

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

■**關鍵字**

事先計畫：判定前宣告使用關鍵字，將另一個能力值加在判定值上

臨機應變：判定後宣告使用關鍵字，重丟一顆骰子



■**感情支援**

判定前後都可使用，支援者擲 2D6，從判定者和支援者的骰子中選最大的兩顆做為判定骰

如果感情支援出現 6，君主得到一點激昂點

■**行動力**

額外移動：移動時消耗一點行動力，多移動一區域

專注迴避：回合中每消耗一點行動力，直到該角色下回合開始，迴避 +2

支援：1. 隊友命中判定後，消耗一點行動力，將支援值加在隊友的命中判定上。

2. 隊友傷害擲骰後，消耗一點行動力，將支援值加在隊友的傷害值上。