

～行動サマリー～

【情報収集判定】 p
<p>ゲームが有利になる情報を集めることができる判定。「智力+2d」で行う。 GMに行う場合は「残り利権数」「VIPの利権獲得の際の目標値」「ジョーカー表裏効果」を選んで獲得できる。 PCに行う場合は「PCの情報カード」「PCが所持している情報カード」を選んで行う。「裏切り者か否か」は、「PCの情報カードを所持した状態」もしくは「相手の達成値を3以上上回って勝利する」ことで獲得できる。</p>

【シノギ判定】 p
<p>達成値を上昇させることのできる「財」を獲得する判定。どのようにして「財」を稼ぐのか GM に申告する。申告内容によっては目標値や獲得できる「財」が変化する。 基準は、目標値 10 で「財」を「4」獲得する。</p>

【同盟 / 破棄】 p
<p>他の悪党と手を組み、ステータスを強化する判定。同盟を他 PC へ持ちかけ、承諾されると能動側は任意の能力値を「2点」、受動側は「1点」を上昇させる。 もし同盟を断られた場合「色香」を基準に達成値を比べ合い、成功したとき、無理やり結ぶことができる。 同盟は破棄をすることで、同盟相手へペナルティを与えることができる。破棄された相手は直前の判定に達成値に「-3」のペナルティを受け、その判定で「財」が使用できなくなる。口頭ではなく、判定で同盟を結んでいた場合、破棄を試みるには再度達成値の比べ合いが必要となる。</p>

【コロシ判定】 p	
<p>他 PC をコロして任意のものを奪う判定。①どの PC をコロスか選択する。②次のうち、どれを奪うか宣言する。『任意の情報カード / 「財」を「4」 / 利権を「2」 / ジョーカーの所有権 / 裏切り者か否かの判明』 ③能動側はどの能力値を基準に達成値を比べ合うかを選択する。受動側は能動側が何を選んだか予想する。</p>	
受動側の予想が外れる	受動側の予想が当たる
<p>能動側が選んだ能力値を基準に達成値を比べ合う。能動側が勝てば、宣言したものを奪える。負ければ、判定は終了する。</p>	<p>予想を当てられた能動側は「財」を「2」支払い、失敗に終わる。</p>

【利権 or ジョーカー獲得判定】 p
<p>利権を獲得する際は「暴力」「智力」「色香」のいずれかを基準に GM の秘匿された目標値に対し判定を行う。成功すると「1d3+1」の利権を獲得する。 また、ジョーカーは GM が指定した能力値を基準に判定を行い、成功すると獲得し、「表効果」が公開される。</p>

【交渉】 p
<p>自分の持っている「情報カード」や「財」「利権」「ジョーカー」を受け渡すことで、何らかの約束を持ちかけたり、交換 CoC ったり、自由に行動することができる。持ちかけた交渉が断られた場合、他 PC へ交渉し直したり別の判定を行える。</p>

その他
<p>「財」を消費した値だけ自身の達成値を上昇させることができる。ただし、能動的にマイナスになるまで使用することはできない。他 PC に奪われるなどした場合は「財」をマイナスにする。「財」がマイナスの値だけ達成値にペナルティを受ける。</p>