

-----基本-----

【外部からの持ち込み上限】

AFまたは魔術や能力の類:なし

初期ステータス 上限:なし

判定値上限 :90%

【探索について】

探索シーンでは次の行動をとることができる

探索...

移動:幸運

探索:探索系技能

その他:???

【外部からの持ち込みについて】

外部から持ち込まれた物品,能力に制限は設けませんが効果テキストを処理するとき効果が明確に記されていない、または適切な処理不可能だと判断された場合、その物品,能力の使用、適用は不可となる

【技能値について】

技能値の上限は90%だが、外的要因による技能値の補正を受けることが可能。

補正值の上限はないが、判定結果が00以上の場合は致命的失敗となる。

またマイナス補正による技能値の下限もなく、マイナス補正により技能値の成功率が0%を下回った時点でその技能は自動失敗となる。

○特殊技能

本卓では通常の効果の他に追加で作用する効果がある技能を特殊技能として扱う。

(例:ダメージ追加+判定時S・C値の値を増加させる武道)

【発狂について】

コストによってSANが支払われる場合発狂は発生しない

【終了時報酬】

途中退出時、セッション終了時の報酬は

同一である FP:40

-----戦闘-----

【行動権について】

1Rに経過する時間は1分とする。

戦闘中1Rに行動することができる回数は基本1回とし

これを行動権と呼称する

【回避について】

通常、攻撃の回避は行動権を消費しない

二回目以降の回避は成功率が変化する。

また行動権を消費することで1回目と同様の成功率で判定することができる。

2回目 : /2 3回目 : /4 4回目 : /8.....

#### ○回避権について

回避権を獲得した場合、その数に応じてそのRに回避した回数に関わらず通常の成功率で回避、受け流しを振ることができる。

#### ○隠れるについて

射程: 視界内の攻撃を受けた場合、通常の回避ルールで回避を行うことができない。

しかし近くに身を隠すことができる物体が存在する場合『隠れる』または類似の技能で回避を行うことが可能。

隠れる判定成功後、宣言しない限り隠れる状態は解除されない、また隠れている間は通常の回避・受け流しなどの行動をすることができない。

#### ○受け流し、または防御について

受け流しと防御は回避とは別に振ることができるがその2つは同一の判定として処理する。

また回避と同様に2回目以降の成功率は減少し、行動権を消費することで通常の値で判定を行える(減少率は回避と同じ)。

#### 【死亡とロストについて】

戦闘終了時HPが0を下回っていた場合対象者は死亡し、はその時点でロスト扱いとなる。

また戦闘中は何度HPが0を下回ったとしても『戦闘不能』状態という扱いとなり戦闘終了時にHPが1以上であれば生存することができる。

#### 【射程について】

射程: タッチ/特筆事項なし

命中判定/クリティカル時必中の効果

回避判定/クリティカル時カウンターが可能

射程: ~? m/戦闘準備時に宣言をすることで1R目開始時、先制射撃が可能

命中判定/クリティカル時必中の効果

回避判定/クリティカル時、射程: タッチ以外でのカウンターが可能

射程: 視界内/基本必中

命中判定/クリティカル時ダメージが2倍

回避判定/『隠れる』などによって回避判定を行うことが可能(詳しくは上記の回避についてを参照)

射程: 起点指定/特記事項なし

命中判定/クリティカル時ダメージ2倍

回避判定/不可

射程: なし/基本、効果の付与にのみ存在する射程

命中判定/なし

回避判定/不可

#### 【撤退について】

戦闘中、プレイヤー側のターンに全員がDEX\*5のロールを振り、半数以上のプレイヤーが判定に成功した場合、戦闘からの撤退をすることができる。

#### 【装甲/耐性について】

##### ○装甲

属性を所持した攻撃に対し自身が装甲を所持していた場合その[装甲点]分ダメージ減少させることができる

複数の属性を持つ攻撃に対し、こちらもそれに対応した属性の装甲を所持していた場合それぞれの[装甲点]を合算させた値で処理する事が出来る

例:[物理装甲:5][炎装甲:5]を所持していた場合、物理/炎の複数属性の攻撃に対し[複合装甲:10]として処理する

##### ○耐性

属性を所持した攻撃に対し自身が耐性を所持していた場合その耐性の値ダメージを減少させることができる

耐性の適応は装甲の適応の前に行う

複数の属性を持つ攻撃に対し、こちらもそれに対応した耐性を所持していた場合、最も倍率の低い値の耐性を参照できる

例:物理/炎の攻撃に対し[物理:x0.1][炎:x0.5]の耐性を所持していた場合[物理:x0.1]を参照する

##### ●例外

自身が1を超える値の耐性を所持していた場合

複数属性の攻撃に対して自身はより高い値の耐性を参照しなくてはならない

例:物理/炎の攻撃に対し[物理:x1.5][炎:x0.5]の耐性を所持していた場合[物理:x1.5]を参照する

[物理:x1.5][炎:x2.0]の場合は[炎:x2.0]を参照する

#### 【属性について】

基本的に本卓では以下の属性を使用する

##### 【基本属性】

物理/魔術

##### 【元素属性】

炎/水/土/木/金/雷/鉄/陰(闇)/陽(光)

これに当てはまらない場合は特殊な例を除きKPが判断し処理を行う

#### 【状態異常について】

本卓では以下の状態異常を参照し使用する

[https://docs.google.com/document/d/1gvT7\\_LU84UPSeld9yNw8\\_vWt-H7vQcAig7BbtKpSriw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1gvT7_LU84UPSeld9yNw8_vWt-H7vQcAig7BbtKpSriw/edit?usp=sharing)