

探索ルールの流れ

① コンディション・チェック 【体力+精神】

対象 パーティー全員



体力

精神

② GMによる探索開始宣言

最初はGMが指定したマスを「スタートマス」として探索を開始する。前日の続きなら野営したマスから始まる。

③ 移動フェイズ

- 全てのPCは斜めを除き0~2マスまで動けるが、2マス移動すると自動的にHPが現在値の1/2に減少する。
- 同じマスで止まったPCの集団をゲーム上「チーム」と呼ぶ。

④ 探索フェイズ

チームにつき1回ずつ、相談した順に⑤を行う。全チームが終了したらリミットを1減らして⑥へ進む。

⑤ 探索チェック 【GM指定+チーム指定】

対象 チーム代表者（下記参照）



体力 敏捷 知力 精神

チェックの目標値=地形+天候

探索チェックの流れ

- 使用可能なマップオブジェクトの中に残る△もしくは▽を確認する
- a) 最大でチーム人数と同じだけ△もしくは▽を塗りつぶす
b) 塗りつぶしたマップオブジェクトを交えたチームの探索を描写する ※1
- a) GMはそれらの描写から探索チェックにふさわしい能力を1つ指定
b) 同じく描写をもとに、チームはGMと異なる能力をもう1つ指定
- 探索チェックを行うチーム代表者を1人決める
- 全ての修正値を確認する ※2
- 3) の能力値+修正値で探索チェック。結果を適用し④へ戻る
※1 1つでも塗りつぶさなければ自動的に失敗する
※2 探索チェックの「集中」は指定クラスのPCのみ可能（マップオブジェクトシート参照）。また「サポート」は複数のPCで可能とする

成功

チームのいるマスの枠を1つ塗りつぶす。（#1と#2の枠を塗りつぶせばスコアを1つ獲得。スコアが目標数集まると探索終了）

失敗

探索に進展なし

成功

成功+マップオブジェクト1種類追加

失敗

チーム全員、はぐれてしまう。各自ランダムに選んだマスへ強制移動。移動先で別のチームに合流してもその日の探索フェイズには参加できない。

●使用可能なマップオブジェクトの範囲

「チームのいるマス+チームが選んだ斜めを除き隣接するいずれかのマス」の合計2マス内のマップオブジェクトに加え座標B2のマップオブジェクトはどのマスにいても選ぶことができる

⑥ マップオブジェクト追加フェイズ

チームごとにマップオブジェクトを1種類追加。探索チェックをしていないPCを優先すること。

⑦ 野営チェック 【敏捷+知力】



敏捷

知力

対象 チーム代表者（サポート可能）

チェックの目標値=地形+天候

●1人しかいないチームの野営

野営チェックができない。また徹夜のペナルティーとして翌朝のコンディションはチェックをせず現在値の1/2（端数切り捨て）にすること。これにより2以下になると「絶不調」、0になると死亡する

成功

翌日、HPは現在値の2倍まで回復、MPは全回復

失敗

翌日、HP、MPともに2点のみ回復

成功

翌日、HP、MPとも全回復。翌日のコンディション+1

失敗

HP、MPの回復なし。翌日のコンディション-1

⑧ 食料・水の消費（1日の終わりに、食料と水を1人1ずつ消費）