

■行動判定

- 1) 行動を宣言する。
- 2) GMはその行動の成功に必要な難易度と目標値を「◆表：難易度表」を参考に設定する。
- 3) 紋章の力を使う場合は3d6、使わない場合は2d6を振って達成値を出す。
- 4) 達成値 $\geq$ 目標値ならその行動は成功とする。

◆表：難易度表

#	難易度	目標値
1	簡単	5
2	普通	8
3	困難	11
4	至難	14
5	超難	17

■対抗判定

- 1) 行動を仕掛ける方を能動側、それに対応する方を受動側とする。
- 2) お互いが行動に対応するダイスを振り達成値を出す。
- 3) 能動側の達成値 $>$ 受動側の達成値なら、能動側の勝利とする。
※戦闘時は、能動側を攻撃側、受動側を防御側とする。

■運命神の祝福

振るダイスが2個以上の時、判定に振ったダイスの出目が全て同じなら、その判定の成否に関係なくFPを1点獲得する。

■運命神の喝采

難易度＝困難 or 至難 or 超難の判定に成功した場合、FPを1点獲得する。
このFPはGMがシナリオの進行に意味があると思った判定のみ獲得できる。

◆表：運命転換表

#	効果	説明
A	リロールダイス	判定の結果を全て破棄してダイスを全て振り直す。
B	ブーストダイス	判定時に振るダイスを1個増やす。
C	カバーリング	割って入り攻撃目標を自分に強制変更させる。
D	ファストアクト	行動値に関係なく最初に行動する権利を得る。

※FP1点消費で上記のいずれかの効果を発揮できる。FP消費は一度に1点まで。

※運命転換による効果は、無理の無い範囲で自由に演出してよい。

※運命転換の効果を他のキャラクターに適用してもよい。

※「カバーリング」を行った場合、攻撃目標を自分に強制変更させた上で、振るダイスを1個増やして防御の判定ができるものとする。

※「カバーリング」を行った後の防御判定時は、別処理として運命転換を使用してもよい。

※「ファストアクト」を複数のキャラクターが使用した場合、その中での行動順番は、相談するか、別途ダイスを振って決める。

■戦闘ルール

A) 基本処理

- ・戦闘は「ターン」という単位で処理する。
1ターン＝約6秒程度とする。
- ・ターン毎に、各自が2d6を振り行動値を決定。
その値の大きい順に行動する。値が同じ者がいる場合、その者だけで相談して順番を決める。
- ・NPCの行動順番は固定値で処理してもよい。
- ・全員が1行動終了したら1ターン終了。

B) 命中判定&被害処理

- ・攻撃側と防御側で対抗判定を行う。
攻撃側の達成値 $>$ 防御側の達成値なら攻撃命中。
- ・攻撃命中時、攻撃側が判定に使用したダイスの数＝ダメージとする。防御側はそのダメージ分だけFPを減少させること。例えば紋章の力で攻撃した場合、3d6を振っているの、与えるダメージは3点となる。
- ・ダメージによってFPが0以下になった場合、「命運が尽きた」として死亡することになる。
- ・受けるダメージは、ダメージスロットで受けてもよい(キャラクターシートを参照)。

■FPの自然変動

- ・セッション中、FPの変動なく平穏に過ごすことができた7日毎に、FPの現在値が初期値より少ない場合は1点増加、多い場合は1点減少する。
- ・旅や探索を行っている間は、この変動は起こらないものとする。

■ダメージスロットの回復

- ・旅や探索等をせずに一定期間、治療に専念することができたら、ダメージスロットは緩やかに回復する(＝チェックを消す)ことができる。
- ・より重度の方から、1段階ずつ、その回復難易度の目標値 $\times$ 1日経過する毎に、そのスロットのチェックを消すことができる。
- ・全部のスロットが同時に回復するわけではないことに注意。