

# 天下繚乱サマリー (奇蹟ダイスver)

## ●判定・基礎的な処理

- ・判定は「2D (6面体サイコロ2つ) + 判定値」で達成値を算出。達成値が目標値以上なら判定は成功。対決の場合、対応側優先。
- ・ダイス目がクリティカル値 (基本は12) 以上なら自動成功。ファンブル値 (基本は2) 以下なら自動失敗。
- ・行動 (メインプロセス) はムーブアクション→マイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。
- ・戦闘におけるお互いの距離は「エンゲージするまでの距離」をあらわす。エンゲージした対象との距離は「至近」。

## ●ムーブアクション

- ・移動：【移動力】mまで移動。ただし、[敵]とエンゲージしている場合は行なえない。
- ・特技などの使用：[タイミング：ムーブアクション] の特技・アイテムを使用。

## ●マイナーアクション

- ・特技などの使用：[タイミング：マイナーアクション] の特技・アイテムを使用。
- ・装備品を変更する・至近距離の相手に手渡す

## ●メジャーアクション

- ・物理攻撃 (白兵、射撃、格闘、砲撃)：武器を用いて敵を攻撃する。【命中値】で判定。[砲撃] の場合、[移動] と同時に行なえない。
- ・特殊攻撃 (魔術、異能、儀式)：魔術などを用いて攻撃する。【魔導値】で判定。[儀式] の場合、[移動] と同時に行なえない。
- ・特技などの使用：[タイミング：メジャーアクション] の特技・アイテムを使用。
- ・移動：ムーブアクションと同じ。
- ・離脱：敵とのエンゲージから離脱して【移動力】mまで移動する。
- ・とどめを刺す：戦闘不能のキャラクターを死亡させる。

## ●ダメージ

- ・物理攻撃は、「2D+ [ダメージ修正 (D修正)]」で算出する。
- ・特殊攻撃は、「特技ごとの記述+ [異能攻撃力]」で算出する。
- ・クリティカル：命中判定がクリティカルした場合、ダメージに+2Dし、さらに防御修正を無視する。
- ・算出されたダメージから防御修正や特技の効果などを引いたものが実ダメージ。実ダメージを【HP】から減らすこと。
- ・【HP】が0になった場合【戦闘不能】となる。あるいは覚悟を決めて、【覚悟状態】となり【HP】を【体力基本値】まで回復させる。
- ・覚悟状態中はバッドステータスを無視し、※を除く代償を支払う必要がない。ただし、興義以外で【HP】が回復せず、【HP】が0になると死亡する。
- ・カバーアップ：同一エンゲージの味方をかばう。未行動のみ可で、カバーアップを行なうと行動済みになる。

## ●バッドステータス一覧表

バッドステータス	回復	効果
邪毒X	アイテム・特技	クリンナッププロセスにXD点の《毒》属性ダメージ
スタン	クリンナッププロセス	判定の達成値-5
束縛	マイナーとメジャー	[移動] [離脱] 不可。[飛行状態] 不可。リアクションの達成値-5
転倒	ムーブアクション	[移動] [離脱] 不可。【回避値】の達成値-10
封魔	ムーブとマイナー	[タイミング：常時] 以外の【種別：魔】特技と特殊攻撃使用不可
マヒ	アイテム・特技	[移動] [離脱] 不可。リアクション達成値-5

## ■『天下繚乱』とは

あなたたちがプレイするのは、“英傑”と呼ばれる時代劇や和物のヒーローです。

この“化政時代”と呼ばれる架空の江戸時代は、“時空破断”と呼ばれる時空間の乱れによって出現した“妖異”と呼ばれる恐るべき怪異と、それに乗じて現われた非道卑劣な悪党どもに脅かされています。

宿星に導かれた英傑でなければ、こうした外道どもに立ち向かうことはできません。皆さんは、英傑となって、日本の、ひいては世界の人々の平和を守るため、悪に立ち向かうのです。

## ■奇蹟ダイス

《奇蹟の片鱗》を持つキャラクターは【奇蹟ダイス】を獲得する。

プリプレイ、または取得時に指定された数のダイスを振り、判定などに使うサイコロとは分けた上でその出目を保持して置いておくこと。これを【奇蹟ダイス】と呼ぶ。

【奇蹟ダイス】は、判定ひとつ、またはダメージロールひとつに対して、ダイスひとつだけを振った後に入れ替えることができる。判定の出目が【クリティカル値】以上であるか、【ファンブル値】以下である場合は適用できない。

【奇蹟ダイス】による入れ替えは、振り直しによってダイス目に変化した後でも維持される。

【奇蹟ダイス】の入れ替えが行える対象は、保有者の取得している特技の効果によって変化する。保有者がいかなる状態であっても【奇蹟ダイス】は使用できる。これには【ロスト】が含まれる。

### ▼奇蹟ダイスの消滅と保持

【奇蹟ダイス】と入れ替えられたダイスは消滅する。つまり、入れ替えるたびに保有者の【奇蹟ダイス】は減少していく、プリプレイまで回復しない。

入れ替えたダイスの出目を保持したい場合、保有者は未使用の【奇蹟ダイス】ひとつを消滅させる代わりに、入れ替えたダイスの出目を保持してもよい。

### ▼奇蹟ダイスの昇華

【奇蹟ダイス】の保有者はいつでも【奇蹟ダイス】を天に返し消滅させることができる。その場合、出目に等しいだけ自身の【HP】または【MP】を回復する。