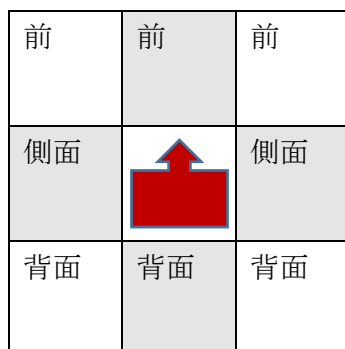


～用語説明～

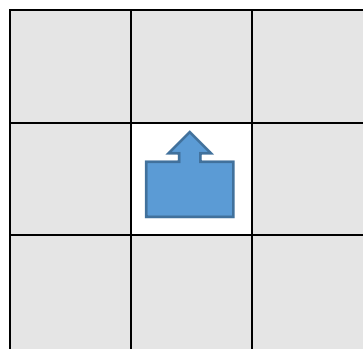
スキル

名前...	スキル名称
種別...	スキルの種類 ・攻撃・魔法は自分の手番内にどちらか1回 ・技術は攻撃・魔法・に組み合わせ可能 ・特殊は効果参照
習得コスト...	11v習得するときに消費するスキルポイントの値
属性値上昇...	使用する際に上げる属性値
タイミング...	使用できるタイミング
対象...	効果の対象
射程...	使用するユニットからの距離
有効時間...	使用するスキルの効果時間
効果...	スキルの効果
補足...	その他の説明

1sq



周囲1



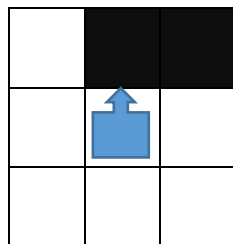
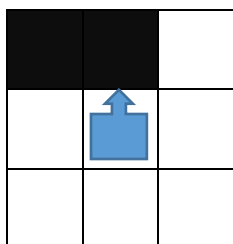
武器 1ユニット1つ装備可能。ただし所持はできる

名称...	武器の名称
値段...	入手するのに必要な財産点
重量...	武器の重さユニットの重量制限を超えてはならない
命中...	攻撃命中判定に加える修正値
威力...	ダメージ算出に加える
C値...	クリティカル修正値
射程...	ユニットからの攻撃可能な距離
備考...	その武器のみの特徴

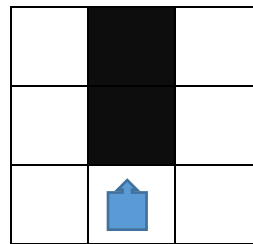
近接武器

- ・射程は1sq
- ・ダメージは威力+物理基本ダメージ+スキル
- ・対象が2対以上でも命中判定は1回。防御側は個別に回避判定

1×2



2×1



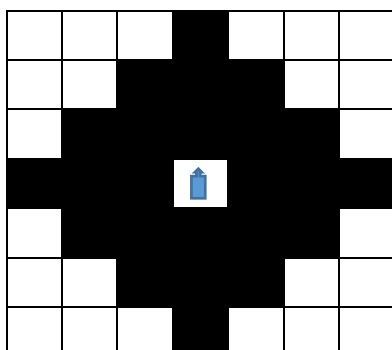
遠隔武器

- ・対象は単体
- ・ダメージは威力+スキル
- ・ボウは射程内ならどこにでも攻撃できる
- ・ガンは射程内の直線のみ攻撃できる。ただし、味方ユニットは無視できる
- ・【飛行】状態ではガンでも射程内のどこにでも攻撃できて攻撃される

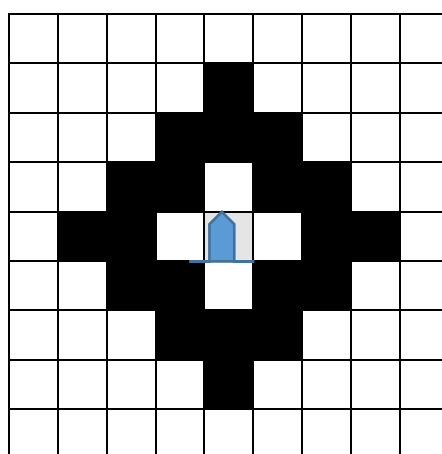
特殊武器

- ・対象は単体
- ・ダメージは威力+物理基本ダメージ+スキル
- ・射程内ならどこにでも攻撃できる

チャクラム



ライトボウ



ヘヴィガン



防具	1ユニット1つ装備可能
名称...	防具の名称
値段...	入手するのに必要な所持金ポイント
重量...	防具の重さ
防護点...	ダメージ算出時に引ける。物理と魔法がある
備考...	その防具のみの特徴
アタッチメント	1ユニット2つまで欄がある。欄にあるものが効果を発動する
名称...	アタッチメントの名称
値段...	入手するのに必要な所持金ポイント
重量...	アタッチメントの重さ
効果...	そのアタッチメントの効果で装備していると発動する
備考...	そのアタッチメントのみの特徴

ユニット 各スキルによって召喚されるものでそれぞれ違いがある

・御使い依り代

戦闘時

HP30

移動値2

イニシアチブ召喚者と同時

スキル仕様による属性値上昇は使役者

物理攻撃、回避不可

使役者が行動不能になっても消滅しないが行動不能

非戦闘時

1セッション終了するまで消滅しない

使役者の願いで移動することは可能

依り代の形のまま存在するので、形は変えられない

スキル使用以外の行動は取れない

・御使い憑依

HP 等能力値は存在しない

イニシアチブは憑依されているユニットと同時

スキル仕様による属性値上昇は憑依されているユニット

憑依されているユニットが行動不能になる場合「御使いの破陣」が発動

・精霊

戦闘中

HP等の数値は各自に設定されている

基本的に1体のみの召喚となり重複する場合は先に存在する精霊が自動消滅する

使役者が行動不能になっても消滅しないが行動不能

スキル仕様による属性値上昇は使役者

非戦闘中

基本的にゲーム時間1日で消滅する（GM判断）

専用の封印具で保管すると消滅しない

姿は隠せない

簡単な命令は遠隔で操作できる（～を倒せ、～守れなど）

感覚を共有できる

・氷の壁

戦闘時

一切の行動は取れないが召喚者の味方ユニットとなる

攻撃を受けるとダメージ0でも破壊される

非戦闘時

逸脱者以外は破壊できない

・悪魔

戦闘時

召喚者は悪魔を選択し契約をする。それ以外の悪魔を呼ぶ場合はスキルを別にとって契約しないとしない

1体しか召喚できない

使役者が行動不能になっても消滅せず行動可能

スキル仕様による属性値上昇は使役者

使役者が行動不能でも属性値は上昇する

悪魔が消滅すると最大HPは元の数値に戻るが現在値は変化しない

非戦闘時

召喚者が返すまで消滅しない

召喚者が最初に決めた姿に変えることができる。以降変更不可自立行動し召喚者と離れていても会話ができる

他のプレイヤーのシーンに出る場合は魔の属性値が2点上昇する

アイテム・装備・財産点

購入は最終戦闘前まで可能。その後はセッション終了まで不可

消費アイテム受け渡しは属性値チェック前まで可能

財産点はいつでも渡せる

買い取りは半値（端数切捨て）

各種修正

状態修正

- ・飛行 近接攻撃回避 +3
移動値+1 敵ユニットを無視できる
ガンは射程内ならどこでも攻撃可能
転倒付与・対空射撃で落下し総重量の 1/10 ダメージ 防護点無視
- ・隠密 敵ユニットからのあらゆる攻撃、効果の対象にならない
自身がメイン行動、アイテム使用、味方ユニットからの効果で解除
- ・側面攻撃 回避側は回避 -4
- ・背面攻撃 回避側は回避 判定ダイス-1D6 達成値-4

状態異常ルール

重複するもの 累積するものはどれだけ累積しても1つの状態異常

- ・暗闇 全ての判定-5 魔法・アイテム
- ・麻痺 全ての判定に -1D6 累積する 魔法・アイテム
- ・毒 ターン終了時に現在の HP の 1/10 ダメージ (最低1) 防護点無効
魔法・アイテム
- ・転倒 全ての判定-2 移動不可 【飛行】解除
ターン開始放棄・移動放棄
- ・沈黙 回復するまで魔法・会話不可 魔法・アイテム
- ・憤怒 命中判定の最終数値から-20 される
憤怒をかけた相手に攻撃する・魔法・アイテム
- ・不全 イニシアチブにマイナス修正。累積する 魔法・アイテム
- ・不運 ファンブル値+1 累積する 魔法・アイテム

いずれかのみ付与

- ・炎上 ターン終了時に 1D6 防護点無視 ターン開始放棄・アイテム・氷結付与
- ・氷結 行動不可 攻撃・アイテム・炎上付与
- ・石化 行動不可 石化以外の状態異常は全て解除 魔法・アイテム
- ・睡眠 回復するまで行動不可
魔法・アイテム・ダメージが入る・ターン終了時精神 15 で判定
- ・昏睡 HP0 になった状態。あらゆる行動不可 昏睡以外の状態異常は全て解除