

Marisa The Magicalgirl



東方録

CHARACTER CARDS GAME



東方録

Marisa the Magical girl

東方録は東方の世界を舞台にした正体隠匿ゲームです。プレイヤーは東方に出てくる登場人物になり、正体を隠しながら各々の勝利条件を満たすために行動していくことになります。プレイヤーは幻想郷を探索し、アイテムや情報を集め、戦闘を行って敵対するプレイヤーを打ち倒します。

プレイヤーは大きく主人公サイドとボスサイドの二つの陣営に分かれ、ボスは異変の完遂を、主人公サイドは異変の解決を目指して行動していきます。それ以外にも独自の目的を持つEXと呼ばれる者たちもあり、ゲームを複雑にしています。

ゲーム開始時にはお互いの正体はわかっておらず、また、自分の能力をごまかすことも出来るため、だれがどの陣営に属しているかを知るのが難しくなっています。

そしてなんといっても、毎回予測不可能なゲーム展開がこのゲームの面白さです。楽しんでください。

30ページかけて面倒な事が書いてありますがいきなり読んでも何をやるゲームかもわからないでしょうからとりあえず

とにかく動かしてみる

をご覧ください。

目次

P.1 目次

P.2 とにかく動かしてみる

P.3

1. ゲームの原則

2. ゲームの勝利条件

3. コンポーネント

P.4

4. ゲームの流れ

5. ゲームの準備

P.6 調査編

P.8 異変編

P.9 移動シーンでのプレイヤーの行動

P.11 戦闘シーン

P.16 各種カードの見方

P.17 チャート一覧

P.17 状態異常

P.19 キャラクター一覧 主人公

P.20 キャラクター一覧 協力者

P.21 キャラクター一覧 ボス

P.23 キャラクター一覧 従者

P.24 キャラクター一覧 EX

P.26 Q&A

P.26 ルール語

<巻末> 各種判定用チャート

とにかく動かしてみる

このゲームは複雑ではないものの、ルールの分量が非常に多い。だからここで大筋だけでもゲーム中にやる事を紹介しようと思う。とにかく動かしてみれば色々掴めるものだ。

自信があるならそのまま説明書を読んでももちろん構わない。次のページへいこう。

このゲームにはプレイヤーがボードを移動してあれこれする移動シーンとプレイヤーが直接戦う戦闘シーンがある。移動シーンは出来る事が限られていて戦闘シーンよりも簡単に進められるのでまず戦闘シーンをやってみよう。

戦闘シーン

3人にコンバットカードと書かれているものを全部混ぜて良く切って7枚ずつ配る。そしたらキャラクターシート（名前とか色々書いてあるポストカードサイズの奴）から壺夢と魔理沙を合わせて3枚とってきて戦闘をしてみよう。

まず順番カードとキャラクターカードをランダムで3人に1枚ずつ表で配る。順番カードはトランプで1から10が書かれている奴だ。戦闘シーンではこれを使って手番の順番をランダムに決める。受け取ったカードの数が小さいプレイヤーが先に行動する事になる。

とりあえず攻撃してみよう。自分の手番が来たプレイヤーは攻撃と書いてある赤いカードを自分以外の誰かに向けて出す。そうすれば攻撃できる。攻撃力の数値が高いほど強く良いカードだ。一応1v7は壺夢と魔理沙でもただでは出せない。彼女らのレベルは6だからな。

攻撃への対応には防御したり逃げたり色々あるがここでは細かい事だ。とりあえずダメージを受けてみよう。攻撃されたプレイヤーはキャラクターシートにある耐久力と相手から出された赤いカードにある攻撃力の比を宣言する。端数は切捨て。1:2とか1:8とかそんな感じだ。それを聞いたら攻撃したプレイヤーはサイコロを二つ振る。サマリーにあるダメージチェックチャートからダメージを見つけてその分ダメージ。耐久力がその分減る。耐久力が0になったら撃墜され戦闘から抜ける。撃墜されるとゲームからおおよそ脱落する事になる。

攻撃したら次のプレイヤーへと手番が移る。全員手番が終わったらコンバットカードを7枚になるまで補充し順番カードを配り

なおす。戦闘に参加しているプレイヤーが1人になったら戦闘シーンは終わり。これが戦闘シーンだ。もうちょっと詳しくやりたいなら戦闘シーンの章へ進んでくれ、どちらにせよ後で読むことになる。

次 移動シーン

移動シーンはゲーム前半の調査編と後半の異変編で少し違う。だが基本のところは同じだ。どちらにせよ駒を動かしてそこにあるカードをめくる。とりあえず調査編で説明する。

代表して誰か1人にやってもらおう。調査編と書かれているカードを良く切って一列に裏を上にして6枚並べる。並べられたカード1枚1枚がボードのマスだ。端からスタートしてコマを1マス動かしてカードのあるマスに置き、カードの表を自分にしかわからないようにみる。

そのカードが、

- 指示があるものならそれに従う。
- 情報入手だったら手元に表で置く。
- 青い能力と書いてあるカードだったら裏で自分の手元に置く。

指示を読んでもほとんどわからないだろうからここではとりあえず指示があったくらいで大丈夫だ。

これをカードがなくなるまで繰り返す。調査編は以上だ。誰かがいるマスに行って戦闘を仕掛けたりカードに戦闘が起きるよう指示を貰ったりしたら戦闘シーンに移る。

移動シーンは手番が時計回りに進む。

異変編では他のプレイヤーと雌雄を決する事になる。決着がつくまで異変編は終わらない。基本的に敵陣営を全滅させた陣営がゲームに勝つ。異変編のカードは基本的に悪辣で危険なものだから注意が必要だ。

このゲームは実のところ戦闘シーンと移動シーンのふたつしかない。これで移動シーンと戦闘シーンの雰囲気がつかめたと思う。次のページからめんどくさい事が長々と書かれているが、結局のところこの二つをどう進めるかしか書かれていない。ではルールを読み進めてくれ。

1 ゲームの原則

このゲームの原則になります。

- ルールとカードが矛盾した場合、カードが優先されます。

- キャラクターの能力値は自分の本来の値以下に偽ることが出来ます。これは正体が公開された後も同様です。

例えば精神力が本来6であっても、5であったかのように判定を行うことが出来ます。自分のステータスをもとにした判定は全て失敗することが出来るという事でもあります。他にも攻撃カードを出すのに無駄に判定するなども行えます。

- チェック・判定は基本的に6面ダイス2個で目標値以下が出たら成功です。

- 勝利条件を満たしていないプレイヤーに行動の義務があります。誰も満たしていない場合は主人公サイドに行動の義務があります。

このゲームでは誰も行動したくない時みんな自分のターンをパスしようとしてます。そうなったときは行動の義務があるプレイヤーから行動します。

- プレイヤー複数に同時に起こることは解決も同時です。それでも問題が起きる場合、移動シーンでの手番がターンプレイヤーに近いプレイヤーが先になります。

例えば実はそこにいたチェックは他のプレイヤーの動向によって行いか行わないか決めたいかもしれませんが、必ず同時です。チェックするか相談はできます。

- ルールブックは完全ではありません

このルールブックは完全ではありません。というのも細かく作るとTRPGのルールブックよりも厚くなり、完全な作成、運用は桌上ゲームの形態では不可能になるためです。カードやルールは矛盾をその内容に感じてルールと原則に照らし合わせれば大体は解決可能ですし、進行不可能な不具合はないと思われます。

残りは細かなルールの取りこぼしであると思われます。その時は参加者で決めてください。

wikiを用意しました。質問がきたら随時こちらに追加していきます。

<http://seesaawiki.jp/tohoroku/>

2 ゲームの勝利条件

自分の担当するキャラクターに該当する勝利条件を満たせば勝利となります。

主人公サイド：ボスサイド（ボス、従者）の全滅、またはすべての重要拠点の破壊。

ボスサイド：主人公サイド（主人公、協力者）の全滅

EX：各自が独自の勝利条件を持つ（EX同士で味方とは限らない）

EXキャラクター以外にも、独自の敗北条件を持つ者がいます。敗北条件を満たしているキャラクターは勝利条件を満たしても敗北になります。

3 コンポーネント

このゲームには次のコンポーネントが含まれています。

1. キャラクターカード 35枚

これにはキャラクターのデータ（能力値、特殊能力などが記されています。）ポストカードサイズです。

2. シルエットカード 33枚

キャラクターの外見、名前、属性（主人公、協力者、ボス、従者、EX）が書かれたカードです。ポストカードサイズです。

3. コンバットカード 85枚

戦闘に使用するカードです。戦闘シーンで使用します。名刺サイズで裏にコンバットカードと書かれています。

4. 調査編カード 69枚

ゲーム前半「調査編」で使用するカードです。名刺サイズで裏に調査編カードと書いてあります。

これを6×6以下に並べてボードを作ります。調査編で起こるプレイヤーに対する様々な指示（戦闘の発生、アクシデントの発生）や、入手できるアイテムとその詳細が書かれています。1度しか効果を発揮しないものがほとんどです。

5. 異変カード 63枚

ゲーム後半「異変編」で使用するカードです。名刺サイズで裏に異変カードと書いてあります。

6×6に並べてボードを作ります。プレイヤーに対する様々な指示（1回休み、戦闘発生など）が書かれています。

6. 情報カード 5枚

様々な効果によって追加の情報を獲得した時これを使います。

7. 順番カード 12枚

1から12までの番号が書かれた札です。戦闘シーンでの手番順の決定に使用します。

8. ボード 4枚

A4サイズの紙4枚で構成されるボードです。

9. ダイス 2個

必要最低限なダイスが2個入っています。全員自分のダイスは最低2個ずつ持っているのを推奨します。

10. ルール冊子 1冊

この本です。

11. 異変の発生カード 7枚

異変編で起こる異変が書かれたカードです。調査編から異変編に移るときに使用します。

この他にゲームをプレイするために各プレイヤーに1つつコマが必要です。最低限コマさえあればプレイできますがあくまで最低限です。6面体ダイスは1人2つ、キャラクターに蓄積されているダメージを表示できるものがあつた方が、ゲームが円滑に進行します。

4 ゲームの流れ

ゲームは時計回りに順番に駒を動かしていく移動シーンとコンバットカードを使って戦闘を行う戦闘シーンに分かれます。移動シーンで戦闘が起きると戦闘シーンに移動し、戦闘シーンが終わるとまた移動シーンに戻ります。このゲームはゲーム前半であり、幻想郷全体を舞台に異変の情報を集める調査編と、ゲーム後半であり、異変を起しているボスサイドプレイヤーの基地に潜入して異変を解決する異変編に分かれています。

多くの場合生存中のキャラクター全員がゲーム終了に同意した時、ゲームが終了します。その時点で勝利条件を満たしており、敗北条件を満たしていないプレイヤーが勝利します。

5 ゲームの準備

各自自分のコマとサマリーを1枚持ちます。ダイス2個を机の上に置きます。

説明書の巻末の各種判定用チャートを開きます。

調査編カードの中から待ち伏せ2枚を、異変編カードの中から重要拠点4枚（異変の原因A、異変の原因B、ボス面、ボス道中）、間欠泉地下センター、核融合炉、灼熱地獄跡の7枚を取り除いて別にしておきます。

これらのカードには水色でSのマークが書かれています。

ゲーム開始に当たり、使用キャラクターの決定、シルエットの選択、「調査編」開始までの処理を行います。

1. キャラクターの選択

キャラクターカードの中から各属性のキャラクターを規定人数、ランダムに選択します。規定人数はゲームの参加者の人数によって変動します。その後各プレイヤーに1枚ずつランダムに裏向きで「だれが何を引いたか引いた本人以外わからないように」配ります。

キャラクターの規定人数

5人プレイ

主人公1 ボス1 協力者1 従者1 EX1

6人プレイ

主人公1 ボス1 協力者1 従者1 EX2

7人プレイ

主人公1 ボス1 協力者2 従者2 EX1

8人プレイ

主人公1 ボス1 協力者2 従者2 EX2

9人以上

テストしていないのでやってみた結果を教えてください。幸いです。

このようにして配られたキャラクターがあなたの紛するキャラクターです。配られた本人だけがその中身を確認することが出来、他のプレイヤーに配られたカードを見る事は出来ません。各プレイヤーはどんなキャラクターが登場しているのかすらわかりません。それを見極めるのがゲームの焦点になります。

2. シルエットの決定

プレイヤーは自分のキャラクターのシルエットを一つ決めます。シルエットはキャラクターの本当の姿を示すものかもしれませんが示すものではないかもしれません。

- ① 全てのシルエットカードを混ぜて良く切り、全員になるべく均等に配ります。端数があっても構いません。
- ② 各プレイヤーは配られたシルエットカードの中から1枚を取ります。自分のキャラクターカードと同名の物があればそれを取り、なければ好きなものを取って自分の前に裏に伏せます。残りは左隣のプレイヤーに渡します。
- ③ 全員がシルエットカードを取ったら一斉に手元のシルエットカードを表に戻します。その中に **BossSide** と書いてあるシルエットカードがあればここで終了です。調査編の準備に進みます。
- ④ 誰も **BossSide** をつけていなかった場合、全員右隣から渡されたシルエットカードと今表にした手元のシルエットカードをまとめて1つにし②からやりなおします。

実際の属性に関わらず、シルエットがボスサイドのプレイヤーは「基地プレイヤー」となります。調査編には参加せず、異変カードの効果を受けず、異変カードによるNPCから攻撃されることもありません。

ここまでの処理が終わったら、調査編の準備に入ります。

コラム

基地プレイヤーについて

基地プレイヤーは調査編でアイテムや情報を集める事が出来ない代わりに、即死があり得る強力な基地の罠が全く効かない特権と自分より強いキャラクターに勝てる可能性がある待ち伏せのチャンスを持っています。アイテムは強いキャラクターが持っている方がより強い場合が多く、基地の罠で撃墜してしまうのは往々にして弱いキャラクターです。弱いキャラクターは積極的に基地プレイヤーになった方が良いでしょう。

プレイヤーのシルエット決定の方法の関係で、誰も基地プレイヤーになりたがらなければ最後は必ずボスサイドの誰かが基地プレイヤーになります。

強力なボスを基地プレイヤーにしたいなら従者は基地プレイヤーになるのが良いでしょう。協力者が基地プレイヤーになれば主人公に基地の重要拠点を案内することも出来ます。

基地を味方につけられる基地プレイヤーはそれだけである程度強くなる事が出来ます。

調査編

調査編は主人公サイドのプレイヤーが起りつつある異変について調査を行っている場面です。プレイヤーは駒を動かし、動いた先にある調査編カードをめくり、「情報入手」カードを探していきます。

調査編では移動先にまだ裏のままの調査カードがあった場合、自分だけまずその中身を確認し、能力と書いてある青いカードであれば自分の手元に伏せます。そうでなければ公開してその指示に従ってください。スキマの落とし穴以外の指示はめくった直後のみ影響を及ぼします。

調査編では横列はつながっていますが、縦列はつながっていません。縦列を移動するにはカードのないワープ地点に行く必要があります。ワープゾーンから別のワープゾーンへはワープ移動は出来ません。ワープ地点は横列の両端のカードのさらに一つ外側のマスです。また横列はワープ地点をのりしろとしてループしています。横1列の右端のワープ地点は横同列の左端のワープ地点と同一のマスです。

調査編の開始

調査編カード全てを良く切り、6×6に並べます。これが調査編のボードになります。参加人数が6人以下なら、横列の数を参加人数-1列に減らします。

次に、基地プレイヤーは「待ち伏せ」カード2枚を、他のプレイヤーにわからないように好きなものとすり替えます。他のプレイヤーはその時席をはずしたり、目をつぶっていたりしていると良いでしょう。自分がどの「待ち伏せ」に所属しているのかを決定してください（なるべく等分にされるように分配し、両方に参加することはないように。ただし一人の時は両方を担当）

待ち伏せと入れ替わったカードが能力カードや情報カードであった場合、その待ち伏せの担当者はそれを得る事が出来ます。複数人要る場合は所有者をランダムで決めます。

その後基地プレイヤーではないプレイヤーはランダムにスタートプレイヤーを決め、時計回りにスタートプレイヤーからワープ地点にプレイヤーコマを置きます。シルエットがボスサイドのプレイヤーは調査編ではボードに駒を置けません。

全員が駒を置いたら調査編を開始します。

スタートプレイヤーから時計回りに手番を進行します。

基地プレイヤー

シルエットがボスサイドのプレイヤーは基地プレイヤーです。基地プレイヤーは調査編ではボードに駒を置けません。待ち伏せや実はそこにいたなどによって戦闘に参加する事が出来ますが、戦闘が終了したときコマを盤面から取り除きます。

待ち伏せ

基地プレイヤーは調査編で駒をボード上に置いていないため大幅に行動を制限されますが特別に待ち伏せという行動をとることが出来ます。

待ち伏せカードをめくったプレイヤーに担当の基地プレイヤーはただちに戦闘を仕掛けることが出来ます。戦闘を仕掛けた場合直ちにボスサイドのプレイヤーはダイスを一つ振り、

- 3か4が出たら手下を1人
- 5か6が出たら手下を2人

戦闘終了時まで得ます。

捕まる

調査編ではNPCに捕まって自分の手番を行えない時があります。これはNPCとの戦闘で捕まるか設置型結界にはまるとおきます。

NPCが参加している戦闘では任意で捕まることが出来ます。NPCが撃墜される前であれば、ターン開始時と自分の手番にコンバットカードを使う行動をする前、NPCから攻撃されたとき、の3つのタイミングで捕まることが出来ます。その旨を宣言してください、ただちに捕まり戦闘から抜けます。その場に捕まり、手番開始時に設置型結界チャートで脱出に成功するまで自分の手番を飛ばされることとなります。

脱出チェックに失敗するたび、次のチェックではダイスの目に+1の修正がかかります。失敗するたび脱出は難しくなるという事です。ただしどんな時でも脱出チェックで5以下が出れば脱出します。

明確化

- ・脱出したターンから移動することが出来ます。
- ・設置型結界チャートで戦闘発生やハプニングが起きた場合、再び捕まらなければ脱出できます。
- ・異変編では捕まることはありません。

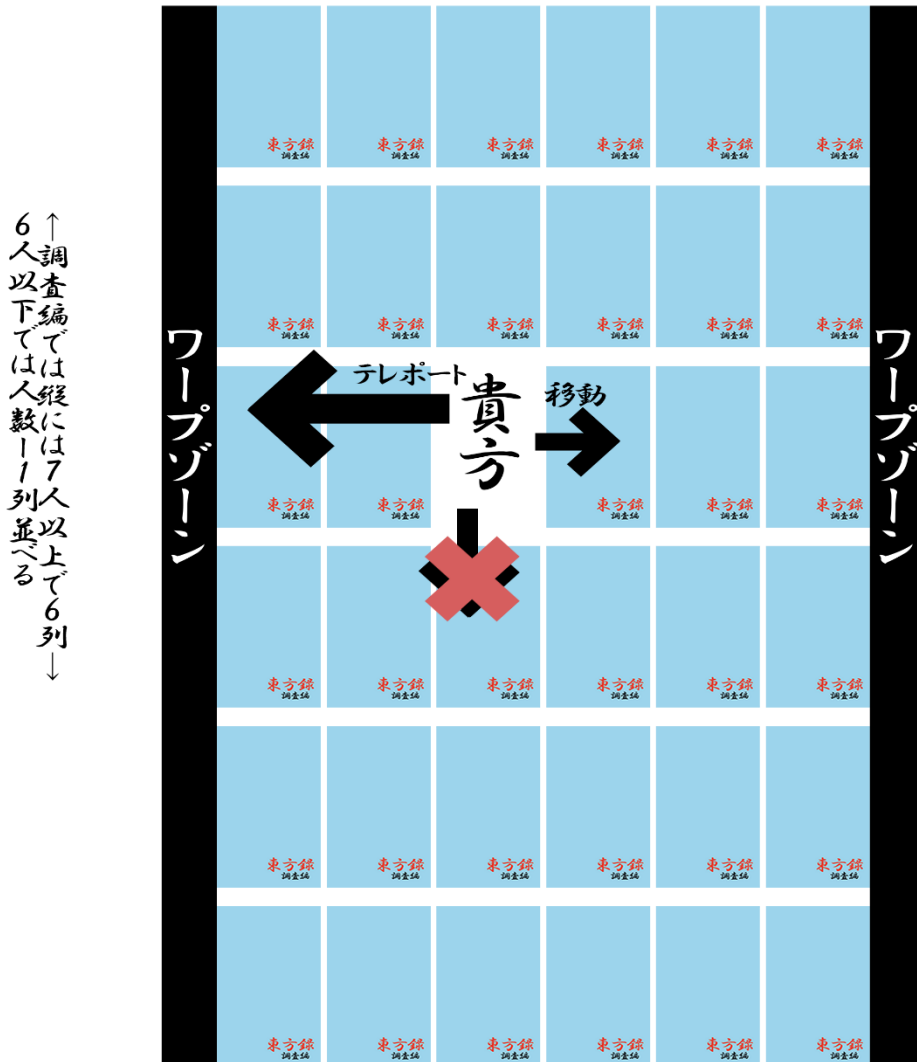
調査編の終了

- ① いずれかのプレイヤー、もしくはパーティー（移動シーン、パーティーで移動するを参照）が情報入手を4枚以上持っているとき、彼らが基地発見プレイヤーとなり調査編を終了します。
- ② 全ての調査カードが表になったとき、調査編が終了しま

す。最も多くの情報入手を持っているプレイヤー全員が基地発見プレイヤーとなります。

どちらかの条件が満たされたら調査編が終了します。全てのコマを各プレイヤーの手元に戻し、結界に捕まっているプレイヤーは全員脱出します。

←調査編では横に6枚カードを並べる→



↑調査編では縦には7人以上で6列
6人以下では人数1列並べる
↓

ワープゾーンは同一のマス。同じ列はワープゾーンをのり白としてループしている。各キャラクターは横に方向にのみ移動でき、縦に移動するにはワープゾーンを経由する。ワープゾーンからどの列のワープゾーンにも移動できるが、テレポート移動は不可。

裏側のカードは自分だけが見て
・能力は裏のまま取る。
・情報は表にして取る。
・指示は表にしてたがう。

**ライブチケット
能力 - アイテム**
自分が裏はこいたチェックを行ったとき、その目を好きな目に戻される。
このカードは使い捨て。

情報入手
このカードは、能力カードと同じにキャラクターの手元に置く。一人のキャラクター、もしくはパーティーの参加者全体がこのカードを4枚以上保持したときに、調査編は終了する。

**他人の正体判明
内容**
他のキャラクター1体の正体を判明する。

異変編

異変編ではボスキャラクターによって様々な異変が起こります。

異変編でもボードに並べられた異変カードの上に移動し、それらをめくっていきます。異変カードは調査編と違い、表になっている異変カード上に移動した場合でもその指示に従います。異変カード上で動かず手番を終了しようとしたときも同様です。

具体的には

- ① 移動やスキマの落とし穴、実はそこにいたチェックによってキャラクターが動き、異変カード上に移動したとき。
- ② この手番中待機・回復を行い、異変カード上にいるとき。

ただし基地プレイヤーは基地を管理しているプレイヤーです。異変カードをめくることもありませんし、スキマの落とし穴以外の異変カードの効果を受けることもありません。

異変編での主人公サイドの目的はボスサイドの基地に潜入し、重要拠点を発見して破壊する事であり、ボスサイドの目的はそれを阻止する事です。重要拠点は4つあり、そのすべてが破壊された時異変は解決され、ボスサイドの敗北でゲームが終了します。

1.異変編の開始

異変編に入る前に今回起こった異変が公開されます。異変はボスによって違います。異変の発生カードを裏にして並べ、ボスプレイヤーが誰かわからないように全てのプレイヤーは目を閉じ、ボスを担当しているプレイヤーは目を開けて該当する異変の発生カードを選び表替えして公開してください。処理が終わったら全員目を開けます。異変編では異変の発生カードの影響を受け続ける事になります。

異変カードを良く切り、6行6列に並べます。シルエットがボスサイドのプレイヤーは「重要拠点カード」4枚を他のプレイヤーにわからないように異変カードと入れ替えます。

ここまで終わったら調査編で最後に行動したプレイヤーの左隣から全ての基地発見プレイヤーは順に基地の任意の外周（もっとも外側にあるマス）に駒を配置していきます。この時はまだ異変カードをめくってはけません。

その後シルエットが基地プレイヤーは自分のコマを基地上のランダムな場所に配置します。1D6で縦位置を決め、1D6で横位置を決めるのが良いでしょう。天人異変では任意でない行と

列を決めてください。

異変編第1手番のみ、基地発見プレイヤーは待機以外の行動を行うことが出来ません。

基地への潜入

基地に潜入していないプレイヤーは自分の手番に必ずこれを試みます。

2Dを振り、その値が

自分の霊力+所持している情報+これまで潜入に失敗した回数以下なら潜入します。

潜入したなら基地の外周の任意のマスに移動を行います。

異変カードの破壊

異変編のカードが破壊されることがあります。主にNPCとの戦闘や拠点の破壊で発生し、異変カードによって生成されたNPCが全て撃墜されるとそのNPCを生成した異変カードは破壊されます。その異変カードはもはや誰にも効果を与えません。その異変カードをボード上から取り除きます。

拠点の破壊を宣言

重要拠点等、異変カードの中には破壊を試みることが出来るものがあります。これには自分の前の手番の終了時から基地の上に居続けている必要があります。

誰も阻止しなかった場合拠点は破壊されボード上から取り除かれます。

ただし同じマスにいるどんなプレイヤーでもこの行動に対して阻止を宣言することが出来ます。その場合基地の破壊は失敗し、そのマスの上で戦闘が発生します。

EX面、封印結界、エンディングも同様の方法で破壊することが出来ます。西行寺幽々子の特殊能力である反魂蝶もこれと同様の方法で行います。

異変編の終了

異変編はゲームが終了するまで続きます。

ゲームの終了

終了する条件は以下の3つです。どれかを満たしたときゲームが終了します。

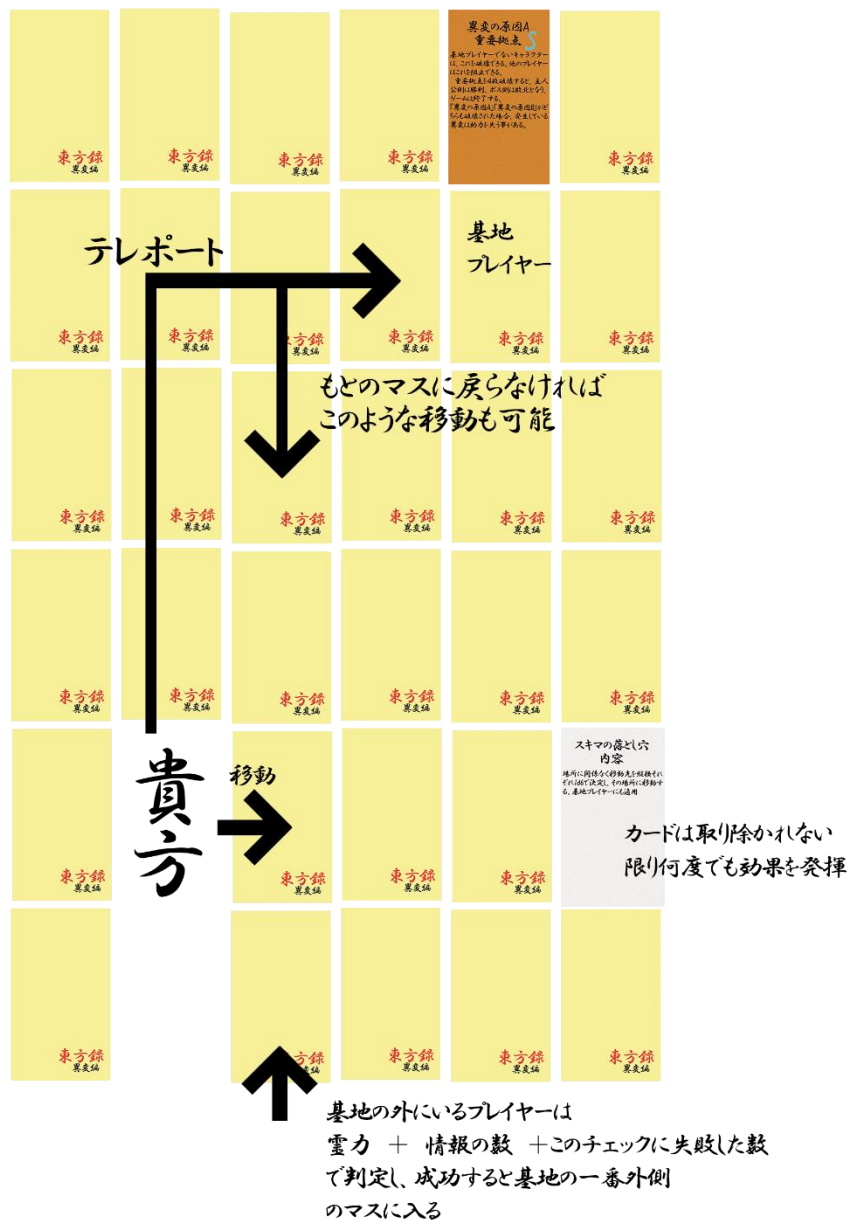
- ・重要拠点が全て破壊される。
4つ全ての重要拠点が破壊された瞬間にゲームが終了し、主人公サイドは勝利、ボスサイドは敗北します。
- ・生存している全員が終了に同意する。
現在生存しているプレイヤーが全員ゲーム終了に同意したとき、ゲームを終了します。
- ・エンディングを行う。
誰かが異変カード：エンディングのチェックを成功した瞬間

ームが終了し、主人公サイドは勝利、ボスサイドは敗北します。

自分のキャラクターの勝利条件を満たしかつ敗北条件を満たさなかったプレイヤーは勝利します。

自分のキャラクターの勝利条件を満たせなかったプレイヤーと敗北条件を満たしたプレイヤーが敗北します。

←異変編では縦横ともに6カードを6枚並べる。→



移動シーンでのプレイヤーの行動

プレイヤーは自分の手番に能動的に行動を行うことが出来ます。ここでは移動シーンの自分の手番に行える行動を説明します。

a. 移動

調査編では行方向に、異変編では上下左右全ての方向に移動することが出来ます。

移動方法は1マス移動する方法と霊力を用いてテレポートする方法の2種類があります。

テレポートする場合はその旨を宣言し、自分の霊力以下の数値を宣言して1Dを振ります。宣言した数値以下の目が出たら成功。その目の数だけ移動します。

明確化 異変編に置いてテレポートで移動する時、蛇行する事が可能ですがもといたマスに戻るような動きは出来ないものとします。

・ボードのカードの確認

移動先のマスのカードが裏だった場合、それを表にします。調査編と異変編でやり方が違います。

調査編では移動先のマスの調査編カードが裏ならその表を自分だけ確認します。能力カードならそれはあなたの物となり、自分の手元に裏で置きます。情報カードならあなたの手元に表で置きます。そうではない場合、中身を公開して指示に従います。一度表になったカードはスキマの落とし穴以外はその指示には従いません。移動を終了します。

異変編でも移動先の異変カードが裏なら表にします。能力カードがないのでそのまま表にします。そもそもの表裏に関わらずその指示に従います。基地プレイヤーは移動先のカードが裏でも表にしませんし、カードの指示に従う事ありません。

移動を行ったのちc.戦闘を挑む事が可能です。

・移動から移動

移動後更に移動する事があります。スキマの落とし穴や他のカードの指示、移動後の戦闘シーンで逃げ出したときが代表的です。その場合もカードの中身を確認して指示に従う事になります。

ただし調査編カードや異変カードでの移動と戦闘シーンからの離脱での移動は扱いが違います。

調査編カードや異変カードでの移動の場合はその後戦闘を仕掛け

る事が出来ませんが戦闘シーンからの離脱での移動の場合は可能です。

詳しくはf.戦闘シーンにある継続戦闘について参照してください。

b. パーティで移動する

同じマスにいるプレイヤー同士の合意の下で皆で一緒に移動を行うことが出来ます。

足並みをそろえて行動するイメージです。手番でないプレイヤーはその前の手番に待機している必要があります。

テレポートの宣言は最も霊力の低いキャラクターの霊力以下でしか宣言できません。

調査編カードはまずパーティーを組んだプレイヤーが確認し、能力カードや情報カードであったらそのプレイヤーが獲得します。能力カードだった場合、他のプレイヤーに中身を見せることは出来ません。

調査編カードと異変カードの効果は全員が受けます。戦闘が発生する場合は全員参加で戦闘を開始し、指示には全員が従い別々にチェックをします。ハプニング等起きる内容がそもそも不定である場合は手番プレイヤーが代表してその内容を決定します。

c. 戦闘を挑む

この行動はa.bの移動の後にも行うことが出来ます。マスにいるカードの指示によっては強制的にこれを行う事があります。その場にいるすべてのプレイヤーが参加して戦闘シーンに移りません。

明確化 X回休みになっているプレイヤーは参加しません。

調査編カードや異変カードによって自動で戦闘が起こる場合、既に戦闘が起きているのでその手番中に再度戦闘を挑むことは出来ません。

d. 待機 (パーティーを組む)

その場で待機します。異変編においては足元のカードの指示に従う事になるでしょう。パーティーで移動するにはまずこの行動をしている必要があります。この行動によってパーティーの情報カードの合計が4枚になった場合調査編が終了します。組まれる側は拒否することも出来ます。

e. 回復

その場で安静にし耐久力を1点回復することが出来ます。異変編においてはこのあと足元のカードの指示に従う事になるでしょう。待機とほぼ同じですが回復ではパーティー移動の準備にはなりません。

明確化 キャラクターのももとの耐久力より多く回復することは出来ません。

特に何もなただだ待機する事も可能です。

これら以外の例外的な行動として

f. キャラクターカードを公開

いつでも行うことが出来ます。あなたのキャラクターカードを表返します。自分の番に行っても手番を消費することはありません。

g. 拠点の破壊を宣言

異変編において拠点の破壊を行います。異変編参照

h. 基地への潜入

異変編において基地への潜入を行います。異変編参照があります。

戦闘シーン

戦闘シーンでは戦闘が行われます。プレイヤーが移動シーンの行動として起こす事もあれば、カードの指示によって起きることもあります。ここでは戦闘シーンの手順を説明します。

戦闘は次の流れで行います・

戦闘開始

ターンの開始

各プレイヤーの行動

ターンの終了

戦闘終了



コンバットカードの使い方

戦闘はコンバットカードを使って行います。

コンバットカードには攻撃、防御、テレポート、目くらまし、直感があります。

コンバットカードを使うときは手札から自分の前に表で出してください。自分の霊力を超えたLvを持つコンバットカードを使用する際はチェックが必要です。またコンバットカードの使用にはパワーを消費します。

戦闘の開始

① 実はそこにいたチェックを行います。

生きていて現在戦闘に参加していないプレイヤーは2Dを振り、チェックを行うことが出来ます。チェックは全員同時です。行いたいプレイヤーは一斉にダイスを振ってください。チェックしたい旨を宣言する必要はありません。希望者の募集とチェックは同時です。チェックによってプレイヤーは駒を戦闘がおこったマスに移動し、戦闘に参加することが出来ます。

実はそこにいたチェック

4以下 この時点で戦闘に参加

5 戦闘の第2ターンの開始時に参加

6 戦闘の第3ターンの開始時に参加

7 戦闘の第4ターンの開始時に参加

② 実は生きていたチェックを行います。

ここでは撃墜しているプレイヤーは2Dを振りチェックを行います。これは強制です。このチェックによってプ

レイヤーは生き返って戦闘に参加したり、残留思念によって戦闘に参加しているプレイヤーを攻撃することが出来ます。

実は生きていたチェック

2 生き返りこの時点で戦闘に参加する。

5以下 残留思念チェックに移行

残留思念チェック

2Dを振り

2 攻撃力100で誰かを攻撃する

3 攻撃力50で誰かを攻撃する

4 攻撃力30で誰かを攻撃する

5 攻撃力20で誰かを攻撃する

6 攻撃力10で誰かを攻撃する

Lvはいずれも∞です。

- ③ 山札のコンバットカードを良く切り各プレイヤーに手札として7枚を配ります。最大手札枚数は基本的には7ですが手下や異変などで増減します。第1ターンの開始に移ります。

ターンの開始

第2ターン以降、戦闘に参加するプレイヤーがいればここで参加します

ターンの開始時にそのターン中に行うプレイヤーの手番の順番を決めます。順番カードを配り、小さい順にこのターンの手番を行います。

各プレイヤーは手札のコンバットカードが減っている場合、元通りにまで山札から引きます。

各プレイヤーの行動

各プレイヤーは戦闘中「自分のターンでの行動」と、「他者の行動へのリアクション」を行うことが出来ます。

A. 自分のターンでの行動

どれをおこなってもその結果に関わらず自分の手番を終了し、次のプレイヤーの手番になります。

- ① 攻撃
- ② 逃避

③ 直感

④ 手番をパス

B. 他者の行動へのリアクション

① 攻撃への対応

② 同調攻撃

③ テレポートブロックとその同調

- ② 同調攻撃は自分の手番が来ていない必要があります。他の行動は自分の手番関係なく行うことが出来ます。

A① 攻撃

他の戦闘参加者一人を攻撃します。

攻撃は通常の場合、「攻撃カード」と書かれたコンバットカード1枚を手札から場に出す事で行います。この時、可能なプレイヤーは同調を行うことが出来ます。(B②)同調行動の解決の後、対象となったプレイヤーはこれに対して対応 B①を行うことが出来ます。とくに対応がない場合、攻撃が命中し、ダメージチェックを行います。対象となったプレイヤーは攻撃力とキャラクターの現在の耐久力の比(端数切捨て)を宣言します。攻撃したプレイヤーは2Dを振り、戦闘結果表に基づいてダメージを決定します。最大は10対1、最小は耐久力未満です。

ダメージチェックで2か12が出た時変身チェックチャートに移行します。

霊夢はLv4 攻撃力14の攻撃カードを妖精に対して使用した。妖精は対応を行う事が出来ず耐久力1で14と比べ、最大値である1:10を宣言。霊夢は2Dで3を振り、妖精は4点のダメージを受けた。妖精は撃墜される。

耐久力は現在受けているダメージによって減少します。耐久力が0になったプレイヤーは撃墜してしまいます。

B① 攻撃への対応

他者から攻撃されたとき、自分の身を守ることが出来ます。身を守る方法は「防御カード」、「テレポートカード」、「目くらましカード」のいずれかを使う事によって行います。レベルを持たない攻撃にはいずれの対応できません。

攻撃への対応を行うのは全てのB②同調が終わり、レベルが決定した後です。

- 「防御カード」を使う場合、バリアを張って攻撃を防ぎます。相手の攻撃カードのレベル以上の防御カードを1枚出してください。成功すれば全くダメージを受けません。そのレベル以上の攻撃か、防御カードが効かない攻撃を受けない限りその防御カードを維持することが出来、その間失われることはありません。(ただし維持したい場合は自分の手番はパス以外行うことが出来ません。維持以外の行動をとった時、防御は一度崩れます。)詳しくは消費の特例1防御カードをご覧ください。

鈴仙は幽々子に対してL v 3 攻撃力8の攻撃を行った。幽々子はL v 4の防御カードを用いてこれを防いだ。

- 「テレポートカード」を使う場合、テレポートにより攻撃を回避します。相手の攻撃カードのレベル以上の「テレポート」カードを出してください。成功すれば全くダメージを受けず戦闘から離脱します。(◎戦闘からの離脱を参照) テレポートブロックによって阻止された場合でも攻撃の回避自体は成功し、ダメージチェックは行いません。

ルーミアは1 v 5の攻撃カードで魔理沙を攻撃した。魔理沙は1 v 5のテレポートカードを出した。ルーミアはテレポートブロックをせず魔理沙は戦闘から離脱する。

- 「目くらましカード」を使う場合、戦闘に参加しているプレイヤー全員に目くらましをかけて行動不能にします。相手の攻撃カードのレベル以上の「目くらましカード」を出してください。戦闘に参加している使用者以外のプレイヤーは全員2Dを振り

$$\text{霊力} + \text{精神力} - \text{目くらましカードのレベル}$$
 以下を出さなければ眠ってしまい、そのマス上で戦闘から離脱します。攻撃者がこれによって眠った場合、攻撃は打ち消され失敗します。眠らなかった場合、ダメージチェックに移ります。

「目くらましカード」によって全員が眠ってしまった場合、戦闘から離脱します。(後述)

萃香は1 v 4の攻撃カードでアリスを攻撃した。1 v 4の目くらましカードを出した。萃香は2Dを振り5を出した。

$$5 < 6(\text{霊力}) + 7(\text{精神力}) - 4$$
 (目くらましのレベル)であり萃香は眠らなかった。ダメージチェックを行う。

B② 同調

あるプレイヤーが他の一人をコンバットカードによって攻撃した時、また行動順が来ていないプレイヤーは同調攻撃を宣言してその攻撃に協力できます。

誰かが攻撃カードを出し、対象を決定した後、同調を宣言し、それ以下のレベルの攻撃カードを出してください。同調された攻撃はレベルと攻撃力が強化されます。

レベルは同調されたコンバットカードの枚数分だけ上昇し、攻撃力は単純に合計します。

同調攻撃を行ったものは、行動順を失います。つまりそのターン自分の行動順で行動することが出来なくなり、同調攻撃も出来ません。

明確化：同調はコンバットカードでしか行えません。

霊夢・にとり・レミリア・妹紅で戦闘を行っている。手番は妹紅・にとり・レミリア・霊夢の順番となった。妹紅は1 v 4 攻撃力14の攻撃カードをレミリアに使用した。にとりと霊夢は同調攻撃を宣言する。
 にとりは1 v 3 攻撃力7の攻撃カードで同調を行った。霊夢は1 v 5 攻撃力30の攻撃カードを使いたかったが、同調で使うカードは妹紅の攻撃カードのレベル以下でなくてはならない。霊夢はレベル4 攻撃力20のカードを用いる。合計でレベルは2、攻撃力は27上昇し、レミリアは1 v 6 攻撃力41で攻撃される。このあとにとりの順番は飛ばされ、レミリアの順番になる。レミリアの行動が終わった後霊夢も順番が飛ばされ、次のターンの始めに進む。

A② 逃避

戦闘からの離脱を試みます。

「テレポートカード」「目くらましカード」のいずれかを出してください。攻撃こそされていませんが B①と同様に処理を行います。

B③ テレポートブロック

誰かがテレポートによる逃避を試みた場合、これを妨害することが出来ます。(目くらましはコンパクトカードでは妨害できません)。妨害には、相手のテレポートカードのレベル以上のレベルを持つテレポートカードを1枚出してください。相手は戦闘から離脱せず、戦闘に留まります。

テレポートブロックは同調することが出来ます。この場合、起点となるテレポート以外のテレポート1枚につきレベルが1上昇します。これは B②での同調と異なり、行動順を消費することはありません。

レミリア、霊夢、チルノが戦闘を行っている。
レミリアは1 v 6 50攻撃力の攻撃カードで霊夢を攻撃した。霊夢は1 v 6のテレポートカードを使用する。レミリアは1 v 5のテレポートカードを出し、チルノは1 v 2のテレポートカードで同調した。霊夢は攻撃を回避したが、戦闘を離脱することは出来なかった。

A③ 直感

誰か一人の正体を読み取ります。

「直感カード」使用します。霊力チェックを行い成功した場合、戦闘に参加している全てのプレイヤーは対象のキャラクターカードの中身を見ます。

A④ パス

このターンの手番をパスします。カードを1枚裏で自分の前に捨てることが出来ます。

ここからは戦闘中に行える例外的な処理について述べます。

◎ 戦闘からの離脱

戦闘から離脱する場合1Dを振り、その目の数を歩数として離れた場所マスに移動します。ただし調査編での基地プレイヤーは

移動せずに戦闘から離脱するのみです。

継続戦闘(後述)が発生する可能性があります。移動先のカードが裏だった場合、戦闘後に継続戦闘のチェックに入ってから中身を確認します。このタイミングでは開いてはいけません。

◎ 霊力を超えたコンパクトカードの使用

プレイヤーは自分のキャラクターの霊力を超えるコンパクトカードを使用できます。その場合、不足している霊力レベルを宣言し、それと同じ数の精神力チェックを行い成功する必要があります。このチェックに失敗した場合、コンパクトカードの使用に失敗します。使おうとしたコンパクトカードは自分の前にだしたままです。続けて別のコンパクトカードで試すといったことは出来ません。そのタイミングでコンパクトカードを使用する事は出来ません。

チルノは1 v 5の攻撃カードを使おうとした。
チルノは1 v 3なので、精神力チェックに2回成功しなければならない。
チルノの精神力は9である。チルノは1回目に4を出し、2回目に12を出した。チェックに失敗した。このタイミングで他のコンパクトカードの使用はもうできない。攻撃が終わり、次のキャラクターの手番に移る。

◎ 手下

手下を持っているプレイヤーは、自分の攻撃とテレポートブロックを手下に同調させることによって強化できます。その際にはまず自分のコンパクトカードを出し、さらに自分のコンパクトカードの以下で手下のレベル以下のコンパクトカードを手下が同調に使うカードとして出します。もちろん他のプレイヤーはこれにさらに同調しても構いません。

自分が別のキャラクターの攻撃に同調しようとする場合、手下にも同様の方法で同調させることが出来ます。

◎ パワーの消費

こいしのレベルはパワーの枯渇により4に低下している。こいしが1 v 5のコンパクトカードを使用するには精神力チェックが1回必要。

コンパクトカードの使用にはそのレベル分のパワーを消費し

ます。これによりパワーが霊力以下になってしまった場合、霊力はパワーの値まで減少します（最低0）。これは、霊力を用いる判定にも影響を及ぼします。

パワーは使用しているコンバットカードが回収された段階で元の値まで回復します。

消費の特例

1. 防御カード

防御カードは破られるか「A.自分の手番での行動」においてパス以外の行動を行うまで維持することが出来ます。

パワーは攻撃を受けたターンごとに1回（攻撃回数や、張り続けているターン数ではありません）、パワーを消費していきます。霊力を超えた防御カードであった場合、ターンごとに精神力チェックが必要です。チェックに失敗すると維持も出来ません。

2. カード使用時の精神力判定

コンバットカードの使用に精神力チェックが必要だった場合、その成否にかかわらず、そのレベル分のパワーを消費します。

ターンの終了

全てのプレイヤーが手番を行ったらターンが終了し、次のターンのターン開始に移ります。

戦闘の終了

以下の条件を満たした瞬間、戦闘が終了します。

- 参加者が1人以下になる
- ターン終了時その1ターンの間、全員が攻撃的な行動や逃避を行わなかった。
- 戦闘にNPCが残っておらず、参加しているプレイヤー全員が戦闘終了に同意した。
- 異変編において基地プレイヤーとNPCのみ戦闘に残った。
- コンバットカードの山札がなくなった瞬間

戦闘が終わったら継続戦闘に参加しないプレイヤーのコンバットカードを集め、次の戦闘に備えてよく混ぜ合わせておきます。

継続戦闘

戦闘終了後再度戦闘がおこる場合があります。

戦闘が行われたマスから離脱したキャラクターが調査編カード

や異変編カードによって戦闘に巻き込まれる場合と移動先にいるプレイヤーにそのまま戦闘を挑む場合です。継続戦闘を行うプレイヤーは自分が使ったカード、待機によって捨てたカード、消費したパワー、手札など全てそのままの状態で行います。

継続戦闘を行う可能性があるプレイヤーが複数いる場合、先に戦闘を離脱したプレイヤーから継続戦闘を行います。

移動の結果継続戦闘にならなかったプレイヤーは直ちにコンバットカードを返し、次に継続戦闘待ちのプレイヤーの処理に移ります。

継続戦闘後にさらに継続戦闘になることがあります。ひとりの継続戦闘が全て終わってから次のプレイヤーの継続戦闘の解決をおこないます。

実はそこにいたチェックや同じマスへの移動により継続戦闘を待っているプレイヤーがそのまま戦闘に参加する事があります。その場合はその戦闘が後から処理するプレイヤーの継続戦闘にもなります。

戦闘が終了し、魔理沙と永琳がこの戦闘を離脱している。先に離脱した魔理沙は誰もいない何もカードがないマスに移動している。魔理沙は継続戦闘を行わずコンバットカードを返す。永琳は戦闘が離脱した先の神子に戦闘を仕掛けた。永琳は自分が使ったカード、待機によって捨てたカード、消費したパワー、手札など全てそのままの状態で行う。

NPCの取り扱い

ここでは担当しているプレイヤーが以外のキャラクターの取り扱いについて述べます。

ゲーム中色々な理由でNPCとの戦闘が行われます。その場合出来る限り戦闘に参加しないプレイヤーがNPCの役を行います。NPCは次のような規則で行動します。

・NPCはコンバットカードを使用する者と必要とせず独自の攻撃方法を持つ者がいる。コンバットカードを必要としないものにはコンバットカードを配ることはない。

・コンバットカードを必要としないものは全員で一つとして扱う。全員同じキャラクターを攻撃対象とし、レベルはそのまま、攻撃力は個々の攻撃力の合計となる。1度に全員攻撃対象にすることが出来、1体ごとにダメージチェックを行う。

・戦闘終了後参加していたNPCは跡形もなく消える。ゲームに影響を与える事はない。

・NPCの攻撃対象はプレイヤーの中からランダム。ただし異変編において基地プレイヤーを攻撃することはない。

・使用可能な全装備を使う。コンバットカードで攻撃する際は、使用できる最も攻撃力の高い攻撃カードを使用する。

・精神力は定義されていなければ0

・攻撃カードに対しては全装備と全防御カードを使って防御するが、いかなる逃避も行わない。

・ブロックできるテレポートを全てブロックする。ただし単独でブロックできない場合、他のプレイヤーに同調する事はない。

・敵がランダムキャラクターの場合、戦闘終了時にそのキャラクターカードを公開する。

・ランダムキャラクターは敗北条件/勝利条件どちらにも関わらない。

各種カードの見方

① キャラクターカード

キャラクターカードはプレイヤーの紛する人物を示すカードです。

- 名前 キャラクターの名前です。
- 属性 主人公 協力者 ボス 従者 EXの5種類があります。そのキャラクターが属する陣営を表します。
- 種族 キャラクターの種族を表します。様々なカードでこれを参照します。
- 霊力 キャラクターの霊力の高さを意味し、高いほど強力な能力を持っている事を表します。
- パワー キャラクターは霊力を行使するとパワーを消費します。0になると霊力を行使できなくなります。戦闘中に飲み意味を持ちます。
- 耐久力 防御力、生命力の両方の意味を持ちます。0になると撃墜します。

明確化 自分の数値以下に偽れるルールによって撃墜されることは出来ません。元の耐久力が5なら5点以上のダメージを受けなければ撃墜されることは出来ません。

- 精神力 精神力の高さを意味し、高いほど優れています。
- 勝利条件・敗北条件 属性による勝利条件以外に持っている

勝利条件と敗北条件です。ないキャラクターは属性による勝利条件のみを持ちます。

- 特殊能力 キャラクターごとに独特な追加の能力です。能力を使用する際は能力を使用する旨を宣言してください。使用する能力ではない場合、宣言は必要ありません。

② 調査編カード

調査編カードは、

- ・ 能力カード
- ・ 情報入手カード
- ・ その他

の3種に分けることができます。

- ・ 能力カード

このカードは公開せず、手元に（裏のまま）加えます。カードを持つキャラクターに特殊能力を与えます。使用の際、カードを公開してください。所持枚数に制限はありません
仲間、アイテム、オプションがこれに該当します。

- ・ 情報入手カード

このカードは公開した後、手元に表のまま加えます。異変に関する情報を入手したことになります。このカードを4枚集めると異変を起こしているキャラクターの基地を発見したことになり、異変編に移行します。

- ・ その他

書いてある指示に従います。一度しか効果を発揮しません。

③ 異変カード

重要拠点カードとそれ以外の2種類があります。

重要拠点は異変編の開始時に基地プレイヤーによって入れられるものです。

それ以外はボスの基地に仕込まれている罠です。そのカードのマスに入るたびその効果を受けます。異変編の基地は異変カードを使って毎回ランダムに生成されます。

④ コンバットカード

戦闘シーンで使用します。

攻撃、防御、目くらまし、テレポート、直感があります。詳しくはf戦闘シーンをご覧ください。

⑤ 情報カード

追加の情報カードです。カードの指示で情報を手に入れたらこれを使います

⑥ シルエットカード

ゲームの始めに使います。各キャラクターの容姿です。異変によって容姿が変わっているのが正体とは違う可能性が高いです。

チャート一覧

このゲームで用いるチャートの一覧です。巻末にあります。

チャートは基本的にダイス2つで判定します。一部例外的にダイス1つを用いるものがあります。

● 実はそこにいたチャート

戦闘の開始時実はそこにいたチェックを行う際に使用します。各プレイヤーはこのチェックによって戦闘に参加、割り込むことが出来ます。

● 実は生きていたチャート

戦闘の開始時実は生きていたチェックを行う際に使用します。撃墜しているプレイヤーはこのチェックによって生き返ったり、残留思念による攻撃を行うことが出来ます。

● 残留思念チャート

実は生きていたチェックによって残留思念による攻撃を行う際、その攻撃力を決めるために使用します。

● ハプニング表

調査編カードや異変カード、各種のチェックによってハプニングが起きた時に使用します。出た値によって異なるイベントが起きます。

● 戦闘発生表

調査編カードや異変カード、設置型結界チェックによって戦闘が起きた時使用指示があります。出た目によって異なったNPCと

戦闘になります。

結果によってはモブチャートに移行します。

● モブチャート

戦闘発生表によって移行します。その戦闘で現れるモブです。モブはコンバットカードを使用しません。一度に出てくる数は戦闘発生表によって決まります。攻撃力は攻撃対象を選ぶ前に攻撃力チャートの合計で決定します。

● 設置型結界チャート

調査編で使用します。NPC や設置型結界によって捕らわれている時に、このチャートを使って結界からの脱出のチェックを行います。

● ダメージチェックチャート

ダメージチェックを行う際に使用します。ダメージを受けるプレイヤーは耐久力：攻撃力を宣言し、ダメージを与えるプレイヤーはその値に基づいて2Dでダメージを決定します。ダメージを与えるプレイヤーがいない場合は自分で振ってください。

● 変身チェックチャート

ダメージチェックで2か12が出た時に使用します。ダメージを受けたプレイヤーは2Dを振り、変身チェックにある指示に従います。

状態異常

ゲーム中にキャラクターがかかる主な状態異常の一覧です。

① 撃墜

キャラクターの耐久力が0になるとこの状態になります。あなたのキャラクターは撃墜されています。ボードからコマを取り除き、これ以降行動することはありません。

実は生きていたチェックや1UPなどの能力カードによって生き返ることが出来ます。

② X回休み

移動シーンで手番を X 回飛ばされます。この間戦闘を仕掛けられることはありませんし、同じマス状で戦闘がおこったとしても参加する事はありません。しかしながら他プレイヤーは休み中のプレイヤーが X 回やすんだ後から実際に行動する手番までの間に戦闘を仕掛ける事が出来ます。この状態異常はその場にとらわれている事を表しているの、実はそこにいたチェック等によってキャラクターが移動した場合、X 回休みもなくなります。

明確化 休んでいるマスで戦闘が起きた場合でも実はそこにいたチェックなどで戦闘に参加することが出来、その場合休みも解かれる。

③ インフル

ハプニング表で 1 2 を振ったときになる状態異常です。精神力が 0 になります。インフルのプレイヤーと同じマスに入ったプレイヤーとインフルのプレイヤーがいるマスで移動シーンの自分の手番が来たプレイヤーはダイスをひとつ使って耐久力でチェックを行い、失敗するとインフルのキャリアになります。

④ 設置型結界

調査編で発生する状態異常です。NPC が参加している戦闘で NPC に捕まるか、調査編の設置型結界カードをめくるとこの状態異常になります。キャラクターは NPC によってとらわれています。そのキャラクターは手番を行う前にダイス二つを用いて設置型結界チェックを行い、脱出しなければなりません。出来なければ手番を飛ばされます。

脱出に失敗するたび警備が厳しくなり、判定の結果の値が +1 されていきます。失敗した回数に関わらず、チェックで 5 以下を出せば必ず脱出できます。実はそこにいたチェックなどで移動するとこの状態異常もなくなります。また異変編に移動する時は全ての捕まっているキャラクターが解放されます。

⑤ ライブポルターガイスト

異変カード：騒符「ライブポルターガイスト」によって発生する状態異常です。霊力や精神力が次の戦闘の終了時まで変化しません。

⑥ イントゥデリリウム

異変カード：譫妄「イントゥデリリウム」によって発生する状

態異常です。かかったプレイヤーはこのカード上にとらわれ、判定に成功するまで行動できません。

戦闘を仕掛けられることもありません。

⑦ ポイズンレイズ

異変カード：毒爪「ポイズンレイズ」によって発生する状態異常です。かかったキャラクターは基地プレイヤーの一人にコントロールされます。かかったキャラクターはその指示に従わなければなりません。撃墜されるか移動シーン、戦闘シーンの各手番の始めに 2D を振り、12 が出れば解除されます。

指示は〇〇してください、出来なければ××といった形で行うと良いでしょう。

⑧ バイオリズム

厄符「厄神様のバイオリズム」によって発生する状態異常です。ダイスの目の合計が +2 されます。

判定の最高値を超える事はありません。設定されている中で最大の物を適用してください。

⑨ 綻び

異変カード：博麗大結界の綻びによって発生する状態異常です。2 枚目の博麗大結界の綻びが表になるまでゲームから取り除かれます。実はそこにいたチェック、実は生きていたチェックなどを行うことも出来ません。2 枚目の博麗大結界の綻びが表になったとき、そちら側に移動します。

⑩ 休み・行動不能

戦闘シーンに色々な効果で起こる状態異常です。そのターン手番中に何もすることが出来ません。またあらゆる能力カードの使用も、他プレイヤーの行動への反応もすることが出来ません。

⑪ EX 面

異変カード：EX 面によって発生する状態異常です。すべてのプレイヤーは勝利条件が変更されます。また EX は全員強化されます。

明確化：明らかに矛盾する敗北条件（映夜とフランドール等）は無視されることとします。

⑫ めくらましによる戦闘離脱

他者が使用しためくらましによって戦闘から離脱した状態です。その場で戦闘から離脱し、戦闘にどのような影響を与える事もありません。

キャラクター一覧

ここではゲーム中に登場するキャラクターについて紹介します。

主人公

主人公は主人公陣営です。毎ゲーム必ず一人だけ参加します。ボスサイドであるボスと従者と敵対しており、ボスと従者が全滅するか、エンディングを行うか、重要拠点をすべて破壊すると勝利します。協力者は味方です。

強力ですが多対1で勝てるほど強くもありません。EXの中には平然と主人公よりも強力な能力値を持っているキャラクターもいます。

魔理沙が撃墜していると負けてしまうキャラクターが協力者の中には多くいます。

全てLv6であり、情報を消費する強力な能力と、撃墜した相手から能力を奪い取る情報奪取能力を持ちます。

※情報奪取は同調でも効果を発揮します。情報奪取を持つプレイヤーが複数人いた場合は山分けです。移動シーンの手番が近い方が多くとります。

博麗霊夢（針） 人間

主人公サイド 主人公

霊力：6 耐久力：5 パワー：50 精神力：6

能力：夢想天生 情報奪取

- 夢想天生

戦闘シーンの逃避可能なタイミングで情報をひとつ消費して使用する。1d6を振り4以下ならば、Lv7テレポートを行う。

※テレポートブロックには使用できない

- 情報奪取

このキャラクターが他のキャラクターを撃墜した場合、相手の持つ情報全てを奪い、自分のものとする。

博麗霊夢（札） 人間

主人公サイド 主人公

霊力：6 耐久力：6 パワー：40 精神力：6

能力：夢想封印・集（攻撃代用）情報奪取

- 夢想封印・集（攻撃代用）

この戦闘中手札上限が1枚増える。

ただちに攻撃コンバットカードのLvが順番になるように出し、最もLvが高いカードに残りのカードを同調扱いとして使用することができる。

他のキャラクター、仲間はこの攻撃に同調できない。

霊力を超えたコンバットカードの使用には判定が必要。

エネルギーは最大のカードのみ消費

情報をひとつ消費する。

- 情報奪取

このキャラクターが他のキャラクターを撃墜した場合、相手の持つ情報全てを奪い、自分のものとする。

霧雨魔理沙（星） 人間

主人公サイド 主人公

霊力：6 耐久力：5 パワー：40 精神力：8

- 能力：スターダストレヴァリエ（攻撃代用）

任意のカード1枚をLv5 攻撃力30の攻撃のコンバットカードとして使用する。

情報をひとつ消費する。

- 情報奪取

このキャラクターが他のキャラクターを撃墜した場合、相手の持つ情報全てを奪い、自分のものとする。

霧雨魔理沙（光） 人間

主人公サイド 主人公

霊力：6 耐久力：5 パワー：35 精神力：7

- 能力：ダブルスパーク（攻撃代用）

攻撃のコンバットカード1枚を、2体を対象として使用する。

消費するパワーはコンバットカード1枚分のみ。

第1目標、第2目標を決め、順番に処理する。同調は片方ずつ行う。

情報をひとつ消費する

※第1目標の処理時に目くらましで魔理沙が眠ってしまうと第2目標への攻撃もなくなってしまいます。

協力者

協力者は主人公陣営です。主人公に協力し、ボスサイトであるボスと従者と敵対しています。能力はボスやEXの一部と比べると貧弱なものが多いですが、うまく立ち回れば主人公を助けたり、EXを味方に引き込んだり出来るでしょう。

アリス・マーガトロイド 魔法使い

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：5 パワー：25 精神力：4

能力：上海人形/蓬莱人形 結界知識

- 上海人形/蓬莱人形

Lv2 手下1人分

- 結界知識

「結界」と名前をついたカードの効果を受けなくても良い。設置型結界に閉じ込められた場合、脱出チェックなしで脱出することが出来る

敗北条件：霧雨魔理沙の撃墜

上白沢慧音 人間/妖怪*

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：5 パワー：20 精神力：5

敗北条件：藤原妹紅の撃墜

能力：

- 変身(順番カード配布前)

ハクタク化する。霊力を-1、パワーを-15、耐久力を+1し、その戦闘中、<格闘>を使用可能。同タイミングに解除できる。

戦闘終了時にダメージによって撃墜する場合、ダメージを4にする。

- 格闘 (ハクタク時：攻撃代用)

2d6の目により以下の効果を得る。レベルは∞

2:攻撃力 30

3~4:攻撃力 20

5~7: 攻撃力 10

8~11:何もなし(通常行動可能)

12:空振り (このターン行動ができない)

※種族は人間で妖怪です。人間に関わる効果も妖怪に関わる効果も全て引かかります。

鈴仙・優曇華院・イナバ 妖怪/玉兔

主人公サイド 協力者

霊力：5 耐久力：5 パワー：30 精神力：4

能力：狂気の瞳 (攻撃代用・防御代用) 本来の所属

- 狂気の瞳 (攻撃代用・防御代用)

2d6の目により以下の効果を得る。

2~6:Lv4 目くらましを行う。

7~10:何もなし。通常行動可

11~12:自分にかかる。このターン行動できない。

- 永遠亭の玉兔

八意永琳か蓬莱山輝夜が存在が判明した時*、このキャラクターは従者になる。

※存在が判明した時とは直感、自分の正体露見、他人の正体判明、プレイヤーによるキャラクターカードの公開、永夜異変の公開はもちろん、キャラクター能力蓬莱の薬を2人が使用等とにかく鈴仙のプレイヤーが彼らの存在を確信した時の事。

河城にとり 妖怪/河童

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：5 パワー：15 精神力：5

能力：光学迷彩スーツ のびるアーム (攻撃代用)

敗北条件：霧雨魔理沙の撃墜

- 光学迷彩スーツ

にとりは攻撃を防ぐスーツを着ている。

攻撃した相手はダメージチェックの前に攻撃のレベルか自分の霊力の高い方を用いて2d6でチェックを行う。

失敗なら攻撃は無効化される。

- のびるアーム (攻撃代用)

Lv4の攻撃を行う。

攻撃力は対象を決める前に1d6で決定する。

1:攻撃力 10 4:攻撃力 16

2:攻撃力 12 5:攻撃力 18

3:攻撃力 14 6:攻撃力 20

パチュリー・ノーレッジ 魔法使い

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：4 パワー：30 精神力：8

能力：動かない大図書館 結界知識

- 動かない大図書館

防御カード以外のコンバットカードを同じレベルの防御カードとして代用できる

- 結界知識

「結界」と名前のついたカードの効果を受けなくても良い。設置型結界に閉じ込められた場合、脱出チェックなしで脱出することが出来る

敗北条件：霧雨魔理沙の撃墜

聖白蓮 魔法使い

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：4 パワー：35 精神力：5

能力：強化術式（攻撃代用）

戦闘終了時まで、霊力+1、耐久力+1、精神力-2する。

この効果は2回まで重複する。

戦闘終了時、元々の耐久力を超えるダメージを受けている場合、ダメージは4となる。

豊聡耳神子 人間/聖人

主人公サイド 協力者

霊力：4 耐久力：4 パワー：20 精神力：5

能力：物部布都・屠自古

Lv3 手下2人

藤原妹紅 人間/蓬莱人

主人公サイド 協力者

霊力：5 耐久力：4 パワー：30 精神力：6

敗北条件：上白沢慧音の撃墜

能力：蓬莱の薬 リザレクション

- 蓬莱の薬

撃墜された次の移動シーンの自分の手番に使用可能。

外周に耐久力全快で生き返る。

ゲーム中1回まで。

- リザレクション

生き返るたび精神力を+1

※リザレクションは能力カードや実は生きていたチェックで生き返った場合も有効です。

ボス

ボスはボス陣営です。毎ゲーム必ず1人だけ参加します。主人公陣営である主人公および協力者と敵対しており、主人公陣営が全滅すれば勝利します。従者は味方です。

異変編ではボスごとに違った異変が起き、特殊なルールが追加されます。

全ての従者は、対応したボスが撃墜されていると敗北します。

レミリア・スカーレット 吸血鬼

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：5 パワー：40 精神力：5

能力：ミレニアムの吸血鬼

戦闘中に他のプレイヤーのキャラクターにダメージを与えた場合、与えたダメージの半分（切り捨て）を即座に回復しても良い。

異変：紅魔異変

- 種族：吸血鬼の耐久力と精神力が+1。異変の原因が両方破壊されると無効。
- 十六夜咲夜は説得を受けず、受けているなら従者に戻る。

霊烏路空 妖怪

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：6 パワー：40 精神力：3

能力：メガフレア（攻撃代用）

2d6を振り以下の効果を適用する。

2~5:Lv5 攻撃力30 攻撃

6~10:不発(通常行動可能)

11:制御不能(このターン行動不可)

12:制御棒が暴走(自分に攻撃力30の攻撃)

異変：地底異変

- 専用の基地カードが3枚追加される。重要拠点に専用の基地カードを入れる際に、基地プレイヤーはそれら全てを表

にして好きな異変カードの上に重ねる。通常の基地と同じように破壊できる。

- 火焰猫お燐は説得を受けず、受けているなら従者に戻る。
- ※破壊チェックを行うのは下にある基地カードの効果の後です。スキマの落とし穴があるマスは実質破壊される事はないでしょう。

西行寺幽々子 亡霊

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：6 パワー：50 精神力：4

能力：反魂蝶（一分・参分・伍分・八分・満開）

異変編の移動シーンで自分の手番を消費して使用できる。同じマスにいるプレイヤーはこれを阻止出来る。

2D を使い、（精神力＋自分の持っている情報の枚数）で判定を行う。成功した場合、成功回数によってこのキャラクター以外の全てのキャラクターは以下のダメージチェックを行う。

1回目：1:1

2回目：1:2

3回目：1:4

4回目：1:6

5回目以降：1:10

異変：春雪異変

- 裏面の広さは5×5になる。
- 魂魄妖夢は説得を受けず、受けているなら従者に戻る。（西行寺幽々子は強力な全体攻撃を持っている。）

※反魂蝶は基地の破壊と同じ方法で使います。

スキマの落とし穴では1つの目が振り直しになります。

比那名居天子 天人

ボスサイド ボス

霊力：5 耐久力：6 パワー：30 精神力：5

能力：無念無想の境地 格闘

- 無念無想の境地（ダメージチェック時）

自分の耐久力が5以下のとき、使用可能。

自身の耐久力を5としてダメージチェックを行う事ができる。

- 格闘（攻撃代用）

2d6の目により以下の効果を得る。レベルは∞

2:攻撃力 30

3~4:攻撃力 20

5~7:攻撃力 10

8~11:何もなし(通常行動可能)

12:空振り（このターン行動ができない）

異変：天人異変

- 基地の大きさは7×7になる。スキマの落とし穴は1回しか効果を発揮せず、それがあがる列を除いて判定する。
- 1回効果を発揮したスキマの落とし穴は基地プレイヤーも使用できるようになり、1歩で行き来が可能になる。
- 永江衣玖は説得を受けず、説得を受けているなら従者に戻る。

封獣ぬえ 妖怪/鶴

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：5 パワー：40 精神力：6

能力：正体不明のタネ 鶴の体 暗躍

- 正体不明のタネ（攻撃・防御代用）

2d6を振り、以下の効果を得る。

2~6: Lv5 めくらましを行う。

6~11:何もなし(攻撃代用時通常行動可能)

12:失敗(このターン行動ができない)

- 鶴の体

情報を2枚持たないキャラクターから1点以上ダメージを受ける場合、かわりにそのキャラクターは情報を得て、ダメージを無効にする。（同調したプレイヤーはもらえない）

- 暗躍

異変編の移動シーンで毎手番情報をひとつ得る。（5回まで）

異変：UFO 異変

- 全てのプレイヤーは持っている情報の数手札＋1（限界5枚）
- 拠点カードを破壊したプレイヤーは情報を一つ受け取る。
- ニッ岩マミゾウは説得を受けず、受けているなら従者に戻る。

蓬莱山輝夜 蓬莱人

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：5 パワー：50 精神力：5

能力：蓬莱の菓

撃墜された次の移動シーンの自分の手番に使用可能。

外周に耐久力全快で生き返る。

ゲーム中 1 回まで。

異変：永夜異変

- 「種族-蓬莱人」と「種族-妖怪」以外の精神力は 1 減る。
異変の原因が両方破壊されているか情報を 2 枚持っているプレイヤーには無効。異変の原因が両方破壊されている場合も無効となる。
- 「種族-蓬莱人」と「種族-妖怪」の精神力は+1 される。異変の原因が両方破壊されている場合無効となる。
- 八意永琳は説得を受けず、説得を受けているなら従者に戻る。

八坂神奈子 神

ボスサイド ボス

霊力：6 耐久力：6 パワー：80 精神力：5

能力：表裏一柱（順番カード配布前） 信仰収集

- 表裏一柱（順番カード配布前）

霊力を-1、パワーを-40 することで、洩矢諏訪子（霊力 5、手下相当）を得る。

この効果は同タイミング時に解除可能。

- 信仰収集

自分の手番ならいつでも、同じマスにいる同意したプレイヤーから情報を受け取る事が出来る。

異変：博麗神社立ち退き騒動

- 主人公のパワーは 1 0 下がる。これは主人公が情報を二つ持っているか、異変の原因が両方破壊されている場合無効となる。
- 種族「神」※は八坂神奈子の持つ情報 2 枚につき、「精神力 + 1」
- 東風谷早苗は説得を受けず、受けている場合はボスサイドに戻る。

※東風谷早苗も種族「神」です。

従者

従者はボス陣営です。主人公陣営である主人公および協力者と敵対しており、主人公陣営が全滅すれば勝利します。ボスは味方でず。

全ての従者是对応したボスが撃墜されていると敗北します。

大体の協力者よりは強いですが、主人公に挑むのは能力化カードに差が必要でしょう。

十六夜咲夜 人間

ボスサイド 従者

霊力：5 耐久力：5 パワー：30 精神力：4

敗北条件：レミリア・スカーレットの撃墜

能力：プライベートスクウェア（順番カード配布直後）

順番カードに関わらず、このキャラクターの行動順を最初か最後に出来る。ゲーム中 2 回まで。

フランドール・スカーレットの撃墜（参加プレイヤー 6 人以上）

※プライベートスクウェアは順番カードを確認した後使うことが出来ます。

火焰猫燐 妖怪

ボスサイド 従者

霊力：4 耐久力：5 パワー：25 精神力：6

敗北条件：霊鳥路空の撃墜

能力：変身（順番カード配布前）

戦闘終了時まで、霊力を+1、耐久力を-1、精神力を+1。

同じタイミングで解除可能。

魂魄妖夢 半霊

ボスサイド 従者

霊力：4 耐久力：5 パワー：15 精神力：4

敗北条件：西行寺幽々子の撃墜

能力：楼観剣・白楼剣 半人半霊

- 楼観剣・白楼剣（攻撃代用・防御代用）

・ 攻撃代用時：

2d6 の目により以下の効果を得る。レベルは∞。

2:攻撃力 30 3~5:攻撃力 20

6~8:攻撃力 15 9~11:失敗（手番終了）

12:隙が出来る (この手番行動不可)

- ・ 防御代用時 :

防御カードをパワー消費なし、レベルチェックなしで使用することが出来る。

- 半人半霊 2lv 手下 1人

永江衣玖 妖怪

ボスサイド 従者

霊力 : 5 耐久力 : 5 パワー : 40 精神力 : 5

敗北条件 : 比那名居天子の撃墜

能力 : 龍魚ドリル

このキャラクター単独のLv3の攻撃に対し、防御カードを使用することができない。

ニッ岩マミゾウ 妖怪

ボスサイド 従者

霊力 : 4 耐久力 : 6 パワー : 20 精神力 : 4

敗北条件 : 封獣ぬえの撃墜

能力 : 化け狸十変化 (攻撃・防御代用)

2d6を振り、以下の効果を得る。

誰かが最後に使用した

5以下:Lv6までのカードをコピー

6以下 : Lv5までのカードをコピー

8以下:Lv4までのカードをコピー

9~10:何もなし。通常行動可能

11~12:失敗。このターン行動ができない

パワーは消費しない

八意永琳 蓬莱人

ボスサイド 従者

霊力 : 5 耐久力 : 4 パワー : 30 精神力 : 5

敗北条件 : 蓬莱山輝夜の撃墜

能力 : 蓬莱の薬 月の頭脳

- 蓬莱の薬

撃墜された次の移動シーンの自分の手番に使用可能。

外周に耐久力全快で生き返る。

ゲーム中1回まで。

- 月の頭脳

「結界」と名前のついたカードの効果を受けなくても良い

設置型結界に閉じ込められた場合、脱出チェックなしで脱出することが出来る。

東風谷早苗 人間/神

ボスサイド 従者

霊力 : 5 耐久力 : 5 パワー : 25 精神力 : 5

敗北条件 : 八坂神奈子の撃墜

能力 : 現人神の奇跡

自分がダイスを振ったとき、使用可能。振ったダイスを全て上下反転させる。1ゲーム中2回まで。

EX

EXはボス陣営にも主人公陣営にも属していません。彼らは自分の世界に生きており、1人で1つの陣営です。その強さはキャラクターごとにまちまちで、ゲーム中最弱のキャラクターも最強のキャラクターもEXの中にいます。

勝利条件はキャラクター毎に違います。

射命丸文 妖怪

EX

霊力 : 5 耐久力 : 4 パワー : 25 精神力 : 6

勝利条件 : 情報を7枚以上持っている

(UFO異変では12枚)

能力 : lv6 テレポート 犬走椋 取材

- 幻想風靡 (攻撃・防御代用)

1Dを振り4以下ならば成功。Lv6テレポートを行う。

犬走椋 lv2 手下1人

- 情報奪取

このキャラクターが他のキャラクターを撃墜した場合、相手の持つ情報全てを奪い、自分のものとする

- 取材

・あなたが重要拠点を発見する。

・説得の判定が成功するのに居合わせる。

・ボスカ主人公が撃墜されるのに居合わせる。

度に情報を得る。(自分で行っても良い)

伊吹萃香 鬼

EX

勝利条件：6 体以上（5~6 人の時は 4 体以上）のキャラクターが撃墜されている

霊力：6 耐久力：6 パワー：50 精神力：7

能力：鬼に横道なし

能力を小さく使えない。

風見幽香 妖怪

EX

霊力：5 耐久力：5 パワー：40 精神力：4

勝利条件：撃墜されているキャラクターの 2 体以上にとどめを刺している。

能力：元祖マスタースパーク（移動シーン自分の手番）

自分のいる場所から任意の一方向にあるカードを全て破壊する。

（自分がいるマスは破壊されない）

さらに、破壊されたカードの上にいるキャラクターは全員攻撃力 40 でダメージチェックを行う。

この手番はこれ以外の行動を取ることは出来ない。

ゲーム中 1 回まで

サニーミルク 妖精

EX

霊力：3 耐久力：3 パワー：15 精神力：3

勝利条件：

「自分以外の参加者の内、半数（切捨て）+1 以上の敗北」または「ゲーム終了時、2 つ以上の重要拠点の開いている（破壊されたものはカウントしない）」

能力：光の屈折・音響遮断 ルナチャイルド・スターサファイア
妖精の体

- ルナチャイルド・スターサファイア

Lv2 手下 2 人

- 光の屈折・音響遮断

自身の霊力を超えるレベルのテレポートを使用する際、精神力判定なしで発動可能。

- 妖精の体

撃墜されたターンの終了時、1d6 を振る。その目のターン後外周に生き返る。このキャラクターに撃墜されているプレイヤーは敗

北する。

四季映姫・ヤマザナドゥ 閻魔

EX

霊力：5 耐久力：4 パワー：40 精神力：7

勝利条件：EX ではない Lv5 以上のキャラクターが全て撃墜されている。

能力：浄玻璃の鏡（戦闘終了・離脱時） 閻魔の威圧

- 浄玻璃の鏡（戦闘終了・離脱時）

戦闘に参加したキャラクター 1 人の正体を確認できる

- 閻魔の威圧

このキャラクターが攻撃対象にされる際に、精神力チェックをさせることが出来る。失敗すると攻撃対象にされない。精神力 3 以下のキャラクターは 4 でチェックする。（失敗しても別の対象へ攻撃可能、対象が四季映姫しかいない場合代わりに待機となる。）

※残留思念による攻撃でもキャラクターに精神力チェックをさせることが出来ます。

チルノ 妖精/EX

霊力：3 耐久力：2 パワー：9 精神力：9

勝利条件：霊力 6 以上のキャラクターにとどめを刺し、「あたしったら最強ね!」と宣言する。

能力：⑨ 妖精の体

- ⑨

バカである。

- 妖精の体

撃墜されたターンの終了時、1d6 を振る。

その目のターン後外周に生き返る。

このキャラクターに撃墜されているプレイヤーは敗北する。

フランドール・スカーレット 吸血鬼

EX

霊力：6 耐久力：6 パワー：66 精神力：6

能力：全てを破壊する程度の能力 フォー・オブ・ア・カインド

- 全てを破壊する程度の能力

このキャラクターに撃墜されているプレイヤーは敗北する。

- フォー・オブ・ア・カインド

Lv4 分身体(手下)を 2 体持つ。但し、分身体が消費するパワーは

自分が払わなくてはならない。

情報を一つ消費する事でこの戦闘中分身体数が3体になる。

勝利条件：参加者の半数以上にとどめを刺す

古明地こいし 妖怪/EX

霊力：5 耐久力：3 パワー：20 精神力：7

勝利条件：「八坂神奈子の撃墜」（いなければ「主人公の撃墜」）

能力：無意識を操る程度の能力

「実はそこにいた」チェックの出目を最大-2まで減少可能。

さらに1ゲーム中1回だけ、戦闘の任意のターンに割り込み参加できる。

ホワイトィ 人間/作者

EX

霊力：0 耐久力：5 パワー：0 精神力：7

能力：幻想郷の知識 気合振り 増強体質

- 幻想郷の知識

調査編、異変編のカードでチェックを行う際、その出目を-1できる

- 気合振り

霊力以上のレベルを持つコンパクトカードを使用する際、精神力チェックは一度で済む。

- 増強体質

このキャラクターに止めを刺したキャラクターの霊力は+1(このキャラが生き返ると無効になる)

勝利条件：「博麗大結界の綻びに吸い込まれている」または、「異変の原因が両方破壊されている状態でゲーム終了時まで生き残る。」

※増強体質は同調したキャラクターには効果がありません。

QandA

質問していただければwikiとtwitterで対応します。

Wiki <http://seesaawiki.jp/tohoroku/>

Twitter @soratami6

調査編カード

- 説得 判定に成功した場合、結果何も起こらなくても捨て札になります。

- 妨害結界 手下の同調でも精神力はキャラクターの精神力でチェックを行います。

- ミスティア・ローレイ 自分の手番での使用なら通常行動を行うことが出来ます。

- Full Power 回数に制限のあるキャラクターの能力とは早苗の奇跡を起こす能力などを指します。情報消費能力は入りません。

- 封印結界

調査編で使用された場合、異変編では開始時にランダムなマスに配置されます。このカードの破壊チェックは拠点の破壊と同様の方法で行います。

- 大妖精 テレポートブロックには使えません。

異変編カード

- 警備妖怪-霊力結界 打ち消されるとはコンパクトカードのLv分のパワーを使ったがコンパクトカードは使用できなかったという事です。レベルを上回るコンパクトカードを使用する際に精神力チェックを失敗した時と処理は同じです。

- 財宝「ゴールドラッシュ」

パーティーで入った場合、手番のプレイヤーが行います。

ルール語

- 攻撃代用

戦闘シーンの通常行動の代わりに行う行動です。これを行った場合その手番通常行動を行うことは出来ません。また防御カードの維持も出来ません。

- 防御代用

戦闘シーンの B①攻撃への対応の代わりに行う行動です。これを行った場合、他の方法で攻撃への対応を行うことは出来ません。

- 通常行動

戦闘シーンの自分の手番に行う行動の事です。逃避カード・攻撃カードの使用、直感の使用、待機などが該当します。攻撃代用と呼ばれる能力やカードはこの行動の代わりに行います。

- いなくなる

仲間は判定のよってはいなくなることがあります。その仲間カードを捨てます。2度と使うことは出来ません。

● 格闘

レベルが∞である攻撃の総称です。あらゆる防御手段が実質効きません。

残留思念による攻撃もレベルは∞です。

● コンバットカード

戦闘シーンで配られるカードです。攻撃や防御に使用します。

● チャート

各種判定に使用します。

ダイスを振り、当てはまる部分を参照してください。

各種チャートは巻末にあります。

● NPC

担当しているプレイヤーがいないキャラクターの事です。カードの指示による戦闘に現れます。戦闘に参加していないプレイヤー1人が代表してこのキャラクターを操作します。

● 手下

キャラクターに従う手下です。キャラクターのコンバットカードに同調します。レベルが設定されています。能力カードやキャラクターの能力、待ち伏せによってプレイヤーは手下を得ます。

効果

手札の上限を+1枚

キャラクター本人が攻撃カード・テレポートカードの使用やその同調を行うとき一緒に同調させることが出来る。

手下のlv以下のカードを手札から同調として出す。

手下のエネルギーは無限。

もとより同調できないめくらましと防御カードには使えない。

● 外周

異変編に置いては6×6のボードの一番外側、調査編においてはワープゾーンの事です。

● 情報

主に調査編で得る事が出来るカードです。4枚持っているプレイヤーかパーティーがいたら基地が発見されたことになり調査編が終了します。情報を消費して試用する能力を持つ者もいます。

● パーティー

行動を共にしているプレイヤーの事です。同じ手番で行動することが出来ます。詳しくは移動シーンをご覧ください。

● 基地発見プレイヤー

異変編の最初に基地に入るプレイヤーの事です。

詳しくは調査編を参照

● 敗北条件

これを満たすと敗北します。キャラクターが撃墜されていると負けになるタイプはキャラクターが生き返れば大丈夫です。

● 生き返る

キャラクターが撃墜状態から回復し、ボードに戻ることです。実は生きていたチェック、能力カード、キャラクターの能力によって起きます。

● 勝利条件

これを満たすと勝利します。キャラクターを撃墜すると勝ちになるタイプはキャラクターが生き返るとやり直しです。

Special Thanks

ボードゲームサークルのみんな

ハプニング表		調査編カード・異変カードの指示で使う。
2	換命「不惜身命、可惜身命」	耐久力と精神力を入れ替える(ダメージは変化しない)
3	龍神の怒り	キャラクターは全員10:1でダメージチェックをおこなう。
4	パパラッチ	正体を公開する。公開している場合は未公開の能力カードを全て公開する。射命丸文がいれば正体を公開し情報を1枚得る。(強制)
5	落とし穴	霊力で判定を行う。失敗ならば、ダメージを1点うける
6	非想天則	非想天則と戦闘。非想天則の耐久力は4、攻撃力は20であり、目眩ましは効かない。
7	巫女の直感	正体が博麗霊夢ならば、情報入手を一枚分獲得したものとする(強制)
8	ルーミア	「種族:人間」の場合ルーミアが襲いかかってくる。ルーミアは霊力5 パワー30 耐久力3 精神力3とする。
9	突然の宴会	一回休み。耐久力チェックをし失敗なら二日酔いで+1d6ターン休み
10	星熊勇儀に絡まれる	自分の番の始めに1D6を振って1,2を出す、若しくは10:1ダメージをうけるまで休み
11	香霖堂	精神力チェックに2回成功すれば調査編カードの山をオプションが出るまでめぐり、そのオプションを手に入れる。その後2D6ターン休み
12	インフル	インフルのキャリアになる。キャリアは精神力が0になる。キャリアと同じマスに入るか、同じマスで自分のターンを迎えたとき、耐久力チェックを行い、失敗するとキャリアになる。

戦闘発生表		調査編・異変編カードの指示で使う。
1	緑髪の青年と戦闘(Lv6,耐久力6,精神力8,捕まらない)	
2	未使用キャラクターと戦闘。(ランダムに選ぶ、捕まらない)	
3	天狗(Lv4,耐久4)と戦闘	
4	天狗(Lv4,耐久3)と戦闘	
5	天狗(Lv3,耐久3)と戦闘	
6	天狗(Lv3,耐久2)と戦闘	
7	モブ×1と戦闘(モブチャートへ)	
8	モブ×2と戦闘(モブチャートへ)	
9	モブ×3と戦闘(モブチャートへ)	
10	モブ×4と戦闘(モブチャートへ)	
11	ハプニングへ移行	
12	スキマの落とし穴(移動先で再度戦闘発生(カードは裏返さない))	
13	先代巫女と戦闘(耐久6精神5格闘(レベル∞攻撃力100)で攻撃してくる。捕まらない)	

7から10

モブチャート	戦闘発生表のモブを決める
1	毛玉(武器Lv1,耐久1)
2	妖精(武器Lv2,耐久1,テレポートは必ずブロック)
3	妖精(武器Lv2,耐久1,テレポートは必ずブロック)
4	亡霊(武器Lv3,耐久1,目眩まし使用不可)
5	亡霊(武器Lv3,耐久1,目眩まし使用不可)
6	妖怪(武器Lv3,耐久3)

実際の攻撃力

攻撃力チェック		Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
1	0	3	6	10	
2	1	4	7	12	
3	2	5	8	14	
4	2	5	9	16	
5	3	6	10	18	
6	4	7	11	20	

自身の武器を持つNPCとの戦闘ではNPCはコンバットカードを使用しない。モブの攻撃力は攻撃力チェックチャートで判定する。
NPCの数だけダイスを振り、その結果を合計する。
モブへは全員まとめてに攻撃できる。

設置型結界	
2～5	脱出成功
6	4レベル以上なら脱出
7	5レベル以上なら脱出
8	6レベル以上なら脱出
9～10	戦闘発生チャートへ
11	ハプニングチャートへ
12	霊力を封印されレベル0になる。移動シーンの手番の始めに1D6を振り、1～2が出たら回復。

設置型結界

調査編において捕まるか設置型結界に閉じ込められた場合、自分の手番の始めに設置型結界チャートによるチェックで脱出しないければ手番を飛ばされる。脱出できたならそのターンから手番を行える。脱出に失敗するたび判定は+1され脱出は難しくなる。ただしどれほど難しくなっているても2から5が出れば脱出できる。9-11ではもう一度捕まらなければ脱出できる。

戦闘関係

実はそこにいた	
2～4	1ターン目に登場
5	2ターン目に登場
6	3ターン目に登場
7	4ターン目に登場
8～12	失敗

あらゆる戦闘の開始時にその戦闘に参加していない生存者は実はそこにいたチェックを行える。

タイミングは全員同時である。チェックを行う時参加したいプレイヤーは全員一斉に2Dを振る事。振る前に振る旨を伝える必要はない

実は生きていた	
2	生き返り、戦闘に参加
3～5	残留思念で攻撃できるかも？残留思念チャートに移行
6～12	何もなし

撃墜されているプレイヤーは実はそこにいたチェックの後2Dを振り全員同時に実は生きていたチェックを行い、その指示に従う。3から5が出たら残留思念チャートへ



残留思念	
2	攻撃力100
3	攻撃力50
4	攻撃力30
5	攻撃力20
6	攻撃力10
7～12	何もなし

3から5



残留思念チャートにより攻撃力が発生した場合、好きな戦闘参加者一人に向けてその攻撃力で攻撃できる。Lvは∞。複数のプレイヤーが同一のプレイヤーに攻撃する場合、攻撃力を合算し一人が攻撃する。

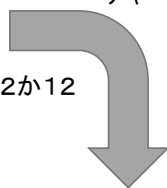
ダメージチェック

攻撃を受ける時、受け手は自分の現在耐久力の比と攻撃力を宣言する。端数は切捨て。最低は耐久力未満、最大は1:10。攻撃側は2Dを振りダメージチェックチャートに書かれたとおりにダメージを与える。

空白はダメージなし

ダメージチェック		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
耐久力>攻撃力	2	1										
1:1	2	2	1	1								
1:2	2	2	1	1	1							
1:3	3	2	1	1	1	1						
1:4	3	2	2	1	1	1	1					
1:5	3	3	2	2	1	1	1	1				
1:6	3	3	3	2	2	1	1	1	1			
1:7	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1		
1:8	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	
1:9	4	4	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1
1:10	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1

2か12



ダメージチェック時攻撃側が2か12を出したとき、攻撃者は変身チェックも追加で行う。攻撃の受け手は出た効果を受ける。

変身チェック	
2	霊力レベル+1
3	コンバットカード+2
4～10	何もなし
11	精神力+1
12	キャラクター変更

東方録

各種チャートはこの裏