

旅歩きルールの流れ

① コンディション・チェック【体力+精神】



+



体力

精神

対象 パーティ全員

その日の体調を決めます。

食料・水の消費（1日の始めに、食料と水を1人1ずつ消費します）。

② 移動チェック【体力+敏捷】



+



体力

敏捷

対象 パーティ全員

旅人が移動で疲労したかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

成功

ダメージなく移動できる

失敗

HPが現在値の1/2に減少する



翌日の「コンディション・チェック」までの間、コンディションに+1



HPが現在値の1/4に減少する

③ 方向チェック【知力+知力】



+



知力

知力

対象 マッパー1人（1人のみサポート可）

旅人が道に迷わず目的地に向かっていているかどうかを判定します。

チェックの目標値 = 地形+天候

成功

迷わず目的地へ進める

失敗

道に迷い、移動距離1/2

失敗後、翌日も同じ地形を歩く場合は「方向チェック」に+1



どんな地形でも、移動速度の減少なしに移動できる



その日の移動を開始した場所に戻る

④ 野営チェック【敏捷+知力】



+



敏捷

知力

対象 代表者1人（1人のみサポート可）

日が暮れる前に、野営に適した場所を見つけて、安全で快適に夜を過ごせたかどうかを判定します。

テントと寝具などが無い場合は、チェックの結果に-1のペナルティを受けます。

チェックの目標値 = 地形+天候

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



翌日、HP、MPともに全回復
翌日のコンディション+1



HP、MPの回復なし
翌日のコンディション-1