

# VELOCITY SYSTEM

**零**  
Mundain  
静止した時間

◆ 0

**ファンブルエリア**  
0

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。

**壹**  
Ghost Walk  
幽霊歩き

◆ 1

**ファンブルエリア**  
1

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。

**貳**  
Shadow Run  
影走

◆ 2

**ファンブルエリア**  
2

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。

**参**  
Neuro Speed  
思考速度

◆ 3

**ファンブルエリア**  
3

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。

**肆**  
Sonic Speed  
音速

◆ 4

**ファンブルエリア**  
4

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。

**伍**  
Bullet Speed  
弾速

◆ 5

**ファンブルエリア**  
5

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。

**陸**  
Light Speed  
光速

◆ 6

**ファンブルエリア**  
6

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。

**七**  
F.T.L.  
超光速

◆ 7

**ファンブルエリア**  
7

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。ビル谷間の谷間や樹上、断崖絶壁など。この戦場でファンブルすると接近戦ダメージを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。ゲームスタートは、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。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。

▶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。

▶攻撃の処理からラウンドの終了まで、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。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。