のりしろ

汎用シーン表（2D6）

2	血の匂いが鼻孔をくすぐる。事件か事故か？ 武霊刀が戦いの気配を告げる。
3	清廉な雰囲気が漂っている。耳を澄ますと、鳥や虫の声、風にそよぐ木々の音が聞こえてくる。
4	高い建物の屋上。周囲を一望できる場所に立ち、眼下を眺める。
5	世界の終わりのような暗黒。暗闇の中、何者かの気配が蠢く……。
6	穏やかな時間が過ぎ去っていく。わずかだが、戦いを忘れることができそうだ。
7	明るい陽射しに包まれる。たとえ絶望の淵にあっても、一縷の望みを確信できる。このシーンで【開示判定】を行う場合、「ブースト+1」できる。
8	逢魔ヶ刻。常夜と現世の境界線が揺らぐ刻限。どこからともなく、定かではないにわかに空を雲が覆う。雨が降り出す中、人々が軒を求めて駆け出していく。
9	人々が軒を求めて駆け出していく。髪の毛や衣服が大きく揺れ、何かが起きる予感がする。
10	一陣の風が吹きぬけていく。髪の毛や衣服が大きく揺れ、何かが起きる予感がする。
11	人々が行き交い、街の喧騒が聞こえている。いつもの繁華街の一幕だが……。
12	これは……夢か？ 終わったはずの過去が、記憶の中から蘇ってくる。

カルマフェイズ用シーン表（2D6）

2	過去の記憶の1ページ。セピア色の世界は、まるで古い写真の様だ。
3	雪が降る寒空の下、一面の銀世界が広がっている。
4	清廉な森林の中、木漏れ日が降り注いでいる。
5	漆黒の闇。しかし、どこか優しさを感じることができる。
6	満天の星空。今にも星が降り注いでくるようだ。
7	大きな光に包まれた、シルエットが徐々に形を帯び、顕現していく。
8	草木が揺れる草原の中、遠くの空に虹がかかっている。
9	風が吹きすさぶ古戦場。かつての戦いが跡に残っている。
10	摩天楼の街並み。ネオンの中には自分ひとりしかいない。
11	さんさんと輝く太陽の下、海の波音が聞こえてくる。
12	未来の世界の風景。その世界に自分はいるのだろうか!?

ファンブル表（1D6）

1	不調	何か調子がおかしい。このサイクルの間、華札とアビリティが使用できなくなる。
2	不運	気づいたら無くなった！ 任意のアイテム1つを失ってしまう。
3	襲撃	油断した！ 自身の【生命力】を1D6点失う
4	計算外	痛恨のミス！ 自分以外のPCの【生命点】を1D6点失わせる。
5	策謀	敵の陰謀か？ ランダムに【BS】1つ受ける。
6	消失	華札が消える！ 自身に手札がある場合、好きな手札1枚を捨て札にする。

のりしろ

華札の取得

①メインフェイズのシーン終了時に華札を取得する。最初にシーンプレイヤー、次にシーンプレイヤー以外のPC番号順に行う。
②シーンプレイヤーは場札の中から好きな1枚を取得できる。
③シーンプレイヤー以外は、手札にある札と同じ月の場札を1枚取得できる。
④いずれの場合も、手札が6枚以上になった段階で手札を5枚に調整する（プレイヤーが4人の場合）。

華札の使用

①行為判定前に使用することで、消費した華札の枚数分「ブースト」を得る。
②行為判定後に使用することで、任意の数のサイコロを振り直す。
③配置ロールの際、消費した華札の枚数だけ配置を上下左右に移動させる。
④ブーストと移動は原則華札1枚、役の華札は例外として複数枚を使用できる。振り直しは何枚でも可。

華札の取得例

①シーンプレイヤーであればどれでも取得できる。あと1枚で赤短の役が完成するので［松に赤短］を取得するといいだろう。
②シーンプレイヤーではない場合、［松］の札が手札にないので［松に赤短］は取得できない。この時取得できるのは［菖蒲のカス］［牡丹に青短］［牡丹のカス］のどれか1枚である。

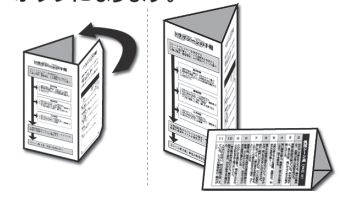
感情表（1D6）

1	共感（＋感情）／不信（－感情）	
2	友情（＋感情）／怒り（－感情）	
3	愛情（＋感情）／妬み（－感情）	
4	忠誠（＋感情）／侮蔑（－感情）	
5	憧憬（＋感情）／劣等感（－感情）	
6	狂信（＋感情）／殺意（－感情）	

■ポップ型サマリーの作り方

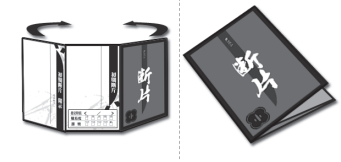
本ページおよび次ページのサマリーは、三角ポップにしてテーブルに置いておくと便利です。外枠の実線に沿って切り抜き、破線で折って三つ折にします。「のりしろ」部分に、のりを付けて三角柱の形に貼り合わせます。

次ページの「セッションの流れ／ドラマシーンの手順／バトルシーンの手順」はタテ型、本ページの「汎用シーン表／カルマフェイズ用シーン表／ファンブル表」と「華札の取得／華札の取得例／感情表」の2つはヨコ型の三角ポップになります。



■ 断片／ハンドアウトの作り方

シナリオ付属または233ページ～の「断片」や「ハンドアウト」は切り抜いて破線で折り、三つ折にしてテーブルに置きます。判定が成功したら、折った部分を開いて開示します。



セッションの流れ

プロローグフェイズ

↓

メインフェイズ

- ドラマシーン
- バトルシーン

下級	±0（5）	判定の難易度
中級	+5（10）	
上級	+10（15）	
特級	+15（20）	

↓

カルマフェイズ

↓

クライマックスフェイズ

↓

エピローグフェイズ

ドラマシーンの手順

①シーンプレイヤーを決定する
②シーン表を振り、シーンの雰囲気を決定する
③開示判定・感情判定・入手判定から1つを選ぶ

開示判定
1. 選択可能な【断片】の中から1つ選ぶ
2. 難易度を確認して、目標値を算出する
3. ブーストによるサイコロの追加数を確認する
4. 判定を行う

感情判定
1. 好きなキャラクター1人を指定する
2. 好きな特技を指定して判定を行う（難易度 下級）
3. 成功すると互いに【縁】を獲得
   PC間で獲得した場合、華札を交換できる

入手判定
1. 好きなアイテム1つを指定する
2. 好きな特技を指定して判定を行う
   （難易度 下級）
3. 成功するとアイテムを獲得

④判定結果がスペシャルの場合、サイクルの最後に追加サイクルが発生する

⑤シーン終了後、華札の取得を行う

バトルシーンの手順

①戦闘に参加するキャラクターを決定する

②配置ロールを行い、戦闘シート上の立ち位置と順番を決定する

③速度の速いキャラクターから行動を行う

全キャラクターが行動したらサイクル終了

●全力移動
上下左右に2マス移動。特殊マスに侵入可能。

●移動攻撃
上下左右に1マス移動。
その後、アビリティの間合内にいるキャラクターに対して攻撃。

●全力攻撃
移動せずにアビリティの間合内にいるキャラクターに対して攻撃。

●支援
「タイミング：支援」のアビリティを使用する。
アイテムを譲渡する。

●パス
行動せず、次のキャラクターの行動へ移る。