행동 서머리

게임의 진행

· 이동하는 에리어의 「낮 이벤트」를 처리
· 「밤의 행동」을 1개 선택하여 처리
· 「진행」을 처리

이상을 「마왕격파」, 「전멸」, 「세계의 끝」 중
어느 것에 도달할때까지 반복한다

행위판정

2D6+능력치로 달성치를 산출한다
달성치가 목표치 이상이면 성공
달성치가 목표치 미만이면 실패
특별히 언급이 없을 경우 목표치는 [날짜]+7

스페셜

판정의 2D6이 12일 때 발생한다
판정의 목표치에 관계없이 성공한다
공격판정의 스페셜은 크리티컬 히트

펌블

판정의 2D6이 2일 때 발생한다
판정의 목표치에 관계없이 실패한다
그리고 펌블 표를 사용한다

협력

같은 에리어에 있는 PC가 협력해서 판정을 한다
메인인 PC 1명이 판정을 한다
다른 PC는 판정에 사용하는 자신의 능력치를 그 판정에
수정치로 더해줄 수 있다(협력수정)
협력수정은 [그 PC에 대한 [호의]]가 최대

저지(Judge)

지정된 내용의 롤 플레이를 하면
판정에 +1의 수정치가 붙는다

밤의 행동

●정찰
【ST】가 2소비된다
정찰표를 사용하여 판정한다
협력은 발생하지 않는다
성공 : 현재의 오른쪽에 있는 에리어의 이벤트가
공개된다

●교류
【ST】가 2소비된다
대상을 1명 결정한다
회화 테마표를 사용하여 판정한다
협력은 발생하지 않는다
성공 : 서로의【호의】가 1증가한다

●탐색
【ST】가 2소비된다
랜덤 이벤트표를 사용한다
협력이 발생한다
「탐색」에 협력한 PC는「진행」밖에 할 수 없게된다

●진행
이동할 에리어를 선택한다
진행 루트표를 사용한다
캐릭터를 이동할 에리어에 이동시킨다
혼자서 에리어에 있던 PC는【경험치】4를 획득

퀘스트

「공개조건」을 만족하면 언제든지 공개할 수 있고, 퀘스트를
공개한 PC는 [경험치]를 획득한다

그 PC는 다음 「낮 이벤트」, 「밤의 행동」 대신
퀘스트에 설정된 이벤트가 발생한다. 협력이 발생한다

「낮 이벤트」 대신 퀘스트의 이벤트를 한 PC는 에리어에 설
정된 이벤트를 무시한다

「밤의 행동」 대신 퀘스트의 이벤트를 한 PC는 「진행」 밖에
할 수 없게된다

片道勇者TRPG
One Way Heroics

이벤트의 순서

①GM이 이벤트를 묘사한다

②이벤트에 설정된 판정을 한다
「낮 이벤트」에서는 협력이 발생한다
판정은 없는 경우도 있다

③판정이나 이벤트의 효과를 적용한다

④이벤트에 설정된 [경험치]를 획득한다
[경험치]는 없는 경우도 있다

⑤전투나 보물상자와의 조우가 있다면 계속해서 처리

보물상자

전투나 [민첩]에 의한 자물쇠판정([ST] 1 감소)
목표치는 보물상자의 종류에 따른다

마왕의 출현

[날짜] 2, 4, 6일의 「낮 이벤트」 처리 후에 PC가 있는
랜덤한 에리어에 [마왕]이 출현한다

마왕에게서 도주

[마왕]과의 전투에서 「도주」를 선택한 PC는 그 뒤 [날짜]가
바뀔때까지 각 「밤의 행동」과 퀘스트 이벤트 전에
마왕추격표를 사용한다