

戦闘手順チャート

1：戦闘の準備

1-1 不意打ちチェック

・不意打ちに成功したキャラクターのみ行動できます。

1-2 遭遇距離の決定

・野外は「 $2d6 \times 3$ (m)」屋内は「 $2d3 \times 3$ (m)」

1-3 キャラクターの配置

・GMは、戦場の様子を提示し、怪物を配置します。

1-4 怪物知識判定を行う

・成功すると、怪物データを参照できます。

ラウンドの進行

2：行動順の決定

- ・先制判定(⇒141頁)で先制力を求め、敵味方関係なく、先制力が大きい順に行動します。
- ・【統率(習熟)】(⇒276頁)以上を持つPCは、自分より行動順が遅いPCを自分と同じ行動順で行動させられます。
- ・ボスに統率されたモブは、ボスと同じ行動順で行動できます。

3：キャラクターの行動

行動順のキャラクターは「A. 移動」「B. 主行動」「C. 自由行動」を任意の組み合わせで実行できます。

A. 移動

・「移動力(m)」まで移動できます。
・走るなら「移動力 $\times 2$ (m)」、全速力なら「移動力 $\times 4$ (m)」まで移動できます。

B. 主行動

以下の1つを実行できます。
・武器による攻撃(近接攻撃、遠隔攻撃)
・呪文の使用・技能の使用
・アイテムの使用・逃亡宣言

C. 自由行動

・武器や盾の持ち替え
・転倒から起き上がり
・矢や石弾を装填する
・技能の使用
・30秒で終わる会話 など

4：ラウンドの終了

4-1 効果の終了

・このラウンドで終了予定だったすべての効果が失われます。

4-2 士気判定

・「怪物のモラル+ $2d6$ 」が13未満なら、逃走しようとします。
・ボスと、ボスに統率されているモブは逃走しません。

4-3 継戦カウンターチェック

・継戦カウンターの□ or ☀ 1つにチェックします。
・☀にチェックした場合、1点消耗します。

●戦闘終了(怪物が戦場からなくなった場合)

・戦場から怪物がいなくなったら、戦闘終了です。

●戦闘継続(怪物が戦場に残っている場合)

・戦闘を継続するため、「2：行動順の決定」に戻ります。