

# ダメージ決定チャート

## 〔攻撃側〕 1 : ダメージを算出します

- ・使用した武器や呪文の「威力」によってダメージを算出します。
- ・「威力」には「ダメージ効力表」(⇒204頁)によるボーナスが加算されます。
- ・「ダメージ効力表」を参照する「効力値」は、命中判定、呪文行使判定の「達成値」です。これらの判定が「大成功」だった場合、達成値に+5されているのを忘れずに適用しましょう。



**算出ダメージ**

〔攻撃側〕算出ダメージを上昇させるために、因果点(⇒166頁)を使用して「威力」のサイコロを振り直しても構いません。



### ●呪文によるダメージの場合

〔防御側〕が呪文抵抗判定に成功していたら、ダメージが半分になります。

## 〔防御側〕 2 : ダメージを軽減します

- ・ダメージを「装甲点」で軽減します。
- ・盾受け判定に成功した場合、ダメージを「装甲点+盾受け値」で軽減します。

**適用ダメージ**

## 〔防御側〕 3 : ダメージを適用します

- ・ダメージのぶんだけ、「負傷数」が増加します。

### 負傷数 < 生命力

- ・特に影響なし。

### 負傷数 ≥ 生命力

- ・継戦カウンターの□にチェックするごとに1点消耗します。
- ・継戦カウンターの☀にチェックするごとに2点消耗します。

### 負傷数 ≥ 生命力の2倍

- ・死亡します。