



サマリ：調査フェイズ

調査フェイズの主要な行動

検索 p84

「遭遇チャート」を使用して検索判定。
ロールプレイや演出を行うと、検索判定にプラス1の修正がつく。
成功：バフと手がかりを獲得。
失敗：「遭遇チャート」の結果を参照。

相談 p86

「相談チャート」を使用して相談判定。
ロールプレイや演出を行うと、相談判定にプラス1の修正がつく。
成功：【感情】と手がかりを獲得。
失敗：「相談チャート」の結果を参照。

調達 p87

「調達リスト」からアイテム1個を目標に選ぶ。その価格と同じ値だけ【魔力】が功績点を消費すると、目標を獲得。

目標の対応区画にいるなら、調達判定が可能。調達判定の指定個性は、対応分野からランダムに決定。
成功：目標の価格を1減少。
失敗：目標の価格を1上昇。

- ・ 検索・相談・調達判定に失敗したときは「悲劇チャート」を使用可能。ただし、ファンブル時は使用できない。
- ・ シーンに登場しているPCは未行動・行動済みにかかわらず「会話や観察」、「アイテムの受け渡し」、「スキルの使用」を行える。

災厄シーンが発生したら……

改変 p89

各PCは災厄スポットを予想して、そのマスに急行。
災厄スポットと同じ区画にいれば改変判定に挑戦可能。
災厄スポットと同じマスにいれば、改変判定にプラス1の修正がつく。
成功：災厄を阻止できる。
失敗：災厄が発生。

感情チャート D66

出目	結果	出目	結果
11	対抗 相手の実力を評価し、ライバルのように思っている。	33	家族 相手のことを兄弟姉妹のように思っている。
12	同情 相手の気持ちや苦悩に共感している。	34	償い 相手に何かを謝りたい。
13	信頼 相手の人柄や誠実さを信じ、頼っている。	35	庇護 相手のことを守ってあげたい。
14	嫌悪 相手のことが嫌いである。	36	共犯 相手と同じ罪を背負っている。
15	執着 相手に執着している。	44	服従 相手の言うことに逆らえない。
16	憧れ 相手の一部、もしくは全部に理想を見出している。	45	投影 相手を自分の失った大切なものに重ねている。
22	恐怖 相手の何かを恐れている。	46	鏡像 自分と同じものを相手に見出している。
23	癒やし 一緒にいると安心や幸福を感じる。	55	献身 相手を支え、尽くそうとする。
24	友情 相手と友人関係を持っている。	56	連帯 相手と叶えたい夢を共有している。
25	後悔 相手と過ごした過去に悔やんでいることがある。	66	敗北感 相手に対して強い劣等感を持っている。
26	嫉妬 相手の優れた部分を羨んでいる。		

相談チャート 1D6

出目	結果
1	調査対象の過去を調べるうちに、目標の生い立ちを知る。目標の修得している「背景」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：自分はダメージを2点受ける。
2	調査の合間に飲み物で休憩。思いがけず目標と打ち解けそう。目標の修得している「魅力」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：目標はダメージを2点受ける。
3	調査の方針をめぐって目標と口論になる。関係を修復しないと、目標の修得している「性格」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：そのセッションの間、自分と目標は互いを目標にして相談判定を行うとき、マイナス1の修正がつく。
4	目標と分担して、予兆の内容に疑問と推論をぶつけあう。目標の修得している「情報」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：自分は好きな分野の個性1つを結晶化する。
5	作戦会議の途中、大きく脱線。目標の得意な技術の話で盛りあがる。目標の修得している「技術」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：自分は好きなアイテムを1個失う。
6	移動中、次に向かうべき場所を相談していると、突然何者かが襲いかかってきた。連携して立ち向かう！目標の修得している「戦闘」の個性で相談判定を行う。 失敗 ：自分と目標は1点のダメージを受ける。

調達リスト

アイテム名	価格	対応区画	対応分野
食事	1	どこでも	性格
回復薬	2	フラーム	魅力
ドローン	2	メモリア	情報
ブースター	3	バルバル	技術
魔弾	3	ラグルス	戦闘
装甲	4	ドメーナ	背景

悲劇チャート 1D6

出目	結果
1	この世界のものではない誰かの声が脳裏に響き渡る。魔女見習いのPCなら、その判定に使用した個性の分野を結晶化すると、その判定を成功にできる。そうでないなら無条件に判定を成功にできる。
2	無理をすれば、失敗する未来を避けることができそうだが……。自分の【魔力】を1D6点消費すると、その判定を成功にできる。
3	改変の反動がチームに不幸をもたらす。PC全員の【魔力】を2点消費すると、その判定を成功にできる。
4	誰かを犠牲にすれば、この事態を改善できる。ランダムに選んだ自分以外のPC1人の【魔力】を1D6点消費すると、その判定を成功にできる。
5	未来をねじ曲げた代償は、都市への災厄。そのマスを破壊すると、その判定を成功にできる。
6	別の方法で切り抜けた。その判定を成功にできる。