

敵情を探る

基本動作 偵察

最大SR タイミング プリーフィング

判定 基本(運動)

対象 本文 射程 本文

コスト 制限

▶効果: 次のシーンの戦闘における敵の情報を得ようと試みる。[達成値: 10] 登場するエネミーの数を知る。[達成値: 20] そのうちランクが一番低いエネミー1体の名称と[ボス][モブ]タグの有無を知る。

エネミー識別

基本動作

最大SR タイミング セットアップ

判定 基本(知識/識別難易度)

対象 単体 射程 20Sq

コスト 制限

▶効果: [識別難易度]を持つキャラクターを対象とする。対象は[識別済]の状態となる。

基本武器攻撃

基本動作 武器攻撃

最大SR タイミング メジャー

判定 対決(命中/回避)

対象 単体 射程 武器

コスト 制限

▶効果: 対象に[【攻撃力】+1D]の物理ダメージを与える。

基本魔法攻撃

基本動作 魔法攻撃 杖 魔石

最大SR タイミング メジャー

判定 対決(命中/抵抗)

対象 単体 射程 4Sq

コスト 制限

▶効果: 対象に[【魔力】+1D]の魔法ダメージを与える。

異常探知

基本動作

最大SR タイミング セットアップ

判定 基本(知覚/探知難易度)

対象 広範囲 20無差別 射程 至近

コスト 制限

▶効果: [探知難易度]を持つ範囲内すべての存在を対象とする。対象の[隠蔽]状態および[隠密]は解除される。あなたの味方に対しては、解除する効果を適用しなくてもよい。

プロップ解析

基本動作

最大SR タイミング メジャー

判定 基本(解析/解析難易度)

対象 単体 射程 1Sq

コスト 制限

▶効果: [解析難易度]を持つプロップ1つを対象とする。対象は[解析済]状態になる。

ラン

基本動作 移動

最大SR タイミング ムーブ

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

コスト 制限

▶効果: あなたは[【移動力】Sq]まで[通常移動]をしてもよい。

ダッシュ

基本動作 移動

最大SR タイミング ムーブ

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

コスト 制限

▶効果: あなたは[【移動力】+2Sq]まで[通常移動]をしてもよい。あなたはマイナーアクションを1回失う。マイナーアクションを失えない場合使用できない。

プロップ解除

基本動作

最大SR タイミング メジャー

判定 基本(解除/解除難易度)

対象 本文 射程 1Sq

コスト 制限

▶効果: [解除難易度]をもち、かつ[解析済]状態のプロップ1つを対象とする。対象は効果を停止する。

アイテム鑑定

基本動作

最大SR タイミング メジャー

判定 基本(解析/解析難易度)

対象 本文 射程 至近

コスト 制限

▶効果: [解析難易度]を持つアイテム1つを対象とする。対象は[解析済]状態になる。

シフト

基本動作 移動

最大SR タイミング ムーブ

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

コスト 制限

▶効果: あなたは1Sqまで[即時移動]してもよい。あなたは直後のマイナーアクションを1回失う。マイナーアクションを失えない場合は使用できない。

とどめの一撃

基本動作

最大SR タイミング インスタント

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

コスト 制限

▶効果: このメインプロセスであなたが攻撃を行い、その攻撃により対象に含まれる[戦闘不能]状態のキャラクターにHPダメージを1点でも与えられる状態となった場合、そのキャラクターを[死亡]状態にする。

隠れる

基本動作

最大SR タイミング メジャー

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

コスト 制限

▶効果: あなたは[隠密]状態になる。ただし、あなたが[ヘイトトップ]の場合、または他のキャラクターの[移動阻止]の対象となっている場合、またはバッドステータスを受けている場合、この基本動作は使用できない。

かばう

基本動作

最大SR タイミング ダメージ適用直前

判定 判定なし

対象 単体 射程 至近

コスト 制限

▶効果: あなたは[ダメージ適用ステップ]であなたが以外の対象が受ける予定のダメージをかわりに受ける。対象はダメージを受けることはない。《かばう》を行うためには[未行動]でなければならず、行う事で即時[行動済]となる。

受け渡し

基本動作 準備

最大SR タイミング マイナー

判定 対決(命中/抵抗)

対象 単体 射程 4Sq

コスト 制限

▶効果: あなたの[所持品スロット]のアイテム1つを同意した対象の[所持品スロット]に移動する。[所持品スロット]に空きがない場合、対象がいるSqにアイテムが落とされる。1つのプリーフィングで複数回使用できる。

装備の変更

基本動作 準備

最大SR タイミング マイナー

判定 判定なし

対象 自身 射程 至近

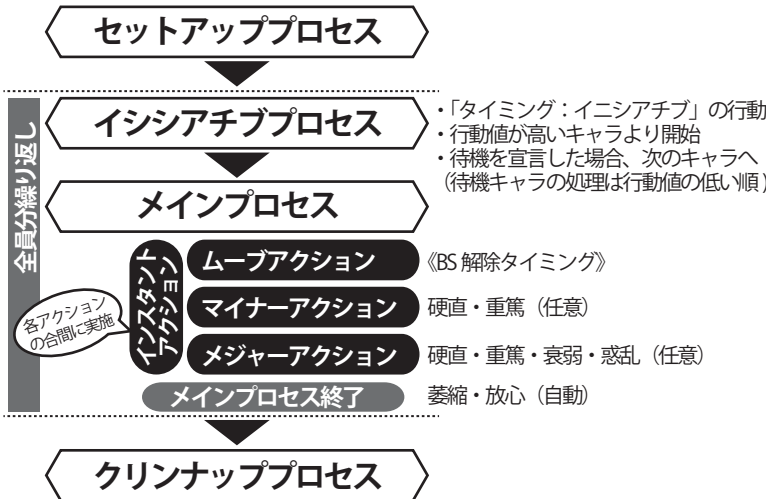
コスト 制限

▶効果: [装備スロット]、[所持品スロット]のアイテムを移してもよい。アイテムを足下に落とす、捨てるなども装備の変更の一部と見なす。1回の行動で変更できる装備の数に制限はない。1つのプリーフィングで複数回使用できる。

戦闘判定手順 P.294

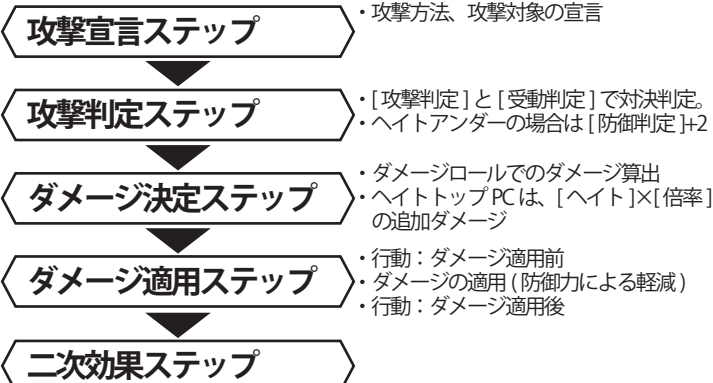
Combat decision procedure

「ラウンド進行手順」 P.295



※対象の指定 範囲 :Sq1
広範囲 n :指定したSq+隣接したnSq
直線 n :指定したSqから上下4方向nSq

「攻撃手順」 P.313



「HPダメージの一覧」 P.288

	物理防御力	物理防御力	軽減	障壁	直前・直後
物理ダメージ	○	×	○	○	○
魔法ダメージ	×	○	○	○	○
貫通ダメージ	×	×	○	○	○
直接ダメージ	×	×	×	○	×

▶ **ライフステータス** P.523

● **疲労状態**

長時間の探索や過酷な環境下での冒険などキャラクターの肉体や精神が消耗した状態。
【最大HP】が[疲労の強度]点減少する。

● **弱点状態**

特定のダメージに対して脆弱である状態。
[弱点(火炎):5]などのように記述し、弱点で指定した条件に合致する場合、強度分の直接ダメージを受ける。

● **戦闘不能状態**

【HP】が0となったキャラクターは[戦闘不能]となる。戦闘不能となったキャラクターは[行動済]となり、戦闘不能が回復されるまで一切の行動や判定が行えない。また[阻止能力]を失う。戦闘不能になっても、その他の状態と、ヘイト値は変わらない。

● **死亡状態**

ゲームから除外され、[シーンに存在しない状態]になる。[死亡]状態となった《冒険者》はシーンの終了時に、蘇生したものととして[死亡]状態が解除され、【HP】を1点まで回復させてゲームに復帰する。この時蘇生したPCは強度が【最大HP】-1点の[疲労]状態となる。

▶ **コンバットステータス** P.529

● **再生状態**

クリンナッププロセスのたびに【HP】が[再生の強度]点回復する。
重複はせず強度の高いものが有効となる。

● **軽減状態**

特定のダメージに対して耐性を持つ状態。
[軽減(火炎):10]のように記述し、ダメージが軽減の条件に合致していれば[軽減の強度]点だけHPダメージを減らす。
軽減は直接ダメージに対しては無効となる。

● **障壁状態**

魔法の壁によって守られている状態。
[障壁]状態のキャラクターがHPダメージを受けた場合、【HP】を減らす代わりに障壁の強度を減らす。障壁の強度が0となった時点で障壁は解除。
重複はせず強度の高いものが有効となる。

行為判定 P.270
Action decision

■ **《技能値による判定》**

● **運動判定** 使用能力値:【STR】

身体を使った運動、バランス、壁のぼり。

● **耐久判定** 使用能力値:【STR】

長時間の作業、厳しい環境や病気、耐える行為。

● **解除判定** 使用能力値:【DEX】

罠の設置・解除。

● **操作判定** 使用能力値:【DEX】

古代機械や魔法の道具操作、楽器演奏、乗り物操作。

● **知覚判定** 使用能力値:【POW】

些細な違いに気づく、気配に気づく、嘘を見破る。

● **交渉判定** 使用能力値:【POW】

依頼やお願いを聞いてもらう。

■ **《難易度早見表》**

CR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
普通	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9
困難	9	9	10	10	10	12	12	12	13	13
至難	11	11	13	13	13	14	15	16	16	17

▶ **バッドステータス** P.526

● **萎縮状態**

心身が萎縮している状態。
「タイミング:メジャー、メインプロセス」の行動判定に-1Dされる。
回復:メインプロセス終了後自動回復

● **放心状態**

朦朧として動きが鈍っている状態。
受動判定に-1Dされ、受動判定に対する「タイミング:判定直前、判定直後」の行動を行うこともできない。また、[阻止能力]も失う。
回復:メインプロセス終了後自動回復

● **硬直状態**

身体を動かすことが困難な状態。
[移動]タグを持つ行動ができない。また、[阻止能力]も失う。
回復:マイナー、メジャーいずれかを使用

● **惑乱状態**

周囲の状況を十分に把握できず混乱している状態。
あらゆる判定に-1Dされる。自身が行うメインプロセス開始時にヘイト+1される。
回復:メジャーアクションを使用

● **衰弱状態**

体力が徐々に失われる状態。
クリンナッププロセスのたびに[衰弱の強度]点の[直接ダメージ]を受ける。
重複はせず強度の高いものが有効となる。
回復:メジャーアクションを使用

● **追撃状態**

より大ダメージを受けやすい状態。
追撃を受けたキャラクターが防御判定に失敗したとき、[追撃の強度]点の[直接ダメージ]を追加で受ける。
新たに追撃を受けた場合、すべての追撃を個別に記録し管理する。1回の攻撃に対してもっとも強度が強い追撃1つを適用する。
回復:その効果が1回適用されたとき自動解除

● **重篤状態**

より重度の状態異常を受けやすい状態。
[萎縮][放心][惑乱][衰弱][慢心]を解除したとき、即座に同じバッドステータスを受ける。
回復:マイナー、メジャーいずれかを使用

● **慢心状態**

ミスを犯しやすくなっている状態。
あらゆる判定においてダイス目に1がひとつでも含まれていた場合ファンブルとなる。

▶ **アザーステータス** P.531

● **水泳状態**

動きが阻害されるほどの深さの水の中にいる。
あらゆる判定に-1Dされる。[水泳]状態でないキャラクターを[阻止能力]の対象にできない。

● **飛行状態**

[地形]タグを持つプロップから望まない効果を受けない。同じように[飛行]状態のキャラクターにしか移動を妨害されない。

● **二刀流状態**

二つの武器を装備し自由に扱える状態。
命中修正や行動修正は2つとも有効となる。攻撃力、射程は武器1つのみが反映される。

● **隠密状態**

他者から認識されない状態。
自分以外のキャラクターの行動の対象とならない。ただし「対象:範囲(無差別)」では[隠密]状態の対象となる。
隠密状態のキャラクターは《異常探知》により発見ができ、[運動判定]を行い、その達成値が【探知難易度】となる。

● **隠蔽状態**

プロップなどキャラクター以外の隠密状態。
扱いは[隠密]状態に準じ【探知難易度】が設定されている。

● **識別済状態**

《エネミー識別》などにより、【識別難易度】を持つキャラクターが調査された状態。
エネミーの名前、ランク、タグ、状態は見ただけで判明する。[識別済]の場合さらに、【物理防御力】【魔法防御力】のどちらが低いか、取得している特技56のデータを知ることができる。

● **解析済状態**

【解析難易度】を持つアイテムが調査された状態。
[解析済]のプロップ、アイテムは、すべてのデータが判明する。

● **シーンに存在しない状態**

今行われているシーンに登場していないキャラクターは、この状態となる。
シーンに存在しないキャラクターはあらゆる行動の対象とならない。

▶ **タグ一覧** P.504

【武器攻撃】	[白兵攻撃][射撃攻撃]の総称
【魔法攻撃】	魔法による攻撃
【特殊攻撃】	特殊な技能や超能力、種族の特殊能力
【移動】	移動するための行動。【硬直】時不可。
【スタイル】	一度に1つの効果。セットアップ時に切替可。
【二刀流】	使用者が[二刀流]状態でないと使用できない。
【構え】	シーン終了時まで持続。同時に1つの効果だけ。
【訓練】	CR1は2つまで特技を取得可能。CR11,21でUP。
【擺撃歌】	シーン終了時まで持続。同時に1つ/累積なし。
【従者召喚】	シーン終了時まで持続。同時に1つ/累積なし。
【支援】	シーン終了時まで持続。同時に2つ/累積なし。
【速攻】	同じプロセスやブリーフィングで1つだけ使用。
【準備】	指定タイミングかブリーフィングで使用可能。
【偵察】	ブリーフィングで使用。敵情を探る。
【消耗品】	使い捨て。同名行動でも複数回使用可能。
【破損】	そのままでは利用できない。装備しても×。
【非売品】	NPCから購入できない。
【取引不可】	PC/NPCを問わず売買・譲渡不可。
【換金】	アイテムの価格の値段で売却できる。
【食料】	疲労を回復する飲食物。味で効果変化なし。
【水薬】	自分自身か、「メジャー/単体」で他者に使用。
【火炎】【冷気】【電撃】【光輝】【邪毒】【精神】	攻撃やダメージの属性。複数ある場合は1つを選択する。

● **因果力の使い方** P.278

- ・判定ダイスを増やす
- ・判定の振り直し
- ・バッドステータスの解除
- ・行動のコスト

● **ダイス判定** P.275

ファンブル :すべての出目が1
クリティカル :出目6が2つ以上