

Assault Engine/Player Summary

行為判定

D%(1d100)が難易度以下なら成功。
出目が**ぞろ目**で成功するか、00(100)ならクリティカル。
出目が**ぞろ目**で失敗すればファンブル。
そのどちらでもない場合、下記の2つが使用できる。

[リロール](他人のみ)

1ウィル払い、1d10を振る。その後判定の出目のうち10の位か1の位を出た数字に置き換える。
2回まで使用可能(2回目は1回目と別の人のみ)で、2回目は1回目のリロールの結果を置き換える。
リロールでダイス目を置き換えた結果ぞろ目になった場合、**即座にクリティカルかファンブルが発生する。**

[サクセス](自分のみ/判定前にも使用可能)

判定の成功率を払ったウィル分上げる。
成功率と出目の差(34%、出目36なら2点)のウィルを払って判定を成功に変えたり、サイコロを振る前に次のぞろ目まで成功率を上げることで、クリティカル発生率を上げることができる。

奇襲について

奇襲発生時は**自身のターンが来るまで回避判定不能。**
隊列を作る暇すらない時に戦闘が開始された場合、隊列は1d6で3以下なら前衛、4以上なら後衛になる。

戦闘ルール

- ・戦闘開始時、ウィルが**通常時上限まで回復。**
- ・キャラを戦闘フィールドの前衛/後衛に配置。
- ・その後、行動値の高い順番に行動。
- ・戦闘中、味方の判定には**ベット(右記)**ができる。
- ・前衛がいなくなった(全員戦闘不能になった)瞬間、後衛が全員、**前衛に押し出される。**

戦闘ターン中にできる行動

[タイミング:INのアーツの使用]

いつでも使える。他人のターン中や、判定中でも可能。
1ラウンド何度でも使用可。

[その他の行動]

タイミングACのアーツの使用や通常攻撃、アイテムの使用や装備、隊列の変更など。
1ラウンド1回まで使用可。

[アディクション]

1ウィル払って、もう一度その他の行動が出来る。
これを選択しないか、再行動が終わるとターン終了。

攻撃の流れ

攻撃側の[命中判定]

射撃か近接攻撃の命中判定を行う。

防御側の[回避判定]

対応する回避判定を行う。命中がクリティカルの場合、クリティカルを出さないと判定は失敗する。

攻撃力の算出

- ・基本は2d6+(武器、アーツなどによって異なる基本値)
- ・命中がクリティカル時、ダメージ+2d6
- ・攻撃が弱点属性を突いた時、ダメージ+2d6
- ・さらにパンプアップ分が増える

ダメージの算出

ダメージ=合計攻撃力-防御側の防御力
受けたダメージ分の(※アゲンストで減る)HPを減らす。

戦闘終了時のウィル

ウィルが通常時上限を超えている場合、通常時上限までウィルを減らす。そうでなければそのまま。
要するに戦闘終了時にウィルが足りない場合、その後の探索で使えるウィルが減ることになる。

探索時の判定(一般判定)

基本は4つの能力を使った一般判定。
一般判定成功率はキャラシートに書かれている。

【体】	筋力、生命力、運動力 HPや白兵攻撃の命中、回避に影響
【知】	知識や記憶、思考能力 MPや射撃攻撃の命中、回避に影響
【速】	直感や素早さ、判断能力 行動値や攻撃の命中に影響する
【運】	持ち前の運勢 クラス毎のボーナスや攻撃の回避に影響する

探索時(一般判定)における難易度

一般判定で難易度が宣言された場合、それに応じて成功率が低下する。詳細は下表を参照。

普通:	低下なし	難しい(難):	-20%
やや難しい(や):	-10%	至難(至):	-30%

休憩について

小休止や野宿、仮眠ならPCレベル×3の、安全な場所での宿泊ならPCレベル×7のHPとMPが回復する。

ベットに関するルール(戦闘時のみ使用可)

味方(自分以外)の判定の成功にウィルを賭ける。
判定の直前に●ウィルベットと宣言すること。
サクセス、リロールを使い判定を成功に導いて**賭けた額の2倍**のウィルを手に入れよう。
もちろん失敗すると賭けたウィルは失われる。
払い戻しのタイミングは判定に成功した直後。

戦闘中のウィルの使用方法

[パンプアップ](自分にも他人にも使用可)

ダメージロールの直前に使う。
ウィルを好きなだけ払い、2点ごとに直後に行われるダメージロールに+1d6。

[アゲンスト](自分にも使用可)

受けるダメージが確定した直後に使う。
ウィルを好きなだけ払い、その数のダメージを減らすことが出来る。

[サクセス]、[リロール]、[アディクション]

左記、または左上に書いてある通り。

状態異常(すべて戦闘終了時に解除)

[戦闘不能]

ターンプレイヤーにならず、行動もできない。
とどめを刺されると死んでしまう。
ただし、**ウィルの使用とベットは可能。**

[虚無]

ぞろ目か00(100)を出したことによりクリティカルが起こる時、それをすべてファンブルにする。

[猛毒]、[消沈]

ターン開始時に、状態異常のレベル×5点のダメージを受ける。これは防護点で軽減できない。
猛毒ならHPが、消沈ならMPが減少する。

[戦慄]、[呆然]

呆然なら回避判定の、戦慄ならそれ以外の全ての判定の成功率が「-5%」される。

[衰弱]

この状態のキャラクターに対する命中判定は成功すれば、全てクリティカル扱いになる。

[鈍重]

行動値が5×状態異常のレベル減る。