



※ [識別]判定は戦闘開始時におこなう。

**【命中・発動】判定**

クリティカルの場合
[ダメージレート:CR]を適用する
[対象]は [受動判定]をおこなえない
ファンブルの場合
攻撃は失敗となる

**【障害物】の破壊**

【障害物】	【生命力】	【装甲】
分厚いドアやビルの壁	10	2
大きな岩	20	4
通常の住居	40	6
大きな石柱や鉄の門	60	8
大きな建造物	80	10
強大な城や塔、ビル	100	14

**攻撃の手順**



※半減の効果が複数適用された場合、その回数だけ半減を繰り返す。

※攻撃の [属性]と目標の [弱点]が同じ場合、[ランク]が+1される。

**【回避・抵抗】判定**

クリティカルの場合
攻撃は失敗となる
ファンブルの場合
[装甲・結界]を0として扱う

**サイズと近接突破**

PCの [サイズ]は2

1ターンに「自分の [サイズ]」回まで「近接状態宣言」をおこなえる

[近接状態]内において、味方の [サイズ]の総計が敵の総計を上回る場合、差分以下の [サイズ]のキャラクター1体は [戦闘移動]が可能

**戦闘時の行動**

タイミング	行動	注釈					効果
		A	B	C	D	E	
準備	簡易移動	●			●		1マス移動。[準備]消費しない
	戦闘移動	●	●		●		[[行動値]+5]÷3マス移動
	待機						【行動値】を任意の値だけ減少させ、[手番]をずらす。1ターン1回
	アイテムの装備						所持している [アイテム:武器]を1つ装備する
攻撃	アイテムの使用						所持している [アイテム:消耗]を1つ使用する
	全力移動	●	●	●	●	●	【行動値】+5マス移動。1つの方向へ一直線にしか移動できない
	離脱	●	●	●		●	[近接状態]でのみ宣言可能。[戦闘移動]と同じ距離を移動する
	アイテムの装備						所持している [アイテム:武器]を1つ装備する
	アイテムの使用						所持している [アイテム:消耗]を1つ使用する
	武器攻撃						[所持]している [アイテム:武器]で [武器攻撃]をおこなう
	とどめを刺す						[状態変化:気絶]の [対象:1体]にとどめを刺す
霊力を溜める						[霊力]1個を任意の出目に変更する	
特殊	複雑な行動						【主能力値】を用いて [判定]をおこなう
	アイテムの所持						[装備]中の [アイテム:武器、盾]のいずれか1つを [所持]に変更する
	[近接状態]の宣言						最大自分の [サイズ]人数まで宣言可能
	遮蔽						[近接状態]に存在する [障害物]で [状態変化:遮蔽]を得る

A: [移動行為]。1回の手番に1回しかおこなえない (違う種類の [移動行為]であっても不可)。

B: 実行後、[射撃攻撃] [魔法攻撃]不可。

C: 実行後、[手番]を迎えるまで、すべての [ロール]時にダイス数-1個。

D: 敵と [近接状態]の場合、宣言不可。

E: その [タイミング]の最初でしか宣言できず、その [タイミング]をすべて消費する。



**霊紋燃焼の効果**

感情	名称	効果	[霊紋]消費
①〜③	[物理超越]	判定前にダイス数+1〜3個	「追加したダイスの数」d消費
④〜⑥	[生命燃焼]	1戦闘中1回、[解除:気絶]& [生命力]を【体力】の値に変更	2d消費
⑦	[概念破壊]	ダメージ算出時に [ランク]を+1d	2d消費

**霊紋の回復**

回復方法	回復値
イベント	[イベント]やGMが設定した値
戦闘	倒した敵のLV÷5の総計 (※1)
法則障害	[法則障害]に指定された値 (※2)
感情	霊紋チェック時のみ定期用
	[感情]の数+d2分 (最大4d) [クシミタマ]を消費すれば、回復値2倍

※1: LVをそれぞれ÷5 (端数切り上げ)してから合計すること。

※2: シーンに登場していたPCのみ回復する。



名称	効果	解除方法
転倒	【命中】【回避]-2、[移動行為]の距離が半減	[準備]を消費
暗闇	[能動判定]-2、[移動行為]の距離が半減	[攻撃]を消費
猛毒	[終了]後に [強度]だけ【生命力】減少	[準備]を消費し、[目標値:強度]の [耐性]に成功
苦痛	[ロール]の最も低い出目1つが「1」として扱われる	[攻撃]消費
麻痺	NPCの場合、あらゆる [判定]-2	[攻撃]消費
不動	[準備]と [攻撃]を自動的に1回消費する	[終了]を消費
気絶	[特殊]を除く、すべての [タイミング]での行動がおこなえない	【行動値】が1以上になるようにする
回復	[回復]の効果を受けることができない	なし
遮蔽	[物理・魔法攻撃]によって受けるダメージ-5	[転倒]となるか [障害物]の隣接マスから離れる
隠密	[近接状態]のキャラクターに対しては効果を発揮しない	[準備]か [攻撃]を消費するroダメージを与えるor [看破]される
強襲	[対象:○体]の [物理攻撃]の [対象]に選ばれない	《タレント》等によって [隠密]となった場合、[達成値]は20
飛行	1回目の [攻撃]は自動的に [強襲]となる	そのターン最初の [ダメージ算出]を終了する
	そのターン中、最初におこなわれる [能動判定]に+2、[ダメージ算出]に+5	
	[状態変化:飛行]でないキャラクターから [近接状態]を宣言されても無視できる	[距離:移動nマス]の [攻撃行動]を受けるor [転倒]となる
	[足場が悪い場所]を無効化し、[能動判定]に+1	[転倒]した場合、20点の [落下ダメージ]を受ける

※すべての状態変化は、解除方法欄に書かれた方法以外に、その状態変化を [解除]する《タレント》や [アイテム]によって [解除]できる。

※ [戦闘不能]は [気絶]と同じ効果。[死亡]は [気絶]に加え [特殊]も使用できない。