

■武器攻撃・防衛行動チャート

〔1〕射程距離／近接状態の確認

攻撃側

●現在地と装備状態の武器から、武器攻撃可能な敵1体を対象として選ぶ。

★敵と「近接状態」である

[攻撃方法①]「近接状態の敵」へのみ「近接攻撃」が可能。
[攻撃方法②]「近接状態ではない敵」への「遠隔攻撃・投擲」が可能（射程距離内限定）。

★敵と「近接状態」ではない

[攻撃方法②]「遠隔攻撃・投擲」が可能（射程距離内限定）。
[攻撃方法③]「遠隔攻撃・飛び道具」が可能（射程距離内限定）。
弾矢を1つ消費。

〔2〕命中判定（行為判定）

攻撃側

●「成功率」＝「戦闘力」＋「武器カテゴリに対応した特技の特技レベル」×5

★大成功

※手順（3（※1））と手順（5B（※3））で大成功ボーナス。
※1：攻撃ダメージ「+10」。回避防御は大成功のみ有効。
※3：（5B）で防御側の成功は失敗として扱われる。

★成功

★失敗

〔3〕攻撃ダメージ決定

攻撃側

●敵に与える攻撃ダメージ（物理ダメージ）の決定。

●「敵に与える攻撃ダメージ」＝「武器の基本性能の武器威力」＋「攻撃ダメージボーナス」＋「冒険者レベル」＋「（※1）大成功ボーナス」

〔4〕防衛行動の選択

防御側

●手順（1）の「[攻撃方法①～③]」に対応する防衛方法の選択。

★受け防御・武器

[攻撃方法①: 近接攻撃] へのみ対応。ラウンド内、武器1つにつき1回限定。

★受け防御・盾

[攻撃方法①～③] すべてに対応。ラウンド内、盾1つにつき1回限定。

★回避防御

[攻撃方法①～③] すべてに対応。ラウンド内、回数制限なし。

〔5A〕防衛判定：受け防御・武器／盾（行為判定）

防御側

●「受け防御・武器の成功率」＝「戦闘力」＋「[受け防御・武器] 特技レベル」×5

●「受け防御・盾の成功率」＝「戦闘力」＋「[受け防御・盾] 特技レベル」×5

★大成功

※手順（6C（※4））でボーナス。

★成功

★失敗

〔5B〕防衛判定：回避防御（行為判定）

防御側

●「回避防御の成功率（※2）」＝「回避力」＋「[回避防御] 特技レベル」×5

※2：回避防御は、D100の出目が「91～00」ではなく「51～00」で「自動失敗」となる。

※3：手順（2）の攻撃側の大成功ボーナス適用。

★失敗

★成功

★大成功

〔6C〕受け防御に成功

→「装甲値＋受け値」で軽減

●防御側の現在LPの減少量を算出。

●「現在LPの減少量」

＝「手順（3）の攻撃ダメージ」

－「鎧の『装甲値』」

－「防御に使った武器・盾の『受け値（※4）』」

※4：手順（5A）が「大成功」→「受け値」を「+10」すること。

〔6D〕防衛行動に失敗

→「装甲値」のみで軽減

●防御側の現在LPの減少量を算出。

●「現在LPの減少量」

＝「手順（3）の攻撃ダメージ」

－「鎧の『装甲値』」

〔6E〕攻撃失敗／回避成功

→「武器攻撃」の影響なし

●防御側は武器攻撃の影響を一切受けない。