

# 1 サイコロの振り方

## 1.1 用語解説

- ・テスト： サイコロを振って、行為の成否を決めること。
- ・ダイスプール： テスト時に振ることができるサイコロの数。
- ・ヒット： テストで5以上の目を出したサイコロのこと。
- ・目標値： テストに成功するために必要な最低限のヒット数。
- ・純ヒット： テストにおいて目標値を超えたヒット。実際の行動の成否に関係する。
- ・グリッチ： テストにおいて出目の半分以上が1だったならば、グリッチが発生する。グリッチとは行動における偶発的な事故のこと。
- ・クリティカル・グリッチ： テストにおいて、出目の半分以上が1であり、なおかつ1ヒットもなかったならば、クリティカル・グリッチが発生する。クリティカル・グリッチは致命的な事故につながる。

## 1.2 テストの種類

### 成功テスト

行為の成否を決定するために行われるテスト（壁を登る、鍵を開ける等）。

テストのヒット数が目標値以上ならば、行為に成功したことになる。

- ・ダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】

### 対抗テスト

2人のキャラクターが直接対決する場合に用いる成功テスト。

### 継続テスト

時間をかけた行動を判定する際に用いる成功テスト。

単位時間ごとにテストを行い、そのヒット数を加算していく。加算したヒット数が目標値を上回れば成功となる。

### 能力値テスト

関連する技能が見当たらない場合、2つの異なる能力値を使って行うテスト。

### デフォルティング

関連する技能を持っていない場合に行うテスト。

- ・ダイスプール： 【関連能力値】 - 1

### ロングショット・テスト

ダイスプールが修正により0以下になった場合【エッジ】を利用して行うテスト。

- ・ダイスプール： 【エッジ】

### チームワーク・テスト

チームとして共同作業を行うためのテスト。補助者と行為者を決め、補助者の成功テストにて得られたヒット数を行為者のダイスプールに加算できる。

- ・補助者のダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】
- ・行為者のダイスプール： 技能値 + 【関連能力値】 + 補助者のヒット数

## 1.3 テストの再挑戦

テストに失敗したとしても、その行為が何度でも行えることならばキャラクターは再挑戦を試みことができる。再挑戦するたびにダイスプールに-2ずつ修正が適用される。

## 1.4 ヒットの購入

キャラクターはダイスプールが4つあるごとに、ヒットを1つ購入できる。ただし、ヒットの購入とサイコロを振る行為は同時に行えない。

## 1.5 6のルール

6のルールはエッジ・ポイントを使用したときのみ適用される。

テストの際にエッジ・ポイントが支払われたならば、テストにて6の目が出たサイコロの数だけ追加のサイコロをダイスプールに得る。追加サイコロでも6が出たならば、再度追加のサイコロを得る。

# 2 エッジ/Edge

【エッジ】とは、キャラクターが先天的に有している“運の良さ”を表した能力値である。エッジ・ポイントを消費/燃やすことにより、キャラクターは様々な恩恵を得る。

消費した場合、エッジ・ポイントの損失はシナリオの区切りやGMの判断によって回復するが、燃やした場合は、回復することは無い（【エッジ】が低下する）。

- テストの前に使用した場合、そのテストのダイスプールに【エッジ】に等しい数のサイコロを追加できる。この時すべてのサイコロに6のルールを適用する。
- テストの後に使用した場合、そのテストに【エッジ】に等しい数のサイコロを追加して振ることができる。ただし、すでに振ってしまったサイコロを振りなおすことはできない。追加されたサイコロに限り6のルールを適用する。
- ヒットしなかったサイコロを振りなおすことができる。
- ロングショット・テストを行うことができる。
- イニシアティブ・スコアにかかわらず、そのイニシアティブ・パスで最初に行動できる。ただし、同様の効果を期待しているキャラクターがいる場合、本来のイニシアティブ・スコアが使用者の間で適用される。
- 1戦闘ターンに一度だけ追加のイニシアティブ・パスを得る。
- グリッチ/クリティカル・グリッチを回避することができる。
- 「死者の引き金」ルール (p.165) を発動させる。
- 実行可能なテストの結果を自動的にクリティカル・サクセスにする (エッジを燃やす)。
- 死を免れることができる (エッジを燃やす)。

## 3 戦闘

### 3.1 戦闘ターンの経過

1. イニシアティブ (IV)・スコアの決定：IV テストのヒット+【イニシアティブ】
2. IV スコア順に戦闘フェイズを解決
  - (a) 行動の宣言：以下から選択
    - i. 複雑動作
    - ii. 単純動作 + 単純動作 (単純動作は簡易動作に置き換えることが可能)
  - (b) 行動の解決
3. 簡易動作：自分の戦闘フェイズ直後から次の戦闘フェイズまでの間に無償で1回
4. 次のIVパスへ移行：戦闘に参加している者が複数のIVパスを持つならばその者だけ2と3を同様の手順で繰り返す
5. 全員が行動し、かつ全てのIVパスを消費したならば次ターンに移行：1に戻る
  - 1 ターンに1度、自分の戦闘フェイズ内であれば、歩行移動を無償で行える。

### 3.2 行動

#### 簡易動作

部位狙い、リンクした機器のモードを変更する、物を落とす、伏せる、スマートガン・クリップを抜く、ジェスチャーする、移動妨害する、走る、一言話す/一行メールを送信する

#### 単純動作

射撃モードを変更する、射撃する、クリップを挿す、詳しく観察する、物を置く/拾う、抜き撃ち、武器を準備する、クリップを抜く、疾走する、立ち上がる、狙いをつける、武器を投げる、簡単な道具を使う

#### 複雑動作

射撃する(フルバースト)、銃座/車載武器で射撃する、全力防御、近接戦闘を行う、銃に装弾する、複雑な道具を使う、技能を使う

#### 移動

人間、エルフ、オーク：10/25 ドワーフ：8/20 トロール：15/35(歩行/走行)  
疾走：走行 + 【筋力】テスト 1ヒットにつき2メートル距離を伸ばせる。  
妨害：1メートル以内を通り抜けようとするキャラクターに近接戦闘を仕掛ける。

### 3.3 不意打ち

### 3.4 射撃戦闘

1. 射撃方法を宣言：全力防御の場合は、この時に宣言
2. ダイスプールに状況修正を適用：反動、視界、距離等
3. 対抗テストを行う
  - (a) 攻撃者：【敏捷力】+射撃技能
  - (b) 防御者：【反応力】(+ 回避 / 体術；全力防御時)
  - (c) ヒットを比較する
    - i. 防御者の成功数が多い、同数 攻撃失敗
    - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功・純ヒットをダメージ値に付加(修正ダメージ値)
4. 身体/精神ダメージの決定：武器が精神ダメージを与えるものならば5へ
  - (a) 修正ダメージ値と装甲値+AP(修正装甲値)を比較
    - i. 修正ダメージ値が大きい ダメージは身体ダメージ
    - ii. 修正装甲値が大きい、同値 ダメージは精神ダメージ
5. 防御者はダメージに抵抗：【強靭力】+装甲値+AP  
1ヒットごとにダメージが1点軽減
6. ダメージを適用：ダメージが防御者の【強靭力】より大きい/10点以上ならば転倒

### 3.5 近接戦闘

1. 攻撃を宣言：全力防御の場合は、この時に宣言
2. ダイスプールに状況修正を適用：視界等
3. 対抗テストを行う
  - (a) 攻撃者の攻撃：【敏捷力】+近接戦闘技能
  - (b) 防御者の反応：  
パリィ：【反応力】+武器技能(+ 回避 /武器技能；全力防御時)  
ブロック：【反応力】+素手戦闘(+ 回避 / 素手戦闘；全力防御時)  
回避：【反応力】+ 回避 (+ 回避 / 体術；全力防御時)
  - (c) ヒットを比較する
    - i. 防御者の成功数が多い、同数 攻撃失敗
    - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功・純ヒットをダメージ値に付加(修正ダメージ値)
4. 身体/精神ダメージの決定：武器が精神ダメージを与えるものならば次へ
  - (a) 修正ダメージ値と対衝撃装甲値+AP(修正装甲値)を比較
    - i. 修正ダメージ値が大きい ダメージは身体ダメージ
    - ii. 修正装甲値が大きい、同値 ダメージは精神ダメージ
5. 防御者はダメージに抵抗：【強靭力】+対衝撃装甲値+AP  
1ヒットごとにダメージが1点軽減
6. ダメージを適用：ダメージが防御者の【強靭力】より大きい/10点以上ならば転倒

## 4 魔法

### 4.1 行動

#### 簡易動作

集中術を使う，収束具の停止，呪文防御の宣言，維持呪文の解除

#### 単純動作

収束具の活性化，精霊を呼び出す，精霊に命令，精霊の退去，アストラル知覚

#### 複雑動作

アストラル投射，精霊の放逐，呪文を唱える，霊紋を消す，精霊の召喚

### 4.2 呪文詠唱

1. かける呪文を選択
2. 呪文の【フォース】を選択：【魔力】×2までしか選択できない
3. 目標を決める
4. ダイスプールに修正値を適用する：収束具，維持呪文の有無，視覚等
5. 対抗テストを行う
  - (a) 術者：【魔力】+ 呪文行使  
(最大でもフォースまでしかヒットと数えない)
  - (b) 目標：抵抗能力値 (+ 障壁/ 呪文対抗 )
  - (c) ヒットを比較する
    - i. 目標の成功数が多い 呪文は効果なし
    - ii. 成功数が同じ 呪文は最低限の効果でかかる，もしくは効果なし
    - iii. 術者が多い 純ヒットに応じて効果が増大
6. ドレイン抵抗テストを行う：【意志力】+ (様式による能力値)
  - 1 ヒットごとにダメージ値が1点減少する
  - 【フォース】が魔力以下 精神ダメージ
  - 【フォース】が魔力以上【魔力】×2以下 身体ダメージ
  - 負傷修正と維持呪文による修正はこのテストに影響しない
7. 決定した効果が発動する：ドレインにより意識を失ったならば，効果は発現しない

### 4.3 呪文の特殊な使い方

#### 複数呪文の行使

複雑動作1回で複数の呪文を行使することができる。ただし，ダイスプールを目標ごとに分割する必要があり，また呪文を1つ増やすごとにドレインのダメージ値が+1ずつされる。さらに，ドレイン抵抗は呪文ごとに行う必要がある。1度に行役できる最大数は 呪文行使 と等しい。

#### 範囲呪文

成功テストに使うサイコロを1個減らすごとに，呪文の半径を±1メートルできる。

### 4.4 呪文対抗

呪文対抗は「呪文防御」と「呪文解除」に分けられる。前者は即時的な呪文効果を防ぐものであり，後者は永続的/維持されている呪文を解除するものである。

#### 呪文防御

呪文防御は簡易動作で行役することができるが，前もって呪文防御の宣言をしておかなければならない。また，対象となる者は術者の視界内にいなければならない。

呪文防御の対象である場合，抵抗テストの際に 呪文対抗 をダイスプールに加えることができる。

#### 呪文解除

呪文解除は複雑動作で行役できるが，発動されている呪文を知覚する必要がある。

呪文解除を行う場合，呪文対抗 + 【魔力】対 呪文の【フォース】+ 【魔力】(+ カルマ) を行い，純ヒットを得るごとに，対象の呪文が成功テストを行ったときのヒットが1点ずつ減少する。

呪文解除を行った場合，ドレインに抵抗しなければならない。

### 4.5 儀式呪文

魔法使いは遠く離れた目標に対して，儀式呪文を行使することができる。

#### 儀式呪文の制約

- 参加する魔法使いは全て同じ様式に属していなければならない。
- 様式に合ったマジカル・ロジを必要とする。
- マジカル・ロジの【フォース】は，儀式に参加できる人数と行使できる呪文の【フォース】の上限である。
- 呪文の【フォース】は，儀式に参加する魔法使いの 儀式呪文行使 以下。
- 複数の魔法使いが儀式呪文に参加する場合，リーダーを決めなければならない。
- 目標が視界外にいる場合，観測役を必要とする。

#### 観測役の制約

- 儀式メンバーの一員が束縛されている精霊でなければならない。
- アストラル的に知覚を行い，目標を感知しなければならない。
- 儀式が開始されるときにマジカル・ロジにいる者でなければならない。
- 儀式が終了するまで目標を 霊視 し続けなければならない。

#### 儀式呪文の行使

- 儀式呪文の成功テストには，リーダーの【魔力】+ 儀式呪文行使 を用いる。
- 参加している魔法使いは，それとは別に【魔力】+ 儀式呪文行使 テストを行い，そこで得たヒットをリーダーのダイスプールに加える。
- 儀式呪文の行使には，「(12- リーダーの【魔力】) 時間」(最低1時間) かかる。

#### 儀式呪文のドレイン

- リーダーの【魔力】より【フォース】が大きい ドレインは身体ダメージとなる。
- ドレインには，儀式呪文に参加した全ての者が個別に抵抗する(観測役も含む)。

## 5 召霊術

### 5.1 精霊召喚

選択した様式の精霊しか召喚できない。また、同時に召喚しておける精霊は1体だけである（「待機」状態/遠隔操作/束縛時は数に含めない）。召喚された精霊は、束縛されない限り、日の出/日の入に消滅してしまう。

1. 召喚する精霊種を選択
2. 精霊の【フォース】を選択：召喚者の【魔力】×2まで選択可能
3. ダイスプールに修正値を適用する：収束具、導師精霊等
4. 対抗テストを行う
  - (a) 召喚者：【魔力】+ 召喚
  - (b) 精霊：【フォース】
  - (c) ヒットを数える
    - i. 精霊の成功数が多い、互いに同数 召喚されない
    - ii. 召喚者が多い 純ヒットごとに助力を1つ得る
5. ドレイン抵抗テストを行う：【意志力】+ (様式による能力値)

ドレインは召喚テストにて (精霊が得たヒット数 × 2)(最低2点)。  
1ヒットごとにダメージ値が1点減少する。  
【フォース】が【魔力】以下 精神ダメージ  
【フォース】が【魔力】以上【魔力】×2以下 身体ダメージ  
負傷修正と維持呪文による修正はこのテストに影響しない。
6. 精霊が召喚される：ドレインにより意識を失ったならば、精霊は召喚されない

### 5.2 ウォッチャー召喚

精霊召喚と同様の手順でウォッチャーを召喚することができる。ただし、召喚テストにおけるヒット数はウォッチャーを使役しておける時間 (Hour) 数に置き換わり、ドレインはウォッチャーの寿命時間数となる。ウォッチャーは召喚者の【魅力】と同じ数だけ召喚しておける。この数と精霊を召喚しておける数は別々に数える。

### 5.3 その他

#### 放逐

存在している精霊を消滅させることができるオプション。また、召喚されている精霊を乗っ取ることもできる。 p.194

#### 束縛

束縛されていない精霊を束縛するためのオプション。束縛することにより精霊の能力を多様なものにし、精霊の助力を長時間強いることができる。 p.194

## 6 アストラル界

アストラル界とは物理界と重なるように存在する平行次元で、魔法の源でもある。アストラル界では生物が実体を持ち、光を放っている (ただし、特殊な状態でない限り互いの世界に干渉することはできない)。 p.181

### 6.1 アストラル知覚

魔法使いはアストラル界に感覚のみを転移し、知覚することが可能。実際にそこにあるものを、品物に込められた感情や魔法の力、生物の真の姿を感じることができる。詳細にアストラル界を調べる場合【直感力】+ 霊視 テストをしなければならない。アストラル知覚中に、物理的な動作をする場合、テストのダイスプールが-2される。

### 6.2 アストラル投射

魔法使いは肉体から精神体を分離してアストラル界にて活動することができる (最大【魔力】時間)。その際、肉体は昏睡状態となり活動することはできない。

アストラル界での能力値

【強靭力】 = 【意志力】 / 【敏捷力】 = 【論理力】

【筋力】 = 【魅力】 / 【反応力】 = 【直観力】

【イニシアティブ】 = 【直観力】 × 2, イニシアティブパス = 3

アストラル移動

通常移動：100メートル/戦闘ターン

高速移動：5キロメートル/戦闘ターン (あらゆる行動に-2のダイスプール修正)

顕現

物理界に幽霊のようにアストラル体を投影することができる。顕現しているアストラル体は電子機器によって探知されない。

アストラル戦闘

近接戦闘と同じように解決する。ただし、ダメージが身体/精神のどちらに及ぶかは攻撃者が選択する。

魔法使いの基本ダメージ：【魅力】 ÷ 2(切り上げ)

### 6.3 霊紋

何らかの魔術的行為 (呪文の行使、精霊召喚等) を行うと魔法使いの特徴がアストラル界に【フォース】と同じ時間残ってしまう。こうした痕跡は 霊視 テスト (3) によって発見されてしまう。魔法使いは【フォース】に等しい数だけ複雑動作を費やすことで、こうした霊紋を消すことができる。

## 7 マトリックス

### 7.1 行動

#### 簡易動作

アイコンの変化/交換, 無線ノードの探知, ジャック・アウト, データ転送の中断

#### 単純動作

スプライトを呼び出す/退出させる, プログラム/エージェントの停止, 暗号鍵を使った解読, 命令を与える, ログオフ, データ転送

#### 複雑動作

攻撃, コンパイル, 機器の制御, プログラム/OS をクラッシュさせる, データ検索, 暗号鍵なしで解読, ヒドゥン・モードのノードを探知する, データ爆弾を解除する, 編集, データ通信/無線信号への干渉, ジャミング, ログオン, 再起動, 追跡を攪乱する, アイコンの修復, プログラム/エージェントの起動, スプライトの停止, 偽命令を与える, 追跡

### 7.2 PAN モード

強化現実 (AR) に接続するためには, 3 つのモードがある。また, 【システム】×2 までしかノード/エージェント/ドローンを操作できない。

- ・アクティブ (公開): 他からのアクセスを無条件で許可する。
- ・パッシブ (制限): 他からのアクセスは使用者の許可なしには行えない。
- ・ヒドゥン (隠蔽): アクセス権限を持たないユーザーからはアクセスできない。  
ただし, マトリックス知覚によって探知することができる。

### 7.3 ハッキング

アクセス権限を持たないノードに侵入する。

#### ・即興ハッキング

場所と時間を選ばず, いかなる状況においても行うことができる。

ハッキング + 〔侵入〕(【ファイアウォール】, 1 イニシアティブ・パス) の継続テストを行う。これにより, 目標ノードの個人アカウントを入手できる。目標ノードはハッカーがテストするたびに〔分析〕+【ファイアウォール】(〔隠蔽〕) の継続テストを行える (成功したならば, ハッカーは探知されてしまう)。

#### ・脆弱性の探査

時間をかけることで即興ハッキングより安全に侵入することができる。

ハッキング + 〔侵入〕(【システム】+【ファイアウォール】, 1 時間/1 日) の継続テストを行う。これにより, 目標ノードの個人アカウントを入手できる。目標ノードはハッカーがノードに実際に侵入した時に 1 度だけ〔分析〕+【ファイアウォール】(〔隠蔽〕) のテストを行える。

### 7.4 マトリックス知覚

ハッカーはマトリックスに感覚を集中し, アイコン等を知覚できる。詳細にマトリックス内の物体を調べるためには, コンピュータ + 〔分析〕のテストをする必要がある。ただし, 目標が隠れている場合は, ハッキング + 〔隠密〕(目標がプログラム/ノードの場合は【ファイアウォール】+〔隠密〕) との対抗テストとなる。

### 7.5 仮想現実 (VR)

VR ではハッカーの精神をマトリックスに没入させることにより, 通常のアクセスよりも高速に処理を行うことができる。また, 全てのデータやプログラムが精密な形となって知覚することができる。VR には 2 つの方法でアクセスすることができる。

#### コールド・シム

通常, VR にアクセスする場合, この方式が用いられる。

#### ホット・シム

シムセンスのリミッターを解除することにより, コールド・シムよりも高速に処理を行うことができる。また, 全てのマトリックス関連のテストに +2 のダイスプール修正を得る。ホット・シムには, BTL 並の依存性がある。

### 7.6 サイバー戦闘/Cybercombat

1. 攻撃を宣言: 全力防御の場合は, この時に宣言
2. 対抗テストを行う
  - (a) 攻撃者: サイバー戦闘 + 戦闘用プログラム  
(IC 等であればレーティングを使用する)
  - (b) 防御者: 【レスポンス】+【ファイアウォール】  
(+ ハッキング /レーティング; 全力防御時)
  - (c) ヒットを数える
    - i. 防御者の成功数が多い, 互いに同数 攻撃失敗
    - ii. 攻撃者が多い 攻撃成功。純ヒットをダメージ値に付加
3. 防御者はダメージに抵抗: 【システム】+〔装甲〕  
攻撃者がブラック IC: 【意志力】+〔生体信号フィルター〕  
1 ヒットごとにダメージが 1 点軽減
4. ダメージを適用

### 7.7 ダンプショック

VR マトリックスからはじき出されてしまった場合, ダンプショックを引き起こす。

ダンプショックを引き起こした場合, 5S のダメージ (ホット・シムならば 5P) を受ける。これに対して, ハッカーは【意志力】+〔生体信号フィルター〕によりダメージを軽減できる。また, 「(10-【意志力】) 分」間, 全てのテストに -2 のダイスプール修正を受ける。

## 7.8 マトリックスの操作

操 作	ディスプレイ	ページ
編集する	コンピュータ + [編集]	238
	ハッキング + [編集]	244
アイコンの修復	コンピュータ + [修復]	238
追跡する	コンピュータ + [追跡]	238
データの転送	コンピュータ + [編集]	238
データ検索	一般用： データ検索 + [検索] / [走査]	239
	自動監視用： データ検索 + [傍受]	
機器の制御	[命令] + 関連技能	240
データ爆弾の解除	ハッキング + [解除]	243
データ通信への干渉	ハッキング + [傍受]	243
追跡の攪乱	ハッキング + [偽装]	243
偽命令を与える	ハッキング + [偽装]	244
データ痕跡の偽装	ハッキング + [偽装]	244
無線ノードの探知	電子戦 + [操作]	244
解読	[暗号解読] + 【レスポンス】	245
無線信号への干渉	電子戦 + [傍受]	245

## 8 テクノマンサー

### 8.1 スレッド編成

- スレッド編成する複合体を選択
- ディスプレイに修正値を適用する：負傷等
- 成功テストを行う：【共振力】+ ソフトウェア
- ヒットを数える
  - ヒットごとに複合体のレーティングを +1 する  
(スレッド編成された複合体の最大レーティングは【共振力】× 2)
- フェイディング抵抗テストを行う：【意志力】+ 【共振力】

フェイディングは上昇させたレーティングに等しい  
1 ヒットごとにダメージ値が 1 点減少する  
レーティングが【共振力】以下 精神ダメージ、それ以上 身体ダメージ  
負傷修正と複合体の維持による修正はこのテストに影響しない
- スレッドを維持する：全てのテストに -2 のディスプレイ修正を受ける

### 8.2 コンパイル

同時にコンパイルしておけるスプライトは 1 体だけである (レジスター時は数に含めない)。コンパイルされたスプライトは、レジスターされない限り、8 時間後に消滅する。

- コンパイルするスプライトの種類を選択
- スプライトのレーティングを選択：テクノマンサーの【共振力】× 2 まで選択可能
- ディスプレイに修正値を適用する：スレッドの維持、負傷等
- 対抗テストを行う
  - テクノマンサー：【共振力】+ コンパイル
  - スプライト：レーティング±状況修正
  - ヒットを数える
    - スプライトの成功数が多い、互いに同数 コンパイルされない
    - テクノマンサーが多い 純ヒットごとにタスクを 1 つ指示できる
- フェイディング抵抗テストを行う：【意志力】+ 【共振力】

フェイディングは対抗テストでスプライトが得たヒット × 2 (最低 2 点)  
1 ヒットごとにダメージ値が 1 点減少する  
レーティングが【共振力】以下 精神ダメージ  
レーティングが【共振力】以下 【共振力】× 2 身体ダメージ  
負傷修正と複合体の維持による修正はこのテストに影響しない
- スプライトがコンパイルされる：意識を失ったならば、コンパイルされない

### 8.3 電紋

【共振力】を用いた行為を行うとテクノマンサーの特徴がマトリックスに使用された能力値 1 あたり 1 時間残ってしまう。こうした痕跡はマトリックス知覚 (3) によって発見されてしまう。テクノマンサーは電紋のレーティングに等しい数だけ複雑動作を費やすことで電紋を消すことができる。

### 8.4 テクノマンサーの特権

マトリックス知覚

全てのマトリックス知覚テストに +2。

VR

完全 VR に没入する場合、ホット・シム状態として扱う (全てのテストに +2)。

レジスター

存在しているスプライトをレジスターするオプション。レジスターすることによりスプライトの活動時間や能力を引き伸ばすことができる。 p.256

デコンパイル

存在するスプライトをデコンパイルし、消滅させるオプション。また、コンパイルされているスプライトを乗っ取ることもできる。 p.257

## 射撃戦闘修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
攻撃側が走っている	-2	149
攻撃側が近接戦闘中	-3	149
攻撃側が移動中の車両に乗っている	-3	149
目標が部分的な (25 % 以上) 遮蔽	-2	149
目標が充分な (50 % 以上) 遮蔽	-4	150
目標が見えない (ブラインド・ファイア)	-6	150
攻撃が遮蔽をとっている	-1	150
攻撃側が負傷している	負傷修正	165
レーザーサイトの使用	+1	150
スマートリンクの使用	+2	151
映像スコープの使用	距離修正無効	151
2つの武器を同時使用	ダイスプールを分割する	151
利き腕以外で攻撃	-2	151
狙いをつける	単純動作 1 回につき +1	151
部位狙い	特殊	160
複数の目標	1 行動フェイズで目標を変更するごとに -2	151
曳光弾 (短バースト)	+1	342
曳光弾 (長バースト)	+2	342
曳光弾 (フルバースト)	+3	342
距離	-1(中距離), -2(遠距離), -3(超遠距離)	149
反動 (セミオート)	1 行動フェイズの 2 射目に -1	151
反動 (短バースト)	-2(1 射目), -5(2 射目)	151
反動 (長バースト)	-5(1 射目), -11(2 射目)	151
反動 (フルバースト)	-9	151
反動 (重火器/BF のショットガン)	補正されていない反動 × 2	151
反動補正	反動修正を減らす	152
ジャイロ・スタビライザー	反動と移動による修正を減らす	152
視界不良	視界修正表参照	150

## 視界修正表

状況	通常	低光量	熱映像	超音波
完全な暗闇	-6	-6	-3	-3
薄暗がり	-2	0	-2	-1
大光量	-1	-1	-1	0
煙/霧/雨 (弱)	-2	-1	0	-1
煙/霧/雨 (強)	-4	-2	-2	-2
熱煙	-4	-2	-6	-2

## 近接戦闘修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
味方がいる	1 人当たり +1(最高 +4)	158
負傷	負傷修正	165
リーチが長い	リーチ差 1 ごとに ±1	158
利き腕以外で攻撃	-2	158
複数の目標	ダイスプールを分割する	158
有利な位置	+2	158
目標が伏せている	+3	158
攻撃側が突撃している	+2	158
突撃を迎え撃つ	+1	159
視界不良	視界修正表参照	150
部位狙い	特殊	160
接触のみの攻撃	+2	159

## 防御修正表

状況	ダイスプール修正	ページ
攻撃に気づいていない	防御不能	161
防御側が負傷している	負傷修正	165
防御側が移動中のヴィークルに乗っている	+3	161
防御側がすでに防御している	追加の防御 1 回につき -1	161
防御側が伏せている	近接戦闘時のみ -2	161
射撃戦闘時のみ		
防御側が走っている	+2	161
防御側が近接戦闘中	-3	161
攻撃側が広いバースト	-2	161
攻撃側が広い長バースト	-5	161
攻撃側が広いフルバースト	-9	161
攻撃側がショットガンの中拡散	-2	161
攻撃側がショットガンの広拡散	-4	161
範囲攻撃武器による攻撃	-2	161

## 知覚テスト修正値表

状況	ダイスプール修正
注意がそれている	-2
積極的に探している	+3
対象から少し距離がある	-2
対象が遠い	-3
対象が目立っている	+2
邪魔な音や臭いなどがある	-2
知覚が強化されている	+レーティング
仮想現実を使用している	-6

## 9 リギング

### 9.1 行動

#### 簡易動作

センサーの起動/停止, ECCM の起動/停止, 武器システムの起動/停止, 状態報告を求める

#### 単純動作

ドローンを登録する, ドローンに飛び乗る/降りる, 命令を与える, 詳しく観察する

#### 複雑動作

武器システムによる攻撃, ジャミング, 偽命令を与える

### 9.2 ヴィークル/ドローン/電子機器

- コムリンクの【システム】×2までしかヴィークル/ドローン/電子機器を扱えない。
- 自律行動中のドローンのダイスプール: {パイロット} + オートソフト
- 複数のドローンを1つの機器として登録可能。
- AR を利用し, かつ登録している: 全てのヴィークル・テストに +1 修正
- VR を利用: 全てのヴィークル・テストに -1 の目標値修正

### 9.3 ヴィークル/ドローン/電子機器へのリギング

- リガーは, 完全 VR を通して機器と一体となることができる。
- 全てのテストは, リガーの技能とドローン等の能力値によって行われる。
- ドローン等がダメージを受ける: 【意志力】 + {生体信号フィルター} を用いて「機器が受けたダメージ ÷ 2」(切り上げ) の精神ダメージに抵抗する。
- ドローン等が破壊される: ダンプショックの効果を受ける。

### 9.4 チェイス

1. 対抗ヴィークル・テストを行う: 【反応力】 + ヴィークル技能 ± 【操縦値】 ± 状況修正  
ヒット数が多い者が相手との距離を決定する
  - (a) 至近距離: 車両同士が体当たりできるほどの距離, 射撃武器は近距離として扱う
  - (b) 近距離: 車両同士が近い距離, 射撃武器は中距離として扱う
  - (c) 遠距離: 車両同士が視認できる程度の距離, 射撃武器は遠距離として扱う
2. イニシアティブ (IV) の決定: IV テストのヒット + 【イニシアティブ】
3. チェイス・ターンの開始
4. 行動/機動の宣言
5. イニシアティブ順に行動の解決
6. 次の IV パスへ移行
7. 全員が行動し, かつ全ての IV パスを消費したならば次ターンに移行: 1 に戻る

### 9.5 チェイス機動

運転者は1チェイス・ターンに1回は複雑動作を用いて, ヴィークルを制御する必要がある。その時, 以下の行動を同時に行うこともできる。

#### ・離脱 (長距離)

ヴィークル・テストを毎戦闘ターン行い, 3回とも成功したならば逃走することができる。追跡するヴィークル1台につき+1の目標値修正が加わる。

#### ・進路妨害 (至近距離)

相手の進路を妨害し, クラッシュに追い込むことができる。対抗ヴィークル・テストを行い, 負けた側はクラッシュを避けるためにヴィークル・テストを行わなければならない。この時, 対抗テストによる純ヒットがペナルティとして科せられる。

#### ・位置取り (全ての距離)

ヴィークル・テストで出した純ヒットの分だけ次戦闘ターンの最初に行われる対抗ヴィークル・テストに+1のダイスプール修正を得る。

#### ・体当たり (至近距離)

体当たりを行うことができる。 p.172

### 9.6 クラッシュ

1回の攻撃でヴィークルの【強靭力】以上のダメージを受けた場合, クラッシュする可能性がある。これを避けるためには, ヴィークル技能 + 【反応力】(3) を行う必要がある。失敗したならば, 体当たり (p.172) によるダメージを受けてしまう。

### 9.7 ヴィークルの戦闘オプション

#### 体当たり

1. 通常通りの近接戦闘として扱う。

(a) 攻撃者: 【反応力】 + ヴィークル技能 ± 【操縦値】

(b) 防御者: 【反応力】 + 回避

(車両: 【反応力】 + ヴィークル技能 ± 【操縦値】)

(c) ヒットを比較する

2. 攻撃者が純ヒットを得られれば, 体当たり成功

3. ヴィークルの【強靭力】と速度からダメージを算出 p.160

4. 攻撃者/防御者はダメージ抵抗テストを行う

(a) 攻撃者のダメージ: 算出されたダメージ ÷ 2(切り上げ)

(b) 防御者のダメージ: 通常通りのダメージ

\* 搭乗者は対衝撃装甲値 ÷ 2(切り上げ) を用いてのダメージ抵抗テスト

5. クラッシュを避けるためのテスト (攻撃者の目標値: 2, 防御者の目標値: 3)

#### 回避機動

複雑動作で, 射撃から回避するようにヴィークルを操れる。防御時に運転者のヴィークル技能をダイスプールに加える (ドローンならば {防御} オートソフト)。



## 10 戦闘オプション

### 10.1 射撃モード (射撃)

シングルショット・モード (SS)

単純動作にて射撃可能。ただし、1 行動フェイズに 1 回しか射撃ができない。

セミオート・モード (SA)

単純動作にて射撃可能。1 行動フェイズに 2 回射撃可能。2 射目には反動が伴う。

バーストファイア・モード (BF)

単純動作にて射撃可能。1 行動フェイズに 2 回射撃可能。2 射目には SA よりも大きな反動が伴う。BF にて射撃する場合、2 つのサブモードを選択しなければならない。

- ・狭いバースト：ダメージ値 (DV) を +2 する。この上昇は装甲値との比較の際には用いれない。
- ・広いバースト：防御者のダイスプールを -2 する。

フルオート・モード (FA)

1 行動フェイズに 1 回しか射撃できない。FA にて射撃する場合、4 つのサブモードを選択しなければならない。

- 狭い長バースト：単純動作にて射撃可能。DV を +5 する。
- 広い長バースト：単純動作にて射撃可能。防御者のダイスプールを -5 する。
- 狭いフルバースト：複雑動作にて射撃可能。DV を +9 する。
- 広いフルバースト：複雑動作にて射撃可能。防御者のダイスプールを -9 する。

### 10.2 制圧射撃 (射撃)

フルオート射撃を行う場合、特に目標を定めずに弾丸をばら撒くことができる。こうした場合、幅 10 メートル/高さ 2 メートルの範囲が効果範囲となる。この効果は、攻撃者の次行動フェイズまで続く。

制圧射撃の制限

- 複雑動作を必要とする。
- 弾丸を 20 発使用する。
- 広いフルバーストとして扱うが、それによる利点/不利点は全て免除される。

制圧射撃の解決

1. 攻撃者：【敏捷力】 + 射撃技能
2. 効果範囲内にいる者は、攻撃者のヒットを目標値とした成功テストを行う。  
防御者：【反応力】 + 【エッジ】 (+ 回避 ; 全力防御時)  
\* 伏せ状態/遮蔽を得ている場合は、自動成功。
3. テストに失敗したならば、武器の基本 DV に対してダメージ抵抗テストを行う。

### 10.3 部位狙い (射撃/近接)

部位狙いを宣言するためには、必ず狙いをつけなければならない (単純動作)。

- ・防具の無効化：攻撃テストに装甲値分のマイナス修正。
- ・ダメージの上昇：DV を +1 するごとに攻撃テストに -1 の修正 (最大 +4 まで)。
- ・持っている物を叩き落す：攻撃テストに -4 の修正を受け、修正 DV が目標の【筋力】以上でなければならない。
- ・その他の特定部分を狙う：タイヤや窓ガラスといった物に命中させる。

### 10.4 全力防御 (射撃/近接)

キャラクターは複雑動作を使って、次の行動フェイズまで防御能力を高めることができる。

- ・全力回避 (射撃/近接)：回避 をダイスプール修正に加える。
- ・全力受け流し (近接)：近接戦闘技能をダイスプール修正に加える。
- ・体術回避 (近接)：体術 をダイスプール修正に加える。

### 10.5 移動妨害 (近接)

キャラクターの 1 メートル以内を駆け抜けようとした目標に対して、簡易動作を用いて移動の妨害を試みることができる。この場合、通常通り近接戦闘を解決し、ダメージを移動者に与えることができたならば、移動を妨害したとみなし、それ以上移動できない。

### 10.6 転倒狙いの攻撃 (近接)

通常通り近接戦闘を解決したあと、ダメージを決定せずに【筋力】 + 攻撃テストの純ヒット数と防御者の【強靭力】を比較する。攻撃者の純ヒット数が大きければ、防御者を転倒させることができる。

### 10.7 組み伏せ (近接)

通常通り近接戦闘を解決したあと、ダメージを決定せずに【筋力】 + 攻撃テストの純ヒット数と防御者の【強靭力】を比較する。攻撃者の純ヒット数が大きければ、防御者を組み伏せることができる。組み伏せられた目標は、行動することができなく、伏せ状態として扱われる。攻撃者は複雑動作を費やす限り、目標を組み伏せ続けることができる。

組み伏せを維持し続ける限り、以下の行動を行うことができる。

- 掴み直しができる。これによる純ヒットを最初のテスト結果に加える。
- 【筋力】に等しい精神ダメージを与える。このダメージには抵抗できる。
- 転倒ルールに従って、目標を転倒させることができる。

組み伏せられている目標は、複雑動作を用いて組み伏せから抜け出すことができる。その場合、組み伏せテスト時の純ヒット数を目標値とした【筋力】 + 素手戦闘 テストに成功しなければならない。