

# ■戦闘基本手順チャート

## 〔1〕戦闘開始処理

### 状況と陣営の確認

- 敵味方の数を確認

### 魔物知識判定

- 【魔物知識】判定  
(無特技なら「教養力」)

### 戦力の初期配置

- 敵味方の場所の確認・決定(敵から)

### 装備状態の確認

- 装備状態の確認  
武器や盾の決定

## 〔2〕ラウンドの進行

### 〔2-1〕イニシアチブ決定

- 【戦闘指揮】判定(戦闘開始時またはイニシアチブ決定ダイスを振るキャラクターが変わるとき。1度【戦闘指揮】判定に成功すると、そのキャラクターがイニシアチブ決定ダイスを振る限り、戦闘終了まで有効)
- イニシアチブ決定ダイス1D10を振る(集中力判定に成功すれば出目「10」に変更できる)
- PCイニシアチブ値 $\geq$ 敵のイニシアチブ値でPC先攻側 / PCイニシアチブ値 $<$ 敵のイニシアチブ値でPC後攻側

### 〔2-2〕先攻側の手番処理

- 先攻側のキャラクターに、それぞれ手番が与えられる。先攻側の全員が手番を終えると終了。

#### 補助動作(1回)

- 武器・盾の持ち替え
- 魔法持続時間解除

#### 移動(1回)

- A: 制限移動  
(3m以内)
- B: 通常移動  
(移動力m)
- C: 全力移動  
(移動力 $\times$ 3m以内)

#### 補助動作(1回)

#### 主動作(1回)

- 近接攻撃・遠隔攻撃・投擲(移動A・B)
- 遠隔攻撃・飛び道具・魔法使用(移動Aのみ)

### 〔2-3〕後攻側の手番処理

- 後攻側のキャラクターに、それぞれ手番が与えられる。後攻側の全員が手番を終えると終了。

### 〔2-4〕ラウンド終了処理

- ラウンド単位での持続時間がある効果は、持続時間を終了することがある。
- GMが「戦闘継続」か「戦闘終了」を判断する。

戦闘継続

戦闘終了

## 〔3〕戦闘終了後処理

### 応急手当判定

- 【応急手当】判定  
(無特技なら「教養力」)

### 弾矢・投擲した武器の回収

- 弾矢は50%で破損

### 敵の所持品を奪う