

# 判定チャート

**1：行動の宣言** PCが行動を宣言します。

## 2：基本値、職業、技能の決定

GMが、判定に使用する基本値、職業、技能を指定します。

**3：目標値の決定** GMが目標値を決定します。

## 4：判定を行う

PCは、判定基準値(=基本値+職業レベル+技能などによる修正)を計算します。

判定基準値に、GMが状況に応じて個別に決定する修正を加えます。

PCは「判定基準値+2d6」で達成値を求めます。

①2d6が  
「6ゾロ」

②達成値が  
「目標値」以上

③達成値が  
「目標値」未満

④2d6が  
「1ゾロ」

・因果点(⇒166頁)を使う?

2d6が  
「因果点」  
以上

2d6が  
「因果点」  
未満

因果点を  
使わない

・因果点を使う?

2d6が  
「因果点」  
以上

2d6が  
「因果点」  
未満

因果点を  
使わない

**成功!**

・PCの行動は成功します

**失敗……**

・PCの行動は失敗します。

**大成功!!**

・PCの行動はより良い結果を得ます。  
・判定によっては達成値に+5します。

**大失敗!**

・PCの行動はより悪い結果を招きます。

## 5：結果の適用

因果点を使用した場合は、成功失敗に関係なく、因果点が1点増加します。