

名前				余命	
種族					
年齢		性別		経験点	
生命力					
靈力					
隙					

◆ ルールサマリー

▽命中率と利の差の関係

・自分の利>相手の利の場合
 利の差による修正=+ [自分の利-相手の利]

・自分の利<相手の利の場合
 利の差による修正=- [相手の利-自分の利]

▽クリティカル・ファンブル値と隙の関係

クリティカル値=相手の隙
 ファンブル値=100-自分の隙

▽余命の使用効果

- ・生命力1D6ないし靈力1D3回復させる (行動宣言時)
- ・利を1D6上昇させる (利の決定時)
- ・目標値を10上昇させる (判定の直前)
- ・攻撃威力を3ないし1D6上昇させる (判定の直前)
- ・剣速を5上昇させる (命中判定の直前)
- ・クリティカル値ないしファンブル値を+5させる (判定の直前)
- ・靈術の消費靈力を2減少させる (判定の直前)

Memo

Quest for Promised Land

戦闘管理シート

名前				余命	
種族					
年齢		性別		経験点	
生命力					
靈力					
隙					

◆ ルールサマリー

▽命中率と利の差の関係

・自分の利>相手の利の場合
 利の差による修正=+ [自分の利-相手の利]

・自分の利<相手の利の場合
 利の差による修正=- [相手の利-自分の利]

▽クリティカル・ファンブル値と隙の関係

クリティカル値=相手の隙
 ファンブル値=100-自分の隙

▽余命の使用効果

- ・生命力1D6ないし靈力1D3回復させる (行動宣言時)
- ・利を1D6上昇させる (利の決定時)
- ・目標値を10上昇させる (判定の直前)
- ・攻撃威力を3ないし1D6上昇させる (判定の直前)
- ・剣速を5上昇させる (命中判定の直前)
- ・クリティカル値ないしファンブル値を+5させる (判定の直前)
- ・靈術の消費靈力を2減少させる (判定の直前)

Memo

Quest for Promised Land

戦闘管理シート