

# 武器攻撃・防御チャート

## 〔攻撃側〕1：攻撃の対象と攻撃方法の決定

- ・攻撃側キャラクターは、どの武器で、どのキャラクターを攻撃するかを指定します。
- ・片手剣、両手剣、斧、槍、戦槌、棍杖、格闘武器なら「近接攻撃」、投擲武器、弩弓なら「遠隔攻撃」になります。

## 〔攻撃側〕2：命中判定(⇒141頁)を行います

- ・移動したかどうか等の状況によった、命中判定にペナルティを受けることがあります。

大成功

大成功でも大失敗でもない

大失敗

**攻撃失敗!**

## 〔防御側〕3：防御側が防御判定(回避or盾受け)を行います

- ・回避判定(⇒142頁)か、盾受け判定(⇒142頁)を選択して行います。

**大成功**

命中判定が大成功でも大失敗

**成功**

命中判定が大成功の場合、防御失敗!

**失敗**

命中判定が大成功の場合

**大失敗**

**防御大成功!**

## 〔攻撃側、防御側〕因果点(⇒166頁)の選択します

- ・攻撃側キャラクターが「攻撃成功」を「攻撃大成功」にした場合
- ・攻撃側も防御側も一度だけしか因果点を使えません。

**痛打!**

「痛打表」(⇒201頁)を参照します。

## 〔攻撃側、防御側〕4：攻撃結果の適用

- ・「攻撃成功」「攻撃大成功」の場合、攻撃が命中し、防御側キャラクターはダメージを受けます!
- ・回避が「防御成功」「防御大成功」の場合、攻撃を回避し、防御側キャラクターはダメージを受けません。
- ・盾受けが「防御成功」「防御大成功」の場合、攻撃を盾で受け止めます!  
⇒成功の場合、防御側キャラクターは「装甲値+盾受け値」でダメージを軽減できます。  
⇒大成功の場合、防御側キャラクターはダメージを受けません!