

# Assault Engine/Player Summary

©2012 くるみ@鉄村 / 富士見書房・灘新一郎・Bridge-Head

## 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。

# Assault Engine/Making Summary

©2012 くるみ@鉄村 / 富士見書房・灘新一郎・Bridge-Head

## キャラクター作成の方法

### 1. ベースシークエンスの決定

白兵攻撃型のグラディウス、射撃攻撃型のサジタリア、回復のアンビュラス、元素(火や雷、冷気など)使いのエレメンタラーの4つの候補の中から1つ選ぶ。

### 2. アザーシークエンスの決定

アーツブックを見て、欲しいアーツがあるシークエンスをアザーシークエンスとして選ぶ。

### 3. アーツの取得

ベース、アザーシークエンスから**4レベル分**のアーツを取得する。候補はアーツブックを参照。  
ベースとアザーシークエンスがそれぞれ異なる場合、作成時はアーツレベルは3以上にできないので注意。  
全てアザーシークエンスから取ることもできる。

### 4. 出生値の決定

まず下記の表を見て、出生タイプを決める。  
能力の意味はプレイヤーサマリーを参照すること。

タイプ名	体	知	速	運
バランス	7	7	8	7
パワー	12	5	5	7
ノーレッジ	3	12	7	7
スピード	5	5	12	7
ディステイニイ	6	6	6	11

一番使いそうな能力を1つ決め、それが一番上がるタイプかバランスを選ぶのが基本。  
その後、4点のボーナス能力を好きな能力に好きなように割り振ること。

### 5. 装備の購入

装備およびアイテムを**800S**の範囲内で買う。  
買えるアイテムはアイテムブックを参照すること。  
PC間での貸し借りは不可。  
武器はシークエンスで制限があるので注意。

### 6. 能力値の記入

オフラインで使う場合、判定補正值やHP,MPなどを下記の表や、右記の能力値の計算方法にて記されている通り、(計算して)書き写すこと。

### 7. その他要素の決定

最後に、名前などを決める。残った欄は名前以外すべて任意なので、全く決めなくても構わない。

## ベースシークエンス能力表

	白兵攻撃		射撃攻撃		基礎値		成長値		ボーナスの適用対象
	命中	回避	命中	回避	HP	MP	HP	MP	
グラディウス	25	5	15	0	22	18	5	3	白兵攻撃のダメージ
アンビュラス	20	0	20	0	18	22	4	4	HP回復アーツの効果量
エレメンタラー	15	0	25	5	16	24	3	5	射撃攻撃のダメージ
サジタリア	10	5	25	5	20	20	5	3	射撃攻撃の命中かダメージ(選択可)

## アザーシークエンス能力表

	白兵攻撃		射撃攻撃		基礎値		成長値		シークエンスの傾向など
	命中	回避	命中	回避	HP	MP	HP	MP	
グラディウス	5	0	0	0	9	6	3	1	白兵武器を使いこなし攻撃する
アンビュラス	5	0	5	0	6	9	2	2	仲間の援護や回復を行う
エレメンタラー	0	0	5	0	4	11	1	3	火や雷などを使い攻撃や援護を行う
サジタリア	0	0	5	0	7	8	2	2	銃を使いこなす。二艇拳銃も可能
オデッセイア	5	0	0	0	8	7	3	1	ウィル上限の加算やキャンブルを行う
プロミネンス	0	0	5	0	5	10	1	3	仲間の支援をする。アンビュラス向け
アーヴァント	0	0	5	0	3	12	1	3	識別強化や、強力な武器を生成する
クロスバイツ	0	0	5	0	7	8	2	2	HPやMPを吸収したり状態異常を与える
エクスポイヤー	5	0	0	0	10	5	3	1	近接攻撃力アップ。グラディウス向け
ニュートリノ	5	0	5	0	6	9	1	1	行動値アップ。主にサジタリア向け

これらの能力はキャラシートの基礎値、成長値並びにベース、アザーの欄に記載。

## アーツブックで使われるアイコンと略称

### タイミング

アーツ名の下に、略称で書いてある。  
意味は以下の表を参考にする。

AC	アクション。その他の行動で宣言して使用する
IN	インスタント。基本的にいつでも何度でも使える
PE	パーマネント。宣言せずとも常に効果を与える

上部の4アイコンは左から順に分類、対象、射程、コスト(●の中の数字)が書かれている。詳細は下記。

### 分類

🗡️ 白兵攻撃 🔥 射撃攻撃 + 回復 ! その他  
※回復とその他は使用時に判定が必要ない

### 対象

👤 自身 👤 味方単体 🗡️ 味方範囲  
— 効果欄に記載 👤 敵単体 🗡️ 敵範囲  
範囲は、**指定した1列にいる味方が敵を対象とする。**

### 射程

— なし(対象欄か効果欄に記載されている)  
🗡️ 同列(自分のいる列)  
▶ 近距離(自分のいる列か、それに隣接する列)  
▶▶ 遠距離(フィールド上のどこでも)

### コスト

(数字) MPをその数減らせば発動する  
× 効果欄に詳しいコストが書かれている

## 能力値の計算方法

### 出生値補正

白兵命中:(体+速)÷3 射撃命中:(知+速)÷3  
白兵回避:(体+運)÷4 射撃回避:(知+運)÷4

### 行動値:速

ボーナス:運÷2

※ボーナスで何が上がるかはベースシークエンスによって違う。詳細は下記能力表に記載。

※全て**端数(割った後の小数部分)切り捨て**

### HPとMP

シークエンスによって決まる**HP,MP基礎値の和+HPなら「体」、MPなら「知」**の能力値で求められる。  
オフラインの時は、計算過程もシートを見れば分かるようになっているため、それに従うとよい。