





### 変調

<b>毒</b>	ラウンドやクォーターの終了時に《HP》が〔毒の数値〕点減少。キャンプ中、休憩を行うとすべて回復する
<b>散漫</b>	《器》が〔散漫の数値〕点減少。行為判定で絶対成功か、絶対失敗するとすべて回復する
<b>肥満</b>	戦闘中、移動するたびに《HP》が〔肥満の数値〕点減少。1ターンの間、食事しないとすべて回復する
<b>呪い</b>	行為判定時、2D6の結果が〔呪いの数値〕以下だと絶対失敗となる
<b>睡眠</b>	行動済みとなり、未行動にならない。ラウンドの終了時に2D6で〔睡眠の数値〕以上を出すか、1点以上ダメージを受けるか、戦闘が終了するとすべて回復する。一度睡眠になった者は、同じ戦闘中なら、《HP》を〔1D6+睡眠の数値〕点消費すると、それを回復できる
<b>憤怒</b>	行為判定でサイコロを3個以上振ったとき、その出目の中で、合計が一番低くなるような2つの組み合わせを選ぶ。自分が誰かに対して《好意》が1点以上上昇するとすべて回復する

### 人間関係

<b>片思い</b>	誰かに対する愛情の《好意》が4点以上(恋人になったら無効となる)。片思いしているキャラクターが絶対成功すると、《気力》1点を獲得する
<b>恋人</b>	互いに対する愛情の《好意》が4点以上。《気力》1点を消費する。割り込みのタイミングで、恋人のキャラクターに対して、協調行動を行って、行動済みになる
<b>親友</b>	互いに対する友情の《好意》が4点以上。親友のキャラクターがダメージに変調を受けたとき、代わりに自分がそれを受けられることができる
<b>忠義</b>	誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上。忠義を捧げている相手にダメージを与えたキャラクターへの《敵意》が1点上昇する
<b>仇敵</b>	誰かに対する何らかの《敵意》が4点以上。仇敵のキャラクターを攻撃する場合、命中判定のときにサイコロを1個振り足すことができる

### 運営

施設名	マップ名	座標

### プレイヤー名

--

### 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
---

### ランドメイカーの特殊能力

<b>《希望》を使う</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1点使うたび、行為判定時に振れるサイコロが1個増える</li> <li>▶ 1点使うたび、攻撃のダメージが1D6点上昇する(〔武勇〕の値まで)</li> <li>▶ 修得しているモンスタースキルを使用する</li> </ul> <b>《配下》を使う</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2人消費すると、行為判定の達成値が1点上昇する</li> <li>▶ 情報収集 (p.64)、突破 (p.75)、号令 (p.77)</li> </ul> <b>協調行動</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 支援行動。キャラクター1人を目標に選ぶ。目標に対する《好意》の値だけ、目標が行う判定の達成値を上昇する</li> </ul>
---

### 王国フェイズにできること

<b>アイテムの作成 p.63</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 必要な素材を消費すれば、価格が〔必要国力〕以下のアイテムを作成できる</li> </ul> <b>視察 p.63</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 〔才覚〕か〔魅力〕で判定/5+宮廷の人数 成功：視察表を使用する</li> </ul> <b>情報収集 p.64</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 〔才覚〕か〔探索〕で判定/5+宮廷の人数 成功：情報収集表を使用する</li> </ul> <b>その他の行動 p.65</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ タイプが計画、支援の施設、スキル、アイテムを使用できる</li> </ul>
---

### キャンプ中にできること

<b>探索 p.69</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 場所を指定し、〔才覚〕か〔探索〕で判定/5+宮廷の人数 成功：そこに隠されたトラップや情報を発見</li> </ul> <b>解除 p.149</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 発見されたトラップを解除できる</li> </ul> <b>休憩 p.69</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 好きな休憩表を選び、2D6を振って、その結果に従う</li> </ul> <b>取引 p.72</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 素材の交換 〔魅力〕で判定/5+取引するモンスターのレベル</li> <li>▶ 部屋1つの情報を尋ねる 〔魅力〕で判定/7+取引するモンスターのレベル</li> <li>▶ 自国に誘う 〔魅力〕で判定/9+取引するモンスターのレベル</li> </ul> <b>情報収集 p.64、p.69</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 王国フェイズと同様に行う。ただし、隣接する部屋のみ</li> </ul> <b>アイテムの作成 p.63、p.69</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 王国フェイズと同様に行う。ただし、〔探索〕で判定/7+アイテムの価格</li> </ul> <b>その他の行動 p.69</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ タイプが計画、支援のスキル、アイテムを使用できる</li> </ul>
---

### 戦闘行動

<b>攻撃 p.76</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 〔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</li> </ul> <b>支援行動 p.77</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 号令：〔才覚〕か〔魅力〕で判定/〔使用する《配下》+目標の《回避値》] 成功：〔1D6+使用した《配下》〕点のダメージを目標に与える 失敗：使用した《配下》を消費</li> <li>▶ 集中：〔武勇〕で判定/9 成功：《気力》1点獲得</li> <li>▶ 運ぶ：自分と隣接するエリアにいる「行動不能」のキャラクター1人を、自分のいるエリアに移動させる</li> <li>▶ 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1人と装備を交換する</li> <li>▶ 探索：キャンプ中と同様に行う</li> <li>▶ 解除：キャンプ中と同様に行う</li> <li>▶ その他の行動：タイプが支援のスキルやアイテムを使用できる</li> </ul> <b>特殊移動 p.77</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 追加移動：1マス移動する</li> <li>▶ 逃走：宮廷全員が自軍本陣にいと挑戦できる。その戦闘から自軍全員が離脱できる 〔探索〕で判定/敵軍キャラクターでもっとも高い《回避値》</li> </ul>
---