



わたしはルエ・アストカル
逢えてうれしいわ、とっても

私はアウシグ・メミス
メミスど、そう呼んでください

ここは白き夢
あなたの望んだ、闘士の夢

壊れてもいいの、夢だから
四肢が碎けて、潰れたって
夢みた身体は動き続ける

壊してもいい、夢だから
誰かの倫理も、むなしい道理も
みんな置いてきましたよね？

そうして、ただ勝ちたいと
修羅を希えばいい

ほら、心がもう躍ってるわ
ほら、心かもう躍ってます

だから、ねー

勝つために、壊れればいいの
最後の一片になるまで

二人対戦モード

はじまりの夢

夢遊の闘士となりたまえよ

貴方の夢での姿——クラスと
貴方に囁く悪魔——デモンを選び
白昼夢の闘争へと身を投じよう

相手のライフを0にするか
相手がカードを出せなくなれば
貴方の勝利となる

相手と相談し、どちらかのデモンを選びたまえ
そしてどちらかがコードを読み取り
その囁きに導かれるといいだろう



ルエの囁きを聴く

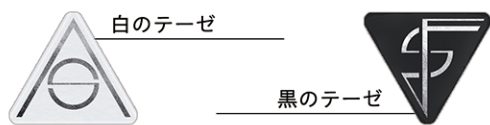


メミスの囁きを聴く

内容物紹介

テゼトークン 40枚

貴方の心中を流れる元素を表すトークン。通常のゲームではお互い16個を使う。表裏があり、それぞれ白のテゼ、黒のテゼと呼ぶ。



ライフトークン 4枚

ライフを示すためのトークン。ボード上のライフに、十の位を示すように置く。



クラスタロット 4枚

夢で貴方が選んだ姿を表すタロット

①クラス名

②初期ライフ

ゲーム開始時にこの値の初期ライフを持つ。



デモンタロット 5枚

夢で貴方に囁きかけるデモンを表すタロット

①デモン名

②ライフ変動

この値だけ、クラスタロットの初期ライフが増減する。

③ドリームテゼ

そのデモンが使えるカードを示す。

④アビリティ



カードスタンド 2個

囁きにあるデモンカードを置くために使う。



ボード 2枚

貴方の戦う白昼夢の舞台と、貴方の心中を描き出すためのボード。



重要な記法

単に意識や魔力などと下線を付けて書く場合は領域そのものを表し、△意識などと書く場合はその領域に置かれた特定色のテゼを表す。色を問わない場合は▽意識のように書く。

この際、「相手の」などと特筆されなければ貴方のボードの領域を指す。

①意識

テゼが置かれる。精神がどれだけ明瞭かを表し、カードを手札から使うために△意識が必要となる。

②守護魔力

3か所あり、テゼが置かれる。相手の攻撃を防ぐための魔力を表す。

③補強魔力

3か所あり、テゼが置かれる。カードを強化するための魔力を表す。

④夢遊魔力

テゼが置かれる。特定の役割がない魔力を表す。

補足：魔力

②～④を総称して魔力と呼ぶ。すなわち、魔力はプレイヤーごとに7か所ある。契約し、カードを囁きから使うために▽魔力が必要となる。

⑤供物

カードやテゼが置かれる。デモンに捧げたカードをここに置く。置かれたテゼを契約により残響を通して獲得できる。

⑥残響

テゼが置かれる。供物からテゼを得る際に、一時的に置かれる場所である。

⑦封印

ゲームから封じられたテゼが置かれる。一部のデモンはここに追加のテゼを持つ。

⑧アクト

戦いの刹那、貴方の取る行動を示すための場所。3か所あり、出したカードをここに置く。上部に描かれたアイコンの数だけ復元力を持つ。



⑨モメント

刹那の狭間にある間隙。モメントカードを置く場所である。

⑩デモンデッキ

デモンデッキを置く場所である。

⑪ライフ

夢での身体の強度、ライフを示すための場所である。

クラスカード 28枚

クラスごとに7枚ずつあり、それらはゲーム開始時に貴方のデッキになる。



①カード名

②意識条件 / 意識コスト

カードを手札から使うためのコスト。意識条件(上の数字)だけ△意識がある状態で、意識コスト(下の数字)だけ△意識を裏返すことで支払う。

③カードタイプ

カードの分類。原則的に以下の3種類がある。

🔴 攻撃 🔵 行動 ⬛ 葛藤

④防御力

相手の攻撃を防ぐための値であり、描かれた三角形の数で表す。4以上の場合には数字で表す。

補足：両側に同じ値が書かれている。

⑤効果

⑥突破力（攻撃のみ）

相手の守りを破るための値である。

⑦威力（攻撃のみ）

守りを破った際に与えられるダメージの値である。

⑧使用クラス

このカードを持っているクラスを示す。

⑨葛藤

逆向きにして《葛藤》として使う時の効果。①から⑤の情報を独自で持つ。

デモンカード 20枚

デモンの持つ強大な力であり、契約により貴方のデッキを変容させる。



同様の情報

クラスカードの①から⑤の情報をすべて持つ。攻撃ならば⑥と⑦も持つ。

⑩契約コスト

カードを囁きから使うためのコスト。その値だけ▽魔力を裏返すことで支払う。

⑪供物条件

カードを囁きから使うための条件。アイコンの数だけ供物にカードがなければ囁きからは使えない。

⑫臨界突破

まだ気にしなくてよい。

⑬最初の囁き

ここに「initial」と書かれたカードはゲーム開始時に必ず囁きに加わる。

⑭ドリームテーズ

このカードを持っているデモンを示す。

シギル・プリムス 2枚



ゲーム開始時にデッキに加わる特別なデモンカード。クラスカードの①から⑤までの情報しか持たないが、ゲーム中はデモンカードとして扱う。

モメントカード 1枚



カードを出す順番とラウンドの偶奇を表示するためのカード。カードの③④⑥⑦の情報をもち、クラスカードでもデモンカードでもない突破力0、威力0、防御力2の攻撃カードとして振舞う。

サマリーカード 2枚



ゲームの進行を参照するためのカード。

クラスカードリスト 4枚



クラスカードの内訳を確認するためのカード。

邂逅の



ゲームの準備

0.はじめて遊ぶならば

1ページにある「はじめりの夢」のコードを読み、その先からチュートリアルゲーム遊ぶことを強く推奨する。

1.クラスとデモンの選択

クラス1つと、貴方に囁くデモン1体をお互い秘密裏に選び、同時に公開する。

2.盤面の準備

お互いがボードを用意し、向き合わせ、自分のボードにテーゼを配置する。

- 意識に白のテーゼを6個、黒のテーゼを2個置く。
- 供物の所定位置（右図を参照）に、黒のテーゼを合計8個置く。
- クラスタロットの初期ライフとデモンタロットのライフ変動を足し、ライフをその値にする。
- 先手後手を無作為に決め、先手にモメントカードを渡す。先手はそれを「flip」の面でモメントに置く。

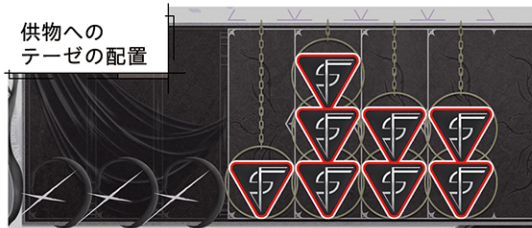
補足：デモンによっては、封印にテーゼを然るべき数だけ置く。

3.カードの準備とゲームの開始

以下の手順を行う。

- 選んだクラスの全カードと《シギル・プリムス》1枚を混ぜた8枚をよく切り、山札としてボード外に置く。
- 選んだデモンのカードの中から、最初の囁きを持つカードを囁き（カードスタンド）に置く。
- そのデモンが持つ、残りのデモンカード全てをよく切り、デモンデッキとしてボード上に置く。

ここまでを終えたら、最初のスタートフェイズを開始する（結果、手札は4枚、囁きは3枚になる）。



準備完了図

カードを置く領域

①山札

ボード外の好きなところに裏向きで重ねて置く。ここから引かれたカードは手札に加わる。

②手札

手に持つ。ここからカードを使える。

③デモンデッキ

ボード上にあり、そこに裏向きで重ねて置く。ここから引かれたカードは囁きに加わる。

④囁き

カードスタンドに置く。ここに置かれたデモンカードと契約できる。

⑤捨て札

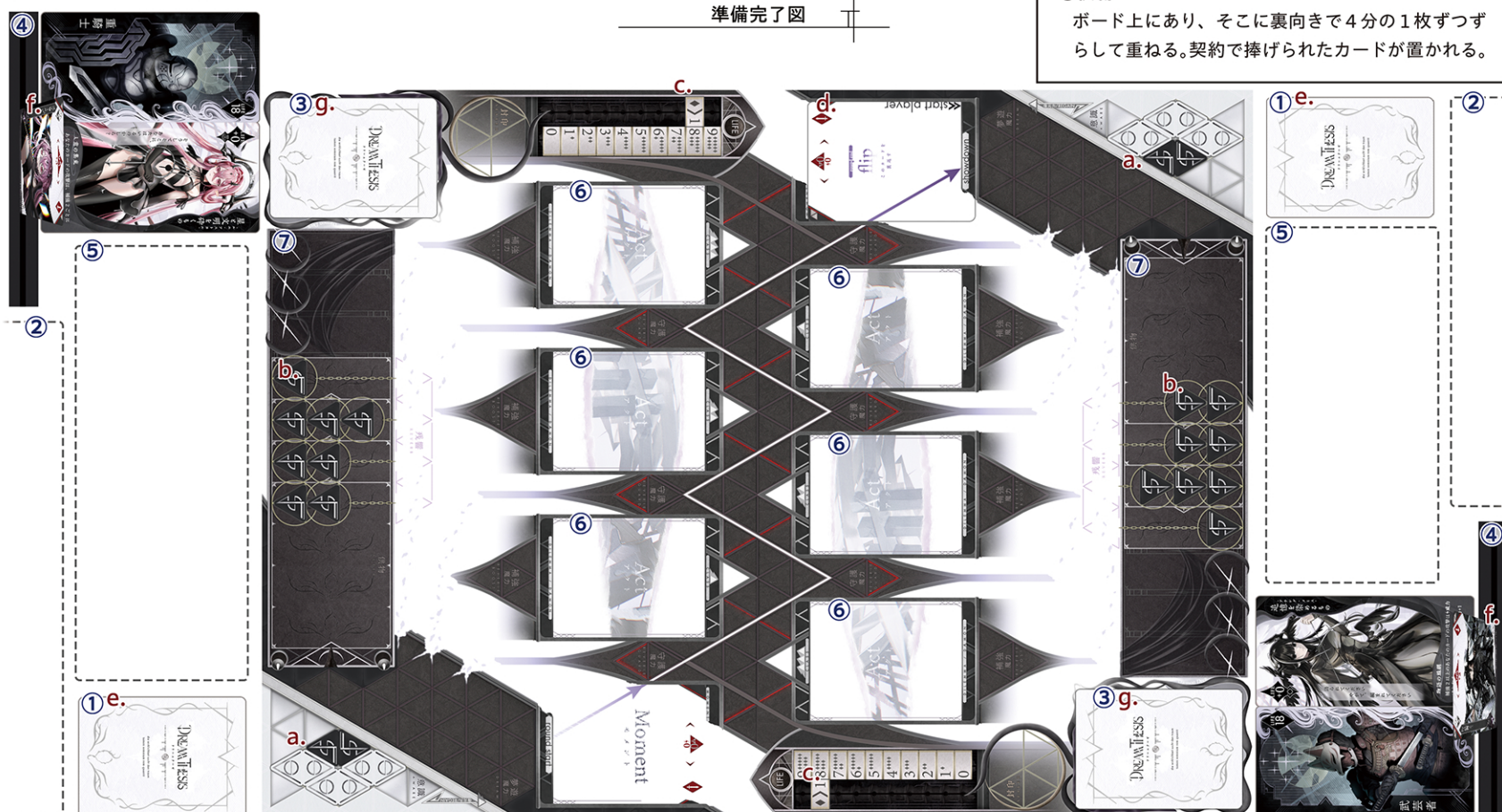
ボード外の好きなところに表向きで置く。使われたカードは、エンドフェイズにここに捨てられる。

⑥アクト

ボード上にあり、そこに表向きで置く。使われたカードが置かれる。

⑦供物

ボード上にあり、そこに裏向きで4分の1枚ずつずらして重ねる。契約で捧げられたカードが置かれる。



ゲームの進行

勝利条件が満たされるまでラウンドを繰り返す。

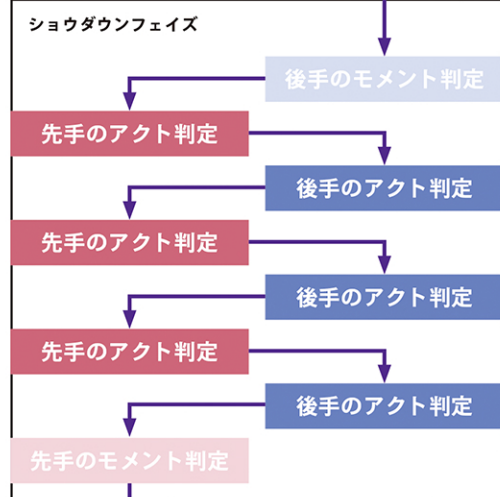
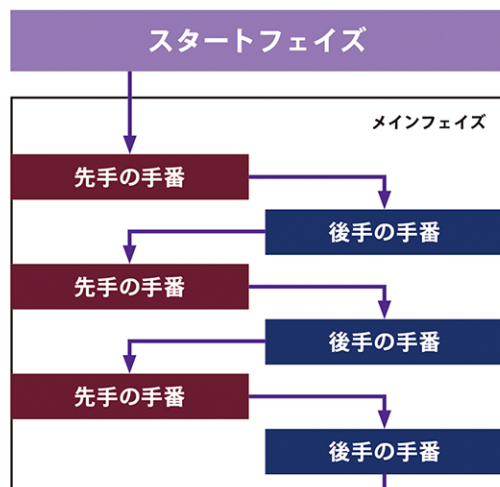
ラウンドは4つのフェイズからなり、フェイズが終了するごとに次のフェイズに進む。エンドフェイズが終了したら次のラウンドのスタートフェイズに進む。

勝利条件

- 相手のライフを0にする。
- 相手が「ゲームに敗北する」を選ぶ。

ラウンドの進行

先手 後手



エンドフェイズ

- ①マインド ②リゲイン
③トラッシュ ④モメント

1.スタートフェイズ

お互い、手札が4枚未満ならば、4枚になるまでカードを引く。お互い、囁きが3枚未満ならば、3枚になるまでデモンデッキの上からカードを囁きに置く。

補足：山札が0枚になったらそれ以上カードは引けず、デモンデッキが0枚になったらそれ以上囁きにカードは置けない。

2.メインフェイズ

先手（モメントカードを持つプレイヤー）から手番を交互に繰り返し、お互い3回ずつの手番を行う。手番では以下のいずれかを行い、**アクトの順番通り**の位置にカードを出す。

- 手札からカードを使う。
- 手札からクラスカードを《葛藤》として使う。
- 囁きからカードを使う（契約する）
- ゲームに敗北する。

補足：これら4種類への細かい説明は次のページで行う。

3.ショウダウンフェイズ

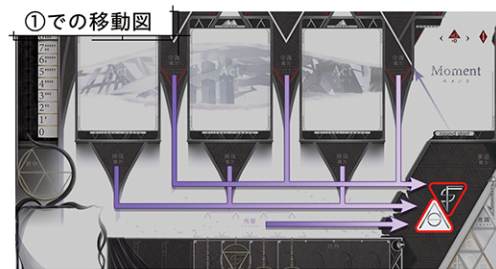
後手のモメントから順に、カードの**（攻撃時）**効果、攻撃、**（判定時）**効果をこの順で解決する。これら3種類を解決する処理をそのモメントやアクトの判定と呼ぶ。

補足：モメントは突破力0、威力0の攻撃と扱うため、基本的には無視してよい。但し、何かしらの効果を受けていたり、何かしらのカードで上書きされていたりその限りではない。例えばモメントカードは防御力2を持つ。

4.エンドフェイズ

以下の手順をお互いが行う。

- ①. **（守護魔力）**、**（補強魔力）**、**（残響）**をすべて夢遊魔力に送る。



- ②. アクトのうち、クラスカードが置かれている場所の復元力を合計する。この際、《葛藤》が置かれたアクトの復元力は1と扱う。そして、その合計数だけ**（夢遊魔力）**を意識に送る（**（夢遊魔力）**は意識に送れない）

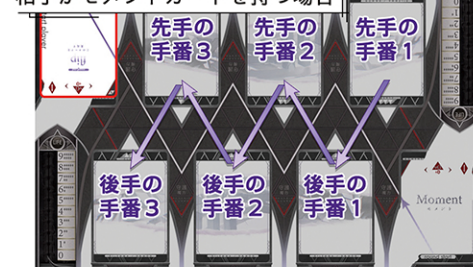
アクトの順番

手番でカードを出す先となるアクトの順番は決まっている。それは下図の順である。

貴方がモメントカードを持つ場合



相手がモメントカードを持つ場合



この際、あるアクトから見て、モメントカードから遠いアクトを前のアクトと呼び、あるアクトから見て、モメントカードから近いアクトを後のアクトと呼ぶ。

補足：手番が飛ばされた場合、アクトにカードが置けないことがある。その場合でも順番を遡らず、飛ばされたアクトは空白のままラウンドを進める。



- ③. アクトに出された全てのクラスカード、デモンカードを捨て札に送る（結果、山札を作り直された際にデモンカードがデッキに混ざる）
- ④. モメントカードが「flip」の面ならば、「shuffle & pass」の面に裏返す。「shuffle & pass」の面ならば、お互いが（残った）山札と捨て札を全て混ぜて切り直し、新しい山札にする。その後、モメントカードを相手に渡し、受け取ったプレイヤーは「flip」の面でモメントに置く（つまり、2ラウンドに1回、残りの山札枚数に関わらず必ず山札が作り直される）

メインフェイズの手番

手番では4つの選択肢から任意の1つを必ず選ぶ。全ての手順を行えない選択肢は選べない。

補足：アクトに出した後の効果がすべて解決できる必要はない。

a.手札からカードを使う

以下の手順を行う。

1. 意識条件が△意識の個数以下であるカードを手札から1枚選ぶ。
2. そのカードの意識コストだけ△意識を裏返す。
3. そのカードを順番通りのアクトに出す。

補足：意識コストが0ならば△意識を裏返さなくてよい。

補足：意識条件が意識コストより小さい場合でも、意識コストを支払えなければカードは使えない。

手札からカードを使う例



△意識が5個あるので意識条件が5以下のカードを選ぶ。そこで意識条件が4である《護法斬り》を選んだ。



《護法斬り》の意識コストは2なので、△意識からターゼを2つ選び、裏返した。



順番通りのアクト（前ページ参照）に《護法斬り》を出した。

補足：デモンカードをアクトに出す際は、復元力を隠すように出す。

b.手札からカードを《葛藤》として使う

以下の手順を行う。

1. 《葛藤》の意識条件が△意識以下であるクラスカードを手札から1枚選ぶ。（警告：△意識が0になると《葛藤》も使えなくなる。多くの場面で敗北に直結するため、気を付けるべきだろう）
2. そのクラスカードを逆向きにして《葛藤》にする。
3. その《葛藤》の意識コストだけ△意識を裏返す。（《葛藤》の意識コストが1以上に変化していない限り不要）
4. その《葛藤》を順番通りのアクトに出す。

補足：《葛藤》をアクトに出す際は、復元力を隠すように出す。

c.囁きからカードを使う（契約する）

以下の手順を行う。

1. 供物条件にあるアイコンの数が、供物にあるカードの枚数以下であるデモンカードを囁きから1枚選ぶ。
2. そのデモンカードの契約コストだけ▽魔力を裏返す。この際、夢遊魔力、守護魔力、補強魔力を好きなように組み合わせてターゼを選んでよい。
3. 手札からクラスカードを1枚選び、まだカードが置かれていない中で最も右側の供物にそのクラスカードを裏向きで置く。その際、供物のその位置に置かれていたターゼを全て残響に送る。
4. そのデモンカードを順番通りのアクトに出す。

補足：囁きからデモンカードを使う際は、その意識条件は無視してよく、意識コストは支払わなくてよい。

囁きからカードを使う例



供物がまだ0枚なので、供物条件にアイコンがないデモンカードしか選べない。そこで囁きから《ステラ・ルプトゥラ》を選んだ。



《ステラ・ルプトゥラ》の契約コストは4である。従って▽魔力が合計で4以上なくてはならない。

アクトへの出し方と復元力



クラスカードは復元力が見えるようにアクトに出す。



《葛藤》は復元力を復元力1で書きするようにアクトに出す。



デモンカードは復元力を隠すようにアクトに出す。



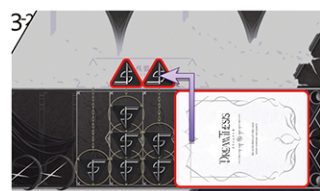
《シギル・プリムス》はデモンカードなので注意すること。



契約コストを支払うために▽夢遊魔力を1個、右の▽補強魔力を2個、左の▽守護魔力を1個選び、それら合計4個を裏返した。



手札から供物に捧げるためのクラスカードを選ぶ。今回は《二連撃》を選んだ。



《二連撃》を裏向きで供物の一番右の位置に置いた。その際にカードが重なる位置にある▽供物2個は残響へと移動させた。



順番通りのアクト（前ページ参照）に《ステラ・ルプトゥラ》を出した。

補足：デモンカードをアクトに出す際は、復元力を隠すように出す。

2枚目以降の供物の置き方

2枚目の置き方



3枚目の置き方



図のように4分の1枚ずつカードをずらして置く。

d.ゲームに敗北する

以下の手順を行う。

1. ゲームに敗北する。

攻撃の解決/その他のルール

攻撃を解決するならば、その突破力と相手の守りを比較し、突破力が上回ればその威力だけ相手にダメージを与える。相手の守りとは、正面2つのアクトにある相手のカードが持つ防御力の合計と、正面にある相手の**△守護魔力**の個数を足したものである。

補足：同値の場合はダメージを与えられない。



相手の《二連撃》は突破力3である。よってその正面の**△守護魔力**が3個あるため、守りは3であり、防げる。



相手の《ステラ・ルプトゥラ》は突破力5である。その正面の**△守護魔力**が2個あり、正面2つのアクトに出した《iv 武葬》と《判断》の防御力がそれぞれ2と1である。よって合計して守りは5となるため、防げる。



貴方の《踏み込み》は突破力4である。その正面に**△守護魔力**はない。正面2つのアクトは一方は《自我》で防御力1であり、もう一方はモメントカードで防御力2である。合計して守りは3であるため、《踏み込み》の威力にあたる1ダメージを相手に与えられる。

ゲームが終わったら

コードを読まず、ルールブックだけを参考にして二人対戦のゲームを終えたならば、貴方の望む頃に、右のコードを読むとよいだろう。



効果の種類

条件：そのカードを使うための条件。満たしていないならば、そのカードは使うカードとして選べない。

使用時：そのカードをアクトに出した時に解決される効果。

アクト中：そのカードがアクトにある限り、有効になる効果。

リアクト：このカードがアクトにあるならば、ショウダウンフェイズに所定の条件で有効になる効果。

攻撃前：そのカードが攻撃を行う際に、その直前に解決される効果。

判定時：ショウダウンフェイズでそのカードを参照する際に解決する効果。そのカードが攻撃ならば、攻撃よりも後に解決される。

放棄時：そのカードが捨て札に移動する際に、代わりに解決される効果。

細かいルール・テキスト

原則

- カードの効果は可能な限り解決する。例えば《葛藤》は「3個」と書かれているため、**▼意識**が2個しかない場合は2個を割り振らなければならない。
- 《シングル・プリムス》のように「2個まで」と書かれているなら、1個や0個を選んでもよい。
- 効果が相手のテーゼを移動させるならば、それは相手の領域に移動する。
- カードが同じ種類の効果を複数持つならば、上に書かれたものから順に解決する。

正面2つ、両隣のカード

- カードが「正面2つにあるカード」を見る場合、そのカードから見て正面にある相手のカード最大2枚を指す。
- カードが「両隣にあるカード」を見る場合、そのカードから見て両隣にある貴方のカード最大2枚を指す。

1つ前、1つ後のカード

- カードが「1つ前や1つ後にある相手のカード」を見る場合、アクトの順番として1つ前や1つ後に出される相手のカードを指す（正面2つのどちらかである）。
- カードが「1つ前や1つ後にあるあなたのカード」を見る場合、アクトの順番として2つ前や2つ後に出される貴方のカードを指す（両隣のどちらかである）。

X/Y、+X/+Y

- 攻撃の突破力がXであり、威力がYであることをX/Yと略することがある。攻撃が+X/+Yとなるとは、突破力を+Xし、威力を+Yすることを意味する。

補強X

- あるカードが補強Xであるとは、そのカードが置かれたアクトに対応している**補強魔力**にテーゼがX個置かれていることを指す。

正面、前、後の魔力

- 守護魔力**はその正面にある相手のアクトと対応している。**補強魔力**はその上にある貴方のアクトと対応している。
- カードが「正面の魔力」を見る場合、そのカードがあるアクトと対応する**守護魔力**を指す。
- カードが「前の魔力」を見る場合、そのカードより前のアクトに対応する**魔力**を指す。
- カードが「後の魔力」を見る場合、そのカードより後のアクトに対応する**魔力**を指す。



攻撃を無効にする

- カードが「攻撃を無効にする」ならば、ショウダウンフェイズでの攻撃の解決だけを飛ばす。それ以外の効果には影響を与えない。

供物の間が空いた場合

- 供物のカードに空きができた場合、直ちに右に詰めるように並べ直す。これにより、4枚目以前の契約でも、次の契約でテーゼが残響に送られなくなることがありえる。

カードへの補足

- 《防御陣》で**△夢遊魔力**が2個以下しかない場合、テーゼを送る**守護魔力**を選ぶ。
- 《オービス・バヴォール》で相手の**△意識**が2の場合、1として数える。
- 《ルナ・ルイナム》の指す中央のアクトとは、両隣にモメントでないアクトを持つ自分のアクトである。
- 《ネブラ・カルタス》はモメントやモメントカードに影響を与えない（それらはクラスカードでもデモンカードでもない）。
- 《別れゆく双鞭》がモメントに置かれている際に、エンドフェイズの処理でモメントカードを受け取った場合、モメントカードは《別れゆく双鞭》の下に置かれる。結果としてそのモメントは4/2、防御力0の攻撃となる。モメントカードの情報は無効化されるが、エンドフェイズの処理として裏返したり相手に渡したりするのは変わらないので、忘れないよう注意すること。
- 《崩れゆく宿業》で復元力が負の値になっても、0の場合と変わらず何もしない。
- 《ヴォルプテ》でメインフェイズが終わった場合、より後のアクトにはカードが置かれないうまま、ルール通りにショウダウンフェイズの処理を行う。
- 《いんじえすとうーま》で相手のカードが供物に置かれる場合も、**供物**のその位置に置かれていたテーゼは全て**残響**に送られる。



ソロプレイモード

影絵への入口

影絵の都が呼んでいる

それはデモンの夢、彼女の景色
かつての追想か、まだ見ぬ空想か
はたして、貴方はどう読むのだろうか？

定められた力を使い
舞台ごとの勝利条件を果たせば
次の舞台への道が開かれる

Iから順にコードを読み取りたまえ
そうして、言葉に従うといい
ルエ・アストカルが道行きを囁くだろうさ