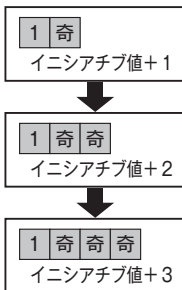


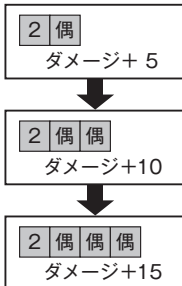
イニシアチブアップ

【対象：エネミーすべて】
・エネミーすべての「イニシアチブ値」をアップする。



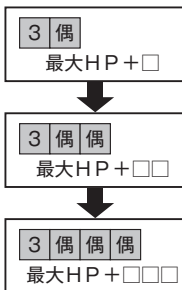
ダメージアップ

【対象：エネミーすべて】
・エネミーから発生する、あらゆるダメージをアップする。



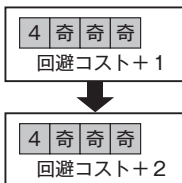
HP最大値アップ

【対象：エネミーすべて】
・すべての最大HPと初期HPを追加する。



激み

【対象：PCすべて】
・PCの「回避コスト」を上げ、回避しにくくする。



穢れ

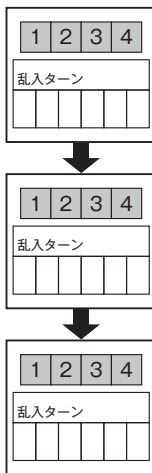
【対象：GM】
・GMが「フィールド移動」または「篝火回復」による悪意のダイス2コを振ってソロ目が出た場合、その両方の出目で（つまり合計2コ、悪意チェックを入れる。

* *

フィールドの悪意ダイスのソロ目がどちらも有効

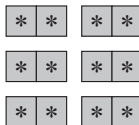
「闇霊」の乱入

【対象：シナリオ】
・詳細はP142参照。
・1段階チェックが埋まるごとに、GMはそのダンジョンに対応した闇霊1体を、シナリオに乱入させることができる。
・闇霊が乱入してくるのは、戦闘中の1Dターン後の開始時である。
・このターンカウントは、「闇霊から逃亡したら次の戦闘にも引き継ぐ」「また不意討ちのターンはカウントしない」という条件で数える。
・この悪意シート「闇霊」の乱入」で登場する闇霊は、シナリオボスには乱入できない。
・PCが闇霊から逃亡した場合、再び乱入するターンを決め直す。闇霊のHPなどは全快する。
・闇霊はホストPCが死亡するか、闇霊が倒されると、シナリオ上からなくなる。



悪意の加護

【対象：GM】
・1段階チェックが埋まるごとに、GMが任意で選んだ他の悪意効果のチェック欄1つに、チェックを入れる。



▼悪意のたまりかた

【シナリオ開始時】ダイス5コぶんすべてチェック。
【フィールド移動時】ダイス2コのうち選んだ1コぶんチェック。
【篝火】回復時】ダイス2コのうち選んだ1コぶんチェック。

DARK SOULS TRPG

悪意シート