

# ルールサマリー

## 判定 (P.144)

### ①判定者の確認



### ②【能力値】の決定



### ③特性の演出

【能力値】に関するもの、[エリア]、[クラン]の【特性】を取り入れた演出ができる。演出をすると、ダイスを+1個できる（複数回演出しても、1回の判定につき+1個まで）。



### ④ダイス増加

[マリオク]を1下げると、ダイスを+1個できる（1回の判定につき+1個まで）。



### ⑤ダイスロール



### ⑥結果の確認

【能力値】以下の【出目】が1個でもあれば成功。

## 行動フェイズ (P.159)

### ①行動フェイズの開始

目標の開示

アクシデント表のロール

### ②行動シーン

メインキャラを決める

エリアを決める

場面の演出と判定を行う

### ③目標達成の確認

[進行度]が[必要進行度]に達してる？

Yes

No

### ④目標達成

次の【目標】がある？

Yes

No

次の目標の開示へ

⑤行動フェイズ終了

## マリオク (P.148)

全員で共有し、12面ダイスで管理する。

### 【マリオク】の用途

- ・判定のダイス数を増やす  
1下げると、ダイスの数を+1個
- ・耐久力の回復（【ゆるアクション】中）  
1下げると、【耐久値】を1回復
- ・《マギ》の条件・効果

### 【マリオク】の増やし方

- ・判定  
【判定】の時に【能力値】以下の【出目】が1つあるごとに1上がる（1の【出目】のみ、1つにつき2）。このとき、1つでも12の【出目】がある場合は【マリオク】は上がらない。ただし、1と12の【出目】が同時に出ている場合は、12の【出目】の効果は無視する。
- ・行動フェイズ  
【目標】の【達成結果】が公開された時、1上げるか、1下げるかしてもよい。

## ロケアクション (P.182)

### ①ロケアクションの準備

### ②エリアの準備

### ③イニシアチブの決定

### ④ラウンドの開始

### ⑤イニシアチブの確認

[手番]を行っていないキャラクターがいる？

Yes

No

### ⑥手番

### ⑦次のイニシアチブの確認

### ⑧ラウンドの終了

④に戻る