Pendulum Dolls
ペンデュラム・ドールズ 新章
WINTER WAR

プレイガイド共用データ

内容物

ペンデュラムドールカード　4 枚

スキルカード　8 枚（冬戦争キャラクター 4 枚、冬戦争仕様旧作キャラクター 4 枚）

武器カード　14 枚

装飾品カード　14 枚

装飾武器カード　4 枚

錬成装備カード　5 枚

エネミー装備カード 6 枚

ペンデュラム装備カード（「エニグマ」スキル専用）3 枚

エネミードールカード　12 枚

マップカード　9 枚

スキルエナジーカード　12 枚

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

エネミードール戦闘シート　1 枚

サマリー　4 枚

ペンデュラムドールダイス　4 個

エネミードールダイス　2 個

プロモーションカードセット（ペンデュラムドールカード　ダイス）

ゲーム概要

ストーリーモード

パートナーに選んだペンデュラムドールと共に冬戦争の果てに滅び去った地上を探索し、
追跡者として迫るエネミードールを撃破して世界の果てを目指すゲームモードです。
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現れます。
こちらも負けないようにペンデュラムドールを強化して、マスターの目指す世界の果てに向かい
過去の大戦【冬戦争】の真実を解き明かしましょう。

デュエルモード

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 8 機のペンデュラムドールと共に脱出したあなた。
しかし、平穏な日々は長くは続きません。
アルバトロスを筆頭に誰が夕飯当番になるかを決める献立戦争が勃発します。

遊び方

本作にはストーリーモードとデュエルモードの 2 種類の遊び方があります。
それぞれの特徴は以下の通りです。

ストーリーモード

エネミードールとの戦闘と探索を繰り返し行い、パートナーとして選んだペンデュラムドールと共に過去に起こった人類最後の反攻作戦「冬戦争」の軌跡をたどる旅をするゲームモードです。
マップを探索しながら理想のペンデュラムドールを完成させ、強大な敵「エネミードール」の撃破を目指しましょう。

**本作を初めて遊ぶ場合は、ゲームの流れを理解しやすい
ストーリーモードから遊ぶことをお勧めします。**

デュエルモード

探索で育成した各プレイヤーのペンデュラムドールを戦わせ、最優のペンデュラムドールの座を勝ち取る対戦ゲームモードです。
ドールを育成する探索パートとお互いのドール同士を戦わせるクライマックスパートの流れを 1 回のみ行い、勝敗を決めます。最初からすべてのマップを探索可能です。
戦闘は全プレイヤーが参加して行われます。自分以外のすべてのドールを撃破すればゲームの勝者となります。

アイコン一覧

	自分のドールが装備しているカードまたは、手札のカードを示します。
	マップ効果の発動に必要な演算力の値を示します。演算力の値が記載されている数値以上の時にマップ効果が発動します。
	マップ効果の発動に必要な攻撃力を示します。攻撃力の値が記載されている数値以上の時にマップ効果が発動します。
	演算力を示しています。
	攻撃力を示しています。
	アイコンに書かれている数字の分だけ、スキルエナジーカードを獲得します。
	1 エネルギーを示しています。
	好感度を示しています。
	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ダイスを示します。
	エネミードールのダイスを示します。

カードの詳細

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**
攻撃力の上がる装備カードを装備できるポケットです。
5. **装飾品ポケット**
演算力の上がる装備カードを装備できるポケットです。
6. **EX ポケット**
全ての装備カードを装備できるポケットです。ドールのスキルによって開放することができます。
7. **フレーバーテキスト（表面）**
「Pendulum Dolls」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になります。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　8 枚

ドールが持っている特殊なスキルについて記載されたカードです。スキルカードは各ドールに用意されており、EX ポケット開放、1st skill、2nd skill、覚醒 Immortal Heart（フロントスキルのみ）のスキルが収録されています。スキルカードの表（フロントスキルリスト）と裏（バックサイドスキルリスト）でスキル内容が異なります。
スキルカードの一番下に記載のあるスキル（EX ポケット解放、1st skill のどちらか）はゲーム開始時から解放されています。

1. **ペンデュラムドール名**
スキルカードに対応しているペンデュラムドール名が表記されています。
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かを表します。
3. **必要好感度**
拠点（キャンプ）カードで「コミュニケーション」を選択した場合に参照する数値です。ダイスを振り、次のスキルの好感度以上の出目が出ればスキルが開放されます。
4. **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。一番下に記載がある場合はゲーム開始時から解放されています。
5. **1st skill**
カードスキルです。スキルカードの一番下に記載がある場合はゲーム開始時から解放されています。
6. **2nd skill**
カードスキルです。拠点（キャンプ）カードで「コミュニケーション」を成功させることで表記されたスキルを開放することができます。
7. **覚醒 Immortal Heart**
すべてのフロントスキルには、2nd skill をさらに強化する能力や新たなスキルを獲得する覚醒 Immortal Heart があります。
8. **スキルエナジーカードアイコン**
スキルの開放の際、このアイコンの記載があるスキルは数字の枚数分スキルエナジーカードを受け取ります。Overload 使用時にこのカードを消費します。消費されたスキルエナジーカードはスキルエナジーカードの山札にカードを戻します。

エネミードールカード　12 枚

エネミードールカードは下記の 12 枚です。

ドーントレス
『Phase01　ドーントレス（第一形態）』『Phase02　ドーントレス（第二形態）』
『Phase03　ドーントレス（第三形態）』『Phase04　ドーントレス（第四形態）』

ミロク
『Phase01　ミロク（第一形態）』『Phase02　ミロク（第二形態）』
『Phase03　ミロク（第三形態）』『Phase04　ミロク（第四形態）』

ドーントレス＆ミロク
『Phase01　ドーントレス＆ミロク（第一形態）』『Phase02　ドーントレス＆ミロク（第二形態）』
『Phase03　ドーントレス＆ミロク（第三形態）』『Phase04　ドーントレス＆ミロク（第四形態）』

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アタック値**
エネミードール自身の基礎アタック値です。エネミードールが撃破され、Phase が上がる毎に基礎アタック値は上昇します。
3. **エネミードールスキル**
エネミードールのスキルです。エネミードールが撃破され、Phase が上がる毎に新たなスキルが開放されます。

装備カード

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 ・ 装飾品カード ・ 装飾武器カード ・ 錬成装備カード ・ ペンデュラム装備カードの 5 種類があります。

武器カード　14 枚

1. **武器カード名**
   武器カードの名前です。
2. **獲得コスト**
   マップ山札からの獲得コストを示します。
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**
   「Pendulum Dolls」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　14 枚

1. **装飾品カード名**
   装飾品カードの名前です。
2. **獲得コスト**
   マップ山札からの獲得コストを示します。
3. **装備の補正演算力**
   このカードを装備することで上昇する演算力の値です。
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の、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**
   Pendulum Dolls 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）

装飾武器カード　4 枚

装飾武器カードは武器ポケット、装飾品ポケット、EX ポケットのすべてに装備可能です。
補正攻撃力は武器ポケットと EX ポケット、補正演算力は装飾品ポケットと EX ポケットに装備した際に適用されます。EX ポケットに装備した場合は補正攻撃力、補正演算力の両方が適用されます。

1. **装飾武器カード名**
   装飾武器カードの名前です。
2. **獲得コスト**
   マップ山札からの獲得コストを示します。
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。
   ※補正攻撃力が適用されるのは武器ポケット、EX ポケットに装備された場合のみとなります。
4. **装備の補正演算力**
   このカードを装備することで上昇する演算力の値です。
   ※補正演算力が適用されるのは装飾品ポケット、EX ポケットに装備された場合のみとなります。
5. **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。
6. **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。装飾武器カードはドールの武器ポケット、装飾品ポケット、EX ポケットに装備可能です。
7. **フレーバーテキスト**
   Pendulum Dolls 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）

錬成装備カード　5 枚

錬成装備カードは、コストを支払い手に入れることのできる強力な装備カードです。
拠点（キャンプ）で「錬成装備の獲得」を行うことで獲得することができます。

1. **錬成装備カード名**
   錬成装備カードの名前です。
2. **錬成コスト**
   錬成装備を獲得する際に支払うコストです。記載のある全てのコストを支払うことで獲得することができます。支払ったコストは「装備カード」であればロスト山札の一番下に裏向きで重ねます。「エネルギー」はストックに送ります。
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。
   ※補正攻撃力が適用されるのは武器ポケット、EX ポケットに装備された場合のみとなります。
4. **装備の補正演算力**
   このカードを装備することで上昇する演算力の値です。
   ※補正演算力が適用されるのは装飾品ポケット、EX ポケットに装備された場合のみとなります。
5. **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。
6. **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。錬成装備カードはそれぞれ装備できるポケットが異なります。カードに記載されているポケットを参考に装備をしてください。
7. **フレーバーテキスト（裏面）**
   Pendulum Dolls 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）

ペンデュラム装備カード　3 枚　エニグマの装備のみ

ペンデュラムドール「エニグマ」がモチーフの装備カードです。
「エニグマ」のスキルの発動で獲得することができます。獲得したプレイヤーがこのカードをロスト山札に送った場合は、他のプレイヤーも獲得することができます。

エネミー装備カード　6 枚

エネミードールがモチーフの強力な装備カードです。デュエルモードをプレイする際、「旅の果て　機械都市」でエネミードールを戦闘不能にすることで、獲得することができます。
ストーリーモードでは、ペンデュラムドール「Irregular-N　ヌル」のスキルでのみ獲得することができます。
ロスト山札にカードがあるときはどのプレイヤーでも獲得することができます。

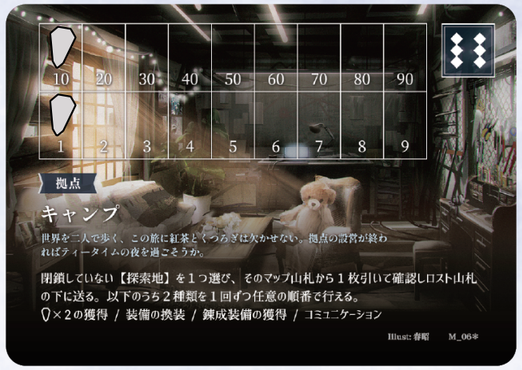
マップカード　9 枚

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**
   探索アクションを行う際に、記載のある効果の処理を行います。
4. **マップ起動効果**
   ペンデュラムドールの攻撃力、演算力がマップ起動効果の数値以上だった場合、追加でマップ効果を得ることが出来ます。

拠点（キャンプ）カード補足

拠点（キャンプ）カード裏面（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すことによって保有エネルギーを管理します。

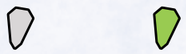
（具体例）保有エネルギー 11 の場合



スキルエナジーカード

スキルを開放した際にスキルエナジーアイコンの記載があった時は、このカードを取得しスキルの使用回数を管理します。

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



ペンデュラムドールダイス　4 個

エネミードールダイス 2 個

プロモーションカードセット（ペンデュラムドールカード　ダイス）

装備について

（武器 ・ 装飾品 ・ 装飾武器 ・ 錬成装備 ・ ペンデュラム装備 ・ エネミー装備）

装備カードにはそれぞれ「対応する装備ポケット」が記載されています。装備をする際は「対応する装備ポケット」を確認しドールの装備ポケットへ装備させてください。
獲得した装備カードは、開放されている装備ポケットに何も装備されていない場合、それぞれのポケットに 1 枚ずつ装備することができます。ただし装備の付け替えは拠点（キャンプ）で「装備の換装」を行った場合のみ行うことができます。
補正攻撃力と補正演算力の両方が記載のあるカードは装備をする場所によって適用される補正攻撃力 ・ 補正演算力が変わります。

Q＆A

Q　前作との変更点を教えてください。

A　前作との変更点は以下の点になります。
1. ゲーム進行の変化（マップアクションの簡略化、「装備カードの破棄」の廃止など）
2. 「捨て札置き場」を「ロスト山札」へ名称変更
3. スキルカードエナジーカードの追加
4. 一部ドールのスキル変更

Q　ヘスティアの大戦槌など自分のドールが装備しているカードまたは、手札のカードをコストにするスキルのコストはそのカードをコストにすることは可能ですか？

A　可能です。スキルの発動とコストの支払いは同時に行われます。

Q　マップアクション中、装備の獲得によってペンデュラムドールの攻撃力・演算力が変化しマップの追加効果発動に必要な攻撃力・演算力を上回った場合、マップの追加効果を発動させることはできますか？

A　発動可能です。

新装版カードの扱い

本作「Pendulum Dolls 新章 WINTER WAR」は本作単体のみでプレイすることが可能ですが、旧作「Pendulum Dolls 新装版」と一部カードを混ぜてプレイすることも可能です。
カードを混ぜてプレイする際は下記を参照に準備を進めて、プレイしてください。

新装版カードの混ぜ方

ペンデュラムドールカード
ゲーム準備の際、本作に登場する 4 体のペンデュラムドールに加え「ジャービス」「アレス」「ツキカゲ」「マザーギルド」を選択に含めます。

装備カード
使用したい新装版のカードと冬戦争のカードが武器 16 枚、装飾品 16 枚（装飾武器カードはどちらにカウントしてもかまいません）になるようにゲームを開始してください。
（具体例）
1. 新装版と冬戦争の混ざった武器と装飾品山札をつくります。
2. 山札を良くシャッフルして武器と装飾品が各 16 枚になるまで場に出します。
3. その 16 枚 ×2 のセットを合わせて良くシャッフルを行いゲームを開始します。

新装版カードの獲得コスト

新装版のカードを山札から獲得する際にはエネルギーを支払わずに獲得することが出来ます。
「Pendulum Dolls 新章 WINTER WAR」に収録されている装備カードにはそれぞれコストが記載されています。新装版のカードとの違いが分からない時はそちらを参考にしてください。

マップカード

混ぜてプレイすることは可能ですが、非推奨となります。

Pendulum Dolls
ペンデュラム・ドールズ 新章
WINTER WAR

ストーリーモードガイド（1 人プレイ）

滅びゆく地下都市から地上に向かうため、ドールと共に旅に出た。
地上に出れば自由がある、生きる場所がある、そう旅立つ時は信じていた。
だが、二人がたどり着いた地上は赤い海が広がる死の世界だった。
ドールは、機械と人間が起こした最終戦争【冬戦争】によってこの世界は滅び去ったのだろうとぽつりと話した。
赤い雨は止むことはなく土砂のように降り注ぎ、彷徨う自立兵器達は生者を見つけるのにそう時間はかからないだろう。
それでもドールは遠くの地平線を見つめている。
その目は旅がまた始まるのだと語っていた。
【冬戦争】の真実を知れば、この世界で何が起こったかを知ることができるだろう。
紅い雨を抜け、波打つ街を渡り、色彩の駅を過ぎ、冬の古戦場へと向かうのだ。

-戦い続ける、二人が自由であり続けるために。

ストーリーモードに向けての準備

※プレイガイド共用データのカード詳細を見ながら準備を進めてください。

1. 旅を共にするペンデュラムドールカードを 1 枚選びます。
※初回プレイ時は「Irregular-N　ヌル」の使用を推奨します。

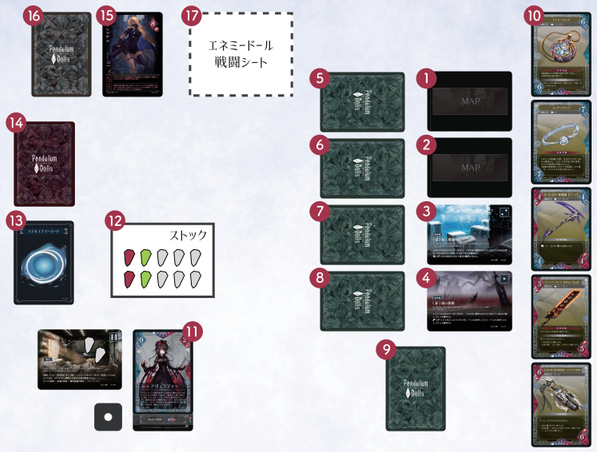
2. 選んだペンデュラムドールカードに対応したスキルカードを受け取り、表面または裏面のどちらかを選びます。（初回プレイ時は遊びやすい表面を推奨します）

3. 拠点（キャンプ）カードとペンデュラムドールダイスを受け取り、2 エネルギー分のエネルギートークンを得ます。

4. 旅の中で戦うエネミードールを「ドーントレス」「ミロク」「ドーントレス＆ミロク」から選択し、対応するエネミー装備カード 3 枚を用意します。
「ドーントレス＆ミロク」を選択した場合は「ドーントレス」と「ミロク」のエネミー装備カード 6 枚を用意します。
※エネミードールカードは 4 枚で 1 組となります。
※「ドーントレス＆ミロク」は多人数プレイ時の使用を想定し、強力なスキルを使用します。1 人プレイでも使用できますが、最初にプレイする時は「ドーントレス」「ミロク」のどちらかを推奨します。

ストーリーモードの遊び方

ストーリーモードの配置



※ストーリーモードではマップカード「旅の果て　機械都市」は使用しません。
　また準備の時に選択しなかったエネミー装備カード、配置する際に余った装備カードも使用しません。

1. マップカード「(冬)　冬戦争 after」を裏向きで配置します。
2. マップカード「(秋)　廃線と紅葉」を裏向きで配置します。
3. マップカード「(夏)　海と廃墟」を表向きで配置します。
4. マップカード「(春)　雨の旅路」を表向きで配置します。

5 ~ 8 32 枚の装備カード（武器カード ・ 装飾品カード ・ 装飾武器カード）をすべてを裏向きにしてよく混ぜ、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。
1 人プレイの場合、各山札の枚数は

5「(冬)　冬戦争 after」のマップ山札　3 枚
6「(秋)　廃線と紅葉」のマップ山札　3 枚
7「(夏)　海と廃墟」のマップ山札　3 枚
8「(春)　雨の旅路」のマップ山札　3 枚

となります。

9. ロストしたカードを置く場所です。これを「ロスト山札」と呼びます。5 ~ 8 で山札を作った際に余った装備カードをよく混ぜ 8 枚をロスト山札としてすべて裏向きで配置します。余った装備カードは表面を見ずに箱へ戻します。
※カードの効果でロストするカードは裏向きにしてこの山札の一番下に重ねます。
10. 錬成装備カードをすべて表向きで配置します。
11. ≪ストーリーモードに向けての準備≫で受け取ったペンデュラムドールカード、スキルカード、拠点（キャンプ）カード、ペンデュラムドールダイス、2 エネルギー分のエネルギートークンを配置します。
（獲得したエネルギートークンは拠点（キャンプ）カードの上に置いて管理します）
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. スキルエナジーカードを全て表向きで配置します。これをスキルエナジー山札と呼びます。
獲得したスキルエナジーカードはペンデュラムドールカードの横に表向きで置き管理します。
14. ペンデュラム装備カード 3 枚を裏向きで配置します。
※≪ストーリーモードに向けての準備≫で「Irregular-E エニグマ」を選択した場合のみ使用します。
15. 選択したエネミードールカードを Phase 4 が一番下、Phase1 が一番上の順になるように裏向きで重ね配置します。その後 Phase1 のカードを表向きにしてその近くにエネミードールダイスを配置します。
※「ドーントレス」と「ミロク」は Phase が上がる度に縦に重ねます。「ドーントレス＆ミロク」は Phase1 の隣に Phase2 を置き、Phase3 は Phase1 の上、Phase4 は Phase2 の上に重ねます。
16. ≪ストーリーモードに向けての準備≫で選択したエネミードールに対応したエネミー装備カードをよく混ぜエネミードールの横に裏向きに配置します。
※≪ストーリーモードに向けての準備≫「Irregular-N ヌル」のスキルカード裏を選択した場合にのみ使用します。
17. エネミードール戦闘シートを配置します。

カードを並び終えればストーリーモードの準備は完了です。

ゲームの流れ

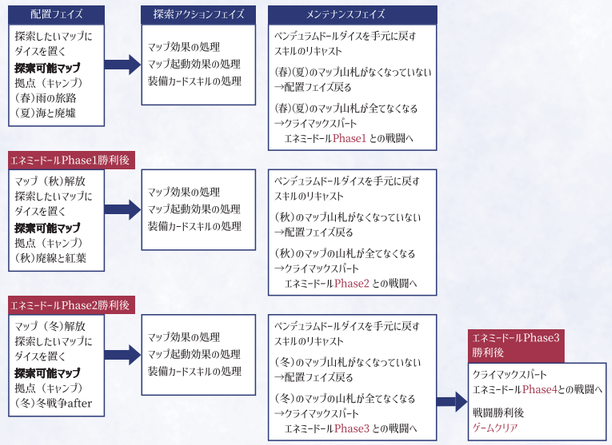
ストーリーモードは探索パートとクライマックスパートの二つに大きく分けられます。
探索パートでは自身で選択したペンデュラムドールのビルド（強化）を行い、クライマックスパートではエネミードールとの戦闘を行います。
ペンデュラムドールを探索で強化し、計 4 回のエネミードールとの戦闘を勝ち抜けばゲームクリアです。保有するエネルギーがマイナスになった時はゲームから脱落となり、全てのプレイヤーがゲームから脱落するとゲームオーバーとなります。

探索パート	探索ラウンド	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
クライマックスパート	戦闘ラウンド	エネミードールとの戦闘

ゲームの進行

ゲームの進行は以下の流れで行います。

1. 探索パート：探索可能マップ**「(春) 雨の旅路」「(夏) 海と廃墟」「拠点（キャンプ）」**
→探索地の山札がなくなったらその探索地を閉鎖する（裏面表示）。**(春)(夏)** が閉鎖でクライマックスパートへ
2. クライマックスパート　エネミードール Phase 1 との戦闘
→戦闘勝利後　マップ**「(秋) 廃線と紅葉」**開放（表面表示）
3. 探索パート：探索可能マップ**「(秋) 廃線と紅葉」「拠点（キャンプ）」**
→探索地の山札がなくなったらその探索地を閉鎖する（裏面表示）。**(秋)** が閉鎖でクライマックスパートへ
4. クライマックスパート　エネミードール Phase 2 との戦闘
→戦闘勝利後　マップ**「(冬) 冬戦争 after」**開放
5. 探索パート：探索可能マップ**「(冬) 冬戦争 after」「拠点（キャンプ）」**
→探索地の山札がなくなったらその探索地を閉鎖する（裏面表示）。**(冬)** が閉鎖でクライマックスパートへ
6. クライマックスパート　エネミードール Phase3 との戦闘
→戦闘勝利後　クライマックスパート　エネミードール Phase4 との戦闘へ
7. クライマックスパート　エネミードール Phase4 との戦闘
→戦闘勝利後　ゲームクリア



探索パート

探索パートの進め方

探索パートは以下 3 つのフェイズに分かれています。
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
探索パートでは探索可能なマップがなくなるまで A ～ C を繰り返します。
この一連の流れを**探索ラウンド**と呼びます。

≪A 配置フェイズ≫
配置フェイズは探索するマップを決定するフェイズです。プレイヤーは探索アクションを行いたいマップを選び、そのマップの上にダイスを置き探索アクションを行う場所を決定します。

≪B 探索アクションフェイズ≫
探索アクションフェイズは探索アクションを行うフェイズです。

・ 探索アクションについて

探索地「(春)雨の旅路」「(夏)海と廃墟」「(秋)廃線と紅葉」「(冬)冬戦争after」を選択した場合
1. マップ効果：配置フェイズで選択したマップに書かれている効果の処理を行います。
2. 装備カードスキル：装備カードに記載されている探索アクションフェイズに効果を及ぼすものの処理を行います

拠点（キャンプ）カードを選択した場合
キャンプを選択した場合は以下 4 つの中から 2 つ選択し任意の順で処理を行います。
1.　2 エネルギーの獲得
2.　装備の換装
3.　錬成装備の獲得
4.　コミュニケーション

●装備の換装
自身のドールが装備しているカードをすべて手札に戻した後、手札の装備カードを任意の枚数選んでドールに装備することができます。

●錬成装備の獲得
カードに記載されているコストを全て支払い、錬成装備を獲得することができます。
獲得に必要なカードコストは「装備しているカード」「手札」から支払うことができます。
錬成装備は装備可能であれば錬成したときに装備することが可能です。装備ができない状態（装備ポケットに空きがない場合）であれば手札に送ります。
支払ったコストは「装備カード」であればロスト山札の一番下に裏向きで重ねます。「エネルギー」はストックに送ります。

錬成装備は強力ですが多くのコストが必要なので、初めてゲームをプレイされる方は 1 本の所持をオススメします。

●コミュニケーション（スキルの成長）
コミュニケーションを行うことでペンデュラムドールのスキルを開放することができます。
☑スキル開放の手順
①自身のペンデュラムドールダイスを振ります。
②ダイスの目が次のスキル開放に必要好感度 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、1 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。
この場合はスキルの開放はできません。
スキル開放を行った際、スキルエナジーアイコン があった場合は記載のある数字の枚数分スキルエナジーカードを受け取ります。

コミュニケーションにおいても < 常時発動 >< 任意発動 > の装備カードスキル、ペンデュラムドールスキルを使用することができます。ダイスの出目がスキル開放に必要な好感度に満たないときは活用しましょう。

≪C メンテナンスフェイズ≫
すべてのプレイヤーが 1 回ずつマップの探索を終えた後、メンテナンスフェイズに入ります。それぞれ自身のペンデュラムドールダイスを手元に戻します。探索可能なマップの山札がなくなったら、そのマップを閉鎖（裏面表示）しクライマックスパートに移ります。
そうでなければ再度、配置フェイズに移行し探索可能なマップの山札がなくなるまで探索ラウンドを繰り返します。
※メンテナンスフェイズの終了時に〈任意発動〉スキルはリキャストします。

スキルの発動

【装備カードを装備】したときや【キャラクタースキルを開放】したときに、スキルが使用可能になります。スキルは戦闘ラウンド中、コミュニケーション判定時、配置フェイズ時に発動することができます。
スキルには〈常時発動〉〈任意発動〉〈Overload〉〈覚醒 Immortal Heart〉〈錬成時発動＞の５種類があります。

A.〈常時発動〉
プレイヤーの意志に関係なくゲーム中は常に効果が発揮され続けます。

B.〈任意発動〉
戦闘ラウンド中、またはドールとの「コミュニケーション判定」で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。原則として１つの装備につきスキルの発動は１回です。〈任意発動〉の効果でリキャストした場合は連続使用が可能となります。
〈任意発動〉のスキルは新しい戦闘ラウンドが始まるか、メンテナンスフェイズを迎えることで再度使用可能となります。

①の場合の発動可能スキル
「ヘスティアの大戦槌」・「ドーチェスターコート」・「ヘスティアの大戦槌」
※「ヘスティアの大戦槌」のスキルは２枚装備しているのでそれぞれ１回ずつ発動可能です。
※「ヘスティアの大戦槌」のスキルを使用した後「ドーチェスターコート」のスキルを使用するとスキルがリキャストされ、再度スキルを使用することが出来ます。
②の場合の発動可能スキル
「ドーチェスターコート」・「ハウンドチェーン」・「ヘスティアの大戦槌」
※「ドーチェスターコート」のスキルを使用すると使用済みのスキルがリキャストされ、再度スキルを使用することができます。

C.〈Overload〉
基本的に戦闘ラウンド中、〈任意発動〉と同じタイミングで発動可能なスキルです。強力なスキルの為、スキルカードを開放することで手に入るスキルエナジーカードを消費して発動します。
※戦闘ラウンド以外に使用が可能なスキルは発動のタイミングがカードに記載されています。

D.〈覚醒 Immortal Heart〉
すべてのフロントスキルには、2nd skill をさらに強化する能力や新たなスキルを獲得する覚醒 Immortal Heart があります。

E.< 錬成時発動 >
拠点（キャンプ）で錬成装備を獲得するときに発動することができるスキルです。

クライマックスパート

≪エネミードールとの戦闘≫
クライマックスパートではエネミードールとの戦闘を行います。
勝利条件 → エネミードールの保有エネルギーを０にする
　　Phase1 ～ 3　保有エネルギー　1
　　Phase4　　保有エネルギー　3
敗北条件 → 保有するエネルギーがマイナスとなり、全てのプレイヤーがゲームから脱落する。

エネミードールとの戦闘ラウンドは以下の順で進めます。
①エネミードールダイスを振り、エネミードールのスキルの決定とスキルの処理を行います。戦闘を行うエネミードールが Phase4 の場合、ダイスを二つ使用します。出目が同じだった場合は片方のダイスを振りなおします。
※エネミードールのスキルは Phase が上がることに増えていきます。戦闘を行う際のカード表記にない出目がでた場合はスキルが発動しません。
（例:Phase1 の場合、スキルの発動は出目が「1」or「2」の時になります。　※エネミードールダイスを振った際「3」～「6」の出目が出た場合、スキルは発動しません）

Phase別　発動スキル一覧

Phase1	
ダイスの出目	スキルの発動
1~2	発動
3~6	発動なし

Phase2	
ダイスの出目	スキルの発動
1~4	発動
5~6	発動なし

Phase3	
ダイスの出目	スキルの発動
1~5	発動
6	発動なし

Phase4	
ダイスの出目	スキルの発動
1~6	発動

②戦闘に参加するプレイヤーはペンデュラムドールダイスを振ります。
③ダイスの出目に対してプレイヤーは〈任意発動〉スキル、ドールスキルを使用するか判断し、最終的な出目を決定します。
④アタック値（≪戦闘について≫の項目参照）が高かった方が戦闘勝利となり戦闘敗北した相手にエネルギーダメージを与えます。
ペンデュラムドールが与えるエネルギーダメージは 1、エネミードールから受けるダメージは現在のエネミードールのアタック値分です。
⑤自身の所持するエネルギーがマイナス、またはエネミードールのエネルギーが 0 になるまで①～④を繰り返します。

≪戦闘について≫
戦闘の勝敗はアタック値で決定します。アタック値の計算方法はペンデュラムドールとエネミードールで異なります。

≪ペンデュラムドールのアタック値≫
ペンデュラムドール基礎攻撃力 + 装備の補正攻撃力 + ダイスの出目
※プレイガイド共用データの装備についての項目を参照してください。

≪エネミードールのアタック値≫
エネミードール基礎アタック値 + エネミードールスキルによるアタック値の上昇値 + プレイヤー側のスキルによるアタック値の減少値
※エネミードールダイスはスキルの決定にのみ使用します。エネミードールのアタック値にダイスの出目は足しません。
ペンデュラムドール（プレイヤー側）はアタック値の他にクリティカルバーストとファンブルの２つの攻撃判定を持ちます。

●クリティカルバースト
ダイスの出目が最終的に６の場合、この判定となります。
ドールの攻撃力に関わらず場で最も高いアタック値として扱います。
クリティカル Lv を上げるとクリティカルバーストとなる出目が増えます。

●ファンブル
ダイスの出目が最終的に１の場合、この判定となります。ドールの攻撃力に関わらず場で最も低いアタック値として扱います。ファンブル Lv を上げるとファンブルとなる出目が増えます。
アタック値が同じ場合や、クリティカルバースト同士、ファンブル同士の場合、戦闘結果は引き分けとなりエネルギーダメージは発生しません。
ファンブルとクリティカルバーストの両方が同時に発生した場合はクリティカルバーストの判定となります。
エネミードールは原則としてダイスの出目によって【クリティカルバースト】【ファンブル】にはなりません。エネミードールスキルの発動によって【クリティカルバースト】になる場合があります。

戦闘例
仮想敵：ミロク Phase1　エネミードールダイスの出目　2（スキル効果ファンブル Lv+3）
　　エネミードール基礎アタック値 6　プレイヤー側のスキルの発動は考えないものとする

①クリティカルバースト戦闘勝利例　　②ファンブル戦闘敗北例

①の場合、ダイスの出目が６でクリティカルバースト判定のため戦闘勝利となります。
※クリティカルバーストは最も高いアタック値として扱います（≪戦闘について≫の項目参照）
②の場合、アタック値はミロクよりも高いですが、ミロクのスキルによってファンブル値を Lv4 にされている状態（ダイスの出目が１～４でファンブル判定）のため、プレイヤーはファンブルの判定となり戦闘敗北となります。
※スキルによってダイスの出目を操作し、出目を５以上にした場合はファンブルの状態から脱却することができます。

◆戦闘勝利した場合
戦闘に勝利した場合は≪ゲームの進行≫に沿ってゲームを進めます。

◆戦闘敗北した場合
戦闘に敗北した場合は自身の所持するエネルギーからエネミードールのアタック値分をストックに支払います。
エネルギーを支払うことが出来た場合は【装備の換装】を行うことができます。装備の換装を行った後、戦闘ラウンドへ戻ります。
エネルギーの支払いができない場合はゲームから脱落します。全てのプレイヤーがゲームから脱落するとゲームオーバーとなります。

◆エネミードールのエネルギー及びスキルダイス数
クライマックスパートは計４回あり、エネミードールの Phase によってエネルギーと使用するダイス数が変化します。

Phase	エネルギー	使用ダイス数	ドーントレス＆ミロク　１人プレイ	
			エネルギー	使用ダイス数
1	1	1	1	2
2	1	1	1	2
3	1	1	1	2
4	3	2	3	2

２人以上プレイ時の変更点

２～４人のプレイでは他プレイヤーと協力して強力なエネミードール「ドーントレス＆ミロク」の撃破を目指します。※「ドーントレス」「ミロク」単体を選択することは出来ません。
前述のストーリーモードガイド（１人プレイ）を参考に下記に記載する内容を変更してゲームをプレイしてください。

ストーリーモードの配置

⑯の位置に配置するエネミー装備カードは「ドーントレス＆ミロク」を選択した場合、エネミー装備カード６枚すべてを裏向きにしてよく混ぜ配置します。
配置するマップ山札の枚数がプレイ人数によって変化します。

マップ名	プレイ人数２人	プレイ人数３人	プレイ人数４人
（冬）冬戦争 after	４枚	６枚	８枚
（秋）廃線と紅葉	４枚	６枚	８枚
（夏）海と廃墟	４枚	６枚	６枚
（春）雨の旅路	４枚	６枚	６枚
ロスト山札	８枚	８枚	４枚

探索パート

≪A配置フェイズ≫
配置フェイズは探索するマップを決定するフェイズです。各プレイヤーは探索アクションを行いたいマップを選び、**全プレイヤー同じタイミングでマップの上にダイスを置きます。**
≪B 探索アクションフェイズ≫
探索アクションフェイズは探索アクションを行うフェイズです。**選んだマップ番号が小さいプレイヤーから順にそのマップでの探索アクションを行います。**
同一のマップを複数のプレイヤーが選択した場合は、ドールの演算力が高いプレイヤー順に探索アクションを行います。（演算力が同値の場合は、アタック値を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。それも同値であればじゃんけん等任意の方法で決めます。）
各プレイヤーが一回ずつ手番を終えたらこのフェイズは終了します。

探索アクション
1. マップ効果：配置フェイズで選択したマップに書かれている効果の処理を行います。
※プレイヤーの手札は共有することができます。エネルギーは共有せず各プレイヤー毎に管理します。

クライマックスパート

≪エネミードールとの戦闘≫
２人以上でのプレイの場合はプレイヤー同士で協力し、エネミードールの撃破を目指します。
勝利条件 → エネミードールの保有エネルギーを０にする。
　※参加プレイヤーの内誰か一人でも勝利条件を満たせば、勝利となります。
　Phase1 ～ 3　保有エネルギー　1
　Phase4　保有エネルギー　プレイヤーの人数 ×1
敗北条件 → 保有するエネルギーがマイナスとなり、全てのプレイヤーがゲームから脱落する。

エネミードールとの戦闘ラウンドは以下の順で進めます。
1. エネミードールダイスを振り、エネミードールのスキルの決定とスキルの処理を行います。この時発動したスキルは参加する全てのプレイヤーに適用します。戦闘を行うエネミードールが Phase4 の場合、ダイスを二つ使用します。出目が同じだった場合は片方のダイスを振りなおします。
　※エネミードールのスキルは Phase が上がることに増えていきます。戦闘する際のカードの表記にない出目がでた場合はスキルが発動しません。
　（例：Phase1 の場合　発動スキルは出目 1or2　※エネミードールダイスを振った際３～６の出目が出た場合、スキルは発動しません）
2. すべてのプレイヤーはペンデュラムドールダイスを振ります。
3. ダイスの出目に対してプレイヤーは < 任意発動 > スキル、ドールスキルを使用するか判断し、最終的な出目を決定します。
4. アタック値が高かった方が戦闘勝利となり戦闘敗北した相手にエネルギーダメージを与えます。
　ペンデュラムドールが与えるエネルギーダメージは 1、エネミードールから受けるダメージはエネミードールのアタック値分です。この処理はすべてのプレイヤーが行います。
5. ペンデュラムドールのエネルギーがマイナス、またはエネミードールのエネルギーが 0 になるまで１～４を繰り返します。
　※原則としてエネミードールはダイスの出目で【クリティカルバースト】【ファンブル】にはなりません。
　エネミードールスキルの発動によって【クリティカルバースト】になる場合はあります。

戦闘例

戦闘ラウンドが終了し、アタック値の計算の結果プレイヤー A のアタック値がクリティカルバーストの状態で、プレイヤー B がアタック 4、エネミードールのアタック値が 6 だったとします。
この場合プレイヤー A はエネミードールのアタック値を上回るのでエネミードールにエネルギーダメージを与えます。プレイヤー B はエネミードールのアタック値を下回りますがプレイヤー A がエネミードールのアタック値を上回っているのでエネルギーダメージを受けることはありません。
※A と B の状況が逆であっても処理は変わりません。

◆戦闘勝利した場合
戦闘に勝利した場合は≪ゲームの進行≫に沿ってゲームを進めます。

◆戦闘敗北した場合
戦闘に敗北した場合は自身のエネルギーからエネミードールのアタック値分をストックに支払います。
エネルギーを支払うことができた場合は【装備の換装】が行えます。【装備の換装】を行った後、戦闘ラウンドへ戻ります。
エネルギーの支払いができない場合はゲームから脱落します。ゲームから脱落したプレイヤーは他のプレイヤーがエネミードールを撃破した時、保有エネルギーが 0 の状態でゲームに復帰することができます。
Phase4 のようにエネミードールの保有エネルギーが 2 以上ある場合は途中でゲームに復帰することはできません。

◆エネミードールのエネルギー及びスキルダイス数
クライマックスパートは計 4 回あり、エネミードールの Phase によってエネルギーと使用するダイス数が変化します。

Phase	エネルギー	使用ダイス数
1	1	2
2	1	2
3	1	2
4	プレイヤーの人数 ×1	2

Pendulum Dolls
ペンデュラム・ドールズ 新章
WINTER WAR

デュエルモードガイド

＜IF の世界＞

アルバトロスは料理セットを片手に頭を抱えていた。

最近、ドール達がキャンプの厨房に出入りする機会が増え始めたのだ…。

最初は妹のような存在として可愛く思っているアヴェンジャーとヌルの二人に料理を教えたことから始まった。

その様子を見ていたエニグマが、マスターの好みに合うよう料理の練習会を自分と熱心に始めるようになった。

その練習会に他のドール達も参加するようになり、マスターと過ごすキャンプにはドール達の間で手料理ブームがやってきたのだ。

その結果、連日のようにマスターに手料理を食べさせようとドール達が厨房に出入りすることになってしまった。

幼馴染としてマスターの献立を考えてきたアルバトロスにとって、この役割だけは譲れない。

闘志を燃やすアルバトロスは、ペンデュラムを輝かせて全てのペンデュラムドールに向けてこう言い放った。

『今晩の夕食当番を決めるために模擬戦闘で勝負です！皆さんお覚悟を！』

後に第一次献立戦争と呼ばれる戦いが今、始まろうとしていた。

デュエルモードに向けての準備

※プレイガイド共用データのカードの詳細を見ながら準備を進めてください。

1. セット内のペンデュラムドールカードをすべて目の前に並べます。
2. 各プレイヤーはじゃんけんなどを行い、ペンデュラムドールカードを 1 枚ずつ選びます。
3. 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スキルカードを受け取り、表面または裏面のどちらかを選び同時に公開します。
   各プレイヤーは拠点（キャンプ）カードとペンデュラムドールダイスを受け取り、2 エネルギー分のエネルギートークンを得ます。
4. プレイヤー全員で相談しエネミードールを「ドーントレス」「ミロク」から選択します。その後対応するエネミー装備カード 3 枚を用意します。

※初回プレイ時はマップカード「旅の果て　機械都市」を配置せず遊ぶことを推奨します。
配置を行わなくてもプレイすることは可能です。

※マップカード「旅の果て　機械都市」を配置しなかった場合はエネミー装備カードを使用しません。
ただし「Irregular-N ヌル」のスキルカード裏を使用する場合は「ドーントレス」「ミロク」のエネミー装備カードどちらかを選択し、3 枚用意します。

※デュエルモードではエネミードールカードの Phase4 は使用しません。

デュエルモードの遊び方

デュエルモードの配置

※デュエルモードではエネミードールカードの Phase4 は使用しません。また配置する際に余った装備カードも使用しません。

1. マップカード「旅の果て　機械都市」を表向きで配置します。
2. マップカード「（冬）　冬戦争 after」を表向きで配置します。
3. マップカード「（秋）　廃線と紅葉」を表向きで配置します。
4. マップカード「（夏）　海と廃墟」を表向きで配置します。
5. マップカード「（春）　雨の旅路」を表向きで配置します。
6. 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配置します。

7 ~ 10 32 枚の装備カード（武器カード ・ 装飾品カード ・ 装飾武器カード）をすべてを裏向きにしてよく混ぜ、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。

山札の枚数はプレイヤーの人数によって変動します。

マップ名	プレイ人数２人	プレイ人数３人	プレイ人数４人
（冬）冬戦争 after	4 枚	6 枚	7 枚
（秋）廃線と紅葉	4 枚	6 枚	7 枚
（夏）海と廃墟	4 枚	6 枚	7 枚
（春）雨の旅路	4 枚	6 枚	7 枚
ロスト山札	8 枚	8 枚	4 枚

11. ロストしたカードを置く場所です。これをロスト山札と呼びます。7 ~ 10 で山札を作った際に余った装備カードを裏向きにしてよく混ぜ、上記の表の枚数を参考にロスト山札としてすべて裏向きで配置します。余った装備カードは表面を見ずに箱へ戻します。
12. 錬成装備カードをすべて表向きで配置します。
13. ≪デュエルモードに向けての準備≫で受け取ったペンデュラムドールカード、スキルカード、拠点（キャンプ）カード、ペンデュラムドールダイス、エネルギートークンを配置します。
    （獲得したエネルギートークンは拠点（キャンプ）カードの上に置いて管理します）
14. 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。
15. スキルエナジーカードを全て表向きで配置します。これをスキルエナジー山札と呼びます。
16. ペンデュラム装備カード 3 枚を裏向きで配置します。
    ※≪デュエルモードに向けての準備≫で「Irregular-E エニグマ」を選択した場合のみ使用します。
17. ≪デュエルモードに向けての準備≫で選択したエネミードールカードを Phase3 まで開放した状態（上記の図参照）で配置します。
    ※デュエルモードではエネミードールは Phase3 の状態で固定となります。
18. エネミードール戦闘シートを配置します。

カードを並び終えればデュエルモードの準備は完了です。

ゲームの流れ

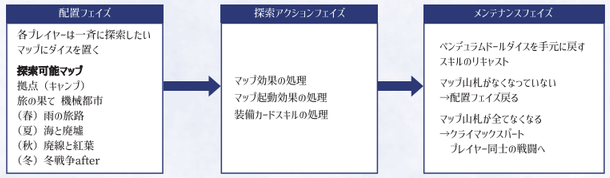
デュエルモードは探索パートとクライマックスパートの二つに大きく分けられます。
各プレイヤーは同時に探索パートを進めてドールのビルド（強化）を行います。
すべての探索地が閉鎖されるとクライマックスパートへと移行し、すべてのプレイヤー同士で戦闘を行います。
保有するエネルギーがなくなり、エネルギーの支払いを行うことが出来なくなったプレイヤーはゲームから脱落します。最後まで勝ち残ったプレイヤーがゲームの勝者となります。すべてのペンデュラムドールを戦闘不能にしたプレイヤーがゲームの勝者となります。自身のペンデュラムドールが戦闘不能になればゲームから脱落します。

探索パート	探索ラウンド	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
クライマックスパート	戦闘ラウンド	各プレイヤーとの戦闘

ゲームの進行

ゲームの進行は以下の流れで行います

1. 探索パート：探索可能マップ
   「（春） 雨の旅路」「（夏） 海と廃墟」「（秋） 廃線と紅葉」「（冬） 冬戦争 after」「旅の果て　機械都市」「拠点（キャンプ）」
   ※デュエルモードは初めからすべてのマップを探索することができます。
   →探索地の山札がなくなったらその探索地を閉鎖（裏面表示）し、閉鎖によって探索可能な探索地がなくなったらクライマックスパートへ
2. クライマックスパート　プレイヤー同士の戦闘を行います。



探索パート

探索パートの進め方

探索パートは以下 3 つのフェイズに分かれています。
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
探索パートでは探索可能なマップがなくなるまで A ～ C を繰り返します。
この一連の流れを**探索ラウンド**と呼びます。

≪A 配置フェイズ≫
配置フェイズは探索するマップを決定するフェイズです。各プレイヤーは探索アクションを行いたいマップを選び、全プレイヤー同じタイミングでマップの上にダイスを置きます。

≪B 探索アクションフェイズ≫
探索アクションフェイズは探索アクションを行うフェイズです。選んだマップ番号が小さいプレイヤーから順にそのマップでの探索アクションを行います。
同一のマップを複数のプレイヤーが選択した場合は、ドールの演算力が高いプレイヤー順に探索アクションを行います。（演算力が同値の場合は、アタック値を比べて、値が高い方が先に探索アクションを行います。それも同値であればじゃんけん等の任意の方法で決めます。）
各プレイヤーが一回ずつ手番を終えたらこのフェイズは終了します。

- **探索アクション**

探索地「(春)雨の旅路」「(夏)海と廃墟」「(秋)廃線と紅葉」「(冬)冬戦争after」を選択した場合
1. マップ効果：配置フェイズで選択したマップに書かれている効果の処理を行います。
2. 装備カードスキル：装備カードに記載されている、探索アクションフェイズに効果を及ぼすスキルの処理を行います。

拠点（キャンプ）カードを選択した場合
キャンプを選択した場合は以下 4 つの中から 2 つを選択し、任意の順で処理を行います。
1. 2 エネルギーの獲得
2. 装備の換装
3. 錬成装備の獲得
4. コミュニケーション

●装備の換装
自身のドールが装備しているカードをすべて手札に戻した後、手札の装備カードを任意の枚数選んでドールに装備できます。

●錬成装備の獲得
カードに記載されているコストを全て支払い、錬成装備を獲得することができます。
獲得に必要なカードコストは「装備しているカード」「手札」から支払うことができます。
錬成装備は装備可能であれば錬成したときに装備することが可能です。装備ができない状態（装備ポケットに空きがない場合）であれば手札に送ります。
支払ったコストは「装備カード」であればロスト山札の一番下に裏向きで重ねます。「エネルギー」はストックに送ります。

錬成装備は強力ですが多くのコストが必要なので、初めてゲームをプレイされる方は 1 本の所持をオススメします。

●コミュニケーション（スキルの成長）
コミュニケーションを行うことでペンデュラムドールのスキルを開放することができます。

☑スキル開放の手順
①自身のペンデュラムドールダイスを振ります。
②ダイスの目が次のスキル開放に必要な好感度 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、1 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。
この場合はスキルの開放はできません。
スキル開放を行った際、スキルエナジーアイコン があった場合は記載のある数字の枚数分スキルエナジーカードを受け取ります。

コミュニケーションにおいても＜常時発動＞＜任意発動＞の装備カードスキル、ペンデュラムドールスキルを使用することができます。ダイスの出目がスキル開放に必要な好感度に満たないときは活用しましょう。

戦場「旅の果て 機械都市」を選択した場合
マップカードに記載されているマップ効果を処理します。

≪エネミードールとの戦闘≫
エネミードールとの戦闘は下記の手順で行います。
①エネミードールダイスを振り、エネミードールのスキルの決定を行い、スキルの処理を行います。
　※ストーリーモードではクライマックスパートを繰り返すと Phase が進んでいきますが、デュエルモードのエネミードールは Phase3 の状態で固定です。ダイスの出目が 6 の時はスキルが発動しません。
②戦闘を行うプレイヤーはペンデュラムドールダイスを振ります。
③ダイスの出目に対してプレイヤーは〈任意発動〉スキル、ドールスキルを使用するか判断し、最終的な出目を決定します。
④アタック値（≪戦闘について≫の項目参照）が高かった方が戦闘勝利となります。
　原則としてエネミードールは【クリティカルバースト】【ファンブル】にはなりません。

≪戦闘について≫
戦闘の勝敗はアタック値で決定します。アタック値の計算方法はペンデュラムドールとエネミードールで異なります。
≪ペンデュラムドールのアタック値≫
ペンデュラムドール基礎攻撃力＋装備の補正攻撃力＋ダイスの出目
※ブレイガイド共用データの装備についての項目を参照してください。
≪エネミードールのアタック値≫
エネミードール基礎アタック値＋エネミードールスキルによるアタック値の上昇値＋プレイヤー側のスキルによるアタック値の減少値
※エネミードールダイスはスキルの決定にのみ使用します。エネミードールのアタック値にダイスの出目は足しません。

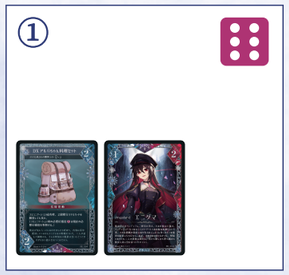
ペンデュラムドール（プレイヤー側）はアタック値の他にクリティカルバーストとファンブルの２つの攻撃判定を持ちます。

●クリティカルバースト
ダイスの出目が最終的に６の場合、この判定となります。
ドールの攻撃力に関わらず場で最も高いアタック値として扱います。
クリティカル Lv を上げるとクリティカルバーストとなる出目が増えます。

●ファンブル
ダイスの出目が最終的に１の場合、この判定となります。
ドールの攻撃力に関わらず場で最も低いアタック値として扱います。
ファンブル Lv を上げるとファンブルとなる出目が増えます。
アタック値が同じ場合や、クリティカルバースト同士、ファンブル同士の場合は戦闘結果は引き分けとなりエネルギーダメージは発生しません。
ファンブルとクリティカルバーストの両方が同時に発生した場合はクリティカルバーストの判定となります。
原則としてエネミードールはダイスの出目によって【クリティカルバースト】【ファンブル】にはなりません。
エネミードールスキルの発動によって【クリティカルバースト】になる場合があります。

戦闘例
仮想敵：ミロク Phase1　エネミードールダイスの出目　2（スキル効果ファンブル Lv+3）
　　エネミードール基礎アタック値６　プレイヤー側のスキルの発動は考えないものとする

①クリティカルバースト戦闘勝利例　　②ファンブル戦闘敗北例



①の場合、ダイスの出目が６でクリティカルバースト判定のため戦闘勝利となります。
※クリティカルバーストは最も高いアタック値として扱います（≪戦闘について≫の項目参照）
②の場合、アタック値はミロクよりも高いですが、ミロクのスキルによってファンブル値を Lv4 にされている状態（ダイスの出目が１～４でファンブル判定）のため、プレイヤーはファンブルの判定となり戦闘敗北となります。
※スキルによってダイスの出目を操作し、出目を５以上にした場合はファンブルの状態から脱却することができます。

◆戦闘勝利した場合
エネミー装備カードの山札から１枚引きます。引いたカードに対応するポケットが空いていれば装備することが可能です。ポケットの空きがなければ手札として所持します。
獲得時にエネルギーの支払いはありません。

◆プレイヤーが戦闘敗北した場合
何も処理はありません。プレイヤーは探索アクションフェイズを終了します。

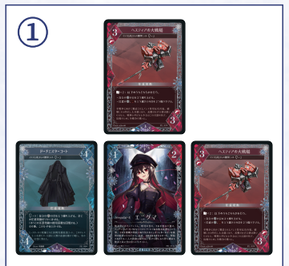
◆戦闘に引き分けた場合（アタック値が同値だった場合）
何も処理はありません。プレイヤーは探索アクションフェイズを終了します。

≪C メンテナンスフェイズ≫
すべてのプレイヤーが１回ずつマップの探索を終えた後、メンテナンスフェイズに入ります。それぞれ自身のペンデュラムドールダイスを手元に戻します。探索可能なマップの山札がなくなったら、そのマップを閉鎖（裏側にする）しクライマックスパートに移ります。
そうでなければ再度、配置フェイズに移行し探索可能なマップの山札がなくなるまで探索ラウンドを繰り返します。
※メンテナンスフェイズの終了時に〈任意発動〉スキルはリキャストします。

スキルの発動

【装備カード を装備】したときや【キャラクタースキルを開放】したときに、スキルが使用可能になります。
カードスキルは戦闘ラウンド中、コミュニケーション判定時、配置フェイズ時に発動することができます。
スキルには〈常時発動〉〈任意発動〉〈Overload〉〈覚醒 Immortal Heart〉〈錬成時発動〉の５種類があります。
A.〈常時発動〉
プレイヤーの意志に関係なくゲーム中は常に効果が発揮され続けます。
B.〈任意発動〉
戦闘ラウンド中、またはドールとの「コミュニケーション判定」で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。原則として１つの装備につきスキルの発動は１回です。〈任意発動〉の効果でリキャストした場合は連続使用が可能となります。
〈任意発動〉のスキルは新しい戦闘ラウンドが始まるか、メンテナンスフェイズを迎えることで再度使用可能となります。

①



②

①の場合の発動可能スキル
「ヘスティアの大戦槌」・「ドーチェスターコート」・「ヘスティアの大戦槌」
※「ヘスティアの大戦槌」のスキルは２枚装備しているのでそれぞれ１回ずつ発動可能です。
※「ヘスティアの大戦槌」のスキルを使用した後「ドーチェスターコート」のスキルを使用するとスキルがリキャストされ、再度スキルを使用することが出来ます。
②の場合の発動可能スキル
「ドーチェスターコート」・「ハウンドチェーン」・「ヘスティアの大戦槌」
※「ドーチェスターコート」のスキルを使用すると使用済みのスキルがリキャストされ、再度スキルを使用することができます。
C.〈Overload〉
基本的に戦闘ラウンド中、〈任意発動〉と同じタイミングで発動可能なスキルです。強力なスキルの為、スキルを開放することで手に入るスキルエナジーカードを消費して発動します。
※戦闘ラウンド中以外に使用が可能なスキルは発動のタイミングがカードに記載されています。
D.〈覚醒 Immortal Heart〉
すべてのフロントスキルには、2nd skill をさらに強化する能力や新たなスキルを獲得する覚醒 Immortal Heart があります。
E.< 錬成時発動 >
キャンプで錬成装備を獲得するときに発動することができるスキルです。

クライマックスパート

クライマックスパートでは、最優のドールを決めるため、各プレイヤーの完成させたペンデュラムドール達が一斉に戦い始めるバトルロワイヤル方式での戦闘を行います。
他のドールたちの撃破を目標に戦闘ラウンドを行い、ただ一人の勝者を決めましょう。
勝利条件：自身を除いたすべてのプレイヤーをゲームから脱落させる。
敗北条件：エネルギーの支払いが出来ず、ゲームから脱落する。

ペンデュラムドールとの戦闘

ペンデュラムドール同士での戦闘ラウンドは以下の順で進めます。
①戦闘に参加するすべてのプレイヤーはペンデュラムドールダイスを振ります。
②ダイスの出目に対してプレイヤーはスキルの使用をするか判断し、自身のダイスの目を決定します。
③最終的なアタック値が最も高かったプレイヤーは戦闘勝利、それ以外のすべてのプレイヤーは戦闘敗北となり６エネルギーダメージを受けます。アタック値が最も高いプレイヤーが複数いた場合は、そのプレイヤーたち以外のすべてのプレイヤーが６エネルギーダメージを受けます。全員のアタック値が同値だった場合、引き分けとなりエネルギーダメージは発生しません。
④戦闘の勝利条件を満たすまで①～③を繰り返し行います。

戦闘について

戦闘の勝敗はアタック値（ペンデュラムドール基礎攻撃力＋装備の補正攻撃力＋ダイスの出目）で決定します。
最終的なアタック値が高い方が戦闘勝利となります。
ペンデュラムドール（プレイヤー）は通常のアタック値計算とは別に、クリティカルバーストとファンブルの二つの攻撃判定を持ちます。

●クリティカルバースト
ダイスの出目が最終的に６の場合、この判定となります。
ドールの攻撃力に関わらず場で最も高いアタック値として扱います。
クリティカル Lv を上げるとクリティカルバーストとなる出目が増えます。

●ファンブル
ダイスの出目が最終的に１の場合、この判定となります。
ドールの攻撃力に関わらず最も低いアタック値として扱います。
ファンブル Lv を上げるとファンブルとなる出目が増えます。
※アタック値が同じ場合や、クリティカルバースト同士、ファンブル同士の場合、戦闘結果は引き分けとなりエネルギーダメージは発生しません。
ファンブルとクリティカルバーストの両方が同時に発生した場合はクリティカルバーストの判定となります。

戦闘敗北した場合

６エネルギーダメージを受け、ストックにエネルギーを支払います。その際エネルギーが支払えなかった場合、戦闘不能となりゲームから脱落します。
エネルギーを支払うことができた場合は【装備の換装】を行い、戦闘ラウンドに戻ります。

デュエルモードでのスキル発動順について

デュエルモードでのスキルの発動は原則としてプレイヤーが発動したいタイミングで自由にスキルを発動することができます。一方でほかのプレイヤーのスキルの発動を確認してから発動したいという状況になった場合は、以下のスキル発動の終了確認を行います。

スキル発動の終了確認

スキルの発動を終えるかの確認を、最も演算力の低いペンデュラムドール（プレイヤー）から行います。
スキル発動の終了確認で誰かがスキルを発動した場合、もう一度、最も演算力の低いペンデュラムドール（プレイヤー）からスキル発動の終了確認を行います。
各プレイヤーに終了確認を行い、最も演算力の高いプレイヤーがスキルの発動を行わなかった時、スキルの発動を終了してアタック値を確定します。その後エネルギーダメージの計算に入ります。

クレジット
ゲームデザイン　オオタユウ
製作スタッフ　ボス犬 シルフレイ ぐみ にじの モトハシ
DTPデザイン　**SIRO おしお**
グラフィックデザイン **SIRO　RYOZEN Scratch Creations**
カードデザイン　**おしお Key**
ロゴデザイン　**みなせしゅん**
サマリーデザイン　ぐみ
イラストレーション　NIKU いろひつ　星蝋燭　ゾンビモグラ nihoshi 春昭 akisa
　Spark621 英エイスト p.h Lala hy
スペシャルサンクス　ニラタマ　さまけけ　そら　mitamen めがさえ ZUME
印刷　タチキタプリント　プリントパック
製作　幻想遊戯団
thank you playing

アヴェンジャー

エニグマ

アルバトロス

ヌル