

育成紀行RPG

LOST ROYAL イヤル

魔将シート

称号

/

種別

名前

強さ

出目	名称	効果	獲得数
●	罅	戦力〔武力〕の刻印値を3点獲得し、×があればこれを解除	□□□
●●	磔	戦力〔速力〕の刻印値を3点獲得し、×があればこれを解除	□□□
●●●	眼	戦力〔魔力〕の刻印値を3点獲得し、×があればこれを解除	□□□
●●●●	蛇	妄想1を獲得	□□□
●●●●●	星	血路支配の際に使用宣言することで、その血路支配の出目を1点増やす	□□□
●●●●●●	嵐	魔人のアクション時に使用宣言することで、その行動回数を1回増やす	□□□

狂気 (魔道 × 騎士数)

行動回数

真の姿

/ 基本効果

アクション表

1D6	内容	罪の果实
●		
●●		
●●●		
●●●●		
●●●●●		
●●●●●●		

判定表

騎士道	魔道	出目	名誉点
主君 ▶ 魔王		●	□□□□□
冒険 ▶ 死線		●●	□□□□□
恋慕 ▶ 渴愛		●●●	□□□□□
庇護 ▶ 奴隸		●●●●	□□□□□
寛容 ▶ 免罪		●●●●●	□□□□□
戦友 ▶ 羨望		●●●●●●	□□□□□

戦力

武力 戦力値

基本値 + 刻印値 = 戦力値修正

速力 戦力値

基本値 + 刻印値 = 戦力値修正

魔力 戦力値

基本値 + 刻印値 = 戦力値修正

設定

アルビオン

魔将に戦力値修正を合計で10点与える。また【狂気】が同じく10点上昇。魔将の攻撃判定がスペシャルだった場合、次のサイクルで行われる血路支配は騎士団側にマイナス1の修正を与える。この効果は累積する。

コ・アルビオン

魔将に戦力値修正を合計で5点与える。また【狂気】が同じく5点上昇。魔将の攻撃判定がスペシャルだった場合、次のサイクルで行われる血路支配は騎士団側にマイナス1の修正を与える。この効果は累積しない。