

バッドステータス一覧		
名称	効果	回復方法
気絶状態	気絶状態からの回復以外の行動不可 重圧・放心・狼狽から自動的に回復	メジャーアクションを使い 【精神力】ジャッジ（難易度15）
重圧	宣言が必要な特殊能力は使えない	メジャーアクションまたはマイナーアクションの使用
狼狽	全力移動&通常移動不可 リアクションの達成値-10	メジャーアクションまたはマイナーアクションの使用
邪毒	クリンナップ開始時に 邪毒レベル点のダメージ	アイテム、魔法、特殊能力の使用
捕縛	捕縛された武器・魔装での攻撃不可	メジャーアクションと マイナーアクションを連続で放棄
マヒ	通常移動不可 リアクションの達成値-5	アイテム、魔法、特殊能力の使用
放心	すべてのジャッジの達成値-5	メジャーアクションまたはマイナーアクションの使用 ※クリンナッププロセスに自動的に回復

名称	宣言のタイミング	効果
達成値の上昇	ジャッジの直前	消費した分だけダイスを振り直す (ジャッジの2D6とは別にすること)
ジャッジの振り直し	ジャッジの直後	ジャッジに使用したダイスを振り直す (クリティカル/ファンブルは振り直せない)
HPへの変換	メジャーアクション	【治癒力】0 としてHPを[達成値]点回復
MPへの変換	メジャーアクション	【治癒力】0 としてMPを[達成値]点回復

名称	判定値	難易度	備考
登場判定	【幸運】	普通は12	コネクションの対象が シーンに登場している場合は達成値 + 3
エネミー識別判定	【知力】	エネミーの【知名度】	判定にはメジャーアクションが必要 大まかな戦闘値や特殊能力が解る
生死判定	【筋力】 または 【信仰】	15ー現在のHP	生死判定に使えると明記されていない 特殊能力や魔法などの修正は無効 失敗した場合、ブラーナの内包値(上限値) を減らす事で達成値を上げる事ができる

クリティカル（ジャッジのダイス目が「C値」と同じだった場合）

- ・出目は10として扱う（≡クリティカル1回につき達成値+10）
- ・2D6を振り足す（ブーナなどで増やしたダイスは振らない）
 - ・クリティカル後のF値はファンブルにならない
 - ・クリティカル後のC値はクリティカルになり更に振り足す

ファンブル（ジャッジのダイス目が「F値」と同じだった場合）

- ・達成値は「判定値-10」
- ・特殊能力、魔法などによる修正を得られない
- ・ダイスを増やすためにブーナを使用していた場合は戻ってくる

月衣で飛行するのはマイナーアクション(P.195)
月衣で飛行する場合 1 D 6 点のMP を失う(P.195)
フォートレス内部では月衣での飛行はできない(P.195)
クリティカル後のF 値はブラーナで振り直しができる(P.186)
シーンに登場せず自然回復する場合の判定値は【筋力】か【精神】(P.198)

```
graph TD; A[戦闘の開始] --> B[①セッティングプロセス  
②「イニシアチブプロセス」へ]; B --> C[②イニシアチブプロセス  
全員の行動カウントが0なら  
④「クリンナッププロセス」へ  
そうでなければ  
③「メインプロセス」へ]; C --> D[③メインプロセス  
②「イニシアチブプロセス」へ]; D --> E[④クリンナッププロセス  
GMが戦闘の継続を宣言するなら  
①「セッティングプロセス」へ]; E --> B; E --> F[戦闘の終了];
```

The flowchart illustrates the battle process flow. It begins with '戦闘の開始' (Start of Battle), leading to '①セッティングプロセス' (Setup Process), which then points to '②「イニシアチブプロセス」へ' (To Initiative Process). The '②イニシアチブプロセス' (Initiative Process) box contains the logic: '全員の行動カウントが0なら' (If all action counts are 0), '④「クリンナッププロセス」へ' (To Cleanup Process), 'そうでなければ' (Otherwise), and '③「メインプロセス」へ' (To Main Process). This leads to '③メインプロセス' (Main Process), which points back to '②「イニシアチブプロセス」へ'. From '④クリンナッププロセス' (Cleanup Process), the flow can either loop back to '①「セッティングプロセス」へ' (To Setup Process) if the GM declares battle continuation, or proceed to '戦闘の終了' (End of Battle).

①セットアッププロセス																					
① シーンに登場（登場判定：【幸運】ジャッジ）																					
② 《月衣》の展開（装備品を取り出す） ※《月衣》の展開を行うと、「特殊能力、アイテムなどの使用」は行えない																					
③ 特殊能力、アイテムなどの使用 ※使用できるのは「タイミング：セットアッププロセス」のものの敵味方問わず、【行動値】の高いキャラクターのものから使用する																					
④ 行動カウントの決定（【行動値】ジャッジ） ※行動カウント決定時の【行動値】ジャッジはクリティカルもファンブルもしない																					
②イニシアチブプロセス																					
① 特殊能力、アイテムなどの使用 ※使用できるのは「タイミング：イニシアチブプロセス」のものの敵味方問わず、【行動値】の高いキャラクターのものから使用する																					
② イニシアチブキャラクターの決定 ※行動カウントが一番多いキャラクターがイニシアチブキャラクターとなる 同じ値のPCがいる場合はプレイヤー同士で好きに決めて良い																					
③ 行動を遅らせる（イニシアチブキャラクターのみ） ※自分の行動カウントを任意の値まで減らす事ができる。（イニシアチブキャラクターは選び直す）																					
③メインプロセス（イニシアチブキャラクターの行動）																					
① マイナーアクション（いずれかひとつ）	<div> 全力移動表 <table> <tr> <th>達成値</th><th>移動力</th></tr> <tr> <td>～ 6</td><td>0sq</td></tr> <tr> <td>7 ～ 8</td><td>2sq</td></tr> <tr> <td>9 ～ 10</td><td>3sq</td></tr> <tr> <td>11 ～ 12</td><td>4sq</td></tr> <tr> <td>13 ～ 14</td><td>5sq</td></tr> <tr> <td>15 ～ 18</td><td>6sq</td></tr> <tr> <td>19 ～ 22</td><td>7sq</td></tr> <tr> <td>23 ～ 30</td><td>8sq</td></tr> <tr> <td>31 ～</td><td>9sq</td></tr> </table> </div>	達成値	移動力	～ 6	0sq	7 ～ 8	2sq	9 ～ 10	3sq	11 ～ 12	4sq	13 ～ 14	5sq	15 ～ 18	6sq	19 ～ 22	7sq	23 ～ 30	8sq	31 ～	9sq
達成値	移動力																				
～ 6	0sq																				
7 ～ 8	2sq																				
9 ～ 10	3sq																				
11 ～ 12	4sq																				
13 ～ 14	5sq																				
15 ～ 18	6sq																				
19 ～ 22	7sq																				
23 ～ 30	8sq																				
31 ～	9sq																				
<ul style="list-style-type: none"> ・通常移動（移動力に等しいSqまで移動できる） ・装備品または魔法を交換する ・「タイミング：マイナーアクション」の特殊能力、魔法を使用する ・マイナーアクションを使用する装備品または所持品を使う ・足元（同じSq）のアイテムを拾う ・その他、GMがマイナーアクションであると指定した行動 																					
② メジャーアクション（いずれかひとつ）																					
<ul style="list-style-type: none"> ・通常移動（移動力に等しいSqまで移動できる） ・全力移動（移動力を【敏捷】ジャッジで算出：右図） ・物理攻撃（【命中】ジャッジ、ダメージ算出は【攻撃】ジャッジ） ・魔法攻撃（【魔法】ジャッジ、ダメージ算出は【魔法】ジャッジ） ・記憶している魔法を変更する ・「タイミング：メジャーアクション」の特殊能力、魔法を使用する ・メジャーアクションを使用する装備品、所持品を使う ・その他、GMがメジャーアクションであると指定した行動 																					
●リアクション（イニシアチブキャラクター以外の行動）																					
<ul style="list-style-type: none"> ・物理攻撃に対する防御（【回避】ジャッジ、ダメージ軽減は【防御】ジャッジ） ・魔法攻撃に対する防御（【抵抗】ジャッジ、ダメージ軽減は【魔法】ジャッジ） ・「タイミング：リアクション」の特殊能力、魔法を使用する ・リアクションを使用する装備品、所持品を使う ・その他、GMがリアクションであると指定した行動 																					
③行動カウントを10減らす																					
④クリンナッププロセス																					
<ul style="list-style-type: none"> ・バッドステータスの処理（邪毒など） ・バッドステータスの回復（放心など） ・生死判定（瀕死状態の場合） 																					