

『アニマアニムス』 戦闘ルールサマリー

ラウンド進行について

ラウンド進行では、主に戦闘を処理する。
戦闘中の移動やキャラクターの具体的な位置に関しては本ゲームでは具体的に表現しない。

ラウンド進行図版

① 戦闘開始

② 戦闘準備プロセス

③ セットアッププロセス

④ ボスメインプロセス

⑤ PCメインプロセス
(PCごとに行なう)

⑥ モブメインプロセス
(モブごとに行なう)

⑦ クリナッププロセス

戦闘継続

No

Yes

⑧ 戦闘終了

攻撃

● 攻撃の手順

攻撃は次の手順で進行する。

- ・攻撃宣言ステップ
- ・命中判定ステップ
- ・ダメージ決定ステップ
- ・ダメージ適用

攻撃宣言ステップ

ソウルウエボンでの攻撃を宣言し、同時に対象を決定する。

命中判定ステップ

攻撃側は、攻撃方法に設定されている攻撃値と成功値を用いて命中判定を行なう。

ダメージ決定ステップ

ダメージを次の計算式で算出する。

$$\text{ダメージ} = [\text{命中判定の達成値}] + [\text{攻撃側の威力値}] - [\text{防御側の防御値}]$$

ダメージ適用

発生したダメージ分だけ防御側のHPを減少させる。HPの最低値は0とする。

● バッドステータス

攻撃や異能力などによりキャラクターはバッドステータスを受けることがある。バッドステータスは特定の異能力の効果、あるいはラウンド進行の終了時に回復する。

ひとりのキャラクターに同じバッドステータスが与えられる場合、nに当たる数字が大きいのみが与えられる。

▼【BS：消耗n】

クリナッププロセスでHPがn点減少する。HPが0になったら戦闘不能となる。

▼【BS：呪縛n】

【威力値】がn点低いものとして扱われる(最低値1)。

▼【BS：崩壊n】

【防御値】がn点低いものとして扱われる(最低値0)。