

『ファーガソン年代記』 戦闘システム解説

作成者：雨音多一

『ファーガソン年代記』のルールブックにおいて、「システムが分かりづらい」というご意見をいただきましたので、ここで解説を致したいと存じます。

1. 行動の順番を決める

その場にいる全員（NPC・モンスター含む）の中で、AGIの高い順に行動を起こします。AGIの同じ場合がある場合は、DEXの高い順から。DEXも同じ場合はLUKの高い順から。モンスターなど全て同じ場合は、GMが順番を決めます。

2. 「攻撃する」「秘技を使う」「魔法を放つ」「防御する」「アイテムを使う」「退却する」のなかから、行動を選びます。

2-1. 攻撃する

命中判定「自分のHI-相手のTH」をして、命中したらダメージを算出。

ダメージから相手の防御力を引き、それをHPから減じる。

2-2. 秘技を使う

発動判定「50-秘技のLv + 自分のHI - 相手のTH」で秘技が発動するかどうかを判定する。ダメージなどを与える秘技の場合は、ダメージを算出し、相手の防御力から引き、相手のHPから減じる。

2-3. 魔法を放つ

キャスト判定「50-魔法のLv + 自分のMHI - 相手のMRG」判定に失敗すると、ダメージ魔法の場合はダメージ値半分。攻撃力アップなどの効果魔法の場合は、持続時間や効果が半分になる。

2-4. 防御姿勢をとる

そのターンのみ、「自分のTH+20%」+「自分のMRG+20%」。

2-5. アイテムを使う

戦闘中にも使える体力回復薬などのアイテムを使う。

また、主武器から補助武器へ装備を変更する。

2-6. 退却する

退却判定「自分のAGI × 移動力 - 最も近くにいる敵のAGI」の判定を行い、成功したら、戦闘から離脱できる。

3. 全員が行動を終えたら、次のターンに移り再び行動順番の早い順に、行動を起こします。

以上が、戦闘システムの解説になります。

みなさまに、楽しいテーブルトークの時間がありますように。