

LOST～廃墟の森の子供たち～

原著作者：ひぼ



L ife lttle ast ovable O f dyssey ffspring ur S urvival trange T errain RPG ime

廃墟の森の子供たち

Ruin & Forest & Children

翻譯者：Atolily、Deruta、Hazmole

< 免費開源TRPG中文化團隊 >

一、序言

大人們死絕，而孩子們殘留了下來。

日本被森林所覆蓋，異形之獸們旁若無人的闊步行進。

徹底改變的世界。在這之中，他們選擇了生存下去。

只有自己的生存。這就是文明崩壞5年後的故事。

此規則的閱讀方式

※括弧的種類

【】：代表角色的能力值或能力。

《》：代表特技。

〈〉：代表這個遊戲中所使用的專有名詞。

※尾數的處理

在這個遊戲中，當以除法來計算時，尾數將無條件進位。

二、世界

世界被毀滅了

5年前，因隕石擊中導致富士山噴發。

噴發後3天，全日本爆發了未知的感染病。

感染後馬上就會發病，患者將伴隨著高燒而失去意識。

年齡越高，致死率也就越高，20歲以上的致死率更達到100%。

失去意識後，能再次甦醒過來的只有孩子們而已了。

因為負責維持的大人們不在了，公共設施也失去用處及功能了。

也因此到處都發生了火災。

孩子們聚集在學校或公民館，一邊野營一邊存活下來。

被焚燒過的地方很快的便長出了植物的芽，那是以從未見過的速度成長的新品種植物。

全日本被森林所覆蓋，在森林當中棲息著長出角的兔子或巨大的昆蟲，生態系發生了巨變。

這樣的變異並不限於動植物而已，同樣的也出現於人類的孩童身上。
擁有如大人般成熟身體的十歲兒童、變成了原色的頭髮、發現了超能力.....其
異變可以說是各式各樣。

但仍努力的活著

現在，人們將聚集起來的營地作為單位組成了社群，在森林的環繞中生活著。
食物雖以儲備糧食為主，但近年也開始食用從森林裡捕獲的野獸。
營地之間因為被森林所阻隔，在交流上相當的困難。
電話及電視自然是無法使用，而有能力確保電力的營地會使用業餘無線電或廣播以交流情報。
在都市中，有數個營地會合並組成的大社群，似乎就是從那裡放送著廣播。

冒險者

森林中有著被稱為〈場域〉的危險地帶，在那裡存在著強力的〈森主〉。
在近5年中，較安全地區的物資早已被採集殆盡。
為了要獲得物資，必須得挑戰〈場域〉才行。

此外，擁有交流的營地之間的森林地帶也會出現〈場域〉，為了要持續交流，
必須得打倒〈森主〉並消滅〈場域〉才行。



三、營地

殘存下來的人們，會在營地中互相協力、一同生活。

玩家將會飾演生活在營地的人們當中，擁有向〈場域〉挑戰的力量，名為冒險者的角色。

1.決定名稱

首先，需要決定所有玩家角色所屬的營地名稱。

使用附近的文化中心或學校名稱的話，或許會更容易想像也說不定。

2.決定設施、人材

營地在一開始，會擁有等級1的「屋頂」、「牆壁」、「床鋪」、「水域」、「倉庫」及「食物倉庫」。

營地在5年之間已經變得破破爛爛，開始出毛病了。

營地初期設備表				
名稱	類型	指定特技	等級	效果
屋頂	常駐	—	1	所有人的【氣力基準值】+1。滴漏著雨滴。
牆壁	常駐	—	1	所有人的【氣力基準值】+1。從縫裡吹著風。
床鋪	常駐	—	1	所有人的【氣力基準值】+2。
水域	常駐	—	1	所有人的【氣力基準值】+3。可以取水的河川就在附近。
倉庫	常駐	—	1	最多可以保存〔10〕個道具。只有在營地時能存取東西。
食物倉庫	常駐	—	1	所有人的【體力基準值】+2。

上文中的表格在統整過後，其綜合效果如下所示：

- 「隊伍所有人的【氣力基準值】+7」
- 「隊伍所有人的【體力基準值】+2」
- 「營地內最多可以放置10個道具」

接著擲出1D6來決定那個帳篷還有什麼東西。

追加設備決定表					
d6	名稱	類型	指定特技	等級	效果
1	商人	支援	《傳達》	1	指定特技的判定成功後，你可以購買最多〔等級+3〕個道具。
2	教師	支援	《思考》	1	指定特技的判定成功後，你在該劇次間，習得一個隨機特技。 擲1D6決定領域、再擲2D6決定習得的特技。
3	歌姬	支援	《歌唱》	1	指定特技的判定成功後，你的【氣力】增加2D6點。
4	田地	支援	《製作》	3	指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕J。 當此設施達到最大等級時，食堂的效果再+1。
5	太陽能電池	支援	無	1	你所持有的最多〔等級〕個道具可以「充電」。
6	浴室	支援	無	1	你的【氣力基準值】+〔等級〕。
	汽油桶	常駐	—	1	可以儲存水之類的。

- 在野營階段中，為了利用設施則必須使用《指定特技》來進行行為判定。
- 關於營地，在「6.結果階段」中的「營地的成長」也會進行解說。

四、角色

1.決定角色類別

角色類別是用以表現角色的才能及定位的事物。

從記載的角色類別中選擇最多 2 個來創建角色。

若只有選擇 1 個角色類別，則會多獲得 1 個能力。

角色類別一共有下列 1 2 個種類。

	
<p>大個子 代表體格較大的類別。 能夠習得活用這副好體格的能力。 <u>無法與小個子同時選擇。</u></p>	<p>小個子 代表體格較小的類別。 能夠習得活用靈活身手的能力。 <u>無法與大個子同時選擇。</u></p>
	
<p>大人 代表大人定位的類別。 能夠習得以經驗來支撐自己的能力。 <u>只有20歲以上時可以取得。</u></p>	<p>新人類 代表因5年前的災害而發生異變的類別。 能夠習得使用超能力的能力。 <u>只有10歲以下時可以取得。</u></p>



傷者

代表受到無法消去的傷痕的類別。
能夠習得彌補其不便之處以繼續生存的能力。

選擇這個類別的場合，會以受到1個部位損傷的狀態下開始遊戲。這個受到部位損傷的「身體部位」稱之為〈傷痕〉。不管用任何手段都無法使〈傷痕〉回復。



戰士

代表擅長於戰鬥的類別。
能夠習得戰鬥所必要的能力。



斥侯

代表擅長偵查、掉查的類別。
能夠習得對於探索有利的能力。



獵人

代表擅長狩獵的類別。
能夠習得使用投射道具及陷阱的能力。

 <p>博士 代表知識淵博的類別。 能夠習得活用知識的能力。</p>	 <p>匠人 代表雙手靈巧的類別。 能夠習得與製作物品有關的能力。</p>
 <p>希望 代表大家的希望的類別。 能夠習得抱持著希望來改變命運的能力。</p>	 <p>媽媽 代表如母親一般定位的類別。 能夠習得給予周遭活力的能力。</p>

2.決定特技

選擇並決定 6 個角色的特技，決定後請圈起習得的特技名稱。
由於能力可能會有指定特技，因此先決定能力也沒關係。

特技有著「身體部位」及「動作」這兩個種類，雙方同樣都能夠取得。
「身體部位」代表著身體上的各種部位，會如「※心臟」一般來標記。
「動作」則代表著使用身體部位進行各式各樣的行為。

此外，特技一共分為 6 個領域，並以一個縱列作為 1 個領域。
領域及領域之間的細長空白格子稱為間隔。

在代用判定（會於之後的文章說明）時，也會把這個格子計算進去。
也會有因【能力】的效果而能夠將這個間隔塗黑的情況。

間隔被塗黑時，便不會數進格子數裡頭，而一般的角色是無法塗黑間隔的。

「習得特技」這件事，在動作的場合代表著「擅長那個動作」，若是身體部位的場合則代表「那個部位性能較高，或者是較強健」。

3.決定能力

能力是角色在遊戲中可以使用的技巧或能力。

角色的能力數量在擁有 2 個角色類別的時候為 3 個，只有 1 個角色類別的場合則能夠習得 4 個。

能力將會擁有下列這些要素。

- **名稱：**能力的名稱。相同名稱的能力效果不會重複。
- **組別：**分有泛用、類別這 2 個組別。
 - 泛用組別的能力只要是冒險者的話誰都能夠習得，類別組別的能力只有在選擇那個類別時才能習得。
- **類型：**一共有攻擊、支援、輔助、插入、常駐，共 5 種類型。
 - **攻擊類型**的能力會用於自己的回合時攻擊他人。
 - **支援類型**的能力會用於自己的回合時進行攻擊以外的行動。
 - **輔助類型**的能力會與判定組合來使用，一個行為判定中能組合的輔助類型能力只有 1 個。
 - **插入類型**的能力可以插入於某人的行動中來使用，使用後也不會變為已行動；
各角色在 1 個巡迴中（戰鬥中的話為 1 回合）只能進行 1 次同名的插入類型行動。
 - 只要習得**常駐**類型的能力的話，便會時常發揮效果。
- **反動：**使用能力後所消耗的【氣力】數值。
 - 【氣力】不會因消耗而降低至負數。
- **指定特技：**為了使用能力而進行判定，當中所使用的特技。
 - 當此處記載著「自由」的場合，會在習得能力時自由選擇 1 個特技。
 - 當此處記載著「任意」的場合，則是在判定時可以自由選擇特技。
 - 當此處記載著「無」的場合，代表不需要判定也能夠發揮效果。
 - 當此處記載著「－」的場合，代表這是常駐、輔助能力，將會時常發揮效果，或者是藉由與其他判定組合來發揮效果。
- **對象：**能力效果的對象。
- **效果：**能力的效果。

LOST～廢墟森林的孩子們～：能力

能力：泛用組別						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
武器攻擊	泛用	攻擊	0	自由	單體	指定特技的判定成功後，給予對象〔1個裝備中，《指定特技》相同的武器的攻擊力〕點傷害。這時，命中判定的達成值將帶有+2修正。指定特技不同時，將會視為不同的【能力】。
掩護	泛用	插入	2	承受	單體	指定特技的判定成功後，可代替1名角色承受傷害。
看穿	泛用	輔助	2	—	—	與迴避判定組合使用。迴避判定的指定特技變為《格擋／身體9》。
強打	泛用	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加1點。
急救	泛用	支援	3	治療	單體	指定特技的判定成功後，對象的【體力】增加1點。
掃堂腿	泛用	攻擊	3	蹲下	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『倒地』的異常狀態。
亂舞	泛用	輔助	8	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加3點。
集中	泛用	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。命中判定的達成值將帶有+1修正。
寶物	泛用	插入	3	—	自己	自己擲出的1顆骰子骰面變為6。劇本1次。此外，生死判定失敗時，可藉由失去此【能力】來使判定變為成功。此行為將不會消耗【氣力】。
說服	泛用	攻擊	6	自由	單體	指定特技的判定成功後，對象的【氣力】減少2點。

能力：大個子						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
仁王立	大個子	插入	5	堵塞	自己	指定特技的判定成功後，將現在所插入的攻擊對象變為自己1人。
鐵拳	大個子	攻擊	0	毆打	單體	指定特技的判定成功後，給予1點傷害。這時命中判定將帶有+3修正。
怪力	大個子	常駐	—	—	自己	近戰攻擊或使用肉體攻擊所給予的傷害上升1點。
頑強	大個子	常駐	—	—	自己	你【體力】的「基準值」增加2點。
蠻力	大個子	常駐	—	—	自己	你可以將「裝備部位：雙手」的道具當作「裝備部位：單手」來使用。
推倒	大個子	輔助	2	—	—	與近戰攻擊或使用肉體攻擊的命中判定組合使用。給予對象『倒地』的異常狀態。

能力：小個子						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
體瘦	小個子	常駐	—	—	自己	迴避判定的達成值將帶有+1修正。
左右開弓	小個子	常駐	—	—	自己	追加習得《慣用手》及《非慣用手》的特技。且代用判定時，特技表中腕部領域視為上下相連。
奇襲	小個子	插入	5	隱藏	自己	戰鬥開始時的先制判定前使用。指定特技的判定成功後，獲得追加行動。
雜技	小個子	輔助	2	—	—	與迴避判定組合使用。達成值將帶有+2修正。
四處亂竄	小個子	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。對象的【氣力】減少1點。
死角	小個子	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。達成值將帶有+2修正。

能力：大人						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
熟練	大人	常駐	—	—	自己	從「動作」的特技中選擇1項。即使與該特技相鄰的部位受到損傷時，也不會變為無法使用。
身經百戰	大人	常駐	—	—	自己	命中判定的達成值將獲得+1修正。
人生經驗	大人	常駐	—	—	自己	可以塗黑2列間隔。塗黑的間隔在代用判定時不計算進格子內。
遭遇經歷	大人	支援	3	雜學	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『暴露』的異常狀態。
私房錢	大人	常駐	—	—	自己	在角色創建時的初期J將+3J。此外，劇次開始時可以獲得3J。
舊友	大人	常駐	—	—	自己	拜訪你的舊友來到了這裡。你在野營階段中可以任意使用1個〔時機：支援行動〕的營地人材表的效果。人材的等級為1。必須進行指定特技的判定。

能力：新人類						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
火研彈	新人類	攻擊	2	投擲	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『著火』的異常狀態。
發電	新人類	插入	2	機械	道具	指定特技的判定成功後，可以使1個道具「充電」。
念動力	新人類	插入	2	閃躲	單體	在傷害適用前使用。指定特技的判定成功後，傷害可以減輕1點。
治癒	新人類	支援	6	治療	單體	指定特技的判定成功後，對象可以回復1個部位損傷。但此判定的達成值將帶有-〔對象的部位損傷數量〕修正。
突變	新人類	常駐	—	—	自己	你可以從昆蟲、野獸、突變的組別能力中隨機習得1個能力。但該能力的反動增加1點。習得常駐類型的能力時，【氣力】的「基準值」減少2點。
瞬間移動	新人類	輔助	5	—	—	與迴避判定組合使用。迴避成功時，也能使你以外的1名角色成功迴避。使用此能力時，即使你不是攻擊的對象也能進行迴避判定。

能力：傷者						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
銀之腕	傷者	常駐	—	—	自己	在你受到傷害時，事先決定該損傷的命中部位。若是攻擊命中〈傷痕〉的部位時，該傷害將無效化。
克服	傷者	常駐	—	—	自己	可以塗黑2列間隔。塗黑的間隔在代用判定時不計算進格子內。
捨身	傷者	插入	4	忍耐	自己	在自己受到部位損傷時可以使用。指定特技的判定成功後，自己獲得追加行動。
厄運	傷者	插入	3	無	單體	在對象的判定後使用。1顆骰子的骰面-1。劇本3次。
復健	傷者	常駐	—	—	自己	從與〈傷痕〉相鄰的8個動作的《特技》中選擇1項並追加習得。該動作變為可以使用。
對刺	傷者	插入	5	射擊	單體	在你受到損傷時插入使用。指定特技的判定成功後，給予對象與受到的部位損傷相同的部位損傷。

能力：戰士						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
渾身擊	戰士	攻擊	3	自由	單體	指定特技的判定成功後，給予對象〔1個裝備中的武器的攻擊力+3〕點傷害。
追擊	戰士	輔助	1	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加1點。
回砍	戰士	插入	1	無	自己	在命中判定後使用。該判定重新擲骰。
瞄準弱點	戰士	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。該攻擊給予的傷害不會被減輕。

橫掃	戰士	攻擊	3	揮動	3體	指定特技的判定成功後，給予最多3體對象〔1個裝備中的武器的攻擊力〕點傷害。
一刀流	戰士	常駐	—	—	—	只有裝備1項武器時，武器的攻擊力增加1點。

能力：斥侯						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
偵查	斥侯	插入	5	瞧見	全體	在擲出隨機遭遇表前使用。指定特技的判定成功後，在擲出表格之後，可以無視該遭遇。
多重作業	斥侯	插入	2	不休	自己	在探索階段的行動前使用。指定特技的判定成功後，可以進行2次行動。選擇相同的行動也沒關係。
遁溜	斥侯	支援	3	逃跑	全體	指定特技的判定成功後，選擇任意名我方角色（包含自己），可以從戰鬥中撤退。但此判定的達成值將帶有-〔自己以外的撤退人數〕修正。
踏破	斥侯	常駐	—	—	自己	因突破判定及探索表而進行的判定達成值帶有+1修正。
先手必勝	斥侯	常駐	—	—	—	先制判定的達成值帶有+1修正。只有在先攻進行攻擊的場合而已，你給予的傷害帶有+1修正。
小聰明	斥侯	常駐	—	—	自己	你最多可以組合2個輔助類型的特技。

能力：獵人						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
毒矢	獵人	攻擊	3	射擊	單體	指定特技的判定成功後，給予1點傷害。該結果使對象的【體力】減少時，再給予對象『毒』的異常狀態。
狙擊	獵人	輔助	1	—	—	與命中判定組合使用。攻擊命中時，命中的部位必定為任意選擇。
陷阱設置	獵人	攻擊	2	陷阱	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『捕縛』的異常狀態。
打入	獵人	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。攻擊命中時，給予對象『重傷』的異常狀態。
火焰瓶	獵人	攻擊	3	投擲	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『著火』的異常狀態及1點傷害。
影牢	獵人	支援	3	追趕	單體	指定特技的判定成功後，給予對象〔對象受到的異常狀態數量〕點傷害。

名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
觀察眼	博士	支援	3	思考	單體	指定特技的判定成功後，給予對象『暴露』的異常狀態。
弱點看破	博士	支援	3	瞧見	單體	指定特技的判定成功後，該回合間，我方給予的傷害不會被減輕。
戰術	博士	輔助	3	—	全體	與先制判定組合使用。先制判定的達成值將帶有+1修正。先制判定成功時，我方全員都能以先攻來行動。

爆裂物	博士	攻擊	4	科學	全體	指定特技的判定成功後，給予所有敵人2點傷害。判定失敗時，給予我方所有人2點傷害。此攻擊所給予的傷害不會被減輕。
應用與實踐	博士	常駐	—	—	自己	你特技表的技術與環境領域視為左右相連。
畢達哥拉	博士	支援	2	地理	單體	指定特技的判定成功後，回合結束時給予對象2點傷害。此攻擊所給予的傷害不會被減輕。利用周遭的環境進行攻擊。

能力：匠人						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
改造	匠人	支援	3	製作	道具	選擇1個武器為對象。指定特技的判定成功後，劇次中給予該武器的攻擊力+1修正。
愛刀	匠人	常駐	—	—	自己	指定1個裝備的武器作為愛刀。使用愛刀的命中判定達成值將帶有+1修正。且愛刀的〔攻擊力〕增加1點。
極限突破	匠人	輔助	—	—	—	與使用武器進行攻擊的命中判定組合使用。攻擊所使用的武器〔攻擊力〕變為2倍。攻擊結束後，該武器將被破壞。
鑑別	匠人	插入	1	鑑定	—	指定特技的判定成功時，隨機獲得道具時的表格的骰面可以帶有+1或-1的修正。
修理	匠人	插入	2	忍耐	道具	武器被破壞時插入使用。指定特技的判定成功後，擲出1D6。擲出骰面5或6時，修理該武器並再一次裝備上。
試製品	匠人	攻擊	3	製作	單體	消耗1個食物、消耗品以外的道具。指定特技的判定成功後，給予對象1D6點傷害。

能力：希望						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
湧出的力量	希望	常駐	—	—	自己	你的【氣力】的「基準值」+3。
希望之光	希望	插入	3	無	單體	在對象的判定後使用。1顆骰子的骰面+1。劇本3次。
幸運之星	希望	常駐	—	—	自己	你進行的行為判定中骰面出現6,5時，也將發生大成功。
動搖的命運	希望	插入	5	無	單體	在對象的行為判定後使用。該判定重新擲骰。
努力	希望	插入	3	不休	單體	在對象擲出某種表格後使用。該骰面+1或-1。
因果報應	希望	輔助	6	—	—	與迴避判定組合使用。迴避成功時，你預定受到的攻擊的對象轉移至攻擊者身上。

能力：媽媽						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	效果
聲援	媽媽	插入	3	傳達	單體	在自己以外的判定前使用。指定特技的判定成功後，對象的達成值將帶有+2修正。
佳餚	媽媽	支援	2	料理	全體	消耗人數份的食物。指定特技的判定成功後，所有人的【氣力】增加1D6點，且【體力】增加1點。戰鬥中無法使用。
激勵	媽媽	支援	2	喊叫	單體	指定特技的判定成功後，對象的【氣力】增加3點。
咒語	媽媽	插入	5	治療	單體	指定特技的判定成功後，對象的【體力】增加3點。
節約	媽媽	常駐	—	—	道具	自己使用消耗品時，擲出1D6。擲出5或6時，該消耗品不會失去。
安撫	媽媽	插入	2	阻止	單體	對象宣言認真狀態時使用。指定特技的判定成功後，該回合間，〈森主〉不會變為認真狀態。

4.決定體力

【體力】是代表對於傷害的耐久度的數值，【體力】有著「基準值」及「現在值」。
在受到傷害時【體力】將會減少，且「現在值」變為0的話，就有可能受到部位損傷。

【體力基準值】的初期數值為3點，請將能力等效果的修正加算上去。
若是單純記述著「【體力】增加x點」的場合，則是泛指「現在值」。

在遊戲開始時，將會擁有【體力基準值】2倍的【體力】。
沒有特別取得能力時，包含營地初期設備所給予的修正，初期創建的角色【體力基準值】為5點，【體力】則為10點。

5.決定氣力

【氣力】是代表幹勁及精神力的數值，【氣力】有著「基準值」及「現在值」。
會因為使用能力而減少，且「現在值」變為0的話，將會變為「無力化狀態」並變為無法戰鬥。

【氣力基準值】的初期數值為3點，請將能力等效果的修正加算上去。
若是單純記述著「【氣力】增加x點」的場合，則是泛指「現在值」。

在遊戲開始時，會擁有與【氣力基準值】相同數值的【氣力】。
沒有特別取得能力時，包含營地初期設備所給予的修正，初期創建的角色【氣力基準值】為10點，【氣力】則為10點。

6.決定持有上限

攜帶物品，也就是在不裝備的情況下能攜帶的道具總重量最大值，即是【持有上限】。

【持有上限】的數值會與【體力】的「基準值」相同。

沒有特別取得能力時，初期創建的角色【持有上限】為 5。

7.購買道具

在這個世界中，目前是以食物作為通貨來進行交易。

通貨單位為一日份的肉乾＝1 J（Jerky）。

此外，10 J＝1 C（罐頭）＝1個罐頭。

角色在初期狀態下，會持有1個背包及10 J。

一開始會消耗這些通貨來進行購物。

在購物中沒有花費掉的肉乾就會這麼變成攜帶物品。

肉乾的重量為1，請注意是否會超過持有上限。

道具將會擁有下列這些要素。

- 名稱：道具的名稱。
- 價格：道具的價格，單位會以 J 來表示。
- 重量：道具的重量，重量1有時會以1W來簡稱。

角色最多可以攜帶總重量在持有上限以下的攜帶物品。

攜帶物品泛指沒有進行裝備的道具。
- 類型：一共有裝備、支援、插入、工具，共4個種類。
 - 裝備類型的道具只要是裝備中，便會時常發揮效果；持有上限將會無視裝備中的道具重量。
 - 支援類型的道具可以在探索階段或戰鬥中，輪到自己的行動使用。使用支援類型的道具後就會變為已行動。
 - 插入類型的道具可以插入於某人的行動中來使用，使用後也不會變為已行動；

各角色在 1 個巡迴中（戰鬥中的話為 1 回合）只能使用1次同名的插入類型道具。

但相同名稱的消耗品則不在此限，在一巡迴之中不管使用幾個都沒關係。
 - 只要持有工具類型的道具的話，就會使判定變得有利。
- 部位：裝備類型的道具將會記載著部位。

相同部位無法裝備 2 項以上的道具，但沒有指定裝備部位的裝備類型道具不管幾個都能裝備。

當有手上什麼都沒有裝備時，與類型無關，可以拿著 1 個道具。

持有上限將會無視手上所拿著的道具重量。
- 指定特技：為了使用道具而進行判定，當中所使用的特技。

- 若記載著「－」的話，代表不需要判定也能夠發揮效果。
- 當指定特技的數量為2個以上時，不管使用哪一方都沒關係。
- 對象：道具效果的對象。
- 特性：道具的特性，一共有下列幾個種類。
 - 武器：武器。《指定特技》的判定成功後，會給予對象〔攻擊力〕點傷害。
 - 近戰：近戰武器。
 - 射擊：射擊武器。
 - 防具：防具。
 - 袋子：袋子。這個道具只要持有就能夠發揮效果。
 持有上限將會無視放入袋子裡的道具重量。
 放入袋子裡的道具在戰鬥中無法使用；在戰鬥中從從袋子裡取出道具這個行為算作支援行動。
 - 無法收納：這個道具無法放入袋子中。
 - 食物：食物。作為食物來使用後，便會消失。
 - 消耗品：沒有標明使用次數時，使用1次之後便會消失。
 - 充電：若是要使用的話，就必須充電才行。
 沒有標明使用次數時，只要充電過1次後，到劇次結束前為止都能夠使用。
 - 使用次數：X：若是消耗品的話，在使用X次之後便會消失。若是充電的話，代表使用X次之後必須再次充電。即使殘留使用次數時進行充電，使用次數也不會因此超過X。
 - 無法購買：經由探索或掉落所入手的道具。除去GM特別允許的場合，將沒有辦法購買這些道具。
- 效果：道具的效果。

道具在戰鬥中以外的話，不需要使用行動便能夠自由轉讓。

在劇次中會擁有購買道具的機會。

這時，會將已持有的道具換算為J來進行購物（例如：能以「3個價格為3J的菜刀及1J」來購買「1個10J的罐頭」）。

LOST～廢墟森林的孩子們～：表格：道具一覽

道具一覽								
名稱	價格	重量	類型	部位	指定特技	對象	特性	效果
肉乾	1	1	支援	—	—	自己	食物	1天份的食物。增加1點【氣力】。通貨單位J。
罐頭	10	1	支援	—	—	自己	食物	1個罐頭。文明的味道。增加〔基準值〕點【氣力】。通貨單位10J=1C。
腰包	3	1	工具	—	—	—	袋子	可以在袋子中放入最大總重量4的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。
背包	5	2	工具	—	—	—	袋子	可以在袋子中放入最大總重量10的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。
大背包	10	3	工具	—	—	—	袋子	可以在袋子中放入最大總重量20的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。
單肩包	6	1	工具	—	—	—	袋子	可以在袋子中放入最大總重量4的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。即使在戰鬥中也可以使用袋子中的道具。
手提包	6	2	裝備	單手	—	—	袋子	可以在袋子中放入最大總重量5的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。即使在戰鬥中也可以使用袋子中的道具。
行李箱	7	3	裝備	雙手	毆打	單體	袋子、武器、近戰	攻擊力3。可以在袋子中放入最大總重量5的道具。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。
菜刀	3	1	裝備	單手	切斬、刺擊	單體	武器、近戰	攻擊力1。這個武器可以使用插入時機裝備。不能透過破壞這個武器取消死亡判定。
柴刀	6	2	裝備	單手	切斬	單體	武器、近戰	攻擊力3。
剝皮小刀	9	1	裝備	單手	切斬、刺擊	單體	武器、近戰	攻擊力2。掉落表的結果獲得+1修正。
武士刀	15	2	裝備	單手	切斬	單體	武器、近戰	攻擊力4。命中判定的擲骰發生大成功時，攻擊力+1D6。
槍	4	4	裝備	雙手	刺擊	單體	武器、近戰、無法收納	攻擊力3。
棍棒	1	2	裝備	單手	毆打	單體	武器、近戰	攻擊力1。
鐵條	4	2	裝備	單手	毆打	單體	武器、近戰	攻擊力2。

槌子	6	5	裝備	雙手	毆打	單體	武器、近戰	攻擊力4。 又硬、又長、又重。
百科全書	9	3	裝備	單手	毆打	單體	武器、近戰	攻擊力2。 持有的時候《雜學》判定的達成值獲得+1修正。
彈弓	3	1	裝備	雙手	投擲	單體	武器、射擊	攻擊力2。 不需要特別紀錄在那裡獲得當作彈藥的石頭。可以投擲石頭以外的東西。裝備期間，迴避判定的達成值獲得+1修正。
十字弓	8	3	裝備	雙手	射擊	單體	武器、射擊	攻擊力3。 必需要有「箭矢」。裝備期間，迴避判定的達成值獲得+2修正。
電擊槍	8	1	裝備	單手	毆打	單體	武器、近戰、充電、使用次數1	攻擊力2。 這個武器造成的傷害不會被減輕，並給予攻擊對象『麻痺』的異常狀態。
鍋蓋	1	2	裝備	單手	毆打	單體	武器、近戰、防具	攻擊力0。 迴避判定的達成值獲得+2修正。
鍋子	10	2	裝備	頭部	—	自己	防具	可以取消頭部領域的《身體部位》所受到的部位損傷。若這麼做的話，破壞這個道具。
皮革裝	10	2	裝備	軀幹	—	自己	防具	可以取消軀幹領域的《身體部位》所受到的部位損傷。若這麼做的話，破壞這個道具。
口袋夾克	12	2	裝備	軀幹	—	自己		有著大量口袋的夾克。持有上限+1。
護手	10	2	裝備	腕部	—	自己	防具	可以取消腕部領域的《身體部位》所受到的部位損傷。若這麼做的話，破壞這個道具。
安全靴	10	3	裝備	腳部	—	自己	防具	可以取消腳部領域的《身體部位》所受到的部位損傷。若這麼做的話，破壞這個道具。
奢侈品	3	0	插入	—	—	自己	消耗品	零嘴或香菸等物品。增加2點【氣力】。
電燈	3	1	裝備	單手	—	自己	充電	《探索》判定的達成值獲得+1修正。提供明亮的照明。可以無效身處黑暗時的懲罰。
電池	2	0	插入	—	—	自己	消耗品	你正在裝備或持有的1個道具可以「充電」。
對講機	8	1	支援	—	機械	自己	充電	可以和在營地的同伴通話。增加2點【氣力】。
攜帶式收音機	8	1	支援	—	操作	全體	充電	探索階段的時候可以使用。所有人增加1D3點【氣力】。
箭矢	1	1	工具	—	—	自己	消耗品、使用次數10	十字弓的箭矢。如果沒有攜帶這個道具，就無法發揮十字弓的效果。使用十字弓進行命中判定時消耗1支箭矢。

箭筒	1	0	裝備	—	—	—	袋子	可以放入最多 2 束名為「箭矢」的道具（使用次數 20 次）。袋子中道具的重量將不會計入持有上限。即使在戰鬥中也可以使用袋子中的道具。
胡椒球	5	0	工具	—	—	自己	消耗品	可以使用彈弓將之投擲出去。給予攻擊對象『麻痺』的異常狀態。
古柯葉	2	0	插入	—	—	自己	消耗品	增加 2 點【體力】。
軟膏	3	0	插入	—	—	自己	消耗品	回復 1 個異常狀態。
鎮痛劑	6	0	插入	—	—	自己	消耗品	增加 3 點【體力】。回復 1 個異常狀態。
手寫筆記	5	0	支援	—	—	單體	消耗品	給予對象『暴露』的異常狀態。
OK繃	1	1	工具	—	—	—	消耗品	泛用能力「急救」的效果+1。
寵物	10	0	支援	—	—	自己	食物	增加 1D3 點【氣力】。
繩索	1	2	工具	—	—	—		耐用的繩索。根據使用方法不同，可以用作休憩或是更容易地突破障礙。
火炬	1	1	裝備	單手	—	—	消耗品	必須要有生火工具才能點燃。戰鬥中點燃火炬是支援行動。效果持續 1 個巡迴。可以無效身處黑暗時的懲罰、或是點燃蜘蛛的巢等等。
生火工具	2	0	工具	—	—	—		火柴、打火機、或是打火石之類的組合。有篝火的話會更容易休憩。
毛毯	1	2	工具	—	—	—		輕便耐用的毛毯。必須要有毛毯才能在寒冷的天氣中休憩。
睡袋	5	3	工具	—	—	—		休憩時增加的【氣力】+1。
塑膠水桶	5	3	工具	—	—	—		可以在營地和取水場中補充水。若裝滿了水的時候，隨時可以嘗試增加時限，且一旦嘗試，水就會被消耗。空桶時重量為 3 、裝滿水的話重量為 8 。
釣竿	7	2	支援	—	等待	—		發現河川或池塘時可以使用。指定特技的判定成功後，獲得 1J 。
神秘樹葉	0	0	插入	—	—	自己	無法購買、消耗品	使用時擲 1D6 。骰面為偶數的話，增加 2 點【體力】。奇數的話，受到 2 點傷害。
生肉	1	1	工具	—	—	—	無法購買、食物	肉、肉、肉。
硬殼	1	1	工具	—	—	—	無法購買	被當作武器、防具材料的硬殼。
硬羽	1	1	工具	—	—	—	無法購買	晶瑩剔透的堅硬羽片。除了可以用在武器防具上，也可以被拿來修理窗戶玻璃。

毒針	2	1	工具	—	—	—	無法購買	毒也可以作為藥物。針則可以被當作武器或工具使用。
毛皮	1	1	工具	—	—	—	無法購買	毛絨絨的。

8.決定名稱

決定角色的名稱。

也可以擲骰以表格來隨機決定。

9.決定性別、年齡

角色的性別為自由決定。

角色的年齡最多至**25**歲，部分類別也會在年齡上有所限制。

（10.決定背景）

若是需要的話，可以擲骰以經歷表來決定角色的過去。

五、行為判定

當角色進行無法辨別會成功還是失敗的行動時，便會進行行為判定。

※行為判定的流程

行為判定會依照以下的順序來進行。

A：決定指定特技

進行行為判定時，會由**GM**來決定最適合那個行為判定的特技，這被稱之為《指定特技》。

使用能力時的行為判定，則會事先由規則來指定特技。

B：確認特技

玩家需要確認自己的角色是否有習得指定的特技。

若是沒有習得指定的特技時，則會從習得的特技當中，尋找距離最接近《指定特技》的特技。

並且以找出的特技為起點，計算到《指定特技》為止上下左右一共相距了多少格。

特技表的各領域之間の間隔也會算為**1**格，但被塗黑の間隔則會視為不存在。

像這樣，以習得的特技來代替其他特技進行判定的行為，稱為代用判定。

C：確認目標值

計算出行為判定的目標值。

目標值越高，就代表這個行為判定越是困難。

行為判定的目標值為「**5+**習得的特技到《指定特技》為止的格子數」。

習得的特技與《指定特技》相同時，格子數則為**0**。

D：擲出骰子

目標值計算完畢後，將擲出2D6。

其結果若在目標值以上，行為判定將會成功。

若是擲出未滿目標值的結果時，行為判定則會失敗。

2D6 >= 目標值 成功！

2D6 < 目標值 失敗！

會如同這般，以行為判定來決定行動的成功及失敗。

此外，行為判定有著「修正」、「特別的骰面」、「**GM**的吐槽」及「玩家的提案」這4個特例。

※修正

容易成功或容易失敗的行動會有出現修正的可能性。

容易成功的行動會帶有正修正，容易失敗的行動則會帶有負修正。

判定帶有修正時，**2D6**的骰數將會加上修正的數值。

2D6加上修正的數值稱之為達成值。

若達成值在目標值以上時，行為判定將會成功。

※特別的骰面

當行為判定擲出特別的骰面時，將會發生特殊的狀況。

特別的骰面一共有大失敗（**Fumble**）及大成功（**Special**）這兩個種類。

§大失敗（**Fumble**）

在行為判定中，**2D6**的骰面皆為1的場合，將會發生大失敗。

大失敗即是意想不到的大失敗。

即使因修正而使達成值在目標值以上，行為判定也必定會失敗。

命中判定擲出大失敗時，將會擲出命中大失敗表。

若迴避判定擲出大失敗的話，則會擲出迴避大失敗表。

判定並不會因為負修正而導致大失敗。

§大成功（Special）

在行為判定中，2D6的骰面皆為6的場合，將會發生大成功。

大成功即是被偶然所幫助的絕妙成功。

即使達成值未滿目標值，行為判定也必定會成功。

發生大成功時，【氣力】將會回復1D6點，且會解除1個異常狀態。

若在命中判定中擲出大成功的話，將會擲出命中大成功表並適用其效果。

判定並不會因為正修正而導致大成功。

※GM的吐槽

GM可以在玩家以角色的特技代用來進行行為判定時做出吐槽。

玩家則必須具體的說明角色會怎麼樣使用特技來進行代用。

若是GM認可說明時，將會繼續處理行為判定。

若是無法認可的話，GM也可以拒絕用以代用的特技。

在吐槽時，若是已經擲出2D6，而吐槽的結果使目標值改變的場合，將會重新擲出行為判定的2D6。

※玩家的提案

玩家可以藉由角色扮演的的方式，來提案變更《指定特技》。

首先，玩家必須得具體說明角色會怎麼樣使用特技來進行技能判定。

若是GM認可說明的話，《指定特技》將會變更。

此外，根據說明的內容而定，也可以讓玩家的判定帶有修正。

在進行相應的角色扮演後，將繼續處理行為判定。

若GM無法認可說明的話，也可以拒絕用以代用的特技。

例1：

在進行撤退判定時，因為玩家周遭有許多物體，所以提案了《指定特技》能否變更為《隱藏》。

因為戰鬥發生在障礙物很多的建築中，GM接受了提案，並允許變更特技。

PC以躲藏在櫃子後方並蜷縮起來的方式逃過了一劫。

例2：

在進行撤退判定時，因為玩家周遭有許多樹叢，所以提案了《指定特技》能否變更為《躲藏》。

雖然戰鬥是在森林中進行，但要在容易發出聲音的樹叢中躲藏感覺相當困難，於是允許玩家以承受-3修正來進行《躲藏》判定。

擴充規則：【智慧與工夫】。

限制玩家進行提案的次數之規則。

六、劇次

一場遊戲被稱作一個「劇次」。

劇次又被分成幾個不同的階段，各階段按照下列順序進行。

1. 野營階段
2. 探索階段
3. 決戰階段
4. 結果階段

1.巡迴

這個遊戲，為了讓劇次中每個玩家有均等的行動機會，使用了被稱作「巡迴」的概念。

基本上，各玩家在一個巡迴中，將能夠進行一次主要的行動。可以進行的行動在不同的階段中各有不同。

至於其他較為簡單的行動，例如和同伴交談、確認周圍環境的狀況等，並沒有次數的限制。

在巡迴中，各玩家行動的順序將依照每個階段的規則決定。若發生複數玩家將在同一個時間點行動的狀況，則交給玩家之間彼此討論以決定順序。

在處理行動時，一次只會處理一名玩家。

當所有玩家的行動都結束時，該巡迴也就此結束。接著開始新的巡迴，所有玩家都可以各進行一次主要行動。

※未行動和已行動

當玩家自己的角色在巡迴中的行動結束時，將骰子或是筆記用具之類的道具放在角色卡的插畫欄位上當作標記，這個狀態被稱作「已行動」。

相反的，插畫欄位上什麼都沒有放的角色則處於「未行動」的狀態。未行動的角色仍可以在該巡迴中行動。

新的巡迴開始時，將插畫欄位上放置的東西移開，所有已行動的角色回復未行動狀態。

2.野營階段

處理冒險者野營時行動的階段。在這個階段，將進行事件的開端以及探索的準備。

序幕

當野營階段開始時，GM將進行序幕的處理。

此時，會描述劇本的背景，以及冒險者們向〈場域〉前進的動機。此外，也必須在此時告知探索階段結束的時限。

此時亦可以根據劇本需求進行判定或戰鬥，倘若時間不夠，也可以只簡單的說明外出探索的來龍去脈。

可以考慮使用以下理由作為探索階段的主要動機：物資的調度、護送前往其他營隊、拯救迷途的同伴、防止〈場域〉的擴大.....等等。

行動的處理

序幕結束後，每個角色都可以為探索做好準備。

行動的處理僅有一個巡迴。各個角色需從以下行動中選擇1個行動來進行行動的處理。

- 散步

擲2 D 6，使用「散步表」的結果。若有多人進行散步，且出現相同結果的狀況，則表的效果會重複作用。

- 使用設施

可以使用營地中設施的效果。

- 利用人才

可以使用營地中人才的效果。

- 使用能力

可以使用類型為支援的能力和道具。

- 待機

不做什麼特別的事情。

散步表	
2d6	結果
2	出發前的宴會！乾杯！所有人的【體力】增加2點。
3	看見了營地夥伴們成長的徵兆。結果階段中獲得人才時所需的必要CP-1。
4	營地的夥伴曾被這次的〈森主〉所殺。劇次中一次，在決定對〈森主〉造成的傷害時，可以使傷害增加2點。此外，若因你的攻擊而使〈森主〉死亡，則你額外獲得1點經驗值。但如果你完全沒有對其造成傷害，則你可以獲得的經驗值減少1點。
5	營地加入了新的夥伴，取名的事就拜託你了。【氣力】增加2D6點。
6	遇到了充滿元氣遊玩著的孩子們。【氣力】增加1D6點。
7	被找來商量營地內食物不夠的議題。當在劇次中獲得了總共5個食物，所有人的【氣力】增加1點。 此外，若獲得了10個以上的食物，則所有人獲得1點經驗值。但如果一個食物都沒有獲得，則所有人可以獲得的經驗值減少1點。
8	配給處為你們多準備了一些食物。時限增加 1 個巡迴。
9	從營地的深處挖掘出了些東西。擲1D6決定獲得的道具： 1、2的話為電池；3、4的話為1J；5的話為菜刀；6的話為罐頭。
10	來自其他營地的商人過來了。在結果階段獲得報酬後，可以跟他交易任意個道具。
11	營地內的木匠看起來幹勁十足的樣子。結果階段中獲得設施時所需的必要CP-1，但不會因此低於1。
12	感覺到暴風雨來襲的預兆，被要求收集用來修補營地的材料。在此劇次中，若在探索階段中以支援行動成功進行《探索》的判定，則可以獲得1點CP。在結果階段時必須消耗1點CP，若不這麼做的話，隨機破壞 1 個營地內的設施。

3.探索階段

探索階段是從營地前往目標〈場域〉並且侵入，於每個〈檢查點〉中反覆探索、突破障礙的階段。

探索階段存在所謂的時限，當經過等同在序幕時告知之時限的巡迴數後，此階段將會結束。

冒險者在探索階段結束前，會沿著一個個〈檢查點〉前進，最後抵達〈森主〉所在的地方。

探索階段的每個巡迴，會依照「移動」→「描寫」→「處理行動」的順序處理。

探索階段中一個巡迴所經過的時間大約是一天，但GM也可以自由地任意調整一個巡迴的時間。

移動

向著鄰近的〈檢查點〉移動。

但，若有〈障礙〉被設置在路徑上，則不能向該〈檢查點〉移動。

在移動時，也有可能發生與敵人的遭遇。

GM將會擲骰使用「隨機遭遇表A」，並適用其結果。

若因沒能成功突破障礙、而無法向下一個〈檢查點〉移動時，可以選擇待機。這種狀況下不會發生隨機遭遇。

散步表	
隨機遭遇表A	
d6	結果
1	和〔1D6+隊伍人數〕只「犄角兔」發生戰鬥。
2	和〔1D3〕只「納迦蜈蚣」發生戰鬥。
3	和〔隊伍人數÷2〕只「裝甲蜂」發生戰鬥。
4	和〔1D6〕只「殭屍」發生戰鬥。
5	和〔1D6+隊伍人數〕只「鬼蜻蜓」發生戰鬥。
6	擲骰使用隨機遭遇表B。

散步表	
隨機遭遇表B	
d6	結果
1	什麼事都沒發生。
2	什麼事都沒發生。
3	遇到了冒險商人。每個人可以購買 1 個道具。
4	遭遇其他的冒險者、並與之交談。所有人的【氣力】增加1D6點。
5	發現了屍體。獲得 1 把「菜刀」。
6	發現了可以休憩的「水域：時限增加用物件」。所有人的【體力】增加1點。

敵人的資料請參見「敵人表」。

描寫

進行〈檢查點〉的描寫。

所謂〈檢查點〉，是存在於〈場域〉之中的結構和地形，冒險者們到訪的場所。

這裡也許是通往目的地的唯一途徑、也許是需要排除危險的地方，有著各式各樣的理由會到訪這裡。

GM必須對〈檢查點〉是什麼樣的場所、前方的道路會通往哪裡，以及該場所棲息著什麼樣的生物等事項進行說明。

與居住在此場所的生物發生戰鬥是有可能的。

此外，也可能發生需要與其他冒險者或行商進行交涉的狀況。

在景色描寫、戰鬥、交涉等事情結束之後，接著開始行動的處理。

行動的處理

各個角色需從以下行動中選擇 1 個行動，進行行動的處理。

- 突破障礙
 - 嘗試突破障礙。
- 探索
 - 探索森林並獲得道具。
- 休憩
 - 休息而使【氣力】增加。
- 支援行動
 - 使用類型為支援的能力和道具。此外，你也可以進行其他可以被視為支援行動的行動。
- 與物件接觸
 - 對〈檢查點〉中存在的物件做出行動。這裡所指的物件，是通指被GM設定成對象的樹木、建築物、人物或動物等。
- 待機
 - 不做什麼特別的事情。

■突破障礙

〈障礙〉

GM可以在前往新的〈檢查點〉的道路上設置任意數量的〈障礙〉，並為每個〈障礙〉決定用以突破的《指定特技》。

此外，也可以設置複數個相同的〈障礙〉，或者是設置同時阻塞兩條道路的〈障礙〉。

突破

冒險者若成功通過〈障礙〉所設定的《指定特技》的判定，則可以突破一個障礙。這被稱之為突破判定。

在前往新的〈檢查點〉的道路上所設置的所有〈障礙〉都被突破之前，將無法移動到該〈檢查點〉。

當所有〈障礙〉被突破時，請GM對道路盡頭的〈檢查點〉進行簡單的說明。

若道路盡頭有〈森主〉的存在，也請確實的告知。

變更《指定特技》

玩家可以提出改變突破判定的《指定特技》的提案。

若GM在聽過該提案後被說服，則可以將《指定特技》變更為提案的特技。

■探索

探索道具

擲2 D 6，使用「探索表」的結果。

探索表	
2d6	結果
2	發現了沒有受到侵蝕，可以作為營地的設施使用的建築物。問題是，要怎麼把它帶回去.....。 若《地理/環境2》的判定成功，可以讓現在營地內的1個設施的等級上升1級。
3	這個，可以被用作設施的材料嗎？若《雜學/技術6》的判定成功，獲得1點CP
4	找到了「避難所：時限增加用物件」，在這裡能輕鬆的休息。 若《休息/環境7》的判定成功，可以擲骰使用「休憩表」的效果，並且增加1點【體力】。
5	找到了「泉水：時限增加用物件」，過去的民家被隱沒在泉水中，底部有什麼東西在閃爍著。 若《游泳/腳部2》的判定成功，擲1D6決定獲得的道具。1~3的話為棍棒；4、5的話為鍋蓋；6的話為鍋子。
6	也許會有古柯葉在這裡生長著。若《鑑定/技術4》的判定成功，獲得1個「古柯葉」；若判定失敗，則獲得〔1D3〕個「神秘樹葉」。

7	找到了個適合坐下的地方，一邊眺望著風景、一邊和一名同伴交談。擲1D6決定對話的主題（1.已經失去/不想失去的事物；2.營地的事物；3.這次的冒險；4.想要的事物；5.過去；6.戀愛話題）。接下來選擇1個同伴，與之交談。如果順利談話，則你和同伴增加1點【體力】。 如果想不出話題的話，則透過成功的《聆聽/頭部2》的判定，也可以讓【體力】增加。
8	附近的森林相當茂盛，蘑菇、野草、樹果、兔子……。若《探索/技術3》的判定成功，獲得〔1D6〕J。
9	探索中，腳滑了一下。這棟房子天花板脆弱的地方似乎被落葉給埋了起來。若《墜落/軀幹10》的判定成功，可以巧妙的落地並對房間進行探索。獲得1個價格為3J以下的道具。若判定失敗，則受到1點傷害，且落在不能探索的地方。得請同伴們來救你才行。
10	找到了野雞咕嚕咕格格。若《歌唱/技術12》的判定成功，咕嚕咕格格會下蛋，營養滿分。 所有人的【體力】增加1點。
11	發現了彷彿崩毀迷宮的廢棄房屋。若《探索/技術3》的判定成功，獲得1個價格為〔達成值〕J以下的道具。
12	感覺到森林騷亂的跡象。進行《瞧見/頭部4》的判定。若成功，則你從遠處眺見〈森主〉，並為即將到來的決戰讓身體作好準備，【體力】增加〔基準值〕點。但若判定失敗，你與〈森主〉發生僅持續1回合的一對一戰鬥。

■休憩

擲2D6，使用「休憩表」的結果。

休憩表	
2d6	結果
2	草叢中響起了沙沙的聲音。若《隱藏/環境6》的判定失敗，擲骰使用「隨機遭遇表」。 若成功的話，則【氣力】增加〔基準值的一半〕點。
3	在地上找不到安全的地方，只好在樹上休息。若《平衡/環境8》的判定成功，【氣力】增加3點。 若失敗的話，則因為墜落而受到1點傷害。若擁有的話「繩索」的話，不需要進行判定即可休息。
4	野獸的聲音很吵。選擇你以外的任意1人作為守夜者。 若守夜者《聆聽/頭部2》的判定沒有成功就無法好好休息。若成功休息的話，你的【氣力】增加4點。

5	今夜相當的冷呢。如果有「毛毯」或「睡袋」的話，【氣力】增加3點。 此外，若持有「生火工具」的話，【氣力】也增加3點。
6	下雨了。如果沒有可以遮雨的東西的話，則若《瞧見/頭部4》的判定沒有成功就無法好好休息。 若成功休息的話，【氣力】增加3點。若持有「生火工具」的話，【氣力】再增加3點。
7	在不眠之夜，和一名同伴交談。擲1D6決定對話的主題（1.煩惱；2.將來、夢想；3.喜歡的事物；4.討厭的事物；5.過去；6.戀愛話題）。接下來選擇1個同伴，與之交談。如果順利談話，則你增加〔基準值的一半〕點、同伴增加2點【氣力】。 如果想不出話題的話，則透過成功的《傳達/技術11》的判定，也可以讓【氣力】增加。
8	醒來的時候，同伴們的料理正好完成了。【氣力】增加3點。此外，選擇1名同伴作為負責料理的人。 若負責料理的人進行《料理/技術10》的判定成功，所有人的【氣力】再增加2點。若失敗的話，則所有人的【氣力】減少1點。
9	在和同伴進行模擬戰之後才去睡覺。【氣力】增加3點。選擇1名同伴作為對手。 若對手進行《揮舞/腕部11》的判定成功，則在下一場戰鬥中，你所給予的傷害增加1點。
10	你陷入如爛泥一般的深眠。【氣力】增加〔基準值的一半〕點。然而瞄準著你行李的松鼠鼠也趁機現身了。 選擇1名同伴。被選擇的同伴進行《反應/頭部5》的判定。若判定成功則獲得1J。若判定失敗，則你隨機失去一個攜帶道具。
11	發現了最適合野營的場所，可以睡一場舒服的好覺了。【氣力】增加〔基準值的一半〕點、且【體力】增加1點，並夢到了幸福的時光。 想好你覺得幸福的情境，並和同伴及GM訴說。若有人對這個夢的內容同樣感到幸福的話，則【氣力】再增加3點。
12	感覺到森林騷亂的跡象。進行《預感/頭部9》的判定。若成功，則你從遠處眺見〈森主〉，並為即將到來的決戰讓身體作好準備，【氣力】增加〔基準值〕點。但若判定失敗，你與〈森主〉發生僅持續1回合的一對一戰鬥。

■使用能力

可以使用類型為支援的能力和道具。

■與物件接觸

向物件進行調查、對話之類的事情。

若需要判定的場合，則由GM決定《指定特技》，並決定若成功的話會發生什麼樣的事情。

例1：向作為物件的行商採買物品。

例2：向作為物件的長有果實的樹木進行採取。指定特技為《抓握/腕部7》，成功的話則獲得果實(2J)。

■待機

什麼事都不做。

時限

探索階段的巡迴數有著預先設定好的時限，代表著冒險者們所攜帶的食物殘存數量，或是探索時累積的疲勞上限。

若沒能在巡迴的時限結束前突破前往〈森主〉所在場所的〈障礙〉，則玩家在這個劇次的任務將宣告失敗。

巡迴數的時限，建議設定為〔〈檢查點〉的數量 + 1〕。

而根據角色的人數以及〈障礙〉的數量，也可以適當的調整。

增加時限

GM可以在〈檢查點〉中設置例如「水域」或「避難所」等能讓人安全休息的物件，用以作為「增加時限用物件」。

若存在增加時限用物件的場合，可以消耗等同一人數份量的食物，其中一個人進行指定特技為《休息/環境7》的判定。

若判定成功，則時限增加1。

嘗試增加時限的判定會獲得等同〔過去嘗試增加時限的次數〕的負修正。

最初挑戰時沒有任何修正、第二次嘗試時減1、第三次時減2……以此類推。

一個巡迴一次，可以以插入行動嘗試進行時限的增加，這個嘗試不會讓自己變為已行動的狀態。

4.戰鬥

在戰鬥中，會使用回合這個單位來取代巡迴。

玩家之間的行動順序會以先制判定這個行為判定來決定。

1.回合的流程

在戰鬥的回合中，會依照以下A~E的順序進行處理。

- A：先制判定
- B：冒險者的行動（先攻）
- C：敵人的行動
- D：冒險者的行動（後攻）
- E：追加行動

2.先制判定

為了決定各玩家的角色會在回合中的哪個時機行動，必須得進行被稱為先制判定的行為判定。

先制判定的《指定特技》會使用下列表格來決定。

先制判定指定特技表	
d6	說明
1	《反應／頭部5》
2	《預感／頭部9》
3	《不動／軀幹5》
4	《奔跑／腳部3》
5	《隱藏／環境6》
6	《追趕／環境10》

先制判定成功的話，玩家的角色將在「冒險者的行動（先攻）」時行動；

若失敗的話則在「冒險者的行動（後攻）」時進行行動。

若同為先攻或後攻的行動時機，則由玩家之間自由決定行動的順序。

3.冒險者的行動

各玩家的角色，在每回合中可以從以下行動中選擇 1 個行動來進行行動的處理。

- 攻擊

- 選擇一個已習得的攻擊類型的能力，並選擇目標。或者，也可以不使用能力，而是使用道具中的武器並同樣選擇目標。
- 若使用能力則使用能力的指定特技，使用武器的話則使用武器的指定特技進行行為判定。當判定成功時，將對目標適用該效果，這個判定被稱作命中判定。
- 若命中判定時發生大成功／大失敗，則擲骰並適用大成功表/大失敗表的效果。

- 聯合攻擊

- 選擇自己以外的一個冒險者作為目標，若是可以的話再選擇自己一個自己輔助類型的能力。
- 不需要進行判定。當目標進行攻擊時，可以將選擇的能力與攻擊判定組合使用。
- 因聯合攻擊而與攻擊組合使用的能力，將會被視為「一次行為判定只能與一個輔助類型的能力組合使用」這條規則的例外。
用以組合之能力的反動，由進行聯合攻擊的角色在宣告時承受。
- 聯合攻擊的效果在回合結束時也會跟著結束。

- 支援行動

- 使用已取得的類型為支援的能力和道具。此外，也可以進行其他GM認可為支援行動的行動。

- 撤退

- 成功通過指定特技為《逃跑/環境11》的判定，就可以從戰鬥中撤退。

- 武器的裝備

- 可以將攜帶物品中的武器變更為裝備狀態。

- 道具的交付
 - 可以將 1 個道具轉讓給 1 名我方角色，或者是從我方角色身上獲得 1 個道具。
- 道具的取出
 - 可以從包包中取出，或是放入 1 個道具。
- 待機
 - 什麼事情都不做便結束行動。

4.傷害與部位損傷

因攻擊而造成傷害時，若【體力】不為 0，則會減少等同傷害的【體力】。

若因此導致【體力】低於 0，或是原本在受到傷害時【體力】就已經是 0 的話，將會發生部位損傷，且【體力】變更為 0。

當發生部位損傷時，擲出「身體部位決定表」，決定該攻擊命中的部位。
若該部位已經受到損傷，則重新擲骰決定。

身體部位決定表	
2d6	說明
2	《腦部／頭部7》
3	《慣用手／腕部5》
4	《慣用腳／腳部5》
5	《消化器官／軀幹11》
6	《感覺器官／頭部3》
7	攻擊者任意決定
8	《口部／頭部11》
9	《呼吸器官／軀幹3》
10	《非慣用腳／腳部9》
11	《非慣用手／腕部9》
12	《心臟／軀幹7》

受到部位損傷的「身體部位」將變為無法使用，也不能使用該部位進行行為判定。

此外，受到部位損傷的「身體部位」周圍鄰近的8格特技，同樣變為無法使用。在計算鄰近特技格時，將無視間隔。

4.1.死亡

死亡判定

因戰鬥而受到部位損傷時，必須進行死亡判定。

擲出1D6，若結果骰面超過所受到的部位損傷數量，則會判定成功；但若骰面在部位損傷數量以下，則死亡判定失敗，角色將會死亡。

武器破壞

在進行死亡判定之前，可以宣言破壞一個已裝備的武器，藉此來取消該死亡判定。

竭盡【氣力】

在擲出死亡判定的骰子之後，可以消耗任意數量的【氣力】，並給予骰面與消耗【氣力】相同數值的正修正。

然而，進入『認真狀態』（後述）的〈森主〉不能進行這個行動。

4.2.敵人的死亡

〈森主〉與冒險者相同，當【體力】變為0時，必須進行死亡判定。

〈森主〉以外的敵人在【體力】歸0時將會直接死亡。但GM也可以讓其陷入『無力化狀態』以代替死亡。

5.敵人的行動

敵人與冒險者相同，也能進行以下行動。

- 攻擊

- 與冒險者的行動相同。
〈森主〉在判定時可以組合使用的輔助能力數量，會隨著等級增加。
- 支援
 - 與冒險者的行動相同。
- 認真起來
 - 這是只有〈森主〉可以進行的行動。
 - 當〈森主〉的【氣力】處於〔一半以下〕的狀態時，隨時可以進行宣言，且這個宣言並不會導致行動結束。
從進行這個宣言的瞬間開始，〈森主〉將進入『認真狀態』。從普通狀態變為『認真狀態』的那一回合中，〈森主〉獲得一次追加行動。
 - 在『認真狀態』中，所有【能力】的反動變為0，但「迴避判定」受到-2的修正，且在死亡判定時不能消耗【氣力】。
- 復活
 - 當〈森主〉陷入『無力化狀態』時，可以作為插入行動，在一回合中宣言一次。
若進行《喊叫》的判定並成功，則自己的【氣力】變更為1點。
即使在『無力化狀態』中，也可以進行這個行動。
- 待機
 - 與冒險者的行動相同。

6.迴避

冒險者和敵人都可以對於攻擊進行迴避。

在命中判定成功、決定傷害之後，才會進行迴避。若傷害會導致部位損傷時，則在決定命中的部位後才進行迴避。

被攻擊的目標，會以命中判定的《指定特技》作為迴避的《指定特技》進行行為判定。

迴避判定的目標值與平常的行為判定不同，將會以「【命中判定的達成值】+從習得的特技到《指定特技》之間的格子數」作為目標值。

若命中判定發生大成功，則迴避判定只有在發生大成功的情況下才能成功迴避。

若這個判定成功，攻擊將變為失敗，且攻擊所附帶的所有效果無效。這個判定被稱作迴避判定。

對一次攻擊只能進行一次迴避。進行迴避判定時，需要消耗 1 點【氣力】。

若迴避判定時發生大失敗時，將會擲骰適用大失敗表的效果。

7.追加行動

在特定條件下，〈森主〉在一回合中的行動次數會增加。這被稱作「追加行動」。

在冒險者的行動（後攻）結束後，才會進行追加行動。

在少數狀況下，冒險者也可以進行追加行動。

這時，一樣在冒險者的行動（後攻）結束後才進行追加行動，但會比〈森主〉的追加行動快或慢，則是依據該回合先制判定的結果來決定。

在一回合中，有時會因多次滿足能力【習性】的條件、大成功表所致，導致同一名角色獲得複數次追加行動；當發生這種情況時，也將會發生複數次追加行動。

8.戰鬥中的大成功與大失敗

戰鬥中，當命中判定發生大成功時，除了平常的效果之外，還會額外擲骰適用大成功表的效果。

相反的，當命中判定發生大失敗時，也必須擲骰適用命中大失敗表的效果；若在迴避判定時發生大失敗，則是適用迴避大失敗表的效果。

命中大成功表	
d6	說明
1	拚盡全力的一擊！造成的傷害追加1D6點。
2	直擊破綻！這個攻擊造成的傷害不會被減輕。
3	鋒利的劍法！武器的攻擊力2倍。
4	強力的一擊使對手動搖！給予攻擊對象『倒地』的異常狀態。
5	力量滿意而出！增加1D6點【氣力】。
6	好機會！你獲得1次追加行動。

命中大失敗表	
d6	說明
1	有什麼搞錯了，攻擊命中了自己。
2	噢噢！武器從手中掉落。掉落的武器可以透過支援行動撿起來裝備。
3	發出了讓人不開心的聲音！裝備的武器壞掉了。 如果沒有武器的話，則受到無法減輕的2點傷害。
4	咚！受到『倒地』的異常狀態。
5。減少1D6點【氣力】。
6	糟了！？一名對手獲得1次追加行動。由對手決定讓誰獲得這個追加行動。

迴避大失敗表	
d6	說明
1	可惡！受到的傷害追加1D6點。
2	噢噢！被捕捉到空隙而命中。這個攻擊造成的傷害不會被減輕。
3	發出了讓人不開心的聲音！裝備的防具壞掉了。 如果沒有防具的話，則受到無法減輕的2點傷害。
4	咚！受到『倒地』的異常狀態。
5。減少1D6點【氣力】。
6	糟了！？一名對手獲得1次追加行動。由對手決定讓誰獲得這個追加行動。

9.異常狀態

角色可能會因為能力的效果或道具，受到被稱之為異常狀態的特殊效果。

在戰鬥結束時，異常狀態便會全部解除。

此外，可藉由大成功、道具、能力的效果，或者是滿足異常狀態設定的條件，來將異常狀態解除。

若存在著 2 個以上異常狀態的狀況下，回復 1 個異常狀態時，則可以選擇任意的異常狀態來解除。

相同角色將不會受到複數個同名的異常狀態。

異常狀態一覽	
名稱	說明
中毒	一輪結束時，角色的【體力】減少1D6點。但不會因此發生部位損傷。
著火	一輪結束時，角色的【體力】和【氣力】減少1點。
麻痺	角色進行的所有行為判定的達成值帶有-1修正。
捕縛	角色進行的命中判定的達成值帶有-1修正。
倒地	角色進行的迴避判定的達成值帶有-2修正。
重傷	角色進行的死亡判定帶有-1修正。
暴露	角色的資料將被公開。此外，因為攻擊而受到的傷害增加1點。

10.無力化狀態

當【氣力】為 0，直到戰鬥結束前將無法進行所有的行動。

在戰鬥結束後，『無力化狀態』將會解除。當『無力化狀態』解除時，【氣力】的數值將變更為 1。

此外，若因某些因素導致【氣力】回復至 1 以上時，『無力化狀態』也將會解除。

處於無力化狀態的角色時常會是已行動的狀態。

處於『無力化狀態』的角色仍然可以進行「先制判定」等不需消耗行動的判定。若在戰鬥以外的場合陷入無力化狀態，則在處理完行動後，使【氣力】回復為 1 並解除無力化狀態。

5.決戰階段

移動

若前往〈森主〉所在地路上的〈障礙〉已經被突破，則會在時限限制的最後一個巡迴結束時，向著〈森主〉所在的〈檢查點〉移動，並進入決戰階段。

此外，若在時限到達之前便移動到〈森主〉所在的〈檢查點〉，將會直接進入決戰階段。

這個移動仍會發生隨機遭遇。

描寫

在決戰階段中，**GM**首先會描述〈森主〉所在場所的景色，接著進行關於〈森主〉的描述。

與森主戰鬥

在描寫結束後，將和〈森主〉展開戰鬥。

擁有強大力量的〈森主〉將與冒險者們開始一場驚心動魄的死鬥。

6.結果階段

終幕場景

在這個階段中，將描寫和〈森主〉戰鬥後，迎來了什麼樣的結局。
舉例來說，若最初是為了尋求物資，則眾人將紛紛進入解除了〈場域〉的森林調度資源、舉行收穫祭典，並向冒險者們致上敬意。

獲得報酬

被解放的〈場域〉內，很有可能還殘存著尚未使用過的物資；冒險者們作為解放〈場域〉的主要功臣，自然擁有最先獲得它們的權利。
大約在「每名冒險者，可以獲得一個價值為〔〈森主〉等級×3〕J以下的道具」為較適當的程度。

GM也可以根據情況增加、或是給予增加營地內設施之類的報酬。

營地的成長

營地也將會獲得〔〈森主〉的等級〕點的C P（**Camp Point**，營地點數）。

可以使用這些點數來增加營地內的設施和人才，或者是提升它們的等級。之後的文中會將設施及人才統稱為設備。

只要還擁有C P，就可以盡可能的獲得設備。剩餘的C P將在下個劇次中一併計入。

營地的設備具有以下要素：

- 名稱
 - 設備的名稱。
 - 必要C P
 - 要獲得該設備時必須支付的C P。已獲得設備的狀態下，可支付這個C P來使等級上升。
- 此外，1 C（罐頭）可以作為1 C P。

- 類型
 - 有常駐、支援兩種類型。常駐將會時常發揮效果。支援則是在野營階段時，透過使用該設備來獲得其效果。
- 指定特技
 - 要使用設備所必要的特技。若指定特技為無的場合，則不需要判定即可使用。
- 等級
 - 設備的等級。剛獲得的設備的等級為 1。
- 最大等級
 - 設備的最大等級。
- 前提
 - 若營地內沒有此設備的前提中所設定的設備，則無法發揮效果。
- 效果
 - 使用設施或人才後將發揮的效果。

設備需從「營地設施表」和「營地人才表」中選擇。

營地設施表						
名稱	必要CP	類型	指定特技	等級	前提	效果
屋頂	3	常駐	—	2		所有人的【氣力基準值】+〔等級〕。等級1則滴漏著雨滴。
牆壁	3	常駐	—	2		所有人的【氣力基準值】+〔等級〕。等級1則從縫裡吹著風。
床鋪	8	常駐	—	3		所有人的【氣力基準值】+〔等級x2〕。
水域	10	常駐	—	1		所有人的【氣力基準值】+3。可以取水的河川就在附近。
引水道	10	常駐	—	1	水域	所有人的【氣力基準值】+2。從河川直接把水引到營地。
水井	15	常駐	—	1		所有人的【氣力基準值】+3。營地中有著一口可以取水的井。
瞭望塔	6	常駐	—	1		所有人的【氣力基準值】+1。

倉庫	2	常駐	—	10		最多可以保存〔等級x10〕個道具。只有在營地時能存取東西。
食物倉庫	20	常駐	—	1		所有人的【體力基準值】+2。
汽油桶	1	—	—	1		可以儲存水之類的。
浴室	3	支援	無	3	水域、汽油桶	你的【氣力基準值】+〔等級〕。
溫泉	15	支援	無	3		你的【氣力基準值】和【體力基準值】+〔等級〕。
田地	2	支援	製作	5		指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕J。當此設施達到最大等級時，食堂的效果再+1。
食堂	5	支援	料理	1	廚師	你的【體力基準值】+1。
牧場	3	支援	捕捉	3		指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕個肉乾或「毛皮」。當此設施達到最大等級時，食堂的效果再+1。
藥草園	2	支援	鑑定	3		指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕個「古柯葉」。
醫院	5	支援	治療	1	醫生	指定特技的判定成功後，你獲得1個「鎮痛劑」。
圖書館	5	支援	瞧見	1		指定特技的判定成功後，在一場劇次中1次，你可以讓骰子的骰面結果+1。這個，我在當時的書上有看過！
工房	6	支援	製作	3		消耗任意個道具。指定特技的判定成功後，你可以製作出一個武器或防具。需要消耗的道具的總價格等同製作道具的價格減去〔等級〕。這裡可以消耗的道具只有「毛皮」「殼」「羽毛」「武器」「防具」。
廣場	2	常駐	—	3		〔等級〕個人，可以追加擲骰使用一次「散步表」的效果。
太陽能電池	4	支援	無	5		你所持有的最多〔等級〕個道具可以「充電」。

廣播電台	15	支援	傳達	1	瞭望塔、太陽能電池、技術員	指定特技的判定成功後，在結果階段時，營地將可以獲得1個任意的人才。如果營地已經有該人才的話，則增加1個等級。這個判定會受到等同〔欲獲得人才的必要CP〕的負修正。
鐘	5	支援	無	1	瞭望塔、鐵匠	使用之後，每一個巡迴，所有人增加1點【氣力】。

營地人才表						
名稱	必要CP	類型	指定特技	等級	前提	效果
商人	4	支援	傳達	3		指定特技的判定成功後，你可以購買最多〔等級+3〕個道具。
教師	5	支援	思考	1		指定特技的判定成功後，你在該劇次間，習得1個隨機特技。擲1D6決定領域、再擲2D6決定習得的特技。
歌姬	3	支援	歌唱	1		指定特技的判定成功後，你的【氣力】增加2D6點。
廚師	3	支援	料理	3		指定特技的判定成功後，你可以用1J交換1個「奢侈品」。一次判定最多可以交換〔等級〕個。
木匠	5	常駐	—	3		建造設施所需要的必要CP減少〔等級〕點。
領隊	5	支援	不休	3		指定特技的判定成功後，營地獲得〔等級〕點CP。
醫生	5	支援	治療	3		指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕個「軟膏」。
圖書館員	3	常駐	—	3		「圖書館」的效果可以使用的次數增加〔等級〕次。
鐵匠	3	常駐	—	3		「工房」的等級增加〔等級〕。此外，當「工房」的判定失敗時，可以重骰一次。
勤奮者	3	常駐	—	1		將1個任意人才的等級視作增加1。
獵戶	3	支援	捕捉	3		指定特技的判定成功後，你獲得〔等級〕個肉乾或「毛皮」。此外，「牧場」的必要CP減少1點。
技術員	8	常駐	—	5		使用設施時的判定的達成值獲得+〔等級〕的修正。

戰士	6	支援	揮動	3		指定特技的判定成功後，你在該劇次中有〔等級〕次，在適用傷害的時機可以使造成的傷害增加〔等級〕點。
旅人	5	支援	雜學	1		指定特技的判定成功後，你在該劇次中有1次，可以給予1個目標『暴露』的異常狀態。

獲得經驗值

每名倖存的冒險者都會獲得經驗值，玩家可以使用這些經驗值來使角色成長。

當滿足以下各個項目的條件，就能獲得相應的經驗值。

- 活下來了！（3點）
- 為營地帶來希望（1點）
- 從失敗中學習（每次失敗一次1點）
- 打倒〈森主〉（〔森主的等級〕點）
- 造訪〈檢查點〉（每個地方1點）
- 突破障礙（每個障礙1點）
- 在時限之前向〈森主〉挑戰（每提早一個巡迴1點）
- 良好的角色扮演（1點）
- 幫助其他人（1點）
- 幫助劇次的進行（1點）

劇次結束之後

在一個劇次結束之後，角色們將受到下列的所有效果。

- **【體力】**變更為「基準值×2」。
- **【氣力】**變更為「基準值」。
- 回復所有受到的部位損傷。（傷者的〈傷痕〉並不會回復）
- （任意）重新選擇《特技》。（將習得的特技變更為未習得，並習得其他的特技）
- （任意）重新選擇**【能力】**。（將習得的能力變更為未習得，並習得其他的能力）

7.角色的成長

冒險者將透過劇次來進行成長。

藉由消耗獲得的經驗點，角色將能夠成長。未使用的經驗點可以留到之後使用。

- **【氣力基準值】上升（10點）**
 - 上升1點**【氣力基準值】**。
- **習得《特技》（15點）**
 - 習得1個新的《特技》。
- **習得【能力】（15點）**
 - 從泛用組別，或者是自己類別的組別中選擇，並習得1個新的**【能力】**。
- **【體力基準值】上升（20點）**
 - 上升1點**【體力基準值】**。
- **取得角色類別（30點）**
 - 取得1個新的角色類別。
 - 此外，這時將可以從新取得的角色類別的組別中選擇並習得1個**【能力】**，但1名角色最多只能取得3個角色類別。

七、創造〈森主〉

1.名稱、外表

名稱和外表可自由決定。〈森主〉的外表基本上會以動物為中心，並多與機械和災難等要素摻雜組合。

2.等級

等級是代表著〈森主〉有多麼強大的數值。

若是作為新創冒險者們的對手的場合，則可以設定為與人數相同的數值。

3.特技

〈森主〉將會習得所有的特技。

4.間隔

〈森主〉的特技表中的間隔不會被塗黑。

5.能力

〈森主〉首先會習得森主組別中的4個【能力】，接著，從所有組別中選擇並習得等同「等級」數量的【能力】。

從等級4以後，森主可以選擇在一個行為判定中組合最多2個輔助能力，等級8以後則為最多3個輔助能力。

敵人能力可參考→敵人能力表

6.體力

〈森主〉擁有〔等級×5〕點的【體力】。

7.氣力

〈森主〉擁有〔10+等級〕點的【氣力】。

作為森主的範例，可以參考→範例劇本

八、FAQ

類別相關的FAQ

Q：傷者若指定「慣用手」作為傷痕，那麼是否可以裝備「右手」和「左手」的道具？

A：可以裝備。

Q：傷者若指定「慣用手」作為傷痕，是否可以裝備像是「槍」的雙手武器呢？還是會因此承受某些懲罰？

A：可以裝備，也不會受到懲罰。

行動相關的FAQ

Q：在已行動狀態下，是否可以進行插入類型的行動？

A：是的，可以這麼做。插入類型的行動與是否行動過無關，可以在任何時機插入使用。

能力相關的FAQ

Q：沒有攜帶箭矢的話，可以使用【毒矢】嗎？

A：可以使用。在取得能力的時候，就會視作已經帶著毒矢所需要的毒與箭矢了。

Q：【渾身擊】的指定特技一定要和武器的指定特技一致嗎？

A：不需要，和必須與武器一致的【武器攻擊】不同，【渾身擊】的指定特技完全是自由的。你也可以使用槍之類的武器進行《毆打》。

好好演出自己是如何使用該指定特技進行攻擊即可。

Q：使用【對刺】時，若自己被損傷的部位是敵人已經受到部位損傷的部位該怎麼辦？

A：什麼都不會發生。請在使用前確認對手已經受到的部位損傷。

Q：可以對【畢達哥拉】等能夠造成傷害的支援能力進行迴避判定嗎？

A：不行，不能進行迴避。

Q：可以對【咆哮】等賦予異常狀態的能力進行迴避嗎？

A：可以進行迴避判定。攻擊類型的能力全部被視作攻擊。

Q：透過傷者能力中的【復健】而取得的特技，是否會因為其他的部位損傷而導致變為無法使用的狀態？

A：是的，會變為無法使用。【復健】並不具備「選擇的特技將不會變為無法使用的狀態」的效果。

Q：可以在創造角色時做出只習得泛用組別能力的腳色嗎？

A：可以。

Q：若對同一個道具使用匠人的【改造】，效果會重複嗎？

A：相同名稱之能力的效果不會重複。但可以對其他的道具進行改造。

道具相關的FAQ

Q：在創造角色時，可以把一開始給的背包賣掉嗎？

A：可以。原本的10 J 加上賣掉背包獲得的5 J，一共有15 J 可以用以自由購買道具。

Q：如果不裝備手提包的話，就不能發揮其效果嗎？

A：對，如果不裝備在單手上就無法發揮效果，只是個普通的重量 2 的攜帶物品而已。

Q：我想用6 J 的柴刀去買一把4 J 的槍，會有找零嗎？

A：根據當下狀況決定。若購買的時機限制「只能買一個」，則不會有找零。除此之外的狀況，可以換回4 J 的槍和2 J 的零錢。

Q：在戰鬥中，可以從袋中取出武器並立刻裝備嗎？

A：不行。從袋子中取出東西要 1 個行動、裝備也要 1 個行動，總共需要 2 回合。

Q：若同時裝備 2 個鍋蓋，迴避判定會因此各獲得一次 + 2 的修正嗎？

A：不會。即使裝備 2 個相同名稱的裝備道具，也只會發揮其中 1 個的效果。

Q：假設我持有 2 個古柯葉，雖然使用時機為插入，我還是在同一回合中使用這 2 個道具嗎？

A：是的，可以這麼做。消耗品即使名稱相同，仍被視作不同的道具。

Q：使用寵物，是指吃了牠的意思嗎？

A：不是。若是透過支援行動使用，會因為寵物的可愛而增加1D3點【氣力】。但在緊急狀況時，也可以把牠當作食物，這樣的意思。

Q：胡椒球要怎麼使用呢？

A：在攻擊的同時使用。當裝備「彈弓」時，在命中判定之前透過消耗胡椒球來使用。若攻擊成功命中，則給予目標『麻痺』的異常狀態。

Q：武士刀發生大成功！攻擊力 2 倍！這個效果和攻擊力追加的1D6何者在前？何者之後？

A：先增加攻擊力1D6，然後攻擊力再 2 倍。

Q：【改造】和【值切〇】等「對象：道具」的能力可以以其他人的道具作為對象嗎？

A：是的，可以將其他人的道具作為對象使用。

Q：當裝備了「部位：雙手」的道具，或是同時在左右手上都裝備了「部位：單手」的時候，使否可以使用攜帶物品中像是古柯葉之類的消耗道具？

A：是的，可以使用。裝備部位與道具的使用並沒有關連。

Q：若《※慣用手》受到了部位損傷，是不是就不能使用裝備的道具了？

A：不，即使受到部位損傷，仍可以正常的使用裝備。雖然可以持有武器，但請解釋為因為受到了嚴重的傷而無法使用《特技》。

Q：無法購買的道具有設定價格，是不是可以換算成 J ？

A：是的。舉例來說，價格設定為1 J 的「硬殼」，可以被換成1 J 。

行為判定相關的FAQ

Q：死亡判定算是判定嗎？

A：是判定沒錯。希望的【希望之光】與傷者的【厄運】的效果可以對其產生作用。

Q：若大成功的結果因為重新擲骰而不再是大成功的話，是否還能因此回復氣力呢？

A：大成功、大失敗的發生與否，是在重新擲骰後根據骰面結果判斷的。若因此沒有發生大成功，則也不會因此回復氣力。

野營階段相關的FAQ

Q：想請教若骰出兩次散步表的第 1 1 個結果，該怎麼處理？

A：重複執行其效果。該次購入的營地設施的必要 C P 減少 2 點。

探索階段相關的FAQ

Q：什麼時候可以得知〈檢查點〉的〈障礙〉的有無及其內容，以及〈森主〉的情報呢？

A：基本上，在到達〈檢查點〉時，就可以知道〈障礙〉的有無、內容，以及〈檢查點〉的內容。但是，還是可能存在著例外。

若有其他冒險者曾經探索過，那麼就可能提早得到這些情報。若有地圖的話，也可以預見有什麼樣的〈障礙〉。〈森主〉的外貌情報和強大也可以透過這種方式得知。

異常狀態相關的FAQ

Q：在【體力】為0時，因『著火』的效果而導致受到1點傷害，是否會造成部位損傷呢？

A：是的，會造成部位損傷。也需要決定受到損傷的部位。

Q：當因為『著火』的效果而使【氣力】歸0時，是否會進入『無力化狀態』呢？

A：是的，會進入『無力化狀態』。



十一、表格總覽

敵人一覽								
名稱	等級	類型	體力	氣力	習得特技	能力	掉落物	說明
鬼蜻蜓	2	昆蟲	1	3	《噬咬》 《跳躍》	【大顎】 【飛行】	使用掉落表：昆蟲A	40公分長的巨大蜻蜓。龐大的下顎喀吱喀吱的嚼咬著。
納迦蜈蚣	2	昆蟲	6	2	《噬咬》 《奔跑》	【咬下】 【外骨骼】	使用掉落表：昆蟲B	1公尺大小的蜈蚣。雖然沒有毒，但被咬到還是會超級痛！
裝甲蜂	3	昆蟲	4	7	《噬咬》 《跳躍》 《刺擊》	【大顎】 【外骨骼】 【毒針】 【飛行】	使用掉落表：昆蟲C	大約20公分大的胡蜂。一邊發出喀擦喀擦的聲音一邊飛行著。
鋼鐵兜蟲	3	昆蟲	7	3	《跳躍》 《先手》	【鋼鱗】 【衝撞：《跳躍》】	使用掉落表：昆蟲A	披著金屬甲殼的獨角仙。用彷彿火箭一樣的撞擊將獵物殺死後，在其中產卵。
犄角兔	1	野獸	1	3	《跳躍》 《刺擊》 《格擋》	【銳角】 【衝撞：《刺擊》】	使用掉落表：野獸A	長著犄角的兔子。信條是「攻擊就是最大的防禦」。
蝙蝠犬	2	野獸	6	5	《奔跑》 《聆聽》 《噬咬》	【利牙】 【干擾音波】 【衝撞：《噬咬》】	使用掉落表：野獸A	臉看起來像蝙蝠，沒有眼睛的犬類。使用超音波捕捉獵物。
血濡璃鴉	3	野獸	5	7	《跳躍》 《喊叫》 《墜落》	【飛行】 【衝撞：《墜落》】 【鑽啄】	使用掉落表：野獸B	有著白色羽毛的大型鴉。但那潔白的羽毛卻常因獵物的血而被染成紅黑

								色。從上空旋轉俯衝下來以殺死盯上的獵物。
殭屍	1	變種	8	1	《行走》 《噬咬》 《毆打》	【武器攻擊： 《毆打》】 【咬下】 【腐敗】	棍棒	會動的屍體。武器攻擊使用的武器為「棍棒」。雖然會說話，但也只是像壞掉的錄音機一樣重複著生前記得的話語，並沒有知性。會襲擊看到的人類。
豪火牛	3	森主	15	13	全部	【單體攻擊】 【全體攻擊】 【恆常性】 【習性：自己的體力0】 【火焰放射】 【突擊】 【銳角】		赤紅色的巨大蠻牛。尾巴的末端燃燒著鮮紅的火焰。做出了以餐廳為中心的〈場域〉。
暴風龍	4	森主	20	14	全部	【範圍攻擊】 【全體攻擊】 【恆常性】 【習性：地面】 【核心：感覺器官】 【利牙】 【咆哮】 【外骨骼】		被青色鱗片覆蓋，有著細長身體的龍。正擴大著以水力發電廠為中心的〈場域〉

敵人能力						
名稱	組別	類型	反動	指定特技	對象	說明
大顎	昆蟲	攻擊	0	《噬咬》	單體	指定特技的判定成功後，給予對象3點傷害。
毒針	昆蟲	攻擊	3	《刺擊》	單體	指定特技的判定成功後，給予對象1點傷害。若因這個結果而減少了1點以上的【體力】，則給予對象『中毒』的異常狀態。
外骨骼	昆蟲	常駐	—	—	自己	自己受到的傷害減輕1點。
飛行	昆蟲	常駐	—	—	自己	迴避判定的達成值將帶有+1修正。
大鎌	昆蟲	輔助	5	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加1D6點。
觸手	昆蟲	攻擊	2	《操作》	單體	指定特技的判定成功後，給予對象1點傷害。此外，對象在該回合結束前不能使用插入或輔助類型的能力。
衝撞	野獸	攻擊	0	自由	單體	指定特技的判定成功後，給予對象1點傷害。這時，命中判定的達成值將帶有+2修正。
咬下	野獸	攻擊	0	《噬咬》	單體	指定特技的判定成功後，給予對象2點傷害。
突擊	野獸	攻擊	3	《奔跑》	全體	指定特技的判定成功後，給予對象3點傷害。但是，若對象擲骰的結果為奇數，則對象被排除在攻擊目標之外。
銳角	野獸	輔助	1	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加1點。
利牙	野獸	輔助	2	—	—	與命中判定組合使用。命中後的攻擊傷害增加2點。
咆哮	野獸	攻擊	2	《喊叫》	全體	指定特技的判定成功後，給予對象『麻痺』的異常狀態。
干擾音波	突變	輔助	1	—	—	與命中判定組合使用。被攻擊命中的對手，在下一個回合結束之前的所有行為判定帶有-1修正。

鋼鱗	突變	常駐	—	—	自己	自己受到的傷害減輕2點。但是這時【氣力】也會減少1點。
鑽啄	突變	輔助	3	—	—	與命中判定組合使用。增加2點傷害，並給予對象『重傷』的異常狀態。
火焰放射	突變	攻擊	2	《呼吸器官》	全體	指定特技的判定成功後，給予所有敵人『著火』的異常狀態。
寒氣	突變	輔助	1	—	—	與命中判定組合使用。對象「腕部」領域中的1個隨機特技無法使用。這個效果可以累積。
腐敗	突變	常駐	—	—	—	在回合結束時，所有人的【氣力】減少1點。習得【腐敗】能力的對象並不會被這個效果影響。
死亡判定	其他	常駐	—	—	自己	即使【體力】歸0也不會馬上死亡，而是進行死亡判定。
單體攻擊	森主	攻擊	0	任意	單體	指定特技的判定成功後，給予對象2D6點傷害。這個攻擊的命中判定的達成值將帶有+2修正。
範圍攻擊	森主	攻擊	0	任意	兩體	指定特技的判定成功後，給予對象3點傷害。
全體攻擊	森主	攻擊	0	任意	全體	指定特技的判定成功後，給予對象1點傷害。這個能力不能連續使用。
恆常性	森主	常駐	—	—	自己	當處於異常狀態時，在自己的行動開始前擲1D6，若擲骰結果在受到的異常狀態數量以下，則可以解除任意1個異常狀態。當處於『無力化狀態』時，在回合的最後擲1D6，若擲骰結果在〔受到的異常狀態數量+1〕以下，則可以回復『無力化狀態』。
習性	森主	常駐	—	—	自己	當在戰鬥中滿足條件時，獲得追加行動。條件在劇次開始前由GM決定。 (例子：自己進行死亡判定時、【體力】歸0時、骰子掉到地面時等等)
核心	森主	常駐	—	—	自己	增加1個死亡判定時擲的骰子。指定1個「身體部位」作為弱點，一旦被指定為弱點受到部位損傷，則失去此效果。

包圍	森主	常駐	—	—	—	可以讓〈森主〉以外的敵人同時登場。因為【包圍】而登場的敵人總等級最多為〔森主等級x2〕，並且數量最多為〔森主等級〕。
追加體力	森主	常駐	—	—	自己	【體力】增加〔自己的等級x3〕點。
追加氣力	森主	常駐	—	—	自己	【氣力】增加〔自己的等級x3〕點。
絕對成功	森主	常駐	—	—	自己	即使達成值低於目標值，命中判定仍視作成功。但這樣的話，對方的迴避判定會獲得〔(目標值-達成值)x2〕的修正

掉落表					
1d6	昆蟲A	昆蟲B	昆蟲C	野獸A	野獸B
1	無	無	硬羽(1J, 1W)	無	無
2	無	無	硬羽(1J, 1W)	無	生肉(1J, 1W, 食物)
3	硬殼(1J, 1W)	硬殼(1J, 1W)	硬羽(1J, 1W)	生肉(1J, 1W, 食物)	生肉(1J, 1W, 食物)
4	硬殼(1J, 1W)	硬殼(1J, 1W)	硬殼(1J, 1W)	生肉(1J, 1W, 食物)	生肉(1J, 1W, 食物)
5	硬羽(1J, 1W)	古柯葉(3J, 0W)	硬殼(1J, 1W)	生肉(1J, 1W, 食物)	生肉(1J, 1W, 食物)
6	硬羽(1J, 1W)	古柯葉(3J, 0W)	毒針(2J, 1W)	毛皮(1J, 1W)	生肉(1J, 1W, 食物)

掉落表			
d6*d3	昆蟲(1,2)	野獸(3,4)	突變(5,6)
1	大顎	衝撞	干擾音波
2	毒針	咬下	鋼鱗
3	外骨骼	突擊	鑽啄
4	飛行	銳角	火焰放射
5	大鎌	利牙	寒氣
6	觸手	咆哮	腐敗