

# 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】



+



**対象** パーティ全員

その日の体調を決めます。

## ② 移動チェック 【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】



+



**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】



+



**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

**食料・水の消費** (1日の終わりに、食料と水を1人1ずつ消費します)。

