



戦闘サマリー

戦闘準備

モンスターのスペックを合計する
【防御値】のみ [最大のもの + 追加モンスターの数]

PC側は揃って「攻撃」か「逃走」を選択する

攻撃判定

各PCが行い協力は発生しない
武器を使用するなら【筋力】判定
フォースなら【知力】判定
目標値はモンスターの【防御値】

逃走判定

代表1名が逃走表を使用する
協力が発生する
決定された能力値で判定
目標値はモンスターの【防御値】

攻撃成功

ダメージを算出する
武器のダメージ + 【レベル】
またはフォースのダメージ + 【レベル】
一緒に戦っているPCとの【好意】だけダメージ増加
クリティカルヒットならダメージは2D6増加し
【反撃ダメージ】を受けなくなる

PCの合計ダメージがモンスターの【LIFE】以上なら
無傷で戦闘に勝利する

PCの合計ダメージがモンスターの【LIFE】未満なら
モンスターの【反撃ダメージ】を受け
【ST】を2減少して戦闘に勝利する

攻撃失敗

モンスターの【反撃ダメージ】を受け、【ST】を2減少する

攻撃判定に成功したPCがいる場合 → 戦闘に勝利する
攻撃判定に成功したPCがいない場合 → 戦闘に敗北する

魔王との戦闘

攻撃判定が成功したPCはダメージを算出する
【魔王】の【LIFE】をPCが与えたダメージだけ減少する

【魔王】の【LIFE】が0以下なら戦闘に勝利する

【魔王】の【LIFE】が1以上なら戦闘が継続される
各PCは【反撃ダメージ】を受け【ST】を1減少する
その後再び「攻撃」か「逃走」を選択する

戦闘に勝利

各PCはモンスターの【経験値】を入手
モンスターのドロップを決定する

戦闘に敗北

各PCはモンスターの【経験値】を入手
各PCはさらに【ST】を2減少する

逃走成功

モンスターの【反撃ダメージ】に「遠距離」属性がある場合、各PCはモンスターの【反撃ダメージ】を受ける
各PCはモンスターの【経験値】の半分(切り上げ)を獲得する

逃走失敗

各PCは【ST】が4減少する
各PCはモンスターの【反撃ダメージ】を受ける
各PCはモンスターの【経験値】の半分(切り上げ)を獲得する