

ヴェロシティシステム

零
Mundain
静止した時間

壹
Ghost Walk
幽霊歩き

貳
Shadow Run
影走

参
Neuro Speed
思考速度

ファンブルエリア
0
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。

ファンブルエリア
1
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。

ファンブルエリア
2
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。

ファンブルエリア
3
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。

VELOCITY SYSTEM

肆
Sonic Speed
音速

伍
Bullet Speed
弾速

陸
Light Speed
光速

死地
F.T.L.
超光速

ファンブルエリア
4
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。

ファンブルエリア
5
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。

ファンブルエリア
6
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。

ファンブルエリア
7
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。

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1点のダメージを受ける。
- 4 悪天候** 風や吹雪、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、2D6の目がプロット値+1以下だとファンブルする。
- 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。経過ラウンド以下の目が出ると、この戦場にいるキャラクター全員は、1点のダメージを受ける。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。

メインフェイズでは、敵から1点以上ダメージを受けると脱落。

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。

クライマックスフェイズでは、【秘密】を自ら明らかにし、回想シーンをささみこむと1度だけ+3の修正がつく。