

# ルールサマリ

## スペシャル/ファンブル

### 通常の場合

#### ●スペシャル

【酒と歌】を1点獲得します。

#### ●ファンブル

ファンブル表を振ってその効果を参照します。

### 戦闘フェイズの場合

#### ●スペシャル

通常の効果を見捨て、ステータス[高揚]を得るか、[悪路]を解除できる。

#### ●ファンブル

通常の効果は無視して、ステータス[悪路]を得るか[高揚]を解除できる。

## 感情決定表 1D6

1	愛情/殺意	4	興味/侮蔑
2	友情/負目	5	信頼/嫉妬
3	崇拜/嫌悪	6	守護/欲情

## 番外シーン一覧

### 因縁

番外判定: 難易度3

効果: 他のキャラクター1体との間に【絆】を1つ得ることができ、相手が【絆】を得る場合は許可を求めること。

### 決闘

番外判定: 決闘判定に変更

効果: 勝者は「幸運」を獲得し、敗者は勝者への【絆】を得る。

### 討伐

番外判定: 難易度3

効果: サイコロを1個振ること。ゲームマスターは出目を記録し、戦闘フェイズのセットアップの段階でその値と同じだけ【血路】を減らす。

### 娯楽

番外判定: 難易度3

効果: 【酒と歌】を2点獲得する。

## 絆

戦闘フェイズにおいて、【絆】の合計値は、戦闘判定でダメージが発生したとき、および受ける際に、同じ点数だけダメージ減少もしくは増加に使用できる。使用できる回数は、1キャラクター1度のセッションで1回のみ。

## 回想

回想nを得ているキャラクターは、n点の名誉点を任意の騎士道に獲得するか、【正義】を獲得することができる。n点はどちらかの効果へ任意で振り分けることができる。

## 防御専念

ダメージを受けた騎士は、【包囲】を3点回復させることで、受けるダメージを同じ種類の戦力値だけ減少させることができる。【包囲】が回復できない場合、【血路】が増える。

## ファンブル表 1D6

1	何かの問題で言い争い、主君に無礼を働いてしまう。あなたは主君の名誉点を1点失うか、【時間】を1点消費して和解の話し合いを持つかを選ぶ。
2	見過ごせば人々を不幸にする危険に遭遇する。あなたは逃げ出して冒険の名誉点を1点失うか、これに立ち向かい【命数】を2点減らすかを選ぶ。
3	あなたが悪かれたのは好意に付け込む人だった。あなたはその場を去って恋慕の名誉点を1点失うか【正義】を1点減らして礼を尽くすかを選ぶ。
4	金銭的な問題で、生命と魂の苦しみを背負う人に出会う。あなたは庇護の名誉点を1点失うか出費を3点増やすかを選ぶ。
5	襲撃を受ける。苦もなく叩きかせると、卑屈な態度で命乞いをした。容赦なく命を奪い寛容の名誉点を1点失うか、密告によって【血路】が1D6点増えるかを選ぶことができる。
6	風聞により、友が悪に身を貶めたと知る。共に並んだ戦場が色褪せる想いだ。戦友の名誉点を1点減らすか、【酒と歌】をすべて失うかを選ぶ。

## 戦闘スタイル

**攻撃型:** 攻撃判定によって与えるダメージを2点増やす。  
**防御型:** 攻撃判定によって受けるダメージを3点減少する。  
**作戦型:** 騎士団側の血路支配点をプラス1する。この効果は重複しない。

## ステータス

**【高揚】**  
 士気が上がっている。これを獲得した騎士団もしくは魔族は、攻撃判定によってダメージ与える際、これを2点増やすか、【酒と歌】を2点得ることができる。また戦力の「×」を、ないものと見なす。

### 【悪路】

進路が自分たちに都合の悪い方向へ進む。血路修正マイナス2を受ける。

## 風力決定表

1	ほぼ風 (振り足し)	5	やや強い風 (儀式点プラス1)
2	弱い風 (振り足し)	6	強い風 (龍を幻視、儀式点プラス2)
3~4	ゆるやかな風	7~	体が揺らぐほどの風 (龍を幻視、儀式点プラス3)

## セッション手順

予告
キャラクター作成
キャラクター紹介
開幕フェイズ
分岐フェイズ
戦闘フェイズ
終幕フェイズ
勲章
希望

## 対話シーン手順

舞台決定
演出
対話判定
成果確認

## 円卓シーン手順

舞台決定
演出
円卓判定
成果確認

## 番外シーン手順

舞台決定
演出
番外判定
成果確認

## 戦闘手順

セットアップ
サイクル開始
血路支配
声援
援護
アクション開始
攻撃
成果確認
アクション終了
サイクル終了
血路確認
モノローグ
隊列変更