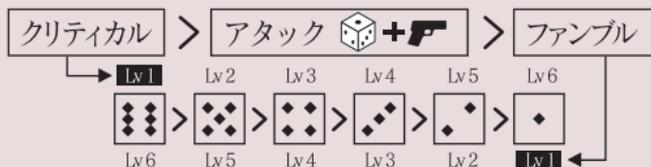
プレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスの目に基づいて、攻撃判定を行います。

エネミードールへの攻撃を成功させると、エネミードールは戦闘不能となります。

### ・攻撃判定

まず、各ペンデュラムドールとエネミードールの攻撃を、ダイスの目に応じて「クリティカルバースト」「アタック（通常攻撃）」「ファンブル」のいずれかに分類します。

攻撃判定 の目が確定したら、自身のクリティカル Lv、ファンブル Lv を参照し攻撃判定を行う。



クリティカルバースト同士、ファンブル同士は引き分け

### ペンデュラムドールの場合

以下の i)-iii) のステップを i) から順に行います。

#### i) クリティカルバーストの判定

ペンデュラムドールにはクリティカル Lv が設定されています。初期値は Lv 1 です。

ダイスの目が、「7からクリティカル Lv を引いた値」以上なら、攻撃はクリティカルバーストとなります

例：クリティカル Lv が Lv 2 のときは、ダイスの目が5以上ならクリティカルバーストとなります (7-2 = 5)

クリティカルバーストにならなかった場合は、ii) ファンブルの判定に進みます。

#### ii) ファンブルの判定

ペンデュラムドールにはファンブル Lv が設定されています。初期値は Lv 1 です。

ダイスの目が「ファンブル Lv の値」以下なら、攻撃はファンブルとなります

例：ファンブル Lv が Lv 2 のときは、ダイスの目が2以下ならファンブルとなります

ファンブルにならなかった場合は、iii) アタック値の計算に進みます。

#### iii) アタック値の計算

ペンデュラムドールの攻撃はアタックとなります。

アタック値は以下のように計算します。

ペンデュラムドールのアタック値 = 自分のペンデュラムドールダイスの目 + ペンデュラムドールの攻撃力 (ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補正攻撃力  を加えたもの /p.18 参照)

### エネミードールの場合

エネミードールの攻撃は、通常であればアタックとなります。「クリティカルバースト」や「ファンブル」になりません。

アタック値は以下のように計算します。

エネミードールのアタック値 = エネミードール  の目 + エネミードールの基礎攻撃力  (p.84 参照)

### ・攻撃の成否判定

攻撃判定の結果に従ってペンデュラムドールとエネミードールの攻撃の強弱を比べます。

ペンデュラムドールの方が攻撃が強い場合は攻撃に成功し、そうでなければ攻撃に失敗します。

攻撃の強さが同じ場合は引き分けとなります。

攻撃の強さの序列は以下の通りです。

(強) クリティカルバースト > アタック > ファンブル (弱)

クリティカルバースト同士は引き分けとなります (アタック値を参照することはありません)。

アタック同士の場合、アタック値が高いほうがより強い攻撃となります。アタック値も同値の場合は引き分けとなります。

ファンブル同士も引き分けとなります (アタック値を参照することはありません)。

### 《注意》

エネミードール エニグマは攻撃がファンブルにはならず、必ずアタック以上になります。そのためファンブルを出したプレイヤーは、エニグマへの攻撃が失敗します。

## D. 解決フェイズ

解決フェイズでは以下の a-d のステップを a から順に行います。

#### a. 攻撃の解決ステップ

C. 決戦フェイズでの攻撃の成否判定の結果に応じて、以下の処理を行います。

攻撃成功時、エネミードールは戦闘不能となります。

攻撃失敗時、エネミードールからの攻撃を受け、ペンデュラムドールはエネルギーダメージを受けます。エネミードールの基礎攻撃力  に等しい数だけ、エネルギーをストックへ支払います。

支払いに必要なだけのエネルギーを持っていない場合は、マップアクションをこの時点で即座に終了しなければなりません（「b. エネミードールスキルの発動ステップ」以降の処理は行いません）。保有エネルギーは0になりますが、ペンデュラムドールは戦闘不能にはなりません。

その後、望むなら「装備の換装」を行うことができます（p.64 参照）。

引き分け時、エネミードールは戦闘不能とはなりません、エネルギーダメージを受けることもありません。

#### b. エネミードールスキルの発動ステップ

A. エネミードールフェイズで適用したスキルに（D. 解決フェイズで発動）とあれば、このスキルを発動します。a. 攻撃の解決ステップでエネミードールが戦闘不能になっていたとしても、A. エネミードールフェイズで適用したスキルは発動します。

その結果、ペンデュラムドールがエネルギーダメージを受ける際、支払いに必要なだけのエネルギーを持っていない場合は、マップアクションをこの時点で即座に終了しなければなりません（「c. ゲームの敗北判定ステップ」以降の処理は行いません）。保有エネルギーは0になりますが、プレイヤーは戦闘不能にはなりません。

#### c. ゲームの敗北判定ステップ

前線「フロントライン」での戦闘時、このステップは行いません。

#### d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップ

### 《注意》

前線「フロントライン」での戦闘時、戦闘ラウンドは必ず1回で終わります。エネミードールを戦闘不能にしていなかった場合、何の処理も行わず、マップアクションを終了します。

エネミードールを戦闘不能にしている場合、以下の処理を行います。

・phase01、02：エネミードール phase の繰り上げ

エネミードールカードの phase を1つ繰り上げます。次の phase のエネミードールカードを取り出し、いま戦闘不能にしたエネミードールカードの上に重ねてください。

さらに、エネミー装備カードの山札から1枚引き、エネルギーを支払うことなく獲得し、装備するか手札として所持します。



・phase03：前線「フロントライン」の閉鎖

マップカード5. 前線「フロントライン」を裏返して閉鎖してください。以降このマップカードでアクションを行うことはできません。

さらに、エネミー装備カードの山札から1枚引き、エネルギーを支払うことなく獲得し、装備するか手札として所持します。

《注意》 同じ探索ラウンドにおいて、先にこのマップアクションを行ったプレイヤーによってエネミードールの phase が繰り上がった場合、次にこのアクションを行うプレイヤーは以下 i), ii) のいずれかを選ぶことができます。

- 次の phase のエネミードールと通常通り戦闘を行う
- ペンデュラムドールダイスを **目** キャンプへ移動させる

### 《注意》

A. 配置フェイズにて、閉鎖されていない戦場にペンデュラムドールダイスを配置したが、自分より先に行動したプレイヤーによってその戦場が閉鎖となった場合、まだ探索アクションを行っていないプレイヤーは、自分のペンデュラムドールダイスをキャンプ [E] のカード上に移動させます。その後、マップカードの処理順に従い、キャンプ [E] の処理の際に通常通り探索アクションを行うこととなります。

## [E] キャンプ【拠点】

キャンプでは a.《探索地アクション：マップ付与効果》、c.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》は行いません。

### b. マップアクション

任意の閉鎖されていない探索地を選び、その山札から1枚引き、その探索地に破棄します。

以下の3種類のアクションから2種類のアクションを1回ずつ、任意の順番で行うことができます。同じ種類のアクションを2回行うことはできません。

i) 2 エネルギーを獲得する

ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う

iii) 装備を換装する

i) 2 エネルギーを獲得する

2 エネルギーをストックから獲得します。

ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う

このアクションでは「コミュニケーション判定」を行います。コミュニケーション判定に成功すれば、自分のスキルカードの新たなスキルが解放され、ペンデュラムドールが強化されます。スキル解放に必要な好感度  の値は、スキルカード右側の  下の数値です。

### 《注意》

スキルカードのスキルが全て解放されている場合、このアクションは行

### ・コミュニケーション判定

自分のペンデュラムドールダイスを振ります。

ダイスを振った後、装備カードや、スキルカードの中の現在解放済みのスキル効果の中に〈任意発動〉と書かれたものがあれば、それらを任意の順で1回ずつ使用してダイスの目を変更することができます（使用しなくてもかまいません）

ん)。また、〈常時発動〉の効果が適用されるものについてはその処理を行ってください。

ダイスの目が次のスキル解放に必要な好感度  の値以上であれば、コミュニケーション判定に成功します。自分のスキルカードを1段階下下に引き出し、一段階上のスキル効果の欄が見えるようにします。

ダイスの目が必要な好感度  の値未満であればコミュニケーション判定に失敗します。この場合は何も起こりません。

### 《注意》

コミュニケーション判定においては、クリティカルバーストやファンブル (p.23、p.62 参照) はありません。



### [事例]



プレイヤーAは  「キャンプ」で、ii) ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行い、自分のペンデュラムドールダイスを振りました。ダイスの目は1で

した。EX ポケットの開放に必要な好感度  3 に足りません。そこで装備している「思い出の花束」のスキルを、2 エネルギーを支払って使い、ダイスの目を4に変更しました。コミュニケーションは成功し、ジャービスのEX ポケットが開放されました。

### iii) 装備を換装する

自分のペンデュラムドールが装備している装備カードを全て手札にします。その後、手札の装備カードを任意の枚数選び、ドールに配置し、装備します。配置のルール(装備カードの種類に対応した装備ポケットに配置する、それぞれのポケットには1枚のみ配置することができる)に沿って配置してください。これを、「装備の換装」と呼びます。

### [事例]

#### 探索アクションフェイズの例



各プレイヤーは配置フェイズで、以下のマップカードを選びました。

プレイヤー A  地下三層深部「ゲッター」

プレイヤー B  地下三層深部「ゲッター」

プレイヤー C  地下二層 [発電区]

マップカードのダイス目が小さい順に探索アクションを行いますので、 地下三層深部「ゲッター」を選んだ、プレイヤー A と B が探索アクションを行います。同じマップカードを選んでいる場合、演算力の高いプレイヤーから先に探索アクションを行います。どちらも演算力は4なので、攻撃力を比較します。プレイヤー A が4、プレイヤー B が3なので、プレイヤー A から先に探索アクションを行います。



プレイヤー A の探索アクション

始めに、《探索地アクション：マップ付与効果》で、 地下三層深部「ゲッター」に破棄されている装備カードから合計1エネルギーダメージを受けます。しかし、プレイヤー A は、ジャービスの1stスキル「ブレイブリージャービス」と装備している「スタッフステッキ」の常時効果で、エネルギーダメージを合計3まで軽減できるため、エネルギーダメージは0になりました。

その後、 のマップアクションを行います。このマップカード上にあるペンデュラムドールダイスの個数は2つなので、2エネルギーを獲得します。

最後に、《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》で、山札から「グレートフラグメント」を引いたので、2エネルギーを支払いこのカードを獲得して手札に加えました。

これにより  地下三層深部「ゲッター」の山札が尽き、このマップは閉鎖されました。まだ行動をしていないプレイヤー B は、自分のペンデュラムドールダイスを  キャンプに移動させます。プレイヤー C がペンデュラムドールダイスを  「発電区」に置いているため、プレイヤー B のマップアクションは、プレイヤー C より後で行います。



マスター、エネルギーの管理は重要です。

- ・ a. <探索地アクション：マップ付与効果>の処理
  - ・ c. <探索地アクション：装備の獲得 / 廃棄>の
    - ii) その装備カードを装備
    - iii) その装備カードを手札として所持
- こちらの処理で、エネルギーの支払いや獲得を忘れないようにしてください。

## C. メンテナンスフェイズ

ペンデュラムドールダイスを各自の手元に戻します。

マップカード【探索地】が全て裏面になっているのであれば探索パートは終了です。クライマックスパートへ移行します。

そうでなければ新たな探索ラウンドを開始します。



探索パートの行動説明は以上となります、お疲れ様でした。マスター、今日の夕食は私が作ります。私の調理は英国式と呼ばれた最も効率の良いとされる調理方法なんですよ。すぐに支度をしますから待っていて下さいね。

## ・ クライマックスパート



クライマックスパートはどのマスターが最優のペンデュラムドールを育てたかを定めるパートです。

探索パートで組み上げたペンデュラムドール同士で、一斉に戦闘を行います。**【Type - 01 ジャービス】** 戦闘準備完了、全てのドール達に打ち勝ってみせます。

クライマックスパートでは「戦闘ラウンド」を、ペンデュラムドールが1体だけ残るまで繰り返し行います。他のプレイヤーのペンデュラムドールを全て脱落させたプレイヤーが勝者となります。

## 戦闘ラウンドの流れ

クライマックスパートでは「戦闘ラウンド」(以下のA～D)を繰り返していきます。

- A. エネミードールフェイズ
- B. ペンデュラムドールフェイズ
- C. 決戦フェイズ
- D. 解決フェイズ

戦闘ラウンドは、ただ1人の勝者が決まるまで繰り返します。

### A. エネミードールフェイズ

デュエルモードのクライマックスパートでは、このフェイズは行いません。

### B. ペンデュラムドールフェイズ

ペンデュラムドールフェイズでは以下のa-cのステップをaから順に行います。

#### a. ドールダイスロールステップ

全てのプレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスを振ります。

#### b. スキルの使用ステップ

このステップでは、ペンデュラムドールの演算力に応じて1体ずつ順番にスキルを使用していきます。演算力が低いドールが先に、スキルの使用を判断します。演算力が高いドールは、他のドールが既に使用したスキルを見てから、自分のスキルの使用を判断することができます。

各ドールは、装備カードや、スキルカードの中の現在解放済みのスキル効果の中に〈任意発動〉と書かれたものがあれば、それらを任意の順で1回ずつ使用してダイスの目を変更することができます(使用しなくてもかまいません)。また、〈常時発動〉の効果が適用されるものについてはその処理を行ってください。

### ・スキルの分類

戦闘ラウンドで使用できるスキルは、使用するタイミングや使用可能回数によって、以下の4種類に分類されます。

〈常時発動〉：プレイヤーの意思に関係なく、常に効果が発揮され続けます。

〈任意発動〉：1回の戦闘ラウンド中に、1回使用することができます。〈任意発動〉スキルが複数ある場合は、それぞれ1回ずつ使用することができます。

〈Overload〉：〈任意発動〉と同様に使用できます。ただし強力なスキルであるため、使用回数が制限されています。

〈覚醒 Immortal Heart〉：ドールとの絆をより強く深めることで引き出される、秘められた潜在能力です。解放することで〈Overload〉スキルが強化されます。使用できる回数は〈Overload〉の使用回数に依存します。

### b-1. 行動順の決定

ドールの演算力（ドールの基礎演算力  に装飾品カードの補正演算力  を加えたもの/p.18参照）を比較し、最も低いドールの行動順が1番となります。以降、演算力が低いほうから順に2番、（いれば）3番、（いれば）4番となります。演算力が同値のときは、攻撃力（ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補正攻撃力  を加えたもの/p.18参照）が低いプレイヤーが先に行動します。アタック値での比較ではないことに注意してください。攻撃力も同値ならじゃんけんで決めます。

### b-2. スキルの使用

行動順が1番のドールは、自分の使用可能な〈任意発動〉または〈Overload〉スキルを使用することができます。スキルは複数種類使用してもかまいません。これ以上使用したくない、あるいはできないと思ったら「パス」を宣言します。同様に2番、3番（いれば）、4番（いれば）と順番にスキルを使用し、十分だと思ったらパスを宣言していきます。

b. スキルの使用ステップは、複数回くり返し行うことがあります。この戦闘ラウンド中に既に使用済みの〈任意発動〉、〈Overload〉スキルは、特別な使用回数規定がない限りもう使うことができないことに注意してください。

### c. スキルの使用ステップの続行判定

1人以上のプレイヤーが「b-2. スキルの使用」で〈任意発動〉または〈Overload〉スキルを1つでも使用した場合、再度「b. スキルの使用ステップ」を「b-1. 行動順の決定」から行います。

既に使用しているスキルの効果や、使用回数のカウントについては維持されません。

また、いずれかのドールの演算力や攻撃力が変化していたら行動順が入れ替わる可能性があることに注意してください。

全プレイヤーが1巡の「b-2. スキルの使用」中に連続して、〈任意発動〉または〈Overload〉スキルを使用せずにパスしたら、C. 決戦フェイズに進みます。



デュエルモードでは、スキルを使用する順番が非常に重要になります、マスター。演算力を高めたドールは、他のドールのスキル使用状況を確認してから自分のスキルを使用できるため、戦闘ラウンドを有利に進めることができるでしょう。また、自分よりも行動順が早いドールがスキルを使用した場合、パスを宣言したほうが有利になる場合もあります。誰か1人でもスキルを使用すれば、もう一度自分にもスキルを使用する機会が回ってきます。戦闘では焦らない事が勝利の秘訣ですよ。以下の事例で、デュエルモードでのスキルの使用ステップの流れを見ていきましょう。

## [ 事例 ]

### スキルの使用ステップの例

A



B



C



D



### (1 巡目)

演算力を比較した結果、行動順はプレイヤー A,B,C,D となりました。

プレイヤー A は 2 エネルギーを支払って、アレスが装備している「数打「静鉞」」の<任意発動>スキルを使用し、自分のダイス出目を繰り上げて 4 にしました (攻撃判定はアタック値 9)。これによりアレスの攻撃が他プレイヤーより強くなり、他のドールに攻撃を成功させられそうです。

プレイヤー B は、使用できるスキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー C,D は、互いの動きをけん制してパスを宣言しました。

1 人以上のプレイヤーが<任意発動>スキルを使用したため、2 巡目を行うことが確定しました。

### (2 巡目)

行動順は変わらず、A,B,C,D の順です。

プレイヤー A は、アレスの攻撃判定が他プレイヤーより強く、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー B は、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー C は、ジャービスが装備している「キスオブリコリス」を使用し、装備しているキャリートランクをロストして自分のダイス目を繰り上げて 5 にしました (攻撃判定はアタック値 9)。さらにキャリートランクをロストした効果で、プレイヤー C は 3 エネルギーを獲得し、保有エネルギーが 4 になりました。この時点でジャービスは演算力 2、攻撃力 4 になりました。

プレイヤー C はさらに、「イブニング・グローブ」の効果で自分のダイス目を繰り上げて 6 にし、攻撃判定をクリティカルバーストにする選択肢があります。しかし、後に控えるプレイヤー D がマザーギルドの<Overload> スキルを使い、ジャービスのダイス目を 1 に変える可能性があると考え、これ以上スキルを使用せずパスを宣言しました。

プレイヤー D は、他プレイヤーの動きを見るためパスを宣言しました。

1 人以上のプレイヤーが<任意発動>スキルを使用したため、3 巡目を行うことが確定しました。

### (3 巡目)

プレイヤー C の演算力が変化したため、ドールの演算力を再度比較し行動順を決めなおします。プレイヤー B,C のドールの演算力はともに 2 で同じため、より攻撃力が低い C のほうが先に行動します。行動順は A,C,B,D になりました。

プレイヤー A は、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー C は、プレイヤー D の動きを見るためパスを宣言しました。

プレイヤー B は、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー D のマザーギルドは、現時点のダイス目だと攻撃判定がファンブルになります。「ラ・ネージュ」の<任意発動>スキルを使用してダイスを振りなおしても、プレイヤー A,C に攻撃を成功させるためには6を出さなければなりません。振りなおしの成功率は低いと判断し、スキルカード上のエネルギートークン1個を支払って<Overload>スキルを使用し、自分のダイス目を6に変更することを選択しました（攻撃判定はクリティカルバースト）。プレイヤー D はここでパスを宣言しました。

1人以上のプレイヤーが<任意発動>スキルを使用したため、4巡目を行うことが確定しました。

#### (4巡目)

行動順は変わらず、A,C,B,Dのままです。

プレイヤー A は、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー C は2エネルギーを支払って、ジャービスが装備しているイブニング・グローブの<任意発動>スキルを使用し、自分のダイス目を1つ繰り上げて6にしました。これによりプレイヤー C の攻撃もクリティカルバーストになりました（プレイヤー D の<Overload>スキルが使用済となり、ジャービスのダイス目にもう干渉できなくなったので、このタイミングでスキルを使用しました）。

プレイヤー B は、使用できるスキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー D は自分の攻撃判定が十分強いと判断したためパスを宣言しました。

1人以上のプレイヤーが<任意発動>スキルを使用したため、5巡目を行うことが確定しました。

#### (5巡目)

行動順は変わらず、A,C,B,Dのままです。

プレイヤー A は、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤー C は、攻撃判定が十分強いと判断したためパスを宣言しました。

プレイヤーBは、使用できる<任意発動>スキルがないためパスを宣言しました。

プレイヤーDは、攻撃判定が十分強いと判断したためパスを宣言しました。全てのプレイヤーがスキルを使用せずにパスを宣言したため、スキルの使用ステップは終了し、決戦フェイズに移行します。

## C. 決戦フェイズ

各プレイヤーは自分のペンデュラムドールダイスの目に基づいて、攻撃判定を行います。

他プレイヤーのペンデュラムドールへの攻撃を成功させると、エネルギーダメージを与えることができます。ペンデュラムドールのエネルギーを0未満にすると、そのドールは戦闘不能となります。

### ・攻撃判定 ドールカード裏のサマリーを挿入

各プレイヤーは、自分のペンデュラムドールの攻撃を、ダイスの目に応じて「クリティカルバースト」「アタック（通常攻撃）」「ファンブル」のいずれかに分類します。

以下のi)-iii)のステップをi)から順に行います。

#### i) クリティカルバーストの判定

ペンデュラムドールにはクリティカルLvが設定されています。初期値はLv1です。

ダイスの目が、「7からクリティカルLvを引いた値」以上なら、攻撃はクリティカルバーストとなります（例：クリティカルLvがLv2のときは、ダイスの目が5以上ならクリティカルバーストとなります（ $7-2=5$ ））。

クリティカルバーストにならなかった場合は、ii) ファンブルの判定に進みます。

#### ii) ファンブルの判定

ペンデュラムドールにはファンブルLvが設定されています。初期値はLv1です。ダイスの目が「ファンブルLvの値」以下なら、攻撃はファンブルとなります（例：ファンブルLvがLv2のときは、ダイスの目が2以下ならファンブルとなります）。

ファンブルにならなかった場合は、iii) アタック値の計算に進みます。

### iii) アタック値の計算

ペンデュラムドールの攻撃はアタックとなります。  
アタック値は以下のように計算します。

ペンデュラムドールのアタック値 = 自分のペンデュラムドールダイスの目  
+ ペンデュラムドールの攻撃力 (ドールの基礎攻撃力  に武器カードの補  
正攻撃力  を加えたもの /p.18 参照)

#### ・攻撃の成否判定

全てのペンデュラムドールの攻撃の強弱を比べます。

全てのドールの中で最も強い攻撃を行ったペンデュラムドールが攻撃に成功します。最強の攻撃をしたドールが複数いる場合、その全てが攻撃に成功したことになります (演算力を比較することはありません)。

攻撃に成功したドールがいる場合、それ以外の全てのペンデュラムドールは攻撃に失敗します。

全てのドールの攻撃の強さが全く同じ場合は引き分けとなります。

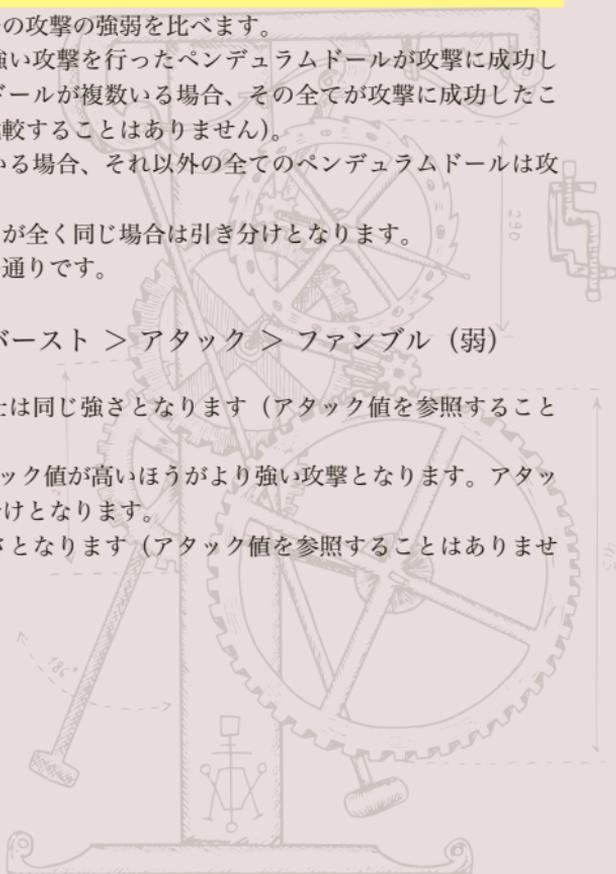
攻撃の強さの序列は以下の通りです。

(強) クリティカルバースト > アタック > ファンブル (弱)

クリティカルバースト同士は同じ強さとなります (アタック値を参照することはありません)。

アタック同士の場合、アタック値が高いほうがより強い攻撃となります。アタック値も同値の場合は引き分けとなります。

ファンブル同士も同じ強さとなります (アタック値を参照することはありません)。



[ 事例 ]



各ドールの攻撃判定は以下の通りです

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| アレス (プレイヤー A)    | アタック (アタック値9)     |
| ツキカゲ (プレイヤー B)   | アタック (アタック値8)     |
| ジャービス (プレイヤー C)  | クリティカルバースト (最も強い) |
| マザーギルド (プレイヤー D) | クリティカルバースト (最も強い) |

## D. 解決フェイズ

解決フェイズでは以下の a-d のステップを a から順に行います。

### a. 攻撃の解決ステップ

C. 決戦フェイズでの攻撃の成否判定の結果に応じて、以下の処理を行います。

攻撃が成功したドールは、攻撃が失敗したドールにエネルギーダメージを与えます。攻撃に成功したドールは、このステップ中に他のドールからエネルギーダメージを受けません。

攻撃が失敗した全てのドールは、攻撃に成功したドールが何体いるかにかかわらず、6エネルギーダメージを受けます。

支払いに必要なだけのエネルギーを持っていないプレイヤーは戦闘不能となります。ゲームから脱落し、次の戦闘ラウンドから戦闘に参加できなくなります。

### 《注意》

必要なだけのエネルギーを全て支払った結果、保有エネルギーがちょうど0になった場合は、戦闘不能にはなりません。

その後、望むなら「装備の換装」を行うことができます (p64 参照)。

引き分け時、何も起こりません。

### [事例]

各ドールの攻撃の成否判定の結果は以下の通りです

アレス (プレイヤー A) 攻撃失敗 (6エネルギーダメージを受ける)

ツキカゲ (プレイヤー B) 攻撃失敗 (6エネルギーダメージを受ける)

ジャービス (プレイヤー C) 攻撃成功 (マザーギルドと引き分けてダメージを受けない)

マザーギルド (プレイヤー D) 攻撃成功 (ジャービスと引き分けてダメージを受けない)

全てのドールの攻撃の強弱を比べ、最も強い攻撃を行ったジャービス、マザーギルドの2体の攻撃が成功しました。攻撃成功したドールが1体以上いるため、アレスとツキカゲの攻撃は失敗しました。

攻撃が成功したジャービス、マザーギルドは、他のドールからエネルギーダメージを受けません。

攻撃が失敗したアレス、ツキカゲは、6エネルギーダメージを受けます。プレイヤーAの保有エネルギーは4なので、支払い後の保有エネルギーは0未満となります。アレスは戦闘不能になり、次以降の戦闘ラウンドに参加できなくなりました。

プレイヤーBの保有エネルギーは6なので、支払い後の保有エネルギーはちょうど0となり、ツキカゲは戦闘不能にならずに済みました。

プレイヤーBは、望むなら「装備の換装」を行うことができます。

## b. エネミードールスキルの発動ステップ

※クライマックスパートの戦闘ラウンドでは、このステップは行いません。

## c. ゲームの敗北判定ステップ

この戦闘ラウンド中にエネルギーダメージを受け、支払いに必要なだけのエネルギーを持っていなかった全てのプレイヤーは、このステップ中に戦闘不能となります。ゲームから脱落し、次の戦闘ラウンドから戦闘に参加できません。

## d. 戦闘ラウンドの続行判定ステップ

戦闘不能になっていないペンデュラムドールが2体以上いるなら、新たな戦闘ラウンドを始めます。

戦闘不能になっていないペンデュラムドールが1体だけであるなら、そのドールのパートナーであるプレイヤーがゲームの勝者となります。



デュエルモードの説明は以上となります。

このIFの世界ではマスター同士は決してお互いのドールを破壊しないと取り決めて決闘をしています。たとえ敗北したとしても私達は失われませんが、だから落ち込まないでください。

きっと私とマスターの新たな物語がこの地下都市で始まるのだと思います。





敵影を補足、戦闘準備開始

マスター、ワタシの後ろに……

## ジャービス

半生物思考兵器『ドール』として最初に製造された『ジャービス』は無数の戦場を戦い抜き、数多の奇跡を人類にもたらしました。

### フロントスキルリスト

初心者向け プレイ難易度 ★

守備を固めてじっくりと戦闘を行うことが出来るスキルデザインです。

【プレイブリージャービス】の高い守備力と強力な2nd skill から粘り強い戦い方が出来ます。また装備を換装するチャンスの多さからどんな装備も使いこなせるオールマイティなスキル構成です。

### バックサイドスキルリスト

中級者向け プレイ難易度 ★★★

一手先を行く動きが可能なスキルデザインです。

【プライマリーメモリー】を起点に探索地から狙った装備を揃えつつ、マップ付与効果を失くす事が可能です。一方で【ブルーオラクル】はクリティカルlvの重要性が高く、どれだけ装備を厳選できたかが勝敗のカギを握ります。

どんな相手でもこのアレスが

叩き潰してやるわ！

次の敵はどこ？

ふふーん！マスター

アレス

戦闘に特化するように製造されたのがドール「アレス」です。アレスは多くの勝利と共にありました。しかし、人類が最後に行った反抗作戦『冬戦争』を最後に戦場から姿を消します。

### フロントスキルリスト

初心者向け プレイ難易度 ★★

一撃のダメージの大きさに重点を置いた超攻撃的なスキルデザインです。

【オリポスインパクト】はクリティカルバーストした相手に勝利することが可能な唯一のスキルです。また装備の厳選に失敗した場合でも【戦神の剛腕】を使用することで大逆転を狙うことができます。

### バックサイドスキルリスト

初心者向け プレイ難易度 ★★

継戦能力と攻撃力のバランスに重点を置いたスキルデザインです。

【戦神覚醒】で攻撃力を上げて戦闘に勝利し【戦神の凱歌】でエネルギーを回収する、シンプルながら強いプレイングが可能です。一方で引き分けや敗北した場合のリカバリー能力が乏しいためエネルギー管理が大きな課題になるでしょう。

ああ、主様……

世はすべて胡蝶の夢のようなもの  
儂く、また、哀しいのです……

## ツキカゲ

極東で行われた特殊作戦のために製造された  
ドールです。月光と呼ばれる特殊な機構を持ち、  
月の光の中で尋常ならぬ力を発揮したとされます。

### フロントスキルリスト

中級者向け プレイ難易度 ★★★

自分の思うままにマップカードの完全掌握を狙うスキルデザインです。

【幾望観月】はマップを探索する上でとても強力なスキルになります。  
探索パートの進行を予想することで、妨害から調達まで自由自在に動き回る天衣無縫の活躍が出来るでしょう。

### バックサイドスキルリスト

上級者向け プレイ難易度 ★★★★★

限界までクリティカルに特化したスキルデザインです。

スキルと装備が完成すれば戦闘で次々とクリティカルバーストを発生させ、他の追従を許さない圧倒的な戦いを可能にしましょう。  
しかし、クリティカルlvはコミュニケーションに使用することは出来ません。  
哀しい記憶を持つツキカゲ、彼女とどのようにコミュニケーションを行うかはこのスキルカードを使用するプレイヤーの腕に任せられます。

あなたも紅茶はいかがかしら？

私はティータイムの最中よ

あら、マスター



## マザーギルド

反攻作戦『冬戦争』に向け、製造されたドールです。  
演算性能に特化した彼女は、神託とも呼べるほどの知略を  
もって指揮を行い絶望的な『冬戦争』を戦い抜きました。

### フロントスキルリスト

上級者向け プレイ難易度 ★★★★★

全てのダイスに干渉することが出来る、コントロールに重点をおいたスキルデザインです。

【デスティニーオブマキナ】は敵の良い出目をたやすく変えてしまうことでしょう。戦況を見渡すことが出来れば戦闘の運命を決めることすら可能になりますが、そのためには次に振りなおすダイス、つまりマザーギルドが選んだ運命に翻弄されることに覚悟しなければなりません。

### バックサイドスキルリスト

中級者向け プレイ難易度 ★★★

ダイスを振りなおす事に特化したデザインです。

【ノルンの紡ぎ手】は振りなおすとダイスの目を上げる効果です。

振りなおすということを軸とした装備構成を考えることが出来れば、ダイスの出目に悩まされない強力なプレイングが可能になるでしょう。

あなたを

愛

(殺)したい

それは答えを持つ解けない暗号

『エニグマ』《血河銃奏の魔女》

彼女が思いを込め奏でた銃声は数多の詞を紡ぎ、  
観衆を暗い死へと誘った。

いつしか戦地を流れる血は河となった。

狂い果てた彼女の想いを知る者はついに現れない。

エニグマ

大戦で敗北した人類が作ったこの地下都市、そんな地下都市を滅亡へと向かわせる存在がエネミードールです。

古き大戦時、人類に宣戦布告したAI『アトラ』は自分自身の分身としてドールを創り出し人類との戦争に挑みました。

アトラが最初に生み出した完全なるドール『ブラックスワン』の失敗、感情を狂化して生み出したのがエネミードール『エニグマ』です。

エネミードール『エニグマ』は今も、地下都市の中で人のぬくもりを求めるかのように徘徊し、出会った存在に彼女の持つ狂うほどの愛(死)を送ります。

phase02

phase03

## カードの詳細

### キーワード一覧

カードテキストに出てくるキーワードについての説明です。

#### ・スキル

ペンデュラムドールのスキルカードに記載のあるものと、装備カードに記載のあるものの両方を指します。

探索パート等で複数のプレイヤーが同じタイミングでスキルを使用する場合、ドールの演算力を比べて、高い方が先にスキルを使用します。演算力が同値の場合は、攻撃力を比べてください。それも同値ならじゃんけんで決めます。この時、他のプレイヤーのスキルの結果を見て、自分のスキルの使用を取りやめることもできます。

#### ・エネルギーダメージについて

エネルギーダメージを受けた際、その数分のエネルギーをストックに支払います。この時、スキルカードの効果や、装備カードの効果でエネルギーダメージを軽減することが出来ます。

探索ラウンド中、マップ付与効果で受けるエネルギーダメージは0まで軽減できます。

ただし、戦闘ラウンドで受けるエネルギーダメージは0にはならず、最低でも1エネルギーダメージは受けます。

#### ・消費について

「エネルギーアイコン (  )」消費とかかれたスキルを使用する場合、そのアイコンの数分のエネルギーをストックに支払います。

#### ・ロストについて

「ロスト」とは、ドールが装備している装備カードや、手札のカードを捨て札にすることです。ロストしたカードは、捨て札置き場 (全員で共通) に置きます。ロストを自発的に行うことはできません、「ロストする」とかかれたスキルの使用時に処理します。

### ・ロスト時に発動する効果について

ロストの記述のあるカード自身ではなく、他のカードのスキルによって装備ポケットや手札からロストした場合でも、ロスト時の効果（赤い文字部分）は発動します。

### ・【絶対勝利】について

【絶対勝利】は【クリティカルバースト】より強い攻撃とみなします。複数のドールが【絶対勝利】である場合、【絶対勝利】同士は引き分けとなります。

攻撃判定 の目が確定したら、自身のクリティカルLv、ファンブルLvを参照し攻撃判定を行う。



クリティカルバースト同士、ファンブル同士は引き分け

### ・クリティカル Lv+1

クリティカルLvを1上げます。各ドールのクリティカルLvの初期値は1であり、Lvが上がると攻撃がクリティカルバーストになりやすくなります。クリティカル表を参照してください（P34、p.57参照：勝敗判定の項）。

### ・ファンブル Lv+1

ファンブルLvを1上げます。ファンブルLvの初期値は1であり、Lvが上がると攻撃がファンブルになりやすくなります。ファンブル表を参照してください（P34、p.57参照：勝敗判定の項）。

### ・ダイスの目を繰り上げる

ダイスの目を加算します。2以上繰り上げる場合は、可能な限り繰り上げなければなりません。ただし、6を超える目にはできません。例：2→3

### ・ダイスを反転する

ダイスの上下をひっくり返して、ダイスの目を変更します。例：2→5

## アイコン一覧

「:」 コスト：効果 のかたちで示されています。:の後ろに書かれている効果を得るために、:の前に書かれているコストを支払います。

 ペンデュラムドールダイスを示しています。1の面が表記されていますが、目は関係ありません。

 エネミードールダイスを示しています。1の面が表記されていますが、目は関係ありません。

 1 エネルギーを示しています。

 ダメージ

1 エネルギーダメージを示しています。

装備カードの上部の  マップ付与効果として、1 エネルギーを獲得することを示しています。

装備カードの上部の  マップ付与効果として、1 エネルギーを支払うことを示しています。

 攻撃力を示しています。

 演算力を示しています。

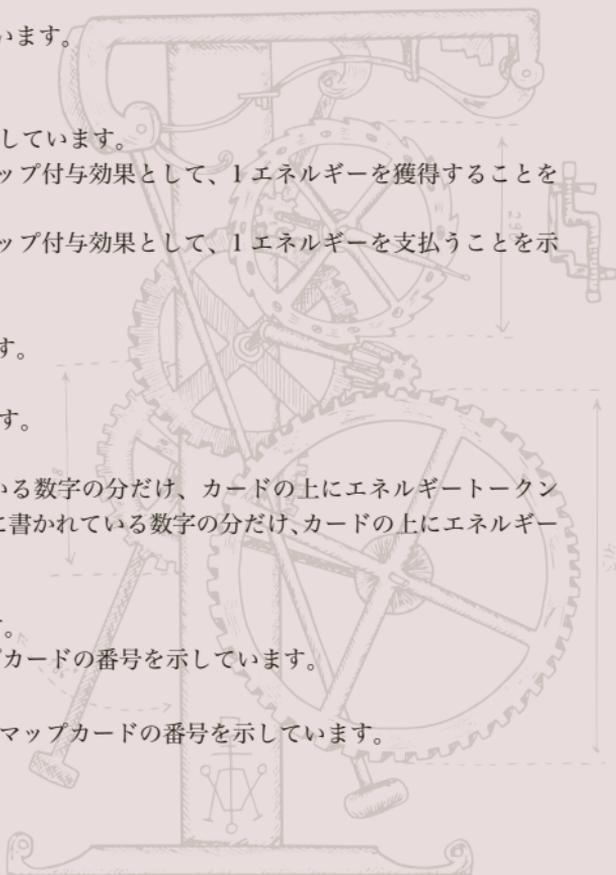
 アイコンに書かれている数字の分だけ、カードの上にエネルギートークンを置きます。 アイコンに書かれている数字の分だけ、カードの上にエネルギートークンを置きます。

 好感度を示しています。

マップカードの  マップカードの番号を示しています。

ダイスは関係ありません。

マップカードの  -  マップカードの番号を示しています。



## ペンデュラムドールカード・・・4枚

あなたと共に旅をするペンデュラムドールのカードです。  
表と裏の2パターンのデザインがありますが、どちらも能力値は同じです。



- ① **ペンデュラムドール名**  
ペンデュラムドールの名前です。
- ② **基礎攻撃力**  
ペンデュラムドール自身の基礎攻撃力の値です。
- ③ **基礎演算力**  
ペンデュラムドール自身の基礎演算力の値です。
- ④ **武器ポケット**  
装備カード(武器カード)を装備できるポケットです。
- ⑤ **装飾品ポケット**  
装備カード(装飾品カード)を装備できるポケットです。

- ⑥ **EX ポケット**  
装備カード(武器カード及び装飾品カード)を装備できるポケットです。キャンプで「ペンデュラムドールとのコミュニケーションを行う」を成功させることで開放することが出来ます。

- ⑦ **フレーバーテキスト(表面)**  
ペンデュラム・ドールズの世界観を描いたストーリーテキストです。  
(世界観をより深めるための文章となります。ゲーム本編では使用しません)

- ⑧ **攻撃の成否判定時に参照するサマリー(裏面)**  
攻撃の成否判定時の攻撃の強さと、クリティカルLvとファンブルLvがそれぞれのLvでどの目に対応するかを示しています。

## スキルカード・・・4枚

ドール本体に備わっている特殊なスキルが記されたカードです。スキルカードは各ドールに用意されており、1st skill、EX ポケット開放、2nd skill、Immortal Heart（フロントスキルリストのみ）のスキルが収録されています。スキルカードの表裏でスキルの内容が異なります。



マスター、ご友人と遊ばれる際に本作【ペンデュラム・ドールズ】を二つ以上使い、同じキャラクターを使用してゲーム遊ぶことも出来ます。その場合、デュエルモードで【絶対勝利】同士での戦闘結果はクリティカルバースト同士と同じく引き分けとなります。



### ① ドールスキル名

表記されているドールに対応したスキルカードとなります。

### ② スキルリスト名

スキルカードの表面であるか裏面であることを表します。

### ③ 必要好感度

マップカード【キャンプ】で「ペンデュラムドールとコミュニケーションを行う」を選択したときに参照する数値です。次のスキルの好感度以上の出目が出ればスキルが解放されます。（P.23、P.62 参照）

### ④ 1st skill

カードスキルです。ゲーム開始時からこのスキルを使うことができます。

### ⑤ EX ポケット開放

ペンデュラムドールカードの持つ EX ポケットに、装備カードを装備することが可能になります。マップカード【キャンプ】で「ペンデュラムドールとコミュニケーションを行う」を成功させることで開放されます。

### ⑥ 2nd skill

カードスキルです。EX ポケット開放後にマップカード【キャンプ】で「ペンデュラムドールとコミュニケーションを行う」を成功させることで表記されたスキルを使用することが可能になります。

### ⑦ スキル用エネルギー解放アイコン

スキル用エネルギー解放アイコンが描かれているスキルを解放した際、スキル用エネルギー解放アイコンに表記された数のエネルギートークンをスキルカードの上に置きます。スキル用エネルギーは特定のスキルの残り使用回数として扱います。

## ● スキルカード配置の仕方

スキルカードはペンデュラムドールカードの裏に差し込むように配置します。ゲーム開始時は 1st skill の右側にある好感度が見える位置にスキルカードを配置してください (①の位置)。

また【キャンプ】で「ペンデュラムドールとコミュニケーションを行う」を成功した場合、次の EX ポケット開放の右側に位置する好感度までスキルカードを動かしてください (②の位置)。

さらにキャンプでのコミュニケーションに成功し 2nd skill の解放まで成功した場合、2nd skill の右側に位置する好感度までスキルカードを動かしてください (③の位置)。

そこからさらにキャンプでのコミュニケーションに成功し【Immortal Heart】の覚醒まで成功した場合、覚醒【Immortal Heart】の文字が見えるところまでスキルカードを動かしてください (④の位置)。

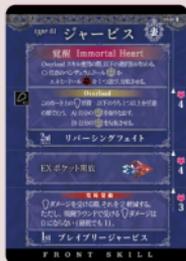
## ● スキルカード配置図

コミュニケーション判定時に参照する好感度は解放するスキルの一つ下に書かれた好感度です。



## ジャービス

### フロントスキルリスト【表】



#### 1st skill ブレイブリージャービス

<常時発動>エネルギーダメージを受ける際、それを2軽減する。

【ただし、戦闘ラウンドで受けるエネルギーダメージは0にはならず、最低でも1エネルギーダメージは受けます。

#### 2nd skill リバーシングフェイト

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを1個置く。このエネルギートークンは

他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<Overload> このカード上の  消費：

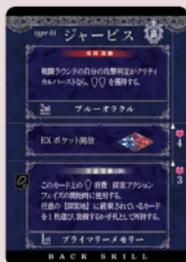
以下のうち1つ以上を任意の順で行う。全て行ってもよい。

- A) 自分のダイスを振りなおす。
- B) 自分のダイスを反転させる。

【Immortal Heart】Overload スキル使用の際、以下の選択肢が加わる。

- C) 任意のペンデュラムドールダイスかエネミードールダイスを1つ選び、反転させる

### バックサイドスキルリスト【裏】



#### 1st skill プライマリーメモリー

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを1個置く。このエネルギートークンは他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<任意発動 (1回限り)> このカード上の  消費：

探索ラウンドの「B. 探索アクションフェイズ」開始時にこのスキルを使用する。

任意の探索地に破棄されているカードを1枚選んで獲得し、装備するか手札として所持する。

#### 2nd skill ブルーオラクル

<常時発動> 戦闘ラウンドの「C. 決戦フェイズ」で自分の攻撃がクリティカルバーストだった場合、2エネルギーを獲得する。

## フロントスキルリスト【表】



## 1st skill 戦神の剛腕

<常時発動>自分の全ての装備ポケットに何も装備されていなければ、クリティカル Lv+1

EX ポケットが開放されている場合、さらにクリティカル Lv+1

## 2nd skill オリンポスインパクト

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを1個置く。このエネルギートークンは

他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<Overload>このカード上の  $\heartsuit$  消費：

自分のダイスを振りなおしてもよい。

戦闘ラウンドの「C. 決戦フェイズ」で自分の攻撃がクリティカルバーストだった場合、攻撃結果を【絶対勝利】として扱う。

【絶対勝利】はクリティカルバーストより強い攻撃である。

【絶対勝利】の判定同士は引き分け。

ダイスを振りなおさず、クリティカルバーストを絶対勝利にする効果だけを使用してもよい。

【Immortal Heart】Overload スキル使用の際、以下の効果に加わる。

自分の装備を好きなだけ手札に戻してもよい。

## バックサイドスキルリスト (裏)



## 1st skill 戦神覚醒

<任意発動> $\heartsuit$   $\heartsuit$   $\heartsuit$  消費：

自分のダイスの目を1つ繰り上げる。

## 2nd skill 戦神の凱歌

<常時発動>戦闘ラウンドの「C. 決戦フェイズ」で攻撃に成功した際、3エネルギーを獲得する。

ストーリーモードではエネミードールを撃破した際、3エネルギーを獲得する。

## フロントスキルリスト (表)



## 1st skill 幾望観月

<常時発動>探索ラウンドで山札からカードを引く際、可能なら1枚多く引く。そうしたなら、引いたうち1枚を山札の一番下に戻す。この時、引いたカードは公開せずに、カードを山札の一番下に戻す処理までを行う。その後は、通常通り残りのカードを処理する。

山札からカード引く場合とは、以下の3つを指します。

- i) 「c.《探索地アクション：装備の獲得/廃棄》」で対応する山札からカードを引く場合
- ii) 「b. マップアクション」で ㊦ 前線「フロントライン」または ㊦ 「キャンプ」のアクションの最初に、任意の山札からカードを引いて破棄する場合
- iii) 「b. マップアクション」で ㊦ 前線「フロントライン」のアクションを行い、エネミードールを戦闘不能にしてエネミー装備カードの山札からカードを引く場合

## 2nd skill 虚刃「朧月夜」

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを1個置く。このエネルギートークンは他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<Overload> このカード上の 消費：  
この戦闘ラウンド中、クリティカル Lv+1  
自分のダイスを振りなおしてもよい。

【Immortal Heart】このカードの上にエネルギートークンを追加で2個置く。これにより、Overload スキルの使用回数が増える。このエネルギートークンは他のエネルギーの支払いに充てることはできない。このOverload スキルは1回の戦闘ラウンド中に複数回使用できる (クリティカル Lv+1 の効果は重複する)。

## バックサイドスキルリスト (裏)



### 1st skill 既望観月

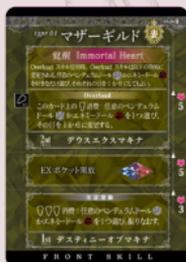
<任意発動> 消費:  
この戦闘ラウンド中、クリティカル Lv+1

### 2nd skill 「月光」

<常時発動> クリティカル Lv+1

## マザーギルド

## フロントスキルリスト (表)



### 1st skill デスティニーオブマキナ

<任意発動> 消費:  
任意のペンデュラムドールダイスかエネミードールダイスを1つ選び、振りなおす。

ドールとのコミュニケーションを行う際に使用した際は、  
選べるのは自分のダイスだけです。

### 2nd skill デウスエクスマキナ

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを1個置く。このエネルギートークンは他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<Overload> このカード上の 消費:

任意のペンデュラムドールダイスかエネミードールダイスを1つ選び、その目を1か6に変更する。

ドールとのコミュニケーションを行う際に使用した際は、選べるのは自分のダイスだけです。

**【Immortal Heart】** Overload スキル使用の際、Overload スキルは以下の効果に変更される。

任意のペンデュラムドールダイスとエネミードールダイスを好きなだけ選び、それぞれの目を1か6にしてもよい。

**《注意》**

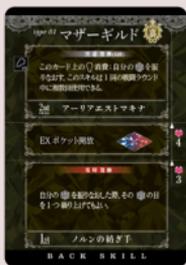
エネミードールダイスを振りなおすまたは変更する場合

振りなおすまたは変更する前のダイスの目を覚えておいてください。エネミードールとの戦闘ラウンドで「A. エネミードールフェイズ」にて一度適用したスキルは、ダイスの目が変わったとしてもその戦闘ラウンドが終わるまで持続します。

新たな目に対応するスキルを適用することはありません。

## バックサイドスキルリスト (裏)

### 1st skill ノルンの紡ぎ手



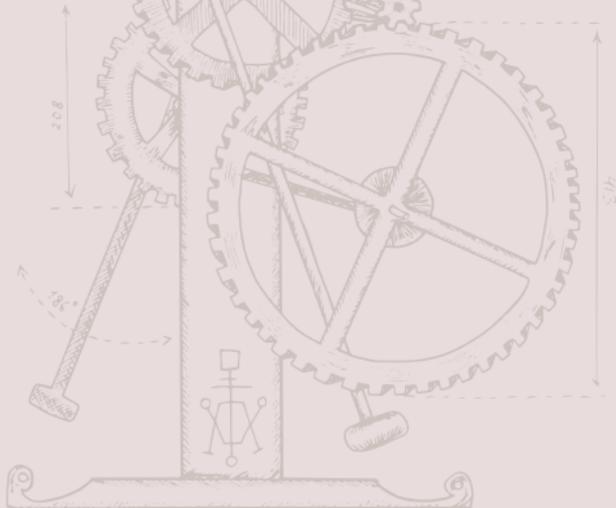
<常時発動>自分のダイスを振りなおした際、そのダイスの目を1つ繰り上げてよい。

### 2nd skill アーリアエストマキナ

このスキルが使用可能になったとき、このカードの上にエネルギートークンを5個置く。このエネルギートークンは他のエネルギーの支払いに充てることはできない。

<任意発動 (5回限り)>このカード上の  消費：戦闘ラウンドの「b. スキルの使用ステップ」で使用する。自分のペンデュラムドールダイスを振りなおす。

このスキルは1回の戦闘ラウンド中に、複数回使用できる。



エネミードールカードは『phase01 エニグマ (第一形態)』『phase02 エニグマ (第二形態)』『phase03 エニグマ (第三形態)』『phase04 エニグマ (最終形態)』の4種類です。

エネミードールカードが戦闘不能になるたびに、次の phase のエネミードールのカードを重ね、強化されていきます。



1 フェイズ状況&エネミードール名  
エネミードールの phase とエネミードール名です。

2 エネミードール基礎攻撃力  
エネミードール自身の基礎攻撃力です。エネミードールが戦闘不能になり、phase が上がる毎に基礎攻撃力は上昇します。

3 エネミードールスキル  
エネミードールのスキルです。エネミードールが戦闘不能になり、phase が上がる毎に新たなスキルが解放されます。

## ・ 装備カード ・ ・ ・ 27 枚

ペンデュラムドールに装備することで、ペンデュラムドールの能力値が上昇し、装備スキルが発動できるようになります。

装備カードは、武器カードと装飾品カードの2種類があります。また、【探索地】に破棄されるとその探索地に【マップ付与効果】を付与します。

## 武器カード 12 枚



### ① 武器カード名

武器カードの名前です。

### ② エネルギーアイコン

このカードが【探索地】に破棄されたときに、【マップ付与効果】で増減するエネルギー量を表します (P.19、P.47 参照)

### ③ 装備の補正攻撃力

このカードを装備することで上昇する攻撃力の値です。

### ④ 装備カードスキル

このカードを装備することで発動できるようになるカードスキルです。

### ⑤ 対応する装備ポケット

ペンデュラムドールに装備する際の、対応する装備ポケットを示しています。武器カードはドールの武器ポケット、EX ポケットに装備可能です。

### ⑥ フレーバーテキスト

ペンデュラム・ドールズの世界観を描いたストーリーテキストです。  
(世界観をより深めるための文章となります。ゲーム本編では使用しません)

## 装飾品カード 12枚



**1 装飾品カード名**  
装飾品カードの名前です。

**2 エネルギーアイコン**  
このカードが【探索地】に破棄されたときに、【マップ付与効果】で増減するエネルギー量を表します (P.19、P.47 参照)

**3 装備の補正演算力**  
このカードを装備することで上昇補正を受ける演算力の値です。

**4 装備カードスキル**  
このカードを装備することで発動できるようになるカードスキルです。

**5 対応する装備ポケット**  
ペンデュラムドールに装備する際、対応する装備ポケットを示しています。装飾品カードはドールの装飾品ポケット、EX ポケットに装備可能です。

### **6 フレーバーテキスト**

ペンデュラム・ドールズの世界観を描いたストーリーテキストです。  
(世界観をより深めるための文章となります。ゲーム本編では使用しません)

## エネミー装備カード 3枚

(ストーリーモードではエネミー装備カードを使用しません)  
マップカード  前線「フロントライン」でエネミードールを戦闘不能にすることで、獲得できる強力な装備カードです。

## 装備カード一覧

### 武器カード



#### ハンドバルカン

<常時発動>ファンブル Lv+1



#### スタッフステッキ

<常時発動>エネルギーダメージを受ける際、それを1軽減する。

ただし、戦闘ラウンドで受けるエネルギーダメージは0にならない（最低でも1）。



#### キスオブリコリス

<任意発動>自分のドールの装備しているカードか、手札のカードを1枚ロストする：

自分のダイスの目を1つ繰り上げる。

キスオブリコリスは、自分のドールが装備している装備カードか手札のカードを1枚ロストすることで効果を使用することができます。装備中のキスオブリコリス自身をロストすることもでき、このときも自分のダイスの目を1つ繰り上げることができます。



#### 数打「静鉦」

<任意発動> 消費：自分のダイスの目を1つ繰り上げる。



### グレートフラグメント

<常時発動> 装備しているのがこの装備カード1枚のみなら、クリティカルLv+1

戦闘ラウンドの「C. 決戦フェイズ」の時点での装備しているカードがこのカード1枚のみなら、クリティカルLvは+1されます。



### パイプガン

武器ポケット、装飾品ポケット、EXポケットの全てに装備があるなら、クリティカルLv+1

複数のパイプガンを装備していても効果は重複しない。

戦闘ラウンドの「C. 決戦フェイズ」の時点で武器ポケット、装飾品ポケット、EXポケットの全てに装備があるなら、クリティカルLvは+1されます。

## 装飾品カード



### テレサベアー

<常時発動> 「キャンプ」の探索アクションの終了時、 $\heartsuit$   $\heartsuit$  を獲得する。

**■** キャンプの「b. マップアクション」の「iii 装備の換装」でテレサベアーを装備した場合、そのマップアクションの終了時から効果は有効となります。逆に、テレサベアーを装備から外した場合、そのマップアクションの終了時には効果は無効となります。



### 「思い出の花束」

<任意発動>  $\heartsuit$   $\heartsuit$  消費:

(戦闘ラウンドで使用) 自分のダイスの目を3にする。

(コミュニケーションで使用) 自分のダイスの目を4にする。



### ラ・ネージュ

<任意発動> 消費：2  
自分のダイスを振りなおす。



### キャリートランク

【ロスト時、消費3を獲得】

<任意発動> 戦闘ラウンドで攻撃失敗した時、装備しているこのカードをロストしてもよい。

手札にあるこのカードをロストした場合も消費3を獲得します。

例：キスオブリコリスの効果で、手札にあるキャリートランクをロストしました。消費3を獲得します。

攻撃失敗時、キャリートランクのロストの発動タイミングは「D. 解決フェイズ」の「a. 攻撃の解決ステップ」でエネルギーダメージを受ける前です。エネルギーダメージを受けた後に「装備の換装」を行って装備したキャリートランクを、この戦闘ラウンド中の攻撃失敗でロストすることはできません。



### 扇子「影法師」

<任意発動> 消費：2  
自分のダイスの目を1つ繰り上げる。



### イブニング・グローブ

<任意発動> 〇 〇 消費：

以下のうちどちらかを行う。

- ・自分のダイスの目を1つ繰り上げる。
- ・自分のダイスを振りなおす。

## エネミー装備カード



### キラーカリオン

<任意発動> 「エネルギートークン」「エネルギートークン」「エネルギートークン」消費：

自分のダイスの目を2つ繰り上げる。

自分のダイスの目は可能な限り2つ繰り上げる必要があります。ダイス目が5のときに限り、1つ繰り上げて6にすることができます。



### エニグマメモリーズ

【ロスト時、この戦闘ラウンドで受けるエネルギーダメージを全て0にする。(戦闘ラウンド以外でロストした場合、効果はない)】

<任意発動> 戦闘ラウンドで攻撃失敗した時、装備されているこのカードをロストしてもよい。

このカードは武器としても装飾品としても扱う。EXポケットに装備した場合、演算力と攻撃力がどちらも上昇する。



### 第九番のブローチ

<常時発動> クリティカルLv+1

## ・ マップカード ・ ・ ・ 9 枚

本作の地下都市を構成するマップカードです。

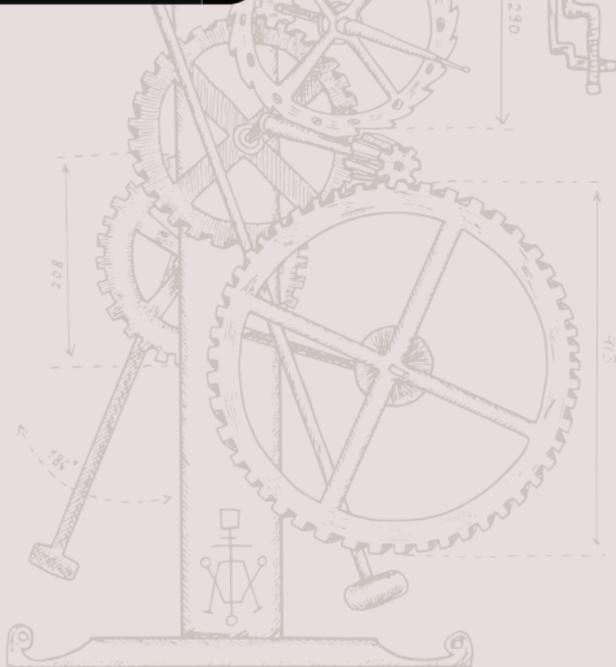
(ストーリーモードでは  前線「フロントライン」を使用しません)



**1** マップ名  
マップカードの名前です。

**2** マップ番号  
マップカードに割り振られた番号です。  
マップカードを処理する順番を示しています。

**3** マップ効果  
探索ラウンドの「b. マップアクション」を行ったときに得られる効果です。



## クレジット

ゲームデザイン：オオタクウ

制作スタッフ：ボス犬 シルフレイ mitamen ぐみ にじの

ディレクション：北野栞菜 (union tales)

グラフィックデザイン：TANSAN

サマリーデザイン：TANSAN

イラストレーション：NIKU 二階の窓 akisa

カードデザイン：TANSAN NIKU mitamen

ルールライティング：郡山喜彦 (一年中未来)

ルール校正・校閲：西田誠 北野栞菜 (union tales)

スペシャルサンクス：Key ニラタマ 柴犬 Nakatuka masayo lusus tachiuo

Haru Hara

印刷：タチキタプリント プリントパック

制作：幻想遊戯団

Thank you for playing!