

<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>
<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:汚名</p> <p>毎シーン／カット開始時に、敵エキストラが1D6人登場する。</p> <p>「情報か権力で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:致命</p> <p>シーン／カット終了時に死亡する。</p> <p>見せ場以外での回復は不可能</p>

<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>
<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:気絶</p> <p>気絶する(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「持久か意志で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:致命</p> <p>シーン/カット終了時に死亡する。</p> <p>見せ場以外での回復は不可能</p>

<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>
<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:硬直</p> <p>能動的な判定を行なえなくなる(ただし見せ場は使える)。</p> <p>「瞬発か知覚で目標値12」に成功すると回復</p>	<p>ダメージ:致命</p> <p>シーン/カット終了時に死亡する。</p> <p>見せ場以外での回復は不可能</p>

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:混乱

「見せ場」を使えなくなる。

「理解か人徳で目標値1  
2」に成功すると回復

ダメージ:致命

シーン/カット終了時  
に死亡する。

見せ場以外での回復は  
不可能

メインキャスト1

メインキャスト3

メインキャスト5

サブキャスト1

サブキャスト3

メインキャスト2

メインキャスト4

メインキャスト6

サブキャスト2

サブキャスト4

サブキャスト5

エキストラ1

エキストラ3

エキストラ5

エキストラ7

サブキャスト6

エキストラ2

エキストラ4

エキストラ6

エキストラ8