



ルールサマリー

判定の進め方 (P.76 ~ 77)

①使用する能力値、技能の決定

②【判定値】の決定

[資質] + [技能] の階梯 + [修正値]

③【基準値】の決定

基本的には5。[形勢修正] 等で上下する

④サイコロを振る

⑤【失敗数】と【成功数】を数える

必要に応じて、[失敗数] から [賦力] を獲得

⑥【効果値】と【達成値】の決定

⑦判定に使用した【資質】の現在値を変更する

判定の【成功数】と等しい値に変更する

気力の使い方 (P.87)

必殺：1点消費。判定でサイコロを振った直後に使用。6の出目の数だけサイコロを振り足す（複数回使用可）。

底力：1点消費。[重傷]を受けた直後に使用。[構え]を【体】の元値に群雄の階梯を足した数まで回復。

手練：1点消費。いつでも。[賦力]を1D6点獲得

天命の使い方 (P.87)

①1点減少させることで、気力を1D6点回復する。

②[重傷]を受けた時に、[重傷]ゲージにチェックを入れる代わりに、天命を1点減少させる。

絆の使い方 (P.88 ~ 89)

1つの絆は、1セッションに1回まで使用可能。

①判定の際、レベルに等しい数のサイコロを増やす。

②判定に【有利】を与える（階梯5のみ）。

※他、（唯一無二の絆）の効果を使用可能（P.89）。

【致命傷】ゲージ (P.83)

[重傷]を受けて行動不能になった場合、[致命傷]チェックを入れることができる。その場合、[構え]を上限まで回復し、全ての「重傷」を回復。以降は全て判定に【有利】を得る。詳しいことは省くが後で死ぬ。

活劇 (P.80 ~)

◆活劇の進行中にできること

●戦術行動中（戦術マップ上での行動中）

・術技の使用（カウント：術技による）

・行軍（カウント：10）

〈騎乗〉、〈指揮〉、〈占術〉のどれかで判定。[達成値]の数だけ拠点を移動できる。〈指揮〉の階梯以内の拠点にいるキャラクターを移動させられる。

・情報収集（カウント：10）

現在の拠点で情報収集を行なう。情報収集の可否や技能は拠点によって異なる。

・偵察（カウント：10）

〈隠密〉、〈調査〉、〈占術〉のどれかで判定。「下調べ」で得られる情報を得る。〈調査〉の階梯以内の拠点であれば、最大で「達成値」個まで。

・イベントの実行（カウント：イベントによる）

・交流（カウント：10）

任意の一般技能で判定。[目標値]は「相手との絆の階梯+1」。成功すると、互いの絆の階梯を+1。

・戦線突入（カウント：0）

その拠点で発生している交戦に参加する。

●下調べ

拠点に辿り着いた、偵察を行った時点で、以下のことがわかります。

- ・イベントの有無
- ・情報項目の有無と、その技能
- ・（隠匿されていない場合）どういった拠点なのか
- ・（隠匿されていない場合）どういったNPCがいるか

●作戦行動（戦闘中）

・術技の使用（カウント：術技による）

・突撃（カウント：5）

味方の隣接エリアに敵がいなかった場合に、エリアを消去。

・移動（カウント：5）

1マス移動する。移動できるのは自軍エリア内のみ。

・戦線離脱（カウント：0）

本陣でのみ可能。戦術マップに戻る。

●戦闘の処理

①種別の確認

遠隔攻撃は、「近1」に敵が存在する場合、常に「不利」。

②目標の決定

術技に定められた間合から、目標を選ぶ。

③攻撃の判定

攻撃対象の「受け」を「目標値」として判定。

④効果の決定

ダメージが発生する場合は、術技による基本値に加えて、判定の「効果値」を足す。

⑤ダメージの適用

ダメージと「受け」を比較する。

A. ダメージが「受け」より大きい場合

攻撃を受けた対象は、ダメージを「構え」から引きます。受けたダメージが、現在の構え値の2倍以上の値であった場合、「重傷」を受ける。「重傷」のチェックが全て埋まった場合、行動不能になる。

B. ダメージが「受け」以下の場合

何も起こりません。