

ゲームルール > チェック

チェック

様々な局面で、どうしても行動の成否判定が必要になることもある。そこで、この判定方法について、まずは説明する。FHR では成否判定のことを「チェック」と呼ぶ。能力に応じたダイスを振り、その目を合計して達成値を出すのが基本である。無論、達成値が高い方が良い結果ではあるが、キャリアを適用している場合 1 の目も特別に意味を持つ。

チェック

FHR のチェックルールは、最初はちょっと複雑に感じるかもしれない。しかし、実際にダイスを振ってやってみれば、それほど難しくは無いので、ちょっと我慢して説明を読んで欲しい。ソウルパワー・エッセンス・アビリティ・キャリアが絡み合ってチェックのルールは織り成される。総じて、ダメージを受けて弱っていると結果も悪くなるようになっている。これが FHR の特徴でもあり、プレイの基本が「ダメージを受けないこと」である理由でもある。

エッセンスの決定

一般的な成否判定としては、エッセンスをチェックすることになる。だから、まずどのエッセンスのチェックなのかを決めなければならない。

「どのエッセンスを使うのか？」は「どんな行動をするのか？」によって決まる。主に肉体を使った行動である場合は【生命】、主に精神を使った行動である場合は【意志】がチェックされるエッセンスとなる。

一般的な行動判定は【生命】か【意志】のチェックとなる。【希望】【魔晶】のチェックが必要な時はルール上にそう明記される（つまり明記されていない時以外に、この【希望】や【魔晶】を使ったチェックをするべきではない）。

チェックをするエッセンスが【生命】【意志】の場合と、【希望】【魔晶】の場合とで、ダイス数の決め方が変わるので注意すること。

【生命】【意志】のチェックをする時は、振るダイスの数は指定されたエッセンスの現在値となる。このとき【希望】を減らすと、その数だけダイスを追加できる。希望があれば、望みはかなうかもしれないのだ。

【希望】【魔晶】のチェックをする時は、PL の任意で現在値を減らした数が振るダイス数、という風にルールが変わる。【魔晶】のチェックの時に【希望】を減らしてダイスは追加できない。いずれにしても、現在値を減らしてのチェックはリスクを伴うため、頻繁には行いづらいだろう。

【希望】は一般的なチェックでダイスを増やしたり、ダメージを防いだりと様々な役割を持っているので、あまりむやみに減らさない方が良いが、使いどころと思ったら 気前良く使った方がよりベターな結果を得られることも多いだろう。

なお、【希望】はダイスを振れば振るほど回復の機会が多くなるため、積極的にダイスを振ってゲームに参加することが推奨される。

もし自分の【魔晶】を減らした場合、その時の達成値と同じ値の精神疲労ダメージを受ける。体内のマナを使うという行為は、人を消耗させるということだ。このことに注意して、それでも必要なら【魔晶】を使ったチェックをすることもあろう。

普段は自分の周囲に存在する「場のマナ」を使うなどして、極力自分自身の【魔晶】を減らさなくてもチェックできるようになっている。

この時点でチェックの難易度によってはダイス数の修正を受けることがある。もしマイナス修正をカバーできず、ダイスが1つも振れないなら、ダイスを振ること無くチェックの結果は「ファンブル」と確定する。

これは基本的に通常の失敗と変わらないが、ファンブルとなった場合通常よりも厳しい結果となることが定められているルールもある。

ファンブルによる特殊結果がルール上に規定されていない場合は、通常の失敗と同じ扱いと解釈してよい。そうしたケースの方が多いので、無闇にファンブルとなることを恐れる必要は無いが、結果が失敗となることに変わりはないので、【希望】を減らすなどして、出来るだけダイスを振れる様にした方が良さだろう。

アビリティの任意選択

チェックにおいて、アビリティが果たす役割はかなり大きい。ここではアビリティを選択する要領について説明する。ダイスを振る前に、これは決定しなければならない。どのような影響を与えるのかは、次項で説明される。

アビリティが指定されていないチェックに際し、PLは使用するアビリティを3つまで選択できる。選択したアビリティは全て合計する。これを単純に「アビリティ合計」と称する。もちろん高い方が良い(というよりマイナスになると、かなり厳しくなる)。

チェックに使うエッセンスに属していないアビリティを選択しても構わない(理由が説明出来る場合に限る)。例えば「正確に場所を狙って物を投げる」という行動の成否判定だと、肉体を使った行動になるので【生命】のチェックになる。しかし「よく見て狙うから」という理由で《知覚》を選択できるし、「全て運任せさ」とうそぶきながら《幸運》も選択できるだろう(その意味で《幸運》は使用できる機会がかなり多いだろう)。

マイナスのアビリティを選択することにルールのメリットは無い。しかし、ロールプレイの一環として、それを止める理由は無い。FHRのアビリティ選択は長所を重視するため、短所は指定しない(=長所とならない)ことで充分短所としての役割は果たしていると考えられるからだ。しかし、チェック時にアビリティを指定されることもあり、そのときはそれがマイナスのアビリティだったとしても、それに従わなければならない。

PLが使用を宣言したアビリティが適切かどうかの判断はGMに委ねられる。GMとしては、その時プレイしている他の人々が一人でも疑問を抱くようなアビリティ選択が宣言された場合、再考を促すようにするべきである。が、最終的な決定権はもちろんGMにある。

アビリティ合計が確定したら、ダイスを振って判定を行う。

絶対難度による選定

実際にダイスを振ったとしても、その全てがチェックに使えるわけではない。まずは「絶対難度」という大きな障害が立ちふさがる。どんなチェックの場合でも、ダイスを振る前にこれは決められる。

絶対難度は特に指定が無い場合は4となる。チェック自体の難易度が上がるほど、絶対難度は低くなる。その実質的最低値(最高の難易度)は1であり、0以下はチェックに絶対成功できない

ことを表す。逆に実質的な最高値（最低の難易度）は6となる。7以上になっても特殊な状況でなければ意味は無い。

アビリティ合計は絶対難度に加算する。アビリティ合計がプラスであれば、それだけ難易度は下がるということだ。そしてマイナスということは、それだけ致命的な意味になることがすぐに分かるだろう。

そしてダイスを振ったら、絶対難度より大きな目のダイスは取り除かなければならない。つまり、絶対難度が1だったら1以外のダイスは全て取り除かれるのだ。

これによって全てのダイスが取り除かれてしまった場合、チェック結果は「ファンブル」となる。これは通常の失敗より厳しい結果となることもあることは先に説明したとおりである。

ソウルパワーによる選定

絶対難度によりダイス選定を生き残ったとしても、最終的に使用できるダイス数上限はソウルパワーの現在値までとなる。

PLは自分の任意で最終的に使用するダイスを選ぶ。目の高いダイスを選んだ方が良い結果を得られるのは言うまでも無いが、キャリアを適用してブーストを狙うのであれば1の目を優先して選ぶことになるだろう。

残ったダイスが、ソウルパワー現在値よりも少ない場合は、当然残ったダイス全てを選定することになるだろう。しかし、敢えてダイスを一切選択しないことにしてもよい。これは「故意の失敗」となるが、「ファンブル」にはならない。

最終的な成否の判定

使用するダイスを選定したら、その目を全て合計する。これがチェックの達成値となる。もちろん高い方が良い結果であることを表す。

チェックには目標値が設定される。達成値が目標値以上でチェック成功、目標値未満ならチェック失敗という判定になる。難易度的には目標値10が標準的な難易度とされる（普通なら簡単に成功出来るはずだ）。

目標値が設定されていない場合は、その達成値をGMに報告しよう。時には目標値が秘密にされていることもあるかもしれない。その場合も達成値をGMに報告しよう。GMはその数値から適宜結果をPLに説明することになる。目標値を常にPLに明かす必要は無い。

様々なチェック

チェックには幾つかバリエーションが存在する。多少基本ルールから変わるところもあるので、そこに着目して個々のチェック方法を説明する。ここでも「ブースト」という言葉が何度か登場しているが、それは次節で説明しているので、もし知りたければ、そちらを先に読むのもよい。ブーストにはキャリア適用というチェックでは割と欠かせない要素が含まれるため、本節での説明もよく確認して欲しい。

キャリアチェック

多くのチェックにはキャリアが適用できる。また、キャリアを指定してチェックを求められることもある。それに対するチェックにおいて、キャリアが絡んでいる部分を説明する。複数キャリアを同時適用する場合の制限については特に注意すること。

(1) エッセンス

基本的にはエッセンスのチェックと同じルールになる。だから、行動に応じて【生命】か【意思】を使ったチェックを行う。ただし、キャリアによっては【希望】や【魔晶】によるチェックをすることがルールとして規定されているものもあるので、キャリア個々の説明を確認すること。

複数キャリアを適用する場合、異なるエッセンスを使うことが規定されたキャリアを同時適用は出来ない(ここはアビリティチェックとも異なる部分なので混乱しないようにしたい)。

(2) 必須アビリティ

キャリアはチェックをする時に選択が必須のアビリティが決まっている(キャリアの説明のところに明記されている)。チェック時には、この必須アビリティを全て選択しなければならない。それも含めて3つになるまで別のアビリティを選択することが可能である(アビリティチェックのように指定されたアビリティ以外使えないというわけではないことに注意したい)。

ルール上複数のキャリアを同時適用することも認められる(意味がある場合に限るが)。その場合、必須アビリティの数が3つを超えるようなキャリアの同時適用は出来ない。これはキャリア同時適用時の制限として非常に重要となる。

(3) ブースト

キャリアを使うことの最大のメリット。

ダイス目が1の場合にブーストと呼ばれる通常より強力な成功の効果を得られるようになる。ブーストかどうかの判定は、ダイス選定を行った直後に行うのが基本となる。複数キャリアを同時適用していた場合、一番低いレベルがブーストランクの上限となる。

ブーストについては別項があるので、詳細はそちらを参照されたい。

(4) ダイスの最低値保証

キャリアを使うことのもう一つのメリット。

最終的に達成値を計算する時点で、2レベル以上のキャリアを適用していた場合、そのレベル以下の目を、キャリアレベルの目として扱えるようになる。複数キャリアを同時適用していた場合、一番低いレベルを用いて最低値保証を行う。

大した意味が無いように感じられるかもしれないが、ブーストランクが同じならば、キャリアレベルの高い方が勝ちとなるかもしれないことに気づかれたらどうか? もちろん、ブーストが起きない場合でも、この最低値保証は有効である。

以上のように、キャリアはチェックを大きく有利にする手段であり、キャラクター活躍の原動力ともなるので、よく考えて選択していきたい。キャラクター作成時も、キャリアを意識したアビリティ構成などを検討するのが良いだろう。

アビリティチェック

時にはアビリティを指定したチェックを求められることもある。複数のアビリティが指定されることもある。これらを総称して「アビリティチェック」と呼ぶ。

通常のチェックでは、アビリティを3つ選べたが、アビリティチェックでは指定されたもの以外は選べない。だからマイナスのアビリティだけが指定された場合、そのまま絶対難度が減る(=チェックの難易度が飛躍的に上がる)という危険な状態になることに注意したい。

複数のアビリティが指定されることもあるが、その場合でも指定できる最大数はもちろん3つまでとなる。また合計する方法は通常のチェック時と同様となる。

アビリティチェックで使用するエッセンスは、そのアビリティが属するものとなる。つまり、【生命】に属するアビリティが指定選択された時は、【生命】が用いられるし、【意志】に属するアビリティが指定選択された時は【意志】が用いられる。

つまり、もし【希望】に属するアビリティが指定選択された時は、【希望】を減らして、その数のダイスを振ってチェックしなければならない、ということだ。もし【希望】が無い場合、ダイスを振れないということになるため、結果は「ファンブル」となってしまう。

異なるエッセンスのアビリティが複数指定された場合、該当するエッセンスのどちらを使用するかはPLが決めて良い。

アビリティチェックでも、適切とGMが判断できたものに限り、キャリアを適用できる。この場合、チェックするアビリティと、キャリアの必須アビリティが完全に一致していなければならない(複数アビリティが必須のキャリアを適用できるのは、その複数アビリティのみが指定されたチェック時のみということだ)。

この条件が満たせるのなら、アビリティチェックでもブーストの可能性を得られる。

通常のチェックと違うのは、先にアビリティが決まり、それに応じてエッセンスが決まる、という順番だけで、それ以外のルールは変わらない。

レジストチェック

肉体や精神に負荷が掛かったとき、それに耐えられるかどうかの判定をするために「レジストチェック」が指定されることもある。肉体レジストチェックと精神レジストチェックの2種類があり、チェック時にどちらかが指定される。

レジストチェックでは、振るダイスの数はソウルパワー現在値となる。これは肉体レジストチェックでも精神レジストチェックでも変わらない(この点はエッセンスを用いる通常のチェックと異なる)。

アビリティには、肉体レジストチェックなら《腕力》《頑強》《体力》、精神レジストチェックなら《気迫》《冷静》《根性》を必ず選択しなければならない。無論、たとえアビリティがマイナスだったとしても選択しなければならない。

絶対難度は4で、アビリティ合計によって修正される。

その者の本質的な力を判定するものであるため、選定できるダイスの数は、ソウルパワーの最大値になる(この点は現在値が上限となる通常のチェックと異なる)。ただ、ダイスを振る数がソウルパワー現在値で決まるため、上限を気にしなければならないのは、何らかの方法で振るダイスの数を増やしたときに限られる。

適用できるキャリアは限定されている。「レジストチェックにも適用可能」とされているもの以外は適用できない。適用できるキャリアは限定されているが、ブーストなどは起こせるということになる。

あとはチェックのルールに従う。

対抗チェック

これは複数のものが能力の優劣を判定するのに用いられる。最初に行動をした側がチェックを行い、その達成値がその相手側のチェックに対する目標値となる。この相手側のチェックを対抗チェックと呼ぶ。最初の判定が良い結果なら、それだけ対抗するのは難しいということになる。

対抗チェックが行われる場合、双方のチェックの達成値が、他方のチェックの目標値という扱いになる。だから最初のチェックの時点では、まだ目標値が確定していないという珍しいケースといえる。最初のチェックに対して、必要とされる対抗チェックが行われない場合、その最初の行動の成功は確定する(目標値0という扱いになる)。

どちらの達成値も同じ場合は、対抗チェック(つまり後に行われたチェック)が成功ということになる。その意味では後の方が有利ではあるので、最初にチェックをする側は出来る限り高い結果を出しておいた方が良いということになるだろう。

自動対抗チェック

主に隠密系の行動について、それを見破るために能動的な行動を取らなくても、何か不自然なところに気づく可能性がある。これを表現するのが自動対抗チェックである。能動的に何か見つけ出したいときは、その対象となる行動のチェックに対して、対抗チェックを行うわけだが、そうした見つけ出すためのキャリアを持っているPCは、そうした能動的な行動を起こさなくても自動的に対抗チェックを行う権利を持つ。

その方法は対抗チェックのときと同様で、見つけ出すためのキャリアチェックとなるが、必要なブーストランクが+1される。つまり、最低でもブーストしていなければならず、元の隠密行動がブーストしていた場合、そのランクが+1されたものとして、対抗チェックをしなければならない。

ブーストが必要になる以上、それを起こせるキャリアが必要となることは言うまでも無いだろう。ブーストランクが同じ場合は達成値による勝負となるが、それに補正は行われず、通常と同じ扱いとなる。

自動対抗チェックについて、GMは特に何も言わずにチェックが可能な者に判定をさせればよい(何の判定なのか言う必要も無い)。もっと秘密裏に行いたいなら、スキルを持たない者にもダメで何らかのチェックを行わせても良いだろう。この際、特に目標値(ブーストランクも含めて)を提示する必要は無い(提示しても問題ない)。

ブースト

チェックにキャリア(つまりソサエティ/クラス/スキルのいずれか)を適用していた場合、わざと1の目を選ぶことでブーストという通常よりも強い効果を得られる。基本的には「選んだ1の目の数がブーストのランク」で、ランクが高いほど効果も高い。

達成値の計算ではソウルパワーの現在値の数までダイスを間引く必要があるが、ブーストの判定もダイスを間引いてから行わなければならない。だから、ブーストのこだけを優先すると、達成値がとんでもなく低い・・・という結果になりかねない。それでもブーストする方が有利だと感じる方が多いだろう。

ブーストランクの制限

ただ能力によって、ブーストランクには制限が付いてしまう。

まず、キャリアレベルを超えるランクのブーストは起きない。キャリアなしのチェックをした時にブーストできないのは、キャリアレベルが0だから、という説明も出来るだろう。沢山ダイスを振れるなら、それだけブースト(=1の目が出る)の可能性も高くなる。だから、チェックをする時は極力キャリアも適用しておきたい。ブーストの効果を考えて、キャリアの有無はかなり大きな差異となる。

複数のキャリアを適用している場合、一番低いレベルがブーストランクの上限となる。

それから、チェックに際し、アビリティ合計がマイナスだった場合、ブースト自体は発生するが、そのランクは必ず0となる。それでもブーストしなかった結果よりは勝るので、決して意味が無いわけではない。

ブーストの効果

ブーストした場合、どんなに目標値が高くても、無条件で成功したことになる。ただし、要ブーストのチェックだった場合は、定められたランク以上のブーストを起こす必要があり、ランクが足りない場合はチェック失敗となる。

だから、対抗チェックをする際、先にチェックをした側がブーストした場合、対抗する側もそれと同じかそれ以上のランクでブーストしなければチェック成功とならない。もしランクが同じ場合は、その達成値が高い方の勝ちとなる。

こうしたことから、ブーストした場合でも達成値は計算しておいた方が良い。

オーバーブースト

現在のソウルパワーより多い数のダイスを振って、振った目が全て1だった場合、結果は普通のブーストよりさらに上のオーバーブーストとなる。この場合も振ったダイスの数がランクとなる。オーバーブーストランクはキャリアレベルによる上限制限やマイナスのアビリティ合計による低下制限を受けない。

これはどんなランクであってもただのブーストより効果が高いものとして判定される。オーバーブースト同士で対抗した時は、そのランクが高い方の勝ち、ランクが同じなら達成値が高い方が勝ちとなるのは、ブーストの時と変わらない。

オーバーブーストは、偶然が生み出すとはいえ、大きな見せ場の一つである。GMはルールを乗り越えて、本来なら不可能なことでもPCが実現することを認めてよい。突然振って沸いたそのチャンスをPCが活かせるようにしたい。

ソウルパワーが減っている時の方が、オーバーブーストは起き易くなることはご理解いただけたらどうか？もしソウルパワーが1だった場合、ダイスを2つ振って両方とも1の目だったら、ランク2のオーバーブーストになるのだ。逆に、普段ソウルパワーが3なら、4つ以上振らなければオーバーブーストは起きず、その発生確率はかなり低くなる(0.1%以下だ)。

難易度調整

チェックにおける難易度調整には幾つか方法がある。GMはその方法についてある程度理解したうえで、ゲーム中のチェックについて考慮すべきだろう。

絶対難度

絶対難度は、その名の通りチェックの難易度を絶対的に決めてしまう。特に指定が無い場合は4であるが、難易度が低めだとGMが判断した場合、5や6に引き上げても構わない。

しかし、3以下に引き下げることには慎重であるべきだ。それはチェックの成功率自体を著しく押し下げることを意味するからだ。キャリア適用(=素人お断り)を前提とする判定である場合は、それでも良いかもしれないが、キャリアが適用できる者にとっても決して簡単な判定ではない。

絶対難度が難しい場合の対策としては、振るダイスを増やすことが考えられるが、何より有効なのはキャリアの適用によりブーストを狙うことである。ルール上も、絶対難度が2以下になっているなら「ブーストが前提である」と思ったほうが良いだろう。

絶対難度は普遍的な難易度であり、同一のチェックに対しては誰であっても同じでなければならない。キャリアによるブーストが起きない場合、これは相当に厳しい制限となりえることを、GMは常に意識しなければならない。

ルール上、非常に困難な行動に対しては、絶対難度が3以下に設定されていることもある(特に上位の魔法などスキルを使った行動に、この傾向は多く見られる)。

目標値

難易度は主に目標値によって調整される。ただ絶対難度と絡んで、目標値設定のさじ下限はかなり難しく感じることもあるかもしれない。そこで、以下に目安を示す。この目安は絶対難度が4の場合を想定している。絶対難度が変動すれば、それだけ目安も変動することになる。ダイスは最大でも6までしか目が無いことに注意して、目標値を設定すること。

目標値	難易度の目安
3	誰でも成功の可能性がある難易度
6	時として失敗の可能性が出てくる難易度
9	素質が無ければ成功は難しい難易度
12	素質があっても成功は難しい難易度
15	高い能力と素質が必要となる難易度
18	常人にはとうてい成功できない難易度
21	不可能といっても過言では無い難易度

目標値は絶対難度と同じく普遍的な難易度であり、同一のチェックに対しては誰であっても同じでなければならない。だから、同じチェックを複数が行う場合、その目標値は皆が同じでなければならない。個別に難易度を設定したい場合は、次に述べるダイス補正を用いること。

また目標値が存在しないチェックの場合も、やはりダイス補正による難易度調整を行うことになるだろう。

なお上記の目標値目安表はブーストのことを念頭においていない。なぜなら、ブーストした場合、通常の目標値は意味を成さないからだ。GMは本当に難しいチェックに際しては、ふさわしいキャリア適用を前提として、必要なブーストランクを設定することが認められる。その場合、基本的に必要なランクのブーストがあればチェック成功とするべき(目標値自体は0の扱い)だが、必要ならその上で目標値を決めても良い。その場合、ブースト=達成値自体は低くなる、ということをお忘れはいけない。

ちなみに、対抗チェックが行われるような局面で、キャリアを持つ者同士が対決すると、要ブースト(しかも目標値あり)のチェックは容易に起こり得る。それは素人が見ても何が起きている

のか分からない高次元の争いとなるだろう。

ダイス補正

この難易度調整も多く見られることになるだろう。どんなに増えてもソウルパワーまでの数しか選べないという基本ルールは変わらない。だが、ダイス減少を宣告され、それにより振るダイスの数が0以下になった場合、結果は無条件で「ファンブル」となってしまう。【希望】を減らすなどして振れるダイスの数の追加をPLが選択できるのが、この難易度調整の良いところではある。

GMの裁量でダイス補正を行う場合、その範囲は±3の間に収めるのが望ましい。ただ、巧みなキャリア適用などにより、PLがこれを超えた補正を弾き出すことは、決して難しいことではない。

「目標値が無いチェック」は次に述べる 対抗チェックが前提の状況下で起こり得る。例えば、普通に相手に武器で攻撃をする場合、攻撃のためのチェックに対して、防御のための対抗チェックが行われる。このとき攻撃のためのチェックには目標値が無い。なぜなら、これは防御側への目標値を決めるためのチェックだからだ。こんなとき攻撃側に難易度調整を与える方法は、ダイス補正ということになる。

また目標値の項で述べたとおり、同じチェックを複数が行う場合、目標値は必ず共通となるため、個々に難易度調整を与える場合は、このダイス補正を使わなければならない。

なお難易度を調整する方法として、最終的に算出された達成値を増減はしないようにすること。その増減は、目標値の増減と殆ど同じ意味であり、併用は混乱を招きやすい。またダイスを振る数などは変えられても、そのダイス目の限界は超えられない（例えばダイスが2個ならどんなに頑張っても2～12の範囲にしかならない）から、達成値を直接補正することに対し、PLはなかなか抵抗できないのだ。

ただルール上は達成値を計算に使ったものも無いわけではない。その方が特殊な事例である為、GMはそれに倣ったルール裁量を出来るだけ避けるようにしたい。

実際のチェック例

ソウルパワー3、【生命】4の者が、【生命】チェックをする時を考えてみよう。ここではダイス補正+2を受けているものとする。つまりダイスを6つ振れる。そして、その目が

1・1・3・3・6・6

だったとする。絶対難度が1～6の場合で、キャリア適用無しという普通のパターンの場合、最良のチェック結果は以下のように変わる（絶対難度選定で、絶対難度を肥える目のダイスが捨てられ、そこからSP選定でソウルパワー現在値・・・つまり3つまでダイスがさらに選定される）。

絶対難度	絶対難度選定	SP選定	達成値
6	1・1・3・3・6・6	3・6・6	15
3 - 5	1・1・3・3	1・3・3	7
1 - 2	1・1	1・1	2

これは達成値が一番高くなるようにするパターンだが、ブーストのことは考えていない。も

し、アビリティ合計が±0以上で、キャリアを適用していた場合、1の目を入れていればブーストが可能になる。1の目は2つあるのでキャリアレベルが2以上ならランク2のブーストも可能だ。キャリアレベル1でのSP選定と達成値に(1)、キャリアレベル2でのSP選定と達成値に(2)を付けて比較してみる。

絶対難度	絶対難度選定	SP選定(1)	達成値(1)	SP選定(2)	達成値(2)
6	1・1・3・ 3・6・6	1・6・6	13(ブースト1)	1・1・6	10(ブースト2)
3-5	1・1・3・3	1・3・3	7(ブースト1)	1・1・3	7(ブースト2)
1-2	1・1	1・1	2(ブースト1)	1・1	4(ブースト2)

キャリアレベルが2だと、達成値算出のとき、最低値保証で1の目は2として計算できる。このため、単純に目の合計にならないことに注意したい。

もしアビリティ合計がマイナスだった場合、上記の表のブーストランク部分が全て0になるが、達成値計算の方法は変わらない。もっとも、キャリアレベルが2だとしても、ブーストランクは0になってしまうので、ランク1のブーストを起こすパターンでダイスを選択した方が、より達成値は高くなる(それでも最低値保証の違いから、上表(1)のキャリアレベル1のときよりも達成値は+1される)。

いずれの場合でも、ブーストが起きていれば、ブースト無しのチェックや、自分より低いランクのブースト結果と対決したときに、無条件で勝ちとなる。このように、キャリアを絡めるとチェックにおけるダイス選定の方法は、かなり変わる。そして、キャリアがある者は、キャリアが無い者より絶対的に有利とも言える。まさに「素人お断り」の状態になることがお分かりいただけるだろうか？

素早く分かるチェックの判定方法

3種類のチェックについて、違いをまとめる。

	エッセンスチェック	アビリティチェック	レジストチェック
ダイス数の決定	【生命】【意志】なら現在値【希望】【魔晶】なら現在値を減らした数	指定されたアビリティが属する中から任意選択したエッセンスに従う	ソウルパワー現在値
アビリティ選択	適切なアビリティを3つまで任意選択し合計	指定されたアビリティのみ	肉体レジストチェックなら《腕力》《頑強》 《体力》精神レジストチェックなら《気迫》 《冷静》《根性》
ダイス選定	ソウルパワー現在値まで	ソウルパワー現在値まで	ソウルパワー最大値まで

【希望】及び【魔晶】でチェックをするとき以外は、【希望】を減らすことで振るダイスの数を増やせる。そして、どのチェックの場合でも可能であれば、キャリアを適用することにより、チェック結果をより有利に運べるようになる。キャリアを適用することで、ダイスが追加できることもある。

キャリアを適用するときは、アビリティ選択の要領が、エッセンスチェックとアビリティチェックのときとで、少々異なることに注意したい。

例えば、《頑強》と《腕力》が指定されたアビリティチェックで適用できるキャリアは、必須アビリティが《頑強》と《腕力》の2つであるもののみである。《頑強》と《腕力》のどちらかだけが必須のキャリアはもちろん、《頑強》《腕力》《気迫》といったように余計なアビリティも必須になっているキャリアも適用は出来ない。

もちろん、これを満たしているキャリアでも、チェックの状況にそぐわないなら、GMは遠慮なく適用を却下するだろう。

ゲームルール > チェック
