

# 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、泥などに絡みつかれた状態	-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