

# ルールサマリー：オリジナルPCの作成

## 1. クラスの決定

- ・[クラス] を1つ選択する。[レベル] は1となる。

## 2. 能力値の決定

- ・13点を【知性】【機敏】【身体】に割り振る。
- ・最小値は3、最大値は6。

## 3. 技能レベルの上昇

- ・【CP】22点を消費して技能レベルを上昇させる。  
[戦闘技能] ……【CP】3点につき1レベル上昇  
[一般技能] ……【CP】1点につき1レベル上昇
- ※技能レベルの上限は対応する【能力値】まで。

## 4. スペシャルの取得

- ・《熟練の見識》を[グレード：1]で取得する。
- ・自分の[クラス]専用の《スペシャル》を2つ、[グレード：1]で取得する。

## 5. アイテムの獲得

- ・以下のどちらかの組み合わせで[アイテム]を獲得する。
- ・[必要技能]を満たしている[アイテム]を推奨。  
A. [グレード：1]の[武器]を2つ  
B. [グレード：1]の[武器]と[防具]を1つずつ

## 6. 【HP】の算出

- ・【HP】 = (【機敏】 + 【身体】) ÷ 2 + [レベル]
- ・【追加HP】 = [アイテム]によって獲得した【追加HP】

## 7. フレーバーの決定

- ・フレーバー表(→P81)を6回ROCするか、自由に決定する。

## 8. パーソナリティの決定

**表の職業：**表の職業表(→P78)をROCする。

**過去傷の決定：**過去傷表A、過去傷表B(→P78～P79)をROCし詳細を自由に決定する。

**感情ワードの取得：**感情ワード(パーソナル)表(→P80)を3回ROCする。

**使用武器：**使用する武器の描写を自由に決定する。

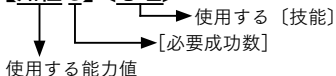
**名乗り：**名乗り表(→P81)をROCするか、自由に決定する。

**その他の設定：**自由に決定する。

# ルールサマリー：判定

## 判定の表記

【知性 3】 【心理】



難易度 = 特殊な効果が適用されない限り「4」。

## 判定の手順

- ①【能力値】の数だけダイスを振る。出目が【難易度】以上だったダイスの数を【成功数】と呼ぶ。
- ②任意のダイスを技能レベルの数まで振り直せる。
- ③【成功数】と【必要成功数】を比較する。  
【成功数】 $\geq$ 【必要成功数】……【完全成功】  
【成功数】 $<$ 【必要成功数】……【不完全成功】

## 代替判定

- ・【一般技能】の判定でのみ宣言可能。
- ・指定されたものとは別の【技能】で判定を宣言できる。
- ・その際、その【技能】をどう活用するかをGMに説明しなければならない。
- ・GMが許可したなら、【必要成功数】+1～+2で判定可能。

## フレーバー

- ・【調査】または【襲撃】の判定の直前に1つだけ使用可能。
- ・【フレーバー】を1つ使用しロールプレイをすることにより、判定のダイスを+1dできる。
- ・各【フレーバー】は1セッション中に1回ずつしか使用できない。

## ルールサマリー：セッション進行

### ①準備フェイズ

- ・セッションの準備を行うフェイズ。
- ・ハンドアウトの配布やPCの作成を行う。

### ②導入フェイズ

- ・シナリオの導入部分を演出するフェイズ。
- ・真相を推理するための事件プロフィールが公開される。

### ③調査フェイズ

- ・事件に関する情報を集めるフェイズ。
- ・[調査項目] に対して [調査] を行い、ファクターを集める。

### ④推理フェイズ

- ・事件の真相を解き明かすフェイズ。
- ・事件プロフィールの空白を埋め、真相を推理する。

### ⑤戦闘フェイズ

- ・[エネミー] と戦闘を行うフェイズ。

### ⑥終幕フェイズ

- ・事件のその後を演出するフェイズ。

### ⑦インターミッション

- ・セッション間の処理や成長の処理を行う。

## ルールサマリー：調査フェイズ

- ・手番PCは、以下のいずれかの〔行動〕を実行できる。
- ・シーンに〔登場〕したPCはいつでも（〔未登場〕のPCはシーン終了時に）、〔感情ワード〕を1個取得できる。

### A. 調査（消費 AP1）

#### シーンの内容

- ・〔調査項目〕を1つ選び、ロールプレイと判定を行う。
- ・〔代替判定〕、〔フレーバー〕の使用が可能。
- ・判定の結果に関わらず、PCは情報を得た上で〔ファクター〕を獲得する。

#### 痕跡と襲撃

- ・判定結果により【痕跡】の増加値が変化する。  
完全成功：【痕跡】 + 1d  
不完全成功：【痕跡】 + 2d
- ・【痕跡】が一定値に達する度に「襲撃」（→P143）が発生する。

#### 感情ロールプレイ

- ・〔感情ロールプレイ〕を行ったPCは【EP】を1点獲得。

### B. 演出（消費 AP0）

#### シーンの内容

- ・手番PCは自由にシーンの内容を決める。

#### 感情ロールプレイ

- ・〔感情ロールプレイ〕を行ったPCは【EP】を1点獲得。

### C. 相談（消費 AP1）

#### シーンの内容

- ・手番PCは他のPC1人と〔バディ〕を組む。
- ・シーンの内容を好きに決める。主に〔バディ〕を組んだ2人が対話する形で演出を行う。

#### 感情ロールプレイ

- ・〔感情ロールプレイ〕を行ったPCが〔バディ〕を組んでいるかによって【EP】の獲得の仕方が変わる。

##### 〔バディ〕を組んでいるPCの場合

→〔バディ〕を組んでいる2人が【EP】を1点ずつ獲得。

##### 〔バディ〕を組んでいないPCの場合

→そのPCだけが【EP】を1点獲得。

※【感情ロールプレイ】とは：〔感情ワード〕を1つ使用し、そのワードに関連するロールプレイを行うこと。1セッションに6回まで行える。

# ルールサマリー：戦闘

## エネミーの種類

### 本隊

- ・[本隊]の【HP】を0にすれば[戦闘]に勝利する。
- ・使用する[武器]と[攻撃]の対象はランダムに決定する。

### サポート

- ・行動を行わないが、常に[特殊能力]の効果を発揮し続ける。
- ・【HP】が0になると[特殊能力]の効果は消滅する。

## ターン開始時の先攻／後攻の決定

- ・毎ターン開始時に、PC全員と[本隊]が【知性】[+戦術]判定を行う。
- ・PCの中で最も多い[成功数]と[本隊]の[成功数]を比較し、多いほうのチームがそのターンでの先攻チームとなる（同数の場合はPCチームが先攻）。
- ・先攻チームが全員行動したら、後攻チームが全員行動する。

## 手番の処理

- ・PCチームは、相談して[手番]順を決定できる。
- ・シナリオ専用の特別なルールが採用されない限り、[手番]にできることは[攻撃]のみ。

## 攻撃

- ・PCは[武器]ごとに決められた[技能]で判定を行う。
- ・[攻撃力] + [成功数]だけ対象の【HP】が減少する。
- ・対象が[武器]の[ダメージ種別] (= [攻撃]の判定に使用した[技能])に対応する【追加HP】を持っている場合、先にその【追加HP】が減少する。
- ・[攻撃力]が[固定n]の場合、判定不要。nの値がそのまま[ダメージ]となり、【追加HP】も適用できない。

## PCのHPが0になったら

- ・PCの【HP】に最低値はなく、無限に減り続ける。
- ・セッション終了時に【HP】が-1以下になっているPCは、[後遺症] (→P128)を獲得してしまう。

## 戦闘中の感情ロールプレイ

- ・PCは1ターン中1回、いつでも[感情ロールプレイ]を行い【EP】を1点獲得することができる。
- ・新たに[感情ワード]を取得することはできない。