

行動サマリー

ゲームの流れ

- ・移動先エリアの「昼のイベント」を処理
 - ・「夜の行動」を1つ選択し処理
 - ・「進行」を処理
- 以上を「魔王撃破」「全滅」「世界の果て」のいずれかに到達するまで繰り返す

行為判定

- 2D6+ 能力値で達成値を算出する
達成値が目標値以上で成功
達成値が目標値未満で失敗
特に記述がない場合の目標値は【日数】+7

スペシャル

- 判定の 2D6 が 12 のときに発生する
判定は目標値にかかわらず成功する
攻撃判定のスペシャルはクリティカルヒット

ファンブル

- 判定の 2D6 が 2 のときに発生する
判定は目標値にかかわらず失敗する
さらにファンブル表を使用する

協力

- 同じエリアにいる PC が協力して判定を行う
メインの PC1 人が判定を行う
他の PC は判定に使用する自分の能力値をその判定への修正にできる（協力修正）
協力修正は [その PC への【好意】] が上限

ジャッジ

- 規定された内容のロールプレイを行うと
判定に +1 の修正がつく

夜の行動

● 偵察

- 【ST】を 2 消費する
偵察表を使用し判定を行う
協力は発生しない

成功：現在の右方向にあるエリアに設定されているイベントが公開される

● 交流

- 【ST】を 2 消費する
対象を 1 人決定する
会話テーマ表を使用し判定を行う
協力は発生しない

成功：お互いの【好意】が 1 増加する

● 探索

- 【ST】を 2 消費する
ランダムイベント表を使用する
協力が発生する
「探索」に協力した PC は「進行」以外できなくなる

● 進行

- 移動先のエリアを選択する
進行ルート表を使用する
コマを移動先のエリアに移動させる
1人でエリアにいた PC は【経験値】4 を獲得

クエスト

「公開条件」を満たしたらいつでも公開でき、クエストを公開した PC は【経験値】を獲得する

その PC は次の「昼のイベント」「夜の行動」の代わりにクエスト設定のイベントが発生する。協力が発生する

「昼のイベント」の代わりにクエストのイベントを行った PC はエリアに設定されたイベントを無視する

「夜の行動」の代わりにクエストのイベントを行った PC は「進行」以外できなくなる



イベントの手順

- ① GM がイベントを描写する
- ② イベントに設定された判定を行う
「昼のイベント」では協力が発生する
判定はない場合もある
- ③ 判定やイベントの効果を適用する
- ④ イベントに設定された【経験値】を獲得する
【経験値】はない場合もある
- ⑤ 戦闘や宝箱との遭遇があれば続けて処理

宝箱

戦闘か【敏捷】による開錠判定（【ST】1 減少）
目標値は宝箱の種類による

魔王の出現

【日数】2、4、6の「昼のイベント」の処理後に PC のいるランダムなエリアに【魔王】が出現する

魔王からの逃走

【魔王】との戦闘で「逃走」を選択した PC はその後【日数】が変わるまで各「夜の行動」とクエストイベントの前に魔王追撃表を使用する