

魔装剣姫

# カダグヤ

クィーンズブレイド  
**グリムワール**  
Queen's Blade Grimoire



Character created by Saitom

対戦型ビジュアルブック  
**LOST  
Worlds**



カグヤと結婚したいやつ、  
宝物もってこい

魔装（魔法の宝物）の収集家で、自称月の民。可愛い外見でいろんな人々から宝物を貢がせまくっているが悪女的な打算はなく、単に精神年齢が低く子供っぽいだけ。拾ってくれたおじいさんおばあさんにとっても甘やかされて育てられた。優勝するともらえると言われているクイーンズブレイドに興味があって闘技会に参加した。

#### 魔装一覧：

龍の首を断つ刀（武器）  
仏の御石の鉢（頭）  
火鼠の手甲（手）  
燕の巢の脛当て（脚）  
蓬莱の弾の靴（足）

## PROFILE

身長 156 cm

B ————— 87

W ————— 54

H ————— 83

職業：魔装遣い

能力：どんな魔装も

瞬時に使いこなすことができる

好きなもの：貴重な宝物

嫌いなもの：たけのこ



Kaguya

# クィーンズブレイド グリムワール Queens Blade Grimoire



好評  
発売中

## 魔女討ちの菓子職人グレーテル

キャラクターデザイン: かんたか

「召喚士アルドラ」などでおなじみの、かんたかが描く新美闘士! お菓子の鎧に身を包んだグレーテルは、性格の良い菓子職人。でも実は二重人格!? 男勝りの下品な人格である“ヘンゼル”に変身するとコスチュームの露出度が上がり、残虐な戦闘スタイルに変化する!

定価 本体 1,429 円+税

仕様 B5 判書籍 フルカラー ハードカバー



好評  
発売中

## 不思議の国の闇使いアリシア

キャラクターデザイン: 深崎暮人

深崎暮人が描く、セクシー&ヴァイオレンスな新世代美闘士誕生!! 闇を操る魔法を自在に操る異世界よりの美少女魔法戦士。傍若無人に振る舞うが曲がったことが大嫌い。

定価 本体 1,429 円+税

仕様 B5 判書籍 フルカラー ハードカバー

# Saitom

が描く、ムチ可愛い、

ハイパー兵器美闘士参戦!!



2Pカラー

# カグヤ

クイーンズブレイド  
**グリムワール**  
Queen's Blade Grimoire



対戦型ビジュアルブック

LOST  
Worlds

## はじめに

この本は、メルフェアランドと呼ばれる幻想世界的美闘士を召喚する魔導書です。ロストワールドロゴのある本ならどのキャラクターとも対戦することができます。それぞれのキャラクターは違う能力や強さを持っています。

## ストーリー

「おばあちゃん、何かお話しして」  
「よし、じゃあとっておきのお話をしてあげようかね。」

それは別の世界の物語。  
終わらない夏の国、メルフェアランド。  
そこは人間やささまざまな種族が魔法と共に暮らす平和な世界でした。しかし「冬の魔王」と名乗る者が突如現れ、永遠の夏を終わらせようとしていることがわかったのです。  
占星術師の予言によると魔王を倒す者は伝説の剣クイーンズブレイドを携えた女性でなければならないということでした。  
そこでこの国を治める「裸の女王様」は、腕に覚えのある美闘士たちを世界中から集め、剣を持つにもっともふさわしい者を選ぶ闘技会を開催することにしました。  
しかし、そこに集まった美闘士たちは、世界を救うどころではなく、とんでもない連中ばかりだったのです！

## 対戦型ビジュアルブックの構成

**本体**：各ページはキャラクターの絵と奇数の数字が記されたイラストセクションと、データと偶数の数字が記されたデータセクションに分かれています。  
**イラストセクションとデータセクション**は同じページに書かれていても、必ずしも関連があるわけではありません。それぞれが独立しているものだと考えてください。

**キャラクターシート**：キャラクターが選択することができる行動のリストと、各行動の攻撃力の数値などが書かれています。

イラストセクション  
データセクション



## 遊び方

各プレイヤーは自分の分身となるキャラクターの本を1冊ずつ用意します。(同じ本でもかまいません。) 筆記具などのポイントを数えるための道具があると便利です。

- 自分がプレイするキャラクターの本を相手に渡します。ただしキャラクターシートは渡さないでください。同様に相手のプレイするキャラクターの本を受け取ります。
- イラストセクション 57 を開いてください。対戦相手が遠距離で身構えているイラストがあるはずで、これがあなたのキャラクターに見えている対戦相手の姿というわけです。イラストの下には、対戦相手の次の行動についてのコメントが書かれています。
- コメントをお互いに伝えます。  
※例えばイラスト 57 であれば、「次は遠距離しか選択できません」と伝えます。
- キャラクターシートに書かれている中から、次の行動を決定する。  
※最初のターンは遠距離行動のみと相手に伝えられていますので、遠距離行動の中から行動を選びます。遠距離とはお互いに接近していない状況を表しています。相手に指示されたとき以外に遠距離行動を選択することはできませんので注意してください。
- 選んだ行動に対応する番号のデータセクションのページを開く。  
※データセクションは各ページの下にある偶数の数字が書かれた部分のことです。データセクションを参照しているときは、ページ上のイラストはまったく関係ありません。
- 相手も自分の行動を決定したことを確認したら、自分が選んだ偶数の数字を告げる。
- データセクションを見て相手の言った偶数の数字を探す。  
※その数字の右側にある奇数の数字が、両者の行動の結果のイラストを表します。
- 結果の数字に対応したイラストを見る。  
※そのページに「SCORE」という記述があれば、得点した(相手に

相手が言った番号

自分が開くページ(両者の行動の結果)

クリティカル時: この戦闘が終わるまでスペシャルが選択					
2	5	10-3	18-7	26-17	34-7
4-00	12-3	20-7	28-7	36-17	
6-00	14-11	22-11	30-27	38-3	
8-33	16-1	24-15	32-9	40-7	

自分が選んだ行動の番号

ダメージを与える可能性がある) こととなります。

- 得点したら、自分の選んだ行動の修正値と「SCORE」と書かれた点数を足して相手に告げます。これが相手に与えたダメージです。  
※ SCORE5 +修正値 1 なら相手へのダメージは6点  
※ SCORE1 +修正値 -2 なら相手にダメージは与えられなかった。
- 相手の体力が0かそれ以下になったら、相手は気絶してしまい、あなたの勝ちです。体力が-5以下になったら相手は死亡します。相手の体力がまだ残っていれば11)へ進んでください。  
※お互いの攻撃が終わった後、Aの体力が-3、Bの体力が-4となると同時に気絶した場合、Aのほうが早く目が覚めて勝利となります。
- イラストの下にあるコメントを相手に教えてください。
- 5)に戻り、次の行動を決定します。以後くりかえしです。

## 身長

戦いの前にキャラクターの身長を比べてみましょう。  
背の高いキャラクターは赤の行動に+1の修正を加えます。

## クリティカルヒット

時には致命的な一撃を相手に与えることがあります。  
「クリティカル」と記された SCORE のあるページに飛んだ時、そこに記されている数字以上のダメージを相手に与えた場合、通常のコメントに加え、クリティカル時のコメントを相手に告げます。

## 勝利と成長

対戦相手に勝利したら、相手の体力点に等しい点数の勝利点を得ます。勝利点があるあなたの体力点の5倍に達したら、体力点に1点追加、いずれかの修正値に1点追加できます。修正値は元の2倍を超える数値には成長しません。マイナスの修正値を増加させることはできません。

## 逃亡

遠距離行動の行動選択ができる時、「62」の行動を選びます。対戦相手に数字を告げるタイミングで逃亡を宣言します。行動の結果、対戦相手が SCORE のあるページを開いていなければ逃亡は成功です。逃亡した場合、相手は通常の勝利点の半分を得ます。逃亡したキャラクターは勝利点1点を得ます。

## ダンジョンパーティールール

変則的にチーム戦形式にすることで、2体以上のキャラクターを同時に使用することができるようになります。キャラクターのチームを決定しておく必要があります。

- 5人かそれ以上のキャラクターを選びチームを結成します。
- 全キャラクターのキャラクターシートを手元に置き、すべての本を相手に渡します。
- 最初に戦うキャラクターを決めて、通常と同じようにゲームを開始します。
- 対戦中のコメントでチーム戦シンボルが含まれていたら、相手に告げなければなりません。  
(P): チームメンバー交代可能を意味します。  
他のキャラクターと交代して、行動します。交代したキャラクターのキャラクターシートを見て次の行動を決定してください。対戦相手の本も交代したキャラクターの本に交換してもらいます。  
(P※): チームメンバーは魔法や射撃をおこなうことができることを意味します。
- ダメージはキャラクター個々で管理します。倒されてしまったキャラクターは脱落します。

## マルチプレイヤールール

1体複数の対戦です。1対2、1対3など一人対複数の戦いをおこなうことができます。

複数側は複数人数で相手の1冊の本を見ながら通常通りゲームを行います。単数側は相手が3人なら3人分の本を受け取った上で下記のようにゲームを進めていきます。

- 複数の行動制限を受けた場合、最も制限が厳しい行動制限を適用します。
- 行動はひとつだけ選び、すべての結果をその行動で決定します。
- 近距離と遠距離の相手が入り混じっている場合、近距離の行動から一つ決定します。遠距離の相手に対してはキャラクターシートにあるXの欄の数字を伝えます。  
※単数側が複数の相手に対して SCORE のあるページを開いた場合でも、実際に得点を告げる(ダメージを与える)ことができるのは、そのうちの一人だけです。

## ルールに記載されていないデータ

キャラクターシートに記載されているデータで、このページのルールに書かれていないものがあります。「戦術」「幸運」「装備」などがこれにあたります。これは米国版ロストワールドシリーズで採用されている拡張ルール(ファンタジーカードという別売りのカードを使用するためのルール)に対応したデータで、クイーンズブレイド グリムワールの通常のゲームを楽しむ場合は必要ありません。

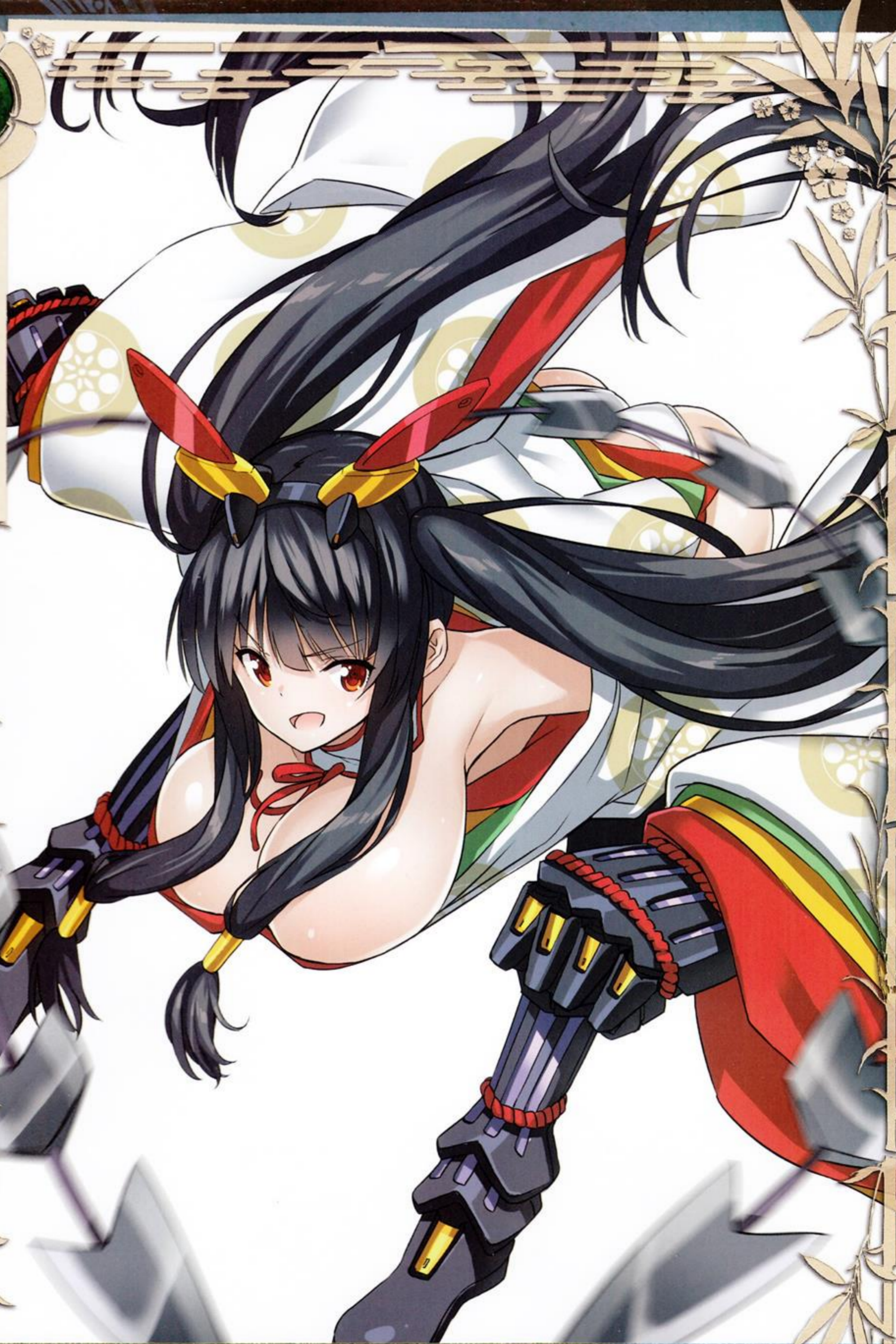


敵に告げる：「月の力が1点増えます。次の行動に制限はありません」(P)

2-49	10-13	18-37	26-17	34-41	42-49
4-00	12-13	20-31	28-13	36-13	44-00
6-00	14-49	22-49	30-49	38-13	46-27
8-19	16-57	24-13	32-13	40-49	48-00

3

上段スイング



敵に告げる：「次の行動は赤が選択できません」

2-5	10-3	18-37	26-17	34-59	42-59
4-00	12-59	20-59	28-3	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-15	38-3	46-43
8-33	16-55	24-15	32-9	40-5	48-00

4





敵に告げる：「次の行動は青が選択できません」

2-19	10-3	18-19	26-17	34-19	42-19
4-00	12-3	20-29	28-45	36-17	44-00
6-00	14-49	22-11	30-5	38-19	46-19
8-33	16-19	24-15	32-45	40-19	48-00

7

頭に直撃

SCORE

8

クリティカル

12

敵に告げる：「次の行動は蓬莱の弾を除く黄か緑しか選択できません」  
 クリティカル時：この戦闘が終わるまでオレンジが選択できません。

2-5	10-3	18-37	26-17	34-19	42-5
4-00	12-3	20-29	28-3	36-17	44-00
6-00	14-21	22-21	30-3	38-3	46-43
8-33	16-55	24-15	32-9	40-5	48-00

8



敵に告げる：「次の行動に制限はありません」

2-31	10-45	18-13	26-17	34-25	42-31
4-00	12-3	20-23	28-31	36-17	44-00
6-00	14-7	22-7	30-3	38-45	46-43
8-19	16-57	24-45	32-53	40-53	48-00



敵に告げる：「次の行動は赤が選択できません」

2-31	10-53	18-13	26-17	34-25	42-49
4-00	12-45	20-29	28-31	36-53	44-00
6-00	14-11	22-11	30-3	38-45	46-29
8-19	16-57	24-45	32-45	40-53	48-00

SCORE  
5

クリティカル

9

脚を負傷

敵に告げる：「次の行動はオレンジが選択できません」  
クリティカル時：この戦闘が終わるまで青が選択できません。

2-49	10-13	18-37	26-13	34-13	42-49
4-00	12-3	20-53	28-13	36-13	44-00
6-00	14-13	22-11	30-5	38-13	46-53
8-23	16-19	24-13	32-13	40-49	48-00



敵に告げる：「次の行動は制限がありません」

2-57	10-57	18-57	26-61	34-41	42-57
4-00	12-57	20-57	28-21	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-57	38-57	46-43
8-57	16-55	24-19	32-9	40-21	48-00



敵に告げる：「次の行動に制限はありません。もし得点のあるページを開いている場合、私は蓬菜の弾によるダメージを受け、私の次の行動は移動か防御しか選択できなくなります」

2-5	10-3	18-37	26-17	34-41	42-5
4-00	12-3	20-29	28-5	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-3	38-3	46-43
8-33	16-55	24-15	32-9	40-21	48-00

敵に告げる：「次の行動は蓬菜の弾を除く緑と黄しか選択できません」

2-5	10-21	18-37	26-17	34-25	42-5
4-00	12-3	20-29	28-21	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-3	38-3	46-43
8-33	16-55	24-15	32-9	40-5	48-00



SCORE  
0

敵に告げる：「次の行動は黄しか選択できません。」

2-49	10-13	18-37	26-13	34-25	42-49
4-00	12-13	20-53	28-3	36-13	44-00
6-00	14-13	22-19	30-5	38-3	46-43
8-23	16-19	24-15	32-31	40-49	48-00

君の後ろにいる



敵に告げる：「次の行動に制限はありません」(P※)

2-53	10-45	18-53	26-17	34-53	42-5
4-00	12-45	20-7	28-3	36-53	44-00
6-00	14-11	22-11	30-3	38-45	46-41
8-33	16-1	24-7	32-45	40-21	48-00



敵に告げる：「次の行動は黄が選択できません」

2-5	10-3	18-59	26-17	34-25	42-59
4-00	12-59	20-29	28-5	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-3	38-3	46-43
8-33	16-55	24-15	32-9	40-5	48-00

武器を落とす



敵に告げる：「武器を拾うまでは武器を使わない行動しか選択できません」

2-7	10-3	18-37	26-53	34-25	42-5
4-00	12-53	20-23	28-19	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-31	38-27	46-29
8-19	16-23	24-53	32-9	40-41	48-00



敵に告げる：「次の行動はオレンジが選択できません。青の行動により得点すると1点増えます」(P※)

2-49	10-3	18-37	26-27	34-25	42-27
4-00	12-3	20-29	28-3	36-17	44-00
6-00	14-11	22-27	30-27	38-27	46-27
8-33	16-57	24-15	32-27	40-5	48-00

SCORE  
5クリティカル  
9

腕を負傷

敵に告げる：「次の行動はオレンジと蓬菜の弾が選択できません」  
クリティカル時：この戦闘が終わるまで青が選択できません。

2-53	10-3	18-13	26-53	34-25	42-53
4-00	12-45	20-29	28-53	36-53	44-00
6-00	14-53	22-53	30-3	38-45	46-43
8-33	16-19	24-45	32-31	40-31	48-00



敵に告げる：「次の行動は蓬菜の弾が選択できません。  
ダウンスイングかサイドスイングにより得点すると1点増えます」(P※)

2-5	10-51	18-37	26-17	34-51	42-5
4-00	12-3	20-29	28-51	36-17	44-00
6-00	14-11	22-51	30-51	38-3	46-27
8-33	16-1	24-15	32-51	40-41	48-00

SCORE

6

クリティカル

10

ボデイを負傷  
(遠距離)

敵に告げる：「次の行動は茶しか選択できません。」

クリティカル時：この戦闘が終わるまでスペシャルが選択できません。

2-5	10-3	18-7	26-17	34-7	42-5
4-00	12-3	20-7	28-7	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-27	38-3	46-7
8-33	16-1	24-15	32-9	40-7	48-00





敵に告げる：「次の行動は青が選択できません。  
オレンジの行動により得点すると1点増えます」

2-31	10-45	18-13	26-17	34-25	42-31
4-00	12-45	20-29	28-5	36-17	44-00
6-00	14-7	22-9	30-5	38-45	46-43
8-19	16-57	24-45	32-45	40-5	48-00



敵に告げる：「次の行動は黄が選択できません」

2-49	10-3	18-23	26-19	34-25	42-49
4-00	12-41	20-53	28-3	36-17	44-00
6-00	14-49	22-13	30-5	38-3	46-43
8-33	16-23	24-23	32-9	40-5	48-00

SCORE

1

クリティカル

5

敵に告げる：「次の行動は緑か黄しか選択できません」  
 クリティカル時：この戦闘が終わるまで赤が選択できません

2-49	10-13	18-37	26-17	34-41	42-49
4-00	12-49	20-31	28-13	36-13	44-00
6-00	14-49	22-49	30-5	38-13	46-27
8-19	16-57	24-13	32-9	40-49	48-00



敵に告げる：「武器を再び使用できます。次の行動は蓬菜の弾が選択できません」

2-5	10-45	18-7	26-17	34-19	42-5
4-00	12-3	20-19	28-19	36-17	44-00
6-00	14-19	22-19	30-19	38-45	46-27
8-33	16-57	24-15	32-45	40-19	48-00

SCORE  
-4

敵に告げる：「次の行動に制限はありません」

2-5	10-3	18-37	26-17	34-25	42-5
4-00	12-3	20-29	28-3	36-17	44-00
6-00	14-11	22-11	30-15	38-3	46-43
8-33	16-1	24-15	32-9	40-5	48-00

脚を負傷  
(遠距離)

敵に告げる：「次の行動は茶しか選択できません」

2-5	10-45	18-19	26-17	34-25	42-49
4-00	12-45	20-29	28-19	36-17	44-00
6-00	14-49	22-49	30-19	38-45	46-19
8-19	16-57	24-19	32-9	40-19	48-00

SCORE  
-4

敵に告げる：「次の行動に制限はありません」

50-45	54-17	58-41	61-19
52-23	56-53	60-11	64-19

蹴られてバランスを崩す

SCORE

1

敵に告げる：「次の行動は緑と黄しか選択できません」

50-21   54-17   48-5   62-55  
52-63   56-57   60-11   64-57



クリティカル

10

SCORE

6

ボディを負傷

敵に告げる：「次の行動は赤とオレンジが選択できません」  
 クリティカル時：この戦闘が終わるまでスペシャルが選択できません。

50-53	54-17	58-35	62-35
52-33	56-45	60-11	64-3



敵に告げる：「月の力が一点増えます。次の行動は遠距離しか選択できません」

50-39   54-17   58-57   62-55  
52-63   56-45   60-57   64-3

敵に告げる：「次の行動は遠距離しか選択できません」(P)

50-39    54-61    58-5    62-57  
52-33    56-47    60-13    64-57

59

押されてバランスを崩す

SCORE  
1

敵に告げる：「次の行動は蓬莱の弾を除く緑と黄しか選択できません」

50-13	54-13	58-5	62-57
52-33	56-57	60-11	64-47

60

蓬菜の弾発射  
(遠距離)



敵に告げる:「次の行動は遠距離しか選択できません。もし得点のあるページを開いている場合、私は蓬菜の弾によるダメージを受け、私の次の行動は移動か防御しか選択できなくなります」

50-39    54-61    58-57    62-55  
52-63    56-57    60-57    64-57

身を避わす  
(遠距離)



敵に告げる：「次の行動は遠距離しか選択できません」(P※)

50→7	54→53	58→57	62→57
52→35	56→45	60→57	64→3

## ゲームデザイン アルフレッド・レオナルディ

元歴史教師で、現在はゲームデザイナー。教師時代から歴史を学ぶ生徒達のために様々なゲームを作ってきた。それから15年後に制作したゲーム「Ace of Aces」でゲーム業界にデビュー。これは第一次世界大戦の空中戦のシミュレーションゲームで、アメリカ市場で大成功。その後、様々な能力を持つキャラクター達が対戦する「ロストワールド」を開発。これも大成功をおさめた。現在は退職しゲーム三昧の日々を送りながら、新しい「ロストワールド」のキャラクターデザインを手がけている。

キャラクターデザイン&本文イラスト **Saitom**

イラストレーター / 漫画家 / デザイナー。北海道出身。代表作は「双子と幼なじみの四人殺し」シリーズ (GA 文庫)、ゲーム「解放少女」(レベルファイブ/2012)のメカニックデザイン、ゲーム「初音ミク -Project DIVA- F」(セガ/2013) のモジュール「ハニーウィップ」デザインなど多数

編集 河原正信  
デザイン 高橋忠彦 (KOMEWORKS) / 大橋太郎  
協力 友瀬遥

## クイーンズブレイド グリムワール 魔装剣姫カグヤ

2014年4月26日 初版発行

発行人 松下大介  
発行所 株式会社 ホビージャパン  
〒151-0053  
東京都渋谷区代々木 2-15-8  
電話 03 (5304) 9114 (編集)  
03 (5304) 9112 (営業)

印刷所 大日本印刷株式会社

乱丁・落丁(本のページの順番の間違いや抜け落ち)は購入された店舗名を明記して当社パブリッシングサービス課までお送りください。送料は当社負担でお取り替えいたします。但し、古書店で購入したものについてはお取り替え出来ません。

禁無断転載・複製

©HobbyJAPAN Co.,Ltd. All Rights Reserved.  
Lost Worlds is a trademark of Jill Leonardi and is used with permission  
©2014 Firelight Game Company

Printed in Japan  
ISBN 978-4-7986-0805-1 C0076

# 魔装剣姫 カグヤ

身長 4 体力 12 月の力 10



行動	ページ	X	修正値
ダウンスイング	強打	24	50 +5
サイドスイング	強打	28	64 +4
	上段	10	64 +1
	下段	2	58 +1
突き	上段	32	60 0
火鼠の手甲	下段	14	60 0
フェイント	上段	42	58 0
	下段	12	64 0
	サイドスイング	22	60 -1
	突き	38	58 0
蓬莱の弾	中出力	36	54 S
	低出力	26	54 S
移動	キック	34	56 0
	ワイルドスイング	40	58 +2
	武器を落とす	30	58 -4
	武器を拾う	46	52 -6
スペシャル	飛び上がる	18	52 -6
	攻撃をかわす	8	52 -4
	しゃがむ	20	52 -5
	飛びずさる	16	62 -4
遠距離行動	突撃	50	+7
	上段スイング	64	-3
	下段スイング	58	-3
	突き	60	-3
	高出力 蓬莱の弾	54	S
	防御しながら接近	56	0
	攻撃をかわす	52	-6
	月の力を浴びる	62	-6

©Jill Leonardi, 2014

経験点

装備

龍の首を断つ刀

ページ=対応するデータボックスの数字  
 X=遠距離行動 (マルチプレイの時のみ使用)  
 +=経験による能力アップを記入  
 S=裏面のスペシャルルール参照



## 行動の説明

### 24 ダウンスイング (強打)

敵の頭上から振り下ろす最も強力な一撃です。

### 28 サイドスイング (強打)

最も強力な横振りの一撃です。条件が良くないと命中しません。勢いあまって体が回転してしまうことがあります。相手の上半身を狙う攻撃です。武器が無くても選択できます。

### 10 サイドスイング (上段)

強打ほど強力ではありませんが、より安全で確実です。勢いあまって体が回転してしまうことがあります。武器が無くても選択できます。

### 2 サイドスイング (下段)

武器を使って下段を狙う、非常に速い攻撃です。

### 32 突き (上段)

確実な攻撃ですが、サイドスイングやその他の突きによる攻撃を受ける恐れがあります。相手の飛びずさりにあわせると効果的です。

### 14 火鼠の手甲 (下段)

地面に拳の力を放出し、炎を這わせて攻撃します。上段スイングに対して弱いです。武器が無くても選択できます。

### 42 フェイント (上段)

上半身を攻撃すると見せかけて下半身を攻撃します。下段攻撃(青い行動など)を禁止されている場合に効果的です。ただし防御される恐れがあります。

### 12 フェイント (下段)

上半身を攻撃すると見せかけて下半身を攻撃します。上段攻撃(赤い行動など)を禁止されている場合に効果的です。ただし防御に弱いです。

### 22 フェイント (スイング)

スイングをすると見せかけて突きの攻撃をします。突きを禁止されている場合に効果的ですが、それほど強力な攻撃ではありません。

### 38 フェイント (突き)

突きをすると見せかけてスイングの攻撃をします。スイングを禁止されている場合に効果的ですが、それほど強力な攻撃ではありません。

### 36 蓬莱の弾 (中出力)

足の裏から強烈な破壊エネルギーを発射します。スペシャルルール参照。

### 26 蓬莱の弾 (低出力)

36と同じですが、月の力の消費を抑えます。スペシャルルール参照。

### 34 スペシャル (キック)

相手をノックダウンさせようとする攻撃です。もし相手が攻撃してきた場合は非常に危険です。

### 40 スペシャル (ワイルドスイング)

狙いをつけずにくりだすスイング攻撃ですが、あまり強力ではありません。

### 30 スペシャル (武器を落とす)

こちらの武器で相手の武器を叩き落とそうとする攻撃です。相手が突きやフェイントをしてきたときに効果的ですが、積極的な攻撃や楯による攻撃に対しては効果がありません。

### 46 スペシャル (武器を拾う)

一度落とした武器を拾おうとする行動です。もし相手が攻撃してきた場合は非常に危険です。

### 18 移動 (飛び上がる)

低い攻撃をかわすことができますが、高い攻撃に対しては効果的ではありません。

### 8 移動 (攻撃をかわす)

ダウンスイングや突きの攻撃に対しては効果的ですが、サイドスイングには効果はありません。場合によっては相手の後ろに回り込むことができます。

### 20 移動 (身をかがめる)

高い攻撃に対しては効果的です。ただし、低い攻撃やダウンスイングには効果はありません。場合によっては相手の後ろに回り込むことができます。

### 16 移動 (飛びずさる)

ダウンスイングやサイドスイングによる攻撃に対しては効果的ですが、突きによる攻撃には効果はありません。遠距離に移動することができます。また相手がダウンスイングやサイドスイングをしてきた場合には、相手は勢いあまって倒れたり後ろ向きになったりします。

### 50 遠距離 (突撃)

相手との間隔を一気に縮めると同時に強烈な一撃を加えます。相手に読まれて的確に攻撃されると危険です。武器を落とした状態では選択できません。

### 54 遠距離 (高出力 蓬莱の弾)

足の裏から最高出力の破壊エネルギーを発射します。スペシャルルール参照。

### 56 遠距離 (防御しながら接近)

対戦相手の攻撃に注意しながら、距離を詰めます。武器がなくても選択することができます。

### 62 遠距離 (月の力を浴びる)

蓬莱の弾を発射するための、月の力を補充します。

遠距離のその他の行動は、遠距離で無い場合の行動とほぼ同じです。相手のすばやさや反応、武器や鎧などの条件によっては予期しない結果になることがあります。

## 蓬莱の弾の特別ルール

蓬莱の光の弾を使う時は、「月の力」が必要です。行動に成功すると消費したのと同じ値のダメージを相手に与えることができます。逆に言えば「月の力」がなければ行動に成功してもダメージを与えることはできません。「月の力」の消費量によって低出力(弱い)、中出力(強力)、高出力(最強)の3段階の出力レベルがあります。

低出力：月の力1~3消費

中出力：月の力4~10消費

高出力：月の力11~20消費

実際にどの出力レベルで発動するのは行動が成功した時(実際にダメージを与える時)に選択できます。しかし自分が選択した行動名が実際に撃つ時の最大出力レベルとなります。例えば高出力を選択した場合、低出力で撃つことは可能ですが、中出力を選択した場合に高出力を撃つことはできません。

蓬莱の弾を選択した結果、得点のあるページを開いて、相手が蓬莱の弾が成功した旨を告げてきたら撃つことができます。選んだ出力レベルの範囲内で、ダメージを与えたい分の値を現在の「月の力」から差し引きます。「月の力」は0以下になることはありません。「月の力」の上限はありません。

魔装剣姫  
カグヤ



クイーンズブレイド  
グリモワール  
Queen's Blade Grimoire

高級住宅が立ち並ぶミヤコの中でも際立って立派な大邸宅。金持ち老夫婦とその自慢の一人娘、カグヤが暮らすその屋敷には、今5人の立派な貴公子達が訪れていた。彼らの目的はカグヤへの求婚。カグヤときたらミヤコの可愛らしさ。さらに老い先短い大富豪の義理の息子になれる特典付きなのだ。そんなカグヤと結婚できる条件はただひとつ。

「カグヤと結婚したいやつ、お宝持ってこい」

この世に散らばる魔装と呼ばれる超兵器のお宝を持ち帰り、そのお宝を使うカグヤと闘って勝つこと。

「ボクはカグヤちゃんに言われた通り、火鼠の拳を取ってきたよ」長い冒険の末であろう。すでにボロボロになっているその貴公子が差し出したのは、金属製の不格好な程に巨大な手甲だった。「でも、これ壊れているみたいだよ。これを使ってボクと闘うなんて無理だよ。おとなしくボクのお嫁さんになったほうが…」  
「おー、これはいいものだ！カグヤは嬉しいぞ！」

愛しげな表情を浮かべながら自分の手の10倍はあろうかという手甲をためらうことなく装着するカグヤ。これまで沈黙を守ってきた手甲は、カグヤの手に収まるやたちまち着いた光を放ち始める。カグヤが無邪気な様子でその手甲を地面にあてると、その無防備な胸元からは豊かな双丘がまろびでる。貴公子はゴクリと唾を飲み込むと、カグヤに襲いかかった。「さあ、約束は守ったよ！ボクの元においでえええ！」

「無礼者！」

突如手甲から吹き出す猛火の波が貴公子を包み込む。幸い炭となることは免れたものの、彼が二度と女性に求婚することは無いだろう。他の4人もそれぞれのお宝を差出すも、どんどんそれらの魔装によって強くなるカグヤに敗退し、ほうほうのういで退散した。

「もっとこのお宝を使って、遊びたいぞ」


そんなカグヤの屋敷を訪れた者があった。それはさっきの貴公子たちとは比べ物にならないほど強そうで、比べ物にならないほど美しい人物だった。そう、クイーンズブレイドを求める美闘士だ。

「お前いいな！カグヤに勝ったら結婚してもいいぞ！」  
はたしてカグヤは、この強力な美闘士を倒すことができるのだろうか？

それは戦ってみなければわからない。

## 対戦型ビジュアルブックとは？

- 画期的！対戦ゲームが楽しめる描きおろしビジュアルブック
- 実力派クリエイターが、1冊ごとにキャラクターデザインする斬新な展開！
- ダメージを受けるといろんな意味でピンチ！
- ルールは簡単、すぐにマスターできて、奥深いゲームシステム！

この本で対戦ゲームをするためには各プレイヤーにつき1冊の本が必要です。2人以上で対戦する場合は、お互いにこのロゴ (  ) がある好きなキャラクターの本をお求めください。(同じ本でも構いません)

Kaguya

Queen's Blade Grimoire