

戦闘フローチャート

戦闘の順番を決定する

DEXの順にランク付け：高い者が先。
火器の射撃の準備ができていれば
DEX+50。

奇襲

技能ルールを認める。
対象は攻撃を予期しているか？
((目星)〈聞き耳〉〈心理学〉)

DEX順に解決

- 攻撃、離脱、マヌーバーを開始する。
- 防御側は、回避、応戦、マヌーバーの実行を選ぶ。
- 攻撃側と防御側は対抗ルールを行なう。

はい

通常のDEX順
を使って戦闘。

いいえ

攻撃は自動的
に成功するか、
ボーナス・ダイ
スを受け取る。

回避

攻撃側がより高い
レベルの成功度＝
攻撃側の勝ち。
どちらも同じレ
ベルの成功度＝防
御側の勝ち。
どちらも失敗＝
ダメージは与えら
れない。

応戦

より高いレベルの
成功度を達成した
ほうの勝ち。
どちらも同じレ
ベルの成功度＝攻
撃を開始したほう
の勝ち。
どちらも失敗＝
ダメージは与えら
れない。

マヌーバー

応戦と同じように
解決するが、ダ
メージを与える代
わりにマヌーバー
の効果を適用。

マヌーバーだった場合

ビルドを比較する。
開始した側が小さい＝
その差ごとにペナルティー・
ダイス1つ。
開始した側が3ポイント以上
小さい場合、そのマヌーバー
は不可能。

戦闘ルールはプッシュすることができない。

数的不利？

いったんキャラクターが現在の戦闘ラウンドで応戦するか
回避すれば、その後の自分に対するすべての近接戦の
攻撃にボーナス・ダイスを1つ与える。
1ラウンドに2回以上攻撃できる者には適用されない
(攻撃できる回数と同じだけ回避か応戦ができる)。

イクストリームの成功か？

(防御側の応戦には適用され
ない)
貫通武器＝最大ダメージ＋
最大ダメージ・ボーナス＋
武器によるダメージ・ロール。
鈍器＝最大ダメージ＋
最大ダメージ・ボーナス