

< 戦闘の流れ >

① セットアッププロセス

ラウンド開始

- ▶ スキルの使用 (タイミング: セットアップ)

② イニシアチブプロセス

アクションを行うキャラクターの決定、【行動値】の高い順に処理を行う。

- ▶ スキルの使用 (タイミング: イニシアチブ)
- ▶ イニシアチブキャラクターの決定

③ 待機の確認

メインプロセスを行う直前までに宣言。
待機を宣言することで、メインプロセスを行わず、次のキャラクターのイニシアチブプロセスへ移る。

④ メインプロセス

移動・攻撃・スキルの使用などを行う

a. ムーブアクション

- ▶ 戦闘移動 (【移動力】メートル移動)
- ▶ 全力移動 (【移動力】+5メートル移動) (マイナーアクションを失う)
- ▶ 離脱 (5メートル移動) (マイナーアクションを失う) (封鎖状態からの離脱は行動力による対抗判定)
- ▶ スキルの使用 (タイミング: ムーブアクション)
- ▶ 武器・盾・装身具の装備
- ▶ アイテムの使用 (タイミング: ムーブアクション)
- ▶ バッドステータスの回復 (対象: スリッパ)

b. マイナーアクション

- ▶ スキルの使用 (タイミング: マイナーアクション)
- ▶ アイテムの使用 (タイミング: マイナーアクション)
- ▶ 武器・盾・装身具の装備
- ▶ バッドステータスの回復 (対象: 威圧)

c. メジャーアクション

- ▶ 攻撃
- ▶ スキルの使用 (タイミング: メジャーアクション)
- ▶ アイテムの使用 (タイミング: メジャーアクション)
- ▶ 判定を必要とする行動 (トラップ探知、トラップ解除、エネミー識別)
- ▶ 武器の交換
- ▶ 装身具の交換
- ▶ バッドステータスの回復 (対象: 威圧)

d. フリーアクション

- ※メインプロセス中、好きなタイミングで1回行う
- ▶ とどめの一撃
- ▶ 「タイミング: パッシブ」スキルの適用・不適用
- ▶ スキルの使用 (タイミング: フリーアクション)
- ▶ アイテムの使用 (タイミング: フリーアクション)

e. リアクション

- ※他のキャラクターのメジャーアクションに対して行うアクション。行っても行動済みとならない
- ▶ スキルの使用 (タイミング: リアクション)

未行動メンバーが存在する

待機メンバー以外の全員の行動が終了

⑤ イニシアチブプロセス (待機メンバー)

アクションを行うキャラクターの決定、【行動値】の低い順に処理を行う。

⑥ メインプロセス (待機メンバー)

⑦ クリナッププロセス

アクションを行うキャラクターの決定、【行動値】の高い順に処理を行う。

- ▶ 継続するHP・MPロスの処理
- ▶ バッドステータスの自動回復 (対象: 放心、逆上、ノックバック)
- ▶ ラウンド中継続のスキルの終了
- ▶ スキル継続の処理
- ▶ スキルの使用 (タイミング: クリナップ)

< 攻撃手順 >

白: 攻撃側 灰色: 防御側

1. 攻撃宣言ステップ
 - ・ 攻撃対象の決定
 - ・ 攻撃方法、使用するスキル、武器の宣言
 - ・ スキルの使用 (タイミング: メジャーアクション)

2. 命中判定ステップ
 - ・ 武器攻撃: 命中判定 (器用度)
 - ・ 魔法攻撃: 魔術判定 (知力)
 - ・ 特殊攻撃: スキルにより異なる

3. 回避判定ステップ
 - ・ 回避判定 (敏捷度) を実施
 - 同値、クリティカルなら回避成功

4. 命中決定ステップ
 - ・ 攻撃側判定値 > 回避側判定値: 攻撃命中
 - ・ 攻撃側判定値 ≤ 回避側判定値: 回避

5. ダメージロールステップ
 - ・ [カバー]を行うかの確認
 - 同一エンゲージにいるキャラクターのみ
 - カバーを行ったキャラクターは「タイミング: ダメージロールの直前」のスキル・アイテムを使用できない
 - ・ スキルの使用 (タイミング: ダメージロールの直前)
 - ・ ダメージの種類を確認しダメージを算出 (物理ダメージ、魔法ダメージ、貫通ダメージ)
 - ・ クリティカルの場合 [6の出目] 個分だけダメージロールのダイスが增加する。

6. ダメージ適用
 - ・ スキルの使用 (タイミング: ダメージロールの直後)
 - ・ 防御力を算出し適用するダメージの決定

ダメージ種類	適用する防御力	
物理ダメージ	物理防御力	
魔法ダメージ 属性なし	魔法防御力	
	同属性	魔法防御力 × 2
	対抗属性	なし
貫通ダメージ	なし	

※属性関係図
光 ⇄ 闇、風 ⇄ 土、火 ⇄ 水

< バッドステータス一覧 >

● 威圧

メジャーアクションを行なうことができない。

▼ 威圧の回復

マイナーアクションを使用する。

● 逆上

逆上を与えたキャラクター以外を対象としたメジャーアクションの判定に-2Dされる。ただし、複数の対象に攻撃する場合は、逆上を与えたキャラクターを含んでいれば、-2Dのペナルティを受けない。

▼ 逆上の回復

クリナッププロセスで自動的に回復する。

● スタン

リアクションの判定に-1Dされる。

▼ スタンの回復

スタンを受けているキャラクターがイニシアチブキャラクターの権利を得た際に、イニシアチブプロセスで自動的に回復する。

● スリッパ

戦闘移動、全力移動、離脱を行なうことができない。なお、スリッパの効果は、スキルの効果より優先される。

▼ スリッパの回復

ムーブアクションを使用する。

● 毒

毒の効果強度1につき、クリナッププロセスに5点のHPロスを受ける。効果強度が1上昇するごとに5点ずつHPロスの点は増加する。

▼ 毒の回復

バッドステータスや毒を回復するためのスキル、アイテムを使用する必要がある。

● ノックバック

ノックバックを受けているキャラクターは、ノックバックの効果強度1につき【行動値】が5減少する。

▼ ノックバックの回復

クリナッププロセスに自動的に回復する。

● 放心

メジャーアクションの判定に-1Dされる。

▼ 放心の回復

クリナッププロセスに自動的に回復する。

< 射程と対象 >

		16~20		
	16~20	11~15	16~20	
16~20	11~15	5~10	11~15	16~20
11~15	5~10	5m以下	5~10	11~15
		至近		
		● PC		

	十字			
				直線
				射程 3sq
範囲				● ▲

< 移動力 >

移動方法	移動 sq
戦闘移動	移動力 ÷ 5sq (切り上げ)
全力移動	戦闘移動 + 1sq
離脱	1sq

< フルスクラッチによるキャラクター作成 >

① 種族の決定

以下の中より [種族] を決定する。

種族	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
ヒューリン	9	9	8	8	8	8	9
エルダナーン	7	8	8	10	7	10	7
ネヴァーフ	10	11	7	8	7	8	6
フィルボル	6	8	9	7	8	11	8
ヴァーナ	8	7	12	6	10	6	8
ドゥアン	12	8	8	6	7	9	7

② 能力基本値・能力ボーナスの決定

選択した種族の能力値に5ポイントのボーナスポイントを割り振り基本能力値を決定する。(最大13までとなるよう割り振り)

その後、能力基本値の値を3で割った値(端数切捨て)を能力ボーナスとする。

決定事項	決定方法
能力基本値	選択した種族の能力値+5ポイントの割り振り。(最大13)
能力ボーナス	能力基本値 ÷ 3 (端数切捨て)

③ クラスの決定の決定

[メインクラス]、[サポートクラス]の決定を行う。

選択した [メインクラス]、[サポートクラス] の [クラス修正値] を記入する。

種類	内容
メインクラス	そのキャラクターが戦闘で果たすべき役割を表す。ウォーリアー、アコライト、メイジ、シーフから選択。
サポートクラス	キャラクターの個性付けのためのクラス。

クラス名	クラス修正値							初期HP	初期MP	HP上昇値	MP上昇値	推奨能力値
	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運					
ウォーリア	1	1	1	-	-	-	-	13	10	+7	+4	筋力、器用
アコライト	-	1	-	1	-	1	-	11	12	+5	+6	器用、精神
メイジ	-	-	-	1	1	1	-	10	13	+4	+7	知力、感知
シーフ	-	1	1	-	1	-	-	12	11	+6	+5	器用、感知
アルケミスト	-	1	-	1	1	-	-	10	13	-	-	器用
ガンズリンガー	-	1	-	-	1	1	-	12	11	-	-	器用
サムライ	1	1	-	-	-	1	-	12	11	-	-	器用
サモナー	-	-	-	1	-	1	1	8	15	-	-	知力
セージ	-	-	-	1	1	-	1	9	14	-	-	知力
ダンサー	-	-	1	-	-	1	1	11	12	-	-	敏捷
ニンジャ	-	1	1	1	-	-	-	10	13	-	-	敏捷
バード	-	-	-	-	1	1	1	10	13	-	-	精神
モンク	1	-	1	-	-	1	-	12	11	-	-	精神
レンジャー	1	1	-	-	1	-	-	12	11	-	-	器用

< キャラクターの成長 >

項目	必要経験点
キャラクターレベルの上昇	現在のPCのLv×10点
一般スキルの取得	5点(累計で[キャラクターレベル+1]レベル分まで)
ギルドへの上納	~キャラクターのLv点

① キャラクターレベルの上昇

成長点を消費することでキャラクターレベルの上昇をさせる。

以下の3パターンの中から1つ選び成長を行う。

- ① 種族スキル、クラススキルの中から3レベル分取得
- ② 種族スキル、クラススキルの中から2レベル分取得+クラスチェンジ
- ③ 種族スキル、クラススキルの中から2レベル分取得+フェイト1点

a. スキルの取得

種族スキル、メインクラス・サポートクラスのスキルの中から選択し取得。ただし1つのスキルを1度に2レベル以上取得できない。

b. クラスチェンジ

②のパターンを選択した場合、サポートクラスを変更できる。

その際スキルの取得は、クラスチェンジ前・後どちらからも取得可能。

④ スキルの選択

選択した [種族]、[メインクラス]、[サポートクラス] から習得するスキルを選択する。

種類	習得数	最大Lv	選択条件
種族	1	1	「タイミング：メイキング」のみ
メインクラス	3	2	なし
サポートクラス	2	2	なし
一般スキル	1	1	なし

⑤ 能力値の決定

クラス、種族、スキルより [能力値] を算出する。

$$\text{能力値} = \text{能力ボーナス} + \text{クラス修正値 (メイン・サポート)} + \text{スキルによる修正値}$$

⑥ アイテムの取得

500Gにて [装備品]、[所持品] を購入する。

種類	装備部位	重量制限
装備品	武器	「右手」「左手」 【筋力基本値】まで
	防具	「頭部」「胴部」「補助防具」 【筋力基本値】まで
	装身具	「装身具」 【筋力基本値】まで
所持品	なし	なし※

※:《独自ルール》回復アイテムの所持を各種類5つまでとする

⑦ 副能力値の決定

以下の [副能力値] を決定する。

副能力値	算出方法
最大HP	【筋力基本値】+メインクラスの初期HP +サポートクラスの初期HP+スキルによる修正
最大MP	【精神基本値】+メインクラスの初期MP +サポートクラスの初期MP+スキルによる修正
行動値	【敏捷】+【感知】+装備品による行動修正値+スキルによる修正
移動力	【筋力】+5+装備品による行動修正値+スキルによる修正

⑧ フェイトの決定

フェイトを選択したクラスにより以下の通り記入する。

クラスの選択	フェイト
メインクラス・サポートクラスが別のクラス	5
メインクラス・サポートクラスが同じ	6

⑨ パーソナルデータの決定

ライフパス、その他の各設定を決定する。

パーソナルデータ	決定方法	
ライフパス	出自	ルールブック①P52~53 出自表より選択。 決められた [一般スキル] を習得する。
	境遇	ルールブック①P54 境遇表より選択。
	目的	ルールブック①P55 目的表より選択。
その他各設定	名前、性別、年齢、外見などの決定。	

c. フェイトの上場

③のパターンを選択した場合、フェイトを [(キャラクターLv÷10)+1] 点上昇させることができる。

d. 能力基本値の上昇

能力基本値を3つ選択し、それぞれ1点ずつ上昇させる。

e. 最大HP、MPの変更

最大HP、MPを以下の点数分上昇させる。

$$\begin{aligned} \text{最大HP} &: \text{メインクラスのHP上昇値} + \text{【筋力基本値】の上昇分} \\ \text{最大MP} &: \text{メインクラスのMP上昇値} + \text{【精神基本値】の上昇分} \end{aligned}$$

e. 最大HP、MPの変更

【行動値】、【移動力】を以下の点数分上昇させる。

$$\begin{aligned} \text{行動値} &: \text{【敏捷】、【感知】の上昇分} \\ \text{移動力} &: \text{【筋力】の上昇分} \end{aligned}$$

② 一般スキルの取得

1Lv分の一般スキルを取得する。