

プレイヤー用ルール・サマリー

ダイス・ロールのやり方

- ダイスを集める前に、誰かを傷つけたいのか（攻撃）、手助けしたいのか（援護）、癒したいのか（回復）を決め、それをどのように行なうかを宣言する。
- 適切な特徴から使用可能なダイスを集め、**ダイス・プール**に加える。
- プロット・ポイント (PP)** を消費して、ダイス・プールにダイスを追加する。
- ダイス・ロールを行う。
- チャンス**（出目が1のダイス）があれば、脇によけておく。
- ダイスを2つ選んで出目を足したものを合計値にする。合計値が大きいほど良い結果となる。PPを消費して、さらに**合計値**を増やすことができる。
- 残ったダイスから1つを**効果ダイス**として選ぶ。残ったダイスがなければ、D4の効果ダイス1個を得る。
- PPを消費して、追加の効果ダイスを確保することができる。
- 最終的な合算値、効果ダイス、チャンス数を宣言する。
- 対抗者はPPを相手に渡すことで、**チャンス**を起動することができる。
- 対抗者は君を止めるため、**上記2から10のステップ**で**リアクション**を行う。もし君が相手を攻撃したいなら、**データファイル**からダイスをロールする。君が仲間を援護したり回復したいなら、ウォッチャーは**ドゥーム・プール**（と影響を受ける**特徴**）からダイスをロールする。
- 互いの合計値を比べ、どちらが勝ったかを判定する。対抗者と同じかそれ以上であれば、勝ちとなる。
- ダイス・ロールの結果を踏まえた調整と、効果ダイスを使用する。

ダイス・プールの加え方

簡単な説明：データファイルの全ての項目から、それぞれひとつの特徴を選び、そのダイスを加える。

詳細な説明：データファイルを確認し、以下の特徴を選び、そのダイスを加える。

- 現在の**連携**1つ
- **キーワード**1つ。D8、またはD4+1PPのどちらかを選んで加える。
- **パワー・セット**1つにつき**パワー**1つ
- **専門技能**1つ
- 対抗者の**ストレス**または**妨害**ダイス1つ（あれば）
- **アセット**1つ（あれば）
- **ブースト・ダイス**、**スタント**、**リソース**のいずれか1つ（あれば）

効果ダイスの調整

- ▶ アクションの**合計値**が、相手のリアクションの合計値を5以上の差で上回った場合、合計値が5高いごとに、**効果ダイス**を1段階**アップ**する。D12を1段階アップさせる場合、残りのダイスからもう1つのダイスを効果ダイスとして確保できる。
- ▶ 攻撃対象の効果ダイスが君の効果ダイスより段階が上の場合、自身の効果ダイスを1段階**ダウン**させる。

効果ダイスの使い方

- ▶ 効果ダイスの段階と同じ**特徴を追加**する。
- ▶ **ストレス**は相手への攻撃として使用され、回復されるまで継続する。
- ▶ **妨害**はストレスと同様だが、継続するのは1シーンの間だけである。
- ▶ **アセット**は援護に使用し、ダイス・ロール1回分の間持続する。他人に譲渡することができ、段階は最低でもD6から始まる。
- ▶ **特徴**を1段階**アップ**か1段階**ダウン**させる（**トラウマ**以外）。ストレスか妨害がD12を上回った場合、相手は回復されるまでいかなるアクションも行動も行なえなくなる。
- ▶ 効果ダイスの段階が同じかそれ以上であれば、特徴の**シャットダウン**か**除去**を行える（**トラウマ**以外）。

プロット・ポイントの消費方法

①ダイス・ロールをする前

- ▶ “**ブースト**”して、君のダイス・プールにD6を1つ加える。
- ▶ 同じ特徴グループに属する**特徴**を1つ追加で加える。
- ▶ 君の**パワー・セット**か**専門技能**に**スタント・ダイス**D8を1つ加える。
- ▶ **パワー・セット**1つに含まれる、特定の**SFX**を起動する。
- ▶ **ストレス・ダイス**を1つ（**トラウマ**以外）君のダイス・プールに加える。これを行なった後、**ストレス・ダイス**は1段階**アップ**する。

②ダイス・ロールをした後

- ▶ ロールしたダイスの中から、追加でダイス1つを**合計値**に加える。
- ▶ **効果ダイス**を追加で1つ確保する。
- ▶ ウォッチャーがロールした**チャンス**を1つ起動する。
- ▶ **パワー・セット**1つに含まれる、特定の**SFX**を起

動する。

- ▶ **リアクション・ロール**から**効果ダイス**1つを使用する。
- ▶ 君が受けた**ストレス**の種類を別のものに変更する。
- ▶ **アセット**や**妨害**を次のアクション・シーンの終わりまで継続させる。

③常時

- ▶ PP消費を必要とする**SFX**を起動する。
- ▶ **ヴィランの制約**を起動する（物語の中できちんと理由をつけられるなら）。
- ▶ ある**パワー**が簡単に**特徴**を取り除けるような場合、それが可能かウォッチャーに尋ねてみよう。PPを消費することで、**ダイス・ロール**を行わずに自動的に成功するとしてももらえるかもしれない。

④幕間シーン

- ▶ **専門技能**1つに関連した**リソース・ダイス**を1つ作成する。“**熟練者**”ならD6、“**達人**”ならD8。次のアクション・シーンの終わりまで継続し、自身のみが使用できる。

⑤ウォッチャーのチャンスを開始する

- ▶ **ブースト・ダイス**や**スタント・ダイス**、**アセット**を1段階**アップ**する。あるいは、**リソース**を1つ作り出す（1シーンの間継続）。

プロット・ポイントの獲得

- ▶ **キーワード**1つを不利益な用途で使用した時。
- ▶ **パワー・セット**に含まれる**制約**を1つ起動した時。
- ▶ 君がロールしたダイスの**チャンス**を1つ、ウォッチャーまたは他のプレイヤーが起動した時。
- ▶ **ストレス・アウト**の状態をロールプレイすれば、ウォッチャーからPPが送られるかもしれない。

経験点 (XP) の獲得

- ▶ **1XP マイルストーン**のトリガーの達成は何回でも達成できる。
- ▶ **3XP マイルストーン**のトリガーの達成は1シーンに1回のみ行える。
- ▶ **10XP マイルストーン**のトリガーの達成は1アクトに1回のみ行える。このトリガーを達した場合、新たなマイルストーンを選んでよい。
- ▶ ウォッチャーが**ドゥーム・プール**から**D12**を1つ消費するたび、影響を受けたすべてのヒーローは

1XPを得る。

経験点 (XP) の消費

- ▶ 経験点は**幕間シーン**のみで消費できる。
- ▶ **1XP**を消費して1点の**プロット・ポイント (PP)**を得ることができる。これを行なうと、**セッション**の開始時に君が保有するPPの最低値も1増える（最大で5PPまで）。PPは新しいアクトの開始時にリセットされる。

5XPを消費して行なえること

- ▶ 既存の**キーワード**1つを新たな**キーワード**に置き換える。
- ▶ 1つの**パワー・セット**に**制約**を1つ追加するか、新たな**制約**に置き換える。
- ▶ 2つの“**連携**”の**ダイス強度**を入れ替える。
- ▶ **イベント・リソース (小)**1つをアンロックする。

10XPを消費して行なえること

- ▶ 1つの**パワー・セット**に**SFX**を1つ追加する。
- ▶ **D6**または**D8**の**パワー特徴**1つを1段階**アップ**させる。
- ▶ 1つの**パワー・セット**に**D6**の**パワー特徴**を1つ追加する。
- ▶ 2つ以上の**制約**を持つ**パワー・セット**1つから、**制約**を1つ除去する。
- ▶ **イベント・リソース (大)**1つをアンロックする。

15XPを消費して行なえること

- ▶ **D10**の**パワー特徴**1つを1段階**アップ**させる。
- ▶ 既存の**パワー・セット**1つを新たな**パワー・セット**に置き換える。
- ▶ “**熟練者**”の**専門技能**1つを追加するか、既存の“**熟練者**”1つを“**達人**”に**アップグレード**する。