

行為判定

判定ルール

基本ルール
<ul style="list-style-type: none"> ・[達成値] ([基準値]+2d) ≥ [目標値]で判定成功。 ・《タレント》等でダイスを増やす場合、最大で5dまで。
対決
<ul style="list-style-type: none"> ・[対決]の場合、[達成値]が高いほうが成功する。 ・[判定]を行えない場合、[達成値]は0として扱い、[対決]には自動的に失敗する。 ・[達成値]が同じ場合、以下の優先順位で勝利を決定する。 <ol style="list-style-type: none"> 1. 能動側 2. PC 3. [基準値]が高いほう 4. 1dを振り、出目の高いほう

クリティカル
<ul style="list-style-type: none"> ・出目に6が2つ以上含まれる場合、[クリティカル]となる。 ・その[判定]は自動的に成功となり、[霊力操作]をおこなえない。 ・[霊力]1個を任意の出目に変更することができる。
ファンブル
<ul style="list-style-type: none"> ・出目がすべてが1だった場合、[ファンブル]となる。 ・その[判定]は自動的に失敗し、[霊力操作]をおこなえない。 ・[霊力]の最も高い出目1個が1に変更される。
霊力操作
<ul style="list-style-type: none"> ・判定をおこなう際、[達成値]を確認した後に[霊力操作]を宣言できる。 ・[ルール]の出目のなかから任意の1個を残し、それ以外の任意の出目を好きなだけ[霊力]内の任意の出目と入れ替えることができる。 ・以外の任意の出目を[霊力]内の出目と交換できる。 ・[霊力操作]後は[クリティカル]や[ファンブル]は発生しない。

行為表

能力値	行為	制限	経過	内容	鎧
【体力】	耐性	なし	なし	毒や病気に耐える	○
	水泳	なし	1分	水辺を泳ぐ	×
	登攀	なし	10分	壁を登る	×
	評価	戦闘系	1分	戦士の技量を鑑定する	○
【敏捷】	追跡	なし	10分	手がかりを探す	○
	開錠	なし	10分	鍵や罠を外す	○
	隠身	なし	10分	[隠密]になる	×
	軽業	なし	なし	バランスや受身を取る	×
【知性】	偽装	なし	10分	痕跡や物品を隠す	○
	知識	なし	10分	知識を思い出す	○
	鑑定	魔導系	10分	物品や材質を鑑定する	○
	識別	なし	なし	霊紋を識別する	○
【精神】	礼儀	なし	なし	礼儀作法を取る	○
	交渉	なし	なし	交渉で有利になる	○
	統率	なし	なし	不特定多数を統率する	○
	魅了	なし	10分	魅了してお願いをする	○
【幸運】	探索	なし	なし	隠されたものを発見する	○
	察知	なし	なし	違和感を察知する	○
	諜報	汎用系	なし	聞き耳や読唇術を行う	○
	直感	なし	なし	直感で推理する	○

※「鎧」にxが付いている行為は、[制限:戦闘系]の表記を含む[鎧]を[装備]していると[達成値]に-4

【目標値】の目安

難易度	【目標値】
子供でも成功する	2
一般人でも成功する	4
一般人では難しい	6
熟練者なら成功する	8
熟練者でも難しい	10
達人なら成功する	12
達人でも難しい	13
超人ならば成功する	14
超人でも難しい	15～
神技に等しい	20～

【達成値】へのペナルティ

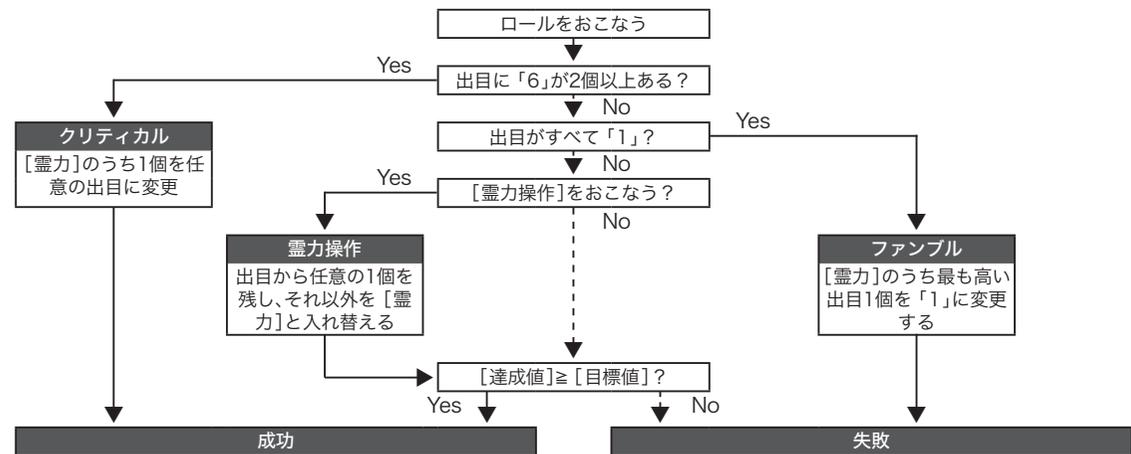
不利な状況	ペナルティ
極度に暗い場所	[達成値]-2
足場が悪い場所	[達成値]-2
水中	[達成値]-4

強度表

【強度】	【目標値・達成値】
0	3以下
1	4～
2	6～
3	8～
4	10～
5	12～
6	14～
7	16～
8	18～
9	20～
10	22～
11	24～
12	26～
13	28～
14	30～
15	32～

※以後、強度+1ごとに【目標値・達成値】の値を+2

判定フローチャート



登場判定

登場判定
<ul style="list-style-type: none"> ・1シーン中1回だけ行える。 ・[目標値:8]の【幸運】判定に成功すれば[登場]できる。 ・すでに[感情]を結んだキャラクターが登場している場合、達成値に+2の修正を得る。 ・判定に失敗したPCは、自動的に[未登場]状態となる。
同行者
<ul style="list-style-type: none"> ・[シンプレイヤー]は、[同行者]を指定できる。 ・[同行者]の[登場判定]の【目標値】は2となり、その結果が[ファンブル]であっても必ず[登場]できる。

未登場
<ul style="list-style-type: none"> ・「シーン終了」時、「未登場の処理」のうち1つをおこなえる。
未登場の処理
<ul style="list-style-type: none"> ・【小休止】 <ul style="list-style-type: none"> ・[生命力]を【体力】+【用途:小休止】アイテムによる【休息回復値】の総計分だけ【回復】する。 ・[アイテム]は同一の内容でなければ効果が重複する。 ・持続している【イベント】の影響をすべて無効化する。 ・【アイテム】の売買 <ul style="list-style-type: none"> ・[アイテム]の売買が可能。

法則障害

【法則障害】の処理手順

法則障害の察知
<ul style="list-style-type: none"> ・[察知]判定をおこなう。 <ul style="list-style-type: none"> ・[達成値]が左側の数値以上 = 【主能力値】 [目標値] [必要人数]が判明 ・[達成値]が右側の数値以上 = 全データが判明 ・全員が判定に失敗した場合、[特殊ダメージ]と[ペナルティ]を受け、[法則障害]は[術者]への修正に変更される。

【突破】か【消去】を選択

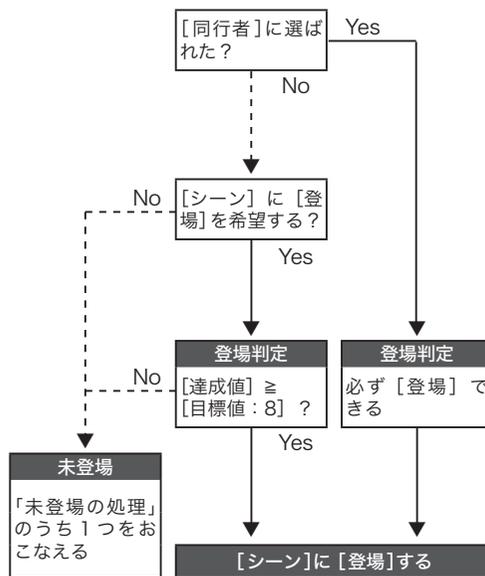
【突破】	<ul style="list-style-type: none"> 自動成功 PC全員は【霊紋】を5【回復】した後、[その他の影響:A]を得る PC全員は[特殊ダメージ]と[ペナルティ]を受け、[術者]は[その他の影響:B]を得る
【消去】	<ul style="list-style-type: none"> [必要人数]人のPCが指定された【主能力値】の[判定]に成功しなければならない 成功した場合、PC全員は[その他の影響:A]を得るが、[術者]は[その他の影響:B]を得られない 失敗した場合、[対象]は[特殊ダメージ]と[ペナルティ]を受け、[術者]は[その他の影響:B]を得る

※【突破】【消去】のどちらを選んでも、また【消去】判定の成否に関わらず【法則障害】は消滅する。
 ※【必要人数】は【目標値】+「必要人数に満たないPCの数×2」することに-1する。
 ※「PC全員」とある場合、シーンに登場しているPC全員を指す。

アイテムの使用

【消去】の場合のみ、PC【常備】や【消耗】の【アイテム】を使用できる
使用できる【アイテム】は【常備】1つ、【消耗】1つに限られる
使用する【アイテム】は、【法則障害】に指定された【主能力値】に対応したものでなければならない

登場判定フローチャート



法則障害フローチャート

