

전투 서머리

전투준비

몬스터의 스펙을 합산한다

[방어치]만 [최대치+추가 몬스터의 수]

PC측은 다같이 「공격」이나 「도주」를 선택한다

공격판정

각 PC가 행하며 협력은 발생하지 않는다

근접 무기를 사용한다면 [근력] 판정
활을 사용한다면 [민첩] 판정
포스라면 [지력] 판정

목표치는 몬스터의 [방어치]

도주판정

대표 1명이 도주표를 사용한다

협력이 발생한다

결정된 능력치로 판정

목표치는 몬스터의 [방어치]

공격성공

데미지를 산출한다

무기의 데미지+[레벨]

또는 포스의 데미지+[레벨]

같이 싸우고 있는 PC와의 [호의]만큼 데미지 증가

크리티컬 히트라면 데미지는 2D6 증가하고
[반격 데미지]를 입지 않는다

PC의 합계 데미지가 몬스터의 [LIFE] 이상이라면
무사히 전투에 승리한다

PC의 합계 데미지가 몬스터의 [LIFE] 미만이라면
몬스터의 [반격 데미지]를 받고
[ST]가 2 감소하여 전투에 승리한다

공격실패

몬스터의 [반격 데미지]를 받고, [ST]가 2 감소한다

공격판정에 성공한 PC가 있는 경우→전투에 승리한다
공격판정에 성공한 PC가 없는 경우→전투에 패배한다

마왕과의 전투

공격판정이 성공한 PC는 데미지를 산출한다

[마왕]의 [LIFE]를 PC가 입힌 데미지만큼 감소시킨다

[마왕]의 [LIFE]가 0 이하라면 전투에 승리한다

[마왕]의 [LIFE]가 1 이상이라면 전투는 계속된다

각 PC는 [반격 데미지]를 받고 [ST]가 1 감소한다

그 뒤, 다시 「공격」이나 「도주」를 선택한다

전투에 승리

각 PC는 몬스터의 [경험치]를 획득

몬스터의 드롭 아이템을 결정한다

전투에 패배

각 PC는 몬스터의 [경험치]를 획득

각 PC는 추가로 [ST]가 2 감소한다

도주성공

몬스터의 [반격 데미지]에 「원거리」
속성이 있을 경우, 각 PC는 몬스터의
[반격 데미지]를 입는다

각 PC는 몬스터의 [경험치]의 절반
(소수점 올림)을 획득한다

도주실패

각 PC는 [ST]가 4 감소한다

각 PC는 몬스터의 [반격 데미지]를 입는다

각 PC는 몬스터의 [경험치]의 절반
(소수점 올림)을 획득한다