

隠蔽と視認困難

これらの隠蔽度合いについては、DMが決定する。

隠蔽なし

- ◆ 明るい明るさ

軽度な隠蔽

- ◆ 薄暗い明るさ
- ※ 夜目、暗視、擬似視覚、振動感知(条件あり)があるなら、隠蔽なしとなる。
- ◆ 枝葉、霧、煙、強く降る雪や雨

重度な隠蔽

- ◆ 濃い霧、濃い煙、厚く茂った枝葉

完全な隠蔽

- ◆ 暗闇
- ※ 暗視、擬似視覚、振動感知(条件あり)があるなら、隠蔽なしとなる。

(部分)視認困難

- ◆ (部分)視認困難を得ている目標に対する近接／遠隔攻撃は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ 近接範囲／遠隔範囲攻撃に対しては、ペナルティを受けない。

- ◆ 敵に隣接している
- ← (部分)視認困難参照
- ◆ 敵に隣接していない
- 完全視認困難参照

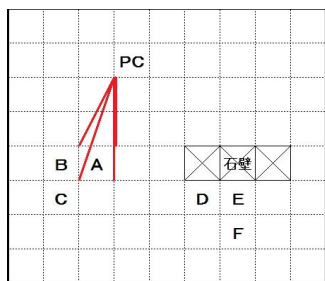
完全視認困難

- ◆ 完全視認困難を得ている目標に対する近接／遠隔攻撃は、攻撃ロールに-5のペナルティを受ける。
- ◆ 近接範囲／遠隔範囲攻撃に対しては、ペナルティを受けない。
- ◆ 盲目状態の場合、使用者以外はすべて、完全視認困難と判断される。
- ◆ 不可視の目標は、完全視認困難と判断される。

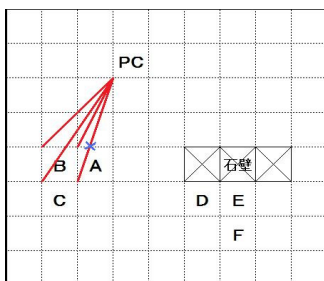
遮蔽

これらの遮蔽については、マップの状況で決定される。

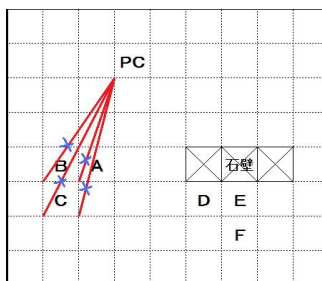
なお、クリーチャーによる遮蔽は、近接攻撃、近接範囲攻撃、遠隔範囲攻撃には適用されない(遠隔攻撃にのみ適用される)。



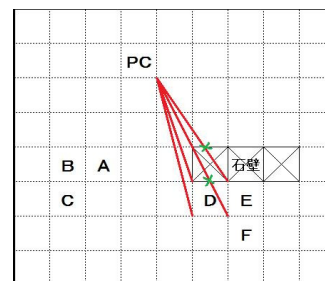
PC → A
PCとAの間には遮蔽となるものはない。



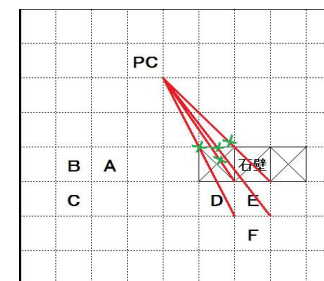
PC → B
PCとBの間には遮蔽物はないが、“4本の仮想線”の内、1本がAにより遮られるため、部分遮蔽(攻撃に-2)となる。
範囲攻撃の場合、クリーチャーはペナルティを提供しない。



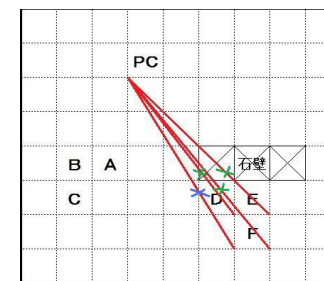
PC → C
PCとCの間には遮蔽物はなく“4本の仮想線”はすべてAとBが遮るが、クリーチャーによる遮蔽のため部分遮蔽(攻撃に-2)となる。
範囲攻撃の場合、クリーチャーはペナルティを提供しない。



PC → D
PCとDの間には遮蔽物(石壁)があり、“4本の仮想線”の内、2本が遮られる。そのため部分遮蔽(攻撃に-2)となる。



PC → E
PCとEの間には遮蔽物(石壁)があり、“4本の仮想線”すべてが遮られるため、完全遮蔽となる。
石壁が効果線を遮るなら、Eには攻撃が及ばず、効果線を遮らないなら良好な遮蔽(攻撃に-5)となる。



PC → F
PCとFの間には遮蔽物(石壁)とクリーチャーDがあり、“4本の仮想線”すべてが遮られるが、1本はクリーチャー由来のため効果線は通る。したがって良好な遮蔽(攻撃に-5)となる。