

目次

第 1 章	世界背景	8
1.1	竜機大戦	8
1.2	デモニカ	8
1.2.1	感染	8
1.2.2	異形化	9
1.2.3	習性	9
1.2.4	魔動デモニカ	9
1.3	竜人	9
1.3.1	変化	10
1.3.2	人身	10
1.3.3	竜身	10
1.4	魔動機人	10
1.4.1	魔動機人の運用	10
1.4.2	魔動機人の仕組み	10
1.5	世界の情勢	11
1.6	都市の例	11
第 2 章	キャラクター	12
2.1	キャラクター	12
2.2	データ解説	12
2.2.1	主能力値	12
2.2.2	副能力値	12
2.2.3	特徴・技能	13
2.2.4	所持品	13
2.3	キャラクター作成	13
2.3.1	作成手順	13
2.3.2	設定	14
第 3 章	特徴	15
3.1	特殊設定	15
3.2	特殊能力	16
3.3	特殊背景	16
第 4 章	技能	18
4.1	項目	18
4.2	自動取得技能	18

竜機大戦 *Dragomakhia*

4.3	選択技能	20
4.3.1	騎乗技能	22
4.3.2	戦術技能	23
4.3.3	魔法系技能	24
第5章	装備品	29
5.1	装備品	29
5.1.1	武器	29
5.1.2	防具	29
5.1.3	ファッション	29
5.1.4	その他	30
5.2	相当品	30
第6章	竜人	31
6.1	竜人	31
6.2	竜体	31
6.3	竜体の作成手順	31
6.3.1	属性	31
6.3.2	固定値	31
6.3.3	能力修正値	31
6.3.4	特徴・技能	31
6.3.5	装備品	32
6.4	運用方法	32
6.4.1	変化	32
6.4.2	コスト	32
6.4.3	特徴・技能	32
6.4.4	攻撃	33
6.4.5	変化解除	33
第7章	魔動機人	34
7.1	魔動機人	34
7.2	魔動機人の作成手順	34
7.2.1	フレーム	34
7.2.2	オプションユニット	34
7.2.3	武装	35
7.2.4	武装オプション	35
7.3	運用方法	36
7.3.1	エネルギー	36
7.3.2	ダメージ	37
7.3.3	修理	37
7.3.4	搭乗・降機	37
7.3.5	技能	37
第8章	魔光器	38
8.1	魔動兵器	38

8.1.1	魔光器の由来	38
8.1.2	魔光器の性能	38
8.1.3	魔光器の運用	38
第9章	判定	40
9.1	行為判定	40
9.1.1	使用ダイス	40
9.1.2	用語解説	40
9.1.3	処理の流れ	40
9.1.4	行動の宣言	40
9.1.5	使用能力の決定	41
9.1.6	達成値の算出	41
9.2	特殊な判定	41
9.2.1	追加判定	41
9.2.2	競争	41
9.2.3	技能	41
9.2.4	継続判定	42
9.2.5	行動制限	42
9.2.6	無判定行動	42
9.3	[SP]	42
第10章	マップ	43
10.1	概略	43
10.2	設定	43
10.3	移動	43
10.3.1	空中エリア	43
10.3.2	難所	44
10.4	索敵	44
10.5	オブジェクト	44
10.5.1	オブジェクトサンプル	44
10.5.2	戦闘域	44
10.5.3	エリア攻撃	44
10.5.4	分断エリア	44
10.6	補足	45
第11章	戦闘	46
11.1	ターン進行	46
11.2	戦闘の流れ	46
11.3	ポジショニング	46
11.4	ターン開始フェイズ	46
11.5	イニシアチブフェイズ	46
11.5.1	待機中	46
11.6	アクションフェイズ	47
11.6.1	攻撃	47

11.6.2	移動	47
11.6.3	離脱	47
11.6.4	隠形	47
11.6.5	観察	47
11.6.6	その他の技能	48
11.6.7	アクションフェイズの終了	48
11.7	リアクション	48
11.7.1	防御	48
11.7.2	封鎖	48
11.7.3	その他	48
11.8	ターン終了フェイズ	48
11.9	攻撃と防御の解決	48
11.10	ダメージと負傷	49
11.10.1	ダメージ	49
11.10.2	負傷	49
11.10.3	気絶	49
11.10.4	死亡	49
11.10.5	休息	49
11.10.6	疲労	49
11.10.7	毒・病気・心理的外傷	49
11.10.8	墜落	49
11.11	騎乗	50
11.11.1	騎乗制限	50
11.11.2	騎乗移動	50
11.11.3	騎乗行動	50
11.12	範囲攻撃	50
11.12.1	エリア攻撃	50
11.12.2	広範囲攻撃	50
11.13	相殺	50
11.13.1	自分以外への攻撃に対する相殺	50
11.13.2	範囲攻撃に対する相殺	50
第 12 章	探索	51
12.1	概要	51
12.2	タイムスケール	51
12.3	オブジェクト	51
12.3.1	情報オブジェクト	51
12.3.2	障害オブジェクト	51
12.3.3	隠匿オブジェクト	52
12.3.4	判定例	52
12.4	戦闘	52
第 13 章	簡易キャラクター	53
13.1	概要	53

13.2	マイナーキャラクター	53
13.2.1	能力値	53
13.2.2	作成手順	53
13.2.3	攻撃手段	53
13.2.4	運用方法	53
13.3	コモンキャラクター	53
13.3.1	能力値	54
13.3.2	運用方法	54
13.4	ユニット	54
13.4.1	ユニット形成と解除	54
13.4.2	ユニットのベース	54
13.4.3	行動	54
13.4.4	移動	55
13.4.5	防御	55
13.4.6	ダメージ適用	55

太古より現代に蘇りし、強大なる真なる竜

最新の技術で構成される、人に造られた機械の巨人

長き歴史を経て研鑽され続けた技術を継承する、人の極み

幾多の力を束ね、相対するは混沌の侵略者

昨日を糧に、今日を繋ぎ、明日を夢見て滅びに抗う

竜機大戦は、いつまで続く

この本について

竜機大戦ドラゴマキアは、人類が存亡を賭けて謎の侵略者たちと戦う世界を舞台にした、オリジナル TRPG システムである。

敵の正体はよくわかっていない。ただ現地の生物が次々に変異、凶暴化し、人類に牙を向けている。

対するは、人から竜へと変ずる竜人、中に入り込んで操縦する機械の巨人、そして武装したただの人間たちである。

そんな人類の一員として侵略者と戦い、明日の生存を勝ち取るのが PC たちの使命だ。

TRPG について

この本を手取るような人たちは TRPG について既知であると想定しているので、ここで TRPG について語ることはしない。

ただもし「TRPG って何？」という読者がいたら、ネットで検索でもしてみたい。きっと、わかりやすい解説がたくさんあるはずだ。

想定プレイ環境

想定 PL 人数： 1~4 人

使用ダイス： 6 面体をたくさん

所要時間： 3~時間

除算の扱い

ルール中には、割り算を使用する計算が複数箇所に存在する。

割り算の結果に小数点以下の端数が発生した場合、特に注記がなければ端数は全て切り捨てて整数を計算結果とする。

第1章

世界背景

1.1 竜機大戦

始まりは、人同士の戦いであった。

果たして原因は何であったか。人種の違い、宗教の対立、歴史的な遺恨、経済的な失策、急激な人口の増加……ともあれ戦争は瞬間に広がり、各国を巻き込む大戦と化したのだ。

この戦いは後の世で、戦場で活躍した^{竜人}人造の竜と^{魔動機人}機械の巨人から取って、竜機大戦と呼ばれるようになった。

……と、本来であればそうになっていたのだろう。しかし、彼らは来た。

最初に確認されたのは、ゴール共和国とテオディツ帝国のぶつかり合う戦線。両軍を横合いから殴りつけるように強襲したのは、異形の獣たち。

どちらの軍も無粋な乱入者に比べれば圧倒的な戦力を有していたはずなのだが、しかし予期せぬ敵の出現に激しく混乱、三者入り交じる乱戦の末に大きな損害を出しながら撤退することになった。

そして、悪夢の日々が訪れる。

戦場から未帰還となった兵士、魔動機人、竜人、それらが異形化した姿で周辺の人里を襲い始めたのだ。立ちどころに勢力を拡大した彼らは、集落を消し去り、街を廃墟とし、孤立した軍を飲み込み、更に大きくなって進軍し続けた。

あるいはこのとき両国が協力してあたれば、彼らの拡張を封じ込めることや、そこから殲滅に持っていくことすら可能であったとも言われている。しかし、そんな後知恵が戦争中の両国にできるはずもなく、気がついたらその災禍は、手に負えない規模にまで膨れ上がって

たのだ。

大陸西部の大半は、彼らの勢力圏内に落ちた。そこでは各地の流通網はずたずたに寸断され、人の領域は、辛うじて防衛と自給の可能な小さな単位で点在する有様となった。国家としての機能も体裁も失われ、有耶無耶のうちに人同士の戦争は終結した。

代わりに、この大地の新たな住人にして異境よりの侵略者、デモニカとの生存をかけた戦争が始まる。

竜機大戦は、未だ終わる兆しもない。

1.2 デモニカ

デモニカという呼称は、異形化し襲いくる友軍を見たところあるゴールの兵士が、悪魔憑きだ！と叫んだことに起因している。

デモニカがどこから、どのようにして発生したのかは、さっぱりわかっていない。わかっているのは、既存の生物からデモニカになること、各所が変異した異形の肉体を持つこと、凶暴で人を襲うことなどである。

1.2.1 感染

今のところ、生物が生きのままデモニカになるケースについては、ほとんど報告されていない。生きて人間が普通の生活を送りながら少しずつ凶暴化し、デモニカになってしまったという話もないではないが、極わずかな上に裏付けも取れていないため、公式には生きて人間や動物がデモニカになることはないとされている。

確実なのは、デモニカに殺された生物はデモニカとして蘇る可能性があるということである。デモニカ発生初期においては、重傷を負った兵士が駐屯地にて死した後にデモニカとなり、被害をばらまくことも多々あった。

今では周知されているため、デモニカとの戦いで死ん

だ者は必ず火葬に処されるようになっていく。

1.2.2 異形化

デモニカとなった者は、必ずその身体に異常な変異を引き起こす。

この変異にこれといった規則性はなく、何が起こるかは個体ごとにまちまちであるが、それでも基本的には、減るよりも増える方向の変化が多い。具体的には例えば、体中に幾つもの目が開く、4本の腕を持つ、右腕だけ極端に肥大化する、胴体から触腕が生える、全身が鱗に覆われる、などである。

そしてこれに加えて、体の一部なり全体なりが大型化することもとても多い。大型化に伴う質量と筋力の増大こそが、もっともシンプルにデモニカの脅威力を上げていると言えよう。

ただ大型化といっても体の全体が均等にただ大きくなるわけではないため、これがデモニカの見るにおぞましい外見の一因となっている。不均衡な体躯に、内側から膨れて裂けた外皮、隙間からこぼれる盛り上がった肉塊や、時には新たに生まれる器官。生命を冒瀆したかのようなその姿は、見る者から強い嫌悪感と恐怖を呼び起こすのだ。

1.2.3 習性

基本的にデモニカは凶暴であり、獰猛であり、そして知性に欠ける。

最初期のデモニカは、ただただ無闇に猪突しては人を襲い、食らった。食いはするが食欲に突き動かされるといよりは、食いたいから食っているだけのようだという意見もある。そうして、力の限り暴れるだけ暴れた果てに力尽きて二度目の死を迎える。

デモニカがその戦闘力や増殖力で人々を脅かすなか、それでも生き延びた人が今も群れを維持できているのは、そういったデモニカの理性の欠如や生殖能力の不在に依るところが大きい。

しかし、発生から時が経つにつれ、そういった彼らの性向は徐々に変化を示している。

相も変わらず凶暴で考えなしの個体が無目的に人を襲う一方で、近年では寄り集まって集団を形成し、一群となって人里に押し寄せてくるのが当たり前になってきている。そうして都市を滅ぼしたあとは暫くそこに居座り、また幾らか経ってから行動を再開するのだ。

これについて、デモニカも少しずつ知恵をつけているのだと、そう考える向きは強いが、未だデモニカの群れ

の中に入り生還した人類はおらず、侵攻時以外の彼らが普段何をしているかは全くの不明である。統率者として知性に優れたデモニカが中心にいるのではなどという噂も流れているが、真偽の程は定かではない。

1.2.4 魔動デモニカ

デモニカは生物から変異するものであるが、どういうわけかある種の魔動機械が自律し、デモニカのように振る舞うことがある。実際、軍事兵器たる魔動機人がデモニカと化してしまったことは、被害を拡大させた大きな要因である。

魔動機人はデモニカとなっても肥大化したり新たな器官が生まれたりはせず、見た目はあまり変わらない。しかしよくよく観察すると、機構の隙間を生物的な組成が埋め、脈動していたりする。そしてこの場合、内部の隙間はそのような何かが張り巡らされていたりするのだ。

こうなった魔動機人は、デモニカの一員として動き、人を襲う脅威となる。彼らが弾薬やエネルギーをどのように調達しているかは、不明である。

1.3 竜人

ドラゴニア
竜人。

太古より竜の血を引く人間が、その力で巨大な竜の姿に変化できる竜人がいるという伝説は、まことしやかに語られ続けていた。

実のところ、その伝説は事実を指し示していた。いつの世にも竜の血を引く人間はいて、わずかながらもそれが体質に現れている者がおり、そして更に極わずか、真なる竜の姿を取ることができる者がいた。

そしてそれはある時、実証されることになった。されてしまった、のだ。

頭になった竜の力を、人々はその手に収めることを、支配し、利用することを望んだ。そうして幾多の犠牲の果てに生み出されたのが、人造竜人である。

軍用兵器として生み出された人造竜人は、多くの代償を払いながらも、短時間なら巨大な竜に変身してのける戦場の支配者である。

竜機大戦は人造竜人が投入された初めての戦争であり、そして国と軍によって厳重に管理されていた彼らが野に放たれた契機でもある。

デモニカの侵攻によって国が統制を失った結果、何人もの人造竜人は自由を得、また研究資料は散逸した。昨

今の竜人の多くは、一世から力を受け継いでしまった子供らだったり、あるいはデモニカに抗するために新たに製造された個体であったりする。

デモニカの脅威に対抗するために竜人の力は極めて重要であり、多くの地域において竜人の扱いは決して悪いものではない。ある意味では、デモニカという外的の存在こそが彼らの立場を保証していると言えよう。

1.3.1 変化

竜人は、人から竜へ、あるいは竜から人へと変じる能力を持つ。

とはいえ、竜の姿でいられる時間はかなり限られる。強大な竜の力にはやはり相応の代償が要求され、無理に力を振るい続けることは、文字通り命を削ることになるのだ。

いきおい、彼らは普段は只人と変わらぬ姿でありつつ、有事の際にのみ竜としての本性を顕にするようになる。

1.3.2 人身

人の姿を取った竜人は、見た目はほとんど普通の人間と変わらない。しかし、体の一部に竜の特徴が表れることも少なくない。

それは例えば縦長の瞳孔であったり、体表の一部に鱗があったり、吐息が熱風となったりなどだ。これらが感情が昂ぶったときのみ表れるケースもある。

そして外見だけでなく、能力面にも竜の影響は及ぶ。竜人は他の一般人類に比べ、肉体や魔力に優れることが多い。

それゆえ、彼らは竜の姿のみならず人の姿においても、戦力として期待される。

1.3.3 竜身

竜人はもちろん、竜の姿へと変身できる。しかし一口に竜と言っても、実のところその実態は様々である。

典型的には、角と被膜の翼を持った4本足の爬虫類に似た、もっとも一般的なイメージの竜となる。

しかしそれ以外にも、太い二本足で直立する竜、前足と翼が一体化した竜、鱗でなく羽毛や長い体毛に覆われた竜、翼もなく細長い蛇のような胴体を持つ竜、亀のような甲羅を持った竜などが確認されており、これという決まった形はない。

敢えて共通点を挙げるとすれば、彼らが巨大(おおよそ十数mほどであることが多い)な生き物であること

だろう。その体躯とその見た目以上のパワーは、今までに人類が手にしたなかでも最大級のものだ。

1.4 魔動機人

モータータイタン
魔動機人とは人が乗り込んで操作する全高6~8mほどの人型兵器であり、魔力結晶体を動力源としている魔動機械である。

数百年前に開発された時から徐々に発展しながら数を増やし、今では戦場の主役として花形となっている。かつては竜の如き力を持ち、竜の咆哮の如き駆動音を放つという意で機竜人と呼ばれ、そこからその操縦者はドラグーン竜騎兵の称号を与えられた。

機竜人が魔動機人となっても竜騎兵の呼称は変わらず、軍の中ではエリートとして存在し続ける。

1.4.1 魔動機人の運用

デモニカ襲来以後も、魔動機人そして竜騎兵は変わらず戦場の主役だ。特に巨大化し、群れをなして押し寄せるデモニカを押し返すには、魔動機人はほぼ必須である。

悩みどころは、分断され孤立した汚染区域内の人間社会では、新規に製造するどころか保守運用すら困難になりつつあることだ。汚染区域内の多くの都市では、大戦初期に存在した魔動機人をメンテナンスし、時には粗悪な補修部品で代用しながら、だましだまし運用している。

現在ではそんな魔動機人は、所有者と操縦者はほぼイコールで結ばれ、代々受け継いで戦う貴族のような存在になっている。デモニカに対して強い抑止力たり得ること、往々にして組織だって運用すべき軍が分解しがちであること、運用に強い基盤(技術者や資材など)が必要であり土地から離れたいことが、それを助長している。

1.4.2 魔動機人の仕組み

魔動機人とは、一言で表せば鋼鉄製の巨人である。あるいは、全身を甲冑で覆った騎士のようにも見えるかもしれない。

その中身は、魔力を通すことで伸縮する人工筋肉と、大量の魔力を蓄えた魔力結晶、それを焼べて魔力を供給する魔動炉からなる魔動機械だ。

魔力結晶

かつて魔動機械は、地中から採掘した魔石をそのまま動力源として使用してきた。魔石とは魔力が小さく圧縮され、結晶化して個体を取ったものである。

特に最古の魔動機人に使われた魔石は特大の一級品であり、極めて貴重なものであったという。(一説には太古の竜の心臓が化石化したものとも言われるが、真偽の程は定かでない)

現代においては、不揃いな魔石を精製して再結晶化する技術が確立されている。魔動機人はこうして製造された魔力結晶を燃やすことで、動力となる魔力を供給する。

魔動炉

魔動炉は魔力結晶から爆発的な魔力を引き出す。これは人が生身で生み出せる量に比べてはるかに大きく、それを以って魔動機人の強力な出力の素となっているのだが、その分、繊細なコントロールは難しい。

魔動炉を利用して魔法を行使する試みは昔から継続的に行われているが、未だ完全なる成功例はない。逆に言えば、ある程度の利用は可能だ。

魔動機人はこの魔動炉からの出力を、人工筋肉以外に

外付けした兵装の動力にも活用する。それら兵装はシンプルに魔力の塊を放出するか、あるいは凝縮して炸裂させるようなものがほとんどである。

排気・排熱

魔動炉による魔力結晶の燃焼と魔力の供給という過程には多くのロスがあり、これは加熱という形で表れる。また、燃焼過程において不純物が燃えカスとして残る問題もある。

これらに対処するため、魔動機人は定期的に、排熱を兼ねて取り込んだ空気と共に燃えカスを排出する。

このとき、空気中に散布された高温の燃えカスは様々な色で発光する。稼働する魔動機人の跡に生み出されるこのきらめきは、機人の残光と呼ばれる。

1.5 世界の情勢

1.6 都市の例

第2章

キャラクター

2.1 キャラクター

この章では、主要なキャラクターの能力、及び作成方法の解説をする。

PC、および重要な一部 NPC は、このルールによって記述されることを想定している。

GM がより簡易な手段でキャラクターを作成する必要がある場合は、第 13 章 簡易キャラクター 参照。

2.2 データ解説

2.2.1 主能力値

キャラクターの基本的な能力値で、身体の頑健さや俊敏さ、感覚や思考の鋭敏さ等を表す。これらは先天的な才能と後天的な訓練によって身につけた素地であり、あらゆる事柄に対して適用できる。

能力値は、以下の 6 つで構成されている。PC であれば、これら 6 つの能力の『基礎値』の合計は **30**、各基礎値の範囲は 1～9 となる。

この基礎値に特徴による修正値を加算したものが『基準値』、更にそこに〔サイズ〕による修正値を加算したものが『最終値』となる。

副能力値の算出は判定などには、特に注釈がなければ最終値を使用する。一部の体の大きさが関係しないような判定などでは、基準値を使用することもある。

【体力】 筋力、運動能力、頑健さ。白兵攻撃と防御、耐久力に影響。

【感覚】 反射速度、知覚能力。射撃攻撃と防御、行動順序、その他多くの調査活動に影響。

【魔力】 魔力への親和性と、それに伴う生命力、他者への影響力。魔法攻撃と防御、耐久力や魅力に影響。

【技量】 身につけた技術。器用さ、俊敏さ、頭の回転の速さ。あらゆる行動の精度、達成度に影響。

【集中】 集中力、精神力。あらゆる行動の強化、技能の使用に影響。

【魂】 底力。いざという時に強い力を発揮する。PC にのみ存在。

【サイズ】 = 種族固有値

身体の大きさを表す。

おおよそ $1 \sim 2 \times 2^{[サイズ]}$ [m] ほどの大きさを持ち、人間なら普通は 0。

【体力】【感覚】【魔力】の『最終値』には、【サイズ】×2 が加算される。

2.2.2 副能力値

6 種の主能力値以外に、以下の 10 個が副能力として存在する。これらは主に戦闘時に使用される。

副能力値は主に主能力値から算出されるが、能力値以外に特徴や装備の修正も入ることに注意が必要。

【最大 HP】 = (【体力】 + 【魔力】) × 4

ヒットポイント [HP] の最大値。

肉体的、精神的な耐久力、スタミナなどを表す。

現在値はダメージや疲労で減少し、0 になると気絶する。

【負傷 HP】 = [最大 HP] ÷ 2

一度にこれを超えるダメージを受けると、負傷する。

【最大 MP】 = 【集中】 × 2

メンタルポイント [MP] の最大値。

各種行動を強化したり、技能のコストとして消費する。ターン開始時に全快する。

【初期 SP】 = 【魂】

シナリオ開始時のソウルポイント [SP]。

消費することで、様々な強力な効果を発揮する。

[行動力] = **【技量】**

1回の行動で振れるダイスの個数。

[先制力] = **【感覚】** 基準値

行動優先権。高い者が常に先手を取れる。

[集中力] = **【集中】**

技能使用時の [MP] の消費量上限。

[回避力] = - **【サイズ】**

低いほど攻撃が当たりやすい。重い防具でも下がる。

2.2.3 特徴・技能

キャラクターは基本的な能力値の他、特徴や特技で表現される。

PCの特徴は、特殊設定の合計値が **10**、特殊能力と特殊背景、それに技能の個数の合計値が **15** となる。

特徴

特徴は、基本的な能力や技術などとは違う、キャラクターの特殊能力、背景、地位、財産などを表す。竜人や

竜騎兵になる場合も、対応する特徴を取得する必要がある。

特徴の詳細は、第3章 **特徴**を参照。

技能

技能は、高度な戦闘技法や魔法といった特殊な技術、あるいは先天的な異能力を修得していることを表す。技能を取得することにより、キャラクターは特異な技を行使することができるようになる。

技能の詳細は、第4章 **技能**を参照。

技能にはレベルが存在しない。

2.2.4 所持品

武器や防具の他、金や日用品などキャラクターの所持品。

所持品は、シナリオやキャンペーンの開始時に持っている物を意味する。シナリオ中で何か新たに手に入れたり、あるいは失ったりした物は、シナリオやキャンペーンが続く (= GM の許可がある) 限り継続する。

これらは能力の一環として、キャラクター作成時に決定する。

2.3 キャラクター作成

キャラクターは、「2.1 **データ解説**」で説明したキャラクターシートの項目を埋めていくことで完成する。

ここでは、初期 PC の作成手順について説明する。

2.3.1 作成手順

キャラクターを作成するには、まず以下のものを ROC で選択する。

- フォーム 1つ
- スタイル 1つ
- クラス 2つ
- ジョブ 1つ

選択したスタイルとクラス的能力値は全て合計し、フォームとクラス、ジョブに記載されている特徴・技能は全て取得する。複数個の同じ技能が重なったなら、好きなものと交換して良い。

能力値と技能には、ボーナスとして更に以下の項目分を追加する。

- 任意の能力値に 1 点追加
- 任意の特徴・技能を 3 つ取得

取得した特徴を加味して副能力値を算出し、《装備品》レベルに応じた装備品を取得したら、素の状態のキャラクター性能はできあがる。

これに更に、最後にフォームで取得した特殊設定に応じた処理をすることで、キャラクターデータは完成する。

《竜人》 竜体のデータを作成する

《魔動機人》 魔動機人のデータを作成する

《魔光器》 魔光器の技能を全て自動取得する

《超人》 レベルに応じて能力値に加算する

フォーム

PC の持つ、デモニカと戦うための特別な“力”。

竜への変身や、ロボの操縦などを可能とする。

竜機大戦 *Dragomakhia*

D6	名称	特殊設定
1	竜人	《竜人》10 レベル
2	竜騎兵	《魔動機人》10 レベル
3	魔動師	《魔光器》10 レベル
4	指揮官	《配下》10 レベル
5	超人	《超人》10 レベル
6	任意	特殊背景を合計 10 レベル分取得

スタイル

キャラクターの大雑把な方向性。
ベースとなる能力値が決まる。

D6	名称	体	感	魔	機	集	魂
1	運動達者	3	1	1	3	1	2
2	鋭敏神経	1	3	1	2	2	2
3	心頭滅却	1	1	3	1	3	2
4	文武両道	2	2	2	2	2	1
5	臨機応変	1	1	1	3	3	2
6	任意	11 割り振り (1~3)					

クラス

キャラクターの持つ能力の方向性。
追加能力値と特徴・技能を得る。
2つ選ぶ。

D66	名称	体	感	魔	機	集	魂	特徴	
1	1	戦士	3	1	0	2	1	2	剛腕 1 活力 1 乱撃
	2	軽戦士	2	2	0	3	0	2	韋駄天 1 高速反射 1 連撃
	3	重戦士	3	0	1	2	2	1	装備品 1 鉄壁 庇護
	4	剣士	2	2	0	2	2	1	斬術 切り払い 遠当
	5	狂戦士	3	0	0	3	1	2	剛腕 1 韋駄天 1 活力 1
	6	格闘家	1	1	2	2	2	1	韋駄天 1 功夫 フィジカルブースト
3	1	銃士	1	3	1	2	1	1	韋駄天 1 速剣技 見切り
	2	射手	0	3	0	3	1	2	高速反射 1 連射 乱射
	3	狙撃手	0	3	0	2	3	1	鷹の目 1 遠射 狙撃
	4	野伏	2	2	0	3	1	1	韋駄天 1 風早 工作
	5	斥候	1	3	0	3	1	1	高速反射 1 陽炎 無風
	6	暗殺者	0	3	0	3	2	1	陽炎 間隙 狙撃
5	1	魔法戦士	2	0	2	2	2	1	フォースウェポン エンチャント/スルー ヒーリング
	2	魔弾の射手	0	2	2	2	2	1	フォースウェポン フォースボム ホーミング
	3	魔砲撃手	0	0	3	2	3	1	フォースウェポン エンチャント/パワー スコープ
	4	治癒術士	1	0	3	1	3	1	スペルキャスター ヒーリング フォースシールド フォースウォール
	5	強化術士	0	1	2	3	2	1	高速反射 1 ルーンドロウ アクセル
	6	任意	9 割り振り (0~3)						任意の特徴・技能 3つ選択

ジョブ

キャラクターの職業。
(特殊設定を除く) 特徴を得る。

D66	名称	特徴	
1	1	貴種	財産 1 権力 2
	2	商人	博識 1 財産 2
	3	騎士	装備品 2 権力 1
	4	兵士	装備品 1 活力 1 鷹の目 1
	5	学者	博識 2 財産 1
	6	神職	装備品 1 財産 1 権力 1
4	1	一般人	幸運 2 活力 1
	2	貧民	不運 2 韋駄天 1
	3	旅人	幸運 1 博識 1 韋駄天 1
	4	傭兵	装備品 1 韋駄天 1 名声 1
	5	芸人	美人 2 幸運 1
	6	任意	任意の特徴 3 レベル分

農民

2.3.2 設定

データとは別に、キャラクターの名前、性別、職業、生い立ち等を適当に決め、設定に関する項目を埋める。

PC は原則として、デモニカに抗する重要戦力としての立ち位置が求められる。それを踏まえた上で、第??部ワールドを参考に決めるといいだろう。

また、事前に GM から (竜人や竜騎兵などの) 要請があった場合には、それに従うこと。

職人

第 3 章

特徴

3.1 特殊設定

大きく方向性を決める、極めて特殊な能力あるいは背景。

PC はキャラメイク時に、合計 10 レベル分の特殊設定を取得する。

原則として、この 10 レベル分以上の特殊設定を取得することはできない。

名称	解説
竜人	真なる竜の血を引く ^{ドラゴニア} 竜人。 しかし現存する竜人のほとんどは、兵器として製造された人造竜人、あるいはその子孫である。 詳細は第 6 章 竜人を参照。
魔動機人	大型の人型兵器、魔動機人を駆る ^{モータータイタン} 竜騎兵 ^{ドラグーン} 。 魔動機人は安定して高い戦力を発揮することができるが、エネルギーの補給やメンテナンスに要するコストが高いのが玉に瑕である。 詳細は 7 章 魔動機人を参照。
魔光器	光の刃や弾丸で敵を打つ強力な魔動兵器、 ^{ライト・ストライカー} 魔光器 ^{エンジン} を振るう魔動師。 魔光器は普段は通常の武装と何ら変わらないが、溜め込んだエネルギーを放出することで、一時的に爆発的な火力を発揮することができる。 詳細は 8 章 魔光器を参照。
配下	忠実な兵を束ねる指揮官、あるいは勇猛な獣を従える主、もしくは自律型の魔動機械に指示する操縦者。 配下の形は様々であるが、どれも主人の助けとなって働く。
超人	天性の才能かまたはまた地獄の修練の末か。人としての限界に迫る、あるいはそれを超えるほどの戦闘能力を手にした人間。 レベル ÷ 2 箇所の能力値に +1 する。

3.2 特殊能力

生得的、あるいは後天的に会得した能力。

最大 3 レベル。

名称	解説
剛腕	上半身の筋力を使う判定 (腕相撲等) に対して、【体力】に〔剛腕〕レベルを加算して適用できる。また、白兵攻撃の達成値に〔剛腕〕レベルを追加。
韋駄天	レベルに応じて、対応する技能で 2 エリアの移動が可能になる。 空中エリアでは無効。 〔韋駄天〕のレベルには、サイズが加算される。 レベル 1： 〈移動 E〉 レベル 2： 〈移動 M〉〈移動 E〉 レベル 3： 〈移動 S〉〈移動 M〉〈移動 E〉
高速反射	〔先制力〕に〔高速反射〕レベルを加算する
鷹の目	自身のいるエリアからレベル分だけ離れた特定エリアまでの範囲に対して、〈観察〉を行うことができるようになる。 また遠隔エリアを対象にしたことによる命中ペナルティを、レベル分だけ打ち消すことができる。
活力	最大 [HP] にレベル ×4 を加算する
予知	1 シナリオにつきレベル回まで、GM から「高確率でありえる未来の姿」を聞くか、あるいは情報収集関係の判定を自動成功にすることができる。回数に関係なく、GM から情報を与えても良い
博識	シナリオ中に登場する情報について、知識にまつわる内容であれば既に知っていることのできる。レベル 1 であれば一般的に広く知られていること、レベル 2 であればある程度の専門分野についても含み、レベル 3 であれば最先端の知識にまで及ぶ。 あるいは知識調査系の判定において、〔博識〕レベルを【能力値】に加算できる。
追加能力値	この特徴は例外的に、上限なしとする。レベルの 1/3 だけ、任意の能力値に +1 できる。

3.3 特殊背景

社会的地位や財力、容貌や運勢など。

最大 3 レベル。

名称	解説
装備品	戦士としての装備品を所持している。レベル1ならペナルティのない武器と軽装防具まで、レベル2なら命中-1の武器と重装防具まで、レベル3なら好きなだけの装備を所持できる。
幸運	1 シナリオにつきレベル回まで、自身の判定でダイスを振り直すことができる。 また、PCの誰かにランダムでイベント(クジが当たる、異性と出会う等)が発生するとき、[幸運]レベルの高い者が優先的に良い目を見る
不運	1 シナリオにつきレベル回まで、自身の成功した判定を失敗とすることにより、[SP]を1点取得できる。 また、PCの誰かにランダムでイベント(攻撃対象になる、鳥の糞が落ちる等)が発生するとき、[不幸]レベルの高い者が優先的に災難を被る
美人	噂話の収集や煽動など不特定多数の人間に働きかけるとき、[美人]レベルを【能力値】に加算できる。あるいは初対面の際に、相手の趣味に応じて好意を抱かれるかもしれない。
財産	噂話の収集や煽動など不特定多数の人間に働きかけるとき、あるいは金の力が有力に働く行動を取るとき、[財産]レベルを【能力値】に加算できる
名声	噂話の収集や煽動など不特定多数の人間に働きかけるとき、[名声]レベルを【能力値】に加算できる。あるいは初対面の際に、相手と名声の内容によって好意や悪意を抱かれるかもしれない。
権力	噂話の収集や煽動など不特定多数の人間に働きかけるとき、[権力]レベルを【能力値】に加算できる。あるいは適切な内容であれば、人を動かすことができる。レベル1なら数人程度、レベル2なら複数の部隊、レベル3なら組織規模。
その他	その他

第 4 章

技能

4.1 項目

属性

- 判定** アクションフェイズで使用可能。[行動力] からダイスを振って判定する
- 宣言** アクションフェイズで宣言することで使用。判定はしない
- 白兵** 〈白兵〉と同時に使用を宣言し、攻撃の性質を変化させる
- 射撃** 〈射撃〉と同時に使用を宣言し、攻撃の性質を変化させる
- 防御** 〈防御〉と同時に使用を宣言し、防御の性質を変化させる
- 隠形** 〈隠形〉と同時に使用を宣言し、隠形の性質を変化させる
- 移動** 〈移動〉と同時に使用を宣言し、移動の性質を変化させる
- 追加** 判定直後に宣言し、追加判定を行う。コストの MP がダイス数になる
- 割込** 他キャラクターの行動に対してリアクションが発生した際に、宣言して使用する
- 自動** 取得しているだけで、自動的に効果が発動する
- 特殊** 上記のどれにも当てはまらない特殊な技能

コスト

- 特に明記がなければ、技能使用時に必要な消費 MP。
MP 以外のリソースを要求する技能もある。

4.2 自動取得技能

- 全てのキャラクターは、以下の技能を自動的に取得している。

名称	属性	タイミング	コスト	解説
白兵	判定	メイン	-	素手、あるいは手にした武器で殴り掛かる。 同じエリアに存在する単体を対象にし攻撃可能。【体力】で判定を行う。 白兵属性の技能は、全てこれと組み合わせて使用する。
射撃	判定	メイン	-	投擲、あるいは弓などの射撃武器で遠距離の対象を攻撃する。 視界内の任意のエリアに存在する単体を対象にし攻撃可能。【感覚】で判定を行う。 ただし対象が自身のいるエリアから1つ離れる毎に、命中力が-1される。 射撃属性の技能は、全てこれと組み合わせて使用する。
防御	判定	リアクション	-	攻撃の対象となった際、体や武器で攻撃を防いだり、身のこなしで避けたりする。 成功数や達成値に応じて、攻撃を無効化したりダメージを軽減する。白兵に対しては【体力】、射撃に対しては【感覚】、魔法に対しては【魔力】で判定を行う。 防御属性の技能は、全てこれと組み合わせて使用する。
相殺	宣言	インタラプト	1SP	攻撃に対して、攻撃を以って打ち消す。 リアクション時に〈防御〉の代わりに攻撃を行えるようになる。攻撃の達成値でダメージを軽減する。範囲攻撃に対して使用した場合、自分以外へのダメージも軽減可能(各人の防御も別個に行い、ダメージの低い方を採用する)。
庇護	宣言	インタラプト	-	未行動状態でのみ使用可能。その後、行動済みになる。 同エリアにいる自分以外のキャラクターが攻撃対象となったとき、そのキャラクターが防御判定を行う前に宣言することで、代わりに攻撃の対象となる(そして防御判定を行う)ことができる。このとき、どれだけ成功数が高くとも攻撃の無効化はできない。
移動 S	宣言	サブ	-	サブアクションで隣接エリアに移動する。1ターンに1度だけ実行可能。
移動 M	宣言	メイン	-	メインアクションで隣接エリアに移動する。
移動 E	宣言	エクストラ	【集中】	エクストラアクションで隣接エリアに移動する。【集中】に等しいだけのMPを消費する。
封鎖	宣言	フリー	-	自分と同エリアにいるキャラクターに対し、一体まで移動を妨害する。宣言はいつでも可能だが、1ターンに1度までしかできない。 〈封鎖〉対象になったキャラクターは、同一エリアにいる間は移動に制限がかかる。〈離脱〉によらない移動をする際には、封鎖側のキャラクターは移動に割り込んで、離脱するキャラクターに攻撃を行うことができる。この攻撃に対しては離脱側はリアクショ

4.3 選択技能

名称	属性	タイミング	コスト	解説
速撃	白兵	フリー	1MP	白兵攻撃時、命中力に +1 する。判定後に使用可能。
速撃・改	白兵	フリー	1MP	《速撃》に追加して、命中力に更に +1 する。
強撃	白兵	フリー	1MP	白兵攻撃時、攻撃力に +1 する。
強撃・改	白兵	フリー	1MP	《強撃》に追加して、攻撃力に更に +1 する。
鋭撃	白兵	フリー	1MP	白兵攻撃時、達成値に【感覚】を加算する。この攻撃に対する〈集中行動〉は【感覚】で判定する。
鋭撃・改	白兵	フリー	1MP	《鋭撃》に追加して、達成値に更に【感覚】を加算する。この攻撃に対する〈防御〉は【感覚】で行う。
虚撃	白兵	フリー	4MP	リアクションの成功数を -2 する。達成値が固定値の場合、対応能力値だけ下げる。
遠当	白兵	フリー	1MP	遠距離攻撃。命中力に -1 した上で、隣接エリアのキャラクターを対象にできる。
乱撃	白兵	フリー	1MP	白兵攻撃に対軍効果口を付与する。
強襲	宣言	サブ	2MP	〈移動 M〉による移動後、更に白兵攻撃を行える。
活法	白兵	フリー	-	この攻撃で相手に負傷や死亡させることはない。
斬術	白兵	エクストラ	XMP	白兵攻撃に対して、【技量】による追加判定を行う。
功夫	自動	オート	-	武器防具ともに持たない無装備状態で、攻撃と防御の判定時にダイスを1つ増やすことができる。
連撃	宣言	サブ	3	白兵攻撃後、宣言することでもう一度白兵攻撃を行える。
名称	属性	タイミング	コスト	解説
速剣技	射撃	フリー	-	急所狙いの速度重視の剣技。 白兵武器で同エリアの対象に射撃攻撃を行う。命中修正がマイナスの武器では使用不可。
大砲	射撃	フリー	1MP	射撃攻撃時、達成値に【体力】を加算する。 この攻撃に対する〈集中行動〉は【体力】で判定する。
狙撃	白兵	フリー	XMP	射撃攻撃時、命中力に +X する。
連射	射撃	サブ	3MP	射撃攻撃後、宣言することでもう一度射撃攻撃を行える。
曲射	射撃	フリー	3	リアクションの成功数を -2 する。達成値が固定値の場合、対応能力値だけ下げる。
掃射	射撃	フリー?	2MP	射撃攻撃に対軍効果口を付与する。
遠射	射撃	フリー?	1MP	射撃武器の射程を +1 する。
阻止	宣言	フリー	-	移動する先を狙い撃つことで、動きを封じる妙技。 武器を選び、その射程内のキャラクター1体を指定して〈封鎖〉を行う。〈離脱〉に対する競争時は、〈射撃〉の命中と同等のペナルティを受ける。 未行動状態 でのみ使用可能であり、使用後は 行動済み 状態になる。

名称	属性	タイミング	コスト	解説
鉄壁	判定	エクストラ	X	防御後に【体力】の追加判定を行う。この判定は攻撃の種別を無視する。
流水	判定	エクストラ	X	防御後に【感覚】の追加判定を行う。この判定は攻撃の種別を無視する。
見切り	防御	フリー	1MP	防御の成功数が攻撃と同値でも、攻撃は失敗となる。判定後に使用可能。
庇護・改	庇護	フリー	2MP	〈庇護〉が 行動済み でも使用可能になり、また 未行動 であれば 行動済み にならない。
庇護・急	庇護	フリー	3MP	〈庇護〉の使用直前に、隣接エリアに移動することができる。
切払い	判定	リアクション	-	防御の代わりに、白兵攻撃による相殺を試みることができる。このスキルは〈白兵〉として扱われる。白兵の成功数が攻撃以上になれば、相殺は成立する。
迎撃	判定	リアクション	2MP	防御の代わりに、射撃攻撃による相殺を試みることができる。このスキルは〈射撃〉として扱われる。射撃の成功数が攻撃以上になれば、相殺は成立する。

名称	属性	タイミング	コスト	解説
心眼	自動	オート	-	取得者は、視覚的なペナルティ、および隠密状態のキャラクターに対する受動行動のペナルティを無視できる。
共感	判定	メイン	-	口調や仕草から、相手が抱いている意志や感情を感じ取る。この技能の所持者は、対象の大雑把なそのときの気分や、発言の虚実などを見分けることができる。対象がこれらを隠そうとする場合、見抜くためには【感覚】基準値による競争判定の勝利が必要。
風早	自動	オート	-	防具のペナルティがない状態でのみ効果を発揮する。取得者はユニットの構成員を選んで直接攻撃できる他、地形による不利な修正を -1 できる (最低 0)。
陽炎	宣言	ファスト	3MP	その場をかき消すように姿を消し、即座に隠匿状態になる。 防具のペナルティがない状態でのみ使用可能。 隠匿状態にあるキャラクターを発見する際の目標値は、【感覚】(サイズ無効)になる。
無風	宣言	サブ	$X \times 3MP$	防具のペナルティがない、かつ隠匿状態でのみ使用可能。隠匿状態を維持したまま(移動 S)を行う。またこのとき、1 エリア移動する毎に 3MP を消費する。
間隙	自動	オート	-	防具のペナルティがない状態でのみ効果を発揮する。隠匿状態で何らかの行動を取ったとき、その行動に対するリアクションの難易度に +1 する。隠匿状態は、行動後に解除される。
工作	判定			ある種のオブジェクトの設置、解体ができる。詳細未定
医術	判定	メイン	2	対象が HP にダメージを受けた後に、一度だけ使用できる。【感覚】(サイズ無効)で判定し、達成値だけ対象の HP を回復させる。

4.3.1 騎乗技能

名称	属性	タイミング	コスト	解説
人馬一体	自動	オート	-	〈騎乗可能〉なコモンキャラクターとユニットを形成したとき、自身の [先制力] をユニットのものとして適用できる。 また、騎手が MP を支払うことで〈移動 E〉を行うことも可能。

4.3.2 戦術技能

名称	属性	タイミング	コスト	解説
攻性陣形	宣言	ファスト	X	同じユニット内のコモンキャラクターに対してのみ使用可能。そのターン中、HP を倍として攻撃力を算出する。 X は対象の現在 HP の桁数。他陣形との併用不可。
防性陣形	宣言	ファスト	X	同じユニット内のコモンキャラクターに対してのみ使用可能。そのターン中、部隊が受けるダメージを半減する。 X は対象の現在 HP の桁数。他陣形との併用不可。
機動陣形	宣言	ファスト	X	同じユニット内のコモンキャラクターに対してのみ使用可能。そのターン中、対象のコモンはコストなしで〈移動 E〉が実行可能になる (構成員全員が〈移動 E〉をしなければならないことに注意)。 X は対象の現在 HP の桁数。他陣形との併用不可。

4.3.3 魔法系技能

魔法系技能は、原則として同一エリア内のキャラクター一体を対象にでき、また使用したターン限りの効果である。同じ効果を持つ魔法を効果中に更に重ねがけした場合、その効果は重複しない。どちらか大きい方が適用される。

名称	属性	タイミング	コスト	解説
生活魔法	自動	オート	-	日常生活全般に役立つ、ちょっとした魔法の数々を修めている。 例えば着火、照明、浄水、乾燥、冷暖房、時報、虫よけなどで、これらは戦闘には利用できない。 《生活魔法》の取得者は、あらゆる魔法の達成値に +1 の修正を得る。
高等魔法	特殊	特殊	-	十分な準備をすることにより、数々の代表的な魔法を行使できる。 この技能は、他の魔法系技能の代替として使用できる。ただし、これは戦闘中など緊急時には使用できない。 《高等魔法》の取得者は、あらゆる魔法の達成値に +1 の修正を得る。 前提: 《生活魔法》
儀式魔法	自動	オート	-	入念かつ複雑な準備を経ることで、通常では実現できないような大規模な魔法を行使できる。 この技能で具体的にできることは指定しない。何ができるかは GM と相談すること。準備の時間や道具、人員など多ければ多いほどより大規模なことが行えるとする。 《儀式魔法》の取得者は、あらゆる魔法の達成値に +1 の修正を得る。 前提: 《高等魔法》
ディスペル	宣言	インタラプト	XMP	X を成功数とした【魔力】判定の達成値だけ、対象とする魔法の達成値から減算する。あるいは、達成値を算出しない魔法の効果を X だけ減算する。後者の場合、X の最大値は【魔力】まで。自身のアクションフェイズに持続中の魔法を消去することも、他者の魔法行使の瞬間に割り込むことも可能。
リジェネレート	宣言	サブ	2	自身の HP を【魔力】だけ回復する。
ヒーリング	判定	メイン	2	【魔力】判定の達成値だけ、対象の HP を回復する。
アクセル	宣言	ファスト	3	ターン中、[先制力] と [行動力] に「【魔力】÷3」を加算する。
ホールド	判定	メイン	3	これは魔法攻撃として扱うが、ダメージは [HP] に適用されない。ダメージの値だけ、対象が行う次の判定の達成値を減少させる。達成値の最小値は 0 であり、《ホールド》の効果が余ったなら、その分は更に次の判定に適用される。《ホールド》の効果は、重複する。

名称	属性	コスト	解説	
フォースウェポン	宣言	フリー	1~3MP	武器や弾丸、己の肉体等にエネルギーを纏わせ、破壊力を増す。 自身の白兵/射撃攻撃に対して、達成値に【魔力】×消費MPを加算する。 この攻撃に対する〈防御〉は【魔力】で行う。
フィジカルブースト	追加	エクストラ	XMP	自身の身体行動に対して、難易度3で【魔力】の追加判定を行う。身体行動は、攻撃や防御、その他体術などが該当する。 またこの技能の所持者は、1ターンに2回の〈移動E〉を行える。
センサー	追加	エクストラ	X	〈観察〉判定に対して、難易度3で【魔力】の追加判定を行う。
スコープ	宣言	フリー	1	【魔力】÷3レベルの〔鷹の目〕を取得する。元から所持していれば、そのレベルに加算する。
ステルス	追加	エクストラ	X	〈隠形〉判定に対して、難易度3で【魔力】の追加判定を行う。
キネシス	判定	メイン	-	物を動かす際、【体力】の代わりに【魔力】を使用して判定できる。自身の体へも適用可能。 この技能による白兵攻撃も可能(これに対する防御は通常通り【体力】で行う)だが、他の(白兵攻撃用の)技能の効果を適用することはできない。
マジックミサイル	判定	メイン	1MP	同じエリアに存在する単体を対象に、『魔法攻撃』を行う。【魔力】で判定し、達成値には【魔力】を加算する。
コンデンサ	宣言	フリー	XMP	集束。《マジックミサイル》使用時の攻撃力を+Xとする。
ホーミング	宣言	フリー	XMP	発射した弾は対象を執拗に追いかける。《マジックミサイル》の命中力に+Xする。
ブラスト	宣言	フリー	1~2MP	1MPで、《マジックミサイル》に対軍効果□を付与する。 2MPで達成値に【魔力】を加算し、更にエリア攻撃になる。
フォースウェポン□	判定	メイン	2MP	対象が次に行う白兵/射撃攻撃の達成値に対して、《フォースウェポン□》の達成値の半分を加算する。
フォースシールド	追加	インタラプト	XMP	自分および他者の防御に対して、難易度3で【魔力】の追加判定を行う。判定に使用するダイスの個数は、消費MPに等しい。 範囲攻撃に対して、余分にMPを1消費する毎に、効果対象を1人増やせる。
フォースウォール	判定	メイン	3MP	オブジェクト『魔力壁』を設置する。魔力壁は達成値に等しいHPを持つ。魔力壁

名称	属性	コスト	解説	
デュアルスペル	判定	エキストラ	X	『属性：判定』かつ『タイミング：メイン』の魔法を、エキストラアクションで使用する。 これは追加判定ではなく、(消費 MP 分のダイスのみを使う) 単独の行動となる。
ルーンドロウ	宣言	メイン	-	行動を放棄し、次の効果を得る。 ・[最大 MP] を増やす※ ・[集中力] だけ [MP] を増やす ・消費 MP の上限を倍にする。※
ロングレンジ	宣言	フリー	XMP	魔法系技能を使用する際、離れたエリアにいるキャラクターやオブジェクトを対象にできる。 対象エリアまでの距離が 1,2,3,4 と遠くなるにつれ、消費 MP は 1,3,6,10 と累積されていく。
エンチャント/パワー	宣言	フリー	1MP	属性による付与効果。火/雷/光等。《フォースウェポン》《フォースウェポン□》《マジックミサイル》の効果に、【魔力】を加算できる。
エンチャント/スルー	宣言	フリー	1MP	属性による付与効果。風/闇等。《フォースウェポン》《フォースウェポン□》《マジックミサイル》による攻撃に対し、防御力を無視する効果を追加する。
エンチャント/ヒット	宣言	フリー	1MP	属性による付与効果。雷/風/光等。《フォースウェポン》《フォースウェポン□》《マジックミサイル》による攻撃に対し、命中力を +2 する。
エンチャント/バインド	宣言	フリー	1MP	属性による付与効果。雷/氷/闇等。《フォースウェポン》《フォースウェポン□》《マジックミサイル》による攻撃に対し、攻撃の対象が次に行動権を得るまでダメージの 1/10 だけ [行動力] が減少する効果を追加する。
エンチャント/ワイド	宣言	フリー	1MP	属性による付与効果。火/風/毒等。《フォースウェポン》《フォースウェポン□》《マジックミサイル》による攻撃は、対軍効果□を得る。
エンチャント/フォビドゥン	宣言	フリー	1SP	広域破壊魔法。《マジックミサイル》による攻撃は 広域攻撃 になり、更に最終的なダメージを倍にする。また、対軍効果□を得る。 この魔法の使用時には、反動として [HP] を『達成値/2』減少させる。

竜機大戦 *Dragomakhia*

エンチャント/〇〇は、火や氷、雷、風などの概念属性を付与することで、その性質を変化させる。同時に複数を使用することはできない。

第 5 章

装備品

5.1 装備品

5.1.1 武器

武器は幾つでも装備することができる。

攻撃時には、攻撃の種別に応じて使用する武器を選択する。

[種別] 攻撃に使う技能

[攻撃修正] 攻撃の成功数にこの値を加算して達成値を算出する (命中には影響しない)

[命中修正] 命中判定の成功数に加算する

[射程] 射程以下の距離のエリアまで対象にできる

分類	種別	攻撃修正	命中修正	射程
小型白兵武器	白兵	0	0	-
白兵武器	白兵	+1	0	-
大型白兵武器	白兵	+2	-1	-
特大白兵武器	白兵	+3	-2	-
小型投擲武器	射撃	0	0	0
射撃武器	射撃	0	0	1
長射程武器	射撃	+1	-1	2
大型射撃武器	射撃	+1	-1	1
大型長射程武器	射撃	+2	-2	2
特大射撃武器	射撃	+3	-2	0

小型白兵武器と小型投擲武器は無条件に所持している良い。(これらを装備していても無装備状態として扱う)メモ。固定値攻撃力の武器があってもいいかも？

5.1.2 防具

防具は一つだけ装備することができる。

[防御力] 被ダメージをこの値だけ軽減できる

[行動力] 同名の副能力値に適用する

[先制力] 同名の副能力値に適用する

[移動修正] 1で〈移動 E〉、2なら更に〈移動 M〉使用時に【集中】だけ MP を消費する

分類	防御力	行動力	先制力	移動修正
衣服	0	0	0	0
軽装	体力 × 0.5	-1	-1	0
重装	体力	-2	-2	1
超重装	体力 × 1.5	-3	-3	2

衣服はデフォルトで装備している (これを装備していても無装備状態として扱う)

5.1.3 ファッション

竜機大戦 *Dragomakhia*

キャラクターの全体的な装い、身なりなどは、ファッションで表す。そのキャラクターの外見的な印象は、まずこのファッションで決まることになる。

ファッションには細かいデータは存在しない。おおよそ名称から想像できるような外見であると同時に、その外見なら持っていそうな(武器防具などを除いた)あら

ゆる雑貨・小道具の類を、一通り備えていることになる。

キャラクターは、**ジョブ**選択時に対応するファッションを1つ入手する。それに加えて、〈財産〉レベルの2乗個だけ追加でファッションを入手可能。ただし、同時に装備可能なファッションは1つだけである。

檻を纏えど心は錦な難民ルック
オールドファッション騎士道甲冑
オリエントル武士道スタイル
カリスマ溢れる都市長スーツ
腕一本で渡り歩く荒くれ傭兵
やり手の敏腕商人
憧れのスタイリッシュ騎士正装
どこにでもいそうな町人
見識豊かな学者セットの眼鏡添え
荘厳美しい神職セット
緑の手を持つ農民
華麗な貴族
風来坊
君の考える素敵な装備名

5.1.4 その他

分類	効果
馬	移動力 6
魔動トランシーバー	周波数を合わせることで、遠隔地にいる相手と会話できる。たまに混線することもある

5.2 相当品

武器や防具の名称と外見は、世界観に反さない程度に好きに決めて良い。
以下は一例。

第 6 章

竜人

6.1 竜人

特殊設定〈竜人〉の所有者は、巨大な竜へと変身する能力を持った^{ドラゴニア}竜人となる。

〈竜人〉の効果は竜としての性能にのみ影響し、竜に変身しない限り特に恩恵はない。

6.2 竜体

〈竜人〉を 5 レベル以上で取得した者だけが、真なる竜の姿に変化することができる。

このときの竜の姿を、竜体と呼ぶ。竜体は、通常時の人型とは全くの別データとして扱う。(ただし負傷段階や一部可変値だけは共通のものとして扱う)

6.3 竜体の作成手順

プリセット

ルールブックに用意された竜体のデータから、〈竜人〉と同値のレベルのものを 1 つ選択する。

今はない。

フルスクラッチ

能力修正値には、合計が『〈竜人〉レベル』になるように数値を割り振る。最大値は『レベル/2』。

特徴のレベルと技能の数は、合計が『レベル/2』になるように数値を割り振る。

6.3.1 属性

竜は何かしらの属性を持つ。属性は体表の色や、(プレス等の) 放出する生命力や魔力の変質の仕方などに影響を及ぼす。

属性はデータの的には特に効果を持たない。主な属性としては、光、闇、火、風、水、地、氷、雷などがある。

属性の選択は、世界観にそぐう範疇で自由に設定して良い。

6.3.2 固定値

竜体は基本の【サイズ】を 3 として扱う。これは、体長あるいは体高がおおよそ 8 ~ 16[m] ほどであることを意味する。(あくまでもおおよその値であり、体型により変動する。例えば蛇のような形状であれば、もっとずっと長くなる)

これにより、【体力】【感覚】【魔力】に +6 の修正が入る。

6.3.3 能力修正値

【魂】を除いた 5 つの能力値 (【体力】【感覚】【魔力】【機敏】【集中】) に対応する能力修正値を持つ。

通常時の能力値にこの能力修正値 (+ サイズ修正) を加算した値を、竜体の能力値として扱う。

【竜魂】

竜体は、7 つ目の能力値として【竜魂】を持つ。これは、能力修正値と同じ制限、同じコストで値を割り振ることができる。

【竜魂】は同値の [DSP] となる。これは竜体への変化やプレスのコストとして、[SP] の代わりに消費することができる。

6.3.4 特徴・技能

特徴や技能は人間のものと扱い。

同じものを重複して取得することはできず、代わりに特徴はレベルを上げることができる。レベルは最大で上限まで。

名称	上限	解説
飛行	3	空中エリアを移動可能になる。 レベルに応じて、対応する技能で3エリアの移動が、空中エリアに限定して可能になる。 レベル1： 〈移動 E〉 レベル2： 〈移動 M〉 〈移動 E〉 レベル3： 〈移動 S〉 〈移動 M〉 〈移動 E〉
武器の体	1	体の一部が、牙や爪など武器として使用できる形状をしている。白兵攻撃の達成値算出時に成功数を +1 する。
竜鱗	1	頑丈な表皮を持ち、攻撃に耐えることができる。防御の達成値算出時に成功数を +1 する。代わりに [先制力] と [行動力] に -1 の修正を受ける。
水棲	2	海の難所指定を無視し、またいかなるペナルティも受けなくなる。他の水地においては、深さとサイズに応じて GM が判断すること。2 レベルあれば、1 つの移動で 2 エリアの移動が可能になる。
潜地	2	地上において、隠形する際にオブジェクトやサイズの修正を受けなくなる。2 レベルあれば、サブアクションで隠れた状態を維持したまま隣接エリアへの移動が可能。
超巨体	1	サイズが 4 になる。詳細未定
追加能力値	∞	レベルの 1/3 だけ、任意の能力値に +1 できる。

名称	属性	コスト	解説
ブレス	判定	1SP	1SP を消費して、破壊的なエネルギーを放出する。 (【体力】 + 【魔力】) 以下の HP を消費し、消費 HP を【能力値】とした魔法攻撃を行う。 これは、【感覚】÷3 以内の任意のエリアを対象にした、広範囲攻撃になる。 対軍効果□

6.3.5 装備品

竜体では、特徴によるもの以外の一切の装備品を持つことはできない。攻撃力や防御力は、(関係する特徴を未取得であれば) 素手かつ防具なしの状態になる。

人型から竜体に変身した際、全ての装備品は一時的に消失する。これらは体の一部になっており、人型に戻ったときには全て元通りになる。

装備品以外の所持品については、同じく消失してもいいし、同一エリア内に放置してもいい。

特殊なものは GM が判断する。

6.4 運用方法

6.4.1 変化

通常時の人型から竜体へは、いつでもコストを支払って宣言することで、瞬時に変化できる。

変化時には、負傷状態と [MP] [SP] はそのまま引き継ぐ。[HP] は最大値になる。

竜体へと変化している間は竜体のデータが適用され、通常時のデータは使用しない。

6.4.2 コスト

竜体への変化には、1 点の SP あるいは DSP を消費する。

その後はターン開始時に 1 点消費することで、そのターンの間は変化を維持することができる。

SP/DSP を支払えなくなったら変化は解除される。

6.4.3 特徴・技能

人間として取得した特徴・技能も、全て竜体で使用することは可能。

6.4.4 攻撃

竜体での攻撃は、自動的に**範囲攻撃**扱いとなる。

6.4.5 変化解除

変化の解除は、宣言すればいつでもできる。解除することで、データは完全に通常時のものに戻る。

解除した際には、変化時と同じく負傷状態と [SP] はそのまま引き継ぐ。[MP] は、現在値と最大値の低い方を採用する。[HP] は、変身前の元値と現在値の低い方を採用する。

第7章

魔動機人

7.1 魔動機人

〈魔動機人〉を取得している者は、機械仕掛けの人型戦闘兵器、モーター・タイタン魔動機人を所持している。

魔動機人に搭乗すると、多くのパラメータが魔動機人のもので上書きされた状態になるが、魔動機人を動かすために専用のエネルギーを消費していくことになる。

7.2 魔動機人の作成手順

プリセット

ルールブックに用意された魔動機人のデータから、〈魔動機人〉と同値のレベルのものを1つ選択する。

今はない。

フルスクラッチ

フレームを1つ選択し、そこにオプションユニットを付け加えていくことで完成する。

オプションユニットは、〈魔動機人〉1レベルにつき1つ取得できる。このとき、《燃料タンク》を取得してお

かないと動かせないことに注意。

7.2.1 フレーム

フレームは【体力】【感覚】【魔力】の3つの能力値で構成されている。魔動機人に搭乗した状態では、これら3つの能力値は上書きされた状態になる。

同時に、[最大 HP] [負傷 HP] [先制力] [攻撃力] [防御力] は魔動機人の独自の値として再計算される。

一方、[最大 MP] [行動力] [集中力] [SP] はパイロットの数値がそのまま適用される。

パイロットの特殊能力は無効になる。

標準状態では[サイズ]は2になる。魔動機人においては、[サイズ]による[韋駄天]へのボーナスは影響しない。

名称	体力	感覚	魔力
汎用フレーム	4	4	4
剛力フレーム	6	3	3
高精度フレーム	3	6	3
魔導フレーム	3	3	6
カスタムフレーム	12 割り振り (最大 6)		

7.2.2 オプションユニット

オプションユニットは特徴と同等の扱いをする。

同じものを重複して取得することはできず、代わりにレベルを上げることができる。レベルは最大で上限まで。

名称	上限	解説
燃料タンク	10	『レベル×10』のエネルギーを所持する。
白兵強化パーツ 1	1	【体力】を +3 する。
射撃強化パーツ 1	1	【感覚】を +3 する。
魔法強化パーツ 1	1	【魔力】を +3 する。
白兵強化パーツ 2	1	【体力】を +1 する。
射撃強化パーツ 2	1	【感覚】を +1 する。
魔法強化パーツ 2	1	【魔力】を +1 する。
飛行ユニット	1	空中エリアに侵入可能。ただし、空中での移動・行動はエネルギーの消費量が倍になる。
飛行形態	1	空中エリアにおいては、1 度の移動距離が 3 エリアになる。ただし、代わりに地上エリアにおいては、空中エリアへの移動以外の一切の行動ができなくなる。
水中ユニット	1	海など水地でのペナルティを受けなくなり、また水地の難所指定を軽減する。(基本は無視でいいが、浅い湿地などでは GM 判断)
機動ユニット	3	[韋駄天] と同じ効果を得る。
追加センサー	3	[鷹の目] と同じ効果を得る。
変形	3	オプションユニットの構成をレベル +1 種類用意しておいて、ターン開始時に交換できる。双方で〈変形〉を取得しておく必要がある。
ブースター		一時的に [行動力] にボーナス。代償あり。詳細未定
武装	∞	レベルに等しい数だけ、任意の武装を選んで所持できる。
追加装甲	2	防御の達成値算出時に成功数を + レベルする。代わりに [先制力] と [行動力] に - レベルの修正を受ける。また 2 レベルでは〈移動 E〉が使用不能になる。
小型機	1	サイズを 1 に変更する。〈大型機〉と同時には取得不可。
大型機	1	サイズを 3 に変更する。代償あり。詳細未定。〈小型機〉と同時には取得不可。

7.2.3 武装

武装の詳細な形状は、無理のない範囲で任意とする。

例えば、バスターブレードは巨大な剣でもいいしランスを抱えてもいい、あるいはハルバードでも構わない。スモールガンも手に持つピストルかもしれないし、腕部に装着したアームガンかもしれない。

7.2.4 武装オプション

武装オプションは技能と同等の扱いをする。

名称	属性	タイミング	コスト	解説
ショートブレード	判定	メイン	-	小型の刃物。攻撃修正 +1 で白兵攻撃を行う。
ロングブレード	判定	メイン	1MP	大型の刃物。攻撃修正 +2 で白兵攻撃を行う。
バスターブレード	判定	メイン	2MP	巨大な刃物。攻撃修正 +3 で白兵攻撃を行う。
スモールガン	判定	メイン	-	小型の銃。攻撃修正 +1 で射撃攻撃を行う。
ロングバレル	判定	メイン	1MP	長い銃。攻撃修正 +2 で射撃攻撃を行う。
キャノン	判定	メイン	2MP	大砲。攻撃修正 +3 で射撃攻撃を行う。
マシンガン	判定	メイン	1MP	攻撃修正 +1 で射撃攻撃を行う。この攻撃は 範囲攻撃 になる。 対軍効果□
ガトリング	判定	メイン	2MP	攻撃修正 +2 で射撃攻撃を行う。この攻撃は 範囲攻撃 になる。 対軍効果□
グレネード	判定	メイン	3MP	攻撃修正 +3 で射撃攻撃を行う。この攻撃は 範囲攻撃 になる。 対軍効果□
ミサイル	判定	メイン	-	自立推進誘導兵器。攻撃修正 +1 で魔法攻撃を行う。
マルチロック	宣言	フリー	XMP	《ミサイル》による攻撃が、1エリア内に存在する複数の対象 (X 体まで) を対象できるようになる。 また、対軍効果□を付与する。
レーザーブレード	宣言	フリー	1~3MP	自身の白兵攻撃に対して、達成値に【魔力】×消費MPを加算する。 この攻撃に対する〈防御〉は【魔力】で行う。
レーザーガン	宣言	フリー	1~3MP	自身の射撃攻撃に対して、達成値に【魔力】×消費MPを加算する。 この攻撃に対する〈防御〉は【魔力】で行う。
エネルギーフィールド	宣言	フリー	1~3MP	自身の防御判定に対して、達成値に【魔力】×消費MPを加算する。判定に使用するダイスの個数は、消費MPに等しい。

7.3 運用方法

7.3.1 エネルギー

魔動機人を運用する際には、行動する度にエネルギーを消費しなければならない。

ダイスを振る度にその数と、そして [MP] を消費する毎にその消費量と同じだけのエネルギーを消費する。

エネルギーが 0 になると、以後はエネルギーを補給するまで、魔動機人を動かすことはできない。

エネルギー補給

エネルギーの補給は、シナリオ上で設定された補給ポイントに依存する。

それによる補給量やタイミング等は、全てシナリオ次第である。

GM は、特に補給ポイントを設定する必要はない。

緊急補給

[SP] を 1 点消費することで、エネルギーを 10 点回復することができる。

7.3.2 ダメージ

魔動機人に搭乗してる間は、戦闘のダメージは魔動機人のみが負うことになる。

ただし、魔動機人の現在 HP が 0 になった場合、そのときの余剰ダメージは (防御力無視で) パイロットに適用される。

現在 HP が 0 になった魔動機人は大破状態として扱い、一切の操作を受け付けない。

7.3.3 修理

魔動機人の [現在 HP] は、十分な時間 (GM の任意) をかけて修理をすれば、最大値まで回復する。

通常のリcovery手段 (《ヒーリング》等) は効果がない。

負傷状態であれば [負傷 HP]、通常状態であれば [最大 HP] が最大値となる。

負傷状態を修復するには、十分に整った施設と技術者 (GM の任意) が必要になる。

7.3.4 搭乗・降機

魔動機人への乗り降りは、ターン開始時に宣言することで実現できる。

降りた場合、パイロットのいなくなった魔動機人は、そのエリアに放置される。放置された魔動機人は、攻撃の対象になり得る。

乗るときには、同エリアに魔動機人が配置されていれば何の問題もなく搭乗できる。特に明確に位置を決めていなくとも、GM が許可する範囲 (例えば居住してる都市内部など) なら、そこに配置されていたことにして良い。

あるいは [SP] 1 点を消費することで、どんな場所であれ即時搭乗することができる。これは、あらかじめ用意しておいたのでも、誰かに持ってきてもらったのでも良い。

7.3.5 技能

原則として、魔動機人に搭乗してる間は、**自動取得技能**以外の人間用の技能は使用できない。

第8章

魔光器

8.1 魔動兵器

特殊設定〔魔光器〕を取得しているキャラクターは、光を発して敵を打つ魔動兵器、ライト・ストライカー魔光器を所持している。

魔動機械は発掘した魔石から精製される魔力結晶を動力とする機械であり、魔動機人も魔動機械の一種である。

魔光器は普段は普通の武器と変わらないが、起動時には光の刃を展開したりあるいは光の弾丸を放つなどして、劇的に火力が向上する。

8.1.1 魔光器の由来

元々は古来から伝わる伝説級の武具が有していた機能を、最先端の魔動工学で再現したもの。

とはいえ高価につくため量産は難しく、そして竜機大戦の影響で、製造はおろか保守も困難になりつつある。

そんな情勢下では、稀に伝説の武具そのものが『恐

ろしく頑丈な魔光器』として扱われるケースもあるという。

8.1.2 魔光器の性能

〔魔光器〕によって取得した魔光器は、普段は通常の武器と同じ性能しか発揮できない。

〔魔光器〕の取得者は所持武器を1つ選択すること。以後、それを魔光器として扱う。

8.1.3 魔光器の運用

〔魔光器〕の所持者は、以下の技能を自動的に取得する。魔光器としての真価は、これらの技能によって発揮される。

これら技能は、魔光器を装備していなければ使用できない。

ただし必ずしも選択した武器による攻撃である必要はなく、別の武器データを使用しても良い。(その場合は例えば、剣と銃の合体した魔光器などになる)

名称	属性
アイドリング	自動

第 9 章

判定

9.1 行為判定

キャラクターが何かしらの行動を取る際、その成否や行動の巧みさはダイスロールによる判定によって決定する。ここでは、ドラゴマキアにおける基本的な行為判定について解説する。

9.1.1 使用ダイス

判定には、複数個の 6 面体ダイスを使用する。

一度に振る個数はキャラクターの能力次第だが、普通は多くても 10 個くらい、特別に多くて 15 個くらいになる。

PL は、PC の [行動力] そして [最大 MP] 以上の 6 面体ダイスを用意することを推奨する。

9.1.2 用語解説

達成値

判定の結果、得られる値。この値が大きいほど、物事を上手く行ったことを意味する。

目標値

行為を成功させるに必要な条件。GM が決定し、達成値が目標値以上になれば行為は成功となる。

難易度

行為を行うにあたり、環境がどの程度、行為者に有利あるいは不利に働くかを表す。判定時には、難易度以上の値となったダイスの個数を数える。通常は 4 固定。

成功数

ダイスロールの結果、難易度以上の値となったダイスの個数。達成値はこの値から求められる他、攻撃の命中判定などにも使用する。

9.1.3 処理の流れ

行動の宣言

↓

使用能力の決定

↓

難易度、目標値の確認

↓

ダイスロール

↓

成功数から達成値の算出

9.1.4 行動の宣言

GM や他の PL に対し、取りたい行動を具体的に宣言する。GM は、必要に応じて目標値や難易度を設定する。

目標値

目標値は、行動を成功させるのに必要な達成の度合いを表す。より高度な能力や技術が要求される行動を取る場合には、それに応じて目標値は高くなる。

目標値を決定する際には、「表 9.1 達成値」を参考にするといいだろう。

難易度

難易度は、行動を取るに当たって、周囲の環境や条件がどの程度に適切であるかを表す。

難易度は、基本的には 4 になる。視界が制限されていたり、泥地や馬上で足場が不安定といった不利な状況では 5 に、真っ暗闇でまるで目が見えなかったり、水中や自由落下中で満足に身動きできないような状況では 6 になる。逆に、視界が不十分な場所で物陰に隠れようと

したときなら 3 になる。

なお、絶対に失敗しないような、誰にでもできる行動は難易度 1 とする。この場合、判定の必要もなく (全てのダイスが成功するような) 最大限の結果が出せる。

9.1.5 使用能力の決定

行動に使用する能力を決定する。能力値は特に注釈なければ『最終値』を使用するが、体の大きさが関係しないような判定では『基準値』を使用する。

以下、行動に対する能力の例。

- 【体力】 力技, 崖登り, 短距離走, 跳躍, アクロバット
- 【感覚】 知覚, 探索, 隠密, 早抜き, 手先の技, 演技
- 【魔力】 毒・病気に耐える, 演説, 魔力感知, 魔力操作
- 【魂】 運試し, その他

9.1.6 達成値の算出

以上の事項を決定したら、ダイスロールを行う。

[行動力] に等しい数だけダイスを振り、その中で難易度 (通常 4) 以上の出目を数える。この出目の個数を**成功数**とし、これと能力値から表 (??hoge) を照らし合わせて達成値を算出する。

達成値が目標値以上になれば、その行動は成功となる。

1. 行動力だけダイスを振る
2. 4 以上の出目を数える (=成功数)
3. 能力値と成功数から、表と照らし合わせて達成値を求める

計算式

達成値は、以下の式でも計算可能。

$$\text{『達成値』} = \text{『成功数』} \times \text{【能力値】} \div 2$$

表 9.1 達成値 成功度は削除予定

成功度	達成値	解説
1	1 ~ 2	素人でも達成可能なレベル
2	3 ~ 6	素人には厳しい。要基本技術
3	7 ~ 12	専門家レベル。素人には不可能
4	13 ~ 20	ここに到達すれば一流と呼ばれる
5	21 ~ 30	達人の技。余人には真似できない
6	31 ~ 42	超人級。伝説に残る成功
7	43 ~ 56	神の領域

9.2 特殊な判定

標準の行為判定では説明し切れないような、特殊な判定や条件について補足する。

説明にないような特殊な判定が必要な際には、GM が逐次、適切に処理して欲しい。

9.2.1 追加判定

一部の技能の効果では、通常の判定 (以後ベース判定) の直後に**追加判定**を行うことができる。

追加判定では [行動力] の代わりに [MP] を消費して、同数のダイスを振る。ダイスロール後は通常の判定と同じく成功数と達成値を算出し、これを元の成功数および達成値に加算する。

成功数が 0 の場合、追加判定は (技能による付加効果含めて) 無効になる。

ベース判定に難易度の修正等がある場合は、追加判定にも同じ修正が加えられる。

PC は自動取得技能の《集中行動》を使用することで、誰でも追加判定を行える。《集中行動》は、元の判定と同じ能力値と難易度で判定を行う。これは実質、消費 MP の分だけ振るダイスを増やすのに等しい。

従って、単に「MP を消費すれば判定時のダイスを増やせる」と認識・運用しても構わない。ただし、《集中

行動》に消費できる MP は [集中力] までであることに注意。

9.2.2 競争

二人 (あるいはそれ以上) のキャラクターが両立し得ない行為に挑戦するとき、誰が勝利して自身の行為を成功させるかを競うことになる。

各人は、各々が別個に判定を行い達成値を算出する。そして、達成値の最も高い者 (同値の場合は受動側) が勝利者となる。

二者の間でどの程度の差がついたかが重要なときは、両者の達成値の差分を求める。この値を**差分値**と呼ぶ。

9.2.3 技能

技能を修得している場合、その技能を使用した行動を取ることができる。技能の使用は、代償と引き換えに特殊な効果を得る。

技能の使用についての詳細は、??hoge を参照。

9.2.4 継続判定

一度の判定で全ての正否を決めるのではなく、ある目的を達成するために時間をかけて繰り返し判定させても良い。

この判定はターン処理で解決すべきである。

キャラクターは何度でも行為判定に挑戦することができ、そしてその度に達成値を加算していく。合計した達成値が目標値に到達したならば、その時点で目的を達成したことになるのだ。

あるいはそうでなく、一度の判定で目標値を超えることを要求し、成功回数が一定数以上になったときに成功としても良い。

GM が認めるなら、この判定に複数人のキャラクターが同時に、あるいは交代して挑んでも良いだろう。

継続判定の対象としては、難所の踏破や複雑な仕掛けの解除などがある。

これらをラウンド処理で管理することで、他の行動と

並行しながらの作業や、達成までの時間経過が重要になるシチュエーションなどを再現できるわけである。

例えば、迫りくる敵兵から防衛しながら脱出のための仕掛けを起動させるとか、時間制限のある中で罠だらけのエリアを突破するなどといったことが可能だろう。

隠密状態のキャラクターに対するリアクションは、隠形判定によるものを除いて難易度が +1 される。

9.2.5 行動制限

ターン管理してるとき、判定を伴う行動は、原則として 1 ターンに 1 度までしか行えない。

9.2.6 無判定行動

GM は、判定せずに指定の [行動力] を消費するだけで解決できるような障害を用意しても良い。

このとき、これとは別の判定を行わせることで、実質ペナルティを受けた (使用可能なダイス数の少ない) 状態を実現することもできる。

9.3 [SP]

PC (及び一部の NPC) は、いざという時に [SP] を消費することで、様々な効果を得ることができる。

[SP] を 1 点消費することで得られる効果を、以下に示す。これらの対象は、基本的に全て使用者自身となる。

GM は、PC が素晴らしい活躍をしたと思ったら [SP] を配布しても良い。(??hoge 参照)

負傷軽減 ダメージ適用時

負傷ダメージを受けたとき、負傷状態を回避する。

また、死亡ダメージを受けたとき、死亡せずに負傷状態に留める。

気絶回避 ダメージ適用時

[現在 HP] が 0 以下になるようなダメージを受けたとき、[現在 HP] を 1 に留める。

超集中 常時

[MP] を【集中力】の値だけ回復させる。負傷状態のときのみ、1 シナリオに 1 回まで使用可能。

不退転 戦闘前

戦闘開始時に、負傷状態をその戦闘中だけ無視した上で、[現在 HP] を最大まで回復させる。

技能修得 判定前

修得条件を満たす技能を 1 つ、一時的に修得する。

精度補完 判定後

ダイスロール後、出目を一つ、(1 ~ 6 の範囲で) 自由に操作できる。

再挑戦 判定後

ダイスロール後、全部のダイスを振り直して、判定自体をやり直す。

相殺 リアクション

(成功数などは無視して) 無条件で相殺を成立させる。

相殺の効果自体は変わらない。

先の先 常時

一瞬だけ [IN] を無限大とし、更に特技等の効果は無視して行動権を取得する。

二人以上のキャラクターが同時にこの効果を得た場合、結果は元の条件に依存する。

最終手段 常時

[SP] がすでに 0 である場合には、最終手段として【魂】を [SP] の代わりに消費することができる。これは、シナリオが終了しても回復することはない。

その他 常時

その他、GM が認める限り、どのようなことでも起こり得る。

第 10 章

マップ

10.1 概略

戦闘および探索などでは、マップを利用して位置関係を管理する。

ドラゴマキアにおけるマップは、1次元2列の環状マップを使用する。基本的には、内側のエリアは空中を、外側のエリアは地上を表している。必ずしも地上と空中の両方を同時に使用する必要はない。

このマップは、狭い屋内でも広大なフィールドでも同じように適用する。1エリアの具体的な広さなどをルールで定義することはしない。必要であれば、GMが適時裁定すること。

10.2 設定

GMはマップを用意する際に、最低限以下のことを決める必要がある。

- 舞台となるフィールド
- 空中と地上の移動可否
- 回り込みの可否
- サイズ制限

1つ目は、マップが表す舞台はどんなフィールドなのかということ。例えば、防壁で囲まれた城塞都市、華やかな大通り、暗く湿った洞窟、見晴らしの良い草原などがあるだろう。各エリアに適切なオブジェクト(10.5)を配置することで、より詳細に表現することもできる。

2つ目は、空中や地上のエリアに移動できるかどうかということ。これは舞台に応じて決定すればいいだろう。例えばそこが屋内であれば空中に移動することはできないだろうし、高高度の上空であれば地上に降りることはできないはずだ。

3つ目は、そのマップでは回り込んでの移動が可能かどうかということ。具体的には、hogeの通過が可能か否かを決定する。通過が可能な場合、そのマップにおいては遠回りすることで、反対側から現れることが可能になる。逆に通過できないのなら、まっすぐに進むしかないということだ。

4つ目は、そのマップ内にどれだけの大きさのキャラクターが進入可能かということ。キャラクターの[サイズ]は、人型であれば0で1~2[m]、1で2~4[m]、2で4~8[m]、3で8~16[m]ほどであることを表す。

10.3 移動

ターン進行中、キャラクターは自身のアクションフェイズでエリア間の移動ができる。

移動には〈移動S〉〈移動M〉〈移動E〉の3種があり、それぞれ1ターン中に1度ずつ実行可能。

これらは通常はそれぞれ1エリア分、即ち隣接エリアへの移動ができるが、難所や空中エリアでは移動量が増減する。

10.3.1 空中エリア

空中エリアでは、1つの移動につき2エリアの移動ができる。これはあくまで移動先が2エリア双方とも空中エリアである必要がある(移動前の所在は地上エリアであっても構わない)。

なお、2エリアの移動は連続したものではなく、1エリア移動した時点で他の条件が整っていれば封鎖(11.7.2封鎖参照)の対象になり得る。

飛行

空中エリアを移動するには、何らかの形で飛行能力が必要。

地上エリアと空中エリアで特に扱いが変わることはな

く、隣接エリアであれば同様に移動可能だし、距離も同等に換算する。

10.3.2 難所

オブジェクトで難所と設定されている場合、2 エリア分、あるいは3 エリア分など、複数の移動を費やす必要がある。

必要なエリア数は、難所 X という表記の X で表される。

ターン進行の詳細については、11.1 ターン進行 参照。

10.4 索敵

通常のキャラクターは自身のいるエリアのみであるが、[鷹の目] を所持していれば離れたエリアも索敵範囲になる。

[鷹の目] レベルまでの距離内にあるエリア 1 つを選び、そこまでの間にある全てのエリア (選んだエリアと自身のいるエリアも含む) を対象とし、観察 (P.47 11.6.5 参照) 判定を行う。

これにより、範囲内で隠匿状態にあるキャラクターを見つけ出すことができる。

ただし、障害物や暗所などの影響で、範囲が減少することもある。

10.5 オブジェクト

GM はマップを用意する際、特定のエリアにオブジェクトを配置することで、意味を持たせることができる。

オブジェクトには、難所であることを表す地形や、建築物等が建っていることを表す施設がある。

オブジェクトに HP を設定することもできる。この場合、攻撃の対象とすることでオブジェクトを破壊することができる他、エリア攻撃に巻き込まれて破壊されることもある。破壊された結果がどうなるかは、オブジェクト次第。

HP は必ず設定しなければならないというわけではなく、面倒なら管理しなくても構わない。

10.5.1 オブジェクトサンプル

下の表 10.1 に、サンプルとして幾つかのオブジェクトと効果例を挙げる。これはあくまで例であり、GM は適時適切な効果を設定すること。

表解説

隠形は、隠形判定時の難易度修正を意味する。例えば遮蔽のない見晴らしの良い平地では難易度 +1 となり、隠形はより困難となる。

遮蔽は、このオブジェクトが視界を塞ぐか否かを表す。キャラクター、オブジェクトが共に地上に存在するとき、キャラクターから見てオブジェクトの奥に存在する遮蔽の値よりサイズの小さなキャラクターは、知覚することができない。

10.5.2 戦闘域

狭いエリアなどでは、**群団** (??群団参照) の戦闘に制限が入ることがある。

オブジェクトに戦闘域が設定されている場合、群団の攻撃達成値は戦闘域が上限になる。

10.5.3 エリア攻撃

エリア攻撃は、対象エリア内のキャラクターのみならず、オブジェクトにも影響を及ぼす。

10.5.4 分断エリア

特殊なエリアとして、1 つのエリアが複数に分かたれていることがある。このエリアを分断エリアと、内部の分割された領域をサブエリアと呼ぶ。

同一エリア内であれば、キャラクターはどのサブエリアにいても同じエリアにいるのと同じ扱いになる。互いに白兵攻撃の対象になるし、どこにいてもエリア攻撃の対象になる。

一方でオブジェクトはサブエリア毎に配置される。

サブエリアへの移動

隣接エリアから分断エリアに移動する際には、移動前のエリアに面したサブエリアにしか移動できない。サブエリアから移動する際にも、同じ制約を受ける。

サブエリア間の移動については、オブジェクトに依存する。

※ここで説明の図が必要

分断エリアの発生と消滅

分断エリアは、特定のオブジェクトによって発生する。分断エリアの性質は、そのオブジェクトに依存する。

原因となるオブジェクトが破壊されると分断エリアは消滅し、通常のエリアに戻る。

分断エリアのオブジェクト例

※城壁は没

10.6 補足

ちなみにオブジェクトをたくさん用意、配置し、運用するのはとても手間である。なので、GMは無理に頑張

らずとも、重要なところだけ活用すれば良いだろう。
もちろん、望むなら幾ら頑張っても良い。

表 10.1 オブジェクト

名称	HP	隠形	遮蔽	解説
平地	-	+1	0	見晴らしの良い平原その他
砂地	-	+2	0	遮蔽物のまるでない砂砂漠
疎林	100*	±0	2	まばらに樹木の生えた林
密林	200*	-1	3	樹木の密集した森。難所 2
崖	200	±0	4	切り立った崖。難所 3
湿地	200*	±0	1	冠水した低地。難所 2
海	500*	+2	0	沿岸寄りの海原。難所 4
氷上	200*	+1	0	破壊後は湿地か海になる
都市	100*	±0	0	大勢の人が済む街並
城壁	50	-1	2	戦闘域設定あり
街道	30*	+2	0	車輪に移動ボーナス
畑	50*	+1	0	HP が尽きたら作物全滅
空中	-	+2	0	飛行能力を持たない限り進入不可

HP に*印がついているものは、**群団**扱いとなる。

第 11 章

戦闘

11.1 ターン進行

戦闘はターン進行で管理する。

戦闘に参加している各キャラクターたちは、それぞれ 1 ターンに 1 回ずつの行動権を得る。全員が行動 (あるいは放棄) をしたらそのターンは終了となり、次のターンが始まる。

これを、戦闘が終了するまで繰り返す。

11.2 戦闘の流れ

戦闘時における大まかな手順、処理の流れは以下のようになっている。

hoge ここに図が入る

11.3 ポジショニング

戦闘開始時にはマップを用意し、キャラクターがどこに居るかを決定する。

これはシナリオの流れで相応しい場所を選んでも良いし、特にどこでも良いのなら PC は hoge 前後あたりに配置することにしても良い。

あるいは、戦闘外でもマップを使用していたのなら、そのままの位置で戦闘を開始する。

11.4 ターン開始フェイズ

ターン開始時には、全キャラクターを**未行動状態**とした上で、以下の処理を順に行う。

1. [MP] を最大値まで回復
2. **タイミング** : ファストの技能を使用

ターン開始時に使用する技能は限られているので、特にキャラクターの実行順番などは定めない。

ただ NPC に使用する予定があるなら、GM は率先して宣言してしまおう。

11.5 イニシアチブフェイズ

未行動状態のキャラクターの中で、最も [先制力] の高いキャラクターが行動権利を得る。

行動権利を得たキャラクターは、アクションフェイズに移り何かしらの行動を行うか、あるいは待機を選択する。

行動したなら**行動済み状態**に、待機したなら**待機状態**に遷移し、再びイニシアチブフェイズに戻る。

全員が**行動済み状態**になったなら、ターン終了フェイズに移行する。

[先制力] が同値のキャラクターが二人いた場合、[行動力] の高いキャラクターを優先する。

[行動力] も同値であれば、[集中力] の高いキャラクターを優先する。

[集中力] も同値であれば、[現在 HP] の低いキャラクターを優先する。

それすらも同じであればダイスを一つずつ振り、最も大きい目が出たキャラクターが行動権利を得る。

同じ目が出た場合、決着が付くまで振り直すこと。

11.5.1 待機中

待機状態のキャラクターは、いつでも**未行動状態**に戻ることができる。

これにより、先に行動権利を得たキャラクターが待機したなら、その後はイニシアチブフェイズの度に優先的に行動権利を得ることが可能である。

お見合い

全員が待機状態になり誰も行動しない場合、最も〔先制力〕の低いキャラクターが強制的に行動権利を得る。

11.6 アクションフェイズ

行動権利を得たキャラクターはアクションフェイズで、**メインアクション**を1回と直後に**エクストラアクション**を1回、それに**サブアクション**を無制限に実行できる。

判定が必要ならば、9.1『行為判定』のルールに従い、〔行動力〕分のダイスを使用して行う。判定を伴う行動は、原則としてメインアクションに限る。

アクションフェイズで取れる行動には、主に以下のようなものがある。これ以外にも、GMが許可する任意の行動を取って良い。

11.6.1 攻撃

攻撃は判定を伴うメインアクションである。

通常判定と同じく、〔行動力〕と同じ個数のダイスを振り、難易度(通常4)以上の数を成功数とする。

成功数に武器の命中力を適用し、結果が1以上であれば攻撃は成立する。成功数に武器の修正値を加算して、攻撃の達成値を表から求める。

攻撃には、**白兵攻撃**、**射撃攻撃**、**魔法攻撃**の3種類がある。

攻撃を行うと、その時点で対象キャラクターによるリアクションが発生する。リアクションが完了してから、アクションフェイズの続きの処理に戻る。

攻撃行動の解決は??hogeを参照。

白兵攻撃

白兵攻撃は、同じエリアにいるキャラクター一体を対象にできる。

これは【体力】判定を行い、攻撃に使用した白兵武器の〔攻撃力〕を成功数に加算して達成値を求める。

射撃攻撃

射撃攻撃は、〔射程〕内のエリアにいるキャラクター一体を対象にできる。

これは【感覚】判定を行い、攻撃に使用した射撃武器の〔攻撃力〕を成功数に加算して達成値を求める。

このとき、対象の居るエリアまでの距離分だけ命中力を減算する。

魔法攻撃

魔法攻撃は、専用の技能を使用して初めて行える。魔法攻撃の性質は、その技能に依存する。

【魔力】判定を行う。

11.6.2 移動

移動には、メインアクションで行う〈〉とサブアクションで行う〈〉、それにエクストラアクションで行う〈〉の3種がある。

これらを実行することで、隣のエリアに移動することができる。基本は1エリア分の移動だが、何らかの特殊能力や、あるいは地形によって移動距離は増減する。地形による影響は、10.3 移動を参照。

3種の移動方法は、どれもそれぞれ1ターン中に1度までしか実行できない。

11.6.3 離脱

封鎖(後述)されたエリアから安全に他エリアへの移動するには、**離脱**で勝利する必要がある。離脱はメインアクションに相当する。

離脱を試みるキャラクターは、封鎖を行っているキャラクターと競争する。この判定では達成値は求めず、成功数だけで比較する。もちろん、追加行動も使用可能。

競争の結果、離脱者が成功数で上回れば、攻撃されることなく通常通りに移動できる。

11.6.4 隠形

メインアクションとして**隠形**を行うことで、他のキャラクターから認識されない**隠匿状態**になることができる。

隠匿状態にあるキャラクターは、範囲攻撃を除く能動行動の対象にならない。ただし移動を含む何らかの行動を取ろうとすると、その直前に隠匿状態は解除される。

隠形するには【感覚】で判定する。隠形の達成値は、**観察**で発見するための目標値となる。

11.6.5 観察

メインアクションとして**観察**を行うことで、隠匿状態にあるキャラクターやオブジェクトを発見することができる。

観察は【感覚】で判定する。観察の対象は、同一エリア内で隠匿状態にある全てのキャラクターとオブジェクトになる。達成値が目標値以上になれば、隠匿状態は解除される。

観察はメインアクションだが、フリーアクションとし

て行える特別な観察、〈察知〉もある。refs

11.6.6 その他の技能

技能の**タイミング**が**メイン**となっているものはメインアクションとして、**サブ**となっているものはサブアクションとして使用する。

また**フリー**であれば、いつでも使用可能。メインアクションに効果のあるフリーの技能は、メインアクションの直前に使用を宣言する必要がある。

11.6.7 アクションフェイズの終了

行動権利を得ているキャラクターが終了を宣言すれば、そのキャラクターは**行動済み**状態となる。そしてアクションフェイズは終了となり、**イニシアチブフェイズ**に戻る。

11.7 リアクション

アクションフェイズで他者へ働きかけるような行動、具体的には攻撃などを行った際、対象は(場合によってはそれ以外も) それに対して受動行動を取ることができる。

リアクションの際には、アクションフェイズでの能動行動と同じように防御判定などを行うことになる。

11.7.1 防御

攻撃の対象となったときは、防御によって被害を軽減することができる。

防御も通常の判定と同じく、[行動力]と同じ個数だけダイスを振り、難易度(通常4)以上の数を成功数とし、表から達成値を求める。その上で更に、この達成値に防具の[防御力]を加算して最終的な達成値とする。

防御ではこれに加えて、成功数を命中の判定に利用する。

防御判定は、攻撃の属性によって対応する判定が変わる。

攻撃に対する防御行動の解決は **11.9 攻撃と防御の解決**を参照。

白兵防御

白兵攻撃に対する防御は、【体力】で判定する。

射撃防御

射撃攻撃に対する防御は、【感覚】で判定する。

魔法防御

魔法攻撃に対する防御は、【魔力】で判定する。

技能の使用

防御と組み合わせる特技は、原則として防御判定前に宣言して使用する。

他、防御の代わりに使用する技能や、他者が攻撃の対象となったときに使用可能な技能もある。

11.7.2 封鎖

これはリアクションではなくフリーアクションに属する行動であるが、他者の移動に割り込んで使用することが多くなるだろうから、便宜上リアクションの項目で説明する。

封鎖は、同一エリアにいるキャラクター単体を対象に行う。これは1ターンに1度までならいつでも(相手が移動を宣言した瞬間でも!)実行できる。

封鎖された対象が通常の(離脱によらない)移動をしようとしたとき、封鎖を宣言したキャラクターはそこに割り込んで一方的に攻撃を行うことができる。この攻撃に対しては、一切の防御行動を取れない。

攻撃を行えば封鎖は解除され、対象は通常通りに移動できる。

11.7.3 その他

その他、攻撃以外の行動に対するリアクションが発生するようなケースでは、GMの指示に従って適当な判定を行うこと。

11.8 ターン終了フェイズ

戦闘に参加する全てのキャラクターが**行動済み**になったら、そのターンは終了して次ターンに移行する。

11.9 攻撃と防御の解決

攻撃と防御の判定が済んだら、まず両者の成功数を比較する。

攻撃判定の成功数が防御判定の成功数以上であれば、攻撃は成功する。以下であれば攻撃は失敗し、ダメージは適用されない。

このとき、攻撃の成功数には武器の**命中力**を、防御の成功数には**回避力**を適用する。

攻撃成功 ← 攻撃の成功数 ≥ 防御の成功数

攻撃失敗 ← 攻撃の成功数 < 防御の成功数

攻撃が成功したら達成値を比較する。

攻撃修正のある武器を使用したのなら、成功数に攻撃

修正を加算した上で、達成値を算出する。

攻撃達成値が防御達成値以上であれば、その差分値をダメージとして [現在 HP] から減らす。

このとき、防御側が防具を着ていれば、その防御力だけダメージを軽減できる。ダメージの最低値は 0。

$$\text{ダメージ} = \text{攻撃の達成値} - \text{防御の達成値} - \text{防御力}$$

[現在 HP] が 0 以下になると気絶する。

また、一度に [負傷 HP] を超えるダメージを受けると、**負傷状態**となる。

11.10 ダメージと負傷

11.10.1 ダメージ

ダメージを受けると、その値だけ [現在 HP] は減少していく。

[現在 HP] の最大値は、通常時なら [最大 HP]、負傷状態なら [負傷 HP] である。

[現在 HP] の最小値は、マイナスの [最大 HP] である。

11.10.2 負傷

一度のダメージが [負傷 HP] を超えた場合、そのキャラクターは**負傷状態**となる。

負傷状態では、[現在 HP] の最大値が [最大 HP] でなく [負傷 HP] に切り替わる。

技能などにより [現在 HP] を回復するとき、一度の回復量が [負傷 HP] 以上になれば、負傷状態は解除される。

負傷状態で更に負傷ダメージを受けた場合、**死亡状態**に移行する。

11.10.3 気絶

[現在 HP] が 0 以下になると、そのキャラクターは**気絶状態**になる。

気絶状態では、一切の行動を取ることができない。

治療を施して [現在 HP] が 1 以上に回復すれば、**気絶状態**は解除される。

11.10.4 死亡

負傷状態で更に負傷する条件を満たした場合、一度に [最大 HP] を超えるダメージを受けたとき、あるいは [現在 HP] がマイナス [最大 HP] に到達した場合、そのキャラクターは**死亡状態**になる。

死亡状態では一切の行動を取ることができず、また通常的手段で死亡状態が解除されることはない。

死亡とは原則として不可逆な状態変化である。

ゴースト

死亡したキャラクターは、GM が許可すれば、そのシナリオが終了するまでの間はゴーストとして活動することもできる。

このゴーストとは文字通り幽霊かもしれないし、あるいは瀕死の重傷を負ったギリギリの状態を生を繋いでいるのかもしれない。いずれにしても、ゴーストは完全な死を待つばかりの状態であり、シナリオの終了とともに現世から退場することになる。

ゴーストにできることは、起きている出来事を見聞きすることと、他キャラクターに意志の一部を伝えることくらいである。

ゴースト状態では一切の判定や技能の使用は不可で、能動的に活動することはできない。

11.10.5 休息

[現在 HP] は、暫く (GM の任意) 安静にしていれば最大値まで回復する。

負傷状態であれば [負傷 HP]、通常状態であれば [最大 HP] が最大値となる。

11.10.6 疲労

全力疾走や徹夜、極度に集中を必要とする作業などで疲労した場合、負傷したのと同等の状態になることもある。

疲労による負傷は、十分な休息を取ることでのみ回復する。

11.10.7 毒・病気・心理的外傷

毒や病気に冒されたときや大変な精神的衝撃を受けたときも、負傷のルールで解決する。

この負傷は、適切な治療を施さなければ回復しない。

11.10.8 墜落

空中エリアにいるキャラクターが負傷状態や気絶状態になった場合、地上へと墜落する。

マップを使用しているなら、墜落したキャラクターは隣接する地上エリアへと移動する。

そして墜落することにより、負傷状態なら気絶状態に、気絶状態なら死亡状態になる。墜落による気絶や死亡は、1SP を消費することで回避できる。

11.11 騎乗

ドラゴマキアでは、キャラクターが別のキャラクターの背等に乗った騎乗状態での戦闘も可能だ。

このとき、乗る側を騎手、乗られる側を乗騎と呼称する。

11.11.1 騎乗制限

騎乗状態で戦闘するには、サイズと搭乗人数によって制限が発生する。

乗騎と騎手のサイズに対する人数の制限は、以下の表のようになる。

乗騎 サイズ	騎手サイズに対する人数			
	0	1	2	3
4	8人	4人	2人	1人
3	4人	2人	1人	0人
2	2人	1人	0人	0人
1	1人	0人	0人	0人
0	0人	0人	0人	0人

例えば、竜(サイズ3)に人間(サイズ0)がペナルティなしで搭乗できる人数は、4人になるといった具合である。

また同サイズ2人分でサイズ+1相当となるので、人間2人に馬(サイズ1)1頭が乗るといった組み合わせでも問題ない。

この制限を満たしているなら、騎乗状態で普通に戦闘が行えることを意味する。

これを越えた場合は乗騎・騎手ともに[行動力] = 0扱いとなり、アクションフェイズやリアクションでの行動に制限がかかる。

制限の倍を超えると、一切の移動も不可能になる。

11.11.2 騎乗移動

騎乗状態では、騎手は移動できない。

乗騎が移動することで、騎手も同時に移動することになる。

11.11.3 騎乗行動

騎乗状態でも、(両者がPCであれば)普通の行動はそれぞれ別個に、通常通り処理する。

11.12 範囲攻撃

一部の技能を使用することで、攻撃を**範囲攻撃**に変更することができる。

範囲攻撃は、一度の攻撃で複数の対象に同時に影響を及ぼすことができる。範囲攻撃は一度だけ判定を行い、対象はそれぞれ別個に防御判定を行う。

範囲攻撃には、**エリア攻撃**と**広域攻撃**がある。

11.12.1 エリア攻撃

エリア攻撃は、同一エリア内の全キャラクター(およびオブジェクト)を対象とする。

自身は対象外にできる。

11.12.2 広範囲攻撃

広範囲攻撃は、通常の範囲攻撃と同様に一つのエリア全体を対象とした後、その隣接エリアに対しても成功数と達成値を1/2にした上で影響を及ぼす。

これは十分に小さな数字になるまで、中心からエリアが1つ離れる度に1/2を重ねていく(1/2, 1/4, 1/8,...)。

11.13 相殺

攻撃の対象となったとき、通常は防御行動によりダメージの軽減を行うが、特定の条件を満たしたなら、防御の代わりに**相殺**を試みることもできる。

特定の条件としては、SPや技能の使用などがある。

相殺は、攻撃として判定して達成値を算出する。相殺が成立したなら、相殺の達成値だけダメージを軽減する。(防具の防御力などは考慮されない)

11.13.1 自分以外への攻撃に対する相殺

自分以外を対象にした攻撃に対しても、相殺は行える。

その場合、射程等はその対象への攻撃と同等に扱い、また達成値を半分にする。

自分以外への相殺は、軽減後の余剰ダメージが本来の攻撃対象に適用される。

攻撃対象は、余剰ダメージに対して更に防御などを行える。

11.13.2 範囲攻撃に対する相殺

範囲攻撃に対して相殺を成功させた場合、通常は自分のダメージのみを減少させる。

ただし相殺のために範囲攻撃をすれば、同一エリアに居る複数のキャラクターを守ることもできる。

この場合も、自分以外への攻撃に対しては達成値を半分にして計算する。

第 12 章

探索

12.1 概要

GM は望むなら、戦闘外の探索などもマップを用意して、ターン進行で解決しても良い。

ターン進行は戦闘と同様の処理をするが、PC が対立しているような特殊な条件下でもなければ、戦闘とは違ってイニシアチブを厳密に管理する必要はない。(どうせ味方同士であれば待機で自在に順番を変えられるので、ルール通りにやっているとも言える)

12.2 タイムスケール

探索をターン進行で行う場合、1 ターンの長さや、あるいはターン数の制限、ターン数の進行に伴うペナルティなどがあってもいい。

1 ターンの長さは 1 分でもいいし、1 日でもいいし、1 年でも構わない。敢えて決めずに、あやふやなままにしておいてもいい。

何ターンでも時間をかけて探索を続けられるのが好ましくないなら、規定ターン数を超えるとイベントなりペナルティなりが発生するようにしてもいいだろう。

これらはシナリオ上のシチュエーションに強く依存するため、GM が都合に応じて適切に決めること。

12.3 オブジェクト

マップ上には、情報収集のためのオブジェクトや障害などを配置する。

もちろん、戦闘用のマップを共用するように作成しても良い。

12.3.1 情報オブジェクト

情報を提供するためのオブジェクト。

PC が同じエリアで判定を行ったり、特定の条件を満たしたりすると情報を取得できる。

情報オブジェクトには例えば、以下のようなものが考えられる。

キャラクター

情報を所有している NPC 等。

聞けば教えてくれるかもしれないし、何かしらの条件を要求されるかもしれない。あるいは、交渉の判定などが必要になるかもしれない。

判定不要の場合でも、情報量に応じて [行動力] を要求されるかもしれない。

施設

書庫や研究所、あるいは酒場や市街など。

資料や物品の搜索をしたり、人が多いところなら噂話の収集などができるかもしれない。

時には、こういったところで何かしらのイベントが発生することもあるだろう。

現場

何らかの出来事の起きた、あるいはこれから起きる現場。

調査をすれば何かしらの痕跡が残っているかもしれないし、あるいは自分たちで畏なり何なりを設置することもできるかもしれない。

12.3.2 障害オブジェクト

キャラクターの行動を阻害したり、攻撃を加えてくるようなオブジェクト。

例えば、以下のようなものが考えられる。

障壁

障壁を境に分断エリアを発生させることで、エリアを通行不能にする。

このオブジェクトの存在するエリアを通過して反対側に移動するためには、何らからの手段でオブジェクトを排除しなければならない。

例えば鍵のかかった扉であれば解錠すればいいし、バリケードなら破壊できるかもしれない。

畏

何らかのトリガで発動し、エリア内のキャラクターに悪影響を与える仕掛けの類。

単純にダメージを与えるものから拘束するもの、捕縛するものなど、多種多様な畏が存在し得る。

その回避方法や解除方法も多岐に渡る。判定しさえすれば発見・解除ができるような畏もあるだろうし、もしかしたらどうやっても解除不能な畏もあるかもしれない。

難所

エリアの移動や行動を困難にする。

このオブジェクトはエリアの地形が厄介なものであることを意味し、移動のコストが増加したり、行為判定の難易度が上昇したりする。

ここでは、適切な道具や乗り物があればペナルティを緩和できるかもしれない。あるいはもしかしたら、整地してオブジェクトを排除できることも、ないとは言いきれないだろう。

12.3.3 隠匿オブジェクト

オブジェクトは、隠されているケースもある。

隠されたオブジェクトについては、観察を行うことで発見し得る。

12.3.4 判定例

以下に、戦闘外でよく使用する判定の例をリストアップする。

体術 - 【体力】

アクロバット、跳躍、水泳など、体を使った運動能力を問う行動全般

手先 - 【感覚】

鍵開け、畏解除、工作など、手先の器用さを問う行動全般

知覚 - 【感覚】

捜索、索敵、危険感知など、知覚能力を問う行動全般

調査 - 【感覚】

文献の調査や聞き込みなど、情報収集を行う行動全般

話術 - 【魔力】

交渉や説得、議論や扇動など、会話によって他者に影響を与える行動全般

芸術 - 【魂】

絵画や彫刻などの、他人の感情に訴えかける創作活動

12.4 戦闘

この探索ルールを用いた場合、戦闘ルールとイコールであるため、そのまま戦闘を混ぜ込むことも可能である。

ちょっとした障害として敵を用意したい場合などは、**インスタントキャラクター**(??参照)を配置すると良い。

彼らは普段はじっとしていたり隠匿状態だったりしながら、条件を満たす(視界内にPCが入る等)と動き出して攻撃をするような、単純なルーチンで動作するのだ。

第 13 章

簡易キャラクター

13.1 概要

全ての NPC を PC と同等のルールで構築するのは、作成においても運用においても GM の負担が大きい。そこで、通常よりも簡便な仕様でキャラクターを構築するルールを用意する。

13.2 マイナーキャラクター

通常よりも少ない能力値で構成するキャラクターを、マイナーキャラクターと呼称する。

マイナーキャラクターは通常通りの判定が可能であり、ある程度の重要性を持つ NPC に適用することを想定している。

13.2.1 能力値

『ランク』 マイナーキャラクターの強さの程度を表す数字

『サイズ』 大きさ。通常の PC と同じ

【体力】 通常の PC と同じ

【感覚】 通常の PC と同じ

【魔力】 通常の PC と同じ

[HP] = (【体力】 + 【魔力】) × 4。通常の PC とおおむね同じ。戦意が低いのなら半分にする (すなわち半分で戦意喪失する)

[行動力] = 『ランク』 × 2

[防御力] = 0 ~ 【体力】

13.2.4 運用方法

基本は通常のキャラクターと同じだが、MP が存在しない。MP を消費する技能を使用したい場合は、代わりに行動力を減らして代用とする。

判定せずに、固定値で運用しても良い。その場合、成功数は『行動力/2』となる。

13.3 コモンキャラクター

戦闘に必要な最小限の能力で構成するキャラクターを、コモンキャラクター、引いてはコモンと呼称する。

【先制力】 = 【感覚】 - 『サイズ』 *times* 2。通常の PC と同じ

特殊能力 何らかの特殊な能力を所有していれば、それを記載する。通常の PC とおおむね同じだが、マイナーキャラクターと噛み合わない場合は任意で調整すること

13.2.2 作成手順

『ランク』『サイズ』に任意の値を設定する。これにより、おおよその強さが定まる。

【体力】【感覚】【魔力】の 3 つに合計が ランク × 3 になるように値を割り振り、更に 3 つ全てに『サイズ』 × 2 を加算する。

他の攻撃以外の能力は、3 つの能力値から計算で求められる。

最後に、攻撃手段を作成すれば一通り完成となる。

特徴は任意に必要なものを取得すること。

13.2.3 攻撃手段

攻撃手段は一つ一つ別データとして設定する。

コモンは判定を行わず、防御することもなく、ただ固定値で攻撃のみを行う。

竜機大戦 *Dragomakhia*

コモンは、重要度の低いキャラクターや、あるいは多数の集団などに適用することを想定している。

13.3.1 能力値

サイズ 大きさ。通常の PC と同じ

HP ダメージを受ける度に減少する。0 になると戦闘不能

他、キャラクター毎に特殊能力を持つこともある。

特殊能力例

名称	効果
白兵攻撃	同一エリア内の対象に白兵攻撃が可能になる。達成値 = 桁数 × 10 + 先頭数字。詳細は
射撃攻撃	射程 2 の射撃攻撃が可能になる。ただし距離 0 と 2 に対する攻撃は、達成値が半分になる。攻撃の対象となった際には、防御や回避などの受動行動は一切行わない。命中の成功数が 1 以上であれば攻撃は成功となり、そのままダメージを適用する。
魔法攻撃	同一エリアと隣接エリアに、魔法攻撃が可能になる。
飛行	空中エリアを移動可能になる。
高機動	倍の距離を移動できる。
騎乗可能	自身が乗騎に、他のキャラクター 1 体が騎乗者となる以外を対象とした場合、攻撃の達成値は次のよ <small>きる。ただし騎乗者は、乗騎よりもサイズが小さくなるなければならない。</small> ユニットの移動能力は、乗騎に依存する。
群団	複数のキャラクターと、ユニットを形成することができる。ただし、構成員は全て同じ
	サイズでなければならない。
	ユニットの移動能力は、一番遅い構成員に依存する。
	またこのユニットの攻撃は、1 つのエリア内にある任意のキャラクター 1 体に対して行うことができる。
領域支配	存在するエリア内に、自動的に分断エリアを形成する。[HP] が 1 以上であるなら、最終的な攻撃の達成値を (サイズ + 1) 倍する。

13.3.2 運用方法

コモンは、一切の判定を行わない。

13.4 ユニット

〔騎乗可能〕や〔群団〕のような特殊能力を持ったコモンは、他キャラクターとユニットを形成することができる。

前者の能力によるユニットを**騎乗ユニット**、後者を**群団ユニット**と呼称する。

ユニットは、擬似的に 1 個のキャラクターとして行動する。

13.4.1 ユニット形成と解除

ユニットの形成と解除は、〔騎乗可能〕や〔群団〕を持つコモンに対する他のキャラクターの参入や離脱という形で行われる。

参入はメインアクションで行う。

行動順は必ず最後であり、コモン同士であれば現在 HP の少ない方が優先的に行動する。

移動は〈移動 S〉と〈移動 M〉は可能だが、〈移動 E〉は不可。

標準の攻撃は『白兵攻撃』で、攻撃の成功数は『現在 HP/10』となる。達成値は、対象がコモンか否かによって変動する。

対コモン

達成値 = HP/10

対非コモン

攻撃達成値

HP	達成値	備考
1~10	1~10	HP1 毎に +1
11~100	11~20	HP10 毎に +1
101~1000	21~30	HP100 毎に +1
1001~10000	31~40	HP1000 毎に +1

サイズ修正

攻撃の達成値を (サイズ + 1) 倍する。

離脱はいつでも可能。

13.4.2 ユニットのベース

ユニットのベースは〔騎乗可能〕や〔群団〕を持つコモンとなり、他のキャラクターはそこに参入する形になる。

〔群団〕を持つキャラクターが複数いる場合、[HP] の多いキャラクターが優先的にベースになる。

13.4.3 行動

全ての構成員は、ユニットのベースとなったコモンの手番で同時に行動する。

アクションフェイズにおける構成員同士の行動順番は、任意で良い。

13.4.4 移動

移動はユニット単位で行う。

騎乗ユニットであれば、ベースとなったコモンの移動能力が適用される。

群団ユニットであれば、構成員全員が個別に同じ移動※を行わなければならない。したがって、一番遅い者に全体があわせることになる。

※ 3 種の移動を同時に実行する必要があり、かつ移動距離をあわせる必要がある

13.4.5 防御

騎乗ユニットを対象とした攻撃は、通常キャラクターへの攻撃として扱われる。騎手は通常通りに防御で

きる。

群団ユニットを対象とした攻撃は、コモンへの攻撃として扱われる。ただしこのとき、構成員のうち 1 人だけ〈防御〉することが可能。

13.4.6 ダメージ適用

ユニットへのダメージは、構成員の間で任意に振り分けられる。

ただし、個々の構成員が引き受けられるダメージには上限がある。

通常キャラクター 死亡ダメージまで

コモン HP が 0 になるまで