

『ヴィジョンコネクト』 ゲームサマリー

■ルールサマリー

●判定

能力値判定と戦闘値判定の2種類がある。
[2D6(六面体サイコロ2個の出目の合計) + 指定された能力値or戦闘値] で達成値を算出。目標値以上で成功。

▼決定的成功

能力値判定や戦闘値判定の際、2D6がクリティカル値(基本12)以上で決定的成功となり、判定は自動的に成功となる。

▼致命的失敗

能力値判定や戦闘値判定の際、2D6がファンブル値(基本3)以下で致命的失敗となり、判定は自動的に失敗となる。

●戦闘

戦闘はラウンドという時間単位で管理し、1ラウンドは準備プロセス、先攻プロセス、後攻プロセス、遅延プロセス、待機プロセス、完了プロセスの順に進行する。

▼先攻と後攻

【行動値】のもっとも高いエネミーとPC全員が【行動値】判定を行なう。エネミーとの対決に勝利したPCの人数が、敗北したPCの人数以上であればPC側が先攻となり、先攻プロセスで行動することができる。敗北したPCの人数が多い場合、PC側は後攻プロセスで行動できる。

▼キャラクターアクション

ムーブアクション、メインアクションの順に行なう。その他に任意のタイミングでシンプルアクションが行なえる。

▼ムーブアクション

隣接するエリアへの移動、もしくはムーブスキルが使用可能。

▼メインアクション

アクションスキルが使用可能。その他、GMがメインアクションを必要と認めた行動が可能。

▼シンプルアクション

シンプルスキルの使用、グッズやアイテムの使用が可能。

▼ディレイスキル

遅延プロセスで効果を発揮するスキル。先攻プロセスや後攻プロセスでは使用するスキル、スキルの対象のみを宣言し、判定は遅延プロセスで行なう。

■世界観

『ヴィジョンコネクト』は、架空のMMORPG『ワンダラーズオデッセイ・オンライン』をプレイするプレイヤー(『ヴィジョンコネクト』の用語としてはユーザーと呼ばれる)となり、自身のキャラクターを操作し、ダンジョン探索を行ったり、強大な敵と戦うTRPGである。

●ワンダラーズオデッセイ・オンライン

ファンタジー世界ユークラッドの一地方オフエリアを舞台としたMMORPG(大規模複数同時参加型オンラインRPG)。オフエリアでは“常闇のもの”と呼ばれる異界からの来訪者との戦いが250年近くも続いている。

ヴィジョンコネクトのイメージ

