

## 行為判定

ダイスロールした出目の中に「同じ出目」があれば成功。  
出目の大小は関係なく、「同じ出目の個数」を数える。

- 同じ出目がある ▶ 成功
- 同じ出目がない ▶ 失敗

## 難易度のある行為判定

指定された難易度以上の成功レベルを出せば成功。

- 難易度 ≤ 成功レベル ▶ 成功
- 難易度 > 成功レベル ▶ 失敗
- ※成功レベル▶同じ出目の個数

## クリティカルコール

ウタカゼ (PC) にしかできない判定方法。ダイスロールの前にクリティカルコールを宣言すること。ダイスロールした出目の中に、自身の「龍のダイス」と同じ出目があれば成功。「龍のダイス」と同じ出目の個数×2が成功レベルとなる。

- 出目の中に「龍のダイス」がない ▶ 失敗
- 出目の中に「龍のダイス」がある ▶ 成功
- ▶ 成功レベル=[龍のダイスの個数×2]

### ●クリティカルコールの推奨タイミング

クリティカルコールは高い成功レベルを期待しつつも成功する可能性が低い。よって、以下のタイミングで宣言することを推奨する。

- I. 能力値や技能値が低く、通常の判定では失敗しそうなき。
- II. 対抗判定で、相手より高い成功レベルを出したいとき。
- III. 難易度がある判定で、高い成功レベルを出したいとき。

## 対抗判定

対抗判定は、大きい成功レベルを出したほうが勝者となる。

- Aの成功レベル > Bの成功レベル ▶ Aが勝利
- Aの成功レベル < Bの成功レベル ▶ Bが勝利
- Aの成功レベル = Bの成功レベル ▶ セットレベルを比較
- Aのセットレベル > Bのセットレベル ▶ Aが勝利
- Aのセットレベル < Bのセットレベル ▶ Bが勝利
- Aのセットレベル = Bのセットレベル ▶ 引き分け
- ※セットレベル ▶ 同じ出目の組数

## 協力判定

参加するキャラクター全員の能力値がダイスプールとなる。協力判定には、PC全員が参加しなければならない。協力判定に成功したら、友情判定を行う。

※協力判定では、クリティカルコールはできない。

## 友情判定

[1D6]をロールし、友情レベルで成長が可能な出目であれば【友情】が1上昇する。

### 【友情】の使用

【友情】を1消費して、対象の【希望】を[1D6]だけ回復する。  
※自分の行動を使わずにいつでも行える。

### 【希望】の使用

【希望】を1消費して、自身のダイスロールをリロールできる。  
※1回の判定に何回でも行える。  
※自分の行動を使わずにいつでも行える。

## 戦闘ルール

### ◆ 戦闘の流れ

- ① リーダーとGMで[1D6]をロールする。出目が高い方の陣営が先攻
- ② 先攻の陣営の行動
- ③ 後攻の陣営の行動
- ④ すべてのキャラクターの行動が終わればラウンド終了

### ◆ 攻撃

PCは3つの攻撃方法から1つを選び、1体の敵を攻撃する。

- 近接武器の攻撃 ▶ 【勇気】+〈戦い〉
- 飛び道具の攻撃 ▶ 【知恵】+〈狩り〉
- 歌の力の攻撃 ▶ 【愛情】+〈歌〉

### ◆ 防御

攻撃を受けたキャラクターは防御を試みることができる。防御の際は、相手の攻撃と同じ【能力】+〈技能〉でダイスロールする。

### ◆ 攻撃と防御

攻撃と防御の成否は攻撃と防御の対抗判定によって決定。

### ◆ ダメージ

攻撃が成功したら、相手にダメージが与えられる。

ダメージ = 攻撃の成功レベル ▶ 相手の【希望】または【悪意】を減らす

### ●倒した悪しきものを仲間にする

悪しきものを倒した場合、その敵ごとに定められた【希望】をPCが消費すれば(PC間で配分可)、仲間にすることができる。

消費する希望 ▶ 敵の【悪意(希望)】の最大値の半分(端数切り捨て)

### ◆ 撤退

戦闘ラウンドの終了時に、PCの陣営全員(NPCも含む)が【希望】を[1D6-1]消費すれば撤退できる。

### ◆ 歌風の力

シナリオのなかで、チームは1回だけ次の恩恵をそれぞれ受けられる。

- I. イニシアチブロールに必ず勝利できる。この宣言はいつでもよい。
- II. パーティー全員の【希望】をすべて回復できる。

## 戦闘の場所

場所	必要技能	状況
地上	—	地面に立っているキャラクター。 船・カモの上など「水上」のキャラクター。
水中	〈潜水〉	水中にいるキャラクター。
空中	〈飛行〉	空中にいるキャラクター。

## 戦闘の場所による攻撃方法の制限

		攻撃される対象のいる場所		
		地上	水中	空中
攻撃する側のいる場所	地上	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉 【勇気】+〈戦い〉+〈疾走〉	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉	【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉
	水中	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉	【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉
	空中	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉 【勇気】+〈戦い〉+〈飛行〉	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉 【勇気】+〈戦い〉+〈飛行〉	【勇気】+〈戦い〉 【知恵】+〈狩り〉 【愛情】+〈歌〉 【勇気】+〈戦い〉+〈飛行〉