



会話チャートの見方

悪魔は、会話チャートの「要求」欄に記載されているものを代価として要求してくる。会話しているPCはこれに応じるか否かを決め、会話判定を行う（実行型の会話スキルを使用している場合、この判定に+20%の修正がある）。

- 要求に応じた場合
 - ・クリティカル：白矢印に従って2マス移動。
 - ・成功：白矢印に従って1マス移動。
 - ・失敗：黒矢印に従って1マス移動、ない場合は交渉決裂。
- 要求に応じなかった場合
 - ・成功かクリティカル：黒矢印に従って1マス移動、ない場合は交渉決裂。
 - ・失敗：交渉決裂。「交渉決裂」ボックスの中の言葉に従う。
 - ・ファンブル：交渉決裂。悪魔は「怒り」出す。

交渉の結果

- 交渉成立 … 悪魔は取り引きに満足し、悪魔カードをくれる。
- 交渉決裂 … 会話は打ち切られる。全ての悪魔が退去したら、戦闘は終了。
- 贈り物 … 「贈り物表」を振って、贈り物を受け取る。悪魔は去っていく。
- 退去 … 悪魔は去っていく。
- 怒り … 次にその悪魔が行動するまで、会話はできない。

悪魔の要求

- なし … 悪魔は代価を要求してこない。
- マッカ … [悪魔のレベル×10+d10×10] マッカを要求する。
- アイテム … 「アイテム要求表」を振り、そのアイテムを要求する。
- HP … その悪魔のHPの10分の1に等しいHPを要求する。このダメージは防御点や命運などで軽減できない。
- 質問 … PCたちにコトワリの変化を要求する。「同意する」ならばGMが指定するコトワリの貢献ポイントを1ポイント増やす。同意しない場合、コトワリは変化しないが、要求に応じなかったことになる。

贈り物表

1d10		贈り物
1~3	激励	悪魔から励ましの言葉をもらう。ゲームマスターは情報を1つ与えることにしてもよい。
4~5	HP回復	悪魔の魔法威力+威力ロール分、話しかけたPCのHPを回復。
6~7	マッカ	その悪魔を倒した時に得られるマッカを入手。
8~9	アイテム	その悪魔を倒した時に得られるアイテムを入手。
0	宝石	ランダムに宝石を入手。

ランダム宝石表

1d10	宝石
1	サファイア
2	ルビー
3	オパール
4	アメジスト
5	メノウ
6	ターコイズ
7	ガーネット
8	オニキス
9	コーラル
0	アクアマリン

アイテム要求表

1d10	要求アイテム
1~4	魔石
5~7	チャクラドロップ
8	道反玉
9	宝玉
0	宝石、またはゲームマスターが指定するアイテム