

### 難易度基準

非常に簡単	3
ふつう	6
難しい	9
非常に難しい	12
極端に難しい	15

### 旅行表

	徒歩	騎乗	荷馬車
気楽	25 / 1	30 / 1	15
軽快	20 / 2	25 / 1	10
普通	15 / 2	20 / 1	8
困難	10 / 3	12 / 2	3
非常に困難	5 / 3	3 / 2	-
危険	2 / 3	1 / 2	-

### 疲労回復

息切れ	2分
軽疲労	10分
重疲労	30分
朦朧	60分
昏倒	2時間

### 射程

接触・・・最大で1歩・・・接触または拳の届く範囲  
 伸腕・・・1歩から2歩・・・腕<X 二本の剣  
 接近・・・2歩から4歩・・・剣<X 槍  
 近距離・・・15歩以内・・・ナイフ投げなど  
 中距離・・・50歩以内・・・スリング  
 遠距離・・・200歩以内(呪文では100歩)・・・弓

### 領域相互作用

	使用する力			
	魔法	神聖	妖精	地獄
魔法	+	-	+1/2	-
神聖	-	+	-2	-3
妖精	+1/2	-2	+	-
地獄	-	-2	-2	+

### 神聖界

地方の信者の地域	1
町	2
都市	3
清められた土地	3~5
小さな教会	5
大きな教会	6
大聖堂	8
聖人の殉教した場所	10

### 妖精界

妖精の荒野のはずれ	1
妖精の森	2
妖精の森での重要な場所	3
妖精の森の中心地	5
アルカディアのはずれ	8
アルカディア	10

### 地獄界

悪魔的な事が起きたところ	1
悪魔崇拜者の集合場所	2
悪魔崇拜の場所	3
悪魔の主要な教会	5
悪魔達が出会う地獄のエリア	8
地獄への入り口	10

### イニシアティブ修正

騎乗	+<騎乗>+高い位置
逃亡(最大速度で離脱専念)	+6
突撃	+3
高い位置	+3

### 移動表

歩く	9+【反応】
走る	15+【反応】+ENC
全力疾走	30+【反応】+<運動>+ENC-怪我-疲労
ギャロップ	50+<騎乗>

### 射撃難易度(基本値は6)

「接触」または「伸腕」	射撃不可能
「接近」または「近距離」	+3
「中距離」	0
「遠距離」	+6
見えにくい(暗闇や遮蔽)	+3
停止またはゆっくり歩く標的	0
走っている標的	+3
全力疾走している標的	+6
標的の大きさ	-サイズ
接敵関係にある標的	+防御値
射撃者が狙った	-3
盾を持っている標的	+(盾の数値)

### 近接戦闘

一つ狭い射程で接敵	-6
二つ狭い射程で接敵	-12
利き腕の反対	-3
高い位置(騎乗者VS歩行者を含む)	+3
不意打ち(気づかれずに接敵)	防御値なし
突撃中	+3
突撃に対抗して構えている	+3

	イニシアティブ	第一射撃	第二射撃
射撃	-20以下	1/3 r	不可
レ	-19~-10	1/2 r	不可
イ	-9~0	1/1 r	不可
ニ	+1~+10	1/1 r	1/2 r
ト	+11以上	1/1 r	1/1 r

