Appendix 1

Houserules：Weapon Mastery Easy / Two Phase Initiative

ハウスルール
簡易ウェポンマスタリー
／二段階イニシアチブ

ハウスルール：簡易ウェポンマスタリー

既知のウェポンマスタリーからの変更点

・武器ダメージの全体的な下方修正（一部を除き初期ダメージは手を加えない）
・武器ごとの個性の廃止（ダメージ判定に一定のルールを適用）
・絶望効果の条件変更
・コンパニオンルールで追加された効果以外の特殊効果の削除
・ダイス目 20 の場合のクリティカル要素の追加
・ダイス目 1 の場合のファンブル要素の追加
・攻撃が成功する最小出目時の武器への影響
・ツーウェポン（二刀流）の導入のしやすさの調整
・修得訓練機会の調整
・修得率・修得費用・修得金額の調整
・シールドマスタリーの追加

クリティカル要素

ヒットロール時のダイス目が「20」であった場合、どのような場合でも攻撃が成功することに加え、もう一度 1d10 して表に従いダメージの強化が与えられる。この判定にはデクスタリティの修正を加えることができる。

また、絶望効果としてクリティカル発生時に命中した相手に対して士気判定を強いることが可能。（選択ルール）

ファンブル要素

ヒットロール時のダイス目が「1」であった場合、どのような場合でも攻撃が失敗することに加え、もう一度 1d10 して表に従い何らかのペナルティが与えられる。この判定にはデクスタリティの修正を加えることができる。

また、ファンブルが発生した場合、何もおきなくてもその者は次ラウンドのイニシアチブを失ってしまう。

攻撃が成功する最小出目時の武器への影響

ヒットロールの際、相手にちょうど命中する値が出た場合、通常のダメージ判定に加え、もう一度 1d10 して表に従い何らかのペナルティが与えられる。この判定にはデクスタリティの修正を加えることができる。

シールドウェポンについては 50％の確率で「折刃」となり、刃の本数に関係なくその使用が不可能となる。デクスタリティ修正は加味されないものの、武器の修正加味することにより「折刃」の発生が下がっていく。

ツーウェポン（二刀流）

ツーウェポンで使用する副武器は、たとえ同じ武器であっても利き手で扱う武器とは別に修得する必要がある。

また、攻撃偏重ということを鑑み、自身の AC に常に－２のペナルティを伴う。

利き手ではない方の手で扱う武器については、以下の条件を伴う。

・修得レベルは最大でマスターまで（グランドマスターに到達はできない）
・未修得の場合は一切扱うことができない
・利き手ではない手で扱うのとができるのは小型および中型の武器のみ
・利き手ではない手で扱う武器の命中判定に常に－２の修正を伴う

※ストレングスとデクスタリティがどちらも 15 以上である場合、両利きとしてこれらの制限は無視できる。

シールドウェポンはこの限りではない。

1d10	クリティカル効果
0 以下	何もおきない
1～6	ダメージ決定のダイスを２個ロールし、高いほうの目を適用
7～9	その武器の与える最大のダメージを適用
10 以上	通常通り武器のダメージをロールし、それを倍にした値を適用

1d10	ファンブル効果
0 以下	武器が壊れてしまう！ （魔法の武器は修正が一つ減ってしまう）
1～6	武器を落とした挙句見失ってしまう！ 拾うのに 1d4 ラウンド必要 所持する他の武器への持ち替えは可能
7～9	武器を足元に落としてしまう！ 拾うのに次の１ラウンドの消費は必要 所持する他の武器への持ち替えは可能
10 以上	何もおきない

1d10	最小出目時の武器への影響
0 以下	武器が壊れてしまう！ （魔法の武器は修正が一つ減ってしまう）
1～5	武器に不調が発生！ 修理するまで全ての攻撃判定に－１ シールドウェポンは「折刃」発生
6 以上	何もおきない

シールドマスタリー

シールドの使用について修練を積むことで、AC に恩恵を受けることが可能となる。

シールドを使用可能なクラスの者は全て、初期状態でベーシックの修得レベルを有しており、その成長にかかる費用や期間、その成功確率はウェポンマスタリーに順ずることとなる。つまりウェポンマスタリーでの成長機会が与えられた際に、任意の武器か盾かどちらかの能力を伸ばすチャンスが与えられたと考えるのである。

修得レベルがエキスパートになるとレアリースローイングウェポンとして追加攻撃で使用可能となる。ただし投げた盾を回収するためには攻撃を放棄した１ラウンド、もしくは攻撃しながらの 1d4 ラウンドが必要で、更には盾の回収が完了するまでの間はイニシアチブを常に失うこととなる。ただし盾を無視して両手武器での攻撃などに切り替えるのに制約は受けない。

表中のダメージは投擲時のダメージ、手持ち状態ではダメージを与える効果は持たない。

・シールド　タイプ＝特殊

修得ランク	ダメージ	命中補正	AC 補正
BS	Nil	±０	－１
SK	Nil	±０	－２
EX	1d4	±０	－２
MS	1d4	±０	－３
GM	1d4	±０	－３

	射程		
修得ランク	近距離	中距離	遠距離
BS	Nil	Nil	Nil
SK	Nil	Nil	Nil
EX	Nil	Nil	5
MS	Nil	5	10
GM	5	10	15

修得に挑戦できる機会

ヒットロールが向上するレベルに到達する度に、一度ずつ修得機会が与えられる。

修得を希望するも、それに必要な時間や資金が無い場合には、この修得機会の回数は累積していき、任意のタイミングで訓練を受けることが可能。

運悪く修得に失敗した場合でも、それにかかる費用と期間を全て費やせば次回の修得に＋10％の恩恵を受ける。ただし、修得に失敗した師匠の下では連続して訓練を受けることはできない。別の道場なりを探さなければならないのである。

以下の表中の習得費用の金額は、拾得にかかる一切の費用。マスタープレイヤールール上のウェポンマスタリーにある週単位の金額ではないことに注意が必要である。

修得成功率（%）

到達しようとするランク	師匠の修得ランク EX	MS	GM
BS（新規修得）	90	99	99
SK	60	90	99
EX	30	60	90
MS	1	30	60
GM	1	1	30

修得費用（gp）

到達しようとするランク	師匠の修得ランク EX	MS	GM
BS（新規修得）	100	1,000	10,000
SK	200	2,000	20,000
EX	400	4,000	40,000
MS	400	8,000	80,000
GM	400	8,000	160,000

修得期間（週）

到達しようとするランク	師匠の修得ランク EX	MS	GM
BS（新規修得）	4	2	1
SK	8	4	2
EX	16	8	4
MS	32	16	8
GM	64	32	16

街や村の規模による師匠の存在確率

以下の表はNPCとして登場しない、比較的メジャーな武器を修めた師匠がその街や村に存在するかの表である。必要に応じてDMは1d100をロールしてPC達が訪れた町や村に道場があるのか、また師となるものが住んでいるのかを決定する。

何を持ってメジャーかマイナーとするかはDMの判断による。マイナーな武器の場合師匠が存在する確率が極端に少ないことも考えられる。これがどれほど少ないのかもDMの判断によって決定する。

道場等の所在地規模	師匠の修得ランク EX	MS	GM
荒野	98	99	00
村	21-90	91-99	00
町	11-70	71-98	99-00
都市	6-50	51-95	96-00
大都市	1-45	46-90	91-00

２段階個人イニシアチブ（先制権）

戦闘中の行動順について、両手武器による近接戦闘とそれ以外に分けて「1ラウンドにこれらの２周の行動（フェーズ）が存在する」と考える。　まずPLとDMは各PC・モンスター等の行動を宣言し、それらが出揃ってからイニシアチブロールを行う。イニシアチブのロールは公式ルールの通り、1d6にDEX修正（-2 ～ +2）を加えたものを用いる。

両手武器以外の行動は一巡目に行う。イニシアチブ値が同じであった場合は、移動のみ→発射・投擲攻撃→呪文・アイテム→片手武器による近接攻撃の順で処理し、この中で同じ行動であった場合は同時として扱う。

両手武器で近接攻撃を行うキャラクターはそれ以外の行動が終了してから、二順目での行動となる。

両手武器での近接攻撃「以外」の行動は一度だけキャンセルでき、再行動を二順目である「両手武器での近接攻撃」のフェーズで行うことが出来る。このときの行動順はイニシアチブ値を二順目に置き直して処理する。

両手武器での近接攻撃の行動についてはキャンセルのみ認める。つまり再行動は不可。

故意にイニシアチブ値を減らして行動することはできない。つまりイニシアチブ値４の者が３や２の者と同時行動はできないということである。

呪文の行使についてはイニシアチブロール時に詠唱開始して、自らの行動順で発動するとする。

呪文の行使の際、発動前に何らかのダメージを受けた場合、対デスレイST判定を行う。これに失敗したならば呪文は発動しない上に使用回数が消費される。また最大HPの50％を超えるダメージを負った場合はST判定の余地無しに呪文は発動せず、その使用回数は消費される。

同様に自らの意思で呪文の行使をキャンセルした場合もその使用回数が消費される。

直接的なダメージを受ける者の近く（10’以内）にいる者は、ダメージ値が決定する前のタイミングで自らの行動を行って（様子見や何もしないという行動は行動を取っていないと読み替えてかまわない）いない場合に限り、DEX判定ロールに成功すれば体を割り込ませて被害者が受けるダメージを肩代わりできる。この行為はイニシアチブ値を無視して適用される。

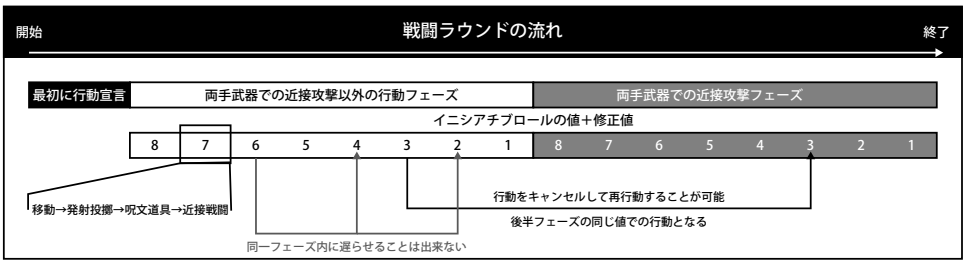
被害を肩代わりされる者が呪文の行使中であった場合、この行為が成功したならば、呪文の詠唱や集中が中断されることはない。またこの行為によってダメージを肩代わりした者のラウンド内の行動は全て破棄される。

１ラウンド中に行える行動については公式ルールに準ずる。これらは移動、攻撃、半分の移動＋攻撃、武器の持ち替え、落とした武器を拾う、アイテムの行使、呪文の行使、固有のスキルの行使、逃走等である。

コンパニオンルール上の「マルチアタック」、ウェポンマスタリーによる「トゥアタック」や「セカンドアタック」は同ロール値内で行われるものとする。

両手用の武器の投擲（ウェポンマスタリーの「レアリースローイングウェポン」による効果）については両手武器での近接攻撃の行動フェーズ内で処理する。

攻撃目標の喪失による行動の振り替えは「移動を伴わない」かつ「事前の宣言と同じ行動」の場合は同一フェーズで処理する。移動が伴う場合は行動キャンセルと同じに扱う。従って、両手武器での攻撃の場合は移動を伴う行動の振り替えは不可能ということになる。



簡易ウェポンマスタリー武器チャート

武器名		ダメージ	命中判定	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接・射撃)	BS						
投擲＝○・△・×	SK						
片手・両手	EX						
武器サイズ	MS						
	GM						

ダガー		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d4	Nil	Nil	10	20	30
投擲＝○	SK	1d4+1	Nil	Nil	15	25	35
片手	EX	1d6+1	＋1	Nil	20	30	40
小型	MS	1d6+2	＋2	Nil	25	35	45
	GM	1d6+3	＋3	Nil	30	40	50

ショートソード		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d6+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
小型	MS	1d8+2	＋2	Nil	Nil	5	10
	GM	1d8+3	＋3	Nil	5	10	15

ノーマルソード		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d8	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d8+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
片手	EX	1d10+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
中型	MS	1d10+2	＋2	Nil	Nil	5	10
	GM	1d10+3	＋3	Nil	5	10	15

ツーハンドソード		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d10	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d10+1	Nil	Nil			
両手	EX	1d12+1	＋1	Nil			
大型	MS	1d12+2	＋2	－1			
	GM	1d12+3	＋3	－2			

バスタードソード(片手)		ダメージ	命中判定	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6+1	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d6+2	Nil	Nil			
片手	EX	1d8+2	＋1	Nil			
大型	MS	1d8+3	＋2	Nil			
	GM	1d8+4	＋3	Nil			

バスタードソード(両手)		ダメージ	命中判定	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d8+1	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d8+2	Nil	Nil			
両手	EX	1d10+2	＋1	Nil			
大型	MS	1d10+3	＋2	－1			
	GM	1d10+4	＋3	－2			

ハンドアックス		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	10	20	30
投擲＝○	SK	1d6+1	Nil	Nil	15	25	35
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	20	30	40
小型	MS	1d8+2	＋2	Nil	25	35	45
	GM	1d8+3	＋3	Nil	30	40	50

バトルアックス		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d8	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d8+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
両手	EX	1d10+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
中型	MS	1d10+2	＋2	－1	Nil	5	10
	GM	1d10+3	＋3	－2	5	10	15

スタッフ		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d6+1	Nil	Nil			
両手	EX	1d8+1	＋1	Nil			
中型	MS	1d8+2	＋2	－1			
	GM	1d8+3	＋3	－2			

メイス		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d6+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
中型	MS	1d8+2	＋2	Nil	Nil	5	10
	GM	1d8+3	＋3	Nil	5	10	15

ウォーハンマー		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d6+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
中型	MS	1d8+2	＋2	Nil	Nil	5	10
	GM	1d8+3	＋3	Nil	5	10	15

スローイングハンマー		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d4	Nil	Nil	10	20	30
投擲＝○	SK	1d4+1	Nil	Nil	15	25	35
片手	EX	1d6+1	＋1	Nil	20	30	40
中型	MS	1d6+2	＋2	Nil	25	35	45
	GM	1d6+3	＋3	Nil	30	40	50

クラブ(松明・棍棒)		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d4	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
投擲＝△	SK	1d4+1	Nil	Nil	Nil	Nil	Nil
片手	EX	1d6+1	＋1	Nil	Nil	Nil	5
中型	MS	1d6+2	＋2	Nil	Nil	5	10
	GM	1d6+3	＋3	Nil	5	10	15

スピア		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	20	40	60
投擲＝○	SK	1d6+1	Nil	Nil	25	45	65
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	30	50	70
大型	MS	1d8+2	＋2	Nil	35	55	75
対突撃セット可能	GM	1d8+3	＋3	Nil	40	60	80

ジャベリン		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	30	60	90
投擲＝○	SK	1d6+1	Nil	Nil	35	65	95
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	40	70	100
中型	MS	1d8+2	＋2	Nil	45	75	105
	GM	1d8+3	＋3	Nil	50	80	110

トライデント		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d6	Nil	Nil	10	20	30
投擲＝○	SK	1d6+1	Nil	Nil	15	25	35
片手	EX	1d8+1	＋1	Nil	20	30	40
中型	MS	1d8+2	＋2	Nil	25	35	45
特殊効果(CP参照)	GM	1d8+3	＋3	Nil	30	40	50

ランス		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d10	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d10+1	Nil	Nil			
片手	EX	1d12+1	＋1	Nil			
大型	MS	1d12+2	＋2	Nil			
騎乗専用・突撃可	GM	1d12+3	＋3	Nil			

ポールアーム全般		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d10	Nil	Nil			
投擲＝×	SK	1d10+1	Nil	Nil			
両手	EX	1d12+1	＋1	Nil			
大型	MS	1d12+2	＋2	－1			
	GM	1d12+3	＋3	－2			

ブラックジャク		特効時相手のST	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d2	Nil	デスレイ			
投擲＝×	SK	1d3	Nil	デスレイ(-1)			
片手	EX	1d4	＋1	デスレイ(-2)			
中型	MS	1d5	＋2	デスレイ(-3)			
ノックアウト(CP参照)	GM	1d6	＋3	デスレイ(-4)			

ウィップ※		ダメージ	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	1d2	Nil	デスレイ			
投擲＝×	SK	1d3	Nil	デスレイ(-1)			
片手	EX	1d4	+1	デスレイ(-2)			
中型	MS	1d5	+2	デスレイ(-3)			
エンタングル(CP参照)	GM	1d6	+3	デスレイ(-4)			

ネット※		ダメージ	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(近接)	BS	Nil	Nil	デスレイ	10	20	30
投擲＝○	SK	Nil	Nil	デスレイ(-1)	15	25	35
片手／中型	EX	Nil	+1	デスレイ(-2)	20	30	40
両手／大型	MS	Nil	+2	デスレイ(-3)	25	35	45
エンタングル(CP参照)	GM	Nil	+3	デスレイ(-4)	30	40	50

ボーラ※		ダメージ	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	1d2	Nil	デスレイ	20	40	60
投擲専用	SK	1d3	Nil	デスレイ(-1)	25	45	65
片手	EX	1d4	+1	デスレイ(-2)	30	50	70
小型	MS	1d5	+2	デスレイ(-3)	35	55	75
ストラングル(CP参照)	GM	1d6	+3	デスレイ(-4)	40	60	80

ショートブロウガン※		ダメージ	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	Nil	Nil	デスレイ	10	20	30
発射武器	SK	Nil	Nil	デスレイ(-1)	15	25	35
片手	EX	Nil	+1	デスレイ(-2)	20	30	40
小型	MS	Nil	+2	デスレイ(-3)	25	35	45
ポイズン(毒による)	GM	Nil	+3	デスレイ(-4)	30	40	50

ロングブロウガン※		ダメージ	命中判定補正	特殊効果ST	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	Nil	Nil	デスレイ	20	25	30
発射武器	SK	Nil	Nil	デスレイ(-1)	25	30	35
両手	EX	Nil	+1	デスレイ(-2)	30	35	40
中型	MS	Nil	+2	デスレイ(-3)	35	40	45
ポイズン(毒による)	GM	Nil	+3	デスレイ(-4)	40	45	50

ショートボウ		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	1d6	Nil	Nil	50	100	150
発射武器	SK	1d6+1	Nil	Nil	55	105	155
両手	EX	1d8+1	+1	Nil	60	110	160
中型	MS	1d8+2	+2	-1	65	115	165
	GM	1d8+3	+3	-2	70	120	170

ロングボウ		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	1d6	Nil	Nil	70	140	210
発射武器	SK	1d6+1	Nil	Nil	75	145	215
両手	EX	1d8+1	+1	Nil	80	150	220
中型	MS	1d8+2	+2	-1	85	155	225
	GM	1d8+3	+3	-2	90	160	230

ライトクロスボウ		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	1d6	Nil	Nil	60	120	180
発射武器	SK	1d6+1	Nil	Nil	65	125	185
両手	EX	1d8+1	+1	Nil	70	130	190
中型	MS	1d8+2	+2	-1	75	135	195
	GM	1d8+3	+3	-2	80	140	200

ヘビークロスボウ		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	2d4	Nil	Nil	80	160	240
発射武器	SK	2d4+1	Nil	Nil	85	165	245
両手	EX	2d6+1	+1	Nil	90	170	250
中型	MS	2d6+2	+2	-1	95	175	255
Str18で毎Rd攻撃可	GM	2d6+3	+3	-2	100	180	260

スリング		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程(近)	射程(中)	射程(遠)
タイプ(発射)	BS	1d4	Nil	Nil	40	80	160
発射武器	SK	1d4+1	Nil	Nil	45	85	165
片手	EX	1d6+1	+1	Nil	50	90	170
小型	MS	1d6+2	+2	Nil	55	95	175
	GM	1d6+3	+3	Nil	60	100	180

ホーンドシールド		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
シールドウェポン	BS	1d2	－1	－1			
投擲＝×	SK	1d3	－1	－1			
片手	EX	1d4	±0	－1			
小型	MS	1d5	＋1	－2			
セカンドアタック専用	GM	1d6	＋2	－3			

ナイフシールド		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
シールドウェポン	BS	1d4	－1	±0			
投擲＝×	SK	1d4+1	－1	－1			
片手	EX	1d6+1	±0	－1			
小型	MS	1d6+2	＋1	－1			
セカンドアタック専用	GM	1d6+3	＋2	－2			

ソードシールド		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
シールドウェポン	BS	1d6	－2	－1			
投擲＝×	SK	1d6+1	－1	－1			
片手	EX	1d8+1	±0	－1			
中型	MS	1d8+2	＋1	－2			
セカンドアタック専用	GM	1d8+3	＋2	－3			

タスクドシールド		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
シールドウェポン	BS	1d6	－2	－1			
投擲＝×	SK	1d6+1	－1	－1			
両手	EX	1d8+1	±0	－1			
大型	MS	1d8+2	＋1	－2			
２回ヒット可能	GM	1d8+3	＋2	－3			

石つぶて		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
タイプ（近接）	NS	1d3	Nil	Nil	10	20	30

火のついた油		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
タイプ（近接）	NS	1d8（＋延焼）	Nil	Nil	10	20	30

聖水		ダメージ	命中判定補正	AC補正	射程（近）	射程（中）	射程（遠）
タイプ（近接）	NS	1d8（条件有）	Nil	Nil	10	20	30

※コンパニオンルールで追加された武器の特殊効果などはそのまま使用する。

Chart of the Two Phase Initiative

9+	8	7	6	5	4	3	2	1	0-
Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only	Move Only
Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack	Range Attack
Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item	Spell or Item
Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack	Onehanded Melee Attack
Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack	Twohanded Melee Attack
9+	8	7	6	5	4	3	2	1	0-

Round Counter

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
+00										
+10										
+20										
+30										
+40										
+00										