

# ヴェロシティシステム VELOCITY SYSTEM

<p><b>零</b> Mundain 静止した時間</p>	<p><b>壹</b> Ghost Walk 幽霊歩き</p>	<p><b>貳</b> Shadow Run 影走</p>	<p><b>参</b> Neuro Speed 思考速度</p>	<p><b>肆</b> Sonic Speed 音速</p>	<p><b>伍</b> Bullet Speed 弾速</p>	<p><b>陸</b> Light Speed 光速</p>	<p><b>死地</b> F.T.L. 超光速</p>
<p><b>ファンブルエリア</b> 0</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 1</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 2</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 3</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 4</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 5</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 6</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>	<p><b>ファンブルエリア</b> 7</p> <p>戦闘シーンでは、ファンブルすると、そのラウンドは判定ができなくなる。</p>

●**戦場表**

- 1 平地。特になし。
  - 2 水中。海や川や、プール、血の池地獄など。この戦場では、回避判定にマイナス2の修正がつく。
  - 3 高所。ビルの谷間や樹上、断崖絶壁など。この戦場でファンブルすると接近ダメージを1点受ける。
  - 4 悪天候。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。
  - 5 雑踏。人混みや教室、渋滞中の車道など。この戦場では、行為判定のとき、ファンブル値が1上昇する。
  - 6 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。
- ▶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。
- ▶プロットが公開された以降は、2D6の目がプロット値以下ならファンブルが発生。
- ▶接近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。
- ▶クライマックスフェイズでは、【秘密】を自ら公開し、回想シーンを演出することで、判定の達成値に+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。