探索フェイズ

移動

チームが現在いる場所から指差しした場所までチームで移動しようとします。
冒険者は何があってもいいように、団体行動で動くのが基本です。

戦う

発見しているモンスターに戦いを挑みます。
戦闘フェイズに移ります。
相手がこちらに気付いていない時、「不意打ち」や「強襲」(p.53)ができます。

思いつく

あることについて、何かを思いついたり、思い出したりしないか考えます。
【知識】判定をします。
そのことについての情報を得ます。

探す

自分のPCの周囲に何かないか探します。
【感覚】判定をします。
そのエリアにあるアイテムやトラップなどの隠れていたものを発見します。

話す

他のキャラクターに向かって話しかけます。
どんな内容（伝える、相談する、助けを求める）で、どれぐらいの声の大きさで話しかけるかも決めます。

魔法

魔法のスキルを使います。
消費MP分、MPを減らしてください。減らせない時、効果は発動しません。

アイテム

持っているアイテムの使用や装備をします。

その他の行動

上記以外で、自分のキャラクターが実際にできそうな行動をGMに提案します。
宝箱を開ける、扉を開く、アイテムを手に入れるなどです。

GMは、提案されたPCの行動の結果の出し方がわからない時は素直にプレイヤーに相談して、できないと伝えましょう。

◆ 探索の流れ ◆

①説明
GMがPCの状況を説明します。

②質問
プレイヤーはGMに質問してから行動を決める事ができます。

③行動の決定
プレイヤーがGMにどんな行動をするのか伝えます。

④判定・勝負
成功・失敗の両方がありそうな時、判定・勝負を行ないます。

⑤行動の結果
行動した結果、どうなったかGMが説明します。

探索の続き

※探索は、MAPの外に出るまで続きます。

●不意打ち
完全に気付かれていない時に「戦う」と、かならずイニシアチブで先攻を取れます。
また、相手は戦闘隊列を変えられません。

●強襲
気配があることはわかっていても、どこにいるか気付かれていない時に「戦う」と、イニシアチブに＋2のボーナスを得ます。

▼難易度表
～5：普通の人でもだいたいできる。
6～9：普通の人だと半々。プロは簡単。
10～13：プロでも失敗することがある。
14～17：プロでも半々。達人ならできる。
18～21：達人でもできる方が難しい。
※どうやっても無理だとGMが思うものは判定すら行なうことはできない。

いただきダンジョンRPG

戦闘フェイズ

前進・後退

「前列」、または「後列」に動かします。
自分の陣営に「前列」がいなくなると「踏み出し」(p.58)が発生して、相手の陣営が前に進みます。注意しましょう。

攻撃

持っている武器や道具を使って、相手を攻撃します。
この時、〈攻撃〉スキルを使うことができます。
「攻撃の手順」に進んでください。

逃げる

その場から逃げ出そうとします。
全員【体力】勝負をします。
「逃げる」側が勝てば、逃げ切って戦闘終了します。
隣合うエリアへ駒を動かしてください。

探す

自分のPCの周囲に何かないか探します。
【感覚】判定をします。
そのエリアにあるアイテムやトラップなどの隠れていたものを発見します。

話す

他のキャラクターに向かって話しかけます。
どんな内容（伝える、相談する、助けを求める）で、どれぐらいの声の大きさで話しかけるかも決めます。

魔法

〈魔法〉スキルを使います。
消費MP分、MPを減らしてください。減らせない時、効果は発動しません。

アイテム

持っているアイテムの使用や装備をします。

その他の行動

上記以外で、自分のキャラクターが実際にできそうな行動をGMに提案します。
何もしない、とどめをさす (p.59) といった行動もできます。

GMは、提案されたPCの行動の結果の出し方がわからない時は素直にプレイヤーに相談して、できないと伝えましょう。

いただきダンジョンRPG

◆ 戦闘の流れ ◆

①戦闘開始
プレイヤーか敵が「戦う」を選択する。

②戦闘隊列
MAP上に、プレイヤー側と敵側で、前列と後列が向かい合わせになるよう配置する。

③イニシアチブの決定
両陣営の代表が2Dを振り合います。
PC≧GM:プレイヤー側先攻　PC<GM:敵側先攻

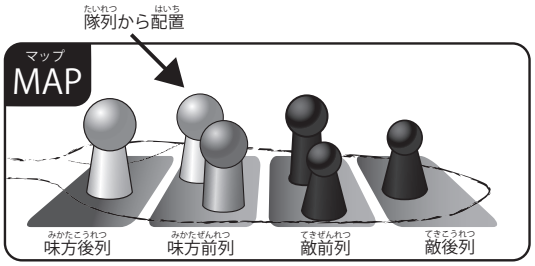
④ターンの開始
戦闘はターンで進行します。1ターン約1分。

⑤先攻の行動
先攻をとった陣営のキャラクターが先に行動する。順番は自由。

⑥後攻の行動
先攻の陣営が全て行動してから、後攻の陣営の行動。順番は自由。

⑦ターンの終了
全てのキャラクターが行動してターンが終了。

戦闘終了

「不意打ち」イニシアチブは自動で先攻になる。
相手は戦闘隊列を整えられない。
「強襲」イニシアチブに+2のボーナス。
「踏み出し」前列がなくなると、後列の前まで進む。

戦闘隊列