Bellfahle Magic School

～ルールサマリー・1～

《行為判定の手順》

失敗 ← 難易度 ＞ 2D6+能力値+修正値 ≧ 難易度 → 成功

（↑合計の数を達成値と呼びます）

2D6 の出目が 6・6+能力値+修正値 ≧ 難易度 → クリティカル（普通より良い成功）

2D6 の出目が 1・1 → ファンブル（自動失敗）

《難易度》

6:	まず失敗しない
8:	簡単
10:	半々の成功率
12:	ちょっと難しい
14:	まず出来ない

《対抗判定》

勝ち ← 2D6+能力値+修正値 ＞ 2D6+能力値+修正値 → 負け

（↑合計の数を達成値と呼びます↑）

2D6 の出目が 1・1 → ファンブル（自動失敗で負け）

双方ファンブルの場合 → 達成値の低い方が負け

《難易度のない行為判定》

達成値表

6:	最悪
8:	いまいち
10:	並の出来
12:	上手
14:	傑作

Bellfahle Magic School

～ルールサマリー・2～

人との出会い

《魅力値》

外見+（性格による）修正値+7

《第一印象判定》

2D6+知力−相手の魅力値

↓

《第一印象表》

+9 以上：	敵対心
+6～+7：	反発
+4～+5：	警戒
−3～+3：	普通
−5～−4：	好印象
−8～−6：	共感
−9 以下：	一目惚れ

Bellfahle Magic School

～ルールサマリー･3～

戦闘ルール

《命中基本値》

器用度+武器の命中修正+戦闘レベル

《回避力》

敏捷度+防具の回避修正+戦闘レベル+7

《命中判定》

回避 ← 相手の回避力 ＞ 2D6+命中基本値 ≧ 相手の回避力 → 命中

（↑合計の数を達成値と呼びます）

《クリティカル》

命中した時、2D6 の出目が 1･1 以外のゾロ目（2･2、3･3、4･4、5･5、6･6）

↓

出目の半分の追加ダメージ

《ファンブル》

相手の回避力に関係なく、2D6 の出目が 1･1 のゾロ目

↓

相手は回避

《耐久力の回復》

1 日=1 点

※医者に治療してもらう、魔法で回復させる事も出来ます

Bellfahle Magic School

～ルールサマリー・4～

《武器》

片手武器：命中修正±0、1D6 ダメージ

両手武器：命中修正−2、2D6 ダメージ

射撃武器（弓）：命中修正−2、2D6 ダメージ

射撃武器（手投げ）：命中修正−1、1D6 ダメージ

《防具》

服：回避修正±0、防御点 0

皮鎧：回避修正−1、防御点 1

鎖かたびら：回避修正-2、防御点 3

板金鎧：回避修正−4、防御点 5

《R（ラウンド）》

1R=5 秒

（敏捷度の高いキャラクターから順に行動）

全力移動する：敏捷度×3m

（通常移動する：敏捷度×1m）

※通常移動は下の行動のどれかと一緒に行えます

攻撃する：敏捷度×1m 以内にいる相手、又は弓=40m、手投げ武器=10m

武器を持ち替える：次の R から、持ち替えた武器で攻撃出来る

魔法を使う

特殊アイテムを使う

Bellfahle Magic School

～ルールサマリー・5～

魔法

《魔法の使用条件》
声が出せる（小声でも可能）

呪文レベルと同じだけの精神力が残っている

呪文をかける相手（対象）が見えている

《魔法の発動チェック》

失敗（不発）←呪文レベル＞2D6+知力≧呪文レベル→成功（発動）

（↑合計の数を達成値と呼びます）

《クリティカル》
消費する精神力は半分（端数切捨て）

《ファンブル》
自動失敗
※成功・失敗に関わらず、精神力は必ず消費する

《魔法への抵抗》
「回避：不可」以外の呪文は、（気付いている場合に）指定の能力値で判定

失敗 ← 呪文レベル+10 ＞ 2D6+能力値 ≧ 呪文レベル+10 → 成功

（↑合計の数を達成値と呼びます）

《精神力の回復》

1 時間=1 点

※これ以外に回復はしません