本当になにもない村 厄介事タイプサマリー2

《調査》

長期行動「事情拝見」

属性:精神　代償:[行動力]1　使用能力値:[精度]

任意のPC1体を対象として選択する。スキル判定が成功すると、対象の事情を公開する。さらに、このスキル判定の成功度5ごとに、別のPC1体を対象として選択し、事情を公開できる。事情は非公開状態から公開されるたびに[ショック]を1発生させる。

長期行動「情報公開」

属性:物理、精神　代償:[行動力]2　使用能力値:[魅力]

スキル判定が成功すると、非公開のイベントから1つを選択して公開できる。さらに、このスキル判定の成功度5ごとに、別のイベント1つを対象として選択し、公開できる。この効果によって公開されたイベントは通常の2ではなく0の[ショック]を発生させる。

《準備》

長期行動「仕込みをする」

属性:物理、精神　代償:[行動力]1　使用能力値:特殊

スキル判定の前に、キャラクターがどのようにイベントへの備えを行うのか描写する。描写の様子によってGMが使用する能力値を決定する。スキル判定が成功すると[介入力]を1獲得する。また、成功度と同数の「ガラクタ」が村のストックに追加される。

長期行動「能力値増加」

属性:精神　代償:[行動力]1　使用能力値:任意

このムーブのスキル判定は任意の能力値で行える。スキル判定が成功すると、任意のキャラクター1体のノーマル能力値を10増加する。このとき、能力値は判定に使用したものと同種のものとなる。さらに、スキル判定の成功度5ごとに対象のノーマル能力値は追加で10増加する。最大値は99まで。この効果は累積し、ゲーム終了まで続く。

自動作用「救命」

属性:物理　代償:[行動力]2

同じキャラクターに対し、同じゲームで「救命」を2回以上使用することはできない。この効果を発生させることを試みるたびに[ショック]が5発生する。〈死亡〉しているキャラクター1体を対象として選択し、サイコロを1つ振る。ゲーム中にこのムーブが使用された回数以上の出目が出た場合、対象の〈死亡〉は破棄され、[活力]は1になる。

《交渉》

長期行動「立場変更」

属性:精神　代償:[行動力]1　使用能力値:[武力]または[魅力]

バベイラを除く任意の重要村人1体を対象として選択する。スキル判定が成功すると、対象の任意のキャラクターに対する立場を1段階変更する。このスキル判定の成功度5ごとに、対象を1体増やすか、さらに1段階立場を変更させることができる。

長期行動「絆の獲得」

属性:物理、精神　代償:[行動力]2、[信用]3　使用能力値:任意

このムーブはエピックスキルによって代替できない。また、このムーブの使用能力値は、どのように絆を得るかプレイヤーが説明し、GMが決定する。
バベイラを除く任意の協力者か敵対者1体を対象として選択する。すでに絆を持つ対象は選択できない。スキル判定が成功すると、対象との絆が発生する。このスキルの成功度5ごとに[信用]1を獲得する。

《製作》

長期行動「アイテムを作る」

属性:物理　代償:[行動力]1、「ガラクタ」10　使用能力値:[耐性]

スキル判定成功で1回、さらに成功度10ごとに1回アイテム製作表を使用して、結果としてアイテムを入手する。アイテム製作表の使用回数2回を使い、代わりにレアアイテム製作表を1回使用することもできる。アイテムが道具だった場合はムーブを使用したPCが持ち、施設だった場合は村のストックに入る。

長期行動「衣替え」

属性:物理、精神　代償:[行動力]1　使用能力値:任意

このムーブのスキル判定は任意の能力値で行える。スキル判定が成功すると、任意のキャラクター1体にバフを付与する。どのバフが付与されるかは、使用した能力値によって異なる。

[耐性]を使用した場合は〈高揚〉を付与する。
[精度]を使用した場合は〈隠密〉を付与する。
[武力]を使用した場合は〈畏怖〉を付与する。
[魅力]を使用した場合は〈同調者〉を付与する。
[速度]を使用した場合は〈隔離〉を付与する。

《襲撃》

長期行動「襲いかかる」

属性:なし　代償:[行動力]1　使用能力値:特殊

任意のキャラクター(PC、重要村人、厄介事、暴徒)から対象を1体選択する。このムーブが選択された場合、自身と対象との戦闘が発生する。
同じ対象に複数のPCで襲いかかりたい場合、それぞれが同じ対象をとって同時にこのムーブを選択すること。
戦闘は発生させた順に処理される。

短期行動「村人の攻撃」

属性:物理　代償:[行動力]1、武器1つ　使用能力値:[武力]

戦闘参加者を1体選択し、「成功度」のダメージを与える。このダメージによって対象の[活力]が0以下になり〈死亡〉した場合、続けて[活力]を1にし〈死亡〉を破棄することができる。

対応行動「村人の防御」

属性:物理　代償:成功度7

自身へのダメージに対して使用する。ダメージを1減少する。