

Romancing SaGa -Minstrel Song- TRPG ルールサマリー

一般行為判定

$2D + \text{能力値}B + \text{スキル}LV > \text{目標値}$

1ゾロはファンブルで自動失敗、6ゾロはクリティカルで自動成功となります。

クラスLVはGMが任意で追加の可否をしてください。

対応スキルを所持していない場合は、判定に応じてGMの裁定を優先してください。

戦闘手順

1, 状態異常の回復

$2D + \text{基準能力値}B > \text{目標値}$

この目標値はラウンドの経過ごとに-2されていきます。

2, 陣形の使用

陣形を使用する場合はこの時点で全員のBPを消費して、以降の判定に効果を適用します。

1ラウンドに使用可能な陣形の種類は1つまでです。これは軍師が複数でも変化しません。

3, 行動宣言

行動宣言が必要な行動は、自分の手番に1ラウンド毎に1回しか行なうことができません。

行動宣言の必要が無い行動に関しては、1ラウンド1回まで申告により行なうことができます。

宣言が必要な行動

- ・ 通常攻撃
- ・ 技、術、道具の使用（隣接ラインまで）
- ・ 道具の受け渡し（隣接ラインまで）
- ・ 防御姿勢
- ・ 逃走
- ・ 隊列の移動（1ラウンドに1ラインまで）

宣言が不要な行動

- ・ 武器の持ち替え（イニシアティブの決定前まで）
- ・ 手持ち品の破棄
- ・ 神の加護の使用

・ 逃走

プレイヤーが戦闘から離脱したい場合は後述のイニシアティブの決定で交戦中の敵よりも速い行動を取る必要があります。もし交戦中の敵より行動が遅かった場合はLPが1点減少して逃走は失敗となり、そのラウンドの行動は終了となります。パーティーの誰か一人でも判定に成功すれば逃走自体は成功しますが、判定に失敗したキャラクターのLPは減少します（マスターの判断によって個別で戦闘を続行してもかまいません）。

4, イニシアティブの決定

行動宣言で決定した行動にあわせて行動順序を決定します。

$2D + \text{素早さ}B + \text{修正値}(\text{技、装備品 etc})$

最終値が0以下になった場合でも行動不能ではなくラウンドの最後に行動することができます。

PLが一度決定されたイニシアティブを任意で変更することはできません。

例外としてターゲット変更によるイニシアティブの変化（長剣で敵中衛を攻撃するetc）は可能です。

5, 命中判定

・連携攻撃判定

技、術を使用していた場合、命中判定に先がけて連携成否の判定を行いません。

この判定はGMが任意で命中判定と一括としても構いません。

攻撃の成否は攻撃側の命中値と対象の回避値を比較して行いません。

命中値 = $2D + \text{器用さ}B + \text{修正値}$ (スキルLV、技/術 etc)

回避値 = $2D + \text{素早さ}B + \text{修正値}$ (盾スキルLV、装備品 etc)

命中判定で1ゾロを除くゾロ目を出した場合には命中値にボーナスがつきます (6ゾロは必中+ダメージ2倍)。

回避判定で1ゾロを振ってしまった場合は防御力決定の際に体力B分のダイスを足すことができなくなります。

・ひらめき

命中判定のダイスでゾロ目を出していて、その攻撃が成功していた場合新しい技をひらめきます (術の場合はアレンジ)。この判定はPLが任意でスキップすることによって経験点を1点得ることもできます。

6, ダメージの決定

ダメージは攻撃側の威力から防御側の防御力を数値となります。

威力 (術威力) = $\text{腕力 (知力)}BD + \text{武器威力} + \text{技 (術) 威力} + \text{修正値}$ (両手補正 etc)

防御力 (術防御力) = $\text{防具防御力 (術防御力)} + \text{体力 (精神)}B + \text{修正値}$ (クラススキル etc)

ダメージの結果HPが0になった場合、その場で昏倒してLP1点を失います (死亡ではありません)。

HPが0になった場合、HPを回復することによって回復した次のラウンドから戦闘に参加することができます。

・状態異常

状態異常属性の攻撃でダメージを受けた場合、敵の命中値に修正値を加えた値を目標に抵抗判定を行いません。

$2D + \text{基準能力値}B > \text{目標値}$

自然回復する状態異常は新たなラウンドを迎えるたびに回復の判定を行なうことができます。

また、全ての状態異常はHPが0になった時点で解除されます。

7, BPの回復とラウンドの終了

全員の行動が終了したら、戦闘に参加している全てのキャラクターはBP回復値だけBPを増加させます。

この際にBPが最大値を超えて回復することはありません。

また、戦闘が終了している場合BPを初期値に戻してください。

ここまでの処理を全員が終えたならラウンドが終了します。

各種状態異常

毒

自然回復＝有 体力基準：修正値± 0 回復手段：浄化の水、解毒薬、万能薬など
毒によって毎ラウンド終了時に2 Dのダメージを防御力無視で受ける。

気絶

自然回復＝有 体力基準：修正値－ 3 回復手段：ムーンライトヒール、気付け薬、万能薬
意識を失い全ての行動ができない。

ショック

自然回復＝有 精神基準：修正値+3 回復手段：なし
ショックになったラウンドは集中力を乱されて術の使用ができなくなる。持続性はなく、次ラウンドは通常通り行動可能。

暗闇

自然回復＝有 体力基準：修正値± 0 回復手段：浄化の水、目薬
強い光や衝撃などで一時的に視力を低下させられ、命中値が－ 5 となる。

麻痺

自然回復＝有 体力基準：修正値± 0 回復手段：浄化の水、麻痺軟膏、万能薬など
手足に痙攣がおこり、思い通りの行動ができなくなる。腕力B、素早さBに－ 3 のペナルティー。

転倒

自然回復＝有 素早さ基準：修正値+3 回復手段：なし
バランスを崩されて転んでしまう。そのラウンドの行動不可（回避判定はできないが防御判定は可能）。持続性は無く、次のラウンドは通常通り行動可能。

石化

自然回復＝不可 精神基準：修正値± 0 回復手段：石化回復剤、万能薬
全身が石になっていっさいの行動が取れなくなる。また物理攻撃は無効となる。

睡眠

自然回復＝有 精神基準：修正値± 0 回復手段：ムーンライトヒール、ダメージで追加回復判定
眠りに落ちて意識を失い、いっさいの行動が取れなくなる。

混乱

自然回復＝有 精神基準：修正値± 0 回復手段：ムーンライトヒール、ダメージで追加で回復判定 etc
一切のスキルの使用ができなくなり、毎ラウンドPCおよびNPC を含む戦闘参加者の誰かを攻撃する。攻撃対象はランダムで決定される。

魅了

自然回復＝有 精神基準：修正値± 0 回復手段：ムーンライトヒール、ダメージで追加で回復判定 etc
自分の意思での行動はできなくなり一時的なNPCとなる。技、術を含め全ての行動をGMが決定する。

即死

自然回復＝不可 体力基準：修正値－5 回復手段：なし
瞬間的に全ての体力を奪われて昏倒する。HPが0 になりLPを1 失う。