

戦闘に関して

ここでは戦闘の方法に関して説明します。
基本は他のガープスと同じですが、
戦闘前の選択肢として不意打ち攻撃というものを
選択できます。

これはガープスの不意打ちを少々、異なった
処理を行います。
不意打ち攻撃を含め、戦闘は以下のような流れで
進みます。

戦闘の流れ

■ 0. 敵集団を確認

不意打ち攻撃を選択 → 1. 不意打ち攻撃
通常戦闘を選択 → 2. 通常戦闘

■ 1. 不意打ち攻撃

各プレイヤーは敵の視覚 (グループの場合は敵の中の一番視覚が高い敵の数値を使用)
と忍びとの即決勝負を行います。
勝利した場合、通常行動 (移動、攻撃など) を 1 回行うことができます。

■ 2. 通常攻撃

以降は通常のガープスの戦闘と同様、
1 ダイスを振り、戦闘開始プレイヤーを選出後、
時計回りで行動を宣言し、行動します。

全力攻撃に関して

通常、ガープスで選択できる全力攻撃のオプション
に加え、ガード不可攻撃オプションが選択可能です。

■ 技能レベル +4

戦闘技能を +4 として判定が可能
これは銃でも選択可能とする

■ ダメージ +2

攻撃がヒットした後のダメージを +2 する
これは銃及び魔法系は選択不可とする

■ 二回攻撃

攻撃を二回行う
これは銃及び非準備状態になる武器、魔法系は選択不可とする

■ 移動後、攻撃

移動できる最大分まで移動した後、攻撃できる
これは全てのジョブで選択が可能とする
魔法系の場合、移動後【魔法集中】に成功すれば

魔法が使えるものとする

■ ガード不可攻撃

相手は避け以外の能動防御は不可能
但し、このオプションを選択した場合
自動的に武器は非準備状態になり、1点疲労する
このスキルは銃及び魔法系は選択不可とする

死亡した場合

VPC には厳密的には死亡はありません。
死亡判定に失敗してしまった場合は
cp を 1、所持金を半分、HP1 の状態で復活してください。
また、戦闘から逃げられない状況において
また、cp0.5、所持金を半分にすることで
白旗をあげるという行動ができます。
これにより戦闘を離脱することが可能ですが
相手によっては必ずしも受け入れられるとは限りません。

空中に浮いている場合に関して

スキルや空中で撃墜された場合、空中に浮いている状態が存在します
その場合、特に技能がない限りよけは不可能、受け、止めは -2 で可能とします