アルトネリコ（エクサピーコ）TRPG基本ルール

製作者　　氷水

スキル、ゲームバランス　Flow☆

Version　β 4.1

アルトネTRPG数値データver β 4.1

アルトネリコ世界観資料ver β 0.10

目次

アルトネリコ(エクサピーコ)TRPG基本ルール....1
概要....4
ルールの処理....5
用語....7
キャラクター....11
キャラクター作成....12
コンストラクション....13
種族の決定....14
能力値....17
成長システム....20
キャラクターレベル(CL)....21
経験点....22
スキル....23
スキルの詳細な分類....26
必殺技....28
アイテム....29
アイテムの取得....30
武器....30
防具....31
アクセサリ....31
パーソナルデータ....32
名前....33
性別....34
所属地域....34
誕生月....35
年齢....36
職業....36
各種設定....36
外見....37
リビルド....38
リビルドの方法....39
リビルドの制限....41
コンバート....42
行為判定ルール....43
判定の手順....49
ゲームの進行....51
メインプレイ....52
アフタープレイ....55
キャラクターの成長....55
戦闘....56
詠唱状態....61
攻撃の手順....67

ハーモニクス……70
チェックフェイズ……70
ターン終了……71
アンビエンスカウンター(AC)について……71
回避について……72
スクエア……73
各種ダメージ、必中攻撃について……74
スキルの参照技能値について……75
属性……78
状態異常……80
行動不可の範囲……84
ダメージの計算式……85
効果の処理順……86
回復について……87
回復の手順……87
ステータス強化……89
【HP】【MP】の上限変更……89
戦闘不能……90
エネミーの情報公開……90
オブジェクト……91
戦闘の終了……92
スキル[かばう]について……93
グラスメルク……94
アイテムの購入と売却……96
アイテムの所持数制限・破棄……97
エネミールール……98
追加要素……100
基本ルールQ&A……101

概要

制作は「ガスト」（現コーエーテクモゲームス）様、発売元は「バンプレスト」（現バンダイナムコゲームス）より発売されているゲーム「アルトネリコシリーズ」

ガスト様より発売されているゲーム「サージュコンチェルトシリーズ」を元に作成。

原作を1度プレイしてる人向けです。

アルトネリコシリーズを１作品でもプレイ推奨、アルノサージュもプレイしてると世界が広がります。

勿論非公式です。

質問、要望などはtwitterの「＠hyo_sui」にお願いします。

twitterのタグ「#アルトネTRPG」を確認すると最新版の情報など載ってます。

ルールの処理

■ルールの処理

・端数処理

割り算などの計算結果で端数が発生した場合、端数は全て切り捨てにする。

・ダイスの読み方

アルトネリコTRPGではキャラクターの行為成功判定や、乱数を表現する為にダイスを使用する。

アルトネリコTRPGはダイス（6面サイコロ）の振り方が2通りある。

nD6

n個（nは1以上の整数）のサイコロ（DはDiceの略）を振って出た目を合計すること。[2D6]とあった場合、2～12の結果を得られる。

D66

サイコロを2つ振り、1つを十の位、もう一つを一の位として振る振り方
11～66の数値の結果が得られる。

あらかじめどちらが十の位（もしくは一の位）であるかを決めてから、ダイスを振ること。

なお、アルトネリコTRPGでは「nD6」の振り方を基本とするため、末尾の6は省略して「2D」のように表記する。

表記形式

・能力値は【 】　例：【HP】

・ダメージ属性は〈 〉　　例：〈火属性〉
・計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は［ ］
　例：［ダメージ］、［2＋2D］

・原作用語は〔〕　例:〔ソル・シエール〕

用語

■用語

・GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。
ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行う。

・NPC
ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理する、PC“ではない”キャラクターの総称。

・PC
プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。
基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

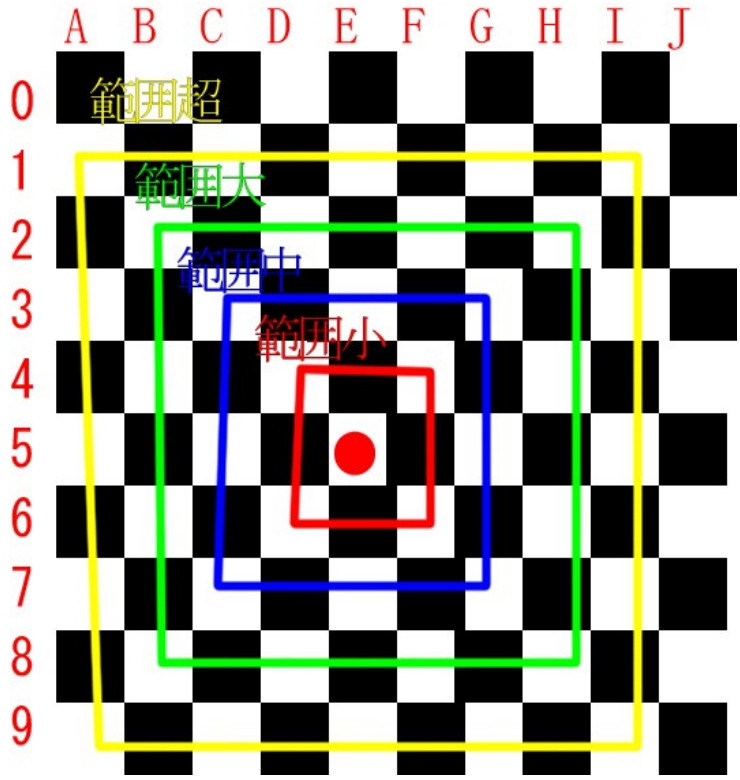
・シナリオ
アルトネリコTRPGをプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

・セッション
デザイナーが制作したゲームの、1回のゲームプレイのこと。

・範囲
スキル攻撃範囲を表す。

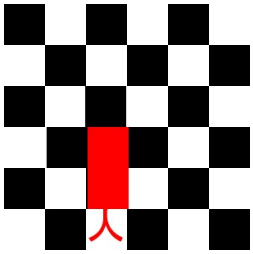
・[範囲超]
・[範囲大]
・[範囲中]
・[範囲小]
・[隣接1 sq]
・[直線2 sq 先]
・[直線3 sq 先]
・[直線4 sq 先]

・[直線５sq先]
があり、以下の図の内容である

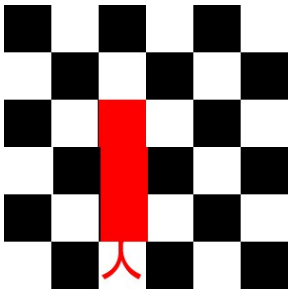


・[隣接1sq]

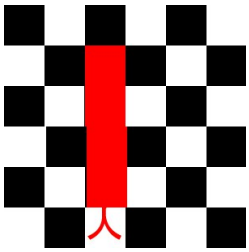
・[直線2sq先]



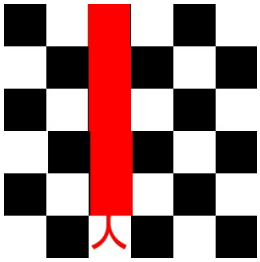
・[直線3sq先]



・[直線4sq先]



・[直線5sq先]



・実値

:[3＋2D]でいう、3の部分

・[レーヴァテイル]
詩魔法を謳うことができる種族
[A.T.D.β レーヴァテイル][H.D.β レーヴァテイル]
[第三世代 A.T.D.レーヴァテイル][第三世代 I.P.D.レーヴァテイル]
[第三世代 H.D.レーヴァテイル]が該当する。

・[自分]
効果を発動した対象やキャラクターを表す。

・[味方]
自分以外のプレイヤーキャラクターを表す。

・対象
効果や判定を行うキャラクターを表す。

・[リーフ]
お金の単位。
1リーフは現実世界の10円に相当する。

・スクエア(sq)
戦闘中の範囲を表す。

▽[対応言語]
種族によって参照する[技能値]が異なる。

人間
【律史前月読】を参照する。

A.T.D.β レーヴァテイル・H.D.β レーヴァテイル・第三世代 A.T.D.レーヴァテイ
ル・第三世代 H.D.レーヴァテイル
【第一紀成語】を参照する。

第三世代 I.P.D.レーヴァテイル
【新約パスタリエ】を参照する。

テル族
全ての流派にて、【星語】を参照する。

キャラクター

アルトネリコTRPGで遊ぶ為にはPCを作成しなくてはならない。

キャラクターはPC、NPC、エネミーや登場する人物である。

■キャラクターの種類
　アルトネリコTRPGではPCとNPCに分類する。

・プレイヤーキャラクター（PC）
プレイヤーが管理するキャラクター。

・ノンプレイヤーキャラクター（NPC）
　GMが担当するキャラクター。

・キャラクター表現
キャラクターは種族、スキル、能力値の3種類のデータとパーソナルデータを基本として表現する。

キャラクター作成

キャラクターの作成方法には“コンストラクション”と“クイックスタート”の二種類がある。
各プレイヤーはGMの指示に従って、どちらかの方法でキャラクターを作成すること。

■コンストラクション
　種族、スキルなどゲームで使用するデータを全てプレイヤーが決定する。
そのためPCの外見や固有能力など分かる程度、アルトネリコの世界観を理解する必要がある。
参照する資料が膨大な為、もちろん時間はかかる。

■クイックスタート
　あらかじめ用意されたサンプルキャラクターの中から１人選択して、パーソナルデータを肉付けしてPCを完成させる方法。
短時間でキャラクターを作成できることが最大の利点である。

■パーソナルデータ
　キャラクターの容姿、年齢など。
　キャラクターがどういう人物なのかを表す重要なデータ。

■キャラクターシート
　PCを作成したときに記録する用紙のこと。（アルトネリコTRPGではテキストデータ）

コンストラクション

　クイックスタートに対して、コンストラクションは、より自由にデータを選択して決定する作成法。

コンストラクションは基本的に以下の順番で行う。

１　　種族の決定
２　　成長システム
３　　武器、防具の決定
４　　スキルの決定
５　　必殺技
６　　アイテム
７　　パーソナルデータ

２～５は順番に関係なく行っても良い。

種族の決定

■種族の決定
種族には大きく分けて3種類あり、それぞれ能力や取得できるスキルに違いがある。
この中からまず1つ選択する。

・[人間]
普通の人間。
特に特徴もなく最も人口の多い種族。

・[レーヴァテイル]
人間に作られた存在。
詩を魔法に変える力がある。

・[テル族]
角や尻尾などの外見的特徴があり、流派ごとに特別な力を使うことが出来る。

[人間]を選択した人は種族の決定は終了。
[レーヴァテイル]と[テル族]を選択したものは次の「種族の細かい分類、決定」に移行する。

■種族の細かい分類、決定
[レーヴァテイル]、[テル族]には細かい分類がある。

■レーヴァテイルの分類
この中から1つ選択し、レーヴァテイルオリジン以外なら次の「所属サーバー選択」に移行する。

・β レーヴァテイル　　オリジンのクローン
・第三世代レーヴァテイル　　人間との混血

●β レーヴァテイル

β レーヴァテイルの場合、この2つから選択する。
選択後、種族選択は終了となる。

・A.T.D.β レーヴァテイル　　アルトネリコ依存体

・H.D.β レーヴァテイル　　ハーヴェスターシャ依存体

●第三世代レーヴァテイル

第三世代レーヴァテイルの場合、この3つから選択する。

選択後、種族選択は終了となる。

・第三世代A.T.D.レーヴァテイル　　アルトネリコ依存体

・第三世代I.P.D.レーヴァテイル　　インフェル・ピラ依存体

・第三世代H.D.レーヴァテイル　　ハーヴェスターシャ依存体

■テル族の分類

テル族は以下の流派を選択する。

選択後、種族選択は終了となる。

・ムノフ　　予知を得意とする

・プルーネ　　トランスレート（搬送）を得意とする

・ニノ　　声聴きを得意とする

・ゼッペン　　変化を得意とする

・ジェミナ　　テレポートを得意とする

・サーラ　　力業を得意とする

・オーグス　　雨乞いを得意とする

・アルカ　　念願成就を得意とする

・オカ　　人形遣いを得意とする

・ノラフ　　テレパシーを得意とする

・ディーネル　　成長促進を得意とする

・プラルラ　　転生を得意とする

・種族分類表

能力値

■種族基礎ステータス

選択した種族によってステータスが決定される。

後述の成長システムはこの基礎ステータスに加算される。

■能力値解説

基礎ステータス

・【HP】	体力、無くなると戦闘不能になる
・【MP】	精神力、スキルで消費する
・【力】	力に関係する
・【素早さ】	素早さに関係する
・【感知】	感覚に関係する
・【伝達力】	伝達に関係する
・【幸運】	**運**
・【詩魔法】	詩に関係する

■技能値

[技能値]とは行為判定や対決判定を行うときに使用する値である。

[技能値]は基礎ステータスを元に算出される。

●基礎ステータス【力】

【耐久】【武器攻撃力】を内包する。

算出方法は[基礎ステータス]+[スキル]や[アイテム]などの補正。

●基礎ステータス【素早さ】

【回避】【敏捷】【移動力】を内包する。

【回避】【敏捷】の算出方法は[基礎ステータス]+[スキル]や[アイテム]などの補正。

【移動力】は[基礎ステータス]の[実値]/3+2+[スキル]や[アイテム]などの補正。

●基礎ステータス【感知】

【命中】【器用】【集中】を内包する。

●【伝達力】

【話術】【想い】【知識】を内包する。

算出方法は[基礎ステータス]+[スキル]や[アイテム]などの補正。

■【詩魔法】は以下の能力を内包する。

【律史前月読】【第一紀成語】【新約パスタリエ】【星語】

算出方法は[基礎ステータス]+[スキル]や[アイテム]などの補正。

■技能値

技能値の使用用途は以下のとおり。

・【耐久】　　ダメージ軽減

・【命中】　　攻撃命中

・【回避】　　攻撃回避

・【移動力】　　戦闘時のマス移動数

・【敏捷】　　行動順に関係

・【器用】　　調合時の成功率

・【集中】　　集中力　作業時に使用

・【話術】　　話す力　交渉力

・【想い】　　詩魔法の紡ぎやすさ、感情の振れ幅

・【知識】　　知識力

・【詩魔法】　　詩魔法の力

・【武器攻撃力】　　攻撃力に直結

・【律史前月読】【第一紀成語】【新約パスタリエ】【星語】

言語の理解力及び[詩魔法]スキルの攻撃力

成長システム

基礎ステータスに[成長ポイント]を消費してステータスを強化することが出来る。

■初期[成長ポイント]は5ポイント。

●【HP】と【MP】

・1ポイント消費で5上昇

●【HP】【MP】以外

・1ポイント消費で実値1上昇

・3ポイント消費でダイス1追加

キャラクターレベル（CL）

キャラクターレベル（CL）はキャラクター作成時、1LVとする。

後述にて記載されている[経験点]を消費することで、[キャラクターレベル]を上昇させることができる。

キャラクターレベル（CL）の上昇を行うのに必要な経験点は「現在の[CL]×10」点である。

[キャラクターレベル]が上昇した時のみ、[成長ポイント]を2ポイント付与される。

経験点

キャラクターの成長に必要なポイント。

キャラクターに与えられるのではなく、プレイヤーに与えられる。

キャラクター作成時のみ、作成するキャラクターに対して[経験点]を40点取得する。

取得した[経験点]を消費し、キャラクターを成長させる。

[経験点]の取得はセッション中の行動に応じて獲得する。

[経験点]の獲得方法は以下の通り。

・エネミーを倒す。

・行為判定に成功・失敗する。

・セッションを終了する。

スキル

■スキルの種類

スキルには大きく分けて、2種類のカテゴリがある。

・パッシブスキル

　条件を満たしていればゲーム中、常に発動しているスキル。

・アクティブスキル

　使用可能タイミングで宣言して使用するスキル。

■スキルレベル（SL）

[スキル]には[スキルレベル]が存在する。

[スキル]取得時、取得した[スキル]は1LV。

■スキルの決定

スキルは[種族スキル]、[汎用スキル]、[武器スキル]、[詩魔法]がある。

スキルは[経験点]を5点消費して取得する。

スキルを取得する場合、[取得可能CL]以上のキャラクターレベル（CL）が必要となる。

同一スキルの重複取得は不可。

スキル取得数の上限は無い。

■スキルの成長

取得済みのスキルに対して、[経験点]を5点消費することでスキルレベルを1LV上昇させることができる。

[スキルレベル]は[キャラクターレベル]を超える成長、又はデータに記載されてる[SL上限]を超える成長は行えない。

■種族スキル

・選択した種族のみ取得できるスキル

・種族スキルの取得は[経験点]を消費しない。

・その代わり必須取得1つ、選択取得2つの合計3つの取得をする。
原則として必ず3つ選択しなければならず、多くても少なくてもいけない。
・人間のみ選択取得3種が可能

■汎用スキル

・全ての種族で取得可能なスキル。

・[経験点]を消費して取得する。

・能力上昇やシステム拡張など効果は様々。

■武器スキル

・装備している武器とスキルが同じカテゴリなら発動できるスキル。

・[経験点]を消費して取得する。

■詩魔法

・[経験点]を消費して取得する。

・基本的にレーヴァテイルのみ使える。

※一部例外もある

・赤魔法はフィールド上の敵を1体選択し、詠唱したターン数により攻撃範囲が変動する

スキルの詳細な分類

数値データに記載されている「スキル種類」に記載されてる部分と対応しております。

■[スキル]

[種族スキル]及び[汎用スキル]に存在。

アクティブスキルと同じ扱いのスキル。

指定されたタイミングで宣言して発動する。

■[能力上昇系]

自身の[基礎ステータス]又は[技能値]を上昇させる。

■[判定支援]

[行為判定]又は[対決判定]時に発動するスキル。

■[スキル支援]

スキルの発動やスキルの効果を強化するスキル。

■[強化スキル]

自身又は見方に効果を付与するスキル。

[武器スキル]の場合、装備変更により装備してない状態になった場合でも、効果は継続する。

■[システム強化]

基本ルールに関係するスキル。

■[マスタリー]

対応する武器を装備している時に効果が発動するスキル。

■[攻撃スキル]

敵に攻撃を行うスキル。

■[アイテム強化]

アイテムを強化するスキル。

■[回復スキル]

【HP】や【MP】、状態異常を回複するスキル。

■[EXスキル]

ハーモゲージを消費するスキル。

■[連携スキル]

複数のスキルを同時に発動するスキル。

■[スタンス]

戦闘中、効果が永続で発動するスキル。

[武器スキル]の[スタンス]の場合、対応する装備が装備してない状態となった場合、[スタンス]は解除される。

必殺技

■必殺技の取得

・自分が最も使うと思うカテゴリの必殺技を1つ取得する。

・[経験点]は消費しない。

・最大値まで貯まったハーモゲージを全て消費して発動。

・必殺技の命中は[必中]である。

・必殺技の効果に従い効果を処理する。

アイテム

アイテムは通常、所持しているだけで使用できるが、中には装備しなければ使用できない物、効果を発揮しないものがある。

主に武器、防具、アクセサリが該当する。

キャラクターの所持しているアイテムは以下の2種類に分かれる。

■装備品

身に着けている武器、防具、アクセサリを指す。

ステータス計算に反映される。

■所持品

バッグなどにしまっている物を指す。

使用を宣言しないと効果は発揮されない。

■アイテムの所持数

装備品と所持品、合わせて8個まで持つことが可能。

所持数はアイテムにより増減します。

■装備について

キャラクターがアイテムを装備できる部分は[左手][右手][胴体][アクセサリ]の４箇所に1つのみ装備可能。

[両手]の場合[左手]と[右手]に装備している状態とする。

アイテムの取得

PCは、キャラクター作成時1800リーフを持っている。

武器や防具、アクセサリ、道具など必要に応じて購入すること。

余ったリーフはシナリオ内で使用できるため、全て消費する必要はない。

武器

■武器選択

リーフを消費することで取得できる。

・武器を装備しない場合、「拳」となる。

■装備部位：片

[左手]または[右手]に装備することができる。

■装備部位:双

[左手]と[右手]を合わせた[両手]状態で装備することができる。

■装備部位：両

2つの武器で1つの武器とする。

[左手]と[右手]にそれぞれ装備することができる。

汎用スキル[両利き]を取得時選択可能であり、スキル[両利き]を取得していない場合、片手武器を[左手]及び[右手]を同時に装備することはできない。

防具

■防具選択

リーフを消費することで取得できる。

アクセサリ

能力値や属性耐性などを得ることができる。

リーフを消費することで取得できる。

パーソナルデータ

■パーソナルデータの作成

パーソナルデータの内容は以下の通りである。

・名前

・性別

・所属地域

・誕生月

・年齢

・職業

・各種設定

名前

■名前の決定

・キャラクター名は基本自由に。

●名前の参考

・女性名ならアルシエルでは第一紀には「リア」、時代問わず「紗」が多いらしいです。

・原作では「シュレリア（エオリア）、フレリア、ティリア、サーシャ」など。

・男性名では「凱」が多いようです。

・少数ですがヒュムノス語から名前にするパターンもあります。

例「インフェル」→「infel（ヒュムノス語・古メタファルス律）」

●テル族の場合

・クラスタ系だと「妖家名 名前 家族名」の順に記入。

例「絢胤紅葉霧浪」

・シエール系だと「名前・属名・家族名」

例「リルラ・ロス・レーテル」

性別

■性別選択

・レーヴァテイルなら女性のみ。

所属地域

■所属地域決定

・自分の生まれた地域、現在の住んでいる場所を書く。

誕生月

■誕生月決定

・好きな月を選択する。

１月　那由他羅（なゆだら＝ユークリッダ）

２月　六冠（ろっかん＝クリューエ）

３月　蒼天帝（そうてんてい＝ソレイル）

４月　紅禰命（こうでいのみこと＝リステア）

５月　沙羅世命（さらのよめい＝シャラノワール）

６月　泥路（でいじ＝ディジア）

７月　零獅姫（れいしき＝レーレ）

８月　咲夜琉命（さきやるめい＝サキ）

９月　堕天后（だてんこう＝サラパトゥール）

１０月　蒼痲ノ宮（そうまのみや＝ソーマ）

１１月　紗々ノ宮（さしゃのみや＝サーシャ）

１２月　珠洲ノ宮（すずのみや＝ヒュムノスフィア）

年齢

■年齢の決定

・年齢は基本自由に。

・全てのレーヴァテイルは実年齢１２歳以上で。

・βレーヴァテイルなら外見年齢を記入する。

職業

■職業の記入

各種設定

■設定記入

・キャラクター設定などを自由に記入。

管理名やヒュムネコードも設定してるなら記入してもよい。

外見

■外見記入

あればイメージしやすくなる為、絵が描けるなら描くと良い。

勿論、言葉による表現でも可。

リビルド

製作者により新たなルールやデータが追加されることで、キャラクターを作り直したい場合もある。

この項目ではキャラクターの再作成「リビルド」について記載する。

リビルドとはあくまでデータの作り直しであり、最新データに合わせ自身のキャラクターをイメージに合う形で調整する為のルールである。

リビルドを行った際にキャラクターのパーソナルデータを変更してはいけない。

例外として「所属地域」「詳細設定」のみ変更して良い。

これらはアルトネリコTRPGをプレイするにあたり、シナリオや時代、世界感に対応させる時のみ変更することを許可する。

種族が[レーヴァテイル]のキャラクターは所属地域を変更時に、所属塔のサポート範囲外の場合のみ、所属塔変更を行うことを許可する。

これはらの理由は別途資料にて詳しく解説する。

リビルドの方法

■スキルの振り替え

リビルドの際に成長をやり直すのではなく、スキルのみを振り替え直す方法。

振り返る場合は必ず同じ[カテゴリ]のスキルであること。

リビルドで扱うカテゴリは以下の通り

・[種族スキル]

・[汎用スキル]

・[武器スキル]

・[詩魔法]

・[必殺技]

上記[カテゴリ]内であれば自由に振り替えることができる。

〇例１

[詩魔法][ちゅんぴ]を[SL2]で取得していた為、[詩魔法][偽りの花]を[SL2]に振り替える。

〇例２

[詩魔法][ちゅんぴ]を[SL2]で取得していた為、[詩魔法][偽りの花]を[SL1]で取得、[詩魔法][守護呪曲]を[SL1]で取得し振り替える。

■成長のやり直し

キャラクターレベル１から自身の取得している[経験点]を消費して、キャラクターの作成、成長をやり直す方法。

スキルの振り替えとは違い、キャラクターの方向性が大きく変化しない程度で自由にスキルを取得する。

リビルドの制限

リビルドを行うには[GM]の許可が必要になる。

[GM]は[PC]の置かれている状況を考え、リビルドを許可するか判断すること。

リビルドを許可するタイミングは予め定義しておくと良い。

また、リビルドできるデータとできないデータを明確にしておくこと。

コンバート

現状、アルトネリコTRPGはverβ4.0系である。

プレイヤーの中にはverβ4.0以前でのプレイ経験があり、以前のキャラクターでアルトネリコTRPGverβ4.0をプレイするするにはキャラクターを作り直さなくてはならない。

最新版基本ルールのコンストラクションを参考にし、作成する。

ここに記載するルールはverβ2.系のルールで作成したキャラをコンバートするものである

■成長ポイント、スキルポイントの扱い

アフタープレイにて配布されたポイントは以下の通りに振り分ける。

成長ポイント、スキルポイントは1ポイントにつき、[経験点]5点に変換する。

行為判定ルール

■行為判定

　ゲーム中、キャラクターの行った行為が成功か失敗かを判断する為のルールが行為判定である。

●難易度

　[難易度]は、行う行為の難しさを表わす指標となる数値だ。データやルールなどによって自動的に決定される時もあれば、GMが任意に決定する場合もある。

難易度以上の達成値を出すことができれば、行為判定は成功となる。
なお、GMは難易度を特に告げず、PCの達成値のみを求めてもよい。

・難易度と行為のイメージ表

難易度	行為のイメージ
６～８	簡単な行為
９～１１	できるのが普通の行為
１２～１５	難しい行為
１６～	至難な行為

●判定値

　[判定値]とは、判定に使用する能力です。

GMは判定に使用する能力値を決定し、プレイヤーに伝えること。

プレイヤーは成長システム、スキルによる補正がかかった最終ステータスをGMに伝えること。

●ダイスロール

　指定された能力値でダイスを振り、GMに指定された難易度（数値）を超えれば成功する。

●行為の成否を決定

　GMの指定した値＞能力値ならば失敗。

　GMの指定した値＜能力値ならば成功。

　同値の場合、失敗とする。

●行為の判定終了

　行為判定は終了です。

GMはプレイヤーの出した結果を見て、結果に合わせ演出をすること。

●経験点の配布

行為判定終了時、行為判定を行ったキャラクターに[経験点]を配布する。

成功なら2点、失敗なら1点配布する。

●クリティカル

振ったダイスの出目の中に、6の目が2つ以上あった場合、その判定は自動成功となる。

●ファンブル

振ったダイスの出目が全て1の目の場合、その判定は自動的に失敗となる。

達成値が必要な場合、0として扱うこと。

■対決判定

対決判定は、何らかの判定を行うキャラクターに対して、別のキャラクターが行為に対応して何かする場合の結果を決定する為のルールである。

●アクションとリアクション

対決判定を行う場合、それに関わるキャラクターはアクション側とリアクション側に分けられる。

アクション側は能動的に判定を行うキャラクター。

リアクション側はアクション側に対応して判定を行うキャラクター。

●リアクション優先

対決判定でアクション側とリアクション側の達成値が等しい場合、リアクション側が成功したことにする。

両者がクリティカル又はファンブルした場合にも適応する。

●クリティカル及びファンブルの同時対決

対決判定にて双方がクリティカル又は、ファンブルだった場合、判定値が高い者が判定に成功する。

判定値が同値だった場合、リアクション優先のルールに従う。

■奇跡

音科学の父は「幸せの想いには負の想いには超えられない強さがある」と言う定説を説いている。

アルシエルに住まう人々は心に秘めた想いを力に変える。

それは言葉や詩魔法など様々な行為に力を与える。

アルトネリコTRPGではキャラクターの行為を再現する為に[奇跡]と言うデータを用いたルールを用意している。

●奇跡の使い方と効果

PCはセッション開始時に5点の[奇跡]を持っている。

[奇跡]は使用するたびに使用した点数分だけ減少する。

[奇跡]が0未満になるように使用することはできない。

[奇跡]の使用は行動権を必要とせず、指定されたタイミングであれば行動と無関係に自由に使用できる。

効果を得ることができるのは[奇跡]を使用したキャラクターのみである。

●判定のダイスを増やす

ダイスロールを行う前に、[奇跡]を1点使用するごとにダイスの数を一つ増やすことができる。

増やすダイスの数に制限はなく、[奇跡]を複数点使用してより多くのダイスを増やしてもよい。

[奇跡]によるダイスの増加はあらゆるダイスロールに対して行うことができる。

ただし、すでにダイスロールを行った後に[奇跡]を使用してダイスを増やすことはできない。

●判定の振りなおし

判定を行った直後に、[奇跡]を1点使用することで、その判定を振りなおすことができる。

この時、[奇跡]の使用やスキルなどの効果で増減したダイスの数はそのままに振り直すこと。

[奇跡]による振りなおしは1回の判定につき1回しか行えない。

●奇跡の使用タイミング

[奇跡]は探索及び戦闘、[グラスメルク]内で、ゲーム中ダイスロールを行なう行為に対して使用することができる。

・ダイスを増やす効果

ダイスロールを行なう判定全てで使用可能であり、判定前に宣言して使用する。

・ダイスの振り直し効果

ダイスロールを行なう判定全てで使用可能であり、判定後に宣言して使用する。

判定の手順

1. 判定の指定

2. 使用[能力値]の決定

3. 難易度の決定

4. 発動スキル及びアイテム使用宣言

5. 奇跡使用宣言

6. ダイスロール

7. 振り直し宣言

8. 最終値適応

9. 判定終了

■判定の指定

GMは[行為判定]又は[対決判定]を宣言し、PLに伝えること。

■使用[能力値]の決定

GMは判定に使用する[能力値]を宣言し、PLに伝えること。

【詩魔法言語】を判定で使用する場合、内包する能力を宣言し、PLに伝えること。

■難易度の決定

判定の指定にて[行為判定]を宣言した場合、難易度をPLに伝えること。

難易度を公開せず判定を行なう場合、判定終了後、[達成値]を公開すること。

■発動スキル及びアイテム使用宣言

PLは自身の取得しているスキル及び、所持しているアイテムから適応・使用する物を選択し、宣言する。

■奇跡使用宣言

[奇跡]を使用して[ダイス]を追加するか宣言する。

■ダイスロール

自身の[能力値]にスキル・アイテム・奇跡の使用を宣言した物を全て適応し判定を行なう。

■振り直し宣言

[奇跡]又はスキル・アイテムによる振りなおしを行なうか宣言する。

■最終値適応

結果を適応し、判定を終了する。

ゲームの進行

■事前準備

●GMの準備

・ルールブックを読む

ルールブックをしっかりと読むこと。

・シナリオを作成する

・用具の準備

ゲームで必要な用具を準備する。

●プレイヤーの準備

プレイヤーはGMから指定されたルールに従いキャラクターを作成する。

メインプレイ

メインプレイでは実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶ。

●シーン

アルトネリコTRPGでは、ゲームはシーンと呼ばれるゲーム内の時間単位で進む。

GMはセッションの進行に合わせて、シナリオにないシーンを創ってもよいし、プレイヤーもシーンの作成をGMに依頼してもよい。GMはどのようなシーンを作成するかの最終決定権を持っている。

●登場と退場

シーンに参加するためには、そのシーンに［登場］する必要がある。シーンは、舞台のようなものである。舞台に上らなければ役者（PC）は何もできない。

その逆に、シーンから去ることを［退場］と呼ぶ。キャラクターは、GMの許可を得られれば、いつでもシーンから退場できる。

GMはシーンに誰が登場しているか、任意に決定できる。もちろん、必要であればシーンの途中に登場してもらう（させる）こともできるし、登場しているキャラクターを退場させるのも任意に決定できる。

●シーンの進行

シーンは次のような手順で進行される。

△シーンプレイヤーの指定

GMは、そのシーンの主役となるキャラクターを指定する。これを[シーンプレイヤー]と呼ぶ。

GMはシーンの開始時にシーンプレイヤーが誰であるのかを宣言すること。シーンプレイヤーは自動的にシーンに登場する。

△シーンの開始

GMは、まずシーンの開始を宣言し、そのシーンの行われる場所とその目的について簡単に解説する。これは、その後に登場するかどうかの判断材料になるからだ。解説とはいってもそんなに多く話す必要はない。シーンプレイヤーを中心にして一言二言解説すればよい。

△同行者の指定

シーンプレイヤーは現在一緒に行動しているPCを指定して同時に登場できる。これを[同行者]と呼ぶ。同行者は相手の了承が得られれば何人でも構わない。もちろん、GMは行われるシーンの都合に合わせて同行者を認めても、認めなくてもよい。なお、NPCと同行できるかどうかはGMが任意に決定してよい。

△PCの登場希望

シーンに登場することを希望するPCは、GMの許可を得てシーンに登場することができる。

△シーンの演出

GMはそのシーンに必要なだけの演出と処理を行なうこと。

△シーンの終了

GMは、いつでもシーンの終了を宣言できる。シーンを終了させたら、舞台裏の処理を行う。続いて、シナリオの進行に従って次のシーンプレイヤーを決定する。そして、次のシーンに移る。

●マスターシーン
　シーンの中には、シーンプレイヤーの存在しない演出が主体となるシーンがある。これをマスターシーンと呼ぶ。マスターシーンでは、誰も登場させないということを含めて、登場するキャラクターをGMが任意に決定できる。

■オープニングフェイズ

　オープニングフェイズは、このゲームにおける導入部分である。

■ミドルフェイズ
　ミドルフェイズはシナリオで語られる事件の中盤であり、物語が進行するフェイズである。他のPCたちとの出会い、事件によって発生するさまざまなイベントや敵との遭遇を経て、PCたちはクライマックスへと至る。ミドルフェイズの進行はシナリオの内容によって大きく変わる。

■クライマックスフェイズ
　シナリオにおける真の敵、コンピュータRPGなどにおけるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。むろん、戦闘でなければならないわけではない。

■エンディングフェイズ
　エンディングフェイズは、セッションのエピローグに相当する。
　どのようなシーンになるかは、実際のセッションの内容によるだろう。

■メインプレイの終了
　これで、メインプレイ（狭義的なセッション）は終了し、アフタープレイに移る。
　アフタープレイでは、プレイヤーのあるいはGMの経験点の計算と配布や後片づけなどセッションの後処理が行なわれる。

アフタープレイ

GMがゲームの終了を宣言したところで、今日の物語は幕を閉じることになる。

■成長点の配布

GMは、プレイヤーに[経験点]を配布する。

キャラクターの成長

プレイヤーはGMから獲得した[経験点]をキャラクターに対して消費し、キャラクターを成長させることができる。

成長できるキャラクターはこのセッションで使用したキャラクターのみである。

ポイントは消費したらなくなり、消費せず残すことが出来る。

獲得した[経験点]はキャラクターシートに記入し、保存すること。

戦闘

ここではシーンで発生した戦闘について解説する。

■戦闘の概要

チェス盤方式で指定された広さのMAP内で戦う。

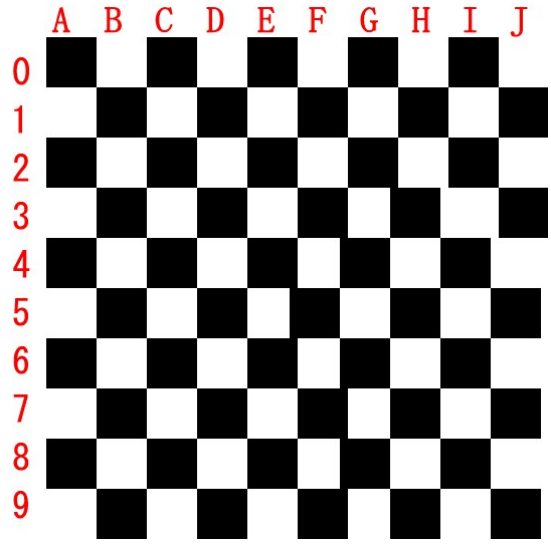
1つ1つのマス目をスクエア(sq)と呼び、距離の単位として使う。

MAPの大きさはGMが指定する。

基本的に敵の全滅かプレイヤーの全滅で終了する。

戦闘終了後、【MP】は全回復する。

△MAPイメージ



■戦闘一連の流れ

ここでは戦闘の一連の流れを表す。

1　戦闘準備

2　戦闘突入

3　ターン開始

4　行動順番決定

5　エネミースキャン使用タイミング

6　詩魔法選択タイミング

7　詠唱開始

8　バーストアップフェイズ

9　青魔法発動タイミング

10　メインフェイズ（プレイヤーキャラの行動）

11　ハーモニクス　（ハーモゲージ上昇タイミング）

12　チェックフェイズ　（状態異常などの処理タイミング）

13　ターン終了

■戦闘準備

プレイヤーが敵に発見されて無い場合発生。

装備の見直しや少しの会話時間など。

敵に奇襲された場合、勿論発生しない。

■戦闘突入

戦闘が開始される。

■行動順番決定

全てのキャラクターはこのタイミングで自身の【敏捷】を振る。

【敏捷】が高い者から最初に行動できる。

同値の場合、ダイスを[2D]振り、出目が高いキャラクターから行動する。

以後、この順番で行動と判定を行う。

[戦闘不能]のキャラクターはこのタイミングで[敏捷]による行動順決定を行なわなず、最後となる。

複数の[戦闘不能]のキャラクターが存在する場合は[PC]、[エネミー]の順に順番を決定し、複数の[PC]及び[エネミー]が存在する場合[2D]を振り順番を決定する。

この[行動順番決定]にて効果が発動するスキルが存在する場合、全てのキャラクターの行動順が決定した後に処理し、再び行動順番を決定する。

●行動順決定の手順

1．PCの行動順決定

2．エネミーの行動順決定

3．[戦闘不能]のPC行動順決定

4．[戦闘不能]のエネミー行動順決定

5．スキルによる行動順決定

■エネミースキャン使用タイミング

スキル[エネミースキャン]を所持しているキャラクターはこのタイミングで発動できる。

選択された対象の情報をGMは公開する。

■詩魔法選択タイミング

レーヴァテイルが扱える[詩魔法]の中から[詠唱]するものを選択する。

[詩魔法]を選択すると、[詠唱中]になる

[赤魔法]や[青魔法]の[詠唱]をやめる事ができ、その後別の[詩魔法]を選択して[詠唱]することができる。

●詩魔法種類

△赤魔法

・速射型

1ターンで発動する詩魔法。

2ターン以上[詠唱]を続けることは可能だが、ダメージは上昇しない。

・即唱型

2ターン目で最大ダメージを与えることができる詩魔法。

3ターン以上詠唱を続けることは可能だが、ダメージは上昇しない。

・チャージ型

3ターン目からダメージがバーストゲージにより伸び続ける詩魔法。

●詩魔法のMP消費

[赤魔法]と[青魔法]はそれぞれ【MP】の消費方法が異なる。

・赤魔法

[詩魔法選択タイミング]にて選択した時、【MP】を消費する。

・青魔法

[青魔法発動タイミング]にてターンが訪れるごとに【MP】を消費する。

詠唱状態

■詠唱中

詩魔法を謳っている状態。

行動に制限があり、以下の行動を行うことができない。

メインフェイズの［詩魔法発動］及び［詩魔法］に関係する［必殺技］以外の行動。

（[通常攻撃]、[移動]、[防御]、[詩魔法]以外の[スキル]、[詩魔法]系以外の[必殺技]、[アイテム]、[装備変更]、[逃走]）

[アシストアタック]及び[スペシャルアシスト]は発動可能

[回避]は可能です

行動を伴うパッシブスキルは発動できない

以下のスキルが対象

・汎用スキル「かばう」「カウンター」

・刀スキル「見切り」

■未詠唱

詩魔法を謳っていない状態

■バーストアップフェイズ

[バーストゲージ]を1上昇させ、[詠唱中]の[詩魔法]を強化する。

このターンに詠唱を開始した場合、このフェイズはスキップされる。

詠唱開始時は[バーストゲージ]1から開始する。

[バーストゲージ]に最大値は存在せず、詠唱中[バーストゲージ]は1以下にならない。

■青魔法発動タイミング

【MP】を消費して青魔法が発動する。

行動順に従い、スキルの効果通りに処理を行う。

[青魔法]の効果は[青魔法発動タイミング]にて発動し、次の[青魔法発動タイミング]が訪れるまで効果を適応する。

また、詩魔法の破棄、スキルや効果などによって[未詠唱]状態にならない限り、詠唱状態のままである。

また、[青魔法]を[詠唱]しているキャラクターが[未詠唱]状態となった場合、その時点で効果を無効化する。

【MP】が足りない場合、[詩魔法]の効果が発生せず、[詠唱]はキャンセルされる。(未詠唱状態になる)

この場合【MP】は0になる。

■メインフェイズ

【敏捷】が高いキャラクターから行動する。

[PC]はメインフェイズ開始時に[行動権]を2つ獲得する。

この[行動権]を1つ消費することで[メインフェイズ]を行動する。

行動する内容は好きな順番でよい。

同じ行動は選択することはできない。

[行動権]を全て消費したキャラクターは行動済みとなり、自身のターンを終了する。

敵の行動もこのフェイズで行う。

メインフェイズの行動は以下の通り。

・移動

・通常攻撃

・スキル

・必殺技

・アイテム

・装備変更

・詩魔法発動

・防御

・逃走

・待機

●移動

移動は【移動力】分、前後左右のみ移動可能。

斜め移動は不可。

レーヴァテイルは詩魔法を詠唱していると移動不可。

●通常攻撃

【武器攻撃力】に依存して攻撃。

自身の【命中】と敵の【回避】を比べて命中判定する。

（自身の【命中】＞敵【回避】）ならば成功

敵の【耐久】と比べて減算してダメージにする。

（【武器攻撃力】ー敵【耐久】）＝ダメージ

ダメージが0以下の場合、ダメージは発生しない。

通常攻撃の範囲は自分と同じ[sq]又は武器の範囲である。

攻撃した対象に、攻撃が命中した場合、ダメージの有無に関わらず[アンビエンスカウンター(AC)]を1つ乗せる。

[AC]に関しては別枠にて解説する。

■スキル

指定したMP又はコストを支払い発動する。

スキルの説明に従い効果を処理する。

■必殺技

最大値（15）まで貯まったハーモゲージを消費して発動。

必殺技は[必中]。

必殺技の効果に従い効果を処理する。

■アイテム

所持しているアイテムを消費して行動する。

アイテムの効果に従い処理をする。

■装備変更

装備している[武器][防具][アクセサリ]を所持している装備と交換する。

装備していない部位に装備することも可能。

装備変更後、アイテム所持数が越えるように装備変更を行うことはできない。

■詩魔法発動

[レーヴァテイル]のみ選択可能であり、以下の行動から1つ選択して行動する。

①詠唱中

[詠唱中]の場合、詩魔法の効果に従い処理をする。

この時、攻撃対象を選択する。

赤魔法は[必中]で処理する。

発動した場合、[未詠唱]となる。

②未詠唱

[未詠唱]の場合、メインフェイズで使用可能な詩魔法を発動することができる。

詩魔法スキル[緊急詠唱]を除き、この行動で詠唱を行うことはできない。

■防御

この行動は[通常攻撃][詩魔法発動][スキル][必殺技][アイテム]を選択した場合、選択することができず、また[防御]選択後、[通常攻撃][詩魔法発動][スキル][必殺技][アイテム]を選択することはできない。

次のメインフェイズ中、選択したキャラクターのターンが行動が訪れるまで防御状態となる。

防御状態では【耐久】参照時に[1D×CL]追加する。

■逃走

自身の【敏捷】と敵の【敏捷】を参照して比べる。

敵が複数いる場合その中で最も高い【敏捷】の敵を参照して比べる。

（自身の【敏捷】＞敵の【敏捷】）なら成功

そのキャラクターは戦闘から離脱することが出来る。

■待機

待機を選択すると選択キャラクターの行動を終了する。

攻撃の手順

1.攻撃宣言

2.攻撃対象選択

3.かばう宣言

4.回避宣言

5.命中と回避判定

6.ダメージステップ

7.クリーンステップ

8.クローズステップ

※2回攻撃を行なう場合、再び攻撃宣言を行い同様の手順を行なう。

■攻撃宣言

現在行動中のアクション側が攻撃を宣言する。

GMは宣言された攻撃が可能であることを確認する。

■攻撃対象選択

攻撃する対象を選択する。

■かばう宣言

スキル[かばう]を使用する場合は宣言する。

その後、[かばう]の効果に従う。

■回避宣言

攻撃対象に選択された者は、回避を行うか宣言をする。

■命中と回避判定

攻撃宣言をした者[アクション側]の【命中】と、回避宣言をした者[リアクション側]の【回避】で[対決判定]を行う。

【命中】＞【回避】で攻撃が成功し命中となる。

回避宣言を行わなかった場合、攻撃が成功し命中となる。

【命中】判定及び【回避】判定はクリティカルとファンブルが適応される。

判定を行なう順番は[エネミー]の判定を優先すること。

■ダメージステップ

攻撃が成功した場合、攻撃宣言した者は宣言した攻撃の処理に従いダメージを計算する

1. アクション側のステータスの増減を適応し、宣言した攻撃のダメージを算出

2. リアクション側のステータスの増減を適応し、[耐久]によるダメージの軽減

3.リアクション側にダメージを適用する

■クリーンステップ

各種スキルの効果を処理する。

新たに[対象]を選択する必要がある場合、[対象]を決定し宣言する。

攻撃が命中しなかった場合でも、追加効果は発生する。

■クローズステップ

攻撃を終了し、処理を終える。

ハーモニクス

このフェイズが訪れたとき全てのプレイヤーは[1D]を振る。

その後、出目を[ハーモゲージ]に加算する。

[ハーモゲージ]の初期値は0で最大値は15です。

15以上は加算されない。

[ハーモゲージ]は各[PC]ごとに存在します。

チェックフェイズ

[状態異常]や[スキル]の効果の処理をする。

[状態異常]、ステータス変動系のターン経過はここで行う。

基本的な処理順番は以下の通り。

1. [状態異常]の効果発生
2. [スキル]などの効果発生
3. [状態異常]のターン経過
4. [スキル]などのターン経過

ターン終了

これで1ターン終了する。

[行動順番決定]に戻る。

アンビエンスカウンター(AC)について

アンビエンスカウンター(AC)は[通常攻撃]が命中した際、ダメージの有無に関係なく命中した敵に対して1つ[AC]を与える。

[AC]は個々の敵で管理し、ターンの経過により解除はされない。

[AC]の重複時、[AC:2]のように記載し、[通常攻撃]が命中した際、加算してゆく。

[AC]が1つ以上与えられてる敵に[PC]又は[PC]と同じ扱いのキャラクターによる、[詩魔法]スキルが命中した時、[クリーンステップ]にて[AC]を全て取り除く。

この時、[取り除いた[AC]×全ての[PC]の[CL]合計×2]の[貫通ダメージ]を[AC]を取り除いた敵に与える。

ダメージが発生しない[赤魔法]が命中した際にも効果が発動する。

例　[炎上]を敵に命中させる。

回避について

全てのキャラクターはメインフェイズ中に回避できるのは1回のみ。

攻撃対象に宣言されたとき回避するか攻撃を受けるかを選択する。

・[回避]を選択した場合、攻撃側の【命中】と回避側の【回避】で回避判定をする。

この場合、このターン中[回避]を宣言することができない。

複数対象を取る攻撃の場合宣言時、攻撃を受けるプレイヤーは回避するか、回避しないかを選択する。

その後、複数対象を取る攻撃者の【命中】判定を1回行い、攻撃対象になるキャラクターに攻撃が当たるかを判定する。

回避するを選択したプレイヤーは、【回避】ロールは対象とされたキャラクターごとにダイスを振り、複数対象の攻撃を回避する。

ダイス出目が同値だった場合、回避成功とする。

[状態異常]のみを付与する攻撃やスキルは回避することができない。

スクエア

チェス盤方式で指定された広さのマス目の中で戦う。

この戦闘で使用するマス目のことをスクエア(sq)と呼ぶ。

MAPの大きさはGMが指定し、キャラクターの配置も決めること。

■スクエアの人数制限

1スクエア辺りの面積や人数制限は設けない。

狭い通路の戦闘のように1スクエア当たりの人数制限を状況に応じて、GMは設けてもよい。

■同スクエアの対象

攻撃やスキル、アイテムなど対象を選択して発動する行動には全て、自分と同じスクエアを範囲にすることができる。

■スクエアの移動

スクエアを移動中にキャラクターが存在する場合、その[sq]を通り抜けることは可能である。

このスクエアの通り抜けは[PC]又は[エネミー]のどちらにも適応される。

複数対象について

複数のキャラクターが対象となる場合、対象となるキャラクターの[行動順]が高いものから処理をする。

各種ダメージ、必中攻撃について

■[貫通ダメージ]

【耐久】によりダメージを軽減することができないダメージ

■[必中]

命中判定を行わず、攻撃が命中する。

スキルの参照技能値について

■詩魔法の参照技能値

詩魔法に関連するスキルの値参照時は以下のように記載される。

“[対応言語]”

また、[対応言語]の参照する値は種族によって変化し、[対応言語]の値を増減すると書かれている場合、以下のルールに従い値を変更する。

・人間

【律史前月読】を参照する。

・A.T.D.βレーヴァテイル・H.D.βレーヴァテイル・第三世代A.T.D.レーヴァテイル・第三世代H.D.レーヴァテイル

【第一紀成語】を参照する。

・第三世代I.P.D.レーヴァテイル

【新約パスタリエ】を参照する。

・テル族

全ての流派にて、【星語】を参照する。

■汎用スキル・武器スキル・必殺技の参照技能値

[汎用スキル]・[武器スキル]・[必殺技]にて[能力値]を参照する場合、内包する技能値を参照しても良い。

例；【力】なら、[耐久]又は[武器攻撃力]を参照する。

属性

属性は

火・水・雷・風・無

の5つの属性がある。

●自分の攻撃属性と相手の耐性属性を比べて

・弱点属性の場合、最終ダメージを2倍

・耐性属性の場合、最終ダメージを0．5倍（端数切捨て）

・<火属性>は<風属性>に強い　火→風は2倍

・<水属性>は<火属性>に強い　水→火は2倍

・<雷属性>は<水属性>に強い　雷→水は2倍

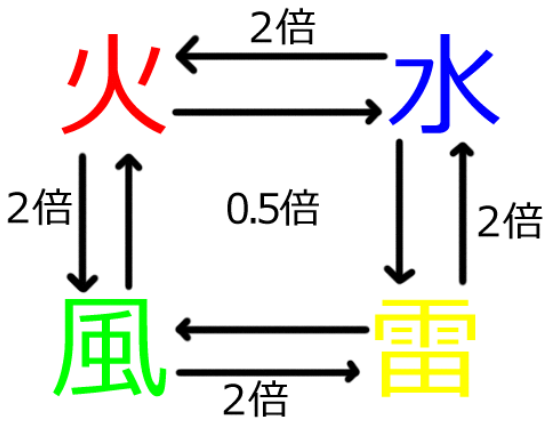
・<風属性>は<雷属性>に強い　風→雷は2倍

・<火属性>←→<雷属性>は等倍

・<水属性>←→<風属性>は等倍

・同属性は等倍

相性表



●防具、スキルなどで属性耐性が付与された場合、指定された属性のみの耐性を得る。（弱点属性は増えない）

例　ファイアガードを使用すると＜火属性＞耐性を得る為、＜火属性＞攻撃を受けた時ダメージを０．５倍にする（弱点属性は増えない）

●プレイヤーに弱点属性と耐性属性が重なった場合乗算する。

・属性の複数付与は可能。

例　風属性耐性（火属性弱点）に火属性耐性が付与された場合、等倍になる。（２倍×０．５倍＝１の為）

状態異常

ターンについての記述がなければ3ターンの間発動、その後解除される。

同種の状態異常を重ねた場合、[深度]の上昇に関わらず、ターンの加算は行わなわず、元々掛かっている状態異常の残りターンのままである。

・火炎

[チェックフェイズ]で[深度×1D]のダメージを受ける。

この効果は[チェックフェイズ]で発動する。

このダメージで【HP】0にはならない。

・マヒ

[メインフェイズ]中の自分の行動順が来たら、[2D]振る。

6以下の数値が出た場合、自分の行動を終了する。

・ペイン

ダメージを受ける時、[深度×1D＋1]の[貫通ダメージ]を受ける。

このダメージは[クリーンステップ]に発生する。

・シック

回復した時、[深度×1D]分だけ回復量を減らす。

・ジャミング

[ハーモゲージ]増加時、[ハーモゲージ]を[1D]減少する。

・気絶

付与された時点で、[バーストゲージ]を0に変更し、[詠唱状態]を[未詠唱]状態に変更する。

メインフェイズに行動不可となる。

この状態異常は1ターンで解除され、2ターンの[気絶完全耐性]を得る。

■深度

状態異常の強さを表す。

状態異常を記述するときは[火炎:1]のように記述する。

■深度の加算

すでに同じ状態異常が対象に付与されている場合、状態異常を付与するとき[深度]を加算する。

なお、ターンは加算されない。

例

[火炎:1]が付与されている敵に対して、[火炎:1]を付与すると、[火炎:2]に

なる。

状態異常の耐性

[状態異常]は回避することはできないが、[耐性]により無効化することができる。

[状態異常]が発生しているキャラクターに[耐性]を付与した場合も、状態異常の無効化をする。

■状態異常の無効化

状態異常を受けているが、効果が発生しない状態。

この状態で深度が存在する[状態異常]を受けた場合、[深度]が上昇する。

■深度耐性

一定値以下の深度を無効化する。

指定された[深度]を超えた場合、その[深度]と同様の[状態異常]の効果を適応する。

深度耐性は以下のように記載する。

例

[火炎耐性：2]

この場合、[火炎：2]までを無効化する。

[火炎：3]以上だと効果は発生する。

■完全耐性

指定された[状態異常]の効果が発生しない状態。

[完全耐性]が付与されてる対象に、状態異常を付与することはできない。

完全耐性は以下のように記載する。

例

[火炎完全耐性]

行動不可の範囲

気絶による行動不可の範囲は以下の通りです。

■メインフェイズの全ての行動

以下の行動を行うことができなくなります。

・移動

・通常攻撃

・スキル

・必殺技

・アイテム

・装備変更

・詩魔法発動

・防御

・逃走

■全ての[アクティブスキル]

[スキル]分類が[アクティブスキル]の宣言及び発動ができなくなります。

■[回避宣言]及び[回避]

[回避宣言]及び[回避]が行えなくなります。

ダメージの計算式

基本的なダメージの計算は以下の式である。

（自分の攻撃ー敵の耐久）＝ダメージ×属性倍率＝最終ダメージ

最終ダメージは実際に受けるダメージである。

詳細な計算式

（自分の攻撃+[スキル]効果−敵の耐久+[スキル]効果）＝（ダメージ＋[スキル]効果）×属性倍率＝最終ダメージ

■シンクロニティチェイン

PC1及びPC2で以下の計算を行い、２人の値を2倍したダメージが[シンクロニティチェイン]の最終ダメージである。

([赤魔法]+[スキル]効果）+[アイテム]効果））−(敵の【耐久】＋[スキル]効果）+[アイテム]効果））＝（ダメージ＋[スキル]効果）×属性倍率

■アイテム関連

・ポテンシャライズ

（アイテムの効果＋[パワーアイテム]＋[ポテンシャライズ]SL×8）×[ポテンシャライズ]同時消費数

・Wドロー・O

（アイテムの効果＋[パワーアイテム]+[薬学]）×2

効果の処理順

複数の効果が同時に発動した場合、以下の順番で効果を処理する。

①. ターン行動したキャラクターの効果処理

②. ①の味方キャラクターの効果処理

③. ①の敵の効果処理

回復について

回復は以下の数値、又は効果を回復させることを指す。

・【HP】

・【MP】

・[状態異常]

・[戦闘不能]

【HP】か【MP】を回復し最大値を超える場合、超えた数値は全て切り捨てる。

プレイヤーキャラクターの回復スキルで敵の回復は行うことができません。

回復の手順

1.宣言

2.回復対象選択

3.回復効果処理

4.回復効果適応

5.クリーンステップ

6.クローズステップ

■1.宣言

回復に関する効果を持つ、スキルやアイテムなどの使用宣言

■2.回復対象選択

回復対象を選択する。

■3.回復効果処理

回復による数値計算を行なう。

■4.回復効果適応

回復効果を適応する。

■5.クリーンステップ

各種スキルの効果を処理する。

新たに[対象]を選択する必要がある場合、[対象]を決定し宣言する。

■6.クローズステップ

回復を終了し、処理を終える。

ステータス強化

スキルを使用し、ステータスが強化されることがあります。

その時は全て加算する。

【HP】【MP】の上限変更

[装備]の変更により、【HP】や【MP】の最大値が変更される場合がある。

その時、【HP】と【MP】の最大値を適正な値に修正すること。

また、【HP】と【MP】の最大値が増加する場合は、増加した【HP】や【MP】は【HP】【MP】の上限変更により回復しない。

戦闘不能

[戦闘不能]になると戦闘中行動不可になります。

[戦闘不能]になったキャラクターは[戦闘不能]になったマスに、存在し続けます。

[戦闘不能]になった場合、状態異常と能力変動などのキャラクターに与えられた効果は全て消滅します。

戦闘終了後、【HP】1でプレイヤーは復活します。

●戦闘不能になった場合消滅する効果

・全ての[状態異常]

・全てのステータス強化及び弱体化、付与されている効果

・詠唱状態、[バーストゲージ]

・[ハーモゲージ]

エネミーの情報公開

GMはエネミー名、エネミーの配置、行動順のみプレイヤーに開示すること。

エネミーにダメージが与えられた時、ダメージ量を公開する。

攻撃が属性攻撃の場合、その属性に対しての耐性を公開する。

スキル「エネミースキャン」を使用した場合、対象にされたエネミーの情報を全プレイヤーに公開する。

オブジェクト

１つのマスに対して１つ設置することができる。

設置されているマスは移動不可能のマスとなる。

[オブジェクト]は全て破壊可能。

[オブジェクト]には【HP】が存在し、ダメージを与え【HP】を0以下にすると破壊される。

オブジェクトは攻撃対象に選択できる。

破壊された場合、オブジェクトが存在したマス目は移動可能となる。

オブジェクトの【HP】は回復しない。

戦闘の終了

GMにより指定された条件を満たした場合、戦闘を終了する。

戦闘終了後、【MP】を全て回復する。

その後、倒したエネミーに応じて[経験点]を配布する。

最後に演出等があれば演出などを行なう。

■エネミー撃破による経験点の配布

エネミーを[戦闘不能]にした場合、全てのプレイヤーに対して経験点を配布する。

経験点の計算は以下の通り

戦闘不能にしたエネミーレベルの合計×２

スキル[かばう]について

[かばう]は[かばう宣言]にて発動する[スキル]です。

自分以外の[PC]が攻撃対象になった時、自分の【移動力】で攻撃対象にされた[PC]の座標まで移動できる範囲なら発動が可能です。

[かばう]発動で移動をすることはありません。

[かばう]でダメージを受けるとき、【耐久】によるダメージ減少は可能です。

自分を含む複数対象攻撃又は範囲攻撃で[味方]を「かばう」ことは可能であり、[かばう]を使用して[戦闘不能]になった場合でも、[かばう]で対象にされた[味方]はダメージを受けません。

[かばう]にて受けるダメージは1人分のダメージのみである。

現在の攻撃に対して[かばう]を宣言したキャラクター及び、[かばう]の効果対象に選択されたキャラクターは[かばう]を宣言することができず、この２人のキャラクターに対して、別のキャラクターは[かばう]を宣言することはできない。

[ロングカバー]を使用する場合は、[かばう]対象を選択した時に、[ロングカバー]を使用することを宣言する。

[絆の盾]の効果によるダメージ軽減効果は[貫通ダメージ]にも有効だが、自身の【耐久】値は反映しない。

ダメージ適応後、[かばう]の効果により[かばう]を使用した[PC]と[かばう]の効果対象に選択した[PC]の[ハーモゲージ]に１追加する。

グラスメルク

グラスメルクとはアイテム同士を掛け合わせ、新たなアイテムを作る技術である。

グラスメルクはGMが許可するタイミングなら好きなように行なってもよい。

■グラスメルクの流れ

1. アイテム選択
2. 素材選択
3. グラスメルク判定
4. 判定結果適応
5. 経験点配布

■アイテム選択
作成するアイテムをレシピから選択する。
この時、自身又は仲間所持するアイテムから、作成するアイテムの作成条件を満たす物しか選択することはできない。

■素材選択
選択したアイテムの素材を自身又は仲間の所持するアイテムから選択する。
この時、作成するアイテムの素材を参照し、条件を満たすアイテムを選択すること。

1つの素材アイテムで2つ分の素材にすることはできない。

■グラスメルク判定
グラスメルクの判定には【器用】を使用する。
アイテムに設定されている難易度を参照し、[グラスメルク]判定を行なう。

■判定結果適応
[グラスメルク]判定の結果を適応する

成功：選択したアイテムを1つ取得する。
失敗：選択したアイテムを取得できない。

クリティカル：[グラスメルク]判定を成功させ、取得するアイテム数を1個追加する。

ファンブル：[グラスメルク]判定に失敗する。

判定結果適応後、成功失敗に関わらず、素材に指定したアイテムを消費する。

■経験点配布

[グラスメルク]を行なったPL又は、参加したPLに経験点を配布する。

配布する経験点は以下の通りで、複数条件を満たした場合全て加算して配布する。

成功：２点

失敗：１点

クリティカル又はファンブル：１点

アイテムの購入と売却

アイテムの購入と売却はメインプレイ又はアフタープレイ問わず、GMが許可すればいつでも行なうことができる。

アイテムを購入する場合、そのアイテムの価格だけ所持金を減らすこと。

所持金より高い金額のアイテムは購入できない。

アイテムを売却する場合は、売却するアイテムを失い、値段の半分の値分所持金を増やす。

アイテムの所持数制限・破棄

■アイテムの所持数制限

アイテムの購入、グラスメルク、エネミー討伐などでアイテムを取得する場合がある。

その場合はアイテムの所持数を超える数を取得することはできない。

すでに所持数が最大の場合にアイテムを取得する場合のみ、所持してるアイテム又は取得する予定のアイテムを破棄し、所持数内に収まるように調整することができる。

■アイテムの破棄

指定したアイテムを破棄することができる。

売却とは違い、リーフを入手することはできない。

エネミールール

エネミーとはPCの敵として現れるキャラクターの総称である。

エネミーは基本的にNPCである。

■エネミーの種類

エネミーは以下の２種類に分けることができる

●モブエネミー

物語の道中に登場する、雑魚敵である。

PC1人から2人程度で簡単に倒せる能力を基本とする。

●ボスエネミー

物語の最後に登場する敵である。

PC2人から4人程度で倒すことを前提の強さを持つ。

■エネミースキル

エネミースキルは基本的にエネミーのみ取得可能なスキルである。

また、GMがシナリオに合わせ、オリジナルのエネミーを作る場合、別シート記載のエネミーデータを参考に新たなスキルを作成してもよい。

また、PCが取得可能なスキルを流用しても良い。

■エネミーレベルについて

エネミーレベルはエネミーの種類によって算出方法が異なる。

エネミーレベルは敵の強さを表す数値と共に、経験点の値にもなる為、慎重に決めること。

●モブエネミー

PC1人から2人で倒すことのできる推奨CL。

●ボスエネミー

推奨人数×PCの推奨CL。

追加要素

ここで紹介するものはアルトネリコTRPGを楽しく遊ぶ為の物で必ず使用しなくても良い

■名前の置き換え

武器、詩魔法、スキル、アイテムの名前を変更することが出来る。

システム上は既存の内容、効果として扱い、名前だけを別名に変えることが出来る。

その場合、置き換える前の名前も記載すること

■コスモスフィア

コスモスフィアサプリメント参照

■サージュコンチェルト

サージュコンチェルトサプリ参照

基本ルールＱ＆A

■☆1(β4.02)

Q.

能力値について、基礎ステータス【詩魔法】が仮に3+2Dで[スキル]による補正がなかった場合、技能値【律史前月読】【第一紀成語】【新約パスタリエ】【星語】のすべてが3+2Dになりますか？

A.

はい。

全て3+2Dとなります。

■☆2(β4.02)

Q.

詩魔法詠唱中のキャラクターがマヒで行動不能になったとき、何か影響はありますか？

A.

マヒの効果である「[メインフェイズ]中の自分の行動順が来たら、[2D]振る。

6以下の数値が出た場合、自分の行動を終了する」以外は影響がありません。