

行為判定ルール

■行為判定とは

行為判定は、GMがキャラクターの行動に行為判定が必要だ、と考えた場合に初めて行なうことができる。

GMは必要のない判定をさせる必要はない。

●難易度

「難易度」は、行なう行為の難しさを表わす指標となる数値だ。

難易度以上の達成値を出すことができれば、行為判定は成功となる。なお、GMは難易度を特に告げず、PCの達成値のみを求めてもよい。

●判定値

「判定値」とは、判定に使用する能力ボーナスや、戦闘値のことである。GMは判定に使用する判定値を決定し、プレイヤーに伝えること。プレイヤーは特技などの修正を行なった最終的な判定値をGMに宣言する。

●ダイスロール

プレイヤーは、2D6を振る。この時に振った2D6がクリティカル値以上だった場合はクリティカルが発生する。

それに対して、2D6がファンブル値以下だった場合はファンブルが発生する。

▼クリティカル

振ったダイスの目がクリティカル値以上だった場合、その判定は「自動成功」となる。以降の処理は行なわれず達成値を算出する必要はない。クリティカル値は12である。

特技の効果によるクリティカル値の下限値は5である。

▼ファンブル

振ったダイスの目がファンブル値以下だった場合、その判定は「自動失敗」となる。「自動失敗」が成立したら、判定は自動的に失敗となる。以降の処理は行なわれない。よって達成値を算出する必要はない。ファンブル値は2である。

●難易度と行為のイメージ表

難易度	行為のイメージ
6～8	簡単な行為
9～11	普通の行為
12～15	難しい行為
16～	至難な行為

●達成値

達成値＝判定値＋ダイスの出目＋修正

●行為判定の成否を決定

難易度 ≤ 達成値 ⇒ 行為判定成功

難易度 > 達成値 ⇒ 行為判定失敗

達成値が難易度以上であれば成功、難易度未満であれば、行為判定は失敗となる。

●修正を与える

GMは、状況に応じて難易度、判定値、達成値などに修正を行なうことができる。

修正は±3程度の範囲で行なうこと。この範囲を超えてしまうとよくな修正を行なうと、ダイスひとつ分の期待値（3.5である）を上回り、判定を行なう意味それ自体を失わせる可能性がある。

■対決による判定

「対決」とは、行為を行なう者に対して別の者が妨害した場合に発生するルールを指す。

●能動と受動

対決を行なう場合、それに関わるキャラクターは「能動側」と「受動側」に分けられる。

対決は能動側、受動側の順番に判定を行なう。判定値や修正値などは通常の行為判定と同じようにGMが決定する。続いて能動側、受動側の順番で必要な判定を行ない、達成値を算出する。

対決でどちらが能動側か決定できなければ、先に言い出した方を能動側とすること。

●勝利

両者の達成値が確定したら、対決の勝敗を決定する。対決では、より高い達成値を出した方が「勝利」したものとされ、勝利したキャラ

クターの行為が採用される。

能動側の達成値が高ければ、行なおうとした行為に成功したことになる。その行為が攻撃なら、それは命中する。

受動側の達成値が高ければ、能動側の行なおうとした行為を妨害し、その影響を受けなかったことになる。攻撃されたのであれば、その攻撃を避ける。

●受動側優先

対決で互いの達成値が等しい場合、受動側が「勝利」したものとす。これを「受動側優先の法則」と呼ぶ。

▼クリティカル

能動側がクリティカルを発生させた場合、受動側がクリティカルを発生させない限り、能動側の「勝利」となる。

逆に受動側もクリティカルの場合は、「受動側優先の法則」により、受動側の勝利となる。

▼ファンブル

能動側がファンブルした場合は、受動側は判定を行なう必要はない。逆に受動側がファンブルした場合は、能動側の勝利となる。

■セッションの進行

1回のセッションは、事前準備期間であるプリプレイ、実際にゲームを遊ぶメインプレイ、キャラクターの成長やゲームの後片づけを行なうアフタープレイの3つに分けられる。

●プリプレイ

ゲームを開始するまでの準備期間を表わす。

●メインプレイ

メインプレイは、オープニングフェイズ、ミドルフェイズ、クライマックスフェイズ、エンディングフェイズの4つのフェイズに分けられている。フェイズは複数のシーンによって構成されている。

▼オープニングフェイズ

プロローグ部分。PCが事件の存在を知るシーンが中心となる。

▼ミドルフェイズ

自由な行動を行なうシーン。会話や情報収集や戦闘など、事件解決のために奮闘するシーンが中心となる。

▼クライマックスフェイズ

シナリオを終わらせるためのクライマックスを表わすシーン。事件を終わらせるためのシーンが中心となる。

▼エンディングフェイズ

エピソード部分。事件のその後を描くシーンが中心となる。

●アフタープレイ

セッションのプレイを終わらせるためのフェイズ。

■戦闘ルール

戦闘の開始をGMが宣言することで、セッションはラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理されることになる。

通常のシーン進行と区別するために、これをラウンド進行と呼ぶ。

ラウンドは一定の手順にしたがって進行していく。

●ラウンドの進行

ラウンドの中で複数のキャラクターが特技の使用などを宣言する場合【行動値】の高いキャラクターから順に宣言し、処理を行なうこと。

①セットアッププロセス

GMは新しいラウンドの開始を宣言し、シーンに存在するキャラクターを確認する。

②イニシアチブプロセス

【未行動】のキャラクターの中で、誰が次のメインプロセスで能動を行なうかを決定するプロセス。もつとも【行動値】の高いキャラクターが能動を行なう。

もつとも【行動値】の高いキャラクターが複数存在する場合は、PC、NPCの順番で能動を行なうこと。PC同士で【行動値】が同じなら、話し合いで決定する。

全キャラクターが【行動済】であればクリンナッププロセスに移る。

③メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定されたキャラクターが能動を行なう。

キャラクターは、マイナー能動、メジャー能動の順番でおの1回ずつ行なえる。

▼待機の宣言

メインプロセスを行わずに「待機」を宣言する。
待機したキャラクターは、全てのキャラクターが「行動済」になった後にメインプロセスを行なうこと。このときに再び「待機」は宣言できない。

「待機」を宣言できるのはメインプロセスを行なう直前までである。
マイナー能動を行なった後「待機」を宣言することは不可能である。
複数のキャラクターが「待機」していた場合、最も「行動値」が低いキャラクターから順番にメインプロセスを行なう。

▼行動の放棄

メインプロセスの最中、何らかの行動を放棄してもよい。メジャー能動を放棄した場合、そのキャラクターは即座に「行動済」となる。

▼マイナー能動・戦闘移動

「行動値」+5mまでの距離を移動する。

ただし、敵キャラクターや移動を妨害するものと同じエンゲージに入っている場合は「エンゲージ封鎖」となり、移動を行なえない。

▼マイナー能動・特技使用

「タイミンング・マイナー」の特技を使用。

※マイナーアクションで行なえることは基本的には、メジャーアクションでも行なえる。ただし、「タイミンング・マイナー」の特技は、メジャーアクションでは使用できない。

▼メジャー能動・全力移動

戦闘移動の2倍までの距離を全力で移動する。

ただし、敵キャラクターや移動を妨害するものと同じエンゲージに

入っている場合は行なえない。

▼メジャー能動・攻撃

スキルウェポンや特技などを使って、敵にダメージを与える。

▼メジャー能動・特技使用

「タイミンング・メジャー」の特技を使用。

▼メジャー能動・エンゲージ離脱

敵や移動を妨害するキャラクター、いわゆる敵とのエンゲージにある場合、通常の戦闘移動と全力移動はできない。

敵とのエンゲージから離れるためには、メジャー能動として「離脱」を宣言する必要がある。

離脱を宣言したキャラクターは、エンゲージから離れて「行動値」+5mまで移動できる。

▼メジャー能動・対象識別

「理知」判定で「難易度」+10+GMの設定した「難易度」に成功することで、敵のデータを公表することができる。

達成値・低で、所持特技の基本情報を、

達成値・中で、「防衛点」などの数値を、

達成値・高で、重要情報公表が望ましい。

▼メジャー能動・とどめを刺す

戦闘不能のキャラクターを死亡させる。

④クリンナッププロセス

クリンナッププロセスでは、ラウンドの終了にともなう処理を行なう。それらの処理が終わった後に、また戦闘が継続するならば次のラ

ウインドのセットアッププロセスへ移行する。

●エンゲージ封鎖

敵の横をすりぬけるなど、移動が制限される状況を「封鎖」と呼ぶ。

エンゲージが封鎖されている場合、GMはエンゲージから離脱を行なうキャラクターとそれを妨害する敵キャラクターとによる【行動値】同士の対決を行なわせてもよい。

離脱を行なうキャラクターはこれに勝利する必要がある。複数の敵とエンゲージしている場合はその全てに勝利しなければならない。

●逃走

戦闘が行なわれているシーンから退場したい場合、GMに逃走を宣言する。メジャー能動として、エンゲージされていない状態で全力移動すること。

■攻撃と回避

スキルウェポンには銃弾の補充や武器を構える予備動作はない。そのため、攻撃を宣言したら即座に命中動作に移れるものとする。

●攻撃手順

▼命中判定と回避判定

攻撃側は【命中値】で判定する。攻撃をされた側は【回避値】で判定を行なう。

攻撃側が勝利した場合は、ダメージロールに移行する。攻撃をされた側が【回避値】で勝利した場合は、攻撃側のメインプロセスが終了する。

▼命中判定と回避判定のクリティカル

【命中値】での判定がクリティカルだった場合は、通常のダメージロールに+1D6の修正が与えられる。

【回避値】での判定がクリティカルだった場合は、回避側が自動成功で勝利する。

攻撃側がクリティカルでも、受動側優先の法則により勝利する。

▼ダメージロール

使用したスキルウェポンなどの特技のダメージロールダイスを振り、戦闘値の【攻撃力】を合計した値を総合ダメージとして算出する。

【物理命中値】で求めたダメージは【物理防御点】を引いて実ダメージを算出し、【霊力命中値】で求めたダメージは【霊力防御点】を引いて実ダメージを算出する。

【防御点】を引いて実ダメージが0以下になった場合、ダメージを受けないことになる。

▼特技を使用しないダメージロール

スキルウェポンなどの特技を使用しない場合、【攻撃力】の素値を対象に与える。

●バッドステータスの回復

バッドステータスは、それぞれに時間や特技によって解除される。なお、バッドステータスが有効なのは戦闘（ラウンド進行）中のみ

である。戦闘が終了時にバッドステータスは全て回復する。GMが望むなら戦闘終了時もバッドステータスの続行を宣言しても良い。

回復にマイナー能動を必要とするバッドステータスは、メジャー能動を使用でも回復できる。

また、戦闘不能からの蘇生の際、基本的にバッドステータスや特技による支援効果は全て解除される。

●戦闘不能と気絶

【HP】が0以下になったら、戦闘不能となる。戦闘不能が回復されるまで一切の能動が行えない。「タイミング…常時」以外の特技も使用できない。

戦闘不能のまま戦闘が終了した場合、戦闘不能は自動的に回復する。

戦闘不能から回復したキャラクターは【HP】は1になる。なお、特技などの効果によって戦闘不能から回復する場合は【HP】が1にならない可能性もある。

戦闘中に戦闘不能から回復した場合、【HP】が0になる前の行動に関わらず「行動済」の状態で復帰すること。

【MP】が0以下になったら、気絶となる。戦闘不能と同じように一切の能動が行えない。【MP】を1点でも回復できたら、【HP】が0になる前に「未行動」であれば「未行動」状態で復帰できる。

●死亡

戦闘不能のキャラクターに対して「どどめを刺す」ことをメジャー能動として宣言し、何らかの方法でダメージを与えると、キャラクター

は死亡する。

死亡したキャラクターの魂は消滅し、ループすることもできなくなるゲームから除外される。死んだキャラクターの冥福を祈ること。

●その他戦闘ルール・飛行状態

特技によって飛行することができる。「飛行状態」のキャラクターは同じように「飛行状態」のキャラクターにしか進路を妨害されない。

よって、敵とエンゲージしていても敵が「飛行状態」でなければ「戦闘移動」でもエンゲージから「離脱」できる。

なお、地上にいるキャラクターが「飛行状態」のキャラクターとエンゲージし、「離脱」を試みた場合、通常のルール通りにメジャー能動が必要となる。飛行していたとしてもエンゲージしている限り、相互に「射程…至近」の特技で攻撃を行なえる。

●その他戦闘ルール・隠密状態

キャラクターは、誰にもエンゲージされていない状態でメジャー能動を使用することで身を隠すことができる。

隠密状態の場合、ダメージに+1D6される。シーンに存在しないものとして扱ったため、特技や攻撃の対象にはならない。「範囲」の対象にも入ることはない。

「隠密状態」はメジャー能動を行なうと解除される。隠密状態のまま攻撃をする場合、対象と気付かれずに攻撃できるかの対決判定を行なう。命中判定前に攻撃側の【反射】と見破る側の【知覚】で対決。

見破られた場合、「隠密状態」は無効化され、通常の「隠密状態」では

ない攻撃になる。

「隠密状態」の対象を攻撃する場合、命中側が「隠密状態」を見破る判定を行なう。見破る判定に失敗した場合、違つ命中対象を選び直してもよい。

●その他戦闘ルール受け渡し

薬物などの物品を受け渡しする際は、イニシアチブプロセスに至近で行える。

■供給ルール

供給とは、「HP」と「MP」を一時的に回復させるルールである。2体以上のキャラクターが「射程…至近」で接触する（握手で汗や体温の交換、吸血、性行為など）ことで、通常なら1D6点回復、契約状態にあるキャラクター同士の場合は3D6点回復する。

■契約ルール

契約とは、超越的な力を持って主従の関係を結ぶ専属契約のことを表わす。

主従といっても定められた意味は様々であり、親兄弟の契り、恋人同士の契り、義兄弟の契りなど人によって違つものである。

霊的な力で絆を結びあうことによつて、魂は力を合わせ合い、通常では引き出すことのできない力を何倍にも高めることができる。

主人になる人物を「マスター」と呼び、従者になる人物を「サーヴァント」と呼ぶ。

▼絶対服従

サーヴァントは自我と自由意志を持っているが、基本的にマスターの命令には絶対服従となる。命令に逆らおうとすると「逆らえなくはないがヤル気が起きない」、もしくは、「体が一段と重くなる」など、苦痛を伴うようなロールプレイを心がけることが望ましい。

▼契約対象

マスターは複数のサーヴァントと契約することができるが、サーヴァントは複数のマスターと契約することができない。

また、サーヴァントがサーヴァントを従えることは可能である。つまり、サーヴァントは複数のサーヴァントを従えることもできる。

▼再契約

基本的に、一度マスターとサーヴァントになったキャラクターが再度同じ契約することは不可能である。

ただし、マスターだったキャラクターが今度はサーヴァントに、サーヴァントだったキャラクターがマスターになることで、同じキャラクター同士でも契約関係を結ぶことはできる。

▼令呪(キアス)の刻印

契約に同意した時点で、マスターとサーヴァントの体の一部に契約刻印が浮かび上がり、契約完了となる。契約の際に浮かび上がる刻印が体のどこにあるか、2D6のランダムで決めてもよい。

- 2 ↓ 片目
- 3 ↓ 舌
- 4 ↓ 背中
- 5 ↓ 腹部
- 6 ↓ 腕
- 7 ↓ 手の甲
- 8 ↓ 脚や腿
- 9 ↓ 胸
- 10 ↓ 額
- 11 ↓ 喉
- 12 ↓ 後頭部

▼令呪（ギアス。縛令呪識契約）

令呪（ギアス）の使用回数は、1シナリオに1体につき3点まで行使できる「マスターからのサーヴァントへの絶対命令」である。

契約が完了したマスターとサーヴァントは、「令呪刻印」が身体のどこかに現れる。この刻印は刺青のような形状をしており、身体のどこに現れるかはキャラクターが自由に設定してよい。

令呪はセッションが終了したとき、最大値の3点まで回復する。

●契約の方法

マスターになるキャラクターとサーヴァントになるキャラクターが契約に合意した時点で、両者の体の一部に令呪刻印が浮かび上がり、契約完了となる。

契約や令呪の効果は、契約した当人の記憶が（たとえ片方だけでも）ある限り持続し、また、ループを跨いでも記憶を引き継いでいる場合は効果が継続する。

▼契約破棄の方法

契約破棄の方法は、以下の通り。

①令呪で契約破棄の命令を下す

セッション中に令呪を使用し、マスターが「契約を破棄する」とサーヴァントに命じれば、令呪刻印は消滅し、対等の関係に戻る。

②令呪刻印のある肉体を切り離し消滅させる

令呪刻印のある箇所を、肉体から切り離す。本体から離れた刻印は「本体に込められた魂」からの供給を受けることができなくなるので消滅する。

③心霊医師による《心霊治療》を施す

心霊治療が行える心霊医師によって手術を受ければ、肉体を切断することなく、苦痛を伴わず令呪の刻印を消滅させることができる。

④その他

特別な力が働いたとき、特例として契約破棄が生じる。

ギアス きょうせいしりょうかん 令呪：強制召喚

キャラクターレベル：1

タイミング：オート

対象：単体 代償：令呪1点

効果：シーンに登場していないサーヴァントをマスターの至近エンゲージへ呼び出すギアス。

戦闘中で令呪によるシーン登場を行なった場合、令呪を消費したマスターが召喚したサーヴァントの配置を自由に決定すること。

ギアス きょうせいいたいじりょう 令呪：強制退場

キャラクターレベル：1

タイミング：オート

対象：単体 代償：令呪1点

効果：シーンに登場しているサーヴァントを、強制的に退場させることができるギアス。

また、サーヴァントが回避判定に失敗した直後に使用したり、ダメージロール直後でも実ダメージを受ける前に戦闘から退場させることができる。

ギアス きょうせいめいれい 令呪：強制命令

キャラクターレベル：1

タイミング：オート

対象：単体 代償：令呪1点

効果：どんなに不可能な判定であってもサーヴァントの行為を成功へと導くギアス。

サーヴァントが行なうダイスロールに+20。行為判定の達成値、ダメージ量、回復量など、ダイスを扱ういかなるロールにも使用することができる。

■ イベントキールール

PCが、シナリオで設定された重要な情報、または重要な物場所、人などを総称してイベントキーと呼ぶ。イベントキーはその名の通り、人生の分岐点であるイベントに関わる重要な鍵のことである。

イベントキーは、「PCがどこまでの情報を得ているか」を明確にするためのシステムである。セッションの最中、シーンに登場していないPCはそのシーンで生じた情報を得ることができない。プレイヤーは知っていても、PCは知らない現象が起きる。その現象を回避するためのシステムがイベントキーだ。

例えば、PC1は学校で不審な人物に出会ったとする。その不審な人物の特徴は、実際に対象を見たPC1にしか判らない。

このとき、GMはPC1に「イベントキー…不審な人物」を与える。別のシーンでGMが「学校に居た不審な人物が現れた」と発言しても、PC1を操るプレイヤーしか率先的に行動は起こせない。GMは、「イベントキー…不審な人物」を持っているPCのみ判定を行なうこと」などと指示を出すことができる。

イベントキーは他人に譲渡することは基本的には不可能である。これは特定のイベントを起こした者だけが得られる特権であり、譲渡するためには特殊な特技を使用しなければならない。

■ アナザーフォーカス判定

アナザーフォーカス判定（AF判定）とは、複雑な作業をゲーム内

で表現するための、一連の判定処理である。

通常の行為判定は原則1回のダイスロールで決定するのに対し、AF判定は複数回のダイスロール通じてその結果を決定する。

大規模な判定であるAF判定の難易度は、通常の判定の難易度が6〜20に対し、非常に高く設定されている。PC達は一筋縄ではいかないう事象に対抗する演出ができる。AF判定の進行手順は以下の通り。

① GMはAF判定を宣言して大規模行為判定の目標を明示する

例えば、「会話している相手を説得して何か情報を得る」という目標をPC達に明示する。

② AF判定の「使用能力値」「難易度」「ラウンド制限」を宣言する

判定を成功させるための難易度を明示する。ここでの例では、「使用能力値」【**理知**】／難易度：50／ラウンド制限：2ラウンド」とした。

このとき、GMはシーンの状態に合わせて「特別ルール」を設定してもよい。

③ 達成値を算出する

AF判定はメジャー能動に相当する。通常の戦闘のように【**行動値**】順にラウンドを進行させ、判定を行なう。

このときPC達が算出した達成値を合計し、ラウンド制限までに難易度に合計値が達すればAF判定は成功となる。

例えば、PC3人で例のAF判定を行なうとする。

PC1は、【**理知**】達成値10を算出した。

PC2は、【**理知**】達成値12を算出した。

PC3は、【**理知**】達成値15を算出した。

3人は、1ラウンドに10+12+15=37の達成値を算出したことになる。2ラウンドまでに難易度である50に到達できれば、PC達はAF判定に勝利する。

▼AF判定のクリティカル

クリティカルの場合、判定の自動成功ではなく、ダイスロール結果を30として扱う。ダイスロール結果12ではないので注意すること。

▼AF判定のファンブル

ファンブルの場合、自動失敗となる。
難易度減少をしていた場合、初期設定されていた難易度に戻る。

●AF判定の難易度減少

AF判定では、判定前に特技を使用してシーンを描写・演出することで、難易度を特技1つにつき2点減少できる。これを「難易度減少」と呼ぶ。

先の例ならば、「本のクチ」を使って相手を楽しませ、説得を有利にした」と演出する。このときAF判定の難易度が50から2点減少し48になり、成功へ近付いたことになる。

原則として、一度演出した特技は再度演出に使用できない。ラウンドが経過した場合は、演出を変更すること再度演出利用ができる。

演出として宣言した特技の代償は消費しない。

演出ではなく、達成値算出のために特技を使用したい場合は、通常の処理のように特技の代償を消費して使用すること。

難易度の最低値は1である。難易度がPCの能力値以下になったとしても、ダイスロールによる判定に成功しなければAF判定は成功し

たことにならない。

●協調行動

AF判定をするPCに協力して、別のPCがAF判定を支援することができ。これを「協調行動」と言う。

AF判定を行なう判定者が使用する判定能力値で、協調行動を行なう協調者がGM指定の難易度(目安8~12)に成功すれば、協調者の持つ全特技を判定者が自分の特技と同じく難易度減少に使用できる。

協調行動の許可(同じラウンド内の複数回参加や、1つのAF判定での複数人参加)は、GMが設定すること。

●サンプルAF判定

▼AF判定1『敵の基地に潜入する』

- ・使用能力値：【反射】 ・難易度：120
 - ・ラウンド制限：2 ・PC全員参加可能
- ※成功した場合、敵の基地へ潜り込める。
失敗した場合、【HP】ダメージを受ける。

▼AF判定2『敵から逃げのびる』

- ・使用能力値：【体力】か【幸運】 難易度：90
 - ・「イベントキー：脱走」があるPCは参加可能
- ※難易度50以下になった場合、イベント発生。

●AF判定の特技数・減少率イメージ表

レベル目安	平均特技数	難易度減少率
低レベル(3~5)	8~12個	16~24減少
中レベル(6~9)	14~20個	28~40減少
高レベル(10~)	22~個	50前後減少

■シナリオハンドアウト

シナリオハンドアウトは、GMからプレイヤーに対して行なう「作成するキャラクターへの要望」である。

コネクションとの関係、セカイのイベントの告知、事前情報、取得が推奨されるクラスなどを記したものである。

▼コネクション

シナリオ内で大きく関わる人物や事柄。

そのコネクションからキャラクターを膨らませることが望ましい。

▼セカイのイベント

作中では『神』がその生命に課した必ず通らなければならない通過点とされているもの。シナリオ内で必ず起きることや、必ずキャラクターにしてほしい要望を記す。

■正気度判定ルール

正気度判定とは、ショッキングな現象を目の当たりにしたり、負の感情により動揺したときに正気でないかを表現するルールである。

最大【正気度】算出Ⅱ【理知】＋【意志】

●正気度判定

GMは正気度判定の難易度を決定し、プレイヤーに伝える。

プレイヤーは2D6のダイスロールを行ない、現在の【正気度】と修正を加えて成否を決定する。

正気度判定の達成値Ⅱ現在の【正気度】＋ダイスの出目＋修正

正気度判定に成功した場合は、正気でいられたため通常の行動ができることになる。失敗した場合、以下のことが発生する。

▼動揺して正常な判断ができなくなる（特定のシーンの間、達成値にペナルティ）

▼パッドステータス付与（放心や毒など）

▼【正気度】減少（1点減少〜1D6点減少）

▼狂気に陥る『一時的狂化』状態になる（後述）

GMはシーンに相応しい正気度判定失敗のペナルティを与えること。

●減少した正気度

正気度が減少した場合、次の正気度判定には減少した正気度を使用する。

1回目の正気度判定に「2D6＋【正気度】8」で達成値に算出していたが、2点減少した状態で2回目の正気度判定を行なう場合、「2D6＋【正気度】6」で達成値を算出しなければならない。

シナリオ内で減少した【正気度】は【HP】や【MP】と同じ戦闘値であり、シナリオ終了後に全回復する。

■異端落ちルール

異端落ちとは、身も心も異端と同質の存在に変貌することである。

異端落ち状態になったキャラクターは一時的に強力な力を使えるようになるが、負の感情に満たされ理性を制御しきれなかった場合、異

い たん お じょうたい ち げんしやう
異端堕ち状態:クリティカル値減少

タイミング:判定直前

判定:自動成功 **対象:**自身

射種:なし **代償:**【正気度】1D6

効果:精神エネルギーを溜め込んで、一気に爆発させる異端堕ち状態。

行為判定のクリティカル値を-5。

判定終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

い たん お じょうたい しゃていかくたひ
異端堕ち状態:射程拡大

タイミング:オート

判定:自動成功 **対象:**自身

射種:なし **代償:**【正気度】1D6

効果:戦闘に必要な感覚を増幅させる異端堕ち状態。

そのメインプロセスの間、使用者の全特技が〔対象:シーン(選択)〕〔射程:視界〕になる。

メインプロセス終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

い たん お じょうたい だいしやうかいほう
異端堕ち状態:代償解放

タイミング:セットアップ

判定:自動成功 **対象:**自身

射種:なし **代償:**【正気度】1D6

効果:類いまれなる身体能力を発揮して、周囲を圧倒する異端堕ち状態。

そのラウンド間、全代償を0にする。

ラウンド終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

い たん お じょうたい じやうしやう
異端堕ち状態:ダメージ上昇

タイミング:ダメージロール直前

判定:自動成功 **対象:**自身

射種:なし **代償:**【正気度】1D6

効果:瞬間的にいくつもの力を発揮させ、一撃必殺を繰り出す異端堕ち状態。

ダメージロール+8D6。

メインプロセス終了後に【正気度】を1D6点減少させること。

い たん お じょうたい そせい
異端堕ち状態:蘇生

タイミング:イニシアチブ

判定:自動成功 **対象:**単体(自身を除く)

射種:シーン **代償:**【正気度】2D6

効果:活力を回復させる異端堕ち状態。戦闘不能状態でも使用可能。対象を死亡から戦闘不能状態に、戦闘不能状態から【HP】を対象の【体力基本値】まで、【MP】を【意志基本値】まで回復する(【意志基本値】以上なら高い値を優先)。また、バステも回復し、未行動状態(ラウンド末に行動)となる。対象の蘇生を終えたら【正気度】を2D6点減少させること。

い たん お じょうたい みこうどうか
異端堕ち状態:未行動化

タイミング:イニシアチブ

判定:自動成功 **対象:**自身

射種:なし **代償:**【正気度】2D6

効果:肉体の限界を引き上げ、即座に行動に移ることができる異端堕ち状態。

行動済から未行動状態になる。異端堕ちによって未行動になったキャラクターは、【行動値】に関係なく、即座にメインプロセスを得ることができる。

メインプロセス終了後に【正気度】を2D6点減少させること。

端となり、元の生活に戻れることはない。

異端となった者は、異端の本能に従って暴走し、殺戮や破壊活動を行なう。

異端落ちの状況の例は、以下の通り。

①能力者が能力を用いて生き物を殺める

他者の命を奪うという行為で、心身に強いショックを受けた際に沸き立つ特定の感情で異端落ちが発生する。特定の感情とは、『快樂』や『悦楽』『加虐』である。

②尋常ではない恐怖を体験する

理解が追いつかないほどの恐怖を感じた際に沸き立つ特定の感情で異端落ちが発生する。特定の感情とは、『逃避』『破壊衝動』である。

③分類が「異端」「魔族」などのキャラクターが闇の衝動を受け入れる

異端は負の感情を求める生き物である。本能として人々を傷つけ、殺める。その生き方を受け入れて做う場合、異端落ちが発生する。

④消費が必要な代償を無視して力を使う

世界の理から離れるとき、世界の創造物としての資格を失くす。代償を無視して能力を扱った人物は世界によって、異端として書き換えられていき、異端落ちが発生する。

⑤『欺く神』に異端になることを望む

自ら他者を傷付け負の感情で成長する異端になることを望んだ者は、欺く神に存在を受け入れられ、彼らの強力な配下になることができる。その場合、姿形さえも禍々しく変貌してしまいうケースが多い。

また、異端落ちをすることで戦闘中に強力な力を一時的に手に入れ

ることができる。

戦闘中に得られる強力な力を『異端落ち状態』と呼ぶ。『異端落ち状態』の処理が終わったら、指定された【正気度】を減少させること。

異端落ち状態は、1シーンに3回まで使用可能。

【正気度】の現在値が1のときは「代償：【正気度】1D6」の異端落ちを、【正気度】の現在値が2のときは「代償：【正気度】2D6」の異端落ちを使用することはできない。

●一時的狂化

一時的狂化とは、【正気度】が0になったキャラクターが暴走状態であることを表わすものである。

一時的狂化になった場合、一部の【戦闘値】が上昇し、常に「ダメージを与える行動」しかできなくなる。命に対象を選択できなくなり、PC、NPC、エキストラ、オブジェクトなど、シーンに登場する全ての対象からランダムに決定しなければならない。

また、『+99狂化』を取得するキャラクターは「タイミング・オート」で使用を宣言することで、自ら一時的狂化になることが可能。

一時的狂化は、シーン終了時まで【正気度】を1まで回復できなかったら、永続狂化（後述）状態になり、キャラクターロストとなる。

▼一時的狂化状態の戦闘値処理

一時的狂化になった場合、即座の一部【戦闘値】が+99される。

【HP】と【MP】と【防御点】以外の戦闘値（命中値、回避値、行動値、攻撃力）に+99をす（る）こと。

▼一時的狂化のキャラクターを強制停止

一時的狂化状態であるキャラクターと契約関係にあるマスターが、「タイミング・オート」で【意志】判定難易度15に成功すれば、即座に行動不能にすることができる。

この行動不能は、命中判定直後や、ダメージロール直後でも割り込みで制止させることができるものとする。

▼一時的狂化の解除方法

一時的狂化状態になった対象の行動を停止するには、以下の方法がある。【正気度】0点の状態解除された場合、1点まで回復できる。

①マスターによる抑止

一時的狂化状態であるキャラクターと契約関係にあるマスターが、「タイミング・メジャー」で【意志】判定難易度15に成功する。

②マスターによる命令

一時的狂化状態であるキャラクターと契約関係にあるマスターが、「タイミング・オート」に合呪を1点消費し、「一時的狂化状態を解除する命令」を下す。

③自身による解除

狂化しているキャラクター自身が「タイミング・クリンナップ」に【意志】判定で難易度20に成功する。GM判断で難易度加減すること。

副特技《+99狂化》を取得しているキャラクターは、常に一時的狂化時の停止・解除判定の達成値に+9してもよい。

●永続狂化

【正気度】が0になったキャラクターは、シーン終了時まで0に

なった【正気度】を何らかの回復を行わなければ、永続狂化になる。

永続狂化したキャラクターは、以下の状態となる。

①人間であれば人間として生きていくことができなくなる

②人間と共に生きていた人外であれば共存は不可能になる

③姿形が化け物のように禍々しく変貌する

永続狂化となったキャラクターは以上のようなペナルティが発生するように世界が書き変わっていく。『死亡』ルールと同じようにPCとして復帰はできなくなり、ゲームから除外される。

永続狂化となったキャラクターを救うことは、奇跡が起きない限りありえないとされている。永続狂気からの回復手段は、以下の通り。

▼【正気度】を回復する特技の使用

▼心霊治療による心霊手術（3D6〜9D6ヶ月の入院・封印）

▼相応しいロールによる【意志】判定（GMは難易度加減をすること）

また、既に異端や異端犯罪者として出てくるNPCは原則【正気度】が0であり、1シナリオに1回まで、好きな『異端落ち状態』を1つ発現することができる。

永続狂化は実質キャラクターロストではあるが、シーンに相応しい演出であればGM裁量で【正気度】を1まで回復することができる。

■英霊ルール

英霊とは、過去の偉人・歴史的、神話や伝承に登場する英雄、大勢の感情によって語り継がれている魂のことである。

強力な魂は魔力を帯び始め、その魔力で肉体を形成し、実体化して

再び現世に現れることができる。

PCとして英霊のキャラクターを作成してもよい。P.180を参照する。分類「神霊」として作成すること。

魂に宿る魔力によって肉体を形成することができるが、魔力が切れる（戦闘不能しどめを刺す状態）ことで、光になって昇華される。

英霊は魔力によって「自分が再現したい時代（最高潮の時代）」の姿形を模っているため、不老であり、食事や睡眠を必要としない。生前に食事と睡眠が必要だった英霊は再現のために以上のことを行なうが、基本的に魔力の供給があれば不老不死の存在である。

現世にいる英霊は、魔術の召喚式によって現世に喚び出されるケースが大半である。そのため、召喚した術師の願い（命令）を果たすまで現界しており、目的を果たすことで英霊は昇華・消滅する。

英霊キャラクターも、他のPCと同じように『契約』ルールを行なうことができる。

多くの英霊は、契約を行なったキャラクターから魔力供給を主な活動源にしている。基本的に、召喚主が召喚主のサーヴァントになるが、英霊がマスターになってもいいし、召喚主以外のキャラクターと契約をしてもいい。

●英霊の霊体化

英霊は本来、肉体を持たない魂だけの存在である。自身の魔力の調節によって肉体の形成を一時的にとり止めることができる。

霊体化すると、「霊媒師」のキャラクターや、契約したキャラクター、他の英霊以外に存在を悟られることなくシーンに登場する。

ただし、霊体化した状態では行為判定をすることができず、使用できる特技も原則、副特技のみとなる。

●英霊の称号

英霊は、『正なる神』から数種類の中からある称号を与えられ、分類されている。英霊達は何の英霊であるか称号を得てから現世に現れる。本来であればその世界にいる筈のない例外の魂である英霊達は『正なる神』から称号を得ることで現界を許される。いわば「英霊が現世に降りるための適正試験」のようなものを行なっており、その試験に合格した英霊のみが現世に現れているのである。

称号を持った英霊は、現世で「セイバーの英霊である」と名乗るようになる。称号を持つ英霊は自身の精神とウズマキを通わすことで、現世知識を自在に引き出すことができる。太古の昔の存在であっても現代語を喋り、現代社会に適応できるだけの知識を持って現れる。

■神の力

『AW』の世界ゼフィロスを創造した正五神と、それらと対立しゼフィロスを滅ぼそうとする邪神八柱の力を利用することができる。神の力を得ることで、通常よりもさらに強力な能力を操ることができる。

しかし『神の力』で得た能力を使用するためには特殊な代償が課せられ、また、特殊な代償から逃れようとしても定められた代償になるべく世界が書き替えられてしまう。

ただし、異端に抗う手段を持ち、世界の強力なバックアップを受け

ているPC同士には代償の影響力は少なく済む。例えば、「代償・愛情を得られない」のキャラクターは多くのNPCから何故か嫌われてしまうが、PCからなら愛情を得ることは可能とする。

▼正なる神「正五神」の力

世界ゼフィロスの生命を正しい形に生み出し、導く五柱の女神の力を得ることが出来る。P.182を参照する。

正五神は欺く神が異端を送り出すように世界に介入することを好まない。そのため、加護を与えられる機会も稀だろう。

▼欺く神「邪神八柱」の力

異端を生み出す八柱の邪神の力を得ることが出来る。P.183を参照する。取得の際、相応しい効果の特技を1つ追加で得ること。

このライフパス特技の効果によって選択できる特技は、自身の取得クラスでなくても、取得レベルに達していなくても構わない。

●神の手足「神々の装具」

神々の装具とは、神の眷属のことである。

正なる神と欺く神の手足となる超越的存在の名称であり、その正体は、神達が身に付けている物品が意思を持って動く、付喪神である。

名前は「○○の○○」という形で付けられており、本来の姿は物品であるが、人々と話ができる人型の姿に変身することも可能。

(例：エーデンアイデインの「龍の聖剣」、ルージュイルの「空の魔剣」、タイムラストボールの「壘毒色の魔鏡」、ジェリドカティの「夜天の錘」など)

神は世界に降り立つと世界を壊してしまうため、手足となる装具を

使うことで間接的に介入している。だが神自らが自身の出力を落とすことで「神々の装具」になることで、直接世界に介入(墮天する)こともある。

PCとして神々の装具のキャラクターを作成してもよい。分類「神霊」として作成すること。

正なる神に仕える装具であれば、正しく人々に生きてもらうことを信条に手助けをするキャラクターとなるだろう。

欺く神に仕える装具であれば、何らかの理由があり異端と戦う道を選んだキャラクターとして設定すること。

■結果ルール

結果とは、特技や儀式によって区切られた空間を意味する。

結果は能力を持たない一般人をその場から遠ざけ、侵入させないために用いられる。一般人は結果を認知できず、無意識に避ける。

結果内に入り込んだ一般人は分類「エキストラ」として扱われ、結果内で生じた現象を正しく知覚できず、記憶することも難しい。

結果が一般人に対してどのような効果を与えるかは、結果を作成した能力者が設定できる。詳細はGMが決定すること。

●能力秘匿の義務

退魔組織「教会」の方針で、能力者は一般人に能力や異端の事象を隠匿し続けている。異端との戦闘時には結果を張り、一般人の安全を確保することが望ましいとされている。