

Wizard & Warrior combat summary

APコスト表 1

行動	消費AP	内容
通常近接攻撃	武器の消費AP	要求技能レベル 1 難易度 0 通常の近接攻撃です。
部位狙い攻撃	武器の消費APの2倍	要求技能レベル 3 難易度 -1 特定の命中箇所を狙った攻撃です。 成功→通常命中 効果的成功→狙った部位に命中。効果的成功の打撃度1.5倍は適用されません。 決定的成功→狙った部位に命中。打撃度の倍化も起こります。
強打攻撃	武器の消費AP	要求技能レベル 2 難易度 -2 射撃戦闘では行えません。 武器の打撃度が、通常の成功でも1.5倍になります。 効果的成功の場合は、武器の打撃度が致命度値倍になります。 決定的成功の場合は、武器の致命度値が1増えます。
武器での受け流し	武器の消費AP	要求技能レベル 1 難易度 0 通常成功 通常成功の攻撃を受け流す。 効果的成功 効果的成功までの攻撃を受け流す。 決定的成功 すべての攻撃を受け流し、即時反撃を行える。
盾での受け流し	盾の消費AP	要求技能レベル 1 難易度 0 通常成功 通常成功の攻撃を受け流す。 効果的成功 効果的成功までの攻撃を受け流し、即時反撃を行える。 決定的成功 すべての攻撃を受け流し、即時反撃を行える。
二刀流武器での受け流し	武器の消費AP	要求技能レベル 1 難易度 0 通常成功 通常成功の攻撃を受け流す。 効果的成功 効果的成功までの攻撃を受け流し、即時反撃を行える。 決定的成功 すべての攻撃を受け流し、即時反撃を行える。
回避	2AP	要求技能レベル 攻撃側の技能レベル 難易度 0 通常成功 → 通常成功の攻撃を回避する。 効果的成功 → 効果的成功までの攻撃を回避する。即時反撃可能。 決定的成功 → すべての攻撃を回避する。即時反撃可能
射撃武器攻撃	3AP	要求技能レベル 1 難易度 0
狙いを定める	3AP	命中判定の難易度 +2
矢玉を準備する	武器の消費AP	矢などを矢筒からだしてつがえる。

近接戦闘命中判定結果表

命中判定	結果
失敗	攻撃は、外れる。
成功	攻撃は命中する。防御側は、受け流しか回避の判定を行える。
効果的成功	攻撃は命中する。さらに武器の打撃度が1.5倍（端数切り上げ）になる。
決定的成功	攻撃は命中する。さらに武器の打撃度が、致命度値倍になる。（端数切り上げ）

ダメージダイス早見表

ダメージレンジ	ロールするダイス	レンジオーバー
1~9	1D10	ダメージなし
10~19	2D10	最小のダイスの目を取り除く
20~29	3D10	最小のダイスの目を取り除く
30~39	4D10	最小のダイスの目を取り除く

近接戦闘命中判定難易度修正表

状況	修正
1) 視界外からの攻撃を行う。	+2
2) 転等している相手を攻撃する。	+2
3) 意識を失った相手を攻撃する。 (1や2とは累積しない)	+4
4) 視界不良、暗闇での攻撃	-2
5) 完全な闇での攻撃	-4
6) 盾を持っている相手を攻撃する。	-1

貫通/間隙命中判定表

命中判定の1の位	効果
0または貫通力以下	命中箇所の防具の防御コードが半減する。（端数切捨て）
間隙値より大きい	防具なしとして扱う。

近接戦闘武器損耗破損表

命中判定結果	損耗/破損
00または99	D100で武器の耐久度以上が出れば破損。武器破損表へ
武器の耐久度以上のゾロ目	武器の鋭利度は1点減少する。

射程修正表

射程	難易度修正	打撃度修正
基準射程以下	影響なし	
2×基準射程	-1	-1
3×基準射程	-2	-2
4×基準射程	-3	-3
5×基準射程	-4	-4
5×基準射程 +	攻撃不可能	

遠隔戦闘命中判定難易度修正表

状況	修正
よく狙って攻撃する。	+1
視界外からの攻撃を行う。	+2
伏せている相手を攻撃する。	-2
移動している目標を攻撃する。	-1
しゃがんでいる、目標を攻撃する。	-1
部分遮蔽の目標を攻撃する	-1
小さな目標を攻撃する。	-1
視界不良、暗闇で攻撃する。	-2
完全な闇での攻撃	-4

Wizard & Warrior combat summary

STR打撃度修正表

STR	近接（片手）	近接（両手）	投擲武器
0-8	なし	なし	なし
9-10	なし	+1	なし
11-13	+1	+2	+1
14-16	+2	+3	+1
17-19	+3	+4	+2
20-25	+4	+5	+2
26以上	+5	+6	+3

APコスト表 2

行動	消費AP	内容
通常移動	2AP (人間)	移動力分の移動。人間は2メートル。
走行移動	2AP (人間)	移動力の2倍の距離を移動する。
バックステップ	4AP	戦闘中に背を向けずに後退する。臨機攻撃に対して受けや回避が行えます。2メートル。
武器を構える	2AP	鞘の剣を抜く。背中の弓を取り出すなど。
狙いを定める	3AP	射撃武器の狙いを良く定める。続いて行う射撃武器の命中判定で難易度+2
しゃがむ	1AP	その場にしゃがみます。
伏せる	2AP	しゃがんだ状態から、伏せます。
立ち上がる	1AP	しゃがんだ状態から立ち上がります。
起き上がる	3AP	伏せた状態や転倒した状態からしゃがんだ状態になります。
簡単な動作	2AP	扉をあけるとか、閉める。物を拾う。など。
複雑な行為	GM 判断	複数の動作が組み合わさったような、複雑な行為のAPはそのつどGMが判断して決めます。