

戦闘

(ルールブックI P135-P162)

移動と行動

全力移動 敏捷度×3m

○補助動作

※次のラウンドの手番まで、回避力-4

通常移動 敏捷度m

○補助動作

●近接攻撃（近接武器による命中力判定）

●所要時間が10秒以下の行為判定

●その他、GMが認めた10秒程度の行動

制限移動 3m

○補助動作

●通常移動のできる行為すべて

●射撃攻撃（飛び道具による命中力判定）

●魔法の使用（魔法に応じた行使力判定）

戦闘中の行動

| 行動 | 種別 | 乱戦内 | 乱戦→外 | 外→乱戦 | 特記 |
|----------|-------|-----|------|------|---------------|
| 近接攻撃 | 主動作 | 可能 | 不可 | 不可 | — |
| 射撃攻撃 | 主動作 | 可能 | 可能 | 誤射あり | — |
| 接触形状魔法 | 主動作 | 可能 | 不可 | 不可 | — |
| 射撃形状魔法 | 主動作 | 可能 | 可能 | 誤射あり | — |
| 範囲形状魔法 | 主動作 | 可能 | 可能 | 無差別 | I-p147 |
| 貫通形状魔法 | 主動作 | 可能 | 可能 | 特殊 | I-p147 |
| 無形状魔法 | 主動作 | 可能 | 可能 | 可能 | — |
| 補助魔法 | 補助 | — | — | — | 本文に準ずる |
| 離脱 | 主動作 | 可能 | — | — | 次の手番まで回避力-4 |
| 起き上がる | 補助 | 可能 | — | — | 次の手番まで回避力-2 |
| 特技の使用宣言 | 補助 | 可能 | — | — | IRに1つ。効果はIR持続 |
| 蹴り起こす | 主動作 | 可能 | 不可 | 不可 | 睡眠解除 |
| ポーション | 主動作 | 可能 | — | — | — |
| 武装変更 | 補助 | 可能 | 不可 | 不可 | 攻撃の直前のみ実行可能 |
| 乱戦エリアの発生 | 補助/割込 | — | — | — | 接近を受けた時にも可能 |

攻撃と回避

物理攻撃（命中）

命中力（戦闘技能+器用度ボーナス）+2D > 回避力（戦闘技能+敏捷度ボーナス）+2D

魔法攻撃（成功）

魔力（魔法技能+知力ボーナス）+2D - 鎧によるペナルティ > 精神抵抗力（冒険者レベル+精神力ボーナス）+2D

魔法

対象

| | |
|-----------|-------------------------------------|
| 1体 | クリーチャー1体 |
| 術者 | 魔法の使用者 |
| 物体ひとつ | 無生物ひとつか1単位。数のないものを除く |
| 魔法ひとつ | 持続している魔法ひとつ |
| 半径xmの空間/y | 指定した点を中心とした半径xm範囲内のクリーチャーy体 |
| 任意の地点 | 乱戦エリア内に投射した場合、対象はランダムに選ばれる指定した空間の一点 |

射程/形状

| | |
|------|-------------------------|
| 術者 | 術者へのみ効果をあらわす |
| 接触 | 手か<魔法の発動体>による接触が必要 |
| — | 射程内であれば任意に対象を取れる |
| 射撃 | 射撃攻撃と同様に、射線・遮蔽の影響を受ける |
| 起点指定 | 地点・物体・生物を対象とする |
| 貫通 | 術者から射程までの線上のすべてに効果をもたらす |

抵抗

| | |
|----|-----------------------------------|
| なし | 判定を行わない。対象が効果を望まないなら、魔法は消滅する |
| 半減 | 抵抗した場合クリティカルせず、ダメージを算出後半減（切り上げ）する |
| 消滅 | 抵抗に成功した場合、魔法は効果をあらわさない |
| 必中 | 抵抗することはできない。魔法は必ず効果をあらわす |

遭遇距離

| 状況 | 距離 |
|----------------|---------|
| 狭い屋内 | 5m |
| 比較的広い部屋 | 10m |
| 森など、見晴らしの悪い屋外 | 10m |
| 平原など、見晴らしのよい屋外 | 20m |
| 馬などで移動している | +10~20m |
| 「大型」の魔物が参加している | +5~10m |

不意打ち時の隠密判定修正

| 状況 | 修正 |
|----------------|----|
| 対象が10m以内にいる | -4 |
| 対象が11~20m以内にいる | -2 |
| 対象が21m以上離れている | +0 |
| 視界の開けた場所に移動する | -2 |
| 足場が悪い、物音がしやすい | -2 |

乱戦エリアの大きさ

| 人数 | 通常 | 屋内 |
|-------|------|-------|
| 2 | 半径2m | 3×3 |
| 3-5 | 半径3m | 5×5 |
| 6-10 | 半径4m | 7×7 |
| 11-15 | 半径5m | 8×8 |
| 16-20 | 半径6m | 10×10 |

ペナルティ修正の例（視界）

| 状況 | 修正 |
|---------------|----|
| 近くに光源のない夜の屋外 | -2 |
| 近くに光源のない屋内や地下 | -4 |
| 深い霧や激しい砂嵐 | -2 |
| 片目が使えない | -2 |
| 両目が使えない/盲目状態 | -4 |

ペナルティ修正の例（肉体）

| 状況 | 修正 |
|------------------|----|
| 転倒している/起き上がった直後 | -2 |
| 氷上やぬかるみなど、足場が悪い | -2 |
| 片腕、ないし片足が使えない | -2 |
| 両腕、ないし両足が使えない | -4 |
| 網や蔦、泥などに絡みつかった状態 | -2 |
| 腰から下が水中 | -2 |
| 全身が水中 | -4 |

落下によるダメージ

落下1mごとに3ダメージ（物理・防護点有効）

水泳と溺れ

| 状況/一分毎判定 | 水泳難易度 |
|------------------------|-------|
| 流れのある川 | 7 |
| 急流 | 9 |
| 波の高い海 | 13 |
| 水泳移動速度：全力移動・通常移動ともに1/5 | |
| 水泳判定失敗：制限移動のみ。生命力R後に気絶 | |

威力表

| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| 0 | * | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 10 | * | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 |
| 20 | * | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 30 | * | 2 | 4 | 4 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 10 |
| 40 | * | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 11 | 12 | 13 |
| 50 | * | 4 | 6 | 8 | 10 | 10 | 12 | 12 | 13 | 15 | 15 |