

## プレイヤーキャラ攻撃時の手順(攻撃回数3~5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 プレイヤーは攻撃回数と同じ個数のD6を振り、出目の大小で順にダイスを並び変える。
- 3 プレイヤーはキャラクターシートの「対EC命中値/対AC貫通値」表からダイスの出目毎に命中値を導出し、GMに申告する。
- 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。ダイスを場に置いたまま手順5に進む。
  - 4b プレイヤーキャラの命中値が攻撃目標のEC値よりも大きいなら、攻撃は空振りに終わる。ダイスを場から取り除く。
- 5 プレイヤーは場に残った命中ダイスの出目を基に担当PCの「対EC命中値/対AC貫通値」から貫通値を導出してGMに申告する。
- 6 GMは攻撃目標のどの部位に当たったのかをそれぞれの命中ダイスごとに1D6を振って決定し、部位AC値を導出する。
- 7 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。
  - 7a 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。
  - 7b 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。
  - 7c 攻撃モードが「叩く」や「蹴る」なら、非貫通でもSTR補正に基づく補正ダメージのみ与えることができる。
- 8 命中ダイス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。
- 9 プレイヤーは宣告された貫通回数とキャラクターシートの「武器ダメージ表」からダメージ値を導出する。
- 10 プレイヤーはGMにダメージ値を申告する。
- 11 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3～5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て、担当プレイヤーに宣告する。
- 2 GMは攻撃回数と同じ個数のD6を振り、出目の大小で順にダイスを並び変える。
- 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、盾ブロックによりAC補正を加える部位を宣言しておく。
- 4 GMは「命中値/貫通値」表からダイスの出目毎に命中値を導出し、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。  
ダイスを場に置いたまま手順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。  
ダイスを場から取り除く。
- 5 GMは場に残った命中ダイスの出目と「命中値/貫通値」表からそれぞれの貫通値を導出する。
- 6 GMは目標PCのどの部位に当たったのかを、それぞれの命中ダイスごとに1D6を振って決定してプレイヤーに宣告する。
- 7 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。
- 8 GMは「手順5」で導出した貫通値と、申告された部位AC値をそれぞれの攻撃ごとに比較する。
  - 8a 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。
  - 8b 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。
  - 8c 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。
- 9 命中ダイス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。
- 10 GMはプレイヤーにダメージ値を宣告する。
- 11 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。