

# アルシャードセイヴァーRPG 戦闘ルールサマリ

## 戦闘開始

### ① セットアッププロセス

ラウンドの開始を宣言、シーンに存在するキャラクターの確認。

- ・登場判定
- ・特技・アイテムの使用

### ② イニシアティブプロセス

次にメインプロセスを行うキャラクターの決定  
(行動値が高いキャラクターより実施)

- ・特技・アイテムの使用
- ・待機の宣言→全員の行動完了後行動となる

### ③ メインプロセス

イニシアティブプロセスで決定されたキャラクターの行動。

### ④ 待機者のメインプロセス

イニシアティブプロセスで待機を宣言したキャラクターの行動。  
(行動値が低い順番で実施)

### ⑤ クリナッププロセス

ラウンドの終了に伴う処理。

- ・継続ダメージ
- ・バッドステータスの終了(放心)
- ・特技の効果終了(ラウンド終了までの効果終了)
- ・特技の継続処理(ラウンドを超えて効果持続する特技処理)
- ・特技・アイテムの使用

## 戦闘終了

## 1. ムーブアクション

移動を行う。

- ・戦闘移動 [【行動値】+5]m 最大 20m
  - ・特技・アイテムの使用
  - ・バッドステータスの回復(狼狽、捕縛、失速)
- ※以下の行動を行うとマイナー・メジャーアクションは不可
- ・離脱移動 5m
  - ・全力移動 [【行動値】×2+10]m

## 2. マイナーアクション

メジャーアクションの補助し、判定を伴わない行動の実施。

- ・特技・アイテムの使用
- ・装備品の変更
- ・バッドステータスの回復(重圧)

## 3. メジャーアクション

行為判定を伴う行動。

- ・物理攻撃、魔法攻撃
- ・特技・アイテムの使用
- ・バッドステータスの回復
- ・とどめを刺す

### 物理攻撃・魔法攻撃手順

#### 攻撃宣言ステップ

- ・攻撃方法の決定  
物理攻撃(白兵攻撃)→同エンゲージ  
物理攻撃(射撃攻撃)→射程内でエンゲージしていない対象  
物理攻撃(投擲攻撃)→射程内(【体力】+5m)  
魔法攻撃→使用する魔法の射程内の対象
- ・攻撃対象となるキャラクターの選択
- ・使用する特技の宣言

#### 命中判定

物理攻撃→【命中値】で判定  
魔法攻撃→【魔道値】で判定

#### 防御判定

物理攻撃→【回避値】で判定  
魔法攻撃→【抗魔値】で判定

#### 命中の決定

- ・「命中判定>防御判定」なら攻撃命中
- ・「命中判定≤防御判定」なら失敗

#### ダメージ値の決定

- ・ダメージ属性の確認
- ・攻撃力+2D(+特技・アイテムの修正)でダメージ値を算出
- ・命中判定でクリティカルした場合はさらに+2D

#### 実ダメージ算出

- ・ダメージ値を対応する属性の防御修正を差し引く
- ・特技によるダメージ減少がある場合はその値を算出し差し引く
- ・最終的に残った値がダメージとしてHPを減少させる。

## ※オートアクション

宣言のみで実施できる単純な行動。

- ・会話
- ・特技・アイテムの使用
- ・装備品の準備(剣を抜く、銃の撃鉄を起こすなど)