

汚染チャート

出目	1・2	3・4	5・6
2	汚染チャートを2回振り、その効果を適用する(1・2・2.5・6・12なら振り直す)	PC全員の「トラウマ」「喪失」すべてに2ダメージ	PC全員の「喪失」2つに4ダメージ
3	PC全員の「トラウマ」すべてに2ダメージ。その後さらに汚染が2増える	PC全員、1つの【記憶】の両方の値が0になる。このときアクロバットダイスを獲得不可	PC全員の「喪失」1つに4ダメージ。このときアクロバットダイスを獲得不可
4	PC全員の「トラウマ」すべてに1ダメージ。その後さらに汚染が3増える	PC全員の「トラウマ」すべてに1ダメージ。その後アクロバットダイスをPC人数分失う	PC全員の「喪失」すべてに2ダメージ。禁書ビットをすべて失う
5	PC全員の「トラウマ」2つに3ダメージ。その後さらに汚染が1増える	PC全員の「トラウマ」「喪失」すべてに1ダメージ	PC全員の「喪失」1つに4ダメージ。禁書ビットをすべて失う
6	PC全員の「トラウマ」すべてに2ダメージ	PC全員の1つの【記憶】の「トラウマ」「喪失」それぞれに3ダメージ	PC全員の「喪失」すべてに1ダメージ
7	PC全員の「トラウマ」3つに2ダメージ	PC全員の「トラウマ」と「喪失」それぞれ1つに3ダメージ	PC全員の「喪失」3つに2ダメージ
8	PC全員のすべての「トラウマ」に1ダメージ	PC全員のひとつの【記憶】の「トラウマ」「喪失」それぞれに3ダメージ	PC全員の「喪失」すべてに2ダメージ
9	PC全員の「トラウマ」ひとつに4ダメージ。禁書ビットをすべて失う	PC全員の「トラウマ」「喪失」すべてに1ダメージ	PC全員の「喪失」2つに3ダメージ。その後さらに汚染が1増える
10	PC全員の「トラウマ」すべてに2ダメージ。禁書ビットをすべて失う	PC全員の「喪失」すべてに1ダメージ。その後アクロバットダイスをPC人数分失う	PC全員の「喪失」すべてに汚染が3増える
11	PC全員の「トラウマ」1つに4ダメージ。このときアクロバットダイスを獲得不可	PC全員、1つの【記憶】の両方の値が0になる。このときアクロバットダイスを獲得不可	PC全員の「喪失」すべてに2ダメージ。その後さらに汚染が2増える
12	PC全員の「トラウマ」2つに4ダメージ	PC全員の「トラウマ」「喪失」すべてに2ダメージ	汚染チャートを2回振り、その効果を適用する(1・2・2.5・6・12なら振り直す)

汚染カウント

①	②	③	④	⑤	汚染チェック済み□				
汚染チェック済み□					⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	汚染チェック済み□				
汚染チェック済み□					⑯	⑰	⑱	⑲	⑳

※汚染チャートを振ったら、チェックボックスをチェックしてください。
※チェックが入っている場所では、もう汚染チャートは振りません。

行為判定：成功数と汚染のカウント／禁書ビットの獲得数

- 成功数と汚染は、ダイス1個ごとに1つカウントする。【リロール分もカウント】
- 禁書ビットは、非戦闘時の判定でのみ獲得。条件を満たしたダイス1個ごとに禁書ビット1個を獲得。【リロール分では獲得しない】

- 判定が失敗した場合、汚染カウント。
- 特に関の処理も発生しない。
- 基本的に成功数に数える。禁書ビットを獲得する。

行為判定：リロール概要／判定ダイス上限「7個」

- 判定のダイスで●●●●●●のゾロ目(同じ値2個以上)が出たら発生。
- の目のみ、ゾロ目が出てもしリロールを行わない。
- ゾロ目が出たのと同じ数のダイスを別途「振り直し」して、出目のぶんだけ判定に影響する(成功数の増加、汚染カウントの増加)。
- ゾロ目は、同じ組み合わせごとにリロールする(●●●●●●の場合、●●●●●●と●●●●●●は別々にリロール)。
- 「振り直し」のダイスでもゾロ目でリロールが発生する。
- ただし、判定で振るダイスは「元の判定のダイス」と「アクロバットダイス」を合計しても、上限「7個」。リロールが発生した場合は、この上限に含まない。