

目次

第 1 章	世界背景	8
1.1	竜機大戦	8
1.2	デモニア	8
1.2.1	感染	8
1.2.2	異形化	9
1.2.3	習性	9
1.2.4	魔動デモニア	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
1.5.1	汚染領域	11
1.5.2	接触国家	11
1.5.3	未接触国家	12
第 2 章	キャラクター	13
2.1	キャラクター	13
2.2	データ解説	13
2.2.1	主能力値	13
2.2.2	副能力値	13
2.2.3	特殊背景・一般技能・戦技	13
2.2.4	所持品	14
2.3	キャラクター作成	14
2.3.1	作成手順	14
2.3.2	設定	15
第 3 章	特徴	16
3.1	特殊背景	16
3.2	一般技能	17
第 4 章	戦技	18
4.1	概要	18

4.1.1	項目	18
4.2	自動取得戦技	19
4.2.1	基本戦技	19
4.2.2	応用戦技	20
4.3	選択戦技	22
4.3.1	白兵戦技	22
4.3.2	射撃戦技	23
4.3.3	防御戦技	24
4.3.4	体術戦技	25
4.3.5	知覚戦技	26
4.3.6	騎乗戦技	26
4.3.7	指揮戦技	26
4.4	魔技	27
4.4.1	hoge 魔技	27
第 5 章	装備品	31
5.1	装備品	31
5.1.1	武器	31
5.1.2	防具	31
5.1.3	ファッション	32
5.1.4	その他	32
5.2	相当品	32
第 6 章	竜人	33
6.1	竜人	33
6.2	竜体	33
6.3	竜体の作成手順	33
6.3.1	補正值	33
6.3.2	属性	33
6.3.3	戦技	33
6.3.4	装備品	34
6.4	運用方法	34
6.4.1	変化	34
6.4.2	コスト	34
6.4.3	戦技	34
6.4.4	攻撃	34
6.4.5	変化解除	35
第 7 章	魔動機人	36
7.1	魔動機人	36
7.2	魔動機人の作成手順	36
7.2.1	フレーム	36
7.2.2	燃料タンク	36
7.2.3	オプションユニット	36

7.3	運用方法	37
7.3.1	エネルギー	37
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	戦技	38
第 8 章	魔光器	39
8.1	魔動兵器	39
8.1.1	魔光器の由来	39
8.1.2	魔光器の性能	39
8.1.3	魔光器の運用	39
第 9 章	判定	41
9.1	行為判定	41
9.1.1	使用ダイス	41
9.1.2	用語解説	41
9.1.3	処理の流れ	41
9.1.4	行動の宣言	41
9.1.5	判定値と係数の決定	41
9.1.6	難易度と目標値の確認	42
9.1.7	達成値の算出	42
9.2	特殊な判定	42
9.2.1	追加判定	42
9.2.2	競争	42
9.2.3	戦技	43
9.2.4	継続判定	43
9.3	[SP]	43
第 10 章	マップ	44
10.1	概略	44
10.2	設定	44
10.3	移動	44
10.3.1	空中エリア	44
10.3.2	難所	45
10.4	オブジェクト	45
10.4.1	オブジェクトサンプル	45
10.4.2	戦闘域	45
10.4.3	エリア攻撃	45
10.4.4	分断エリア	45
10.5	補足	45
第 11 章	戦闘	47
11.1	ターン進行	47
11.2	戦闘の流れ	47

11.3	ポジショニング	47
11.4	ターン開始フェイズ	47
11.5	イニシアチブフェイズ	47
11.5.1	待機中	47
11.6	アクションフェイズ	48
11.6.1	攻撃	48
11.6.2	移動	48
11.6.3	離脱	48
11.6.4	隠形	48
11.6.5	観察	48
11.6.6	その他の戦技	49
11.6.7	戦技の使用制限	49
11.6.8	アクションフェイズの終了	49
11.7	リアクション	49
11.7.1	回避	49
11.7.2	防御	49
11.7.3	相殺	49
11.7.4	封鎖	49
11.7.5	その他	50
11.8	ターン終了フェイズ	50
11.9	攻撃の解決	50
11.10	ダメージと負傷	50
11.10.1	ダメージ	50
11.10.2	負傷	50
11.10.3	気絶	50
11.10.4	死亡	50
11.10.5	休息	51
11.10.6	疲労	51
11.10.7	毒・病気・心理的外傷	51
11.10.8	墜落	51
11.11	騎乗	51
11.11.1	騎乗制限	51
11.11.2	騎乗移動	51
11.11.3	騎乗行動	51
11.12	範囲攻撃	51
11.12.1	エリア攻撃	51
11.12.2	広範囲攻撃	51
第 12 章	探索	52
12.1	概要	52
12.2	タイムスケール	52
12.3	オブジェクト	52
12.3.1	情報オブジェクト	52
12.3.2	障害オブジェクト	52

12.3.3	隠匿オブジェクト	53
12.4	戦闘	53
第 13 章	簡易キャラクター	54
13.1	概要	54
13.2	マイナーキャラクター	54
13.2.1	攻撃手段	54
13.2.2	固定値運用	54
13.3	コモンキャラクター	54
13.3.1	能力値	54
13.3.2	運用方法	55
13.4	ユニット	55
13.4.1	ユニット形成と解除	55
13.4.2	ユニットのベース	55
13.4.3	行動	55
13.4.4	移動	55
13.4.5	リアクション	55
13.4.6	ダメージ適用	56

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： 10 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い

たのだ。

大陸極西部の大半は、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、デモニア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 デモニア

デモニアという呼称は、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。

デモニアがどこから、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アになること、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アになるケースについては、ほとんど報告されていない。生きた人間が普通の生活を送りながら少しずつ凶暴化し、デモニア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、公式には生きた人間や動物がデモニアになることはないとしている。

確実なのは、デモニアに殺された生物はデモニアとして蘇る可能性があるということである。デモニア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アとなり、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、デモニアとの戦いで死ん

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

デモニアとなった者は、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とも多い。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ア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、これがデモニア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

基本的にデモニアは凶暴であり、獰猛であり、そして知性に欠ける。

最初期のデモニアは、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。

デモニア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、そういったデモニア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、デモニア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、未だデモニアの群れ

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ア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 魔動デモニア

デモニア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、デモニア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ア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。

魔動機人はデモニア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、デモニアの一員として動き、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。

デモニア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、あるいはデモニアに抗するために新たに製造された個体であったりする。

デモニア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、デモニア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

魔動機人^{ギガース}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竜騎兵^{ドラグーン}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

デモニア襲来以後も、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アを押し返すには、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。デモニア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

デモニアの侵攻が確認された地域は最低でも 50 万平方キロメートルに及び、実際にはその倍を超えると推測される。これらの地域は、汚染領域と呼ばれる。

汚染領域の深部より、デモニアは現れる。それは数限りなく、人類の防衛ラインは日々後退、それに伴い汚染領域は拡大し続けている。

1.5.1 汚染領域

汚染領域は、その深度に応じて 3 つに区分される。

深度 1：前線領域

度々デモニアの襲撃を受けながらも、未だ人類が優勢を保っている地。自然の生態系も本来ものを維持できており、平時には外部と大差ない風景が見られる。

しかし、連日のように訪れるデモニアへの対処コストは重くのしかかり、その上で散発的に発生する大規模なデモニアの侵攻を抑えることは極めて困難であり、日々前線領域は拡大―後退しつつある。

ほとんどの地域では、事態の深刻さを理解した外国より支援を受けることで、辛うじて前線を維持している有様である。

深度 2：孤立領域

外部からの組織的な支援が届かなくなり、孤立しかけの、半ば見捨てられた都市たちが点在する地。真の最前線。

奥に行くに従いデモニアと化した野生動物を見ることも珍しくなくなり、また植生が変異している(植物のデモニア化は正式には確認されていない)との目撃証言すらある。

取り残された集落が受けるデモニアの襲撃は前線領域の比ではなく、支援物資を輸送することすら困難なこの地においては、何処も組織的な抵抗ができなくなるのは時間の問題であろうと言われる。

そして前線領域に住む者たちは知るので。孤立領域で人間の集落が一つ消える度に、そこが引き受けていた分の襲撃が増えることになり……今度は自分たちが孤立する番なのだ。

深度 3：未確認領域

未だ誰も確認した者がいない最深部。全ての元凶たるデモニアは、ここの中心に現れたとされる。

もはや正常な動物も植物も一切として存在しない異界と成り果てていると言われるが、それらも全て仮説にすぎない。

1.5.2 接触国家

国内に汚染領域を抱えている国は、当然のように総力を上げてデモニアの侵攻に抗する。そうせざるを得ないのだ。

最初期には隣国とのトラブルが発生することも少なかったが、直にそれも収まることになる。なにせ余計なことをする余力など一切なく……そして、汚染領域と接していない近場の国も、遠からず現実を知ることになるからだ。

いずれ不毛の地になることが、驚異から侵攻されることが確定しているとするならば、そのような地を奪い合い事に何の価値があろうか。むしろ汚染領域への対処が困難な弱小国に至っては、率先して身売りを始める始末である。それらも、他人事と放置してはそこが防衛の穴になってしまうため、勢い他国も援助せざるを得なかった。

皮肉なことに、恐るべき驚異の存在が人類間の戦争を抑止することになってしまったわけである。無論、それはそれとして陰謀や策謀が絶えることもなければ、表面上の争いがなくなるまでの間に幾つもの地や国がデモニア禍に飲み込まれて消えていったわけだが。

1.5.3 未接触国家

汚染領域から遠く離れた地では、デモニアなどおとぎ話の一種に過ぎない。今日も昨日と変わらない日々を過ごしている。

しかし、汚染領域に近づけば近づくほど、否応なく危機感を共有していくことになる。今はまだいいが、もし汚染領域に接するようになればどれほどの被害を受けることになるか。

彼らは少しでも接触国家に押し付けるべく、可能な限りの援助を行っている。彼らの理想は、デモニア禍を完全に退けた後に弱った接触国家を切り取って利益を得ることであったが……日々悪化していく戦況に、明日は我が身であることを思い知らされていく真っ最中だ。

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つの能力値の合計は**30**、各能力値の範囲は1～9となる。

【体力】 筋力、運動能力、頑健さ。白兵攻撃と耐久力に影響。

【感覚】 反射速度、知覚能力。射撃攻撃と回避、行動順序に影響。

【魔力】 魔力への親和性と、それに伴う生命力。魔法や持久力に影響。

【技量】 身につけた技術。器用さ、俊敏さ。武器攻撃の命中や回避に影響。

【集中】 集中力、精神力、持続力。行動の強化や魔法の命中に影響。

【魂】 底力。いざという時に強い力を発揮する。PCにのみ存在。

2.2.2 副能力値

6種の主能力値以外に、以下の6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、能力値以外に装備等の修正も入ることに注意が必要。

【最大 HP】 = 20+ **【体力】** ×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

マジックポイント [MP] の最大値。

MPの初期値は0で、増やすには特定の戦技を使う必要がある。HPの代替や、魔技のコストとして使用する。

【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。

【先制力】 = **【感覚】** - 防具修正

行動優先権。高い者が常に先手を取れる。

【回避力】 = **【技量】** - 防具修正

高いほど攻撃の威力を軽減できる。

2.2.3 特殊背景・一般技能・戦技

キャラクターは基本的な能力値の他、特徴や戦技で表現される。

初期状態のPCは、計**10**レベル分の特殊設定、計**6**～**9**レベル分の一般技能、それに自動取得分に加えて**6**～**9**個の戦技を持つ。

特殊背景

特殊背景は、普遍的な能力や技術、所持品などとは違う、文字通り特別な能力、背景、装備品などを表す。

PCはこの特殊背景により、竜への変身や人型魔動機の操縦などを行えるようになる。

詳細は、第3.1章 **特殊背景**を参照。

一般技能

一般技能は、戦闘には関係しないジャンルの得意分野、身につけた技術や技術の他、手にした財産や地位などを表す。

一般技能の詳細は、第3.2章 **一般技能**を参照。

戦技

戦技は、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。戦

技を取得することにより、キャラクターは特異な技を使用することができるようになる。

技能の詳細は、第4章 **戦技**を参照。

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。

これらは一般技能や戦技により取得される。

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際には、まず以下のものをROCで選択する。

- フォーム1つ
- クラス1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3点追加
- 任意の一般技能・戦技を計3つ取得

取得した特徴を加味して副能力値を算出し、一般技能や戦技による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

《配下》 配下のデータを作成する

《徒人》 レベルに応じて追加で一般技能や戦技を取得する

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。

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	熟練者	《徒人》10レベル
6	任意	特殊背景を合計10レベル分取得

クラス

キャラクターの持つ能力の方向性。

基本的な能力値と戦技が決まる。

第2. キャラクター

D66	名称	体	感	魔	技	集	魂	戦技
1	1 戦士	6	5	3	6	3	4	中武器習熟 中防具習熟 乱撃 強襲
	2 軽戦士	4	6	4	7	2	4	中武器習熟 小火器習熟 間隙 流水
	3 重戦士	7	2	5	5	4	4	中武器習熟 重防具習熟 盾習熟 庇護・急
	4 剣士	6	6	2	7	2	4	中武器習熟 鋭撃 鋭撃口 切払い
	5 狂戦士	7	5	1	8	2	4	重武器習熟 強襲 疾走 高速反応
	6 格闘家	5	3	5	5	5	4	功夫 流水 フォースウェポン リジェネレート
3	1 銃士	4	6	4	6	3	4	小火器習熟 掃射 連射 迎撃
	2 射手	4	7	2	6	4	4	小火器習熟 曲射 阻止 疾走
	3 狙撃手	6	7	2	6	2	4	重火器習熟 遠射 狙撃 鷹の目
	4 野伏	4	6	2	8	3	4	小火器習熟 狙撃 風早 暗闘
	5 暗殺者	5	5	3	8	2	4	陽炎 無風 暗闘 暗視
	6 魔法強化兵	5	5	4	7	2	4	中武器習熟 アクセル フィジカルブースト ファストスペル
5	1 魔法戦士	5	3	4	6	6	3	中武器習熟 中防具習熟 遠当 フォースウェポン
	2 魔弾の射手	4	6	4	5	5	3	小火器習熟 狙撃 フォースウェポン ルーンドロウ
	3 魔術師	2	4	7	3	7	4	マジックミサイル ストーム ロングレンジ フライト
	4 治癒術士	4	4	5	4	6	4	小火器習熟 マルチキャスト ヒーリング ルーンドロウ
	5 強化術士	4	5	5	4	5	4	小火器習熟 アクセル ファストスペル ルーンドロウ
	6 任意	27 割り振り (1~9)						任意の戦技を4つ選択

ジョブ

キャラクターの職業。

一般技能を得る。

D66	名称	特徴
1	1 貴種	芸術 1 財産 1 権力 2
	2 商人	話術 1 博識 1 財産 2
	3 騎士	体術 1 財産 1 名声 1 権力 1
	4 兵士	体術 1 直感 1 工作 1 捜索 1
	5 学者	博識 3 魔術 1
	6 神職	話術 2 博識 1 権力 1
3	1 職人	直感 1 工作 3
	2 技師	魔動工学 2 工作 2
	3 旅人	体術 1 直感 1 博識 1 料理 1
	4 傭兵	体術 1 直感 2 医術 1
	5 芸人	話術 2 芸術 2
	6 斥候	工作 2 捜索 2
5	1 狩人	体術 2 捜索 2
	2 教師	話術 2 博識 2
	3 料理人	医術 1 料理 3
	4 医師	医術 3 財産 1
	5 占者	話術 2 魔術 2
	6 任意	任意の一般技能を計4レベル分

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。

第3章

特徴

3.1 特殊背景

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レベル分の特殊背景を取得する。

原則として、この10レベル分以上の特殊背景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 ^{キガース} 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。 詳細は第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 ^{エンジニア} 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。 詳細は第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。
徒人	特別な能力や装備などは持たぬただ人。 一般技能の合計レベルと戦技の合計数に、レベル/2を加算する。

3.2 一般技能

身につけた技術や、所持品など。主に戦闘外の行動に影響する。

最大 3 レベル。初期キャラクターは合計 6～9 レベルの一般技能を持つ。

名称	解説
体術	体の動かし方、全身運動に長けている。 アクロバットや跳躍、登攀、短距離走などを行う際に係数+レベル。
直感	ちょっとした違和感に気がつきやすい。 何らかの危険や異常に対する知覚に係数+レベル。
工作	機械や構造物の扱いに長けている。 鍵開けや罠の設置・解除、機械類の組み立てや解体、分析などを行う際に係数+レベル。
話術	会話の技術に長けている。 交渉や聞き込み、尋問、演説など、言葉を使った行動に係数+レベル。
搜索	隠された事物や情報を見つけ出すことに長けている。 調査活動に係数+レベル。
魔動工学	最新の魔動工学を修めている。 魔動機械の修理や分析、設計開発などに係数+レベル。
魔術	魔法の術式に詳しい。また、日常生活全般に役立つ、ちょっとした魔法の数々(例えば着火、照明、浄水、乾燥、冷暖房、時報、虫よけなど)を修めている。 術式の解析や儀式魔法の行使などに係数+レベル。
博識	様々な分野について知悉している。 知識の有無を問う判定において係数+レベル。
医術	実践的な医術を身に着けている。 怪我や病気の診察や治療に係数+レベル。 【技量】による判定で【HP】の回復も可能。
芸術	何らかの芸術にまつわる技巧、感性の持ち主。 歌唱や楽器演奏、絵画、詩吟などの芸術活動の他、それらの審美の際に係数+レベル。
料理	料理がとても上手い。美味しい。 料理をする際に係数+レベル。
財産	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。 また、レベルに応じてファッションを追加取得可能。
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	人手や人海戦術が有効なシチュエーションでは、[権力] レベルを【能力値】に加算できる。

第4章

戦技

4.1 概要

主に戦闘中に行える基本的な行動、および特異な効果をもたらす行動を、まとめて戦技と呼称する。
基本的な行動については自動取得戦技として、全ての PC は所持しているものとする。
それ以外の選択戦技と魔技については、キャラメイク時に規定の範囲内で選んで取得すること。

重複不可の原則

戦技の中には宣言するだけで効果を発揮するものもあるが、同じスキルを複数回宣言しても重複して効果を得ることはできない。

4.1.1 項目

属性

判定 指定された判定値により判定を行う。明記がなければ係数=1
宣言 宣言により使用。判定はしない
自動 所持しているだけで効果がある
戦技名 書かれた戦技と同時に使用を宣言し、その性質を変化させる

タイミング

メイン メインアクションとして実行
サブ サブアクションとして実行
リアクション リアクションとして実行
ファスト ターン開始フェイズに一つだけ実行可能
フリー いかなるタイミングでも使用可能。ただし、その瞬間に効果を発揮できなければ無効になる
インタラプト 特定条件において割り込んで実行する
オート 常時効果を発揮し続ける

コスト

コストが指定されている戦技は、使用時に支払わなければならない。
コストとしては主に HP や MP が指定される。MP が指定されているならば MP を消費しなければならないが、HP が指定されている場合は MP で代替することもできる。
1つのアクションフェイズ中に消費できる HP には上限があることに注意すること。一方、MP の消費については制限はない。

4.2 自動取得戦技

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。

4.2.1 基本戦技

どのようなキャラクターでも関係するような、基礎的な戦技。戦闘にまつわる基本的な行動や、初期装備品を含む。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
白兵	判定	メイン	[命中力]	-	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。白兵武器の [命中力] で判定を行い、[攻撃力] を係数とする。 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	[命中力]	-	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。射撃武器の [命中力] で判定を行い、[攻撃力] を係数とする。 ただし対象が自身のいるエリアから 1 つ離れる毎に、難易度が +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。
回避	判定	リアクション	[回避力]	-	攻撃の対象となった際、避けてダメージを軽減する。 難易度を 7 として [回避力] で判定を行い、その成功数だけ攻撃の成功数を減らす。攻撃の成功数が 0 以下になれば、攻撃は無効化される。 ただし攻撃側の [先制値] が自身の [先制値] を上回っている場合、差分だけ判定ダイス数が減少する (最低 0)。 回避属性の技能は、全てこれと組み合わせて使用する。
防御	宣言	リアクション	様々	-	攻撃を受けた際、武器で防ぐなどしてダメージを軽減する。 難易度を 8 として、白兵攻撃に対しては【体力】、射撃攻撃に対しては【感覚】、魔法攻撃に対しては【魔力】で判定を行い、[防御力] に + 達成値 (=成功数) してダメージを算出する。 ただし攻撃側の [先制値] が自身の [先制値] を上回っている場合、差分だけ判定ダイス数が減少する (最低 0)。 防御属性の技能は、全てこれと組み合わせて使用する。
移動	宣言	メイン/サブ	-	-	隣接エリアに移動する。 1 ターン中に、メイン/サブ双方のアクションで実行可能 (ただしサブアクションとしては 1 度のみ)。 メインアクションで移動を行うと、アクションフェイズ終了時に [MP] は 0 になる。

調息	宣言	メイン	-	-	呼吸を整え、体力を回復する。 [HP] を【体力】 + 【魔力】 だけ加算する。
練気	宣言	サブ	-	-	気を練り、力を蓄える。 [MP] を【魔力】 だけ加算する。[MP] は [HP] の代わりに消費できる他、魔技のコストになる。 1 ターンに 1 度だけ実行可能。
集中行動	判定	エクストラ	X	XHP	集中して物事を行うことで、行為の精度を上げる。 メインアクション、あるいはリアクションでの判定に、X を判定値とした追加判定ができる。X の上限は [集中力] まで。
軽武器習熟	自動	オート	-	-	小型の武器の扱いに習熟している。 必要体力 3 以下の白兵武器、および必要体力 0 の射撃武器を取得できる。(個数は任意)
軽防具習熟	自動	オート	-	-	軽量の防具を着慣れている。 必要体力 3 以下の防具を取得できる。(装備せずとも良い)

4.2.2 応用戦技

より高度な戦闘行動。

誰もが使用できるが、使い所は限られる。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
強撃	白兵	フリー	-	-	白兵攻撃時、難易度を +2、攻撃力を 1.5 倍する。
速撃	白兵	フリー	-	-	白兵攻撃時、難易度を -2、攻撃力を 2/3 する。
防御専念	宣言	フリー	-	-	未行動状態 でのみ使用可能。使用后、 行動済み になる。 ターン終了まで、〈回避〉〈防御〉の難易度を -1 する。
相殺	宣言	インタラプト	-	-	攻撃に対して攻撃をぶつけて打ち消す。 未行動状態 でのみ使用可能。その後、 行動済み になる。 リアクション時に〈回避〉の代わりに攻撃を行えるようになる。相殺を行った際には、回避と防御力による通常のダメージ軽減処理は行わず、ただ攻撃の達成値同士のみを比較し、減算する。 自分以外へのダメージも軽減可能 (本来の攻撃対象のリアクションも行い、最終的なダメージの低い方を採用する)。
庇護	宣言	インタラプト	-	-	1 ターンに 1 度だけ使用可能。 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、ダメージ適用前に宣言することで、代わりに攻撃の対象となる。 このとき〈回避〉は使用不能。
射線妨害	宣言	フリー	-	-	自身のいるエリアを通過した射撃攻撃が宣言されたとき、自身の【サイズ】と同値の 遮蔽 として機能することができる。このとき攻撃者は、改めて宣言をやり直すこと。

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〈回避〉も〈防御〉も不能。
離脱	判定	メイン	【技量】	-	封鎖を振り切って、隣接エリアへと移動する。 封鎖を行っているキャラクターと互いに【技量】で競争判定を行い、成功数で上回れば安全に隣接エリアに移動できる。 判定に負けても移動は可能だが、その場合は〈離脱〉によらない移動と同じく、無防備で攻撃を受けることになる。
隠形	判定	メイン	【技量】	-	物陰などに身を隠して、隠匿状態になる。 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。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〉の達成値は、〈観察〉で発見するための目標値となる。 【サイズ】が 1 以上の場合、〈隠形〉判定の難易度には同値だけ加算される。
観察	判定	メイン	【感覚】	-	隠されたものを見つけ出す。 【感覚】で判定を行い、自身のいるエリア内にある隠匿状態のキャラクターやオブジェクトを発見する。
察知	宣言	フリー	-	2HP	瞬間的な観察。 【感覚】を達成値とした〈観察〉として扱う
後の先	宣言	メイン	-	-	楽な姿勢で意識を集中し、次の行動へと繋げる。 次ターンの [先制力] に [行動力] を加算する。

4.3 選択戦技

4.3.1 白兵戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
中武器習熟	自動	オート	-	-	中型の武器の扱いに習熟している。 命中力が 0 以上の白兵武器を取得できる。(個数は任意)
重武器習熟	自動	オート	-	-	大型の武器の扱いに習熟している。 命中力 0 未満の白兵武器を 1 つ取得できる。
鋭撃	白兵	フリー	-	1HP	白兵攻撃時、【攻撃力】に +1 する。
鋭撃□	白兵	フリー	-	2HP	白兵攻撃時、【攻撃力】に +1 する。
乱撃	白兵	フリー	-	1HP	白兵攻撃に対軍効果□を付与する。
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。
遠当	白兵	フリー	-	1HP	遠距離攻撃。難易度を +1 した上で隣接エリアのキャラクターを対象にできる。
間隙	宣言	ファスト	-	-	急所を狙いすました攻撃。 対象を選んで任意の値 X を宣言。ターン終了まで自身の [先制力] を $-X$ する代わりに、白兵攻撃時に対象の [防御力] を $-X$ させてダメージを算出する。
強襲	宣言	サブ	-	2HP	メインアクションにおいて、〈移動〉後に更に〈白兵〉を行える。
功夫	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。 素手による〈白兵〉と、〈回避〉の難易度を -1 する。
連撃	宣言	サブ	-	3HP	白兵攻撃後、宣言することでもう一度メインアクションとして〈白兵〉を行える。

4.3.2 射撃戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
小火器習熟	自動	オート	-	-	銃器の扱いに習熟している。 必要体力 4 以下の射撃武器を取得できる。(個数は任意)
重火器習熟	自動	オート	-	-	大型の火砲の扱いに習熟している。 必要体力 5 以上の射撃武器を 1 つ取得できる。
狙撃	宣言	ファスト	-	-	ターン中は〈回避〉〈防御〉〈移動〉が行えなくなる代わりに、射撃攻撃の難易度を -2 する。
連射	射撃	サブ	-	3HP	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	-	2HP	リアクションの難易度を +1 する。成功数が固定値の場合、その値を -1 する。
掃射	射撃	フリー	-	2HP	射撃攻撃に対軍効果口を付与する。
遠射	射撃	フリー	-	1HP	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〉の距離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。

4.3.3 防御戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
中防具習熟	自動	オート	-	-	頑強な防具を着こなすことができる。 必要体力 4~6 の防具を取得できる。(装備せずとも良い)
重防具習熟	自動	オート	-	-	全身鎧の類を着て動く術を身に付けている。 必要体力 7 以上の防具を取得できる。(装備せずとも良い)
盾習熟	自動	オート	-	-	盾の扱いに長けている。 盾を取得できる。盾を準備している間は、命中力が -1 される代わりに、防御の難易度が -1 される。 盾の効果はタイミング:ファストで ON/OFF を切り替えることが可能。
見切り	回避	フリー	-	2HP	回避の成功数を +1 する。判定後に使用可能。
庇護・急	庇護	フリー	-	3HP	〈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	[命中力]	-	回避の代わりに、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	[命中力]	-	回避の代わりに、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。

4.3.4 体術戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
疾走	自動	オート	-	-	メインアクションで〈移動〉した時に限り、エクストラアクションで更に〈移動〉できるようになる。
高速反応	宣言	フリー	-	XHP	イニシアチブフェイズ中の [先制力] を + 消費 HP する。これはアクションフェイズには適用されない。
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	-	3HP	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、使用者の【技量】になる。
無風	宣言	サブ	-	*3HP	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サブアクションによる〈移動〉を行う。またこのとき、1 エリア移動する毎に 3HP を消費する。
暗闘	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。

4.3.5 知覚戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
暗視	自動	オート	-	-	取得者は光量不足による一切のペナルティを受けない。
心眼	自動	オート	-	-	取得者は、不意打ちや奇襲に対してペナルティを受けず、また自身のいるエリア内の隠匿状態のキャラクターを攻撃対象にできる。
鷹の目	宣言	フリー	-	1~3HP	遠方のエリアを対象に〈観察〉を行えるようにする。最大で3エリア離れた場所を対象にでき、距離が必要な消費HPとなる。
共感	宣言	ファスト	-	-	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。戦闘中、「敵一体が誰を狙う予定か」を聞くことができる。戦闘外では、対象一体の大雑把な気分や発言の虚実などを判別できる。 GMは失敗させてもいいが、そのときは失敗したと伝えること。
予知	宣言	フリー	-	(1SP)	GMから「高確率でありえる未来の姿」か「敵一体の次の行動予定」を聞くことができる。このとき、1SPを消費することで行動予定を変更させることも可能(GMは拒否しても良い)。 《予知》は1シナリオに1回まではノーコストで実行可能。2回め以降は1SPを消費する。回数に関係なく、GMから情報を与えても良い

4.3.6 騎乗戦技

名称	属性	タイミング	判定値	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、以下の効果を得る。 ・騎手の〔先制力〕をユニットのものとして適用 ・ユニットへの攻撃は騎手が〈回避〉〈防御〉可能

4.3.7 指揮戦技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
攻撃指示	宣言	ファスト	-	1HP	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、攻撃力を+1する。 他陣形との併用不可。
防御指示	宣言	ファスト	-	1HP	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、防御力を+1する。 他陣形との併用不可。
機動陣形	宣言	ファスト	-	1HP	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、エクストラアクションによる〈移動〉が可能になる。 他陣形との併用不可。

4.4 魔技

魔技とは、主に MP コストで使用する特殊な戦技である。性質が特殊なために別項目としているが、意味合い的には選択戦技の一部となる。

特に注記がない限り、魔技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し、また使用したターン限りの効果である。

同じ効果を持つ魔技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。

4.4.1 hoge 魔技

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
ディスペル	宣言	インタラプト	-	XMP	魔法 1 つを対象とする。ディスペルの消費 MP だけ、対象魔法の消費 MP が相殺される。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	-	XMP	自身の [HP] に、消費した MP の 2 倍を加算する。
ヒーリング	判定	メイン	【集中】	XMP	消費 MP を係数とし、判定の達成値を対象の [HP] に加算する。
アクセル	宣言	フリー	-	XMP	ターン中、[先制力] を + 消費 MP する。
ホールド	判定	メイン	X	XMP	対象の [先制力] を、ホールドの成功数だけ減少させる。この効果は〈回避〉の成功数によって軽減される。 受けたホールドの効果は、サブアクションで HP を消費 (先制力 1 につき HP1) することで解消できる。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
フォースウェポン	宣言	フリー	-	XMP	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/射撃攻撃の[攻撃力]に+消費MPする。ただし《フォースウェポン》を適用した攻撃は、【技量】と【集中】のいずれか低い方を基準に[命中力]を算出しなければならない。 またこの攻撃はベースとなった攻撃に加えて『魔法攻撃』としても扱う。この攻撃に対する〈防御〉は、【体力/感覚】に【魔力】を加算して行える。
フィジカルブースト	宣言	フリー	-	XMP	ターン終了まで、自身の【体力】を+消費MPする(最大で【魔力】÷2)。 これは[最大HP]には影響しない。
センサー	宣言	フリー	-	XMP	ターン終了まで、自身の【感覚】を+消費MPする(最大で【魔力】÷2)。 これは[先制力]には影響しない。
ステルス	宣言	フリー	-	XMP	〈隠形〉や《陽炎》の使用時に、【技量】を+消費MPする。
キネシス	宣言	フリー	-	XMP	キネシスにより物を動かす際は、消費MPを【体力】の代わりとする。 またキネシスの効果で白兵/射撃攻撃を行う際には、【技量】の代わりに【集中】を使用する。
マジックミサイル	判定	メイン	【集中】	XMP	同じエリアに存在する単体を対象に、【集中】を[命中力]、消費MPを[攻撃力]とした『魔法攻撃』を行う。
ホーミング	宣言	フリー	-	-	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》の難易度を-5、[攻撃力]を1/2倍する。
マルチターゲット	宣言	フリー	-	XMP	消費MPに応じて、《マジックミサイル》に対軍効果(X+1)を付与する。
ストーム	宣言	フリー	-	XHP	《マジックミサイル》の消費MPと同じだけのHPを消費する(MP代替は可能)。《マジックミサイル》に対軍効果□を付与した上で、 エリア攻撃 とする。

フォースウェポン□	判定	インタラプト	【集中】	XMP	他者の白兵/射撃攻撃に対する『追加攻撃』。未行動状態でのみ使用可能。その後、行動済みになる。 この追加攻撃は、消費 MP を [攻撃力]、【集中】を [命中力] とした、難易度 8 の『魔法攻撃』となる。
フォースシールド	判定	インタラプト	X	XMP	ダメージ適用直前に使用可能。消費 MP を判定値として判定を行い、一時的に攻撃力を-成功数する。
フォースシールド□	宣言	フリー	-	XHP	範囲攻撃に対して、《フォースシールド》の効果在同一エリア内の複数の対象へと適用できるようになる。 HP1 消費につき、対象 +1。
フォースウォール	判定	メイン	【集中】	XMP	オブジェクト『魔力壁』を設置する。 【集中】を判定値、消費 MP を係数として判定を行い、設置された魔力壁はその達成値に等しい HP を持つ。魔力壁の存在により、設置エリアは『分断エリア』になる。
フライト	宣言	フリー	-	1MP	飛行状態となり、空中エリアを移動できるようになる。 空中エリアを 1 つ移動する度に、MP を 1 点消費する必要がある。
テレポート	宣言	フリー	-	X × 2MP	地形や妨害を無視して、離れたエリアに移動する。 目標エリアまでの距離 × 2 の MP を消費する必要がある。 テレポートを使用したターンは〈移動〉不可。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
ファストスペル	宣言	フリー	-	-	自身の〈練気〉のタイミングをファストに変更する。
マルチキャスト	宣言	フリー	-	-	自身の『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。
ルードロウ	宣言	メイン	-	-	自身の [MP] を +【魔力】する。
ロングレンジ	宣言	フリー	-	XHP	自身が魔技を使用する際、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 HP 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	-	-	属性による付与効果。火/雷/光等。 自身の『魔法攻撃』の [攻撃力] を +1 する。
エンチャント/スルー	宣言	フリー	-	-	属性による付与効果。風/闇等。 自身の『魔法攻撃』では、[防御力] を -2 してダメージを算出する。
エンチャント/ヒット	宣言	フリー	-	-	属性による付与効果。雷/風/光等。 自身の『魔法攻撃』の [攻撃力] を -1、 難易度 を -1 する。
エンチャント/バインド	宣言	フリー	-	-	属性による付与効果。雷/氷/闇等。 自身の『魔法攻撃』に、ダメージを与えたときに対象の [先制力] が -1 する効果を付与。このマイナスはサブアクションで HP を 1 点消費することで解消される。
エンチャント/ワイド	宣言	フリー	-	-	属性による付与効果。火/風/毒等。 自身の『魔法攻撃』に対軍効果□を付与。
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。

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、所持している武器からどれを使用するか選択する。

【種別】 攻撃に使う技能

【必要体力】 使用するにはこれ以上の【体力】が必要

【攻撃力修正】 武器の威力。白兵武器なら【白兵基礎値】、射撃武器なら【射撃基礎値】と加算して【攻撃力】とする

【命中力修正】 命中の修正値。【技量】と加算して【命中力】とする

【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	必要体力	攻撃力修正	命中力修正	射程
素手	白兵	0	1	0	-
短剣	白兵	3	2	+1	-
長剣	白兵	5	3	0	-
大剣	白兵	7	4	-1	-
投石	射撃	0	1	0	1
短銃	射撃	2	2	+1	1
長銃	射撃	4	3	0	2*
大砲	射撃	6	4	-1	2*
狙撃銃	射撃	6	3	0	3**

* 同じエリアの対象へは難易度 +1

** 遠隔エリアを狙う際の難易度が通常より-1 される。代わりに、同じエリアの対象へは +2

5.1.2 防具

防具は一つだけ装備することができる。

【必要体力】 使用するにはこれ以上の【体力】が必要

【防御力】 攻撃の係数を軽減する

【先制力修正】 自身の先制力に適用される

分類	必要体力	防御力	先制力修正
衣服	0	0	0
軽防具	3	1	-1
中防具	5	2	-2
重防具	7	3	-3

5.1.3 ファッション

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**選択時にそれに相応しいようなファッションを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。

襤褸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
 オリエンタル武士道スタイル
 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
 心も体も身軽な風来坊
 君の考える素敵なお名前

5.1.4 その他

分類	効果
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
馬	1行動で2エリアの〈移動〉が可能
馬車	

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。

分類	相当品
短剣	手斧、短刀、ダガー、スモールソード
長剣	槍、戦斧、打刀、ショートソード、ロングソード、レイピア
大剣	長槍、大斧、野太刀、ツヴァイハンダー、ハルバード
短銃	拳銃、短弓、ピストル、ハンドガン、ショートボウ
長銃	小銃、長筒、長弓、ライフル、ロングボウ
大砲	大筒、ハンドキャノン

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 6 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。

竜体では【能力値】は変わらないが、[サイズ] の変化や追加の〈戦技〉による補正が加わる。

6.3 竜体の作成手順

6.3.1 補正值

「竜人」のレベルに応じて、[サイズ] と [DSP] Dragonic Soul Point を得る。

[サイズ] は 2 かあるいは 3 のどちらかを作成時に選択する。ただし、3 にするには 9 レベル以上が必要。

レベルから [サイズ] × 3 を引いた余りが [DSP] となる。[DSP] は、用途が竜体への変身か《プレス》に限定された [SP] である。(人間の姿でも変身時に限り DSP を使用できる)

6.3.3 戦技

自動取得戦技

竜体では、以下の戦技を自動的に取得する。

サイズ

サイズは体の大きさを表し、例えば 3 もあれば、体長あるいは体高がおおよそ 8 ~ 16[m] ほどであること、2 であればその半分程度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)

サイズの上昇により、キャラクターは以下の修正を受ける。

- [最大 HP] + [サイズ] × 8
- [攻撃力] + [サイズ] × 2
- [先制力] - [サイズ]
- 〈練気〉の効果に + [サイズ]
- 〈防御〉判定値に + [サイズ]
- 〈隠形〉の判定値に - [サイズ]
- 他、サイズが影響しそうな判定時に判定値に ± [サイズ]

6.3.2 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。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
武器の体	自動	オート	-	-	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。攻撃基礎値が 2+ [サイズ] ×2、命中修正が +1 の白兵武器を持っている扱いになる。
竜鱗	自動	オート	-	-	頑丈な表皮を持ち、攻撃に耐えることができる。取得時に 0~3 の範囲で選んだ値が [防御力] に加算され、代わりに同じだけ [先制力] がマイナスされる。
プレス	判定	メイン	技量 + 集中	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】 + [サイズ] ×2』以下の HP を消費し、『【技量】 + 【集中】』を [命中率]、『消費 HP』を [攻撃力] とした白兵&魔法の複合攻撃を行う。これは、射程距離を 3 として任意のエリアを対象にした、広範囲攻撃になる。 対軍効果□

選択戦技

以下の戦技は、どれか 1 つを選んで取得する。

名称	属性	タイミング	判定値	コスト	解説
飛行	自動	オート	-	-	空中エリアを移動可能になる。
水棲	自動	オート	-	-	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。
潜地	自動	オート	-	-	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 またサブアクションによる〈移動〉ではで隠れた状態を維持できる。
巨体	自動	オート	-	-	サイズが +1 される。

6.3.4 装備品

竜体では、一切の装備品を持つことはできない。攻撃力や防御力は竜体での戦技に依存する。

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 戦技

人間として取得した戦技も、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、^{ギガス}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。

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] [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。

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 燃料タンク

魔動機人を動かすにはエネルギーが必要となる。魔動機人が保持するエネルギー量は、[燃料タンク] に依存する。

燃料タンクは標準が5で、オプションユニットによって増やせる。[燃料タンク] ×10 が [エネルギー] の最大値となる。

エネルギーは、何らかの判定を行う度に振ったダイスの個数だけ減少していき、0になると動作不能。

7.2.3 オプションユニット

オプションユニットは、注記があるものを除いて重複して取得することはできない。

名称	解説
燃料タンク	〔燃料タンク〕を +1 する。重複取得可能。
武装	武器を 1 つ取得する。武器データは人間用のものと同じだが、〔サイズ〕×2(= 4) だけ攻撃力が加算される。 重複取得可能。
追加装甲	取得時に 0~3 の範囲で選んだ値が〔防御力〕に加算され、代わりに同じだけ〔先制力〕がマイナスされる。
白兵強化パーツ 1	【体力】を +2 する。
射撃強化パーツ 1	【感覚】を +2 する。
魔法強化パーツ 1	【魔力】を +2 する。
白兵強化パーツ 2	【体力】を +1 する。
射撃強化パーツ 2	【感覚】を +1 する。
魔法強化パーツ 2	【魔力】を +1 する。
飛行ユニット	空中エリアに侵入可能。ただし、空中での行動はエネルギーの消費量が倍になる。
水中ユニット	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	《疾走》と同等。
追加センサー	《鷹の目》と同等。
変形	オプションユニットの別パターンの構成をあらかじめ用意しておいて、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。

7.3 運用方法

7.3.1 エネルギー

魔動機人を運用するには、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。

通常の回復手段 (《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 戦技

魔動機人に搭乗してる間も、操縦者は全ての取得済みの戦技を使用可能。

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、以下の戦技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	タイミング	判定値	コスト	解説
アイドリング	自動	オート	-	-	魔光器は『待機状態』を維持したまま1ターン経過する毎(ターン終了フェイズ)に、『魔光力』を1点獲得する。『魔光力』は、最大で「〔魔光器〕/2」まで貯めることができる。
イグニッション	宣言	フリー	-	-	魔光器の機能を開放する。魔光器は『励起状態』になる。 『励起状態』の魔光器を装備した状態では、[攻撃力]に『魔光力』÷5が加算される。 『励起状態』はいつでも解除して『待機状態』にできる。
フルドライブ	宣言	フリー	-	-	魔光器の機能を全力開放する。魔光器は『臨界状態』になる。 『臨界状態』の魔光器を装備した状態では、[攻撃力]に『魔光力』を加算して攻撃を行う。 『臨界状態』の間、ターン終了フェイズでは『魔光力』は-1される。 『臨界状態』はターン終了フェイズで(魔光力を減らしてから)解除可能。
オーバードライブ	宣言	フリー	-	-	『臨界状態』においてのみ使用可能。 ・『魔光力』を倍として扱う ・対軍効果□ ・ 広範囲攻撃 になる。自身は対象外 使用后、魔光器は完全に失われる。
フォースドチャージ	宣言	フリー	-	XSP	外部からエネルギーを注入することで、高速で『魔光力』を蓄える。 消費したSP1点につき1点の『魔光力』を獲得する。

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 10 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。

9.1.2 用語解説

判定値

判定時に振るダイスの数。判定に使用する能力値、あるいは命中力、回避力などがそのまま判定値になる。

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。

係数

判定の結果にかかる補正。標準では 1。技能レベルや攻撃力などが相当する。

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。

成功数 *times* 係数。係数が 1 なら成功数と同値になる。

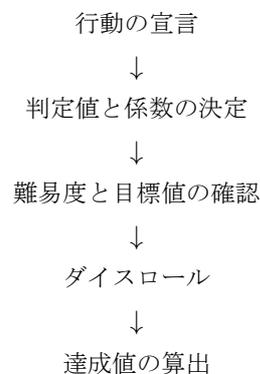
目標値

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 6 固定。

9.1.3 処理の流れ



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 は行動内容に応じて、使用可能な能力や技能、判定の目標値・難易度などを決定する。

あるいは、GM はあらかじめそれらを提示した上で、PL に判定を要求しても良い。

9.1.5 判定値と係数の決定

行動内容に応じて、適切な能力や技能を選択する。

能力値が判定値となり、技能レベル+1 が係数となる。適切な技能を取得していない場合は、係数は 1。

合致していないが利用可能な程度の技能であれば、レベ

ルを 1/2 した上で適用しても良い。また、適切であれば複数の技能を適用しても良い。(GM は適用可能な技能の種類や数に制限を加えても良い)

能力例

- 【**体力**】 力技, 崖登り, 毒・病気に耐える
- 【**技量**】 短距離走, 跳躍, アクロバット, 隠密, 早抜き, 手先の技
- 【**感覚**】 知覚, 探索, 交渉, 演技
- 【**魔力**】 毒・病気からの回復, 魔力感知, 魔力操作
- 【**集中**】 知識, 計算, 文献調査, 書類仕事, 単純作業
- 【**魂**】 運試し, その他

特定の判定 (攻撃など) においては、能力値や技能レベル以外の値を使うこともある。

9.1.6 難易度と目標値の確認

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 6 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 7 や 8 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 9 や 10 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 5 や 4 になる。

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

通常の判定 (以後ベース判定) の直後、更に追加判定を行うことができる。(→《集中行動》)

追加判定では [HP] を消費して同数のダイスを振り、成功数に加算する。

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。

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。

9.1.7 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。

判定値 (選択した能力値) に等しい数だけダイスを振り、その中で**難易度** (通常 6) 以上の出目を数える。この出目の個数を**成功数**とし、成功数に**係数**を掛けた結果が**達成値**となる。

達成値が目標値以上になれば、その行動は成功となる。

もし達成値が目標値の倍以上の値に到達したのなら、その度合に応じて 2 回、3 回分の成功としても良い。

1. 行動力だけダイスを振る
2. 6 以上の出目を数える (=成功数)
3. 成功数に係数を掛けて、達成値を求める

$$\text{達成値} = \text{成功数} \times \text{係数}$$

表 9.1 達成値

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

9.2.2 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

消費可能な [HP] は最大で【集中】まで。

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 戦技

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

戦技の使用についての詳細は、4hoge 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な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。

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(10.4)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。

一般的なキャラクターは、メインアクションとサブアクションでそれぞれ一度ずつ計2段階の移動が可能。

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(11.7.4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 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。

10.4.1 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。

10.4.2 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。

10.4.3 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。

10.4.4 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

10.5 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**になる。

タイミング：ファストの戦技は、このフェイズで使用する。

タイミング：ファストの戦技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を得る。

行動権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、【**技量**】の高いキャラクターを優先する。

【**技量**】も同値であれば、【**集中**】の高いキャラクターを優先する。

【**集中**】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] の低い未行動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。

大抵の行動はメインアクションとして行われる。サブアクションやエクストラアクションで行える行動は、タイミング：サブやタイミング：エクストラに属する戦技を参照。

とりわけ、サブアクションでは〈練気〉によるMP上昇、エクストラアクションでは〈集中行動〉による追加判定が重要。

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。所持している武器から一つ選び、対象を選択して攻撃を行う。

通常の行為判定の要領で [命中率] を判定値として同じ個数のダイスを振り、難易度 (通常 6) 以上の数を成功数とする。

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。実際の攻撃の効果は、リアクションの結果を踏まえて算出される。

攻撃の結果については後述の 11.9 を参照。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。

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

白兵攻撃

白兵武器を使用した攻撃は、白兵攻撃となる。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。

この判定においては、白兵武器の [命中率] を判定値とし、[攻撃力] を係数とする。

射撃攻撃

射撃武器を使用した攻撃は、白兵攻撃となる。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。

この判定においては、射撃武器の [命中率] を判定値とし、[攻撃力] を係数とする。

魔法攻撃

魔法攻撃は、専用の戦技を使用して初めて行える。魔法攻撃の性質はその戦技に依存するが、多くの場合【集中】を判定値とし、消費 MP を係数とする。

11.6.2 移動

移動は、メインアクションかサブアクションで行う。サブアクションによる移動は、1 ターンにつき 1 度までに制限される。

移動を実行することで、キャラクターは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。

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【技量】判定で競争する。

競争の結果、離脱者が勝利すれば、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。

隠形は【感覚】判定で行う。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】判定で行う。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 その他の戦技

戦技の**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、いつでも使用可能である。ただし、意味のあるタイミングで使用しなければ、効果は得られない。(例えば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 戦技の使用制限

1つのアクションフェイズ中に戦技のコストとして消費できるHPは、合計で【集中】までに制限される。

これは、他キャラクターのアクションフェイズにおいても同様である(つまり、リアクション時に使用できる戦技にも同じ制限がかかる)。

MPの消費については、この制限の対象外となる。

11.6.8 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

他者のアクションフェイズで攻撃の対象となったとき、それに対抗する行動リアクションを取ることができる。

具体的には**タイミング：リアクション**の戦技が相当し、一度のアクションに対して一度だけ実行可能。またリアクションに付随して、エクストラアクションも一度だけ実行できる。

11.7.1 回避

〈回避〉判定は、攻撃の被害を軽減する。

回避は攻撃より難しく、難易度は7が基準となる。[回避力]を判定値としてと同数のダイスを振り、回避の成功数(難易度(7)以上の数)だけ攻撃の成功数を減少させる。

言い換えると、回避とは攻撃の成功数を減少させるリ

アクションである。達成値は存在しない。

11.7.2 防御

〈防御〉判定は、攻撃の被害を軽減する。

防御は攻撃より難しく、難易度は8が基準となる。防御の判定値は攻撃の種別に依存し、白兵攻撃に対する防御であれば【体力】、射撃攻撃に対する防御であれば【感覚】、魔法攻撃に対する防御であれば【魔力】を、それぞれ判定値とする。

防御は、達成値(=成功数)だけ攻撃の係数を低下させる。ただし係数の最小値は1で、1未満には下らない。

リアクションのペナルティ

〈回避〉や〈防御〉をする際、もし攻撃側よりも[先制力]が低かったなら、差分だけ判定値(=振るダイス数)が低下する。

判定値の最小値は0。これはエクストラアクションでの〈集中行動〉には影響しない。

11.7.3 相殺

特定の条件を満たしたなら、回避の代わりに**相殺**を試みることもできる。

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)

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、(自身の攻撃が届く範囲内であれば)相殺は行える。

本来の対象は普段どおりにリアクションを行うことが可能であり、よりダメージの少ない結果が採用される。

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。

11.7.4 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実行できる。(対象が移動を宣言した瞬間でも可能だが、その場合、対象は移動をキャンセルして別の行動を取っても

良い)

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。

11.7.5 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**になったなら、そのターンは終了して次ターンに移行する。

11.9 攻撃の解決

攻撃が行われると達成値がそのままダメージとなり、その値だけ対象の[現在HP]が減少する。達成値は、妨害がなければ通常の判定と同様に『成功数×係数』で算出される。

ただし、成功数は対象の〈回避〉成功数だけ減少し、係数は対象の[防御力]と〈防御〉達成値、それにサイズの値だけ減少する。

達成値を表から算出するなら、これらは「防御力の値だけ表の結果が上へシフト」し「回避の成功数だけ表の結果が左へシフト」すると表せる。

なお、係数は1未満には下らないことに注意。

これを計算式で表すと、次のようになる。

$$X = \text{攻撃成功数} - \text{回避成功数} \text{ (最小値 0)}$$

$$Y = [\text{攻撃力}] - [\text{防御力}] - \text{防御達成値} \text{ (最小値 1)}$$

$$\text{ダメージ} = X \times Y$$

攻撃の成功数が0以下になれば、その攻撃は失敗する。

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]が0以下になると、**気絶**する。

[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。

MPによる代替

ダメージによるHP減少を、任意の値だけMPで代替することもできる。

MPの減少は、下記の負傷の判定には影響しない。

11.10.2 負傷

一度の減少HP量が[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、起きていた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頭が乗るという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・騎手ともにメインアクションやリアクションが行えなくなる。

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率を 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, .5)

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、戦闘とは違ってイン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。

施設

書庫や研究所、あるいは酒場や市街など。

資料や物品の検索をしたり、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異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、ないとは言い切れないだろう。

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。

12.4 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

通常よりも少ない項目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、PC とは以下のような差異がある。

- 【魂】ならびに [SP] を持たない
- 武器や戦技を個別に管理せず、まとめて攻撃手段という形で持つ
- [HP] を消費しての行動はあまり取らない
- [MP] の管理は行わない
- 特記されていなければ〈防御〉は行わない

その性質上、PC よりは達成値 (成功数) は伸びにくい。強くしたい場合、攻撃手段毎の [命中力] を大きめにしても良い。ただし無闇にタフになるのは PL にとってのストレス源になり得るので、[回避力] を大きくすることは推奨されない。

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。

コモンは判定を行えず、回避や防御をすることもな

13.2.1 攻撃手段

PC は使用する武器を選び、更にそこに戦技を適用して攻撃を行うが、マイナーキャラクターはあらかじめそれらをまとめた攻撃手段を持つ。

攻撃手段は次のようなパラメータを持ち、それぞれ個別に設定される。

名称 任意
種別 『白兵』 or 『射撃』 or 『魔法』 攻撃
攻撃力
命中力
射程
難易度

その他、特別な効果を持つこともある。

なお、攻撃手段と呼んではいるが、別に攻撃に限定する必要はない。

13.2.2 固定値運用

マイナーキャラクターはダイスロールをせず、固定値として期待値を採用しても良い。

GM はどちらの方針で運用するかをあらかじめ決め、常にその通りにすること。

く、ただ固定値で攻撃のみを行う。

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

攻撃力

防御力

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。
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。
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 体が騎乗者となって、ユニットを形成することができる。ただし騎乗者は、乗騎よりもサイズが小さくしなければならない。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 つのエリア内にいる任意のキャラクター・オブジェクト全てを対象にできる。
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。

13.3.2 運用方法

コモンは、一切の判定を行わない。

行動順は (待機状態のキャラがいない限りは) 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。

標準の攻撃は『白兵攻撃』。攻撃の成功数は『現在 HP/10』の切り上げ (ただし非コモンに対しては最大 10) 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。攻撃が成立していても、ダメージを適用する。

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。

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。

13.4.5 リアクション

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。騎手は通常通りに回避や防御

ができる。

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