

戦闘の流れ

1ターン=1分間

- 1.会敵状況に基づき、1ターン目のみイニシアチブ値（行動速度）の補正値を決定
- 2.隊列の確認
- 3.プレイヤーキャラクタのイニシアチブ値の確認
- 4.イニシアチブ値の高い順に行動する
- 5.雲状攻撃呪文や補助呪文、冒毒の効果などを確認・適用
- 6.次のターンに移る。手順2～5を繰り返す。
- 7.敵またはプレイヤーキャラクタ側に戦闘行動が可能な者がいなくなったら戦闘終了

会敵状況によるイニシアチブ値（行動速度）の補正

この補正は1ターン目のみ適用される。

会敵状況	イニシアチブ値（行動速度）の補正
互いに対峙	補正なし
プレイヤーキャラ側の不意打ち	プレイヤーキャラのイニシアチブ値+1～10（GMが決定）
プレイヤーキャラ側の完全な不意打ち	イニシアチブ値に関わらず、プレイヤーキャラ全員が先に行動
敵側の不意打ち	敵側のイニシアチブ値+1～10（GMが決定）
敵側の完全な不意打ち	行動速度に関わらず、敵側全員が先に行動

隊列と射程

公式追加ルールP16に基づく

	プレイヤーキャラ前列	プレイヤーキャラ後列	プレイヤーキャラ最後列
近接			
長柄			
投擲			
射撃・呪文			
間接射撃			

	敵1列目	敵2列目	敵3列目以後
近接			
長柄			
投擲			
射撃・呪文			
間接射撃			

戦闘圏の幅当りの人数

	10フィート	10～15フィート	15～20フィート	20～30フィート
ネズミ	3	6	9	9
犬猫	2	4	6	9
人類	1人	2人	3人	4人
巨人	出現しない	1人	2人	3人
恐竜	出現しない	出現しない	1体	1体

イニシアチブ値の調整

あえて行動順を遅らせたい場合、ターン開始前に宣言すれば、本来の半分のイニシアチブ値で行動できる。

戦闘時の行動

- 攻撃** 武器や素手による攻撃。一つの武器で1体のみ攻撃可能。
左右の手に二つの武器を持っておりかつレベル3以上なら、別々の目標に攻撃可能。
部位狙い 任意の部位に攻撃する。GMはどの部位を狙えるかを列挙すること。
(但し、各部位のアーマークラス (AC)値は宣告しないこと)
ダイス目を2減らして命中・貫通の成否を判定する (一～三はすべて一とする)。
- 呪文詠唱** 戦闘中に使用可能な呪文を詠唱・発動する。
2D6を用いて発動の成否判定を行う。2D6の値が規定値以下だと発動失敗。
攻撃呪文の発動失敗ならさらにKAR判定を行い、失敗だとパーティ側に逆流する。
- 回避** イニシアチブ値確認フェイズ時に宣言することでECを2下げる。
- アイテム使用** 薬や呪文の巻物、魔法の粉などを使用する。
種類によっては呪文詠唱に準じた発動の成否判定を行う。
- 撤退** GMの設定した難易度に基づきDEX判定を行う。
敵陣突破 撤退よりもさらに難易度は高い。
- その他の行動** 20秒程度の簡易な行動
- 戦闘への不参加** 睡眠状態や麻痺状態、複雑な作業に没頭している者はEC=15となる。

特殊行動

- 潜伏** 限定された職業や種族が可能な行為
条件：ステルススキルを習得可能な職業
ステルススキルによる修正を加えたDEX判定に成功すると「潜伏」状態となる。
周囲の状況による難易度補正については、公式追加ルールP40を参照。
- 奇襲** 条件：前ターンに「潜伏」状態になった者
「潜伏」状態からの近接・長柄武器による攻撃。後列の者も前列と同様に扱う。
命中判定ダイス目を2増やす。「部位狙い」ならダイス目補正無しで判定する。
ダメージ2倍。敵を行動不能 (睡眠・麻痺も) 場合は「潜伏」状態は継続する。
倒せなかった場合は敵側に見つかってしまい「孤立」状態となる。
- 隊列復帰** 条件：前ターンに「孤立」状態になった者
敵陣に取り残された状態から元の隊列に戻り、敵に袋叩きに遭う状況から逃れる。
- 狙撃** 条件：前ターンに「潜伏」状態になった者
「潜伏」状態からの投擲・射撃武器による攻撃。後列の者も前列と同様に扱う。
命中判定ダイス目を2増やす。「部位狙い」ならダイス目補正無しで判定する。
ダメージ2倍。敵を倒した場合は「潜伏」状態は継続する。
倒せなかった場合は敵側に見つかってしまい「潜伏」状態が解除となる。
- 楽器演奏** 条件：吟遊詩人
魔法の楽器を奏でて効果を発揮する。呪文詠唱に準じた発動判定を行う。
- 盗む** 条件：早業スキルを習得可能な職業
早業スキルによる修正を加えたDEX判定に成功すると隣接する敵から所持品や所持金を盗む。難易度補正はGMが-5～+5の範囲で決定する。
- 盾防御** 条件：盾を装備している者
盾を用いて防御に専念する。
盾スキル値に応じて部位ACから盾性能値を引く。
- 溶酸プレス** 条件：ドラゴン族
強酸性の息吹を敵に吹きかけて攻撃する。
パワーレベル (PL) = レベル ÷ 3 (端数切捨て) + 1 (2回目以降は半減 (切り上げ))
2d6を振り、PL+2d6の値が対象者の溶酸属性抵抗値+(レベル差)÷5を上回れば、
【(PL+2d6-対象者の溶酸属性抵抗値-(レベル差)÷5)】かPLのどちらか低い値を強度値として、PL×1体に対して強度値×4ダメージを与える。

疲労行動

特定の行動をすると疲労カウントが1つつ増える。

疲労カウントがPCの疲労限界値に達すると、それ以上疲労を伴う行動が出来なくなる。

10分間休息することで1カウント減少する。

対象行動

特定のモード「乱闘」「回転」「解き放つ」による攻撃

※攻撃回数に関わらず、1ターンにつき1カウント増加

格闘術スキルによる一部の攻撃

楽器演奏

溶酸ブレス

他、GMの定めた行動