



## はじめに

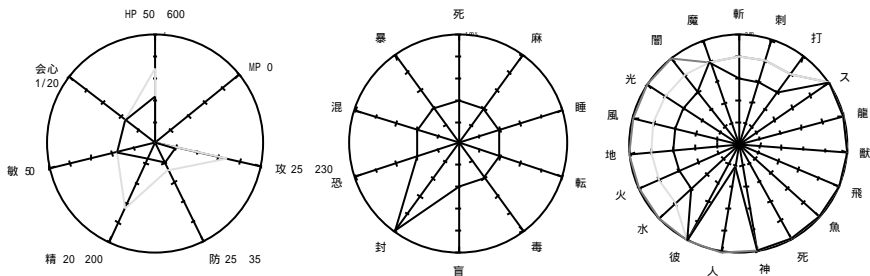


- ・ おもいきりウソ企画です、本気にしないで下さい
- ・ 勿論このPDFの完成を期待しないで下さい

## お約束

- ・ Nepheshel は Studio Til様の作られたフリーの本格派2DRPGです
- ・ この攻略pdfはNepheshel 1.14bに準拠しているつもりです
- ・ カケス様のNepheshel攻略テキストを参考にしています
- ・ なにげに AirRPG本の販促も兼ねています(マテ)
- ・ 配布元は <http://www1.ttcn.ne.jp/~hossy/> という事で
- ・ 何かありましたら [hossy \(hossy.mail@popup.org\)](mailto:hossy(hossy.mail@popup.org)) までお願いします

# リト



## グラフの見方

3つのレーダーチャートは左からそれぞれ「能力値・状態耐性・属性耐性」を示す。値が外側ほど良い。

一番左は内側が初期レベル、外側が最大レベルでのパラメータ。

中央の状態耐性グラフ。円の一番外側が100%耐性でその状態変化はおこらない。内側のメモリに進むほど20%刻みで状態変化を起こし、円の中心では0%耐性・必ず状態変化する。装備により耐性を上げられる。

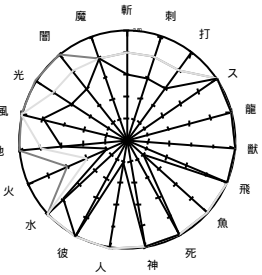
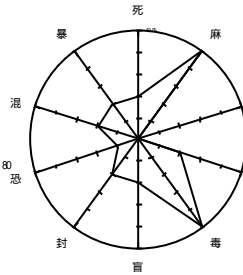
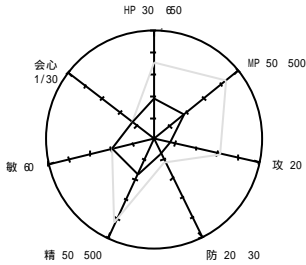
一番右の属性耐性グラフ。外側がダメージ0%、そこから50%刻みでダメージが増え、円の中心では250%以上のダメージとなる。

3本ある線は、一番内側が無装備の場合、その次が装備を揃えて耐性を一段階上げた場合、一番外側が「シレット」や「結界護符」でこれに更に一段階耐性を上げた場合を表す。

上の「斬」から右回りに「彼」までが武器属性、それ以外が魔法属性。

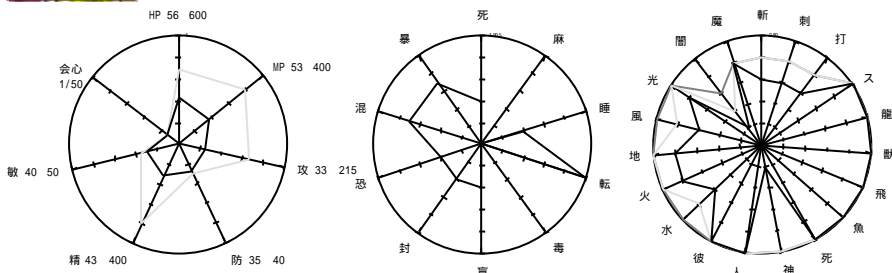
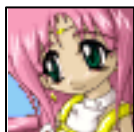
技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
ファルを召還	?	魔神を召還する	0	他									
ファルを帰す	?	魔神を壺に帰す	0	他									
ディララを召還	?	魔神を召還する	0	他									
ディララを帰す	?	魔神を壺に帰す	0	他									
ディーヴァを召還	?	魔神を召還する	0	他									
ディーヴァを帰す	?	魔神を壺に帰す	0	他									

# ファル



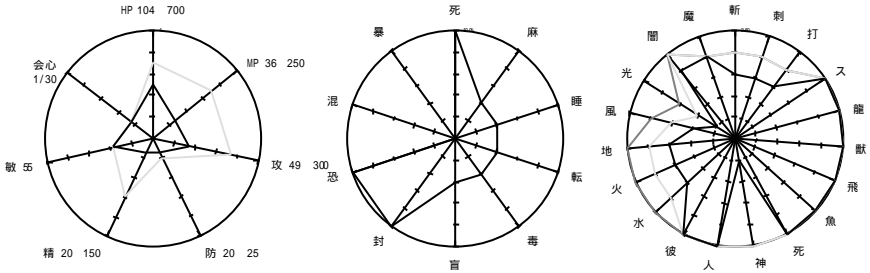
技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
サー	初	(疾風)敵全体に真空波を放つ	7	打	敵全	10	90%	±25%				風	
バマー	3	(逆波)水撃による単体攻撃	4	打	敵単	15	90%	±15%				水	
アナド	5	(束縛)敵全体の素早さを下げる	10	打敏	敵全	5	40%	±25%				風	
[自己再生]	8	[使用者]自然治癒力を活性化させて傷を治す	2	回	術者	150	40%						
シアル・サー	12	(雄風)敵全体に竜巻を放つ	15	打	敵全	50	90%	±40%				風	
ムウ	14	(溶解)敵全体の防御力を下げる	15	打防	敵全	90	100%	±25%				水	
アフ・バマー	15	(怒濤)洪水を起こす	25	打	敵全	80	90%	±25%				水	
[防御上昇]	16	[使用者]龍の力を使って自分の防御力を上昇させる	8	強防	術者	25	60%						
ゼレム・サー	20	(暴風)嵐による全体攻撃	30	打	敵全	110	100%	±50%				風	
ラダム	22	(深き眠り)敵全体を眠らせる	20	打	敵全	20	50%	±25%	睡			水	
シャザム	25	(封印)敵全体の魔法を封じる	20	打	敵全		50%	±25%	封			風	
ガロール・バマー	30	(津波)津波を呼ぶ	45	打	敵全	150	100%	±50%				水	
[攻撃上昇]	31	[使用者]龍の力を使って自分の攻撃力を上昇させる	20	強攻	術者	20	50%						
チャレク	35	(吸収)敵からMPを吸収する	0	打MP吸	敵単	30	50%	±15%		70		水	
ラファー	38	(無力化)敵全体を混乱させる	30	打	敵全		50%	±25%	混	70			
ハガザーム	43	(海の怒り)津波と暴風による複合攻撃	65	打	敵全	220	90%	±35%				水風	
ラナ・チャリナ	50	(凝縮されし力)敵全体からHPを吸収する	60	打HP吸	敵全	100	100%	±15%				水	
[ブースト]	?	もう片方のファル「ファルドゥン」を呼び出す	0	打	敵単								

# ティララ



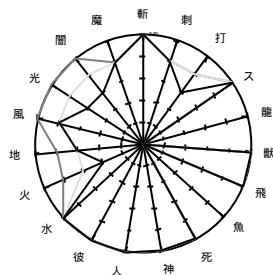
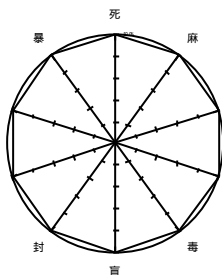
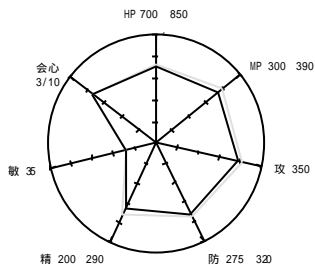
技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本 効果	攻撃 依存	精神 依存	分散	状態	成功	武器 属性	魔法 属性
メリア	初	(一撃)岩塊を放つ	4	打	敵単	35	100%	±25%					地
マーフェ	初	(癒し)味方一人のHPを回復させる	4	回	味単	140	80%	±25%					
バエラ	初	(火炎)火炎を敵にぶつける	3	打	敵単	30	90%	±25%					火
ベルナ	8	(浄化)毒・麻痺を治療する	4	回	味単		50%	±25%		毒麻			
トアー	10	(妨害)敵全体を転倒させる支援攻撃	6	打	敵全	10	100%	±40%		転			地
ルフイク	12	(夜明け)盲目・睡眠を治療する	2	回	味単		50%	±25%		睡盲			
ハサウ	14	(平穩)恐怖・混乱・暴走を治療する	4	回	味単		50%	±25%		恐混 暴			
カル・マーフェ	15	(偉大な癒し)味方一人のHPを大きく回復させる	8	回	味単	300	70%	±25%					
ソウル・バエラ	18	(劫火)より強力な火炎	16	打	敵単	180	100%	±15%					火
ルーツ	21	(守護)味方一人の防御力を上げる	12	強防	味単	15	100%	±30%					
ミラ・マーフェ	24	(完全な癒し)味方一人のHPを全快させる	12	回	味単	999	100%	±25%					
シェレット	28	(障壁)味方一人の4属性魔法耐性を上げる[地水火風]	24	回	味単		70%	±25%					水 火 地 風
ユナーシャ	30	(再起)全員の恐怖・混乱・暴走・盲目・睡眠を治療する	30	回	味全		50%	±25%		恐混 暴睡 盲			
ナファール	35	(瓦解)地震を起こす	25	打	敵全	220	90%	±35%		転	85		地
ライル	38	(生命力)死者を復活させ、HPを回復する。成功率100%	50	回	味単	300	50%	±25%		死			
エレクトマ・シャ	42	(等しき救い)味方全体を回復する	30	回	味全	100	70%	±25%					
エスレイオン	46	(灰燼)聖なる炎で焼き尽くす、火系最強魔法	70	魔	敵全	240	100%	±5%					火半
リサ	50	(復活)全員を復活させ、HPを回復する。成功率75%	120	回	味全	200	50%			死	75		
[ブースト]	?	光をまとったもう一人のティララを呼び出す	0	打	敵単								

# ディーヴァ



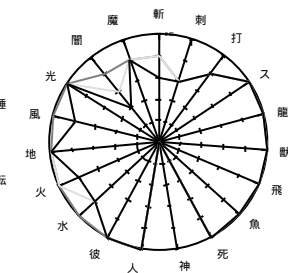
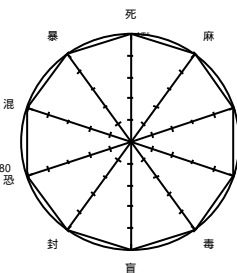
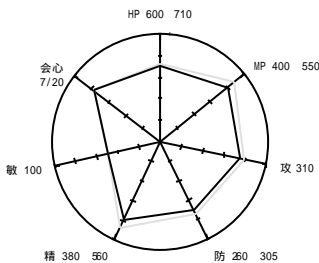
技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
緋燕	初	[刺・ヒエン]二撃の突きを繰り出す	4	打	敵単	30	100%	20%	±15%			刺	
雑砲	初	[打・ナギホウ]力任せに武器を振り回す	6	打	敵単	50	100%	50%	±25%		90	打	
銀風	初	[斬・ギンブウ]返し刃を利用した斬撃	4	打	敵単	30	100%	40%	±10%			斬	
零織	10	[刺闇・ゼロシキ]静から動へ流れるような攻撃。	10	打	敵単	60	100%		±5%			刺	闇
荒神	12	[斬風・アラガミ]剣圧で敵を薙ぎ払う	20	打	敵全	20	60%	40%	±15%		90	斬	風
故琉	14	[打・コリュウ]打撃と同時に敵の武器を破壊する	16	打攻	敵単	90	80%				80	打	
煌瞬	15	[刺・コウシュン]急所を一撃のもとに仕留める	24	打	敵単	90	60%		±5%	死	90	刺	
冥透	18	[斬闇・メイトオシ]斬ると同時に闇の力で魔法を封じる	12	打	敵単	80	80%	20%	±10%	封	80	斬	闇
幻刃	20	[刺・ゲンジン]疾風のごとき無数の連撃	8	打	敵単	100	100%		±5%			刺	
震輝	21	[打・シンキ]打撃と同時に敵の防具を破壊する	16	打防	敵単	90	80%				85	打	
星影	25	[刺・セイエイ]連撃で敵全体を翻弄する	35	打	敵全	70	70%		±15%			刺	
蒼月	28	[斬・ソウゲツ]斬撃のあまりの速さに刃が無数に見える	13	打	敵単	140	100%					斬	
耶旋	30	[打・ヤツムジ]打撃と同時に敵の精神を破壊する	24	打精	敵単	150	90%				85	打	
散華	35	[打・サンゲ]捨て身の突撃から必殺の一撃を繰り出す	35	打	敵単	150	70%			転	95	打	
水鏡	40	[斬・ミカガミ]斬られた敵を黄泉の眠りへといざなう	28	打	敵単	160	90%		±15%	睡猛	90	斬	
憶衝	45	[刺闇・オクツキ]最速の刺突。敵を麻痺させHPを吸収	30	打HP吸	敵単	100	90%	40%		麻強	85	刺	闇
闇蝕	50	[打・ヤミホルル]大地を崩す程の強烈な一撃	50	打	敵全	200	80%	40%				打	
[ブースト]	?	破壊の象徴であるディーヴァの真の姿を現す	0	打	敵単								

# ファル(boost)



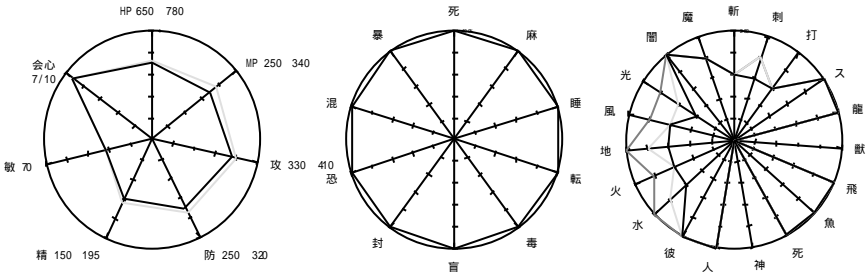
技	LV	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	初		0	打	敵単		100%		±20%			斬刺打	
衝撃波	初	弱き者を虫けらのように吹き飛ばす	25	打	敵全	100	20%	100%	±50%			風	
引き裂き	初	鋭利な爪と牙で敵を八つ裂きにする	5	打	敵単	30	100%		±25%			斬龍魚	
氷結の吐息	初	全てを凍り付かせる吐息	20	打	敵全	80	100%		±50%			水	
攻撃上昇	2	[使用者]龍の力を使って自分の攻撃力を上昇させる	20	強攻	術者	20	50%						
叩き潰す	3	圧倒的な力で敵を叩きつぶす	20	魔	敵単	50	100%		±25%	死	70	打龍	
魂の叫び	4	生きる苦しみを凝縮した叫び。津波を呼ぶ	50	打	敵全	250	30%	100%	±50%			打物	水風

# ティララ(boost)



技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	初			5打	敵全		100%		±20%			光飛	魔
天の光	初	降り注ぐ光線		15打	敵全	30	100%	100%	±25%	盲			光
流星	初	星が墜ちる		30打	敵全	100	100%	100%	±25%				地光
息吹	初	味方全体を大きく回復する		20回	味全	100		90%	±35%	毒麻 盲			
加護	2	味方全体の攻撃力を上げる		強 / 攻up	味全			50%	±35%	恐混 暴			
目覚め	3	味方一人を全快させる		40回	味単	999		50%		死			
裁き	4	世界を始まりに戻す		40打	敵全	250		100%	±25%				火光

## ディーヴァ (boost)



技	Lv	解説	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	初			0打	敵単		100%		±20%			斬刺 打神	闇魔
黎樹	初	「レイジュ」		15打	敵単	80	100%	100%				斬刺 打死	
霊嵐	初	「レイラン」		15打	敵単	100	100%	100%				斬	
鳳閃	3	「ホウセン」		25打	敵単	250	100%	100%			死	刺	
虚来	4	「キョライ」		50打	敵単	150	100%	100%				麻盲 転致	闇

## グラフの見方 2

一番右の属性耐性グラフ。3本ある線は、一番内側が初期装備の場合、その次が漆黒の迷宮で装備を手に入れた

場合、一番外側が「シェルト」や「結界護符」でこれに更に一段階耐性を上げた場合を表す。

# パラメータ

## リト・ファル・ティララ・ディーヴァ

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	50	0	25	25	20	50
2	53	0	27	25	21	50
3	59	0	29	25	23	50
4	64	0	31	25	25	50
5	70	0	33	26	27	50
6	76	0	35	26	29	50
7	82	0	37	26	31	50
8	88	0	40	26	33	50
9	94	0	42	26	35	50
10	101	0	44	26	37	50
11	107	0	47	26	39	50
12	114	0	50	26	42	50
13	121	0	52	27	44	50
14	128	0	55	27	46	50
15	136	0	57	27	49	50
16	143	0	60	27	51	50
17	151	0	63	27	53	50
18	159	0	66	27	56	50
19	168	0	69	27	59	50
20	176	0	73	28	62	50
21	185	0	76	28	65	50
22	194	0	79	28	67	50
23	203	0	82	28	70	50
24	212	0	86	28	73	50
25	222	0	90	28	77	50
26	232	0	93	29	80	50
27	243	0	97	29	83	50
28	253	0	101	29	87	50
29	264	0	105	29	90	50
30	275	0	109	29	94	50
31	287	0	114	30	98	50
32	298	0	118	30	102	50
33	311	0	123	30	106	50
34	323	0	127	30	110	50
35	336	0	132	31	114	50
36	350	0	137	31	118	50
37	364	0	142	31	123	50
38	377	0	148	31	128	50
39	392	0	153	32	132	50
40	407	0	158	32	137	50
41	423	0	164	32	142	50
42	439	0	171	33	148	50
43	456	0	177	33	153	50
44	473	0	183	33	159	50
45	491	0	190	33	165	50
46	509	0	196	34	171	50
47	529	0	204	34	177	50
48	548	0	212	34	184	50
49	569	0	219	35	191	50
50	600	0	230	35	200	50

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	30	50	20	20	50	60
2	33	53	21	20	53	60
3	38	57	21	20	57	60
4	43	62	22	20	62	60
5	48	66	22	21	66	60
6	53	71	23	21	71	60
7	59	76	24	21	76	60
8	64	81	25	21	81	60
9	70	86	25	21	86	60
10	76	92	26	21	92	60
11	82	97	27	21	97	60
12	88	103	28	21	103	60
13	94	108	30	22	108	60
14	100	114	31	22	114	60
15	107	120	33	22	120	60
16	113	127	34	22	127	60
17	120	133	36	22	133	60
18	127	140	37	22	140	60
19	135	146	39	22	146	60
20	142	153	40	23	153	60
21	150	160	42	23	160	60
22	159	168	44	23	168	60
23	170	175	46	23	175	60
24	180	183	48	23	183	60
25	191	191	50	23	191	60
26	203	199	52	24	199	60
27	214	208	54	24	208	60
28	226	216	57	24	216	60
29	238	225	60	24	225	60
30	250	234	63	24	234	60
31	263	244	66	25	244	60
32	277	253	70	25	253	60
33	290	263	74	25	263	60
34	304	274	77	25	274	60
35	318	284	81	26	284	60
36	332	295	85	26	295	60
37	346	307	89	26	307	60
38	361	318	93	26	318	60
39	376	330	97	27	330	60
40	396	342	103	27	342	60
41	420	355	110	27	355	60
42	440	369	116	28	369	60
43	457	382	121	28	382	60
44	473	396	126	28	396	60
45	495	411	133	28	411	60
46	522	426	141	29	426	60
47	550	442	151	29	442	60
48	578	458	159	29	458	60
49	606	475	170	30	475	60
50	650	500	180	30	500	60

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-
5	56	53	33	35	43	40
6	61	57	35	35	47	41
7	67	61	37	35	52	41
8	73	65	39	35	56	41
9	79	69	41	36	60	41
10	86	73	43	36	64	41
11	94	78	45	36	69	41
12	102	82	48	36	73	41
13	110	87	51	36	78	41
14	117	91	53	36	83	41
15	123	96	56	36	88	42
16	130	101	58	36	93	42
17	138	106	61	36	98	42
18	148	112	64	36	104	42
19	158	117	67	36	109	42
20	166	123	70	36	115	42
21	174	128	72	36	121	43
22	181	134	75	36	127	43
23	189	140	78	37	133	43
24	198	146	81	37	139	43
25	209	153	85	37	146	43
26	219	159	89	37	153	43
27	230	166	93	37	160	44
28	242	173	97	37	167	44
29	253	180	101	37	174	44
30	265	187	105	37	181	44
31	277	195	109	37	189	44
32	289	203	113	37	197	45
33	301	211	117	37	205	45
34	314	219	121	37	214	45
35	326	227	125	38	223	45
36	339	236	130	38	232	46
37	353	245	135	38	241	46
38	366	254	140	38	250	46
39	383	264	145	38	260	46
40	403	274	151	38	270	47
41	421	284	157	38	281	47
42	436	295	163	38	292	47
43	450	306	169	39	303	48
44	469	317	175	39	315	48
45	492	329	181	39	327	48
46	511	341	187	39	339	49
47	527	354	194	39	352	49
48	543	366	200	40	365	49
49	563	380	207	40	379	50
50	600	400	215	40	400	50



# パラメータ(boost)

## ファル・ティララ・ディーヴァ

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-	-
8	104	36	49	20	20	55
9	111	39	52	21	22	55
10	119	42	55	21	23	55
11	127	45	59	21	25	55
12	134	48	62	21	27	55
13	142	50	66	21	29	55
14	151	53	69	21	30	55
15	160	56	73	21	32	55
16	168	59	76	21	34	55
17	178	63	80	21	36	55
18	187	66	84	21	38	55
19	197	70	88	21	40	55
20	206	73	93	21	43	55
21	217	77	97	21	45	55
22	227	80	101	21	47	55
23	237	84	105	22	49	55
24	249	88	110	22	52	55
25	260	92	115	22	54	55
26	272	97	120	22	57	55
27	284	101	125	22	59	55
28	296	105	130	22	62	55
29	308	110	135	22	65	55
30	321	114	141	22	67	55
31	335	119	147	22	71	55
32	349	125	153	22	74	55
33	363	130	159	22	77	55
34	378	135	165	22	80	55
35	393	140	171	23	83	55
36	408	146	177	23	86	55
37	424	152	185	23	90	55
38	440	158	192	23	94	55
39	458	164	199	23	97	55
40	475	170	206	23	101	55
41	493	176	213	23	105	55
42	513	183	222	23	109	55
43	532	190	230	24	114	55
44	552	198	239	24	118	55
45	573	205	247	24	123	55
46	594	212	256	24	127	55
47	617	221	265	24	132	55
48	640	229	275	25	138	55
49	664	238	285	25	143	55
50	700	250	300	25	150	55

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	700	300	350	275	200	35
2	750	330	380	290	230	35
3	800	360	410	305	260	35
4	850	390	440	320	290	35

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	600	400	310	260	380	100
2	630	450	330	275	430	100
3	680	500	360	290	510	100
4	710	550	380	305	560	100

Lv	HP	MP	攻	防	精	敏
1	650	250	330	250	150	70
2	700	280	360	280	165	70
3	740	310	385	300	180	70
4	780	340	410	320	195	70

# 属性

RPGツクール2000では、ダメージ計算の結果に次の武器属性・魔法属性の補正値をかけたものを、実際のダメージとする。

もし耐性以外が全く同じパラメータだった場合、「風」の耐性がα)の人  
はα)の人の1.5倍ダメージを受けることになる。

NephesheIではこの五段階を「非常に弱い-弱い-普通-強い-非常に強い」と呼ぶ。ここでは「×A~ E」で表す。

## 武器属性

武器属性が設定された特殊技能は、同じ武器属性を持つ武器を装備していなければ使えない。NephesheIでは斬撃・刺突・打撃の3属性が、ディーヴァの特技に関係する。

武器属性	略	×A	B	-C	D	E
斬撃	斬	150%	125%	100%	50%	0%
刺突	刺	150%	125%	100%	50%	0%
打撃	打	150%	125%	100%	50%	0%
スライム	ス	250%	200%	0%	0%	0%
龍	龍	500%	200%	0%	0%	0%
獣	獣	250%	200%	0%	0%	0%
飛天	飛	250%	200%	0%	0%	0%
水棲	魚	250%	200%	0%	0%	0%
不死	死	250%	200%	0%	0%	0%
神	神	250%	200%	0%	0%	0%
人	人	250%	200%	0%	0%	0%
物無100	物	100%	100%	100%	100%	100%
彼の者	彼	300%	300%	0%	0%	0%

複数属性が設定されている場合、最も敵に対して効果の大きなものを使用する。属性が設定されていない場合「100%」となる。

## 魔法属性

こちらは武器に依存しないダメージ属性を示す。NephesheIでは魔法に付加される事が多い。

「水火地風光闇」の6属性と、エスレイオン等に使われる耐性無視属性がある。

複数属性が設定されている場合、やはり最も効果の大きな物を使用する。属性が設定されていない場合は「100%」となる。

武器属性と魔法属性はそれぞれ独立に計算する。もし武器属性の最大が「50%」、魔法属性の最大が「200%」だった場合、与えるダメージは50%×200%=100%となる。

魔法属性	略	×A	B	-C	D	E
水	水	200%	150%	100%	50%	0%
火	火	200%	150%	100%	50%	0%
地	地	200%	150%	100%	50%	0%
風	風	200%	150%	100%	50%	0%
光	光	200%	150%	100%	50%	0%
闇	闇	200%	150%	100%	50%	0%
魔無50	半	50%	50%	50%	50%	50%
魔無100	魔	100%	100%	100%	100%	100%

# 状態



## 属性変化

属性は、各キャラの基本値から装備により1段階上げられ、特技やアイテムにより戦闘開始時から更に1段階上げられる。これで最大2段階耐性を変化させられる。

例えばリトに魔法耐性の「グロリアスホワイト」を装備させ「結界護符」を使うと、「水火地風光闇」の6属性技に関しては一切ダメージを受けなくなる。

属性同様段階で設定される。

状態耐性 A~E は、どれだけの確率でその状態変化が起こるかを表す。これに技の成功率と各種装備での防止率の積を取ったものが、実際の状態変化率となる。

## 主な状態変化

主な状態変化はこの表の通り。「毒」はHP減少率によって5段階あるが、ほぼ敵への効きやすさは変わらないために「毒」で代表している事がある。

能力値半減の状態が数多くある。できるだけ変化をおこさないような耐性装備を調えたい。

行動	制限	能力半減	命中	毎ターンの減少	最低持続	自然回復	打撃回復	× A	B	- C	D	E
戦闘不能	行動不能					-%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
麻痺	行動不能	防	敏		4ターン	20%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
睡眠	行動不能	攻防	精敏		4ターン	50%	80%	100%	80%	60%	30%	0%
転倒	行動不能	攻防	敏		1ターン	100%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
弱毒				HP-5	5ターン	50%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
毒			85%	HP-10	5ターン	50%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
強毒				HP-20	5ターン	50%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
猛毒			敏	HP-40	5ターン	50%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
致死毒		攻	敏	HP-80	5ターン	50%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
盲目			50%		6ターン	60%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
封印	精神依存技不可				8ターン	70%	-%	100%	80%	60%	30%	0%
恐怖	精神依存技不可	攻	精	50%	3ターン	30%	10%	100%	80%	60%	30%	0%
混乱	味方を通常攻撃			70%	3ターン	80%	30%	100%	80%	60%	30%	0%
暴走	敵を通常攻撃	防	精	50%	3ターン	50%	20%	100%	80%	60%	30%	0%
時間停止	行動不能				3ターン	100%	-%	100%	100%	100%	100%	100%
ブースト	オート戦闘			MP-10		-%	-%	0%	0%	0%	0%	0%

## 通常攻撃

### ダメージ

通常攻撃は、味方の「攻撃」コマンドや、敵の「通常攻撃」設定のもの。武器を装備していない時には無属性攻撃となる。

以下、攻撃するキャラクターをA、攻撃を受けるキャラクターをBとする。

通常攻撃でのダメージは計算は次のようになる。

$$(\text{ダメージ}) = (A \text{ の攻撃力} / 2) - (B \text{ の防御力} / 4)$$

ダメージの値は±20%(80~120%)の範囲で変化する。

一定の確率で起こる「会心の一撃」では、ダメージを3倍する。(DQ等の防御無視とは異なる)

Bが防御している場合はダメージが半減する。強力防衛(聖以外の全ての仲間)の場合はダメージが1/4になる。

通常攻撃のダメージは、守備力を相手の攻撃力の2倍以上に高めることで無効化できる。

### 命中率

通常攻撃の命中率は次のようになる。

$$\text{命中率}(\%) = 100 - (100 - A \text{ の装備武器の基本命中率}(\%)) \times \{1 + (B \text{ の敏捷性} / A \text{ の敏捷性} - 1) / 2\}$$

AとBの敏捷値が等しければ、武器の基本命中率と命中率が等しくなる。

無装備の時の命中率は90%または70%。

武器に「回避無視」特性がついている場合、敵の敏捷性に関わらず基本命中率がそのまま命中率になる。

感電など、Aが命中率の下がる状態になっている場合は、その命中率変化値を掛ける。

Bが「回避率アップ」の防具を装備している場合、命中率から25%を引く。0%を切った場合は全く当たらない。

Bが麻痺など行動不能状態にある場合、命中率はこれに関わらず100%となる。

## 特殊技能

特殊技能は、味方の「技」コマンドや敵の多くの攻撃にあたる。

### 防御無視

種類「魔」のもの。Bの能力に関わらず、一定したダメージを与えられる。一般に「魔法」と呼ばれるものがこれに当たる。ただし属性の影響は受ける。

$$\begin{aligned} (\text{ダメージ}) &= (\text{基本効果量}) \\ &+ (A \text{の攻撃力} \times \text{打撃関係度} / 2) \\ &+ (A \text{の精神力} \times \text{精神関係度} / 4) \end{aligned}$$

これに「±」の範囲で値を変動させ、武器属性・魔法属性の影響を加味した物が実際のダメージとなる。

RPGツクール2000では、打撃関係度・精神関係度・「±」とも0～10の値を取るのだが、ここではパーセンテージによる表記とした。

### 防御有効

種類「打」のもの。Bの能力によってダメージが軽減される。

$$\begin{aligned} (\text{打}) &= (A \text{の攻撃力} - B \text{の防御力} / 2) \\ &\times (\text{打撃関係度} / 2) \\ (\text{精}) &= (A \text{の精神力} - B \text{の精神力} / 2) \\ &\times (\text{精神関係度} / 4) \\ (\text{ダメージ}) &= (\text{基本効果量}) + (\text{打}) + \\ &(\text{精}) \end{aligned}$$

(打)と(精)は0を下回る事はない。

防御力が相手の2倍以上かつ精神力が相手の2倍以上あれば、ダメージは基本効果量だけに行ける。

防御力だけ・精神力だけが低い場合でも、もう一方からのダメージは受けてしまう。

防御力はよく注意されるが、ダメージ軽減としての精神力はあまり注目されていないかもしれない。

### 命中率

物理攻撃 - 「...は攻撃をかわした」のメッセージが出るもの - に対しては、通常攻撃の命中率計算式を適用する。

それ以外は、技の基本命中率がそのまま命中率になる。

## 能力値変化

ファル「攻撃上昇」等の能力数値を高める特技では、戦闘開始時の「50%～200%」の範囲まで各種値が変化する。

一度での能力値上昇が少ない技は、繰り返し使うと良いだろう。

Nepheshelでは、味方は能力の上下を行う技を使うが、敵は行わない。

## 逃走成功率

逃走成功率は次の計算式で出る。一部ボス戦では逃げられない。

$$\begin{aligned} \text{逃走成功率(\%)} = & \\ & \{ 1.5 - (\text{敵キャラ全体の平均敏捷性} / \text{主人公全員の平均敏捷性}) \} \\ & \times 100 \end{aligned}$$

敵キャラ全体の平均敏捷性と主人公全員の平均敏捷性が同じ場合、逃走成功率は50%。

1回逃げるのに失敗すると、次回からの逃走成功率は10%ずつ上がる。11回目には必ず逃げられる。

先制攻撃中は、無条件で逃げられる。

素早さが敵の2倍あれば確実に逃げられる。その逆に敵の66%以下なら確実に一度目は失敗する。

もし雑魚敵から逃げることを重視する場合、敏捷UP系の装飾品を付けておくと良いだろう。リフレクトフォースは厳禁。



# スライム

色	場所	構成	個体アイテム	グループアイテムA	グループアイテムB
緑	王の墓所	スライム×2	-	スライムゼリー(1/10)	葉草
青	王の墓所	ゲルルン×1	-	スライムゼリー(1/10)	魔法石の欠片
赤	王の墓所	ディーブゲルルン×1	-	スライムゼリー ファルシオン(1/10)	-

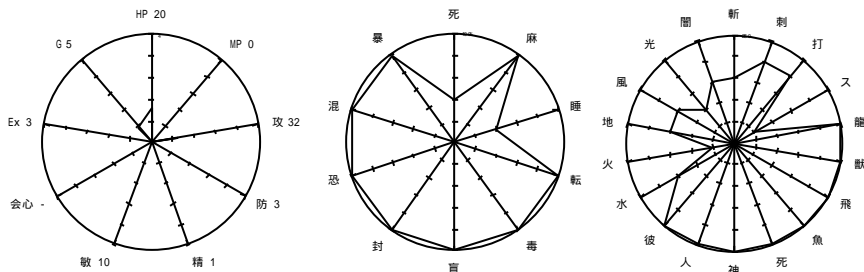
王の墓所の入り口に生息する。おそらく一番最初に立ち向かうであろう敵。

ぶよぶよしているためか、斬撃以外の武器攻撃はあまり有効でない。とはいえHP・守備力とも低いので、たいして苦戦することはないだろう。

水でできているため、火による攻撃がとても有効。

上位種は水による攻撃を繰り出す。

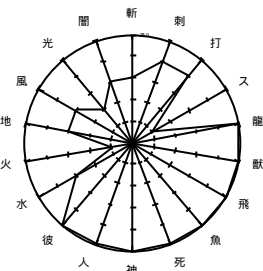
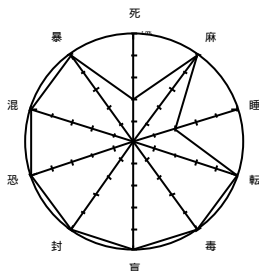
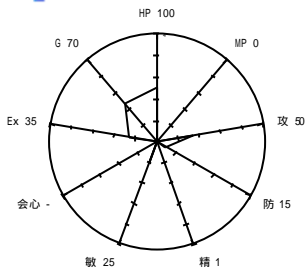
## 緑 - スライム



技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃!	常時	50		打	敵単		100%		±20%		90%		
様子を見る	は様子を見ている・・・	常時	49											

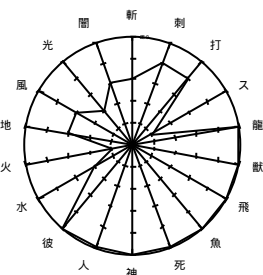
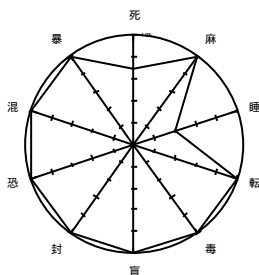
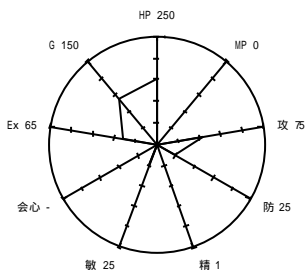


## 青 - ゲルルン



技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃！	常時	50	打	敵単		100%			±20%		90%		
A酸の霧	は酸の霧を吹き出した！	常時	49	打	敵単		15	60%		±20%	盲	90%	水	

## 赤 - ディープゲルルン



技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃！	常時	50	打	敵単		100%			±20%		90%		
B毒の霧	は毒の霧を吹き出した！	常時	50	打	敵単		15	70%		±20%	毒	90%	水	
C溶解液	は溶解液を浴びせた！	常時	49	打/ 防up	敵単		8	50%		±10%		100%	水	

# バット

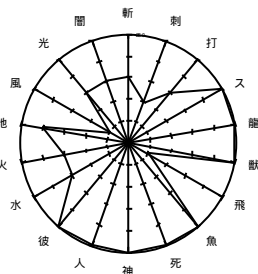
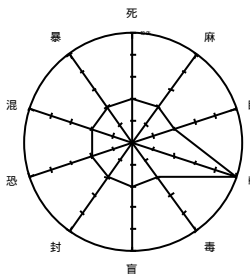
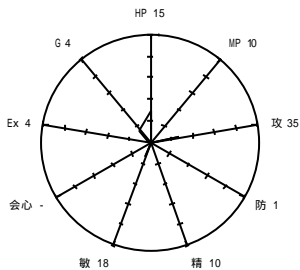
色	場所	構成	個体アイテム	グループアイテムA	グループアイテムB
緑	王の墓所	バット×4	-	コウモリの翼 (1/10) 法衣 (1/10)	薬草
青	王の墓所	ブラッドバット×3	-	コウモリの翼 (1/10)	-
赤	王の墓所	ブラッディシャドウ×2 ブラッドバット×2	- -	コウモリの翼 (1/10)	-

王の墓所の少し奥に生息する。

単体ではスライムより弱いですが、群れとなって襲ってくる上にHP吸収技を多用するため、長期戦になりがちで鬱陶しい。特に寝かされてしまうと...

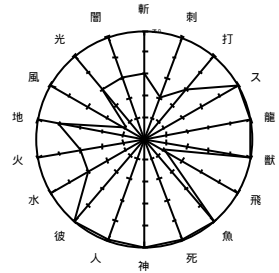
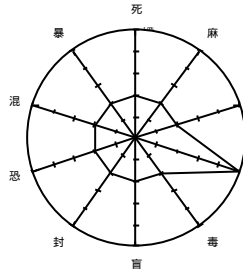
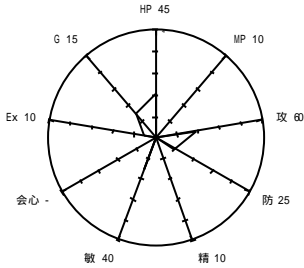
刺武器を使う・風で一掃するなど、一気に片づけてしまいたい。

## 緑 - バット



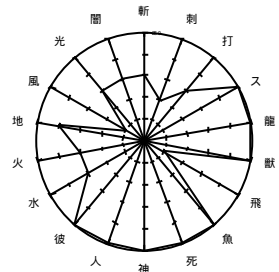
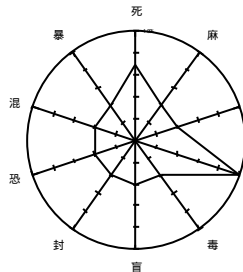
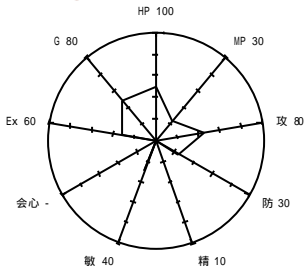
技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃!	常時	50		打	敵単		100%		±20%		90%		
A吸血1	は血を吸った!	常時	49		打/吸収	敵単	5	60%		±20%		100%	刺	
様子を見る	は様子を見ている...		4体	50										

## 青 - ブラッドバット



技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃！	常時	50	打	敵単			100%		±20%		90%		
A吸血1	は血を吸った！	常時	50	打/吸収	敵単		5	60%		±20%		100%	刺	

## 赤 - ブラッディシャドウ



技	解説	状況	順	MP	種類	対象	基本効果	攻撃依存	精神依存	分散	状態	成功	武器属性	魔法属性
通常攻撃	の攻撃！	常時	50	打	敵単			100%		±20%		90%		
A吸血1	は血を吸った！	常時	50	打/吸収	敵単		5	60%		±20%		100%	刺	
B吸血2	は血を吸った！	常時	49	打/吸収	敵単		8	50%		±20%	睡	66%	刺	

# 更新履歴



- ・ ver0.01 / 一応作ってみた
- ・ ver0.02 / スライム修正・バット追加(こっそり修正)