

# ■行為判定チャート

## 〔1〕「行為判定の基準値」と「特技」の決定

行為判定に使う「行為判定の基準値」と「特技」を決定。戦闘中はルールに定められたもの、非戦闘時はGM判断。

## 〔2〕成功率への修正の決定

成功率に与えられる各種の修正を決定。戦闘中はルールに定められたもの、非戦闘時はGM判断。

## 〔3〕成功率の算出

手順〔1〕と手順〔2〕の値を合計し、成功率を求める。

## 〔4〕D100を振る

**A: 出目が成功率の10分の1以下**  
出目が手順〔3〕で求めた成功率の10分の1以下。

**B: 出目が11～90で成功率以下**  
出目が「A: 出目が成功率の10分の1以下」に該当せず、かつ出目が11～90で、さらに手順〔3〕で求めた成功率以下。

**C: 出目が01～10**  
出目が「A: 出目が成功率の10分の1以下」に該当せず、かつ出目が01～10の範囲内。

**D: 出目が11～90で成功率より大きい**  
出目が11～90の範囲内で、かつ手順〔3〕で求めた成功率より大きい。

**E: 出目が91～00**  
出目が91～00(100)の範囲内。

## 〔5F〕集中力判定(成功→大成功の挑戦)

任意で集中力判定を実行してもよい。実行するなら使用回数を1回消費し、D100する。

**H: 集中力判定に成功**  
出目が集中力以下。

**I: 集中力判定しない、または失敗**  
出目が集中力より大きい。

## 〔5G〕集中力判定(失敗→成功の挑戦)

任意で集中力判定を実行してもよい。実行するなら使用回数を1回消費し、D100する。

**J: 集中力判定に成功**  
出目が集中力以下。

**K: 集中力判定しない、または失敗**  
出目が集中力より大きい。

## 〔6L〕大成功

行為判定は「大成功」。

## 〔6M〕成功

行為判定は「成功」。

## 〔6N〕失敗

行為判定は「失敗」。