

# ルールサマリー

## 判定

キャラクター（冒険者やNPC、モンスターの総称）の行動が成功するかどうかわからないときには、判定によって成否を決定する。

判定では20面体ダイス（d20と呼ぶ）を振る。d20を振って出た目に、判定に用いる数値（主にステータス）を加えた数値が、判定の達成値となり、達成値が判定の難易度以上なら判定は成功、難易度未満なら判定は失敗する。

判定に用いる数値と、判定の難易度は、判定時にゲームマスター（GM）が指定する。

**d20で出た目 + 判定に用いる数値 = 達成値**

達成値  $\geq$  難易度  $\Rightarrow$  成功！  
達成値  $<$  難易度  $\Rightarrow$  失敗……

## ボーナスダイスとペナルティ

アビリティの効果やキャラクターの特性、判定を行う状況によって、その判定にボーナスダイスやペナルティが与えられることがある。

### ボーナスダイスが与えられている判定：

追加でボーナスダイスの個数のd20を振って、出た目から好きな目を1つ選ぶことができる。

例えばボーナスダイスが1個与えられた判定では2個のd20を振り、2つ出た目から選んだ目を使って達成値を決める。

### ペナルティが与えられている判定：

与えられている中で最も大きいペナルティの数値分、達成値が減少する。

## 戦闘のルール

戦闘はラウンドという単位で進行する。

すべての冒険者と味方が1回ずつターン（手番）を得て、すべての敵が1回ずつターンを得ると、そのラウンドは終了して新たなラウンドを開始する。

### 戦闘の進め方

#### 戦闘開始時の処理

- 1 不意打ちの判断：**  
不意を打たれたキャラクターの有無をGMが判断する。
- 2 位置の決定：**  
マップ上での各キャラクターの位置をGMとプレイヤーが決定する。
- 3 行動順の決定：**  
冒険者がどの順番にターンを行うか、プレイヤーが決定する。

#### ラウンドの進行

- 1 [冒険者たちのターン処理]ステップ：**  
すべての冒険者と味方が決定した行動順に、1回ずつターンを得る。
- 2 [敵のターン処理]ステップ：**  
すべての敵がGMの決めた行動順に、1回ずつターンを得る。
- 3 [ラウンド終了]ステップ：**  
新たなラウンドを開始して、1 [冒険者たちのターン処理]に戻る。

## 冒険者ができること

自分のターンを得るたびに、以下の行動を好きな順番で1つずつ行うことができる（いずれかを行わずにターンを終えてもよい）。

### メインアクション

### サブアクション

### 通常移動 or 集中

- ◆ **メインアクション：**メインかサブのアビリティを使用する。
- ◆ **サブアクション：**サブのアビリティを使用する。
- ◆ **通常移動：**自分のターン中、【移動速度】の範囲で自由にマップのマスを移動できる。  
例：【移動速度】が5マスの冒険者が、2マス通常移動→メインアクション→1マス通常移動→サブアクション→2マス通常移動→ターン終了、といったことが可能。
- ◆ **集中：**自分のターンに通常移動していなければ、サブアクションを追加で1回（合計2回）行える。これを行うと、そのターン中は通常移動できない。

**インスタント：**自分のターン中でなくても、指定されたタイミングならばインスタントのアビリティを使用できる。

インスタントは同じ敵や冒険者のターンには1回しか使用できないが、別の敵や冒険者のターンになれば再度使用できる。

## アビリティ判定

戦闘中に使用したアビリティがダイレクトヒットしたかなどを決めるために、判定が必要になることがある。これをアビリティ判定と呼ぶ。

- ◆ **判定欄があるアビリティ：**アビリティを使用する際には判定欄に書かれたステータスや数値を用いた判定を行って達成値を決める。この判定の難易度は、判定欄のVS以降に書かれたものとなる（対象の【物理防御力】や【魔法防御力】）。  
アビリティ判定が失敗したなら、基本効果だけが発揮される。アビリティ判定が成功したなら、基本効果に加えてダイレクトヒットの効果も発揮される。
- ◆ **判定欄がないアビリティ：**使用するだけで基本効果が発揮される。
- ◆ **クリティカル：**アビリティ判定で振ったd20で出た目が20だった場合、そのアビリティはクリティカルとなり、効果で与えるダメージとHP回復の点数を決めるために振るダイスの数が2倍になる。
- ◆ **複数の対象へ効果を及ぼすアビリティ判定：**アビリティ判定は1回だけ行い、すべての対象にその達成値を用いる。ダメージやHP回復の点数を決定するダイスも1回だけ振り、すべての対象にその結果を適用する。  
（一部の対象にだけボーナスダイスが与えられているときは、その対象に別途ボーナスダイスを振り、選んだ目で達成値を算出する。）

## フェーズ

戦場に増援が現れたり、敵が姿を変えたりするようになると、新たなフェーズが開始されることがある。

フェーズが終了すると、バフとデバフはすべて解除され、1フェーズの使用回数に制限のあるアビリティが再び使用可能になる。

行動順、HP、MP、HPバリア、特性や消費したアイテムは変わらない。

## リミットブレイク

戦闘中にGMが「リミットブレイクを使用可能」と宣言したなら、その後各冒険者はその戦闘中に、自分のリミットブレイクを1回だけ使用できる。

1回の戦闘中、リミットブレイクはパーティ全員で合計3回使用できる。