

# 를 서머리

## 스페셜/펄

### 보통의 경우

- 스페셜  
[술과 노래] 를 1점 획득한다.
- 펄  
펄 표를 굴려 그 효과를 참조한다.

### 전투 페이지의 경우

- 스페셜  
통상의 효과를 무시하고, 스테이터스 [고양] 을 얻거나, [악로] 를 해제할 수 있다.
- 펄  
통상의 효과를 무시하고, 스테이터스 [악로] 를 얻거나, [고양] 을 해제한다.

## 감정결정표 1D6

|         |         |
|---------|---------|
| 1 애정/살의 | 4 흥미/모멸 |
| 2 우정/빛  | 5 신뢰/질투 |
| 3 숭배/혐오 | 6 수호/욕정 |

## 변외 신일람

### 인연

변외판정: 난이도 3  
효과: 다른 캐릭터 1명과 [인연] 을 1개 얻을 수 있다.  
상대가 [인연] 을 얻을 경우는 허가를 구할 것.

### 결투

변외판정: 대결판정으로 변경  
효과: 승자는 「행운」 을 습득하고, 패자는 승자에게 [인연] 을 얻는다.

### 토벌

변외판정: 난이도 3  
성과: 주사위 1개를 굴린다. 게임 마스터는 주사위 값을 기록하고 전투 페이지의 셋업의 단계에서 그 수치와 동일한 만큼 [혈로] 를 감소.

### 오락

변외판정: 난이도 3  
효과: [술과 노래] 를 2점 획득한다.

## 펄표 1D6

|   |                                                                                                   |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 무슨문제로 말싸움을 해서, 주군에게 무례를 범하고 만다. 당신은 주군의 명예점을 1점 잃거나 [시간] 을 1점 소비하여 화해를 할지 선택한다.                   |
| 2 | 방치하면 사람들을 불행에 빠뜨리는 위험에 조우한다. 당신은 도망쳐서 모험의 명예점을 1점 잃거나, 이것에 대하여 [운명] 을 2점 잃을지 선택한다.                |
| 3 | 당신이 마음이 끌린 상대는 호의를 이용하는 사람이었다. 당신은 그 자리를 떠나 연모의 명예점을 1점 잃을지 [정의] 를 1점 잃고 예의를 다 할지 선택한다.           |
| 4 | 금전적인 문제로 생명과 영혼의 괴로움을 짊어진 사람과 만난다. 당신은 비호의 명예점을 1점 잃을지 자살을 3점 벌릴지 선택한다.                           |
| 5 | 습격을 받는다. 어렵지 않게 이겨내면, 비굴한 태도로 목숨을 구걸한다. 용서없이 목숨을 빼앗아 관용의 명예점을 1점 잃을지 밀고 가는 [혈로] 가 1D6점 늘어난지 선택한다. |
| 6 | 소문에 의하면 친구가 악한 길에 빠졌다고 한다. 같이 한 전장이 빛바래는 일이다. 전우의 명예점을 1점 잃을지 [술과 노래] 를 전부 잃을지 선택한다.              |

## 세션 순서

- 예고
- 캐릭터 작성
- 캐릭터 소개
- 개막 페이지
- 분기 페이지
- 전투 페이지
- 종막 페이지
- 훈장
- 희망

## 대화 신순서

- 무대결정
- 연출
- 대화판정
- 결과확인

## 원탁 신순서

- 무대결정
- 연출
- 원탁판정
- 결과확인

## 변외 신순서

- 무대결정
- 연출
- 변외판정
- 결과확인

## 전투 순서

- 셋업
- 사이를 개시
- 혈로지배
- 성원
- 원호
- 액션 개시
- 공격
- 결과확인
- 액션 종료
- 사이를 종료
- 혈로확인
- 모노로그
- 대일변경

## 인연

전투 페이지에 있어 [인연] 의 합계치는 전투판정의 데미지가 발생했을 때, 또는 발을 때 [인연] 의 점수만큼 데미지 감소 혹은 증가에 사용할 수 있다. 사용할 수 있는 횟수는 1캐릭터가 1세션에 1번 뿐.

## 회상

회상 n 을 얻고 있는 캐릭터는 n 점의 명예점을 임의의 기사도에 분배하거나, [정의] 를 획득할 수 있다.  
n 점은 어느 쪽의 효과던 임의로 분배하는 것이 가능하다.

## 방어전념

데미지를 받은 기사는 [포위] 를 3점 회복시키는 대신, 받는 데미지를 같은 종류의 전력치만큼 감소시킬 수 있다.  
[포위] 가 최대치인 경우는, [혈로] 가 증가한다.

## 전투 스타일

공격형: 공격판정에 의해 입히는 데미지가 2점 증가.  
방어형: 공격판정에 의해 입는 데미지가 3점 감소.  
작전형: 기사단속의 혈로지배 점에 +1한다. 이 효과는 중복하지 않는다.

## 스테이터스

[고양]  
사기가 올라가 있다. 이것을 획득한 기사단 혹은 마족은, 공격판정에 의해 데미지를 입힐 때, 데미지를 2점 추가하거나, [술과 노래] 를 2점 획득할 수 있다. 또한 전력의 「X」 를 얻는 것으로 취급한다.

[악로]  
진로가 자신에게 불리한 방향으로 향한다. 혈로지배 점에 -2의 수정치를 받는다.

## 풍력결정표

|                  |                                  |
|------------------|----------------------------------|
| 1 산돌바람 (재굴림 합산)  | 5 패강한 바람 (의식점 +1)                |
| 2 약한 바람 (재굴림 합산) | 6 강한 바람 (용의 환시, 의식점 +2)          |
| 3~4 완만한 바람       | 7~ 물이 휘청일 정도의 바람 (용의 환시, 의식점 +3) |