

戦闘アクション一覧(鋼の旅団ルール)

キャンペーンで使用するフロアタイルは1マスが2ヤード×2ヤード斜め移動可能。 包囲による【武技】へのボーナスは採用しない。

不意打ち

敵が気付いていない状態で攻撃の好機を得たのなら不意打ちが発生する。不意打ちされた方は最初のターン受け流し・回避が不可能となる。

移動/離脱/移動攻撃

移動/離脱	半AC	移動力と同等のマス	離脱)AC宣言が必要。宣言無しは、敵からフリーAC攻撃を受けた後に移動力分移動。
突進攻撃	全AC	移動力の2倍	敵が少なくとも2マス離れており、移動の最後の2マスが直線であることが条件。【武技】+10%
走行	全AC	移動力の3倍	このPCを狙う敵の【射技】-20%、敵の【武技】+20%のハンデボーナス。

呪文発動

(魔力点×D10)個、発動値以上で発動。

※戦闘中の接触魔法の場合【武技】テスト成功が必要。敵は回避、受け流し時に-20%のペナ

《魔風交信》	【志】テスト成功で発動値に魔力点分のボーナス
《呪文動作迅速》	接触魔法の際、【武技】+20
《エーテル順応》	魔風交信・魔力探知に+10%
《火球類威力増大》	射撃系の魔法ダメージ+1
具材の使用	具材に応じて発動値に1~3点のボーナス

攻撃

通常攻撃	半AC	1Rに一度のみ
突進攻撃	全AC	敵が少なくとも2マス離れており、移動の最後の2マスが直線であることが条件。【武技】+10%
連続攻撃	全AC	自身の【攻】の回数分攻撃できる
全力攻撃	全AC	【武技】+20。受け流し、回避が出来なくなる。
慎重攻撃	全AC	【武技】-10%。次ターンまで受け流し、回避に+10%のボーナス
防御専念	全AC	次ターンまで敵は対象PCに対する攻撃に対し【武技】-20%のペナ
フェイント	半AC	【武技】テスト。敵は次の通常攻撃では、受け流し、回避が出来なくなる。フェイント・通常攻撃は1セットで行なう。次ターンまでフェイントの継続は無い
照準	半AC	【武技】+10%のボーナス 照準・通常攻撃は1セットで行なう。次ターンまで照準の継続は無い。
受け流し準備	半AC	宣言すれば、盾を持っていなくても1度だけ受け流しができる。盾と受け流し準備の併せ技は不可能。

受け流し

受け流し準備を宣言している場合。(半AC)

盾・逆手武器を装備している状態。(フリーAC)

その他

準備	半AC	武器の持ち替えやアイテムの取り出し、入れ替えを行なう
起立/騎乗	半AC	伏せた状態から立ち上がる/馬などに騎乗する
行動遅延	半AC	今ターン内の好きなタイミングで残りの半ACを使用できる。
追いやり	半AC	対抗【武技】テスト。相手を1マス動かせる。望むのなら自身も1マス詰めることが出来る。マスの入れ替わりも可。
走り幅跳び	全AC	助走(移動力分のマス)が必要で、【筋】テストで【筋+】+【移】のヤード数飛べる。一段階失敗毎に1ヤードの飛距離がマイナスになる。
立ち幅跳び	全AC	走り幅跳びと判定方法は同様。飛距離は1/2扱い(端数切り上げ)