



スキルの使用タイミング

【覚醒】は行為判定のサイコロを振ったあとで使用できる。
【覚醒】で振りなおしたサイコロをさらに【覚醒】で振りなおすことも可能。

スキルの効果が戦闘終了までや日が変わるまでなど長時間続く場合、同じスキルの効果は累積しない。

【ST】を消費するスキルは、主に以下の四つのタイミングで使用できる。

●判定の前に

行為判定のサイコロを振る前に使用を宣言する。

●判定が成功したときに

行為判定のサイコロを振った後で使用を宣言する。ダメージ決定など、判定が成功したあとに行う処理に効果があるため、判定が失敗した場合に使用を宣言しても意味がない。
【覚醒】によって成功したあとでも使用を宣言できる。

●ダメージを受けたときに

行為判定やイベント決定のサイコロを振ったあとでダメージを受けた場合、ダメージの処理を行う前に使用を宣言する。

●特にタイミングの記述なし

行為判定や表の使用、ダメージの決定などのサイコロを振る前と振った後、どちらでも使用を宣言できる。

フォースの使用タイミング

フォースはスキルと同様に扱う。
長時間の効果が累積しないのも同様。
フォースのみの特殊なタイミングとして以下のものがある。

●武器の代わりに

攻撃判定で、装備している武器の代わりにフォースを使用する。攻撃判定に使用する能力値は【知力】になる。

●表を使用した後に

特定の表のサイコロを振ったあとで使用を宣言する。

●1日に1度だけ

いつでも使用できるが、「進行」を行って【経過日数】が変わるまで再使用できない。

回復の補足

アイテムやフォースによる回復効果で【LIFE】が最大値を超えることはないため、【LIFE】最大値以上のダメージを受けたPCは助からない。

装備変更のタイミング

PCの装備は、イベントや戦闘で判定を行っている最中や、ダメージなどその判定の結果を処理している最中には変更できない。
攻撃判定や逃走判定、行為判定を行う前には変更できる。
また、その後も変更できる。

クエスト公開のタイミング

クエスト公開によるイベントは、基本的には以下のタイミングで発生する。

●「昼のイベント」前に公開

「昼のイベント」がクエストに設定されたイベントに変更される。

●「昼のイベント」後に公開

「夜の行動」の代わりにクエストに設定されたイベントが発生する。

●魔王との遭遇中に公開

「夜の行動」の代わりにクエストに設定されたイベントが発生する。

●「夜の行動」前に公開

「夜の行動」の代わりにクエストに設定されたイベントが発生する。

●「夜の行動」後に公開

「進行」前にクエストに設定されたイベントが発生する。
「夜の行動」が増えるようなもの。

例外として、「即座に公開される」とある場合は、進行中のイベントと同時にイベントが発生する。