

プレイヤーキャラ攻撃時の手順(攻撃回数1~2回推奨)

- 1 プレイヤーは攻撃目標と使用武器、攻撃モードを選択する。
- 2 プレイヤーは1D6を振り、キャラクターシート「対EC命中値/対AC貫通値」表から命中値と貫通値を導出する。
- 3 プレイヤーはGMに命中値と貫通値を申告する。
- 4 GMは申告された命中値と、攻撃目標のEC値を比較する。
 - 4a プレイヤーキャラの命中値が攻撃目標のEC値以下なら、攻撃が命中したことになる。手順5へ進む。
 - 4b プレイヤーキャラの命中値が攻撃目標のEC値よりも大きければ、攻撃は空振りに終わる。攻撃回数がまだ残っているなら手順2~4を繰り返す。
- 5 攻撃が命中したなら、GMは攻撃目標のどの部位に当たったのかを1D6を振って決定し、部位AC値を導出する。
- 6 GMは申告された貫通値と、攻撃目標の部位AC値を比較する。
 - 6a プレイヤーキャラの貫通値が攻撃目標の部位AC値以下なら、攻撃が貫通したことになる。手順8へ進む。
 - 6b プレイヤーキャラの貫通値が攻撃目標の部位AC値よりも大きければ、攻撃は貫通せずに終わる。攻撃回数がまだ残っているなら手順2~6を繰り返す。
 - 6c 攻撃モードが「叩く」や「蹴る」なら、非貫通であってもSTR補正に基づく補正ダメージのみ与えることができる。
- 7 攻撃回数分の判定が終わったら、GMは攻撃が貫通した回数をプレイヤーに宣告する。
- 8 プレイヤーは宣告された貫通回数を基にキャラクターシート「武器ダメージ表」からダメージ値を導出する。
- 9 プレイヤーはGMにダメージ値を申告する。
- 10 GMは攻撃目標のHPから申告されたダメージ値を差し引いて、手順完了。

敵・NPC攻撃時の手順(攻撃回数1~2回推奨)

オープンダイス推奨

- 1 GMは目標のプレイヤーキャラクターと攻撃手段を選択し、担当プレイヤーに宣告する。
- 2 GMは1d6を振り、「命中値/貫通値」表から命中値と貫通値を導出する。
- 3 プレイヤーはGMに担当PCのEC値を申告する。
盾を装備しており、盾スキルポイントが規定値(別項参照)以上ならば、盾ブロックによってAC補正を加える部位を宣言しておく。
- 4 GMは導出した命中値と、目標PCのEC値を比較する。
 - 4a 命中値が目標PCのEC値以下なら、攻撃が命中したことになる。手順5へ進む。
 - 4b 命中値が目標PCのEC値よりも大きければ、攻撃は空振りに終わる。攻撃回数がまだ残っているなら手順2~4を繰り返す。
- 5 攻撃が命中したなら、GMは目標PCのどの部位に当たったのかを1D6を振って決定してプレイヤーに宣告する。
- 6 プレイヤーは宣告された命中部位のAC値をGMに申告する。
- 7 GMは「手順2」で導出した貫通値と、申告された部位AC値を比較する。
 - 7a 貫通値が目標PCの部位AC値以下なら、攻撃が貫通したことになる。
 - 7b 貫通値が目標PCの部位AC値よりも大きければ、攻撃は貫通せずに終わる。
攻撃回数がまだ残っているなら手順2~6を繰り返す。
 - 7c 攻撃手段によっては非貫通でも一定のダメージを与えることができる。
- 8 攻撃回数分の判定が終わったら、GMは攻撃が貫通した回数を基にダメージ表からダメージ値を導出する。
- 9 GMはプレイヤーにダメージ値を宣告する。
- 10 プレイヤーは担当PCのHPからダメージ値を差し引いて、手順完了。