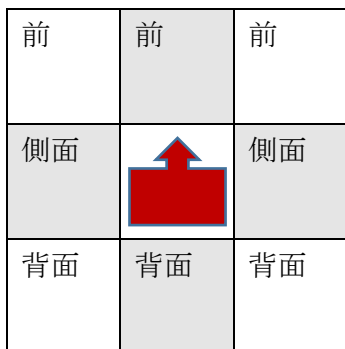


～用語説明～ ver2.2

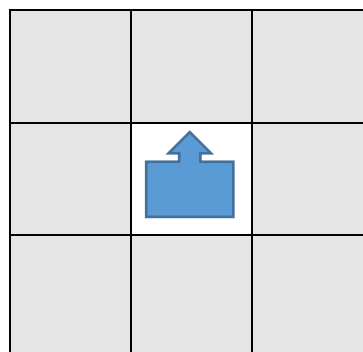
スキル

名前...	スキル名称
種別...	スキルの種類 <ul style="list-style-type: none"> ・ 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...	1 1 v 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

1 s q



周囲 1



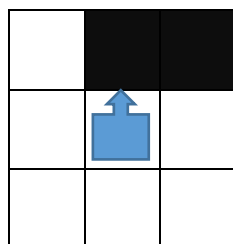
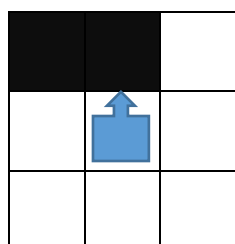
武器 1ユニット1つ装備可能。ただし所持はできる

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

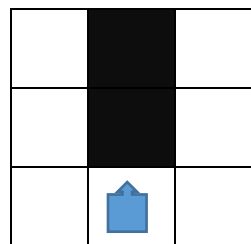
近接武器

- ・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



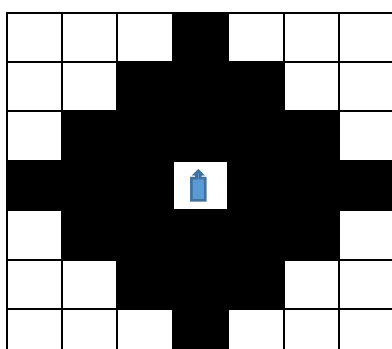
遠隔武器

- ・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

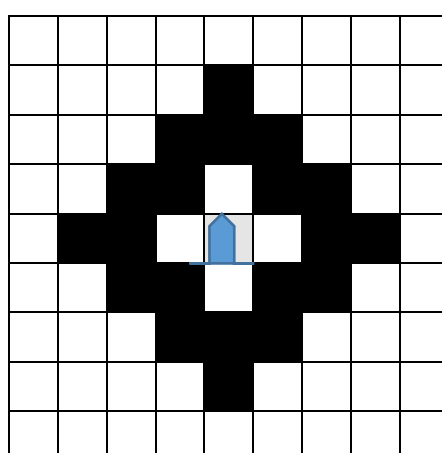
特殊武器

- ・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体だけ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
ターン終了時に任意で解除できる
- ・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
- ・ノックバック 対象を後方に移動させる。移動できない時は効果なし

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

ネットのルール

基本的に一般人はすべてネット端末にアクセスできて様々な情報を送受信できる。

VR を装着すればその場にアバターを表示し会話もできる。VR は安いヘルメット型、中堅のメガネ型、高級品のコンタクト型などがある。

すべてのネット世界は無線で行われる。無線にはいつでもアクセスできる。ただし、有線で形成されたネット世界は他の人間、電腦士も関与することはできない。

スキル【ネット操作】を習得した者のみがネットの中で自由自在に活動できる。

電腦士の行動は基本的に魔法攻撃となる。

【ネット操作】を習得した段階で専用の端末を所持している状態になるが重量と財産点の消費はない。

状態異常【ハッキング】

【ハッキング】をかけられた対象には本来持っている防御プログラムによって達成値が設定されている。【ハッキング】使用した際はこの達成値を超えないとならない。判定が成功すれば、自らが【ハッキング】を解除するか、他の電腦士による攻撃がない限り対象を自由に操作できる。必要に応じて判定。1シーンのみ有効。

また、【ハッキング】は電腦士が望むなら【ネットライブラリー】で探知できる。探知される側は回避を行う。

対象を他の電腦士が【ハッキング】している際は、電腦士同士の支配魔法攻撃と支配魔法抵抗おこなう。勝利側が【ハッキング】を付与することになる。

ビーグル操作

【ハッキング】を付与したビーグルを操縦者となって操作する。操作に必要な判定はビーグルの能力値を使用する。組み合わせられるスキルは電腦士のスキルのみとなる。【ハッキング】付与さえできれば同時に2体以上コントロールができる。

通常の装備、アタッチメントは反映されず、消費アイテムは使用できない。ソフトウェアのみが使用可能となる。

ビーグルには防護点はなく、耐久度が0になった段階ですべての機能が使用不可になる。

ビーグルは財産点を使って購入が可能。購入すると自動的に【ハッキング】状態になる。

ソフトウェア

財産点で購入する。

スキル【ソフトウェア】を使って使用
削除されない限り何回でも使用できる
削除された場合は再購入が必要

サイバーパーツのルール

財産点で購入する

装備点があり装備点の合計が能力値の精神の値を超えて装備できない

6 以上

- ・回復魔法の効果が 1/2 になる
- ・物理防護点 + 5 点
- ・属性値チェックの合計値 - 5

11 以上

- ・回復魔法が効果無効
- ・物理防護点 + 7
- ・毒、麻痺無効
- ・属性値チェックの合計値 - 8

昏睡状態になるとランダムで 1 つ破壊される 2D6 の合計値で数えてあつたところ