本当になにもない村
厄介事タイプサマリー1

ゲーム進行

冒頭フェイズ

ニモナ村の説明とPCの非公開情報の確認
重要村人の登場
厄介事の登場、イベントを行う

行動フェイズ

各PCは代償として［行動力］を消費しつつ《調査》《交渉》《準備》《製作》《襲撃》加えてエピックスキルの長期行動ムーブを行っていく

PC全員および暴徒の［行動力］が0になるとイベントが発生する

イベント終了後に全キャラクターの［行動力］が回復する

全イベントの処理が終了するとゲームは決戦フェイズに移る

決戦フェイズ

未解決の厄介事の決戦効果が発生する

終局フェイズ

村と各キャラクターのエピローグが語られる

戦闘

1：脅威が使用する短期行動を選択しスキル判定を行い成功度を確定させる
1：NPCが使用する短期行動を選択しスキル判定を行い成功度を確定させる
2：PCが各自使用する短期行動を選択しスキル判定を行い成功度を確定させる
3：成功度の高い順に短期行動ムーブの効果を発生させる

効果を発生させたスキルはラウンド終了まで〈残心〉状態になり、対応行動と自動作用のみが有効になる

短期行動ムーブの効果に対して対応行動を自由に行うことができる

4：成功度1まで効果の発生が終わったらラウンドが終了する

ムーブの種別

長期行動
戦闘以外の場面で使用する
短期行動
戦闘中に使用する
対応行動
戦闘中に他のキャラクターの短期行動の効果を減少する
自動作用
常駐型、もしくは特定のタイミングで効果を発揮する

行為判定

1：行為判定の基準となる判定値をルールで算出
2：ルールで指定された数だけD10を振る
3：出目から2つを採用し組み合わせて00～99の達成値を作成

D10の数が1つの場合は出目を10倍
達成値＞判定値なら「失敗」
達成値≦判定値なら「成功」
達成値≦「判定値-100」なら「エピック成功」
達成値≦「判定値-200」なら「レジェンダリ成功」
達成値≦「判定値-300」なら「ミシック成功」
達成値がゾロ目の各種成功は「大成功」
ゾロ目にした値が成功度に追加される

成功段階	失敗	成功	大成功
ノーマル 判定値-0以下	成功度なし	成功度1	成功度1 +ゾロ目の数
エピック 判定値-100以下	-	成功度11	成功度11 +ゾロ目の数
レジェンダリ 判定値-200以下	-	成功度21	成功度21 +ゾロ目の数
ミシック 判定値-300以下	-	成功度31	成功度31 +ゾロ目の数

能力値判定

1：GMが指定する能力値を判定値とする
2：簡単な行動なら6D10、普通の行動なら4D10、難しいなら2D10を振る
3：出目から2つを採用し組み合わせて00～99の達成値を作成

PCが村人の能力値を使用して能力値判定を行った場合、成否にかかわらず［信用］を1獲得

大成功表　1D10	
0	「成功度」枚の銅貨を拾った。
1	「成功度」人の村人が思わず拍手をした。
2	「成功度」本の可憐な花を見つけた。
3	「成功度」個の変な形の雲を見た。
4	「成功度」羽の小鳥が歌いながら飛んでいった。
5	「成功度」個のお菓子の差し入れをもらった。
6	「成功度」個の嬉しい思い出がよみがえった。
7	「成功度」個の嫌な記憶が忘れられた。
8	「成功度」個のガラクタが村に蓄えられた。
9	「成功度」だけ任意のキャラクター1人の［活力］が回復した。

スキル判定

1：使用するムーブの代償を消費する
2：使用するムーブの使用能力値を判定値とする
3：ムーブが属するスキルのレベルだけD10を振る
4：出目から2つを採用し組み合わせて00～99の達成値を作成

PCが村人の能力値とノーマルスキルを使用してスキル判定を行った場合、成否にかかわらず［信用］を1獲得