

## 戦闘オプション ※回避にペナルティが発生する効果(強打やチャージ)は、ラウンド開始時に宣言しなければならない。

| 名前           | 効果  |
|--------------|---|
| 二回攻撃         | 宣言:自分の行動時/制限:ファイター技能のみ。ソード、スピア、スタッフでのみ可能。   |
|              | 同じ対象を2回、もしくは2体を1回ずつ攻撃できる。この時、攻撃値と追加ダメージに-2のペナルティを受ける。このオプションは「部位狙い」と組み合わせて使用でき、その際は別々の部位を狙っても良い。ただし、その他の戦闘オプションとは組み合わせる事が出来ない。  |
| 囮攻撃          | 宣言:自分の行動時/制限:同じ敵を攻撃する味方が居る場合のみ  |
|              | 正直過ぎる攻撃で注意を誘い、味方の攻撃を当たり易くする。《囮攻撃》を仕掛けられた対象は「回避する」か「無視する」かを選択しなければならない。「回避する」を選ばれた場合、その攻撃は必ず外れる。ただし、以降の同一対象への攻撃は「命中判定+1」を得る。「無視する」を選ばれた場合は、その攻撃が必ず当たる。ただし、以降の命中判定へのボーナスは無くなる。《囮攻撃》の効果は重複せず、同一ラウンドであれば「回避」か「無視」かのどちらか一方を選び続ける。また、《二刀流》と組み合わせる場合、両手とも《囮攻撃》としなければならない。《囮攻撃》はその他の戦闘オプションと組み合わせる事が出来ない。   |
| 全力移動         | 宣言:ラウンド開始時  |
|              | 通常は「敏捷度m」しか移動出来ないところを、「敏捷度×3m」移動する事が出来る。ただし、それ以外の行動は行なえず、回避に[-4]のペナルティを受ける。   |
| バリア(防御専念)    | 宣言:ラウンドの開始時   |
|              | 3m移動などの簡易行動しか取れなくなる代わりに、そのラウンド中は「回避力+2」される。   |
| 抵抗専念         | 宣言:ラウンドの開始時   |
|              | 3m移動などの簡易行動しか取れなくなる代わりに、そのラウンド中は「精神抵抗力+2」される。   |
| 手加減          | 宣言:攻撃時/条件:素手や鈍器の所持  |
|              | 基本的に「クリティカル値12」の武器しか使用出来ない。攻撃が成功し、例えば死亡するダメージを与えたとしても対象は「HP0」で生きていることになる。   |
| 強打           | 宣言:ラウンドの開始時   |
|              | 宣言時、攻撃する時のオプションを選択でき、自分の攻撃時に効果を適用する。<br>1.追加ダメージ+2<br>2.クリティカル値-1<br>ただし、強打の宣言中のラウンドは、回避に[-4]のペナルティを受ける。  |
| なぎ払い         | 宣言:自分の行動時/条件:切り払うタイプの2H武器を所持している  |
|              | 自分の目の前に居る対象全てに攻撃する事が出来る。この時、攻撃力に[-対象の数]のペナルティを受ける。ダメージは通常通り決定して良い。ただし、3人中2人だけ狙うことなどは不可能となる。   |
| チャージ(突撃)     | 宣言:ラウンドの開始時/条件:スピアのみ。また、目標との距離が「武器の長さ(必要筋力×15cm)×2」以上「全力移動」以下であること  |
|              | チャージによる攻撃の打撃力に[+10]する。ただし、チャージの命中判定はラウンドの最後に行なわれ、チャージ中は回避に[-4]のペナルティを受ける。   |
| 狙撃           | 宣言:相手に気づかれておらず、あまり動きまわっていない場合/条件:射撃武器を持っている   |
|              | 1ラウンド照準に費やす事で、クリティカル値を[-1]する。これは4回まで重複する。ただし、クリティカル後の2回目以降を振る場合はクリティカル値が元に戻ってしまう。   |
| 組み合い         | 宣言:自分の行動時   |
|              | 攻撃力に[-2]して攻撃し、成功すれば「組み合い状態」になる。この状態での攻撃はダガーやキャロットなどに限られる。組み合いの判定は自動的にラウンドの最後となる。組み合い中は「通常攻撃」「締め」「押さえ込み」「神聖魔法の使用・共通魔法の使用」「組み合いからの脱出」等が行なえる。  |
| 体当たり         | 宣言:自分の行動時/制限:ファイター技能のみ  |
|              | 通常に攻撃を行ない、命中したら「打撃力0」「クリティカル値12」でダメージを決定する。同時に転倒するかどうかの判定を行なう。攻撃側は「ファイター技能+筋力ボーナス」+2D6、防御側は「冒険者レベル+筋力ボーナスor生命力ボーナス」+2D6し、攻撃側が勝てば、防御側は転倒してしまう。転倒時は回避力に[-2]のペナルティを受ける。  |
| 部位狙い         | 宣言:攻撃時  |
|              | 頭部狙い:攻撃力-4、ダメージを1でも与えれば、気絶判定を強制できる。「10+受けたダメージ」を目標にし、生命抵抗を行なう。<br>腕狙い:攻撃力-2。「10+受けたダメージ」を目標にし、生命抵抗を行ない、失敗した場合は腕に持っていた物を落とす。<br>脚狙い:攻撃力-2。「10+受けたダメージ」を目標にし、生命抵抗を行ない、失敗した場合は転倒する。<br>武器狙い:攻撃力-2。命中した場合、クリティカル無しの通常攻撃を行ない、対象はそのダメージをレベルのみで減少する。「減少させたダメージ+10」を目標に、「冒険者レベル+筋力ボーナス+2D6」で判定する。失敗した場合は武器を落とす。両手武器の場合は[+2]のボーナスを得る。また、この効果で生命力にダメージを与える事は出来ない。 |
| 二刀流          | 宣言:常時8/条件:2本の1H武器   |
|              | 2本持ち、利き腕のみで攻撃する場合:修正無し<br>2本持ち、逆腕のみで攻撃する場合:攻撃力-2<br>2本で同時に攻撃する場合:利き腕武器に攻撃力-2、逆腕武器に攻撃力-4。また、必要筋力が筋力の半分であること(シーフ以外)。  |
| ダーツ、ダガーの複数投擲 | 宣言:自分の行動時/制限:以下の通り  |
|              | 1.同時に投擲するものは、全て同じ必要筋力であること。<br>2.必要筋力の合計が筋力以下(シーフの場合はその半分)であること。<br>3.投擲した数そのまま攻撃力へのペナルティとなる。3本なら[-3]。<br>4.必ず目標は1体であること。<br>あとは命中した分だけ打撃力のレーティング表を振り、通常通りにダメージを出す。   |