

セッション運営ルール

■セッションの流れ

① オープニングフェイズ

事件のはじまりを描く。

●夢シーン

予言の夢の内容を描写する。

●導入シーン

参加 PC がこの事件にかかわることになったキッカケや経緯を描写・演出する。

② メインフェイズ

参加 PC が事件の阻止へ向けて行動する様子を描く。

目的：提示される「調査項目」を調べて「情報」を獲得してゆく。多数の情報を獲得することで事件を阻止できる確率が上がる。「調査項目」は調査を進める（情報を獲得する）たびに新しいものが追加されることがある。

リミット：メインフェイズは所定のターン数だけ行う。1 ターンに各 PC に 1 回ずつ自分のシーンがある。

ターンアクション：キャラクターは自分のシーンに 1 回ずつなんらかのターンアクションを行う。

③ クライマックスフェイズ

事件の結末を決める決定的な場面を描く。

●阻止シーン

予言の夢の惨劇を阻止できたかどうかの判定を行い、その状況を描写・演出する。

●戦闘シーン

敵との戦闘を行う。

④ エンディングフェイズ

事件の結末を描く。

■ターンアクション

メインフェイズ中、キャラクターが行える行動

●調査	●準備	●交流
「調査項目」にはたらきかけて、「情報」を獲得する行動。判定に成功すると「情報」が獲得できる。「情報」があると事件を阻止しやすくなる。	敵との戦いに備える行動。判定に成功すると「準備効果」が獲得できる。「準備効果」があると戦闘で有利になる。	仲間と関係を深める行動。判定に成功すると「感情」が獲得できる。「感情」があると戦闘で連携しやすくなったり、相手を助けたりできる。
●自由行動	●回復（拡張ルール）	●調達（拡張ルール）
ほかにあてはまらない行動。判定の必要なく「マナ」を獲得できる。「マナ」があるといろいろお得。	ダメージを受けている場合、治療する行動。判定に成功するとダメージがなくなる。	アイテムを入手する行動。判定に成功するとマジックアイテムが獲得できる。

判定ルール

■判定の基本的な方法

- ・ 6面ダイスを2個振る（2D6）。
 - ・ 出た目の合計に指定された能力値（通常は基本能力値「P」「M」「T」「S」のどれか）を加算。
- 上記の値（=達成値）が、ゲームマスターの決めた目標値以上であれば成功。未満であれば失敗。

■ファクターの使用

自分のファクターの内容が、この判定に有利にはたらくはず、と思ったらファクター使用を申し出てよい。ゲームマスターが認めたら、判定のダイスを3個振ることができる。

一度使用したファクターは同じシナリオでは二度は使用できない。

ファクターの使用は原則、メインフェイズでのみ行える（クライマックスフェイズの戦闘シーンでは使えないので注意）。

■「ラッキー♪」と「ファンブル」

判定で振ったダイスが、

- ・ 「6」の目が2個出たら「ラッキー♪」→達成値に関係なく判定は必ず成功する。
- ・ すべての目が「1」だったら「ファンブル」→達成値に関係なく判定は必ず失敗する。

■振り直し（ダブルロール）

判定の結果が望ましくない場合、マナを1点消費することで、ダイスの振り直しができる。

振り直した結果は都合の良いほうを採用できる。

ファクターを使用していた判定を振り直す場合、ダイス3個で振り直しが可能。

振り直しは、1回の判定について一度だけ可能。

■判定の援助

同じシーンに登場しているキャラクターが、判定を手伝うことができる。

判定の援助を行った場合、「援助したキャラクター」がマナを1点消費する。

援助を行うキャラクターが対象キャラクターへの「感情」を持っている場合、マナのかわりに感情を消費してもよい。

1人のキャラクターは1つの判定に1回だけ援助ができる。

複数人のキャラクターが同じ判定に援助を行うことは可能。

援助を受けたキャラクターは、援助を受けた回数だけ判定を行え、都合の良いほうを採用できる。

戦闘ルール（1）

戦闘の流れ：イニシアチブ（行動順）の決定→全員がイニシアチブの順でラウンドアクションを行う。

イニシアチブ：参加PCは2D6の出目、エネミーは支配力という固定値を比べ、大きい順に行動できる。

※イニシアチブが同値の場合、同値の間でダイスを振るなどして順番を決定する（PC間は相談で決めてもOK）。

■ラウンドアクション

PCは毎ラウンド、自分の手番にいずれかひとつのアクションを行える。

●攻撃	●支援	●撤退	●パス
敵を攻撃するなど、有利に立ち回る行動。相手が強いと失敗することがある。	自分・仲間を回復したり強化したりする行動。必ず成功するが、マナを消費する。	戦闘から離脱する。状況によって失敗することがある。	何もしない。（特に有利なことはないので通常は選択しない。）

■攻撃の手順

①攻撃対象の選択	
攻撃側：攻撃対象を一体、選択する。	←アクション強化「エキスパンド」 マナを1点消費するごとに対象を1つ増やせる。
②キャスト判定（攻撃判定）	
攻撃側：2D6を振り、キャスト能力を加算して「キャスト達成値」を出す。	←「準備効果」を1つ消費するとダイスを3つ振れる。
③ガード判定（防御判定）	
防御側：2D6を振り、ガード能力を加算して「ガード達成値」を出す。	←「準備効果」を1つ消費するとダイスを3つ振れる。
④攻撃の成否を判定	
キャスト達成値がガード達成値以上であれば攻撃成功。 未満であれば攻撃失敗。→次の手番へ。 攻撃成功時、キャスト達成値からガード達成値を引いた値を「攻撃成功度」と呼ぶ。	←失敗した場合、マナを消費して振り直しが可能。
⑤攻撃効果の適用	
攻撃側は「攻撃効果」を1つ選び、防御側に適用する。	←アクション強化「ブースト」 マナを1点消費すると攻撃効果をもう1つ適用できる。 ※ただし、エキスパンドしていたらブーストは不可。

■攻撃効果

ダメージ	ダメージを1点与える。
ブレスの消去	攻撃対象に付与されているブレスを1つ消去する。
カースの付与	攻撃対象に自分のレシピにあるカースを1つ付与する。 ※攻撃成功度が付与したいカースの強度以上である場合のみ可能。
リフレッシュ	自分に付与されているカースを1つ消去する。 ※攻撃成功度が消したいカースの強度以上である場合のみ可能。
自己ブレス	自分に自分のレシピにあるブレスを1つ付与する。 ※攻撃成功度が付与したいブレスの強度以上である場合のみ可能。

戦闘ルール（2）

■支援の手順

①支援対象の選択	
支援対象を一体、選択する。（自分か仲間の誰か）	←アクション強化「エキスパンド」 マナを1点消費することに対象を1つ増やせる。
②支援効果の適用	
支援に判定は必要ない（必ず成功）。 そのかわり、マナを1点消費する。このとき、マナのかわりに、支援対象への感情があれば感情を消費してもよい。 「支援効果」を1つ選び、適用する。	←アクション強化「ブースト」 マナを1点消費すると支援効果をもう1つ適用できる。

※ただし、エキスパンドしていたらブーストは不可。

■支援効果

ダメージの回復	ダメージを1点消去する。
カースの解除	支援対象に付与されているカースを1つ消去する。 ※攻撃成功度／強度に関係なく、必ず消去できる。
ブレスの付与	支援対象に自分のレシピにあるブレスを1つ付与する。 ※攻撃成功度／強度に関係なく、必ず付与できる。

■コンディション

ダメージ／カース／ブレスを付与された場合、コンディションシートに記録していくこと。

	1	2	3	4	5	6
ダメージ						
カース						
ブレス						

- ・新しく付与されたダメージ／カースは空欄に記入していく（上書きしない）。
- ・ダメージが6つ付与されているとき、新たにダメージを付与されるとロックダウン（戦闘不能）となる。
- ・カースは種類と付与数に応じて不利な効果が発生する。
- ・カースが6つ付与されているとき、新たにカースを付与されるとロックダウン（戦闘不能）となる。
- ・ブレスは付与された人が希望するなら上書きしてもよい。

戦闘ルール（3）

マナを消費することで特殊な行動を行える。

■アクション強化（ラウンドアクションを強化する）

名称	ブースト	名称	エキスパンド
宣言タイミング	攻撃が成功したとき。 または支援を行ったとき。	宣言タイミング	攻撃対象または支援対象を選択するとき。
消費コスト	マナを1点だけ消費。	消費コスト	マナを好きなだけ消費。
手番消費	しない。	手番消費	しない。
効果	攻撃効果または支援効果をもう1つ適用できる。	効果	マナを消費した数だけ、攻撃対象または支援対象を増やすことができる。攻撃効果・支援効果はすべて同じものを適用すること。

※一回の攻撃／支援に対してブーストとエキスパンドの両方を行うことはできない。

■特殊アクション強化（その他特殊な行動）

名称	カバー	名称	ラストスタンド
宣言タイミング	仲間が防御判定に失敗したとき。	宣言タイミング	自分がノックダウンしたとき。
消費コスト	マナを1点だけ消費。★	消費コスト	マナを1点だけ消費。
手番消費	しない。	手番消費	しない。
効果	仲間に命中した攻撃が自分にあたったことにできる。防御判定を行って達成値を攻撃側の達成値と比べ、攻撃成功度を算出すること。攻撃成功度がマイナスでも攻撃は命中したものとする。	効果	ノックダウンを取り消すことができる。 ※ラストスタンドが使用できるのは1ラウンドに1回だけ。

名称	カウンター	名称	チェーンコンボ
宣言タイミング	自分が防御判定に失敗したとき。	宣言タイミング	仲間が攻撃判定に成功したとき。
消費コスト	マナを1点だけ消費。	消費コスト	マナを1点だけ消費。★
手番消費	する。	手番消費	する。
効果	直前に自分を攻撃した相手に対して、即座に攻撃を行える（イニシアチブによる行動順は無視する）。このときの攻撃判定は達成値に1加算する。	効果	直前に仲間が攻撃した同じ対象に対して、即座に攻撃を行える（イニシアチブによる行動順は無視する）。このときの攻撃判定は達成値に1加算する。

※手番消費をする「カウンター」と「チェーンコンボ」は、そのラウンドにすでにラウンドアクションを行っていたら使用できない。また、「カウンター」「チェーンコンボ」を行ったことでそのラウンドは行動済みになる。

※消費コスト欄に★印をつけた「カバー」と「チェーンコンボ」は、マナの代わりに、対象に対する感情を消費してもよい。

■コース一覧

コース	内容	強度
【スピードダウン】	イニシアチブ判定の達成値を、このコースの付与数だけ減らします。	2
【足止め】	このコースが1つでも付与されている間は、戦闘から離脱ができません。	2
【怒り】	このコースが1つでも付与されている間は、このコースを付与した対象しか攻撃できなくなります（攻撃以外の行動を行うことはできます）。	2
【毒】	自分の手番の最初に1点のダメージを受けます。複数個付与されていたとしても、受けるダメージは1点です。	3
【魔傷】	このコースが1つでも付与されている間は、特殊アクション「ラストスタンド」が使用できません。	3
【棘】	ラウンドアクションを行うたびに1点のダメージを受けます（ラウンドアクションをパスしてなにも行動しなければダメージは受けません）。ただしそのラウンドアクションによりこのコースが消去される場合はダメージは受けません。複数個付与されていたとしても、受けるダメージは1点です。	4
【キャストダウン】	キャスト達成値をこのコースの付与数だけ減らします。	4
【ガードダウン】	ガード達成値をこのコースの付与数だけ減らします。	4
【炎上】	自分の手番の最初に【炎上】がもう1つ付与されます。複数個付与されていたとしても、付与される【炎上】は1つです。このコースは、複数個付与されていたとしても、そのうち1個が解除されたらすべて消去されます。	4
【罨】	このコースが1つでも付与されているとき、新たにダメージを受けると、このコースの付与数ぶんダメージを余分に受けます。ダメージを受けるとこのコースは消えます。	4
【増幅コース】	このコースは、すでになんらかのコースが付与されている対象にのみ付与できます。このコースは付与された瞬間、対象がすでに付与されている別のコースに変化して付与されます。以後は変化したコースとして扱います。何に変化するかは付与したものが選びます。	4
【アンチプレス】	このコースが1つでも付与されている間は、新たにプレスが付与されなくなります。	5
【アンチヒール】	このコースが1つでも付与されている間は、ダメージを回復することができません。	5
【行動制限】	すべての判定値をこのコースの付与数だけ減らします。	5
【暴走】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では攻撃しか行えません。その手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。	5
【孤立】	このコースが1つでも付与されている間は、仲間からの支援を受けることができません。	5
【穿孔】	このコースを付与された後、次に行うガード判定は必ず失敗します。攻撃成功度を決めるためダイスロールは行います（ガード値は通常どおり算入します）が、出目にかかわらず相手の攻撃が成功します。ガード判定に失敗した後、このコースは自動的に消去されます。	5
【脱力】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では攻撃を行うことができません。また、このコースを付与された後、次に手番がくるまでの間はチェーンコンボ、カウンターも行えません。支援やガードなどは行えます。次に回ってきた手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。	5
【霧】	このコースが1つでも付与されている間は、エキスパンドなど、「同時に複数を対象にする行動」が行えません。	5
【混乱】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では攻撃のみを行い、その対象は味方を含めてランダムに選択されます。その手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。	6
【行動不能】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では何も行動できません（パスになります）。その手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。【行動不能】が付与されている間は、手番を消費しない特殊アクションも行えませんが、イニシアチブ判定、ガード判定は行うことができます。	6
【生命奪取】	このコースが付与された瞬間、対象はダメージを1点受けます。同時に、付与したもののダメージが1点回復し、このコースは消去されます。このコースを同時に複数個付与することはできません。	6
【魔力奪取】	このコースが付与された瞬間、対象はダメージを1点受けます。同時に、付与したものはマナを1点獲得し、このコースは消去されます。このコースを同時に複数個付与することはできません。	6
【幻惑】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では味方を攻撃してしまいます。自分自身を攻撃することはありません。攻撃すべき味方がいない場合、その手番はパスします。その手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。	7
【魅了】	このコースを付与された後、最初に訪れた手番では利敵行為（味方を攻撃するか、敵を支援する）を働きます。自分自身を攻撃することはありません。攻撃すべき味方がおらず、敵に支援ができない場合、その手番はパスします。その手番の終了時にこのコースは自動的に消去されます。	8
【氷結】	すべての判定値をこのコースの付与数だけ減らします。かつ、自分の手番の最初に1点のダメージを受けます。複数個付与されていたとしても、受けるダメージは1点です。このコースは、複数個付与されていたとしても、そのうち1個が解除されたらすべて消去されます。	8
【石化】	すべての判定値をこのコースの付与数だけ減らします。かつ、自分の手番の最初に【石化】がもう1つ付与されます。複数個付与されていたとしても、付与される【石化】は1つです。このコースは、複数個付与されていたとしても、そのうち1個が解除されたらすべて消去されます。	8

■ブレス一覧

ブレス	内容	強度
【スピードアップ】	イニシアチブ判定の達成値を、このブレスの付与数だけ増やします。	2
【貫通】	このブレスが1つでも付与されているとき、行った攻撃は、カバーされることがありません。	2
【キャストアップ】	キャスト判定の達成値を、このブレスの付与数だけ増やします。	4
【ガードアップ】	ガード判定の達成値を、このブレスの付与数だけ増やします。	4
【チャージ】	このブレスが付与されている対象は、いつでも好きなタイミングでマナを1点獲得できます。(マナを獲得するとこのブレスが1つ消えます)	4
【増幅ブレス】	このカースは、すでになんらかのブレスが付与されている対象にのみ付与できます。このブレスは付与された瞬間、対象がすでに付与されている別のブレスに変化して付与されます。以後は変化したブレスとして扱います。何に変化するかは付与したものが選びます。	4
【共鳴】	ダメージを受けたとき、受けたダメージぶんだけこのブレスが消え、同時に攻撃した相手が同点のダメージを受けます。自分が受けるダメージが減るわけではありません(自分と相手が両方ダメージを受けます)。このブレスの付与数以上のダメージを受けた場合は、上回ったぶんは自分だけがダメージを受けます。共鳴の対象となるのは敵から直接受けたダメージだけで、【毒】などのカースによって発生したものは含みません。	5
【装甲】	次に受けたダメージを、このブレスの付与数だけ減らします。(ダメージを減らしたぶんだけこのブレスが消えます)	6
【カースガード】	次に受けたカースを、このブレスの付与数だけ無効化します。(無効化したぶんだけこのブレスは消えます)	6
【反射】	ガード判定に成功したら、攻撃した相手がダメージを1点受けます。複数個付与されていても、与えるダメージは1点です。(効果を発揮するとこのブレスが1つ消えます)	7