

クイックスタートガイド2

技能一覧

技能	能力値	対抗
〈威圧〉	【魅力】	意思防衛値
〈運動〉	【筋力】	難易度
〈隠密〉	【敏捷力】	〈知覚〉・難易度
〈軽業〉	【敏捷力】	難易度・組み付き
〈看破〉	【判断力】	〈はったり〉・難易度
〈交渉〉	【魅力】	意思防衛値
〈持久力〉	【耐久力】	難易度
〈事情通〉	【魅力】	難易度
〈自然〉	【知力】	難易度
〈宗教〉	【知力】	難易度
〈知覚〉	【判断力】	〈隠密〉・難易度
〈地下探検〉	【判断力】	難易度
〈治療〉	【判断力】	難易度
〈盗賊〉	【敏捷力】	難易度
〈はったり〉	【魅力】	〈看破〉
〈魔法学〉	【知力】	難易度
〈歴史〉	【知力】	難易度

一般的な難易度	モンスターの識別	知識ロール
簡単	15	名前・種別・キーワード
中程度	20	パワー
難しい	25	抵抗と脆弱性

視認・捜索〈知覚〉	〈治療〉
かろうじて隠れている/隠してある	15
上手く隠れている/隠してある	20
10マスより遠い	25

聞き耳〈知覚〉	〈看破〉
戦いの物音	0
普通の会話	10
ささやき声	20
扉を一枚隔てる毎	+5
壁を一枚隔てる毎	+10
10マスより遠い	+2

強制移動と強制移動の制限

引き寄せる：全ての移動は、移動強制者に近づく移動でなければならない
押しやる：全ての移動は、移動強制者から遠ざかる移動でなければならない
横滑り：移動の方向に制限はない
移動先の制限：パワーによって移動先が制限される場合、それに従う
機会攻撃：強制移動では機会攻撃は発生しない
移動困難地形：強制移動は、移動困難地形の影響を受けない
移動に含まない：強制移動によって移動者のアクションは消費されない
規則的に正しい場所：移動先は移動者が進入できる場所でなければならない

通常移動の制限

移動困難な地形：移動の困難な地形は2マス分として数える
障害物：障害物の角を通して斜めに移動することはできない
味方のマス：味方は移動を遮らない
敵のマス：無防備状態じゃない敵を通過することはできない
移動終了時：伏せ状態の味方が無防備状態の敵をのぞいて、何者かのいるマスで移動を終了することはできない。

攻撃の効果範囲

障壁：特定のマスの縁に沿って発生する。
少なくとも起点マスの辺1つを含まなければならない。
噴射：パワーで指定された数字をマスの正方形。
範囲は起点マスに隣接していなければならない、起点マスは使用者の接敵面内のいずれか1マスである。起点マスは噴射の影響を受けない。
爆発：起点マスから指定されたマス目に全方向に広がる。
特記なき限り、使用者は爆発の影響を受けない。



状態一覧

継続する状態を回復するために、毎ターンの最後セーヴィングスローを行うこと。	気絶状態 <ul style="list-style-type: none">無防備状態となる全ての防衛値に-5アクション不可可能なら伏せ状態になる挟撃に参加できない	幻惑状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与えるアクションは標準・移動マイナーのいずれか一回のみ機会・即応アクション不可挟撃に参加できない
動けない状態 <ul style="list-style-type: none">移動できない[瞬間移動]および強制移動は可能	無防備状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与える	支配状態 <ul style="list-style-type: none">幻惑状態となるアクションは支配者が決定する「無限回」以外のパワーは使えない
伏せ状態 <ul style="list-style-type: none">近接攻撃に対して、戦術的優位を与える隣接していない遠隔攻撃に対して全ての防衛値に+2攻撃ロールに-2移動速度半減	朦朧状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与えるアクション不可挟撃に参加できない	弱体化状態 <ul style="list-style-type: none">攻撃のダメージ半減継続ダメージは半減しない
不意を討たれた状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与えるアクション不可挟撃に参加できない	瀕死状態 <ul style="list-style-type: none">HPは0以下である気絶状態となる容態安定化しない限り毎ラウンド、死亡セーヴィングスローを行う三回失敗したら死亡状態となるHPを回復する効果を受けた場合HP1で即座に復帰する〈治療〉15で容態安定化する(標準アクション)	減速状態 <ul style="list-style-type: none">移動速度が2になる[瞬間移動]および強制移動は可能。移動速度が2以下ならそのまま
拘束状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与える動けない状態となる強制移動を受けない攻撃ロールに-2	盲目状態 <ul style="list-style-type: none">戦術的優位を与える〈知覚〉-10目標に視線が通らない挟撃に参加できない	石化状態 <ul style="list-style-type: none">アクション不可すべてのダメージに抵抗20を得るあらゆる知覚不可老化しない
マークされた状態 <ul style="list-style-type: none">自分をマークしているクリーチャーを目標に含まない攻撃ロールに-2		聴覚喪失状態 <ul style="list-style-type: none">音を知覚できない〈知覚〉-10

攻撃修正値

攻撃	修正
●すべて	
敵に対する戦術的優位	+2
攻撃者が伏せ状態	-2
目標が遮蔽を得ている	-2
目標が良好な遮蔽を得ている	-5
●近接攻撃	
突撃	+1
目標が視認困難を得ている	-2
目標に視線が通らない	-5
●遠隔攻撃	
長距離射程(武器のみ)	-2
目標が伏せ状態	-2
目標が遮蔽を得ている	-2
目標が良好な遮蔽を得ている	-5
●遠隔範囲攻撃	
起点マスが遮蔽を得ている	-2
起点マスに視線が通っていない	-5

攻撃の種類と目標

近接攻撃 <ul style="list-style-type: none">隣接するマスのクリーチャー1体を目標とする攻撃。
近接範囲攻撃 <ul style="list-style-type: none">起点マス：使用者のマスか、使用者に隣接するいずれかのマス。パワーによる。効果範囲：パワーによる。起点マスと目標の間に頑丈な障壁があれば、攻撃は遮られる。
遠隔攻撃 <ul style="list-style-type: none">射程：パワー・武器による。使用者と目標の間のマスを数える。目標のいるマスは数えるが使用者のいるマスは数えない。直線距離を数える。遮蔽：射程上に頑丈な障壁があれば、攻撃は遮られる。機会攻撃：隣接する全てのクリーチャーから機会攻撃を誘発する。
遠隔範囲攻撃 <ul style="list-style-type: none">射程と起点マス：パワーによる。射程内のマス一つを起点マスとする。射程上に頑丈な障壁があれば、攻撃は遮られる。効果範囲：パワーによる。起点マスと目標の間に、頑丈な障壁があれば、攻撃は遮られる。機会攻撃：隣接する全てのクリーチャーから機会攻撃を誘発する。