

◎行い判定

●サイコロを振る

4D6+【喝采点】+行いによる修正+【渴き】による修正+栄光の目

【喝采点】：使用した【喝采点】に等しいダイスを追加する。
【喝采点】は〔終の幕〕以外では1点しか使用できず、〔終の幕〕では〔現在のラウンド数〕に等しい点数まで使用できる。

【渴き】による修正：最も大きいダイス目に【渴き】の値を追加する。

栄光の目：〔行い判定〕の出目に1ゾロか6ゾロがある毎に、10の出目が加わる。

●移動

〔行い〕を決定する前に隣接する任意のエリアへ1度だけ移動できる。

●〔行い〕の選択

〔行い〕を行うには以下の条件を満たさなければならない。
・対象が〔射程〕内にいる。
・〔行い〕の〔目標値〕の合計が先のダイス目の合計値以下である。
ただし、1つのダイス目を複数の〔行い〕に割り振ることはできない。
(例：6の目で3点必要な行いを2つ発動させたりはできない)
・複数回同じ〔行い〕を使用してはならない。

◎抗い判定

他のキャラクターの〔行い〕を打ち消すために行う判定。

NPCは〔抗い判定〕を行わない。

●対象の決定

他の〔行い〕1つを対象にできる。
この時、〔行い〕の対象や距離に関係なく選べます。
1つの〔行い〕に対して複数人で〔抗い判定〕を行うこともできます。

●ダイスを振る

〔抗い判定〕を行うPCは自らの【抗う力】を減少させ、それに等しいダイスを振る。
〔抗い判定〕には【喝采点】を使用できず、〔栄光の目〕は発生しない。
この結果を判定値とする。

●結果の確定

〔抗い判定〕の判定値を〔行い〕の目標値と比較し結果を確定する。
〔行い〕の対象が本人：判定値“以上”で成功。
〔行い〕の対象が他人：判定値を“超える”と成功。

●絆の獲得

他人への〔行い〕に〔抗い判定〕を行い、〔行い〕を打ち消した場合、〔行い〕の対象者にルージュを与えることができる。
他人への〔行い〕の打ち消しに失敗した場合、〔行い〕の使用者に対するノワールを1点得る。

◎絆

絆はポジティブなものをルージュ、ネガティブなものをノワールと呼ぶ。

●絆の増加

絆はルージュとノワールを別に管理する。
絆が5点以上になることを、〔絆〕が満たされたと呼び、ルージュであれば【潤い】が、ノワールであれば【渴き】を獲得し、絆は消滅する。
ただし、絆が〔消えざる絆〕であれば〔絆〕が満たされた際に、消滅せず1に戻ります。
〔常の幕〕と〔戦の幕〕の後の〔幕間〕では、任意の絆を1つをどれでも±1する事ができる。
〔端役〕のいるエリアでターンを終了するか、〔端役〕のいるエリアから移動した場合、〔端役〕の主への絆を1点与える。
〔端役〕が〔味方役〕ならルージュ、〔兵士役〕ならノワールを得る。
(〔端役〕により、特殊能力を持つことがある。詳細はP264)

●己へのノワール

PCは〔己へのノワール〕を1点獲得する事で、振った数と同じだけのダイスを振り直せる。
1つの判定で何度でも行えるが、〔己へのノワール〕を満たし、【渴き】を得た場合、同じ判定では使用できない。

◎NPC

〔脇役〕：いわゆる能力のあるNPC

〔端役〕：他のキャラクターに従属するNPC。存在点は1

●存在点の減少

NPCに対して、絆を与えると、【存在点】が減少する。
【存在点】が0になったNPCは【壁の華】となる。
〔脇役〕を【壁の華】とすることで全てのPCは【潤い】を1点得る。
【壁の華】となったNPCは規則的に存在しない存在となる。

●端役の効果

・〔端役〕のいるエリアでターンを終了するか、〔端役〕のいるエリアから移動した場合、〔端役〕の主への絆を1点与える。
〔端役〕が味方ならルージュ、敵ならノワールを得る。
〔端役〕の詳細はルールブックP264参照。
・敵味方の〔端役〕が同じエリアにいる場合、絆は発生せずに、互いに〔端役〕を1体ずつ【壁の華】とする。
・〔端役〕は〔主〕が任意の人数を隣のエリアに移動させる事ができる。