

# 登場判定

## 登場判定

- ・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

- ・【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

- ・「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

### 【小休止】

- ・【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

- ・【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

- ・【察知】判定をおこなう。  
 [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【ペナルティー】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】	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【ペナルティー】を受け、【術者】は【その他の影響:B】を得る
【消去】	【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【ペナルティー】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。

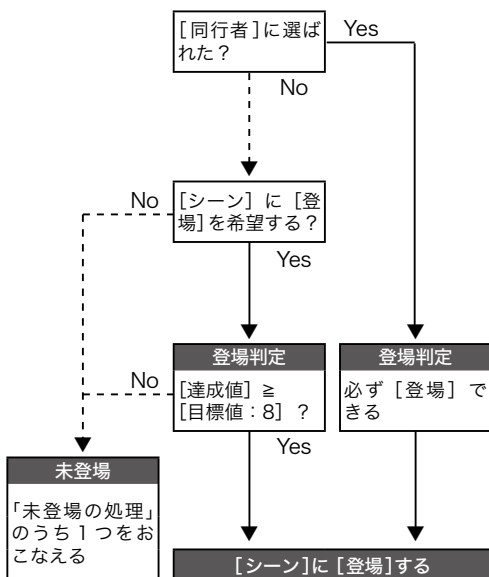
## アイテムの使用

【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

