

その他サマリー

LIFE 減少

【反撃ダメージ】	モンスター参照
【ST】不足	【ST】不足分×2
各種表の結果	表参照
各種イベントの結果	イベント参照

経験値獲得

ファンブル表 5 番	2
ファンブル表 6 番	4
戦闘に勝利する	モンスター参照
戦闘に敗北する	モンスター参照
戦闘から逃走する	モンスター参照 (半分)
イベント	イベント参照
クエスト公開	クエスト参照
1人でいたエリアからの「進行」	4

装甲

ダメージや【反撃ダメージ】を減少する
ダメージは最低 1 残る
火炎ダメージ・理力ダメージには無効

物体

【LIFE】の属性
斧などから高いダメージを受ける

ST 減少

「偵察」を行う	2
「交流」を行う	2
「探索」を行う	2
攻撃判定後のダメージ不足	2
攻撃判定失敗	2
戦闘に敗北する	2
開錠判定	1
スキル使用	スキル参照
フォース使用	フォース参照
魔王との戦闘	攻撃判定終了ごとに 1
各種表の結果	表参照
各種イベントの結果	イベント参照

遠距離

【反撃ダメージ】の属性
逃走判定に成功してもダメージを与える

火炎

ダメージと【反撃ダメージ】の属性
装甲を無視する
草 1 つを【こげた草】に変える

理力

ダメージの属性
装甲を無視する



複数のモンスターの能力

【LIFE】
【反撃ダメージ】
【経験値】
【ドロップ】
以上は合計する

【LIFE】に物体属性があった場合は全【LIFE】
が物体属性になる

装甲は最も高い値を使用する

【反撃ダメージ】に「遠距離」や「火炎」などの
属性がついていた場合は属性ごとに合計する

【防御値】は最も高い値に、それ以外のモンス
ター 1 体ごとに 1 を足す