

判定**

ダイス数 PC【1D6】 脅威【2D6】

【異能表】基本目標値【7】

【調査判定】NO3~5の特技で+2修正

【防御判定】NO6~8の特技で+2修正(対抗判定)

【攻撃判定】NO9~11の特技で+2修正

【光】の使用：1点/達成値+1d6

【闇】の仕様：1点/達成値+1

【日常表/抛所表】基本目標値【シーン開始時の対象の光】

【抛所判定】自身の特技表を使用して判定。

【日常判定】対象の特技表を使用して判定。

※決戦では【日常判定】のみ。対象に自身も指定可能。

【回帰判定】自身の抛所表を使用して判定。

【連続判定】

成功した特技を【指定特技】として他の特技で判定。

【防御判定】そのサイクル脅威の目標値+【成功した数】(累積)

【攻撃判定】ダメージ+【成功した数】d6

【対抗判定】ダメージ-【成功した数】d6/破壊キャンセル【成功した数】

【日常/抛所】対象の光+【成功した数】

【回帰判定】【成功した数】×10【闇】減少

【スペシャル/ファンブル】

【スペシャル】【6】の目が2つ以上で発生。ファンブルより優先

効果：PC【光】1点獲得。絶対成功

効果：脅威与ダメージ+1d6

【ファンブル】【1】の目が2つ以上で発生。

効果：絶対失敗のみ

【力の封印】

【闇】の蓄積、ダメージに宣言。

特技を1つ封印するごとに闇の上昇を1d6減少する。

初期値より下がらないので注意。

【コストの代用】

スキルのコスト分【光】が足りなかったとき、

【闇】1d6で代用が可能。

流れ**

1. 抛所フェイズ

抛所判定

2. 異音フェイズ

脅威の顔見せ&合流

3. 狂騒フェイズ

調査判定

防御判定

日常/抛所判定

一対抗判定

4. 決戦フェイズ

攻撃判定

防御判定

日常判定

一対抗判定

5. 回帰フェイズ

回帰判定

一抛所判定—【成功した数】×10【闇】減少

防御判定

決戦**

1. 行動順

PC(順番自由)→脅威

脅威

【闇】が0以下で【再起判定】

1d6で【再起判定の回数以上】で復活。【闇】2d6まで回復。

※再起判定ではスキルによる効果を得られない。

回帰**

抛所判定—【成功した数】×10【闇】減少

判定後、【闇】0以下→回帰成功

判定後、【闇】1以上→闇落ち

※闇は使用不可。スキルはコストを支払えば使用可能。