

船旅ルールの流れ

1 操船チェック【体力+知力】



+



対象 代表者 1 人（サポート可）

航海を安全に進められるかどうかを判定します。悪天候時や危険海域では、船体を傷つけないための操船術が要求されます。
【ナビゲーター】以外のクラスがこのチェックを行った場合、ダイスを 2 回振って悪い方を選択します。
サポートは誰でも通常通りチェックできます。

チェックの目標値 = 地形+天候

失敗時のダメージ = (地形 L V + 天候修正値) d 4 点

例：浅瀬（3 L V）の豪雨（+3 修正）の場合、6d4（4 面ダイス 6 個分）のダメージを受けます。
船の耐久力が 0 以下になると、船はすみやかに沈みます。

主な作業 風向きを読む、展帆（帆を張る）、縮帆（帆を畳む）、ロープワーク、舵を取る、乗員に指示を出す、周辺を見張る、天候を予測する

成功 安全に航海できる

失敗 船体の耐久力に（地形 L V + 天候修正値）d4 点のダメージ

1 日が終わるまで、乗員全員のコンディションに +1

失敗の効果に加えて、耐久力へのダメージと同数値のダメージを、乗員全員も受ける（防護点有効）

2 方向チェック【知力+知力】



+



対象 代表者 1 人（サポート可）

航路に迷わず目的地に向かっているかどうかを判定します。
ただし「操船チェック」とそのサポートに参加した者は、「方向チェック」とそのサポートには参加できません。

チェックの目標値 = 地形+天候

主な作業 海図を読む、航海計器で現在地を把握する、天体から方角を割り出す、舵を取る

成功 迷わず目的地に航海できる

失敗 航路に迷い、移動距離 1/2
失敗後、翌日も同じ地形を航海する場合は「方向チェック」に +1

潮と風の流れを完璧に捉え、移動距離 2 倍

その日の航海を開始した場所に戻る

3 船体修理チェック【体力+敏捷】



+



対象 〈修理〉スキルを持つ者

船を仮泊させている間（夜など）に船体を修理します。しなくても構いません。
〔補修材〕を 1 つ消費することで船を 1 回修理できます。1 人につき 1 度だけ行えます。
日中、船の移動がない場合は夜間と併せて 1 日に 2 度「船体修理チェック」を行えます。

回復値 = 体力+敏捷

このチェックには【集中】を使用できます。

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）

帆船での航海中は、原則的に「野営チェック」に自動的に成功します。
荒天時などで揺れが激しい場合は、GM が任意で「野営チェック」を行わせても構いません。
翌朝、通常通り「コンディション・チェック」を行います。