

## 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

