

葬列

葬列

聞き耳判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）を行う。

誰も成功しなかった場合、葬列と遭遇。

誰か一人でも成功した場合、葬列を回避するかどうかを選べる

聞き耳判定に成功して葬列を回避しない場合、足跡追跡判定（難易度は進行度合いにより、易、並、難）に成功すれば、1 d を振りその出目の判定を無条件で成功にすることができる。

遭遇となった場合、PC全員が以下のいずれか1つの判定を行う（ただし1は必須）。

進行度合いが

1～10の時、GMは1 d を振り、その出目の判定は難易度が難になる

11～20の時、GMは1 d を2回振り、その出目の判定は難易度が難になる

20～の時、GMは1 d を3回振り、その出目の判定は難易度が難になる

（同じ出目の場合、難易度が難になる判定は1つのみ）

- ・半数以上の判定に成功した場合、経験点200点とメダル1 d 枚を獲得
- ・すべての判定に成功した場合、メダルは1 d 枚ではなく、2 d 枚を獲得
- ・半数以上の判定に失敗した場合、経験点0点でメダル1枚獲得

判定に失敗した場合、判定ごとの指示に従う

	判定	難易度	失敗した場合
1	先制判定	並	全PCが冒険者レベルの平均点の確定ダメージ
2	魔物知識判定	並	全PCが冒険者レベルの平均点の確定ダメージ
3	命中判定	並	全PCが冒険者レベルの平均点の確定ダメージ
4	回避判定	並	失敗したPCが2 d + 冒険者レベルの平均点の物理ダメージ
5	生命抵抗力判定	並	失敗したPCが冒険者レベルの平均×2点の確定ダメージ
6	精神抵抗力判定	並	失敗したPCが冒険者レベルの平均×2点の確定ダメージ