

전투 룰

■이동의 종류와 이동 후에 가능한 주동작

전력이동 (민첩성×3 m)
이동밖에 할 수 없다 다음 라운드의 자신의 차례까지 회피판정-4
통상이동 (민첩성×1 m)
근접공격 소요시간 1라운드 이하의 행동
제한이동 (3 m)
통상이동으로 가능한 주동작 전부 사격공격, 마법의 사용

■보조동작의 예시

보조동작의 예시	주의점
전투특기의 사용선언	차례에 1번까지
난전상태 돌입의 선언	
보조동작 마법의 사용(☆)	제한이동 시에만 가능
일어선다	차례 종료까지 저항력 이외의 판정-2
무기의 변경	소드, 건 이외는 그 자리에 버리지 않으면 안된다
그 외의 동작	행위판정을 하지 않는 행동일 것

※차례는 반드시 「이동→주동작」 순으로 할 것

※어떤 이동방법이라도 「보조동작」은 차례 중 언제든지 몇번이라도 할 수 있다

근접공격 / 사격공격

■공격의 처리

명중판정
공격측의 [명중력 + 2 d]로 판정
회피판정
방어측의 [회피력 + 2 d]로 판정 [명중판정의 달성치 > 회피판정의 달성치]로 공격명중
데미지 결정
위력의 결정
위력표를 굴려 위력을 결정한다 주사위 눈이 C치 이상일 경우, 한번 더 굴려 더한다
산출 데미지의 결정
위력표의 결과에 추가 데미지를 더한다 마법효과가 「반감」 될 경우 여기서 반감
데미지 상승효과의 적용
데미지를 상승시키는 효과를 적용한다 (마물의 악점이나 전투특기 등)
데미지 감소효과의 적용
데미지를 감소시키는 효과를 적용한다 (방어점이나 방어마법 등)
적용 데미지의 결정
최종적인 산출결과를 HP나 MP에 적용한다

■추가효과 계산식 표

판정	계산식
근접공격	추가 데미지 (전사계 기능레벨 + 근력 보너스)
사격공격	
〈투척〉	추가 데미지 (슈터 기능레벨 + 근력 보너스)
〈보우〉	추가 데미지 (슈터 기능레벨 + 근력 보너스)
〈크로스보우〉	무기 고유의 추가 데미지
〈건〉	마력 (마기테크 기능레벨 + 지력 보너스)
마법공격	마력 (마법계 기능레벨 + 지력 보너스)
마법에 의한 회복	마력 (마법계 기능레벨 + 지력 보너스)
도구에 의한 회복	레인저 기능레벨 + 솜씨 보너스 or 지력 보너스

■크리티컬 치 (C치)

행동	크리티컬 치
무기로 공격	무기의 C치
마법으로 공격	따로 표기가 없으면 10
마법 / 도구에 의한 회복	크리티컬 없음
펜서 기능으로 공격	-1
대상이 금속 갑옷을 장비	+1

※C치의 최저치는 8 (7 이하가 되지 않는다)

※C치가 13이상일 경우, 크리티컬은 발생하지 않는다

※C치가 변경되는 특기가 있는 것에도 주의

특수한 상황

오사
- 난전 에리어에 에리어 밖에서 「사격공격」 「형태 : 사격인 마법공격」을 할 경우 에리어 안의 대상에게 무작위로 명중한다 - 명중판정을 하기 전 어떤 캐릭터를 공격할지 주사위로 결정한다 - 노린 대상에게 사격하지 않더라도 대상은 회피판정을 할 수 있는 것에 주의
난전 에리어에 대한 범위효과
- 난전 에리어에 범위효과를 적용할 경우 난전 에리어의 중심이 범위에 포함되지 않으면 안된다 - 설정된 「최대 대상 수」만큼 난전 에리어 안에서 무작위로 대상을 결정한다 - 형태가 「관통」인 경우 먼저 난전 에리어 안의 1명을 대상으로 지정하여, 그 후 같은 에리어 안의 캐릭터 각각에 대해 1d를 굴려 주사위 눈이 3 이하인 캐릭터 전부에게 효과를 적용한다 - 복수의 부위를 가진 캐릭터의 경우 부위 1개 당 1명으로 계산한다
난전 에리어에서의 이탈
- 주동작으로 선언을 한다 - 다음 차례까지 회피에 -4의 패널티를 받지만, 다음 차례에 [통상이동]이나 [전력이동]을 하여 난전 에리어에서 이탈할 수 있다 - 이 때, 이동은 난전 에리어의 중심점으로부터 한 것으로 이동거리를 계산한다

라운드의 개시
난전 에리어의 결함처리
선제측의 차례 개시
이동의 선언
난전 참가의 판단
▼이동 전or 이동 후에 난전 에리어에 이동했다 →적이 난전에 끌어들이기를 선언하면 난전에 참가 ▼난전 에리어의 중심점까지 이동했다 →자신이 참가를 선언하면 난전에 참가

보조동작의 선언・해결
주동작의 선언・해결
차례 종료
후공측의 차례 개시
라운드 종료