

なにもない村 サマリー 2

《調査》

長期行動 「手がかりを集める」

属性: 物理 代償: [行動力] 2 使用能力値: [速度]

効果: 脅威1体を対象として選択する。スキル判定の成功で1つ、成功度5ごとに追加で1つのイベントかエピソードスキルを、対象の持つ非公開のものから選んで公開できる。この効果で公開されたイベントやエピソードスキルは、通常の4ではなく1の[ショック]を発生させる。

長期行動 「推理する」

属性: 精神 代償: [行動力] 2 使用能力値: [精度]

効果: 脅威1体を対象として選択する。対象のすでに公開されているエピソードスキルの数につき、最終判定値に+10の修正がつく。スキル判定が成功すると、対象の持つ非公開のイベントかエピソードスキルを1つ選んで公開できる。この効果で公開されたイベントやエピソードスキルは、通常の4ではなく1の[ショック]を発生させる。成功度による追加効果はない。

《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

効果: スキル判定の前に、キャラクターがどのように脅威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 「回復する」

属性: 物理、精神 代償: [行動力] 2 使用能力値: [耐性]

効果: 静かに過ごし、活動のための力を貯める。スキル判定が成功すると、任意のキャラクター1体の[活力]を「成功度」だけ回復する。

《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

効果: パベイラ以外の重要村人、自分以外のPC、または脅威から対象を1体選択する。対象が脅威の場合、その公開されているエピソードスキルか、公開されていて終了していないイベントをさらに選択する。

このムーブが選択された場合、自分と対象との戦闘が即座に発生する。

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。

《交渉》

長期行動 「説得する」

属性: 精神 代償: [行動力] 1 使用能力値: [魅力]

効果: パベイラ以外の重要村人を対象として1体選択する。協力者になっている重要村人は対象として選択できない。

対象が敵対者で、成功度が対象の[活力]以上である場合、対象の立場は中立に変化する。成功度が対象の[活力]未満である場合、対象に成功度と同じ値のダメージを与える。

対象が中立で、成功度が対象の[活力]以上である場合、対象は協力者となる。成功度が対象の[活力]未満である場合、対象に成功度と同じ値のダメージを与える。

長期行動 「威圧する」

属性: 物理、精神 代償: [行動力] 2 使用能力値: [武力]

効果: 暴徒に対して使用する。スキル判定が成功した場合、暴徒の[行動力]を1減少する。さらに成功度10ごとに[行動力]を1減少する。

[パニックレベル]が1以下で、まだ暴徒が登場していない場合、このムーブを選択できない。

《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]

効果: 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 「レアアイテムを作る」

属性: 物理 代償: [行動力] 2、「ガラクタ」10 使用能力値: [耐性]

効果: スキル判定成功で1回、さらに成功度10ごとに1回レア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。

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]

効果: 戦闘参加者を1体選択し、「成功度」のダメージを与える。

対応行動 「村人の防御」

属性: 物理 代償: 成功度7

効果: 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。