

キャラクターシート02

行動不能

行動不能

行動済みになったうえ、《回避値》が7になる。補助や割り込みを含めたあらゆる行動を行えなくなる。この状態でさらにダメージを受けると死亡する。《HP》が1点以上になると取り除かれる。

バッドステータス

毒

サイクルの終了時に1ダメージ。キャンプ中に休憩を行うと取り除かれる。

散漫

《気力》を獲得できなくなる。行為判定で絶対成功が絶対失敗すると取り除かれる。

肥満

戦闘中、移動するたびに1ダメージを受ける。1ターンの間食事をしないと取り除かれる。

呪い

行為判定の2D6の結果が3以下で絶対失敗となる。

睡眠

行動済みとなり、ラウンドが終了しても未行動にならない。ダメージを受けるか戦闘が終了すると取り除かれる。同じ戦闘で2回以上睡眠になった場合、《HP》を1D6点減少することで取り除くことができる。

愚か

戦闘中、移動の制限として、射程内に敵がいなければ必ず前進してしまう。加えて、攻撃の制限として、射程内の敵キャラクターの中からランダムに目標を決定する。

迷宮屋の特殊能力

《希望》を使う

- 1点使うたび、行為判定で振るサイコロが1個増える
- 1点使う（上限は〔武勇〕）たび、ダメージが1D6点上昇する
- 修得しているモンスタースキルを使用する

《配下》を使う

- 1D6人消費すると、行為判定の達成値が1点上昇する
- 1D6人消費すると、進軍妨害を無効化できる

協調行動

支援行動。キャラクター1人を対象として選ぶ。対象への《好意》の値だけ、対象の行為判定の達成値を上昇させることができる。同一人物による協調行動の効果は累積しない。また、《好意》より《悪意》の方が高いキャラクターを協調行動の対象にすることはできない。

導入フェイズにできること

アイテム・《配下》の購入

冒険で使用するアイテムや《配下》を購入することができる

アイテムの作成

必要な素材が揃っていれば、アイテムを作成することができる

情報収集

〔才覚〕が〔探索〕で判定/7+情報収集開始時からの部屋数

成功：その部屋のトラップと敵の数分かる

失敗：〔難易度・達成値〕人の《配下》を消費する。派遣した《配下》が1人でも生き残っていたら、その部屋のトラップと敵の数分かる

散策

2D6を振って、散策表を参照する

その他の行動

タイプが計画が支援のスキルやアイテムを使用することができる

散財チェック

戦争調停	難病治療	迷宮破壊	地域発展	世界革命	環境保全	贅沢三昧		散財メモ
						2	3	
2	2	2	2	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	
4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	
6	6	6	6	6	6	6	6	
7	7	7	7	7	7	7	7	
8	8	8	8	8	8	8	8	
9	9	9	9	9	9	9	9	
10	10	10	10	10	10	10	10	
11	11	11	11	11	11	11	11	
12	12	12	12	12	12	12	12	
13	13	13	13	13	13	13	13	
14	14	14	14	14	14	14	14	
15	15	15	15	15	15	15	15	
16	16	16	16	16	16	16	16	
17	17	17	17	17	17	17	17	
18	18	18	18	18	18	18	18	
19	19	19	19	19	19	19	19	
20	20	20	20	20	20	20	20	
21+	21+	21+	21+	21+	21+	21+	21+	

キャンプ中にできること

搜索

場所を指定し、〔才覚〕が〔探索〕で判定/7+宮廷の人数

成功：そこに隠された情報を発見

休憩（全体行動）

2D6を振って、休憩表を参照する

取引

部屋1つの情報を訪ねる

〔魅力〕で判定/5+取引するモンスターのレベル

素材の交換

〔魅力〕で判定/7+取引するモンスターのレベル

《配下》にする

〔魅力〕で判定/9+取引するモンスターのレベル

情報収集

導入フェイズと同様

その他の行動

タイプが計画が支援のスキルやアイテムを使用できる

パス

《気力》を1点得る

戦闘中にできること

移動に加えて、下記の行動を1種類行える

攻撃

〔武勇〕で判定/目標の《回避値》

成功：武器の威力+〔消費した《希望》〕D6+目標に対する《敵意》点のダメージを目標に与える

支援行動

運ぶ：自分と同じエリアにいる「行動不能」のキャラクター1体を1マス移動させる

アイテムの交換：自分と同じエリアにいる自軍のキャラクターと装備を交換する

搜索：キャンプ中と同様

解除：発見されているトラップの解除を試みる

タイプが支援のスキルやアイテムを使用できる

特殊移動

追加移動：1マス移動する

逃走：パーティ全員が本陣にいればその戦闘から離脱できる

〔探索〕で判定/敵軍キャラクターで最も高い《回避値》