

# ルールサマリ A

## 行為判定のルール

判定表	騎士道	出目	名誉点
主君	●	■ ■ ■ ■ □ □	□ □
冒険	●	■ □ □ □ □ □	□ □
恋慕	●	■ □ □ □ □ □	□ □
庇護	●	□ □ □ □ □ □	□ □
寛容	●	■ ■ □ □ □ □	□ □
戦友	●	■ ■ □ □ □ □	□ □

### 判定の基本

サイコロを3個振り、判定表の■の数合計した達成値が、ルールで指定された点数以上なら行動は成功。

例1) 出目1■■■■3■5■■=6点

例2) 出目4□4□4□=0点

例3) 出目2■4□6■■=3点

### チェイン

サイコロの出目そのものが連なっている場合(例4~6の丸数字)、その数だけ達成値が上がる。出目1と6は繋がっているものと見なす。

例4) 出目②③⑤■■=6点

例5) 出目①■■②⑥■■=9点

例6) 出目③④□③■=5点

### スペシャル

例5)のように、3点上昇するチェインで、かつすべて出目が異なる場合はスペシャルと見なし、【酒と歌】を2点獲得する。また【幸運】を引き寄せる。

### ファンブル

例6)のように、3点上昇するチェインで、かつ同じ出目が含まれる場合はファンブルと見なし、ファンブル表を振る。ただし【幸運】を手放せば無効化できる。

### 正義/制限解除

失敗、もしくは敗北した場合に限り、【正義】を1点消費することで振り直すことができる。1回の判定に対し、1度だけ消費してよい。ただし制限解除が指定されている場合は、【正義】のある限り振り直しを続けることができる。

### セッション手順

キャラクター作成/忘却

開幕フェイス

分岐フェイス

戦闘フェイス

終幕フェイス

勲章

希望

### ファンブル表 1D6

1	何かの問題で言い争い、主君に無礼を働いてしまう。あなたは主君の名誉点を1点失うか、【時間】を1点消費して和解の話し合いを持つかを選ぶ。
2	見過ごせば人々を不幸にする危険に遭遇する。あなたは逃げ出して冒険の名誉点を1点失うか、これに立ち向かい【命数】を2点減らすかを選ぶ。
3	あなたが悪かれたのは好意に付け込む人だった。あなたはその場を去って恋慕の名誉点を1点失うか【正義】を1点減らして礼を尽くすかを選ぶ。
4	金銭的な問題で、生命と魂の苦しみを背負う人に出会う。あなたは庇護の名誉点を1点失うか出費を3点増やすかを選ぶ。
5	襲撃を受ける。苦もなく叩き伏せると、卑屈な態度で命乞いをしてきた。容赦なく命を奪い寛容の名誉点を1点失うか、密告によって【血路】が1D6点増えるかを選ぶことができる。
6	風聞により、友が悪に身を没したと知る。共に並んだ戦場が色褪せる想いだ。戦友の名誉点を1点減らすか、【酒と歌】をすべて失うかを選ぶ。

### 感情決定表 1D6

1	愛情/殺意	4	興味/侮蔑
2	友情/負目	5	信頼/嫉妬
3	崇拜/嫌悪	6	守護/欲情

# ルールサマリ B

## 分岐フェイス

### 対話シーン手順

舞台決定

演出

対話判定(難易度5)

成果確認

### 対話判定 [命題]

成果:円卓判定に1点のボーナスを獲得する。宣誓ハンドアウトへ記入すること。対話判定の達成値は、記憶点として舞台表へ記録される。

### 対話判定 [日常]

成果:主君との間に【絆】を1点獲得する。対話判定の達成値は、記憶点として舞台表へ記録される。

### 対話判定 [教導]

成果:任意の影響値が2点プラスされる。また、【正義】を1点獲得する。対話判定の達成値は、記憶点として舞台表へ記録される。

### 円卓シーン手順

舞台決定

演出

円卓判定(対決)

成果確認

### 円卓判定

成果:勝者側の命題へ主君の決断が定まり、物語が動き出す。加えて勝者側の騎士は【幸運】による効果を得る。また円卓判定の達成値は、勝敗に関わらず、主君シートの影響点に記録される。円卓シーン終了後、戦闘フェイスへ移行する。

### 番外シーン手順

舞台決定

演出

番外判定(難易度3、一部対決)

成果確認

### 番外判定 [因縁]

成果:自身を除く騎士、主君、ゲストから1体を選択する。番外判定に成功した場合、そのキャラクターとの間に【絆】を1点獲得する。

### 番外判定 [決闘]

成果:決闘を宣言した騎士は、他の騎士を対象として宣言し、互いに決闘判定を行う。勝者は自身の命題側へ【幸運】を引き寄せ、円卓判定に制限解除を得る。一方敗者は、勝者に対する【絆】を1点獲得する。

### 番外判定 [討伐]

成果:番外判定に成功した場合、【正義】を1点獲得する。

### 番外判定 [娯楽]

成果:番外判定に成功した場合、【酒と歌】を3点獲得する。

## 風力決定表

1	ほほ風 (振り足し)	5	やや強い風 (儀式点プラス1)
2	弱い風 (振り足し)	6	強い風(龍を 幻視、儀式点 プラス2)
3~4	ゆるやかな風	7~	体が揺らくほどの風(龍を 幻視、儀式点 プラス3)

# ルールサマリー C

## 戦闘フェイズ

宣戦布告

セットアップ

サイクル開始

血路支配

声援

援護

アクション開始

攻撃判定

成果確認

アクション終了

No 全員行動済み？

Yes

サイクル終了

血路確認

モノログ

隊列変更

戦闘終了の条件

①

【血路】

を終了した点まで減らす

②主君が死亡する

### 宣戦布告

魔族側から正式に戦いを挑まれた場合、すべての騎士は【正義】を1点ずつ獲得する。不意打ちによって戦いを挑まれた場合、すべての騎士は【回想1】を獲得する。また、騎士の中から一名に限り、魔将に対して因縁があると宣言して【絆】を1点獲得できる。

### 血路支配

騎士団側、魔族側でそれぞれサイコロを1個ずつ振り、値を比べる。出目をプラスもしくはマイナスする効果があれば加えること。この値の高い側が血路を「支配」したものと見なす。同値の場合は振り直す。血路を支配した側のキャラクターは、このサイクルが終了するまで攻撃判定の直前に【戦力】の種別を指定できる。

### 声援

本陣に位置する騎士のみが宣言できる。「行動済み」状態になる代わりに、選んだ騎士1体は【正義】を1点獲得する。加えて対象との間に【絆】を1点獲得する。

### 援護

本陣に位置する騎士のみが宣言できる。「行動済み」状態になる代わりに、選んだ騎士1体が行う攻撃判定の達成値をサイクル終了まで1点上昇させる。加えて対象との間に【絆】を1点獲得する。

### 攻撃判定

血路を支配する側のキャラクターが【戦力】の種別を指定してから、攻撃判定による対決を行う。騎士と魔将は判定表を用いるが、魔群は【攻撃値】という固定された達成値を用いる。騎士の攻撃対象は魔群だが、【包囲】が0点の場合は魔人を対象に選べる。

### 成果確認

勝者は敗者に対してダメージを与える。達成値の点差である「差分値」に、攻撃判定で指定された種別の戦力値を加えた値がダメージとなる。自動的、あるいは宣言によってダメージが増える効果は、適用すること。敗者はこのダメージに対し、自動的、あるいは宣言によって減らす効果があれば、同じく適用すること。

### スペシャルとファンブルの効果変更

戦闘フェイズ中のスペシャルによる追加効果は、ステータス【高揚】を得るか、ステータス【悪路】を解除する効果に変更される。一方、ファンブルによる追加効果は、ステータス【悪路】を得るか、ステータス【高揚】を解除する効果に変更される。

### ステータス【高揚】

攻撃判定で勝利した際、そのダメージを2点上昇させるか、【酒と歌】を2点獲得する。また戦力値の「×」はないものと見なす。

### ステータス【悪路】

血路支配のサイコロの出目が2点低いものと見なす。

# ルールサマリ D

## 防御専念

ダメージを受けた騎士は、【血路】を2D6点増やすことで、受けるダメージを攻撃判定で指定された種別の戦力値と同じだけ減少させることができる。

## 絆

戦闘フェイズにおいて、【絆】の合計値は、戦闘判定でダメージが発生したとき、および受ける際に、同じ点数だけダメージ減少もしくは増加に使用できる。使用できる回数は、1キャラクター1度のセッションで1回のみとする。

## モノローク

回想nおよび妄想nの効果を発揮すること。また、命数が【死】に至った騎士は【絆】を1点失う代わりに、次のモノロークまで戦闘フェイズに参加することができる。

## 回想n

騎士は各サイクルのモノロークごとに、任意で選んだ名誉点か【正義】を、合計n点獲得する。このn点はどちらかの効果へ任意で振り分けることができる。

## 妄想n

魔将は各サイクルのモノロークごとに、ランダムに選んだ名誉点か【狂気】を、合計n点獲得する。このn点はどちらかの効果へ任意で振り分けることができる。ただし、【狂気】がマイナスの場合は、名誉点は獲得できない。

## 運命点

戦闘フェイズ中、騎士が行為判定のサイコロを振った直後に1点を使用することで、行為判定の出目の中から1つを任意の出目に変更することができる。この時点で判定は決着と見なし、【正義】および【狂気】による行為判定の振り直しは禁じられる。

## ダメージの影響

キャラクターによって以下のように変化する。

### ・騎士

【酒と歌】があれば任意の点数だけ打ち消してもよい。その上で残ったダメージが【命数】へ蓄積され、「死」に至るとロストが確定する。

### ・主君

「かぼう」ことができなければ、無条件で死亡する。

### ・魔群

【包囲】が減少する。【包囲】は0点未満にはならず、余分なダメージは無効化される。【包囲】が0点の状態ではダメージを受けた場合は【血路】が減少する。

### ・魔将

ダメージ1点につき【狂気】1点が失われる。【狂気】には上限および下限はなく、マイナスにもなりえる。魔人および分身の場合、【血路】が【終了点】に達して戦闘フェイズが終了する際、【狂気】も0点以下だった場合はロストとなる。

## 魔将の行動

魔将はアクション開始において、以下の3つから選べる。

### ・攻撃

騎士団から任意に選んだキャラクター1人を選び、攻撃判定を行う。魔将の攻撃判定は、自動的に制限解除されているものと見なす。「攻撃」を複数回行う場合、特殊な効果がない限り同じキャラクターを対象に選ぶことはできないものとする。

### ・修復

任意に選んだ騎士と修復判定による対決を行い、勝利すればその達成値と同じだけ【包囲】が回復する。敗北すればその達成値の半分と同じだけ【包囲】が回復する。また勝敗とは無関係に、魔族側のステータス【悪路】を解除するか、【高揚】を獲得できる。

### ・妄言

任意に選んだ騎士と妄言判定による対決を行い、勝利すれば妄想2を獲得し、敗北すれば妄想1を獲得する。また勝敗とは無関係に、ランダムに選んだ騎士道を魔道へ好きにだけ墮落させることができる。これにより、魔道1つにつき騎士の人数と同じ点数だけ【狂気】を獲得し、【刻印】を2つ獲得する。