

■運命線上の魔法使い ルールサマリー

v1.0
2016/01/08

判定

判定は、D100(1~100)をロールし、以下の計算式で求めた「判定値」以下の数字が出れば成功です。判定の結果は「ヒット数」と呼ばれる単位で示します。

通常の成功は、「ヒット数:1」、出目が判定値の1/2以下であれば、「ヒット数:2」、1/4以下であれば、「ヒット数:3」となり、高ければ高いほど有利。

出目がゾロ目かつ、判定が成功していれば、「クリティカルヒット」として「運命力」が1点回復。

「Action」 - 難易度(※) + 修正値(スキルなど) = 判定値(1の位は切り上げ)

※GMの指定がない場合は、難易度は「0」となります。戦闘をする際などの「対決」では、能動側が判定に使用するポテンシャルと同じポテンシャルの、受動側の「Reaction」を使用します。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズでは、「シーン」と呼ばれる単位で、各PCが行動したり、イベントが発生したりしながら、ストーリーを進行していきます。

ドラマシーン

- ・GMが用意したイベントを演出するシーン
- ・PCの手番で、「②「運命」の処理」を選んだときに発生するシーン

GMが許可する場合を除き、「運命への介入」を除く行動はできない。

リサーチシーン

- ・PCの手番で発生するシーン(③「運命」の処理を除く)。

「タイミング:インスタント」のアビリティは、タイミングがあれば使用可能。

「シーン」は、さらに「サイクル」と呼ばれる単位で管理されます。各PCは、1サイクルにつき1回ずつ、以下の行動から好きな行動ができます。

①調査:リサーチシーン

事件に関する情報収集。

カードを1枚プレイし、対応するスーツで判定。判定に成功した場合、山札をヒット数の値だけ公開する。公開したカードと先ほどプレイしたカードから1枚を選び、「断片」に配置する。

ヒット数が2以上で成功している場合、「山札から公開し、「断片」にしなかったカード」のうち、好きなカード1枚を手札に入れる。

②「運命」の処理:ドラマシーン

「タイプ:アクション」の運命を処理するシーン。

既に公開されている「運命」から、「タイプ:アクション」のものをひとつ指定し、シーンを開始する。シーンで指定した「運命」に書かれた出来事がGMによって描写され、「運命への介入」のチャンスがある。

シーン終了後、山札からカードを1枚引き、手札に加える。

③運命視:リサーチシーン

今回のシナリオに隠された「運命」について、GMから情報を得るためのシーン。

カードを1枚プレイし、対応するスーツで判定。判定に成功した場合、ヒット数に応じてGMから情報を得ることができる(P.18)。

シーン終了後、「一時的な運命力」を1点獲得。

④休憩:リサーチシーン

買い物をしたり、魔法に関する知識を得るなどして、後の行動に備える。

手札を好きな枚数だけ捨てる。その後、捨てた枚数+1枚のカードを新たに山札から引く。

PC全員が1回ずつ行動し終わったら、1サイクルが終了します(GMの用意したイベントで、ドラマシーンが追加される場合があります)。

シナリオで定められたサイクル数が終了した場合、クライマックスフェイズに移行します。

運命への介入

運命力を1点消費することで、「運命への介入」が行なえます。「運命への介入」では、状況に応じて、3つ効果のうちからひとつ、効果を得ることができます。

運命変動率

「運命への介入」を行なった場合、即座に「運命変動率」が上昇します(最大99)。
PL人数が4人の場合:山札からカードを1枚公開し、「運命変動率」がその値だけ上昇します。
PL人数が3人の場合:山札からカードを2枚公開し、高い方の値だけ「運命変動率」が上昇します。
PL人数が2人の場合:山札からカードを2枚公開し、「運命変動率」が2枚の合計の値上昇します。

①「運命」が描写されたとき

「運命」に記載された出来事が描写された際に「運命力」を使用できます。

以下の判定に成功することで、その「運命」で起きた出来事を防ぐことができます。

「運命変動率」(※) + その「運命」の「成功率」

※ただし、その「運命」が調査などによって開示されていない場合、「運命変動率」による修正を受けることはできません。

②判定に失敗したとき

何らかの判定に失敗した際に、「運命力」を使用できます。

その判定の失敗をなかったことにし、サイコロを振り直します。この効果は他人に対して使用することも可能ですが、対象が使用を拒否する場合は、効果を発揮しません。

このとき、今回の「運命への介入」で「運命変動率」としたカードを捨て札にすることで、さらに判定値に+10の修正を受けることができます(複数回振り直しをした場合、重複します)。

③自分が対決において受動側となり、判定に敗北したとき

自分が受動側の対決に敗北した場合(主に、戦闘で攻撃の対象となり、攻撃が命中してしまったとき)、「運命力」を使用できます。

以下の判定に成功することで、判定に敗北しなかった(攻撃が命中しないものとして扱われます)。

能動側が使用したポテンシャルと同じポテンシャルの、自分の「Reaction」(特に修正なし)

戦闘

①セットアッププロセス(アクションカードの決定)

各キャラクターは、手札を1枚ずつ、**縦向きに伏せた状態**でプレイする(エネミーは、複数枚プレイする場合がある)。このとき、**相談はできない**。

全員が伏せ終わった時点で、同時に公開をする。このカード(アクションカードと呼ぶ)の値が高い順に、各キャラクターは1回ずつ行動を行なう(同値がいればクロスアクション発生(P.20))。

②アクションプロセス

サポートアクションとメインアクションを、**好きな順番で1回ずつ行なう**ことができます。行動を終えたら、行動済みとなります。アクションカードを横向きにしてください。

■サポートアクションでできること

「アビリティの使用」、「アイテムの使用」、「アイテムの入れ替え」、
「移動(手札を1枚捨てることで、好きなエリアに移動)」、「手札を1枚捨て、新たに1枚引く」

■メインアクションでできること

「アビリティの使用」、「手札を好きな枚数捨て、捨てた枚数+1枚引く」

③チェックプロセス

全員が行動済みになっている場合、そのサイクルを終了し、再度①から行ないます。