

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【能力値】に割り振る。最小値は3、最大値は6。

3. 技能レベルの上昇

- ・【自信】×2 + 8点の【CP】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】の半分(切り上げ)まで。

4. 感情、決意台詞、号令台詞の決定

- ・感情表(→P78)を3回ROCし、[感情]を3個決定する。
- ・決意台詞表(→P79)をROCし、[感情]に対応する[決意台詞]をそれぞれ決定する。
- ・号令台詞表(→P80)をROCし、[号令台詞]を決定する。

5. ソウルシャウトの取得

- ・[ソウルシャウト]を1つ選び、取得する。

6. 鳴能力の取得

- ・《生鳴流転》と、PCの[クラス]が取得可能な[鳴能力]1つを[グレード:1]、【使用回数:1】で取得する。

7. 鳴器の獲得

- ・装備可能な[鳴器]を1つ取得する。[武器銘]は自由に決定する。

8. 【HP】の算出

- ・【HP】 = 【愛情】 + 【希望】 + 2

9. フレーバーの決定

- ・フレーバー表(→P80)をROCするか、自由に決定する。

10. 鳴衣の決定

- ・鳴衣表(→P81)をROCするか、自由に決定する。

11. パーソナリティとその他の値の決定

表の職業: 表の職業表(→P76)をROCする。

過去傷の決定: 過去傷表A、過去傷表B(→P76)をROCし詳細を自由に決定する。

名前、性別、年齢: 自由に決定する。

その他の値: 「CP」「GP」は0、「決意値」は1、「関係」「HPの現在値」「意匠」はなにも記入しない。

判定

判定の表記

【愛情 3】 【心理】

↓
使用する【能力値】

→ 使用する【技能】
→ 【必要成功数】

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。
- ② 任意のダイスを技能レベルの数まで振り直せる。
- ③ 出目が【難易度】以上だったダイスの数を【成功数】と呼ぶ。
【成功数】 ≥ 【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 で判定可能。

フレーバー

- ・【探索】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。

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。
- ・PCに配布された〔ハンドアウト〕と〔導入〕を公開する。
- ・真相を推理するための〔鳴宮プロフィール〕が公開される。

3. 探索フェイズ

- ・〈鳴宮〉を探索し、情報を集めるフェイズ。
- ・〔部屋〕を〔探索〕してファクターを集める。

4. 推理フェイズ

- ・〈主人〉が〈鳴宮〉を創造した原因を解き明かすフェイズ。
- ・鳴宮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。

探索フェイズの手順

1. 鳴宮プロフィールと初期ファクターの公開

- ・GMは [鳴宮プロフィール] と [初期ファクター] を公開する。

2. PCが探索を行う

- ・ [段階] ごとに以下の手順を行う。

【情報の公開】

- ・GMは [見取り図]、[描写]、[イベント部屋情報]、(あれば) [オーナメントヒント] を公開する。

【探索】

- ・PCは、PC番号順に [手番PC] を担当する。
- ・[手番PC] は [探索] を行う (「探索の詳細」を参照)。
- ・[リミット] が一定値を超えるたびに [相談] を行う。

【探索終了の確認】

- ・現在の [段階] で [探索] できる全ての [イベント部屋] に対して [探索] を行った場合、次の [段階] へ進むことができる。全ての [段階] が終了したら [推理フェイズ] に進むことができる (PCが望むなら [探索] を続行してもよい)。

探索の手順

1. 部屋の選択とイベントの決定

- ・[手番PC] が [探索] する [部屋] を1つ選択する。
- ・選択した [部屋] の種類によって使用する [イベント] が決まる。
 - イベント部屋………シナリオに記載された [イベント] を使用する。
 - オーナメント部屋… [イベント] が記載されている場合はその [イベント] を使用。記載されていない場合は鳴宮イベント表 (→ P153) を振って決定する。
 - 空部屋………鳴宮イベント表を振って [イベント] を決定する。

2. イベントの処理

- ・GMは [イベント] に記載されている「描写」と「判定」を読み上げる。
- ・[手番PC] は指定された判定を行う。

3. 成果の取得

- ・GMは「情報」を読み上げる。また、PCは以下のものを取得する。
 - イベント部屋……… [取得ファクター] を取得する。
 - オーナメント部屋… [オーナメント] を取得する。
 - 空部屋………【CP】を1d点取得する。
- ・一度 [探索] された [部屋] は、以降は [空部屋] として扱われる。

4. リミットの進行

- ・[手番PC] はリミット進行表 (→ P149) を振り、その結果だけ [リミット] を進行させる。
- ・[リミット] が特定の値に達するたびに以下の処理を行う。
 - 「主人HP」のマスに停止した or 通過した**
→【主人HP】の最大値が+1される。
 - 「ボスHP & 相談」のマスに停止した or 通過した**
→ [ボス] の【HP】の最大値が+PC人数され、[相談] が発生する。
 - 「リミット」が「リミット限界」を超えた**
→シナリオを終了し、災厄表 (→ P248) を振って災厄を決定する。

5. 相談

- ・[リミット] が「ボスHP & 相談」のマスに停止するか通過した場合のみ、このステップが発生する。
- ・詳細は「相談の手順」 (→ P248) を参照。

相談の手順

1. 話題の決定

- ・話題の内容を決める。悩む場合は話題表（→P151）を振ること。

2. ロールプレイを行う

- ・任意の順で、PC全員が話題に沿ったロールプレイを行う。
- ・発言に迷う場合はキャラクターシートの「決意台詞」を読み上げてもよい。

3. 号令をかける

- ・任意のPC（迷った場合は手番PC）が、全員に声をかけて [相談] を終了する。
- ・発言に迷う場合はキャラクターシートの「号令台詞」を読み上げてもよい。

4. 鳴能力の使用回数を増やす

- ・[鳴能力] の【使用回数】を、合計で [決意値] まで増加させる。

災厄表(1d)

出目	内容
1	〈鳴宮〉から致死性の疫病が溢れ出し、周囲の街に蔓延した。街は封鎖され、当面の間誰も住むことはできないだろう。
2	〈鳴宮〉から強力な精神波が放出され、〈鳴宮〉の周囲数十kmの範囲にいた人々がすべての記憶を失ってしまい、大混乱に陥った。
3	〈鳴宮〉を中心とした特定範囲に大規模な竜巻が発生。大きな被害を生み出した。
4	〈鳴宮〉から強大な熱エネルギーが吹き出し、街1つが炎に飲み込まれた。街は数日に渡って延焼し続け、後には灰燼が残るのみだった。
5	〈鳴宮〉のあった場所に、なんの前触れもなく隕石が落下した。巨大なクレーターを作り出し、周囲に甚大な被害を与えた。
6	〈宮獣〉が巨大な魔獣の姿で現実世界に顕現し、〈主人〉が住んでいた街の住人を一夜にして滅ぼし、その後消滅していった。

戦闘

ターン開始時の処理

① 説得台詞（オーナメントを取得している場合のみ）

- ・ [説得台詞] を1つ消費してロールプレイを行うことにより、ターン終了時まで全てのPCが [ソウルシャウト] を使用可能になる。

② 先攻／後攻の決定

- ・ PC全員と [ボス] が【愛情】 [十戦術] 判定を行う。
- ・ PCの中で最も多い [成功数] と [ボス] 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。
- ・ PCチームは、相談して [手番] 順を決定できる。

PCの攻撃

- ・ PCは [鳴器] で指定されている [技能] で判定を行う。
- ・ [攻撃力] + [成功数] だけ対象に [ダメージ] を与える。
- ・ [攻撃力: 固定n] の場合、nがそのまま [ダメージ] となる。

PCのHP

- ・ PCの【HP】に最低値はなく、無限に減り続ける。
- ・ PCの【HP】が0以下になっても、その[戦闘]中は何んのペナルティも受けずに行動できる。
- ・ [戦闘] 終了時に【HP】が-1以下になっているPCは、[インターミッション] (→P132) で [精神重症] を受ける。

主人HP

- ・ 以下の条件で、【主人HP】が減少する。
 - ① PCが判定で「1」を出す＝「1」の数だけ減少。
 - ② [ボス] が [攻撃] を行う＝ [攻撃手段] の [主人HPの減少値] だけ減少。
- ・ [戦闘] 終了時に【主人HP】が0以下だった場合、PC全員は [インターミッション] で [精神重症] を3個受ける。

判定の放棄

- ・ 望むなら、PCは [戦闘] 中の判定を放棄できる。
- ・ [成功数] は0となり、[攻撃] であれば [ダメージ] を与えられない。

インターミッション

1. CPの取得

- ・「PC人数+6+セッションシートの取得CPに記載された値」点の【CP】を、PC全員でできるだけ均等に分配する。

2. 精神重症

- ・【HP】が-1以下のPCは、以下の個数だけ【精神重症】を受ける。
【HP】が-1~-5:1個、-6~-10:2個、-11以下:3個
- ・【主人HP】が0以下の場合、PC全員が【精神重症】を3個受ける。
- ・【CP】を1点消費するごとに【精神重症】を1個治療できる。

3. レベルアップ (拒否可能)

- ・【リミット】が【リミット限界】を超えた場合、レベルアップは行えない。
- ・【レベル】を1上昇させ、以下の手順を行う。

① GPの取得

- ・PC全員は【GP】を20点(【オーナメント】を取得している場合は30点)ずつ取得する。

② レベルアップ表の適用

- ・「メイン」と「サブ」(→P135)の効果をそれぞれ適用する。

4. 技能レベルの上昇

- ・【CP】を消費して技能レベルを上昇させる。
- ・必要な【CP】や技能レベルの上限はキャラクター作成時と同じ。

5. 意匠の装着と取り外し

- ・【意匠】の装着と取り外しを自由に行える。
- ・取り外した【意匠】は消滅し、【価値】と同額の【GP】に変換される。

6. その他のデータ

- ・【HP】が最大値まで【回復】し、【フレイバー】が全て未使用に戻る。
- ・【ソウルシャウト】を任意のものに変更できる。
- ・【フレイバー】【表の職業】【決意台詞】【号令台詞】の内容を自由に変更できる。

CPの購入と能力値の購入

以下の効果は【インターミッション】中ならいつでも何回でも行える。

CPの購入:【GP】を5点消費し、【CP】を3点取得。

能力値の購入:【GP】を5点消費し、最も小さい【能力値】を+1。
(全ての【能力値】が同じ値の場合、この効果は使用できない)

※【能力値】が上昇しても【HP】の最大値は変化しないことに注意すること。