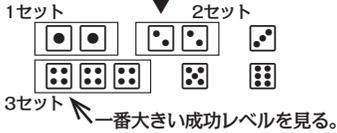


行為判定の方法 (P065)

【能力値】+【技能値】=ダイスプール (DP)
DPの数と同じ個数の6面体ダイスでロールする。

●10DPでダイスロールを行った場合



ダイスロールの結果は**3成功・3セット**となる。

【希望】の使い方 (P068)

I. リロール

【希望】を1消費して、行為判定を1回振り直す。1つの判定で何度でも行えるが、リロールした回数だけ、余計に【希望】を消費する。

II. 【命数】の回復

【希望】を1消費して、自分の【命数】を回復。回復量は、【命数】成長時のダイスロールと同じ (P061)。

III. 【心魂】の回復

【希望】を1消費して、自分の【心魂】を回復。回復量は、【心魂】成長時のダイスロールと同じ (P061)。

【友情】の使い方 (P069)

【友情】を1消費することで、その【友情】を結んでいるPCの【希望】を1回復する。

難易度のある行為判定 (P065)

成功レベルが難易度以上なら判定に成功する。協力判定は下記の難易度に+2する。

難易度	目安	説明
2	通常	難易度の最低値。多くの場合、この難易度が設定される。
3	難しい	失敗する可能性が高い危険な状況で設定される。
4	とても難しい	誰も失敗するような不可能な状況で設定される。
5	極めて難しい	成功する見込みがまったくない絶望的な状況で設定される。

クリティカルコール (P069)

行為判定や対抗判定のとき、通常の判定方法に代わって、クリティカルコールを宣言できる。

- ①クリティカルコールを宣言
- ②【能力値】+【技能値】=DPでダイスロール
- ③出目を確認する

●**竜のダイスがない**▶失敗。
●**竜のダイスがある**▶成功。成功レベルは [竜のダイスの個数×2]。
セット数は必ず1セット。

●**クリティカルコールのリロール**
クリティカルコールで行った判定をリロールするときは、振り直す際もクリティカルコールで行う。判定方法の変更はできない。

対抗判定 (P067)

①レベル差の修正を算出する

[PL側のレベル-GM側のレベル]で算出された値が、PL側キャラクターへの成功レベルの修正となる。

②PL側とGM側がそれぞれのDPでダイスロールの結果に、上記のレベル差の修正を加える。

③成功レベルを比較して結果を出す

- 成功レベルが大きい ▶ 勝利
- 成功レベルが同じ ▶ セット数の大きい方が勝利
- 成功レベルもセット数も同じ ▶ DPの大きい方が勝利
- 成功レベル、セット数、DPも同じ ▶ 引き分け

※レベル差の修正を受ける対象は？
レベル差の修正を受けるのは、プレイヤー側のキャラクターのみ (PCの味方NPCや相棒を含む)。

クエストレベルとレベル差の修正 (P069)

- ①GMがクエストのクエストレベルを宣言。
- ②[PCのキャラクターレベル-クエストレベル]でレベル差の修正を算出。
- ③レベル差の修正を判定結果の成功レベルに加味し、最終的な成功レベルを出す。

●クエスト

キャラクターが行為判定を行う場面をクエストと呼ぶ。すべてのクエストにはキャラクターレベルに対応したクエストレベルが設定されている。

難易度のみで、クエストレベルが表記されていない行為判定は、そのシナリオのシナリオレベルがクエストレベルとなる。

戦闘ボード (P070)

エリア・ナンバー 戦闘ボードの上部に記載された1から10の番号のこと。

空中フィールド
空を飛んでいるキャラクターが配置されるマス目。
【移動力/空中】がなければ移動できない。

地上フィールド
地上を歩くキャラクターが配置されるマス目。

物陰フィールド
他のキャラクターに対し「隠れている状態」のキャラクターが配置されるマス目。
〈隠密〉の技能値がなければ移動できない。

射程 (P071)
武器や魔法が届く距離のこと。対象までのマス目を数えて、射程内にいるかを確認する。射程を確認するときは、縦横の方向のみでマス目を数える。
●【地上】から【空中】への射程修正
【空中】の対象を【地上】から狙う場合、数えたマス目の数に+1したものが射程となる。

乱戦状態 (P072)
敵対するキャラクターが、【地上】または【空中】の同じフィールドに配置された状態。
●【乱戦状態】のペナルティ
【乱戦状態】となったキャラクターは、自分が今いるフィールドから、敵対するキャラクターがすべていなくなるまで移動できない。敵がいなくなれば解除される。
●【乱戦状態】を抜け出す
【乱戦状態】を抜け出そうとするなら、同じフィールド内の敵対するキャラクターすべてから【フリーアタック】(P073)を受けなければならない。

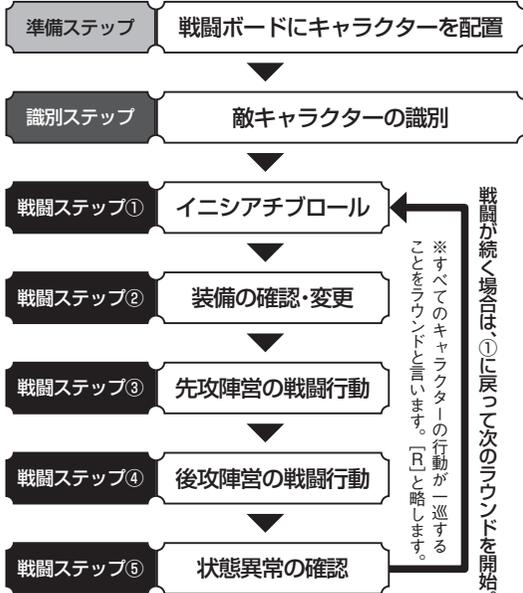
フィールドの移動 (P071)
キャラクターは自身の【移動力】の数だけ、フィールドを移動できる。
【移動力/地上1】なら、1回の行動で【地上】のフィールドを1つ進める。
●フィールドは斜めに移動できない。
●移動中に使用する【移動力】の途中変更はできない。
●戦闘ボードの外に出る移動は「撤退」になる。

エリア
戦闘ボード上で、【空中】【地上】【物陰】の3つのフィールドを縦軸でまとめて表す。

隠密

戦闘の手順(P073)

■ 戦闘フローチャート(P073)



■ 準備ステップ

戦闘ボードにキャラクターを配置し、戦闘の準備をするステップ。基本的に、PC、NPC、妖魔の配置は戦闘クエストで指定される。

■ 識別ステップ

PCが敵の陣営を識別するステップ。PC全員が初見の対象と遭遇したら、識別する対象のキャラクターレベルをクエストレベルとして、(物語)DPで判定する。

■ 戦闘ステップ①:イニシアチブロール

このラウンドの先攻後攻を決めるステップ。1D10をロールし、高い目を出した陣営が先攻。同じ目なら、敵陣で最も高いレベルのキャラクターと自陣のリーダーのキャラクターレベルを比較し、レベルが高いほうが先攻。

■ 戦闘ステップ②:装備の確認・変更

ラウンド中の装備を決定するステップ。このステップで決定した装備は、次のラウンドまで変更できない。

■ 戦闘ステップ③:先攻陣営の戦闘行動

先攻の陣営が戦闘行動を行うステップ。キャラクターは自分の行動順で、12種の戦闘行動から1つを選んで宣言し、その宣言内容に基づいて行動する。

■ 戦闘ステップ④:後攻陣営の戦闘行動

後攻の陣営が戦闘行動を行うステップ。戦闘ステップ③と同様に処理。

■ 戦闘ステップ⑤:状態異常の確認

状態異常の状況を確認し、その処理を行なうステップ。

■ 成功レベルによる識別結果

成功レベル	識別の内容
失敗	何もわからない
2~3成功	名前、レベル
4成功以上	名前、レベル、[命数]、[心魂]、特殊な攻撃

攻撃と防御(P076)

攻撃と防御の成否は、対抗判定(P066)によって決定する。

ダイスロールの順番は攻撃側が先となり、その攻撃が成功したら、防御側がダイスロールをする。

ダメージ(P076)

ダメージは攻撃の成功レベルの値と使用した武器のダメージロールの合計値。

与えたダメージの値だけ、対象の[命数]は減少するが、装甲値の分だけ受けるダメージを減少できる。

■ 12種の戦闘行動

種別	戦闘行動の宣言
移動	全力移動 ([移動力] +1)
攻撃	近接攻撃 射撃攻撃
魔法	魔法
アイテム	アイテムの使用 アイテム・武器の受け渡し
防御	防御専念 (〈受け〉と〈回避〉に、それぞれ [+1成功])
その他	探知 騎乗動物に乗る/降りる 起き上がる 動物を説得する (※動物使いのみ) 撤退

■ 攻撃と防御の手順

- ①攻撃側は敵を1体指定し、互いのキャラクターレベルを比較して、レベル修正を確認する
- ②攻撃側は装備している武器の[能力値]+(技能値)のダイスロールをする
- ③防御側は(受け)DP<(回避)DPで防御する
- ④攻撃側と防御側の成功レベルを比較する
攻撃側 > 防御側 ▶ 攻撃成功
攻撃側 < 防御側 ▶ 攻撃失敗
攻撃側 = 防御側 ▶ セット数を比較 (⑤へ)
- ⑤攻撃側と防御側のセット数を比較する
攻撃側 > 防御側 ▶ 攻撃成功
攻撃側 < 防御側 ▶ 攻撃失敗
攻撃側 = 防御側 ▶ ダイスロールを比較 (⑥へ)
- ⑥攻撃側と防御側のダイスロールを比較する
攻撃側 > 防御側 ▶ 攻撃成功
攻撃側 < 防御側 ▶ 攻撃失敗
攻撃側 = 防御側 ▶ (引き分けにより) 攻撃失敗

■ 防御

近接攻撃 ▶ 〈受け〉DPを使って対応する。
射撃攻撃 ▶ 〈回避〉DPを使って対応する。

● 盾の効果

盾を装備していた場合、射撃攻撃の防御を〈受け〉DPで対応できます。

● かばう

射程1以内のキャラクターが受けたダメージを、自分が代わり受けることを[かばう]と言う。
[かばう]は、すべてのキャラクターができるが、各キャラクターは1ラウンドに1回しか行えない。

● 痛打

4成功以上で攻撃が成功した場合は、痛打が発生する。痛打が発生すると武器のダメージロールを複数回ロールすることができる。

● 痛打表

成功レベル	ダメージロールの回数
4~5	2回
6~7	3回
8~9	4回
10~11	5回
12~13	6回
14~15	7回
16~17	8回

● [命数] [希望] がともに0

[瀕死]の状態。戦闘中に[生死の選択表]を振るか、戦闘後に[希望]の最大値を1減らし、その新しい最大値まで[希望]を回復する。

■ 状態異常の種類と効果

状態	効果
毒	ラウンド終了時に[命数]にダメージ。
麻痺	行為判定に-nDP。
転倒	行為判定に-3DP。移動不可。
眠り	行動不可。移動不可。
気絶	[命数]か0の状態。行動不可。移動不可。
混乱	[心魂]か0の状態。行為判定に-3DP。