

VELOCITY SYSTEM

零

Mundain
정지한 시간



0

펄름 에어리어
0

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

壹

Ghost Walk
유령걸음



1

펄름 에어리어
1

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

貳

Shadow Run
그림자 질주



2

펄름 에어리어
2

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

參

Neuro Speed
사고속도



3

펄름 에어리어
3

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

肆

Sonic Speed
음속



4

펄름 에어리어
4

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

伍

Bullet Speed
탄속



5

펄름 에어리어
5

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

陸

Light Speed
광속



6

펄름 에어리어
6

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

死地

F.T.L.
초광속



7

펄름 에어리어
7

전투 장면에서는 펄름이 발생하면 모든 행동 판정이 자동으로 실패하게 된다.

● 전장 표

- 1 평지. 특별한 효과 없음.
- 2 수중. 바다나 강, 수영장, 피 언덕 지옥 등. 이 전장에서는 회피 판정에 -2의 수정치를 적용한다.
- 3 고지대. 빌딩 사이나 나무 위, 깎아지른 절벽 등. 이 전장에서 펄름을 내면 접근전 대미지 1점을 입는다.
- 4 약천후. 폭풍이나 눈보라, 미사일의 비 등. 이 전장에서는 모든 공격 인법의 간격이 1 상승한다.
- 5 혼잡. 사람이 우글거리는 거리나 교실, 정체 중인 차도 등. 이 전장에서는 행동 판정을 할 때의 펄름치가 1 상승한다.
- 6 위험지대. 우주나 심해, 용암, 마계 등. 게임 마스터는 라운드 끝날 때 1D6을 굴린다. 주사위 눈이 전투가 시작하고 경과한 라운드 수 이하인 경우, 이 전장에 있는 캐릭터들은 접근전 대미지 1점을 입는다. 이 전장에서 탈락한 이는 1D6을 굴려서 상태이상 표의 결과를 적용한다.

- ▶ 메인 페이지의 전투에서는 자신 이외의 캐릭터에게 【생명력】을 1점 이상 감소당하면 탈락.
- ▶ 메인 페이지에서는 전투 참가자의 수만큼 라운드가 경과하면 전투 장면 종료.
- ▶ 공격을 처리할 때부터 라운드를 종료할 때까지 2D6의 눈이 플롯치 이하라면 펄름 발생.
- ▶ 접근전 대미지는 무작위로 결정. 사격전 대미지는 입는 쪽이 결정.
- ▶ 전투에 참가하지 않은 플레이어는 라운드마다 1회, ±1의 수정치를 적용할 수 있다. 연출 수정.
- ▶ 클라이맥스 페이지에서는 【비밀】을 스스로 공개하고 회상 장면을 연출함으로써 판정의 달성치에 +3을 적용하거나, 공격의 효과에 접근전 대미지 1점을 추가할 수 있다.