

第2章 判定ルール

このセクションでは判定方法に関して解説をします。

2. 1 基本判定

判定に使用するダイスはD 6（6面体ダイス）のみです。判定の手順は次のとおりです。

1. 2D6を振り、ダイス目を出す。
2. ダイス目に対応する幸運レートの欄を参照して、判定に用いる数値を決めます。ここで決まった数値のことを判定値と呼びます。
3. 能力値と関連するスキルランクと判定値を加えた値が、成功・失敗を決定する効果値となります。

~~~~~  
2D6をふって出目が2と4だった場合

この場合、ダイス目は6になります。幸運レート  
の7を参照して、判定値を決めます。

幸運レートがページ下のようなものだった場合、  
上の「6」の欄の下に「6」とあるので、判定値は6  
になります。ここで能力値が7、スキルランクが1  
だった場合、効果値は

効果値＝能力値＋スキルランク＋判定値

＝7＋1＋6＝14

となります。

~~~~~  
ある行為が成功したか失敗したかは、効果値がGM
の指定した目標値以上になったかどうかで決まりま
す。つまり、

効果値≥目標値のとき成功

効果値<目標値のとき失敗

となります。

能力値とスキルランクを足したものを基準値と呼
びます。

基準値＝能力値＋スキルランク

基準値と判定値で効果値を表すと、次のようになります。

効果値＝基準値＋判定値

2. 2 特別な判定結果

2D6の値が12のときにクリティカル、2のとき
にファンブルが発生します。

クリティカルが起こった場合、効果値に「幸運」の値
を加えます。キャラクター作成時に、幸運レートの1
2の欄の右側に、割り振ったレートの値に「幸運」を
加えておいた値を書いておき、セッション中はこちら
の数値を判定値とします。

ファンブルが起こった場合、効果値が0（＝自動失
敗）になります。また、「幸運」が0以下のキャラク
ターはクリティカルもファンブルも起こりません。2、
が出た場合は判定値を0とし、12が出た場合は、「幸
運」を足さない幸運レートを判定値とします。

~~~~~  
幸運レートが下のもののような場合、12の時  
はクリティカルで、判定値が12の右の欄の20に  
なります。一方で、2の時はファンブルとなり、効  
果値が0となります。

### 2. 3 対抗判定

高いほうが勝ちです。同値の場合は先手（判定の原  
因を作っている方）の勝利とします。本システムでは  
先手でない方を後手と呼びます。

| 幸運レート |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |        |  |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|--------|--|
| レート合計 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12     |  |
| 55    | F | 0 | 1 | 3 | 6 | 7 | 7 | 7 | 8  | 8  | 8 / 20 |  |

また、判定に勝利した方を**勝者**、敗北した方を**敗者**と呼びます。

## 2. 4 D Fの取得

D Fを取得する方法は大きく分け3通りになります。

・セッション開始時

すべてのキャラクターは、セッション開始時に、キャラクターレベルに等しい数のD Fを付与されます。このときのD Fの属性は、そのキャラクターが加護を受けている祭神の属性と一致します。

・「神の試練」を成就する

キャラクターは祭神の推奨する行動、「神の試練」を達成するたびに、その祭神が属する分類のD Fを取得することができます。神の試練は、「発見」と「達成」の2段階構成になっています。これら2つが、達成できたときに初めて試練の完全成就になります。ただし、単純にそれをこなせばいいというものではなく、達成した結果が、シナリオ上で意味をなすものでなければなりません。（神の試練は抽象的なものが多いので、GMの裁量で達成を決定してください）。

~~~~~  
例：暁の試練（属性：光 取得DF 1/3）

困っている人物を発見し（試練の発見）、手助けを行う。（試練の達成）
~~~~~

試練を発見した段階で、取得D Fの「/」の前側の数値×その神の「加護レベル」に等しいD Fを取得できます。試練を達成すると「/」の後ろ側の数値×その神の「加護レベル」に等しいD Fを取得できます。どちらの場合も、獲得するD Fの属性は指示されている属性になります。

キャラクターの暁の神の加護レベルが2だとすると、暁の試練の「発見」で光のD Fを1×2 = 2点、「達成」で光のD Fを3×2 = 6点、取得します。

・気絶、死亡しているキャラクターにダメージを与える

気絶、死亡しているキャラクターが1点以上のダ

メージを受けると受けたダメージに等しいD Fを失います。一方で、ダメージを与えたキャラクターは、同じ数のD Fを得ることができます。

どの属性のD Fを獲得するかは、ダメージを与えたキャラクター（＝攻撃側）の属性とダメージを与えられたキャラクター（＝防御側）の所有しているD Fの属性によって決まります。ダメージを与えられたキャラクターが複数の属性のD Fを所有している場合は、攻撃側が減少させるD Fを選択します。ただし、ダメージが所有しているD Fの合計を超過している場合は、超過分については無視します。

・攻撃側の属性の決定方法

攻撃側の属性は、ダメージの与え方によって変わります。

I. D F、奇跡、属性のある攻撃方法を使ってダメージを与えた場合

→消費したD F、奇跡と同じ属性になります。

II. 上記以外の場合

→攻撃側のキャラクターが加護を受けている祭神の属性を使います。複数の属性の祭神から加護を受けている場合は、プレイヤーが一つ選択します。

攻撃側の属性が決まったら、下の表を参照して、取得するD Fの属性を決めます。

|        |    | 防御側のD Fの属性 |    |   |    |
|--------|----|------------|----|---|----|
|        |    | 光          | 薄明 | 闇 | 魔  |
| 攻撃側の属性 | 光  | 闇          | 闇  | 光 | 光  |
|        | 薄明 | 闇          | 闇  | 光 | 薄明 |
|        | 闇  | 闇          | 闇  | 光 | 闇  |
|        | 魔  | 魔          | 魔  | 魔 | 魔  |

~~~~~  
光の加護を1レベル、薄明かりの加護を1レベル受けているキャラクターAが、死亡している闇の加護を1レベル、魔の加護を1レベル受けているキャラクターBにDFを用いないで通常の攻撃で5ダメージ与えました（上記の II の場合になります）。死亡しているBのDFが闇:2、魔:2だった

とします。

この場合、取得DFは次のようになります。

ダメージを与えたAは、属性を選択します。光か薄明かりかを選択できるので、今回は光を選択しました。ダメージを受けたBは闇と魔の属性のDFを2ポイントずつ所有しているので、Aは5ポイントのダメージのうち、2ポイントずつをそれぞれに割り振りました。余った1ポイントは、Bがこれ以上のDFを所有していないので無視されます。こうして、配分は決定されました。

配分が決定すると、表の、左が光、上が闇、魔のところを参照します。参照すると両方とも光になっています。結果として、Aは、光:2+光:2=光:4DFを獲得します。死亡しているBはDFを全て失い、DFが0になるので、消滅してしまいます。

~~~~~

---

## 2. 5 D Fの使用

---

キャラクターが持っているDFを使用することで、判定などを有利にすることができます。キャラクターが扱えるのは、加護を受けている祭神と同じ属性のDFだけです。DFの属性によって、効果に差はありませんが、同時に複数の属性のDFを使用することはできません。

- ・判定時にダイスの数を1個追加する。  
(追加1個につき1DF)

追加はいくつでもできますが、採択するのは2つだけです。

- ・判定値が出た後(判定後ではない)に、ダイス2個を振りなおす。(2DF)

前項の方法で追加をしていた場合は、好きな2つ振り直して、全ての中から好きな2つを採択できます。

- ・判定が決定した後に、その結果をなかったことにして、再度判定を行う。(3DF)

- ・ダメージを受けた際に、そのダメージを0にする。  
(3DF)