

トリニティセブン RPG 戦闘ルールサマリー

戦闘パートの流れ (P133)

▼メイガスモードへの変身

「○○の書庫(アーカイブ)に接続、テーマを実行する!」と接続宣言し「1D10+敏捷値」で「実行権」を決定。

▼実行権の確認

▼セットアップフェイズ

- ・術式の使用(タイミング:セットアップ)
- ・装備の変更
- ・実行権を0にすることも可
- ・その他の効果(「セットアップ時に使用・発動」と書かれた効果)

▼メインフェイズ

実行権の高い順に行動。

- ・術式の使用(タイミング:メイン)
- ・レンジの移動(「S」⇔「M」⇔「L」⇔「X」)
- ・装備の譲渡、交換
- ・対象防御(指定した対象のダメージを次ラウンドまで代わりに受ける)
- ・戦闘休憩(HPとMPが2D10回復)
- ・戦闘蘇生(実行者のMP 50%消費。特殊才質の判定に成功すると戦闘不能者がHP1で復活。1戦闘一度のみ)
- ・その他(会話や複雑な動作など)

▼エンドフェイズ

▼その他の戦闘行動 (P138)

- ・戦闘中の「かばう」宣言(フォロータイミングで実行可。ダメージを【2倍】受ける。1戦闘で一度のみ。)
- ・環境利用行動など(GMが判断)

攻撃の流れ (P135)

▼命中判定

攻撃対象を宣言し、1D100。自身の「命中値」以下で命中(成功)。

▼ダメージ判定

術式で指定されたダメージロールを行う。命中判定がクリティカルだった場合、ダメージダイスを1つ【7】にする。

▼ダメージ適用の結果……

HP0以下になった→対象は戦闘不可。会話以外の行動が不可になる(戦闘パート終了時にHP1で復活)
MP0になった→戦闘不能にはならない

再接続 (P137)

「テーマポイント」と「セルフポイント」の条件を2つとも達成し、「再接続ポイント」を取得することで使用可能。

戦闘中の【タイミング:フォロー】で以下の中から1つを選択

- 1:ダメージダイスを1つ【7】にする(単体)
- 2:戦闘不能解除、HP/MPを最大値にする(単体)
- 3:対象のダメージを無効化し、0にする(単体)

特殊な場合でのD6時の「7」(P126)

クリティカル時、再接続時などにダメージロールのD6の値が「7」になった場合、「7」のダイスと別のダイスどれか1つの結果を乗算(掛け算)することができる。