

ファンブルエリア

戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。



ファンブルエリア

ファンブルエリア

戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。 戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。



Neuro Speed 思考速度

Sonic Speed

告張

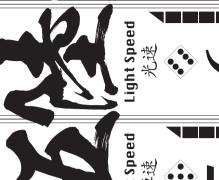


ファンブルエリア

戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。

戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自

動的に失敗するようになる。



超光速

Bullet Speed

ファンブルエリア 5

ファンブルエリア

戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。



戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。 戦闘シーンでは、ファンブル すると、あらゆる行為判定が自 動的に失敗するようになる。 ▶メインフェイズの戦闘では、自分以外のキャラクターによって [生命力] を1点以上減少させ られると脱落。

- ▼メインフェイズでは、戦闘の参加人数ラウンドが経過すると戦闘シーンは終了。
- 2D6の目がプロット値以下ならファンブルが発生。 ▶攻撃の処理からラウンドの終了まで、
- ▶接近戦ダメージはランダムに決定。射撃戦ダメージは受けた側が決定。
- ▶戦闘に参加していないプレイヤーは、1ラウンドに1回、±1の修正をつけることができる。 演出修正。

ů

行為判定のとき、ファンブル値が1上昇す

断崖絶壁など。この戦場でファンブルすると接近戦ダメージを1点受ける。

嵐や吹雪、ミサイルの雨など。この戦場では、すべての攻撃忍法の間合が1上昇する。

渋滞中の車道など。この戦場では、

雑踏。人混みや教室、

悪天候。

回避判定にマイナス2の修正がつく。

由の池地獄など。この戦場では、

プール、

海や川や、 平地。特になし。

子中。 高所。

戰場表

ビルの谷間や樹上、

判定の 回想シーンを演出することで、 ▶クライマックスフェイズでは、「秘密】を自ら公開し、回想シーンを演出達成値に+3するか、攻撃の効果に接近戦ダメージ1点を追加できる。

極地。宇宙や深海、溶岩、魔界など。ゲームマスターは、ラウンドの終わりに1D6を振る。戦闘開始 時からの経過ラウンド以下の目が出ると、この戦場にいると、接近戦ダメージを1点受ける。この戦場 から脱落したものは、1D6を振り、変調表の結果を適用すること。