

行為判定

判定ルール

基本ルール

- ・[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

- ・[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。
 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

- ・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、[靈力操作]をおこなえない。
- ・[靈力]1個を任意の出目に変更することができる。

ファンブル

- ・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、[靈力操作]をおこなえない。
- ・[靈力]の最も高い出目1個が1に変更される。

靈力操作

- ・判定をおこなう際、[達成値]を確認した後に[靈力操作]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[靈力]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[靈力]内の出目と交換できる。
- ・[靈力操作]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	靈紋を識別する	○
【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～

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～

【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

※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

