

さあ、近接戦闘の準備をしようか、諸君。
幸いにも近接武器には射撃モードと言った面倒なものはない。
ただ、殴るかどうかだけだ。

近接戦闘には**複雑動作**が必要だ。

攻撃側：〈「武器」スキル〉 + 【敏捷力】 [精度]

防御側：【反応力】 + 【直感力】

攻撃側が多ければ当たり、少なければ外れる。
この時、純ヒットはダメージに加算される。
当然ながら、近接戦闘にも腕以外の要因が関係する。

リーチ

長い武器ほど攻撃は当たりやすい。
これは物理法則と言っても良い。
攻撃側のリーチが長ければ、その差だけ防御にペナルティーが入る。
逆に防御が長ければ、防御側にボーナスが入る。
例えば、攻撃側のリーチが4、防御側のリーチが0なら、防御側のダイスプールが4つ減るわけだ。

突撃

キャラクターが走行して攻撃をすることで運動量を利用することで攻撃テストに+2される。

伏せ

攻撃者が伏せていると近接攻撃に-1のペナルティーを持ちます。
逆に防御側が伏せているならダイスプールに+1のボーナスがあります。

逆手

利き腕でない腕を使用すると-2のペナルティーを受ける。

環境修正

近接戦闘では明度と視界だけが影響する。
射撃と異なりこの修正は防御側にも適用される。

乱闘の友人

みんなで殴れば怖くない。昔から言われる警句だ。
複数人で対象を殴れば+1のボーナスが得られる。
もし、もっとボーナスが欲しければチームワークテストを行わなければならない。

有利な位置

有利な位置（高低差や足場なんかだな）を取ればダイスプールが+2される。

また、近接戦闘を仕掛けられている相手は射撃テストに-3のペナルティーを受ける。

・割り込み動作

全力防御以外は全て効果が適用されるのは1度だけだ。

・防御/Block（イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接攻撃に対して〈素手戦闘〉で防御を試みることが出来ます。

これは、防御テストに〈素手戦闘〉技能分だけボーナスを得ます。

・回避/Dodge（イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、迫り来る近接攻撃の回避に〈体術〉の技能を防御テストに加えることが出来ます。

・移動妨害/Intercept（イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接戦闘中の相手が逃げようとするか、或いは、自分の近く（1+リーチmの範囲）を移動した際に即座に近接攻撃を行うことが出来ます。

この時、イニシアティブスコアを支払うことが出来なければ、妨害を行うことは出来ません。

・受け流し/Parry（イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接攻撃の受け流す為に自分の近接武器技能を使うことが出来ます。

この行動をすることで、キャラクターは防御テストに自らの〈近接武器技能〉を加えることが出来ます。

この時、武器収束具のFも加えることが出来ます。

・全力防御/Full Defense（イニシアティブスコア-10）

キャラクターは、相手の攻撃に対して全力で防御に挑むことが出来ます。

この行動を使用すると、キャラクターはその戦闘ターン中の全ての防御テストに対して、【意志力】分のボーナスを得ることが出来ます。

これは、他の割り込み行動とも累積させることが出来ます。

キャラクターはターンが始まった最初にこの行動を行うかもしれません。

この行動は、不意打ちを受けてない限り使用可能です。

ただし、この行動を行うとこの戦闘ターンでは行動を行えなくなります。

・高潔な守護

（イニシアティブスコア-5、1 エッジ）

キャラクターは、最大で2mの距離を動くことで、攻撃者と目標の間に入りその攻撃を自らで受ける事が出来ます。

この時、防御テストは行えず、ダメージ抵抗テストのみを行います。

この行動は、戦闘ターンにつき1回しか行えません。