

## 日本神話卓

●御参り	3
●奉納	3
●日本神話卓専用PCについて	3
■日本神話卓専用AF	3
■武器/防具カスタマイズ	3
■連続セッションクリア特典	3
●転生/形見システム	3
■転生システム	3
■形見システム	4
【肉体的・精神的にロストした場合	4
【PCがロストせず引退した場合】	4
【夜度100に達した場合】	4
●新規PCの作成について	4
■能力値/職業による技能の補正	4
【2015所持PCの特記補正】	5
【能力補正】	5
【職業による補正】	6
■2015の特徴・特記について	6
【特徴を使用できるPC】	6
【特徴の決定について】	6

## 探索

●技能について	7
●ロールの上限について	7
●計算式	7
●RPについて	7
●嘘に関する判定	8
○嘘をつく	8
○嘘を見破る	8
■嘘を見破る場合の対抗ロール	8
●探索モードのハウスルール	9
●C・S・Fの処理	10
●成長	10
■技能成長	10
■能力値成長	10
■成長によるSAN・夜度の回復	10

## 戦闘

●戦闘について	11
《敵のステータス》	11
【弱点・耐性・気絶】	11
《ステータス異常》	12
《貫通》	12
《行動順》	12
《待機》	12
《攻撃の向き》	12
《視界》	13
《戦闘時の1C/C/Sについて》	13
《逃亡》	13
■準備された武器の所持	14
【防具の装備】	14
■腕に物を持ちながら戦う	14
■1Rにできる事	15
■R開始時に宣言が必要な行動	16
■主行動	17
●特殊戦闘ルール	18
□攻撃時の特殊ルール	19
(1)近接戦闘技能	19
【武道】《ラッシュ/立ち技系》	19
《フェイント/立ち技系》	19
i) 《MA/武道(組み技系)》	19
+《組み付き》の処理	19
《サルト/組み技系》	20
《タックル/組み技系》	20
ii) 《組み付き》特殊処理	20
iii) 吹き飛ばし(ノックバック)	20
iv) 居合技能	21
v) 日本刀技能	21
vi) 二刀流	22
vii) 近接格闘・武器技能のボーナス	23
viii) 武器・防具の耐久	23
ix) 側面攻撃	24
x) バックアタック	24
xi) 部位攻撃	24
(2)射撃・飛び道具(投擲含む)	25
【0距離射撃】	25
【《狙う》+0距離射撃】	25
【移動攻撃+0距離射撃】	25
i) 射程・遮蔽	25
ii) 誤射	26
【誤射が起こらない状況】	26
【誤射の流れ】	26
【誤射の標的が複数いた場合】	26
【《狙う》場合】	26
【マイナス補正適用時の誤射】	26
【標的の隣に味方がいる場合】	26

## 戦闘

●特殊戦闘ルール	
□攻撃時の特殊ルール	
(2)射撃・飛び道具（投擲含む）	
iii) 銃の故障について	27
iv) 銃器類のリロードについて	27
v) 障害物	27
■軽行動	28
■かばう	29
■担ぐ	30
■召還	30
■飛行ルール	30
【《乗馬》による補正】	31

## 祝詞・呪術

●夜度について	36
■夜度の管理	36
●祝詞・呪術	36
■祝詞・呪術の習得	36
■祝詞・呪術の特徴・発動	37
■祝詞・呪術の効果範囲	37
■攻撃祝詞の振り分け	37
■神言霊	37
■祝詞の回数制限	37
●神の恩恵	37
●信者恩恵	37
■信者恩恵について	38

## 回復

■MP回復	32
■気絶	32
■瀕死・仮死状態	32
■命運	32
■通常の医学・応急手当	32
■集中治療	33
■精神分析	33
◇一時的狂気	33
◇不定の狂気	33
■集中精神分析	33
■不定の狂気からの回復	34
◇セッション終了後に《精神分析》	34
◇加齢による完治	34

## 資料

●用語集	40
●弱点一覧	41
●KP向け情報	42

## 狂気

●発狂について	35
■SANチェック	35
■一時的狂気	35
■不定の狂気	35
■狂人の洞察	35
■狂人の目	35

# 日本神話卓

## ●●御参り●●

神様の社を見つけたらお参りするとよいでしょう。  
謙虚で信心深い者にはなにか恩恵があるかもしれません。  
※同じ場所で何回御参りしても効果はありません。効果は最初の1回だけとします。

## ●●奉納●●

神様は芸能が大好きです。  
セッション中に社など神様の緑り代を見つけた場合、芸能を奉納する事で何かいい事が起こるかもしれません。  
(通常奉納は、安全だと認識できる場所です)かできません)  
芸能は音楽や舞踊、演舞等、何でもかまいません。神様に捧げられるに相応しいものであれば、許可します。  
奉納は人数が多ければ効果はさらに上がるかもしれません。また奉納でなく祈りでも、何か起こるかもしれません。  
奉納は、日本神話の神様だけとは限りません。冒瀆的な神様に捧げても何か起こるかもしれません。  
ただし、探索者が望む結果になるかどうかは怪しいですが…。  
※同じ場所で何回奉納しても効果はありません。効果は最初の1回だけとします。

## ●●日本神話卓専用PCについて●●

日本神話卓専用PCには専用AFの装備枠拡大や転生・形見システムの使用等、様々な恩恵があります。  
日本神話卓専用PCにする場合は、日本神話卓専用であることを宣言しCSにその旨記載してください。  
セッションクリア回数はPLではなくPCごとにカウントします。  
(例)PL3セッションクリア (PC1: 2セッションクリア、PC2: 1セッションクリア)  
この場合は、PC1: 2セッションクリア、PC2: 1セッションクリアとしてカウントされます。  
なお、宣言前に他の卓に参加した場合は連続セッションクリア回数が0になります。  
3連続で日本神話卓に参加した上で日本神話卓以外に参加しても、CSに日本神話卓専用の宣言をする事は可能ですが、宣言後最初のセッションを1回目としてカウントします。  
※1 日本神話卓専用PCを他の卓で使用した場合は、専用PCとしての恩恵を受けられなくなります。  
※2 日本神話卓専用PCを宣言した後取り消した場合、そのPCは日本神話卓への参加が出来なくなります。

### 【日本神話卓専用AF】

セッションクリア2回目まで: 2つまで装備可能。  
セッションクリア3回目以降: 3つまで装備可能、また(★がついてるAFのみ)同じAFを2つ装備可能になる。

### 【武器/防具カスタマイズ】

**カスタム防具(AF)の防禦範囲**※ヒトツノ鍛冶屋で防衛加工されたものを指します。  
ダメージそのものを軽減できる守りとし、物理・霊的なダメージともにAF防御力上昇分の装甲が適用されます。  
※防具はコートや鎧などである必要はなく、常に身に着ける指輪や髪飾り・ピアスでも問題ありません。  
これは霊力で体を守るという概念です。元から防御力のあるものに防具カスタマイズをした場合、元の防具の装甲にカスタマイズ強化分の装甲が加わります。なお、武器にだけは防具カスタマイズができません。  
セッションクリア2回目まで: LV1まで可能。  
セッションクリア3回目以降: LV2まで可能。

### 【連続セッションクリア特典】

日本神話卓専用PCにはクリア報酬にボーナスを加えます。  
連続3セッションクリア以降は、連続3セッションクリアと同じボーナスになります。  
連続1セッションクリア: SAN1d回復 + 夜度1d回復  
連続2セッションクリア: SAN1d回復 + 夜度1d回復 + 好きな技能(所持技能以外でも可)1d成長  
連続3セッションクリア: SAN1d回復 + 夜度1d回復 + 好きな技能(所持技能以外でも可)1d成長 + 福引券

## ●●転生/形見システム●●

当卓のハウスルール並びに条件をクリアした当卓専用PCのみ使用可能。  
夜度100に達してPCがロストした場合、そのPCが日本神話卓専用PCであり転生・形見システムの条件を満たしていれば、PCの記憶と祝詞+AFを一部新しいPCに転生させる、もしくは形見としてAFを受け継ぐ事ができます。  
(肉体的ロスト、精神的ロストの場合は転生システムは使えませんが、形見システムは例外あり)

### ■転生システム■

次の条件を満たし夜の国へ旅立ったPCの後継PCを作成する場合、旅立ったPCは後継PCの魂の一部になります。

- ①日本神話卓専用PCである。
- ②連続5回以上日本神話卓に参加している。
- ③夜度が100に達し夜の世界へ旅立った。

生前の記憶はなく、神話技能や遭遇神話生物は真っ白にクリアされます。AFは1つだけ引き継げます。覚えていた祝詞は転生前覚えていたもの、神言霊以外、最初から覚えることができます。

※祝詞は習得し直さなくてははいませんが、習得夜度は半分で済みます。

信者の場合、習得夜度はすでに半分なのでさらに半分になります。また信者専用祝詞も習得が半分になります。信者恩恵レベルは転生前の半分になります。(端数は切り上げ)

ただし、転生前に100を超えて溜まった夜度を、最初から持っています。

(例) 神言霊を使用し、夜度合計が132で夜に旅立った場合、最初から夜度32の状態である。

さらに転生前の魂と同化するという体験をしているので、SAN上限-10の状態 (89) からのスタートになります。

なお、転生システムによる後継PCも日本神話卓専用PCになります。

## ■形見システム■

形見は自身の後継PCに継承できます。ただし、継承できるのは肉親・恋人・親友等の非常に親しい間柄に限られます。また、形見は親しい他のPLのPCに継承する事も可能です。

形見が2つある場合は、1つを仲の良いPLのPCに、もう1つを自身の後継PCに渡すことも可能です。

### 【肉体的・精神的にロストした場合】

日本神話卓専用PCであれば、AFを1つのみ継承できます。

### 【PCがロストせず引退した場合】

※引退したPCをご自身の卓でNPCとしてお使いのなるのは自由です。

次の条件を満たしていれば、AFを1つのみ継承できます。

- ①日本神話卓専用PCである。
- ②日本神話卓に連続3回以上参加して引退。

### 【夜度100に達した場合】

次の条件を満たしていれば、AFを2つ+アイテム1つ (AF以外・武器防具も可能) 継承できます。

- ①日本神話卓PCとしての宣言
- ②日本神話卓に連続3回以上参加してロスト

※2回以下は肉体的・精神的ロストの形見宣言と同じでAF1つのみ継承できます。

## ●●新規PCの作成について●●

### ■芸術・製作・言語・個数記載のない技能取得について■

ルールブックベースの職業は職業技能・職業選択技能で取れるものは各1つずつまでとします。

2010ベース・2015ベースの職業は、職業技能・職業選択技能で複数取得可能です。

※任意の近接技能・任意の銃器技能のように数の指定がなされていない場合、基本的に取得できるのは1つまでとします。

職業技能で複数取得できるのは、明確に複数取得可能としているものに限ります。

### ■能力値/職業による技能の補正■

日本神話卓専用PC/NPCは【能力値】または【職業】【2015所持PCの特記】いずれかの補正を選択できます。

※職業補正と特記は重複できるので両方選択可能。

なお、PLが2015サブリ所持者であれば、2015PC以外でも特記を選択できます。

対応職業についてはKPと相談し決定してください。

どの補正を選んだか日本神話卓専用PCの横にわかりやすく記載してください。

能力補正を選んだ場合は、【日本神話卓専用PC/能力補正選択】等記載。

補正がつく能力や技能はわかりやすく表記、または注釈欄に必ず記載する事。

日本神話卓専用PCを外れた場合は能力や技能の補正はすべてなくなるのでご注意ください。

※基本的にPC作成時に選ぶ事になりますが、2016年6月までに作成されたPCはこのルールがなかったので、事後宣言でKPの許可の下、補正をつけることは可能とします。

また、この数値で89を超えた場合も2016年6月までに作成されたPCはSAN及び夜度回復を行えます。

## 【2015所持PCの特記補正】

2015所持PCが特記による補正を選んだ場合は、特記の補正がPCに入ります。  
ただし能力値補正と重複はしないので、特記により能力値補正の条件を満たしても能力値による補正はつきません。  
職業による補正とは重複できます。

## 【能力補正】

能力値が高ければ、常人よりも技能が早く習得できたり戦闘等で有利になります。  
この補正はPC及び人間型のNPCにのみ適用され、基本的に神話生物には適用されません。  
初期値の場合は、補正値を加算した状態でのロールが可能で初期値成功もチェックできます。  
能力補正は条件に合致する能力値はすべて補正が重複します。  
ベースとなる能力値は、AFや成長による上昇分が適用されます。また、永久消失等により条件を満たせなくなった場合はその能力補正を失います。  
能力値で技能補正がかかる場合は、75%(5+60+5+5(能補))等、記載します。(能補：能力補正)  
技能点を取る場合はどの能力から技能点をとったか明記してください。

装甲強化能力	あなたは人より筋力が通かに優れている。または、脂肪が多く重要な器官を守っている。 あなたの筋肉や脂肪は天然の鎧である。
	<b>STR17以上</b> ：発達した筋肉により物理攻撃への耐性を持っている。物理ダメージへの装甲+1
	<b>SI217以上</b> ：体の大きさ、肥満等で重要臓器が守られている。物理ダメージへの装甲+1
霊的・魔法的抵抗力	POW抵抗に成功しても、失敗してもこの抵抗力は適用される。
	<b>POW16・17</b> ：魔法・霊的なダメージを食らった場合、ダメージを1点減らせる。 祝詞の回復量/ダメージ、持続Rを+1加算できる。(全体で+1であり、ダイス毎ではないので注意)
	<b>POW18以上</b> ：魔法・霊的なダメージを食らった場合、ダメージを1d2点減らせる。 祝詞の回復量/ダメージ、持続Rを+1d2加算できる。 (全体で+1d2であり、ダイス毎ではないので注意)
回復強化	<b>CON17以上</b> ：応急・医学・祝詞での回復時、回復点に+1できる。
交渉が有利・容姿がよいと 有利になる芸術系	あなたは人よりも美しい。それは交渉を有利に進めたり、一部の芸術系技能(モデルの技能等)に有利に働くだろう。加算できる技能に関しては、KPに相談し許可を取るものとする。KPの許可のないものは無効。
	<b>APP16</b> ：2つの交渉及び一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
	<b>APP17</b> ：3つの交渉及び一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
技能習得が早い インテリジェンス系	あなたは頭がいい。人より要領よく、学術系あるいは一部の芸術系技能を修得できる。 加算できる学術・芸術技能に関しては、KPに相談し許可を取るものとする。KPの許可のないものは無効。
	<b>INT16</b> ：2つの学術及び一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
	<b>INT17</b> ：3つの学術及び一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
技能習得が早い 手先が器用か 反射神経がいい系	あなたは手先が器用だ。あるいは反射神経がいい。 ものを作ったり、操作したり、体を動かすことが常人よりも上手くできる。 操作系技能・運動系技能(戦闘技能・回避含む)・一部の芸術技能の加算に関しては、KPに相談し許可を取るものとする。KPの許可のないものは無効。
	<b>DEX16</b> ：2つの操作系技能・運動系技能・一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
	<b>DEX17</b> ：3つの操作系技能・運動系技能・一部の芸術技能の中から技能値に+5できる。
	<b>DEX18</b> ：2つの操作系技能・運動系技能・一部の芸術技能の中から技能値に+5、 1つの操作系技能・運動系技能・一部の芸術技能の中から技能値に+10できる。

## 【職業による補正】

職業により指定能力値分の技能点を、職業技能もしくは職業選択技能に振り分けられます。

AFの補正は含みません。また途中で能力値が上がっても技能点は増えません。

※新規作成する場合、通常は技能値80までしか取れませんが、職業補正により技能値85まで取ることが可能です。ただし、80を超える部分に関しては職業補正による技能点のみ振り分けてください。

(例) INT15・EDU20の医師なら、35点分職業技能に振り分けられます。振り分けは自由。一箇所にふっても、細分化してもいいです。その場合、わかりやすく 70%(5+45+5+15(職補))等、表記する事。  
(職業補正はルルブ・2010・2015共通・自身が何処に属するかわからない場合はKPに相談してください)

教授・弁護士・医師・作家、全て共通	INT、EDUの能力値を技能点に振り分けられる。
ハッカー・エンジニア・古物研究者・全て共通	INT、DEXの能力値を技能点に振り分けられる。
エンターティナー、2010/2015のミュージシャン・タレント系	INT、DEX、APPのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
軍仕官(自衛官含む)・全て共通	STR、INT、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
兵士(自衛官含む)・全て共通	STR、CON、DEX、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
警察・警官・全て共通	STR、DEX、INTのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
芸術家・全て共通	INT、DEX、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
スポーツマン・ジャーナリスト・全て共通	INT、APPの能力値を技能点に振り分けられる。
探偵・全て共通	INT、DEX、APPのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
スポーツ選手	STR、DEX、CONのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
聖職者・超心理学者・伝道者・宗教家・全て共通	INT、APP、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
ディレクター・全て共通	INT、APP、EDUのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
パイロット・全て共通	INT、DEX、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
放浪者・全て共通	APP、DEX、POWのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。
トライブメンバー・全て共通	INT、POWの能力値を技能点に振り分けられる。
執事・メイド・専業主婦・全て共通	APP、DEX、EDUのいずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。

## ※2016/12/16 職業補正の改訂における注意点

(改訂前)いずれか1つの能力値を技能点に振り分けられる。

(改訂後)いずれか2つの能力値を技能点に振り分けられる。

改訂以前に作成されたPCの技能点(職業補正分)を再分配する場合、成長点・本による補正を除く技能値上限は85です。

可：医学91%(5+75+6+職補5) 成長点を除く技能値が85なので可。

不可：医学91%(5+75+5+職補6) 成長点を除く技能値が86なので不可。

## ■2015の特徴について■

奇妙な探索者は認めません。

### 【特徴を使用できるPC】

PLが2015を所持していることが前提となります。

#### ①日本神話卓専用PC

- ・2015ベース以外でも可
- ・既に日本神話卓に参加している継続PCでも可

#### ②2015ベースの新規PC

### 【特徴の決定について】

特徴は当卓の見学席か、どどんとふの部屋に入室しダイスを振ってください。(入室からのログ提示を求めます) 気に入らないものが出た場合、最初の特徴を破棄することで振り直しを1回だけ認めます。特徴が気に入らない場合は放棄も認めます。また、セッションに支障が出る・プロフィールと矛盾する特徴は振り直しをしていただく場合があります。

特徴を振りたいPLへ2015の質問を秘話で行います。(答えられない場合はセッションに参加できません)

# 探索

## ●●技能について●●

基本的に、技能ロールの上限は95です。それ以上の技能値を得ていても95で振って下さい。  
ただし、状況によっては99まで可能、自動成功もありとします。  
技能値は基本的に99を限度とします。補正等により100を超えても99でロールしてください。  
《狙う》などの特殊な状況で100を超える場合もあります。その場合は100を超えた値に補正を受けます。

## ●●ロールの上限について●●

基本的に、96-100をファンブルとします。  
95を超える技能値があっても、補正や祝詞による修正がない場合は95が上限となります。  
補正や祝詞により95を超える場合は、99を上限とします。  
また、補正等により技能値が99を超えていても、指定がない限り99を上限として振ることになります。  
回避の様にルール上の補正が入る一部技能で99を超えた場合は、99を基準値として補正を受けます。

(例)回避99：バックアタックされた場合は  $1d100 \leq 69 (=99-30)$  で回避ロール。

同一Rで2回目の回避は  $1d100 \leq (99/2)$  で回避ロール。

技能値99を越えて扱える技能やロールには必ず注釈が入ります。それが無い場合は99が上限技能値になります。

## ●●計算式●●

加算と減算がある式の場合は特に指定がない限り、補正を含まない元の技能値に加算された値から減算します。

(例) 日本刀技能80を持つPCが祝詞・武神(補正+30)を掛け、頭部狙い(補正-30)をする場合

①日本刀技能値(武神補正込み)：99

※本来の合計値は110になりますが、技能値は指定がない限り99を上限とします。

②部位指定によるマイナス補正(頭部狙い-30)

日本刀技能値(武神補正込み)  $99 - 30 = 69$

③ロールに用いる最終技能値：69

## ●●RPについて●●

RPを重視します。KPはセッション・物語や仲間を大事にするPL・PCを愛しています！

特に交渉技能系はダイスロールする前にRPをしてもらいます。  
そのRPで修正を加えます(良い交渉はプラスを、当然マイナス修正もあります)  
交渉系技能はそれぞれに違った役割があります。  
ルールブック基準ですが、当卓での使用に関し大まかに説明します。

信用	相手を信用させます。時間がかかりますが効果は長期継続します。 情報を得たい場合、信頼関係を築きたい場合などに使用できるでしょう。 また、閉鎖的な空間や同業者、上流階級との交渉でも役に立つでしょう。
説得	相手をお願いを聞いてもらう技能です。時間がかかりますが効果は長期継続します。 協力を要請したい、自分の要求を相手にのんでもらいたい場合などに使用できるでしょう。
言いくるめ	短期間で相手を言いくるめます。信用・説得の代用も可能ですが、効果は持続しません。 相手にじっくり考える時間があれば、無茶な要求や信用ならない人物の場合、技能は失敗するでしょう。
値切り	そのままの意味だけではなく、交渉技能としても使えます。 ただし、交渉は相手も対価・見返りを求めてくるでしょう。 対価は自分が得ると同等かそれに等しいものでなくては、要求を飲ませるのは難しいでしょう。

※交渉に関して、APPの値で補正が出来る場合があります。ただし、APP補正は重要な交渉では意味がありません。  
また、顔や性を武器にすることを嫌悪するNPC、美しさに嫉妬するNPCも当然います。そういうNPCは能動的にAPP  
ロールをした場合、PCに嫌悪を抱くでしょう。  
上記理由により自分からAPPロールを要求するのはお勧めしません。あくまで交渉ロールを行ったPCがたまたま  
NPCの好みに合ったのでプラス修正になった！ラッキー、ぐらいでいた方が無難です。

APPが本領を発揮するのは、聞き込みなど短期間でその場で情報を聞き出す場合などでしょう。

(例) 事件のあった現場付近で、井戸端会議をしているおばちゃん連中に聞き込みをしたい。  
APP16の男性PCが、言いくるめ(技能値60)でおばちゃん達から情報を聞き出す。  
この場合、KPは言いくるめに+5~+10程度の補正はあってもいいかな?とは思います。

茶番・恋愛RPはほどほどにしてください。問題ありません。

ただ、時間管理等でも締めるところ締めますのでKPの指示には従ってください。

また、マイノリティも恋愛も、万人受けするものではないので相手やPTのメンバーが嫌がったらやめてください。

線引きが難しいですが、RP重視だからといってキャラになりきるあまり他PC・PLに協力しないのはNGです。

(このキャラは人を信用しないから、一緒に行動できない等)

職業的・設定的に多少有利になるRP等は許可できるものもあります。提案できれば考えます。

ただし、パワープレイできそうなRPは認めません(そういうのはあくまでプレイヤーで)

例	Q1. 金持ちのNPCから情報を得たい時、職業がディレタントなので知り合いや横の繋がりで交渉技能に補正はつかないか？警官が警察署で情報を調べる事は出来ない？等。 A1. 職業の特権として認めます。多少ですが情報収集に有利になるでしょう。
	Q2. このキャラは世界的に有数な財閥の令嬢だから多少犯罪的な事をして問題ない！銃を街中でぶっ放すよ！自分のキャラは警察署の偉いさんだから、警察を使って情報収集とNPCの護衛をさせる。 A2. ダメです。マンチは認められません。

## ●●嘘に関する判定●●

人間の心理に長けた者や、演技に成功すれば、心理学でも見破るのが難しい嘘をつく事ができます。

そういうNPCの心情は心理学をしても偽りの情報が出ることがあります。

※話をするたびに嘘を見破るされると話に支障が出ますので、嘘をついていそうな場合は何らかのアクションや描写をKPからします。もしくは会話に何らかの不自然さや矛盾点を含ませます。

または、心理学等を使った時に相手の事がわからない場合も技能失敗の他に、相手が嘘をついている可能性もあります。

### ○嘘をつく

演技をすれば偽りの情報や仕草、あるいは自分自身を偽って他人に成りすます事ができます。

嘘をついたり、演技をしている状態で《嘘を見破る》をされた場合は見破られないよう対抗ロールをします。

### ○嘘を見破る

嘘はPCが意図を持って見抜く必要があります。

NPCが何を偽っているかを具体的(NPCの発言や、仕草、服装等)に指摘し、《嘘を見破る》対抗ロールを行います。

### ■嘘を見破る場合の対抗ロール■

《嘘を見破る》成功：相手が嘘をついていた場合、嘘をついていると見破れます。

何も無い場合は嘘をついていない、あるいはわからないといった情報になります。

$$\text{res}([\text{嘘を見破る側の対抗技能値}] - [\text{嘘をつく側の対抗技能値}])$$

#### ◇嘘をつく側の対抗技能値

- ・演技の数値/5 (端数切捨て)
- ・INT/2 (端数切捨て)

【所持技能による対抗ボーナス(重複可)】対象技能：精神分析・心理学・言いくるめ・信用・説得

技能値70-79：対抗+1

技能値80-89：対抗+2

技能値90-99：対抗+3

(例)PC：演技83% 説得72% 言いくるめ70% ※演技83/5なので、対抗技能値は16

対抗技能値16 + 対抗ボーナス2(説得+1・言いくるめ+1) = 18

#### ◇嘘を見破る側の対抗技能値

- ・INT/2 (端数切捨て)
- ・INT (精神分析・心理学・演技のいずれかが50%以上のPCのみ)

【所持技能による対抗ボーナス(重複可)】対象技能：精神分析・心理学・演技・人類学

技能値70-79：対抗+1

技能値80-89：対抗+2

技能値90-99：対抗+3

【職業による対抗ボーナス】以下の職業に就いているPCは、対抗+1

- ・公安/警察(捜査一課、二課等の尋問を頻繁に行う課を対象とし、機動隊等は除外)
- ・精神科医/セラピスト
- ・心理学者/人類学者

(例)PC：INT17 心理学85% 人類学85% 人類学者

対抗技能値17 + 対抗ボーナス5(心理学+2・人類学+2・職業+1) = 22

※また相手を心理的に揺さぶったり、嘘の証拠とか突きつけたらロールの数字に加算、もしくは自動成功もありえます。うまくRPをしてください!

●●探索モードのハウスルール●●

目星	<p>まず描写をします。目で見えてわかるものに目星はいりません。 目星は何に対して目星をするか指定して下さい。机に対して目星をする等。 目星に詳しい指定をした場合、ロールに修正が入る場合もあります。 おもに、隠されたものを探す場合や、数あるものから役に立つものを探す場合に使います。</p> <p>(例1) 描写で”机があります。” RPで机の上を調べると宣言します。 ※明らかに妖しい本が1冊ある場合、目星等は必要ありません。目で見えてわかる情報だからです。</p> <p>(例2) 描写で”机があります。机の上には乱雑に本や書類が散らかっています” ※探索者が役に立つもの・情報があるか探したい場合、目星が必要になるでしょう。</p> <p>(例3) ある人物を追って袋小路の廊下に追い詰めました。しかし該当の人物はいません。 探索者は壁に目星をすることにしました。すると他の壁と僅かですが色が違う場所がありました。 ※これは注意して見なければ気がつかないくらいの小さな違いでした。</p>
図書館	<p>役に立つ本を見つけたり、本を理解するための技能です。 役に立つ本は詳しい描写を指定した場合や関連する学術技能を持っていた場合、見つけるのに修正が入るかもしれません。 また、本を理解するために図書館を使う場合、参加人数により役割を分担したり相互理解を深めたという事で修正がつく場合があります。</p>
心理学	<p>シークレットダイスを採用します。KPがふります。 NPCの誰に対して心理学をふるか明確に指定して下さい。 心理学のみの場合、かなり細かい指示を要求する場合があります。ただ心理学を振るといわれても振る事は出来ません。 成功の可否は明示せず、心理学した結果のみ明示します。</p> <p>心理学はあくまでPCがNPCの心の中を分析し、想像したものです。万能ではありません。 相手があまりにも人間場離れた思考や狂人の考えは理解できない場合があります。 また、演技している者、極端に感情の薄い人間、対心理学を訓練した人間は普通に心理学をしても効果ありません。演技をしているものは偽りの情報をもたらす可能性があります。 相手を揺さぶるRPをしない限り、何もわからない結果になります。</p>
心理学 + 人類学	<p><b>コンボロール/オープンダイス (ただし特別な状況の場合はKPからシークレットダイスの要請あり)</b> <u>心理学のみと区別するため、『”心理学+人類学”で人間観察や真理を探る』と使用時に宣言をお願いします。</u> 文化人類学の一分野である、心理人類学として扱います。 コンボでは、その人物の言葉や仕草、服装、行動、表情からその人物の文化圏・現在の心境・行動を予測します。さらにそこから心理も分析できるとします。 あくまで自分の推察ではありますが、人類学ベースでデータに基づく結果の蓄積があるので心理学のみより正確な情報である場合が多いことにします。 当卓では失われた風習・異文化のみならず、同じ文化・継続している文化においても扱えるものとします。(他の所持学術技能や状況でKPが特殊判断する場合もあります)</p> <p>具体的には、心理学の上位互換として使う事もできます。 相手があまりにも人間場離れた思考や狂人の考えは理解できない場合があります。 コンボには入れませんが、歴史や医学・精神分析技能をある程度(目安として50%以上)を持っていた場合は、さらに正確な情報を入手できる場合があるとします。 また、演技している者、極端に感情の薄い人間、対心理学を訓練した心理は読めない場合があります。 読めないのは心理であって、外見から判断できる事はわかります。 (服装や、風習等。仕草は演技の可能性がある場合、偽りの情報であるリスクもあります)</p> <p>おそらく、ループの人類学は文化人類学に近い解釈なのではないかと思います。医学+人類学はどちらかというと自然人類学の方に適すると思います。 対NPCとして強力すぎる技能の気もしますが、実用レベルで使う場合、心理学と人類学に見合う技能点を振り分けなくてはならない事から、今の段階ではOKとします。 また文化人類学は民族学(民俗学ではないことに注意)とも密接に関わります。 人類学+歴史は民俗学にも精通していると考えられると、当卓では場合によって判断します。</p>

●●クリティカル・スペシャル・ファンブルの処理●●

- ・スペシャルは廃止しますが、成長のチェックはつけられます。
- ・状況によってはスペシャルの恩恵がある場合もあります
- ・クリティカルはより詳しい情報がわかったりするでしょう。
- ・クリティカル/スペシャルが関係ない場合は、効果は別の場所に持ち越します。(次の技能ロールに補正を与える等)
- ・ファンブルはそのときの状況で決めます。SANチェックやHP消失が主なものになるかと思えます。

●●成長●●

■技能成長■

初期値成功は初回のみチェックでき、それ以外については重複可能とします。

1C	1d10固定	重複可
C	1d6/1d10	重複可
S	1d2/1d4	重複可
F	1/1d3	重複可
100F	1d2/1d4	重複可
初期値	1d10固定	初回のみ

【特徴による成長ボーナス】

「失敗は発明の母」の特徴を持つPCは、F/100Fによる成長ロールにおいて、もう一度成長ロールを行います。2回目の成長ロールに成功すればさらに+1技能点を得ます。

【成長チェックの重複】

初期値成功と1C/Cを同時に満たした場合、両方成長チェックできます。

【クリアボーナス】

TRUE ENDおよび、KP・他のPLが大変良いRPと感じた場合、無条件で自身が持つ技能1つに任意でボーナスがつく場合があります。※この二つは重複します

【TRUE END : +1d3】

【GOOD RP : +1d2】

■能力値成長■

能力値/アイデア/幸運/知識ロールで1Cを出した場合、能力の成長チャンスが生まれます。

成長でINT・EDUが増えた場合、技能点も増加します。(AFにより能力値が上昇した分の技能点は増加しません)

【能力値成長ロール】

能力値の限界である21から自身の能力値を引いた数に5をかけます。この数字以下を出せば能力値が1上昇します。

$$1d100 \leq ((21 - [\text{自身の能力値}]) * 5)$$

(例) POW16のPCが幸運チェックで1Cを出した。  $21 - 16 = 5$   $5 \times 5 = 25$

このPCは25以下の数字をダイスロールで出した場合、POWが1成長します。能力の限界は21までとします。

(初期では18までしか取れませんが、成長によって21にまで上がるチャンスは存在します)

■成長によるSAN・夜度の回復■

成長で技能値が90に達する	SAN or 夜度を 2d6 回復
99に達した技能でCSF ※《母国語》は初期値成功、90での回復、99でのCSF回復なし。	1C : SAN or 夜度を 1d3+3 回復
	C : SAN or 夜度を 1d3+1 回復
	S : SAN or 夜度を 1d2 回復
	F : SAN or 夜度を 1 回復
	100F : SAN or 夜度を 1d3+1 回復

成長ロールをすべて放棄する代わりに、SANまたは夜度の回復を行えます。各条件は以下の通り。

□SAN 回復□

SAN報酬を増やす事が出来ます。SAN報酬は成長ロール

数でKPが判断します。①か②の条件を満たせばOK。

①セッション終了後、SAN 60以下で開始前よりも低くなった。

②夜度が50を越えた。

□夜度回復□

夜度が70を超えた場合、成長を破棄してその分を夜度回復にまわせます。回復量はKPが判断します。

技能値の上昇に伴いS判定の上限値が上がるため、技能値99を超える技能成長を採用します。

技能値99でCFSした場合、通常通り技能成長かSAN/夜度回復の選択が可能です。

これは成長か回復か、どちらかしか選ばません。(技能毎、セッション毎に成長か回復か決定できます)

(例1)図書館99のCSFは技能成長、歴史99のCSFはSAN/夜度回復を行う。

(例2)組み付き99のCSFを前回のセッションでは技能成長にしたが、今回のセッションのCSFはSAN/夜度回復を行う。

# 戦闘

## ●●戦闘について●●

戦闘はマス目を使ったタクティカルバトルで行います。1マスは約1mです。

※タクティカルバトルのメリットは戦術次第で強敵相手でも被害を少なくする事でしょう。ただし時間がかかるのがデメリットです。

戦闘がメインではないシナリオ、時間が押している時は簡易戦闘処理なる場合があります。簡易戦闘処理になる場合は、1m=1マス、移動でのDEXの数値、吹き飛ばし、射撃の障害物、しゃがむの概念はなしにします。

ただし緩くですが、位置関係の把握、移動しながらの攻撃はマイナス補正を入れる、味方と敵が近接していて射撃の邪魔になる場合はマイナス補正を入れる等の処理をします。

## 《敵のステータス》

基本的に詳細はわかりませんが、クトゥルフ神話技能/狂人の洞察成功、祝詞/妖怪辞典を使用することで開示されます。ステータスには弱点や耐性も含まれます。

神話生物は特別な記載がない限り、ショックや気絶判定はありません。

また、生きている人間に近い体の構造や美的感覚の者は、スタンや魅了は通る可能性があります。わからない場合は、ご質問ください。弱点データについては巻末の資料を確認してください。

## 【弱点・耐性・気絶】

神話生物は何かしらの弱点を持っている可能性があります。もしくは、特定のものを無効、あるいは効きにくいという耐性を持つ場合があります。

また、基本的に人間か人間に近い体の構造でない限り、ラッシュにはかからず、気絶やショックロールはないと考えてください。人間が相手の場合はショックロール・気絶・ラッシュ・フェイントは、特殊な記載がない限りすべて適用されます。

※弱点は種族個性として扱います。以前遭遇し、COC神話が成功もしくは祝詞で弱点を暴いた神話生物に関しては、弱点や耐性は知っていてもよいです。ただしシナリオ上、弱点や耐性が異なるものも存在するかもしれません。

物理	<p>衝撃ダメージは、基本的に打撃系のダメージを指します。 格闘(パンチ、キック、組み付き、頭突き)やこん棒系(杖、大きなこん棒、小さなこん棒)などが該当します。その他衝撃属性と思われるダメージを申告した場合、適用される場合があります。ただし、刀剣類を衝撃属性のダメージとして扱うというような使い方は採用しません。</p> <p><b>【ダメージ算出】</b> 弱点込みの合計ダメージから相手の装甲を引いたものが最終ダメージとなります。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"><math>[与ダメージ] + [弱点属性ダメージ] - [敵の装甲] = [最終ダメージ]</math></div> <p>(例) 衝撃属性が弱点の敵にダメージ10を与える。 さらに弱点属性ダメージ+3を加える。これで合計ダメージは13。 敵の装甲が2の場合、13ダメージから装甲2点を引いて、最終ダメージは11。</p>
祝詞	<p>攻撃祝詞を複数の敵に振り分けてダメージを与えるとき、弱点属性ダメージは個体毎に適用される。この場合、最初に祝詞のダメージを分配してから個体毎に弱点属性ダメージを加算します。</p> <p>(例) 攻撃祝詞のダメージ15。敵Aに5、敵Bに10と振り分ける。 さらに弱点属性ダメージ+3を敵A、敵Bそれぞれのダメージに加える。 最終ダメージは、敵Aが8、敵Bが13となる。</p> <p>敵がPOW対抗に成功しダメージが半減する場合は、祝詞のダメージ半減後に弱点属性ダメージを加算します。弱点属性ダメージは抵抗半減の対象になりません。</p> <p>(例1) 弱点属性の祝詞攻撃 攻撃祝詞のダメージ15。敵がPOW対抗に成功しダメージ半減(端数切捨て)で7ダメージ。 さらに弱点属性ダメージ+3を加える。これで最終ダメージは10。</p> <p>(例2) 耐性属性の祝詞攻撃 攻撃祝詞のダメージ15。敵がPOW対抗に成功しダメージ半減(端数切捨て)で7ダメージ。 さらに耐性属性ダメージ-3を加える。これで最終ダメージは4。</p>

## 《ステータス異常》

眠り	大きな音、衝撃、振動、1ダメージでも受ければ起きる。また、軽いタッチ程度では起きないが、縄などをかけるために体を動かせば起きる。 眠っている者への攻撃はそのまま攻撃でき、相手は回避できない。ただし、衝撃で起きる。
麻痺	回避も移動もできず、体を動かす動作はできない。ただし、声を発することは可能。
混乱	基本的に短期狂気表と同じ。精神分析や祝詞、ダメージによるショックで回復は可能。
魅了	自身の命の危機以外は、魅了した者の利益を最大限に考える。 精神分析や祝詞、ダメージによるショックで回復は可能。
スタン	ラッシュのスタンは、ラッシュで攻撃が当たったときのみ起こる一時的なものとなる。

## 《貫通》

貫通は、弱点(貫通が起こる)を持つ敵にのみ適用され、技能値の5分の1以下で発生します。

貫通時は1C・C・Sのいずれかが同時に発生します。

対象となる武器は、銃や飛び道具だけではなく、ルルプやサブりに掲載されている武器も貫通が起こる場合は起こせます。居合は型で突く宣言をすれば貫通を起こせます。

貫通した場合、攻撃命中した場所が敵の重要器官であり致命的なダメージが発生したとみなし、ダメージは2倍になります。

### 【ダメージ算出】

貫通の効果(ダメージ2倍)が適用されるのは、与ダメージから敵の装甲を引いた後のダメージのみ。

敵の装甲より与ダメージが小さく攻撃が通らなかった場合、貫通しなかったものとして処理し貫通の効果は得られません。

$$([\text{与ダメージ}] - [\text{敵の装甲}]) * 2 = [\text{最終ダメージ}]$$

## 《行動順》

イニシアティブ値が高い順に行動していきます。

イニシアティブ値が同じ場合、INTがより高い方が先制の権利を持つこととします。

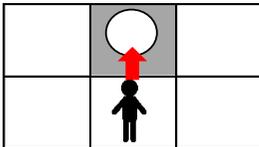
自身のイニシアティブよりも低い順位に任意で遅らせることも可能です。詳しくは《待機》の項目で。

## 《待機》

自身の行動をイニシアティブより遅らせることができます。

ディレイの解除は、イニシアティブが高い方が優先されます。

## 《攻撃時の向き》



通常の攻撃時は、左図のように攻撃相手の方を向いている必要があります。  
※側面攻撃については□攻撃時の特殊ルール□の項目で確認してください。

## 《視界》

### 【物理攻撃】

直接攻撃(近接問わず射撃・投擲も含む)の場合は、自身の目に見えている範囲に存在するモノのみ攻撃できます。壁の中や完全に見えない敵などは当然攻撃できません。

ただし、段ボールの様に小さなものに入っている場合は、敵が見えなくてもそこにいと認知すれば攻撃を行います。あるいは敵がいるかわからないけど撃つてみるという行動そのものは可能とします。

また、視界が悪い、相手が自分より高い位置に存在する場合などは、命中に下方修正が入る事も考えられます。ただし誤射などでそこに存在しないものを攻撃してしまった場合、そこに敵がいれば命中します。

(例)敵を攻撃しようと銃を撃つたら誤射し、近くにあった筆筒を貫通したらその中には敵がおり銃弾が当たったなど。

### 【祝詞】

祝詞の範囲は、祝詞はその存在を知っている、認識しているという概念で働きます。(祝詞の項目に別途記載)見えなくてもそこに存在していれば、戦闘マップで効果を発揮します。

逆にその存在を確認できなければ、どれほど近くあると術者はその存在を認識できず、祝詞の効果が及びません。

(例1)術者の視界に入らない丘の上にいる敵について飛行ユニットや仲間が祝詞の術者に教えた場合、その敵は祝詞の術者に認知され存在する事になります。(効果が及ぶ)

(例2)目の前に大きな段ボールがありその中に敵が隠れていても、そこに敵がいる事を知らない場合、術者は敵を認知できないため存在していない事になります。(効果が及ばない)

## 《攻撃時の1C/C/Sについて》

クリティカル時の追加ダメージは、DBを除いた【武器(格闘)ダメージ2倍】もしくは【武器(格闘)ダメージ+1d6】の最大ダメージが高い方を適用します。Sの追加ダメージは+1d6固定となります。

1C/C 武器(格闘)ダメージの最大値が5以下：武器(格闘)ダメージ+1d6

1C/C 武器(格闘)ダメージの最大値が6：武器(格闘)ダメージ+1d6もしくは武器(格闘)ダメージ2倍

1C/C 武器(格闘)ダメージの最大値が7以上：武器(格闘)ダメージ2倍

判定	攻撃	回避・受け流し
1C	必中、ダメージ全体が2倍、射撃にも適用	必中・追加ダメージ(+1d6)の反撃が可能
C	必中・ダメージは武器部分が2倍、射撃にも適用 ※MA/武道は、こぶし・キック・組み付き・頭突きの部分(装備品+カスタム強化含む)のみ適用される。 詳しくは特殊戦闘ルールP.17参照。	必中の反撃が可能
S	相手の回避半減・ダメージ+1d6 ※銃射撃はダメージ加算なし。成長チェック可。 S1つ毎に相手の回避-10。	反撃が可能 (相手は回避・受け流しを行える)
F	反撃を受ける (反撃に対して回避・受け流しを行える)	転倒、追加ダメージ、武器を落とす、防具破壊 もしくは状況に応じてKPが判断する。
100F	必中の反撃を受ける	転倒+追加ダメージ、武器を落とす+追加ダメージ、 防具破壊+追加ダメージ ※追加ダメージ：+1d6 もしくは状況に応じてKPが判断する。

※1C・Cで武器(格闘)ダメージが2倍になったとき、Sの+1d6よりもダメージが低い場合は+1d6を採用します。

(例) 攻撃ダメージ1d2の敵の場合は、Cの場合2d2になるのではなく、1d2+1d6となる。

※Cで武器部分が2倍になる場合、ダメージボーナスと技能ボーナス分には、貫通が発生しても、ダメージは上乗せされません。

また、武器部分(武器ダメージ+カスタム強化)そのものにしかダメージ2倍は適用されません。

(例) 計算式：1d10(武器部分)+1d4(ダメージボーナス)+3(技能ボーナス)+2(カスタム強化)

↓武器部分が2倍になる場合

C計算式：2d10(武器部分)+1d4(ダメージボーナス)+3(技能ボーナス)+4(カスタム強化)

## 《逃亡》

戦闘から逃亡します。相手とのDEX対抗に成功すれば逃亡できます。

判定に失敗した場合、逃亡は失敗です。逃亡に失敗したターンは回避以外の行動はできません。

全力移動中も逃亡は出来ます。全力移動で逃亡する場合は、DEX\*2の値でDEX対抗ができます。

基本的に各PC毎に逃亡判定を行います。状況により判定方法は異なります。(KPが決定します)

予め逃走準備をしていて、軍士官や兵士、警察官が逃亡を指揮する(ナビゲート・アイデア等)場合、相当のプラス補正を入れるか自動成功でもいいでしょう。

敵と相対し、敵に隣接しているキャラは逃走は容易ではないでしょう。この場合は隣接する敵とのDEX対抗が適当でしょう。四方を囲まれた場合は逃走はできません。

## ■準備された武器の所持■

準備された武器とは、準備Rを必要とせず、とっさに取り出して攻撃に使える状態の武器(腰にしまわれた剣、ホルスターに入った銃など)をいいます。ただし、太刀は準備された武器であっても抜刀に必ず1R要します。わからない場合はKPに確認してください。

小型武器の場合は、理論的に可能な範囲内で同じ場所に違う武器を複数装備することもできます。

(例1)腰・左右の足・ポケットにすぐに取り出せるようにナイフを仕込んでおく。

(例2)腰と胸のホルスターに拳銃を入れておく。

小型武器	ナイフ・小型こん棒(コンパクトにしまえるタイプのもの) ブラックジャック・拳銃・銃の予備マガジン等
大型武器	弓・矢筒・剣(西洋東洋含む)・日本刀・太刀
(背中のみ)	槍・大型銃器(ライフルやショットガン等)・大型こん棒・杖

※ここに記載のない武器はKPと相談してください。

SHOPで購入できるAFは装備枠を取りません。

指輪や小型のアクセサリ等は場所を取らないので、準備された武器のスペースを取る事はありません。

## 【体格や腕力による制限】

大型武器は体格(SIZ)や腕力(STR)による制限を受けます。小型武器は制限を受けません。

SIZ10以下かつSTR10以下のPCは、準備された大型武器を所持上限の半数以下にしなければ、受け流しの技能値が半分になります。

背中	大型武器を2つ装備可。小型武器を取り出すのに向いていない。 たすき掛けてすぐに背中から前方に配置できるので、首からのホルスターも背中として扱う。
腕	小手や腕に巻くタイプの武器を左右に1つずつ装備できる。
腰	小型武器は最大4つ装備できる。 自衛隊の防具(ボジェット等)は、小型武器を最大6つ装備可。 大型武器(矢筒・剣・日本刀・太刀)2つ、小型武器2つまで併せて装備できる。 自衛隊の防具(ボジェット等)は、大型武器(矢筒・剣・日本刀・太刀)2つ・小型武器4つまで装備可。
足	小型武器を左右に1つずつ装備できる。 自衛隊の防具(ズボンや足のベルト等)は、左右に2つずつ小型武器を装備可。

※手にあらかじめ持ってる武器は、既に準備された武器として扱われますが、表にある部位の装備場所には含まれません。よって、別枠で準備された武器を装備できます。

※背中・腰はそれぞれ大型武器2つまで装備できます。

制限を受けるPCは、背中・腰にそれぞれ大型武器1つまでならマイナス補正を受けません。

## 【防具の装備】

防具は体の部位1つにつき基本的には1つしか装備できず、重複できません。

頭	メットや額を守るもの。頭の部位防具として独立した装甲。 頭部に攻撃を受けた時のみ装甲が適用され、全体装甲には加算されない。 自衛隊の鉄棒 頭部装甲+4 / 一般の額を守る鉄板など 頭部装甲+2。 (両方ともタックル時の追加ダメージ+1)
インナー防具	肌に直接触れる部位の防具。通常防具の下に装着できる。 さらし(苦しくないさらし)装甲+1 / 自衛隊(公安)が使用するメッシュインナー装甲+2 など。
通常防具	体を守る防具。 厚手のコート装甲+1 / 自衛隊のジャケット装甲+2

## ■腕に物を持ちながら戦う■

受け流しをする場合は受け流しの武器が準備されていることが条件ですが、MA、武道、居合に関してはとっさに武器を離し受け流しモーションに入るのは可能です。

その際、持っていたものはとっさに手放すことになります。通常は床に落下します。

ただし首から下げているなどの準備された武器は落下せず、武器は準備された状態に戻ります。

懐中電灯なども首から下げていると、落下しません(あまり大きなライトは使用できません)

ホルスターに関しては、拳銃技能(互換可能)80以上の人間はとっさにしまう事ができ、そこから受け流しのモーションに入れます。

拳銃技能80未満の場合はホルスターにしまう事ができず、受け流しはできません。

準備された武器をしまえる場合であれば、軽行動から攻撃(主行動)に入ることは可能です。

**【可能】**

- (例1) それまで銃を撃っていたが、自分の手番でホルスターに銃をしまい(軽行動)、そこから槍で攻撃(主行動)。
- (例2) 首から紐を付けたライフルを撃っていたが、受け流しで居合を行う。
- (例3) 片手で拳銃を持ち、片手でナイフを持つ。拳銃で攻撃し、ナイフで受け流しを行う。

**【不可能】**

- (例1) 銃で攻撃し、敵の攻撃を日本刀(両手)で受け流す。(しまう動作等を挟まない)  
とっさに受け流しを行う必要があるため、受け流し宣言が必要な武器への変更はできない。

MA	こぶし・キック	攻撃・受け流しともに片手に物をもって行う事が可能です。
	組み付き	攻撃・受け流しともに両手が空いている必要があります。
武道	こぶし・キック 組み付き	攻撃・受け流しともに両手が空いている必要があります。
近接武器	片手	ナイフ、射出機など片手で持てるものならば、もう片手で他のものを持つことは可能です。 ※ナイフは、ダメージが1d8を超えるものも片手武器と考えます。
	両手	大型のこん棒、槍、日本刀、刀、弓、クロスボウ、ライフル、ショットガンなどは両手で武器を持っているとみなし、他のものは持ってません。 ※武器ダメージが1d8を超えるものは両手で扱う武器とみなします。

- ※居合は直前まで両手が自由になります (この場合の居合は、攻撃モーションから抜刀、納刀すべて含まれます)
- ※MA・武道ともに、それ専用の武器(安全靴・メリケンサック等)は両手が空いていると考えます。
- ※アサルトライフル(両手/片手)は、著しく筋力がないPCや技能値が低い場合は両手武器となります。

**■1Rにできる事■**

【主行動1つ】+【回避】+【受け流し】+【軽行動】

主行動	<p>攻撃、回復、移動、移動攻撃、移動祝詞、投擲、アイテムを使用する、アイテム受け渡し、アイテム拾う、アイテムを移動しながら拾う、転倒からの起き上がり、転倒を起き上がらせる、その他ここにはない行動が主行動にあたるかはKPが判断します。</p> <p>準備されていない武器の装備(巾着から出す等)、太刀の抜刀・納刀にもそれぞれ1Rかかります。</p> <p>通常は、主行動の後に行動はできません。行動終了となります。</p>
軽行動	<p><b>行動を消費しない動作。1R2回まで主行動と一緒に行えます。(例外あり：状況によりKPが判断)</b></p> <p>挑発、忍び歩き、隠れる、行動前のしゃがむ、しゃがんだ状態から起き上がる等。</p> <p>なお、忍び歩きをしながら挑発はできません。その他ここにはない行動はKPが判断します。</p> <p>軽行動は自分の行動後に行う事はできません。軽行動と主行動はそのPCの手順で行ってください。</p> <p>祝詞を軽行動で使用した場合、主行動では使用できません。</p> <p>軽行動と軽行動もそのPCの手順に行います。どちらも他のPCが割り込む事はできません。</p>
回避	<p><b>回数制限はありません。ただし、同Rでの回数が増す毎に回避技能にマイナス補正を受けます。</b></p> <p>祝詞なしでの技能値上限は95、獣神などの祝詞をかけた場合は技能値上限が99になります。</p> <p>祝詞による回避技能値の補正は、各祝詞の項目に従います。</p> <p>1回目は補正なし、2回目は1/2、3回目は1/3と、回数で割っていきます。1未満になった場合回避できません。</p> <p>バックアタックを受けた際には、回避-30の修正を受けます。</p> <p>(例)祝詞なし：回避技能値99 回避1回目95、回避2回目99/2、回避3回目99/3… 祝詞あり：回避技能値99+45 回避1回目99、回避2回目(99+45)/2、回避3回目(99+45)/3… (獣神)</p>
受け流し	<p><b>Rに1回まで。飛び道具は基本的に受け流しは不可。近接戦闘のみ受け流し可。</b></p> <p><b>受け流しは基本的に、自身のSIZ+STRまでの大きさの神話生物しか受け流せません。</b></p> <p>※SIZ15+STR14の場合はSIZ29までの神話生物を(受け流しできる攻撃なら)受け流せます。</p> <p>受け流しは、受け流し指定の必要なものは、受け流しをする武器が準備された状態でなければ行えません。</p> <p>詳細は、ルールブックの『受け流し』をご確認ください。</p> <p>※ただし当卓では、MA/武道・居合は準備されていない状態でもとっさに行えます。</p> <p>詳細は、<b>■腕に物を持ちながら戦う■</b>にてご確認ください。</p> <p>MA/武道、そして抜刀でできる状態の居合のみ、どの攻撃を受け流すかその攻撃の直前で選ぶことができます。</p> <p>それ以外は、R初めに誰からの攻撃を受け流すか宣言が必要になります。</p> <p>受け流しの宣言をした後、キャンセルは可能です。(保険的に受け流しを宣言するのはあります)</p> <p>希望があれば、受け流しの宣言はDEXの遅い順に行えます。</p> <p>DEXの早い人は遅い人の受け流しの状況を見て判断できる認識です。</p> <p>(MA/武道・抜刀居合に受け流しの宣言は必要ありません。)</p> <p>受け流しは、素手・近接武器・人型の攻撃なら基本的に受け流せるものとします。</p> <p>ただし、MAと武道攻撃はMA/武道でしか受け流し出来ません。</p> <p>また素手での受け流しは素手攻撃外も出来ませんが(素手同士の場合は受け流し成功ならダメージはなし)、<b>【MA】</b>か<b>【武道】</b>技能持ち以外、受け流したダメージのある程度被弾します。</p> <p>具体的には、受け流したダメージの半分(端数四捨五入)です。</p> <p>居合に関しては、MA/武道、居合、武器、かぎ爪等以外は受け流しできません。</p> <p>神話生物の受け流しも人型なら可能とします。</p> <p>ただし場合によっては受け流し不可(鍵爪等は受け流し可、複雑な形状のもの、無形のものは不可)</p>

※挑発は軽行動の1つとして数えるが、どのタイミングでも可能、Rを消費しません。

※状況によって他にもできる事はあります。

※自分が攻撃された際、同じ敵からの攻撃に対し、受け流しと回避は併行してできません。

回避が失敗したから受け流し、という事は不可能。1回の攻撃に対し行えるのは、受け流しか回避のみです。

※当卓ではMA（マーシャルアーツ）でも武道の攻撃は受け流しが出来ます。MAの攻撃も武道で受け流しできます。

マーシャルアーツの定義が広いので一概に言えませんが、当卓では総合格闘術と認識します。

ただし、2010の武道技能はMAでは使えません。（サルト/タックル/フェイント/ラッシュ等）

※組み付きを受け流せるのは組み付きだけとします。（回避はできます）

※受け流しをする場合は武神等の祝詞による補正は含みません。本来の技能値のみとします。

### ■R開始時に宣言が必要な行動■

全力攻撃・狙う・全力防衛・全力移動は、R開始時の宣言が必要になります。

全力攻撃	<p><b>全力攻撃を行う場合はRの初め、受け流しの前に宣言をお願いします。</b> 回避・受け流し・移動・その他、攻撃以外の一切の行動を放棄します。攻撃回数が2倍になります。 <u>この攻撃は近接戦闘のみ適用します。（射撃武器・投擲は不可）</u></p> <p>組み付きの全力攻撃は特殊なので、その状況でKPが判断します。 キック・パンチ・頭突きにより全力攻撃の1回目の攻撃で相手を倒してしまった場合、他の敵が隣接していれば、そちらに2回目の攻撃を仕掛けられる。 ただし、背後の敵だけは不可（MA/武道・居合持ちに関しては要相談）</p>
狙う	<p><b>狙うを行う場合はRの初め、受け流しの前に宣言をお願いします。</b> 回避・受け流し・移動・その他、攻撃以外の一切の行動を放棄し、射撃命中率に+30の修正を受けます。 <u>この攻撃は射撃武器・投擲のみ適用します。（近接武器・戦闘は不可）</u> <b>《狙う》を行った場合、側面攻撃はできません。</b></p> <p>《狙う》により技能値が上限である95を超えた場合、本来ならファンブルとなる数字も成功になります。99%を超えて技能値をプラス補正できますが、100Fだけは必ず失敗します。部位攻撃等でマイナス補正が入る場合は、《狙う》によるプラス補正後の技能値にマイナス補正が入ります。 <u>故障ナンバーの数字が出て、幸運判定で成功すれば故障しません。</u></p> <p><b>（例）《狙う》+《部位攻撃（ヘッドショット）》を行う場合</b> 75%の拳銃技能を持つPCが狙いをつけると、技能値は105%になります。 そこから部位攻撃（ヘッドショット）により-30の補正が入るので、最終的にPCは75%で拳銃技能の命中判定を行うこととなります。</p>
全力防衛	<p><b>全力防衛を行う場合はRの初め、受け流しの前に宣言をお願いします。</b> 攻撃・移動・その他、あらゆる防衛以外の行動を放棄します。回避・受け流し以外の行動はできません。回避2回目まで補正なしになります。（3回目からは【回避回数-1】で割り、回避率を算出します。） MA/武道・抜刀居合以外の受け流しはRの初めに誰からの攻撃を受け流すか宣言が必要となりますが、全力防衛を行った場合、他の近接戦闘技能でも攻撃を受ける直前で受け流しが可能となります。</p> <p><b>【筋力で攻撃に備え物理攻撃ダメージを減らす】</b> STR 13-15 : 物理攻撃ダメージ -1 STR 16以上 : 物理攻撃ダメージ -2</p> <p><b>【精神力を高めPOW対抗に備える】</b> POW 13-15 : POW対抗 +1 POW 16以上 : POW対抗 +2</p>
全力移動	<p><b>全力移動を行う場合はRの初め、受け流しの前に宣言をお願いします。</b> 攻撃・回避・受け流し・その他、移動以外のすべての行動を放棄します。移動力の2倍で移動を行う事ができます。全力移動中の逃亡は、DEX*2の値でDEX対抗が行えます。</p>

■主行動■

移動	<p>戦闘中、1Rに移動力(DEX+アイテムや祝詞補正が基準値)の分だけ移動できます。敵はすり抜けれませんが、味方をすり抜けるのは可能です。移動攻撃後の再移動はできません。物を拾ったりする簡単な動作の後に移動することは可能です。何かしながら移動する場合は、状況によりKPが判断します。移動攻撃・移動祝詞は各項目で確認してください。</p>
回復	<p>通常の応急、医学、精神分析は1R以上かかります。また、治療対象者に隣接していないと行えず、治療は対象者に正面を向いて行う必要があります。離れている場合、移動する前の位置が移動力/3以内(端数切捨て)のマスに対象者がいれば、1R内に移動し治療を行います。(例)移動力12の施術者PCが同Rで治療を行えるのは、施術者のターン開始時点で4マス以内の対象者のみ。</p>
移動攻撃	<p>移動してから攻撃します。移動距離が5マス超える毎に-5の補正が入ります。4マス以内は補正なしです。  <b>1- 4マス移動：補正なし</b>  <b>5- 9マス移動：技能値-5</b>  <b>10-14マス移動：技能値-10</b>  <b>15-19マス移動：技能値-15</b></p>
祝詞	<p>戦闘時に祝詞を行使しても、敵の攻撃を回避できます。また、移動しながら祝詞を唱えた場合、移動攻撃とは異なり行動へのペナルティはありません。</p>
呪文 歌/舞踊	<p>戦闘時に呪文の詠唱、歌う、踊る等していても、敵の攻撃を回避できます。ただし、著しいダメージ(目安で一度にHPの1/3程度)を受けた場合、動作を中断する可能性があります。状況や提案によりKPが判断します。</p>
投擲	<p>攻撃についてはルールブックをご確認ください。それ以外には味方に回復アイテムや受け渡したいアイテムを投擲できます。味方が避けられない場合は、投擲成功で回復アイテムならアイテム効果発揮されが、アイテム受け渡しなら相手に渡った事になります。</p>
側面攻撃	<p>体は正面に向けたまま、横にいる敵を攻撃します。(自分の左右の敵を攻撃します)          ※近接戦闘、投擲、銃、飛び道具は可能ですが、弓やクロスボウ等では側面攻撃を行えません。対象技能値が60以上であれば、側面攻撃を行います。</p>
しゃがむ	<p>しゃがみます。味方の射撃の邪魔にならないようにする時などに使用します。しゃがんでいる間は自身のSIZを1/3(端数切捨て)にでき、MA/武道のキックやパンチ、居合以外の近接攻撃技能による攻撃は技能値の半分で判定を行います。また、そのまましゃがんだ状態でRを終わらせます。しゃがんでいる状態の時、回避・受け流しは1/2で判定します。  <b>しゃがむは主行動か軽行動かによって動作が異なります。</b></p> <p><b>【主行動でのしゃがむ】</b>          1ターンかけ主行動で行うしゃがみます。自分の手順でしゃがみ、その後自分の手順以外でしゃがむ状態を解除してR終了となります。しゃがむ状態を解除することで、受け流し/回避の補正が入らずに済みます。          ※しゃがんで攻撃した場合は、しゃがんだままR終了となります。</p> <p><b>【軽行動でのしゃがむ】</b>          自分が攻撃したのち、しゃがむ場合は軽行動となります。そのまましゃがんでR終了となります。しゃがんでいる状態なので、受け流し/回避は技能値の半分で判定します。</p>
アイテム 受渡し	<p>移動範囲内であれば、隣接して受渡しできます。斜めでは受渡せません。武器等を拾って手渡すのも可能です。</p>
転倒	<p>フアンブル等で転倒した場合、起き上がるのに1Rかかります。転倒中は受け流しは出来ず、回避は半分になります。転倒状態において近接戦闘はできませんが、銃器による攻撃のみ技能値の半分で行使可能とします。</p> <p>転倒したPCを他のPCが起き上がらせることは可能です。この行動は、起き上がらせるPCの順番時に行います。また、転倒状態を解除されたPCが未行動の場合は、起き上がった後に行動する権利を残しています。</p> <p><b>【転倒状態の解除】</b>          ①1R経過(自力で起き上がります)          ②STR(起き上がらせるPC)とSIZ(転倒したPC)で対抗。  <b>自動成功：起き上がらせるPCのSTRかSIZ ≥ 転倒したPC/NPCのSIZ+8</b>          ③起き上がらせるPCが組み付きに成功する。</p> <p><b>【ショックロール失敗、気絶、瀕死による転倒】</b>          ショックロール失敗・HP2以下になった時の気絶判定失敗・HP0以下で瀕死になった時は、転倒状態となります。意識回復後も転倒状態は継続します。          1Rかかって自力で起き上がるか、誰かに起こしてもらえれば、転倒状態は解除されます。</p>

●●特殊戦闘ルール●●

[MA/武道の効果が及ぶ範囲]

MA/武道が成功した場合、格闘ダメージのみダメージが2倍になり、カスタム強化分には効果が及びません。基本的にダメージ計算式は次のようになります。

MA/武道	格闘D	db	特化武器D	カスタム強化D	技能B	追加D
通常成功	2倍	変化なし	変化なし	変化なし	変化なし	0
S	2倍	変化なし	変化なし	変化なし	変化なし	+1d6
C	4倍	変化なし	2倍	2倍	変化なし	0
1C	4倍	2倍	2倍	2倍	2倍	0

db:ダメージボーナス  
D:ダメージ  
B:ボーナス

※当卓では、2015サプリは2010サプリのアップグレードと考えております。2010の記載があれば、特に指示がない場合2015も該当します。MA/武道は、基本的に素手攻撃あるいは動きを阻害しないように特化した武器でなければ威力を発揮できません。受け流しも不可とします。以下の武器はMA/武道時も使用可能とします。

《安全靴》
基本データはwiki参照。 ただし、装備時にMA/武道技能とキック技能に-5の補正が入る。 安全靴の武器ダメージはMA/武道成功時に増えない。
《カスタム》 LV1:軽量化により、技能値のマイナス補正がなくなる。 LV2:ダメージ+1

カスタムで強化されたダメージは、MA/武道が成功しても増えません。安全靴は武器部分とします。

(例) MA90・キック90のPCが武器LV2の安全靴を装備し、MA+キックに成功する。

ダメージ : MAキックダメージ+db+1(安全靴ダメージ)+1(カスタム強化分)+1(MA90)+1(キック90)

《メリケンサック》
基本データはwiki参照。 ただし、装備時にMA/武道技能とこぶし技能に-5の補正が入る。 メリケンサックの武器ダメージはMA/武道成功時に増えない。
《カスタム》 LV1:軽量化により、技能値のマイナス補正がなくなる。 LV2:ダメージ+1

カスタムで強化されたダメージは、MA/武道が成功しても増えません。メリケンサックは武器部分とします。

(例) MA90・こぶし90のPCが武器LV2のメリケンサックを装備し、MA+こぶしに成功する。

ダメージ : MAこぶしダメージ+db+1(メリケンサックダメージ)+1(カスタム強化分)+1(MA90)+1(こぶし90)

《安全ヘルメット》				
装甲	ダメージ	基本射程	1R攻撃回数	耐久力
頭部限定+4	1	タッチ	1	10
装備時のデメリットなし。				
《カスタム》 LV1:ダメージ+1 LV2:ダメージ+2(LV1のダメージ強化分を含む)				

カスタムで強化されたダメージは、MA/武道が成功しても増えません。安全ヘルメットは武器部分とします。

《組み付きカスタムアイテム》

組み付いた時ダメージが増えるようにグローブなどをカスタムしたもの。カスタムで強化されたダメージは、MA/武道が成功しても増えません。LV1でダメージ+1、LV2でダメージ+2(LV1のダメージ強化分を含む)

## □攻撃時の特殊ルール□

### (1)近接戦闘技能

#### 【武道】

武道は基本ルールブックベースの職業では選択する事ができません。  
使用方法は基本的にルールブック及び2010サプりに準じます。  
武道や組付きは複雑です。必ずルールブック及び2010サプリーでルールの確認を行ってください。  
また当卓でのみ採用しているルールについては下記を参照して下さい。

#### 《ラッシュ/立ち技系》

ラッシュをする場合は宣言してください。フェイントとの併用不可。  
素早い攻撃で連続攻撃をします。ただし、人間や人型神話生物か人型に近い神話生物以外は効果ありません。  
1回目の攻撃が当たった時、自身のDEX\*αで判定を行います。《武道/立ち技系》の技能値に応じて補正が決まります。

《武道/立ち技系》による補正

技能値 60-70 : DEX\*3

技能値 71-80 : DEX\*4

技能値 81-90 : DEX\*5

技能値 91-99 : DEX\*6

素早くもう一発攻撃をできるか、コンボロールの技能値-10で判定してください。成功すれば再度攻撃できます。  
2回目の攻撃は武道によるダメージ増加が適用されません。  
さらにラッシュをしたRは回避/受け流しに-10の補正が入ります。

#### 《フェイント/立ち技系》

フェイントをする場合は宣言してください。ラッシュとの併用不可。  
ただし、人間や人型神話生物か人型に近い神話生物以外は効果ありません。

#### 【フェイントを見破る】

どちらの条件を満たせば、フェイントを見破った事になり攻撃を無効化できます。

①防御側が《MA/武道》の受け流しに成功する。

②アイデア/2、目星/2のコンボロールに成功する。

フェイントを見破られた場合、攻撃側は大きな隙ができます。  
フェイントを行ったRは回避/受け流しに-20の補正が入ります。

### i) 《MA/武道(組み技系)》+《組み付き》の処理

《MA/武道(組み技系)》+《組み付き》の当卓の考え方を記載します。この場合のMAについては柔術と認識します。  
《MA/武道(組み技系)》+《組み付き》は、《MA/武道(組み技系)》以外は受け流しは不可。(回避は可能)  
相手にダメージを与える場合は一度組み付き、さらにダメージを与えるロールが必要になります。  
(合計2回《組み付き》をロールする)

《MA》+《組み付き》、《武道(組み技系)》+《組み付き》は相手を掴み、叩きつけるものとします。  
《組み付き》はデフォルトの組み付きも、MA/武道の組み付きも、自身のSIZかSTR(どちらか低い方)より10以上高い相手には組み付くことはできません。  
また、自身のSIZ、STRに関係なく、SIZ18までのものは投げ飛ばせませす。  
SIZ19以上のものは自身のSTRかSIZ(どちらか高い方)+5までのものまでしか投げ飛ばせませせん。  
人型でない神話生物も掴めれば投げ飛ばせるものとします。  
(ただし人型でないものはKP判断でマイナス補正を受けます)  
毒や炎など触ればダメージを受けるようなものは投げ飛ばせませせん。

投げ飛ばしによる追加ダメージは当卓ではありません。

(投げ飛ばした先が崖であった場合、崖の下に落とす等はできます)

### 《サルト/組み技系》

基本的に2010サプりに準じます。サルトをする場合は宣言してください。  
また、本来のサルトの効果についてはサプリでご確認ください。

以下は当卓のオリジナルルールになりますのでご注意ください。

この攻撃を受け流せるのは《武道/組み技系》のみです。なお、回避はできるものとします。

自身のSIZ、STRに関係なく、SIZ18までのものは投げ飛ばせます。

SIZ19以上のものは自身のSTRかSIZ(どちらか高い方)+5までのものまでしか投げ飛ばせません。

人型でない神話生物も掴めれば投げ飛ばせるものとします。

(ただし人型でないものはKP判断でマイナス補正を受けます)

毒や炎など触れればダメージを受けるようなものは投げ飛ばせません。

サルトのロールは《武道/組み技系》+《組み付き》のコンボロール1回成功で可能、敵を投げ飛ばしたものと判断します。指定がなければ敵は同じマスに投げ飛ばされますが、《武道/組み技系》《組み付き》両技能が70を超える場合は、自分と隣接する任意のマス(障害物や敵/味方のいるマスを除く)に投げ飛ばす事ができます。

投げ飛ばしによる追加ダメージは当卓ではありません。

(投げ飛ばした先が崖であった場合、崖の下に落とす等はできます)

### 《タックル/組み技系》

基本的に2010サプりに準じますが、吹き飛ばした先のダメージは基本的に考慮しません。

タックルをする場合は宣言してください。

本来のタックルについてはサプリでご確認ください。

以下、当卓のオリジナルルールになりますのでご注意ください。

(転倒とノックバックは神話生物によりますが、人型は考慮します)

基本的に型による修正はなく、人型ではない神話生物もタックルできます。

自身のSIZ+STRと同SIZのものまで吹き飛ばす事が出来ます。吹き飛ばせる距離は1~3マスから任意で選べます。

(タックルのみ、吹き飛ばしの制限、SIZかSTRが10以上高いもののルールは無視します)

投げ飛ばしによる追加ダメージは当卓ではありません。

(投げ飛ばした先が崖であった場合、崖の下に落とす等はできます)

## ii) 《組み付き》特殊処理

組み付きは派生技で様々な処理を行える柔軟性に富んだ技能です。ルルプにあることはもちろん、当卓では組み付きが成功した場合は派生技で相手(敵/味方問わず)を自分と隣接するマス(障害物・敵/味方がいるマスを除く)に移動させる事ができます。(吹き飛ばし等状況によってはできない事もあります)

投げ飛ばしによる追加ダメージは当卓ではありません。

(投げ飛ばした先が崖であった場合、崖の下に落とす等はできます)

また、味方を移動させる等あえて抵抗しない場合は回避を放棄し、組み付き成功だけで移動させることも可能であると判断します。自身のSTRより小さい敵、抵抗しない味方はそのまま移動させることが可能とします。

抵抗する敵で自身のSTRより大きな敵は抵抗が発生する可能性があります(状況によりKPが判断)

※組み付いて相手を動かないよう押さえ込みたい場合はSTR対抗になりますが、協力して押さえつけるなら仲間のSTRもSTR対抗に加算されます。

## iii) 吹き飛ばし(ノックバック)

サルトやタックルの攻撃により、対象物を吹き飛ばす事ができます。

《組み付き》も場合によっては敵を違うマスに投げ飛ばせるものとします。(《組み付き》のみはダメージなし)

その場の状況にあわせてご提案ください。理にかなっている場合は採用します。

当卓は吹き飛ばしによるダメージは採用しません。

相手を不利な場所等に追い込みたい場合など、吹き飛ばしは有効でしょう。

対象物が自身のSIZかSTR(どちらか低い方)より10以上高い場合は吹き飛ばしは起こりません。

吹き飛ばしたい場合は、任意で吹き飛ばしができる技以外はその場の状況でPLが提案、KPが判断するものとします。

#### iv) 居合技能

特殊な戦闘技能。日本刀や脇差を「携帯している」もしくは「手の届く場所にある」場合のみ使えます。基本的に2010サプりに準じます。詳細は、2010サプリをご確認ください。  
当卓では居合をより実践的に扱うためにハウスルールを適用します。  
ハウスルールとして、居合を30%以上持っていないPCは抜刀/納刀に1Rかかります。

#### ※日本刀（この項目の日本刀は真剣を指す）を扱う上での注意事項※

日本刀を扱うキャラは基本的に居合をある程度習得しているものとします。  
ハウスルールとして最低でも居合を30%は習得していない限り、実戦的な日本刀(真剣)の扱いは出来ないものとします。  
そのため剣道等では《居合》を代用できません。《居合》を習得していないのに剣道技能が高いから日本刀の達人という設定は使えません。居合と剣道は、居合が実践的になればなるほど足運びから刀の振り、力加減までまったく違います。  
特に抜刀/納刀はある程度練習しなければ、怪我なく瞬時には絶対に行えません。

居合で抜刀しながら受け流す場合はMAと同じ処理ができます。  
居合で受け流しをして判定に成功すれば、抜刀し敵の攻撃を受け流して血振り+納刀の動作を瞬時にやる事ができます。これは納刀した次のRに再びサプリ・ハウスルールで抜刀する際に可能な動作を行い事のできるようになります。

#### 【受け流し失敗時】

受け流しに失敗した場合はダメージを負うのはもちろん、納刀にも失敗したことになります。この場合、次のターンで可能なのは次の3つです。

- ①日本刀技能で攻撃する
- ②1Rかけて納刀し態勢を立て直す
- ③居合技能ロール成功で納刀し、技能値補正-20で再び居合+日本刀コンボで攻撃する。

納刀状態から攻撃したい場合、《居合》を30%以上持っていれば1Rかけずに抜刀でき、日本刀技能で攻撃できます。日本刀で攻撃した場合は次のRから日本刀技能での攻撃、受け流しとなります。  
また、納刀状態から居合で瞬時に抜刀・日本刀で攻撃できるか、《居合》+《日本刀》のコンボロールで判定する事も可能です。これは、抜刀から攻撃、血振り+納刀までの一連の動作を居合の型で行う判定です。成功すれば瞬時に抜刀できて攻撃し、さらに血振りから納刀まで行えた事になります。さらに攻撃時コンボロール成功でダメージを居合技能75-89は+1、居合技能90以上は+2します。

《居合》+《日本刀》のコンボロールで、《居合》成功+《日本刀》失敗なら「当たってないけど納刀まではできた」とします。

《居合》失敗+《日本刀》成功は「刀が抜けていないで、日本刀が抜刀されていない状態、納刀と同じとします。どちらも結局は刀が抜けていない状態になりますが、そうなる過程が違うという認識です。

#### ※居合を最低でも30%は習得していない限り、実戦的な日本刀(真剣)を扱えない理由について※

日本刀は瞬時に抜刀/納刀するのが大変難しいためです。こちらはある程度の練習を行わないとまず、円滑に行えません。

また、抜刀/納刀は熟練者でも一瞬の気の緩みで指を怪我する事がままあります。

1Rは10数秒-30秒程と認識しています。その間に日本刀を抜いて攻撃するという動作は、ある程度の熟練を要すると考えます。そのため、戦闘のように緊迫した場面で瞬時に抜刀・納刀するのは居合30%以上と決めました。

日本刀は抜いてしまった方が扱いは楽です。力技やセンスで扱えてしまう場合もあります。木刀を普段扱っている競技なら、使えこなせると考えます。日本刀(真剣)をどうしても使いたいというのでなければ、居合を取る必要はありません。木刀なら居合がなくても1Rで準備し攻撃できるからです。

居合を取る理由としては、1つは30%で取る場合は日本刀(真剣)で1Rで抜刀し攻撃したい、もう1つは実践レベルで居合の技能を習得し攻撃したいという場合でしょう。(居合の抜刀時の受け流しはMA/武道と同じ扱いで優秀です)

#### v) 日本刀技能

日本刀(真剣/木刀)を扱う技能です。剣道で日本刀(真剣)の代用はできませんが、木刀は剣道技能で扱える事とします。日本刀技能が90以上ならば、ダメージ+1になります。

※居合・日本刀共に、祝詞などによる一時的に上昇した技能値は該当しません。

また、居合・日本刀が両方90以上ならば、居合技能ボーナスダメージ+2と日本刀技能ボーナスダメージ+1は重複するので、ダメージ+3の固定値がつきます。

## vi) 二刀流

ナイフの大きさをくらゐまでのものを両手にそれぞれ持ち攻撃します。

中型のナイフまでしか二刀流はできません。柄の部分を含み30cm以上あるものや大型のナイフは不可となります。

具体的には、1d6+db(1d4+2のナイフも可)までの刃物が対象。

日本刀や脇差、サーベルのようなもの、それ以上のものに関しては対象外とします。

### ◇二刀流の使用条件

- ・対象技能値が60以上
- ・STR 12以上
- ・STR 15以上※非利き手でファイティングナイフのような大きなもの(攻撃力1d4+2)を持つ場合のみ

### ◇二刀流の命中判定

①二刀流はそれぞれ攻撃判定を行います。(両手とも技能値-20)

②相手が回避します。(銃と同様に、二刀流の回避も両手分まとめて1回で判定)

※攻撃S：敵の回避-20。2回とも攻撃S：敵の回避-40。

ただし、攻撃Sによるマイナス補正は[敵の回避技能値/2]までしか減らせません。

(例)回避30の敵に二刀流で攻撃 → 攻撃S → 敵は回避15でロール

※攻撃がCSFした場合、攻撃時に宣言した側の手にのみ効果があります。

(例)攻撃(右手)C・攻撃(左手)通常成功 → 右手の攻撃のみC効果

攻撃(右手)F・攻撃(左手)S → 両方がCSFした場合はそれぞれに適用

### ◇ダメージロール

利き手：武器の攻撃力+DB

非利き手：武器の攻撃力+DB/2

### ◇受け流し/回避

受け流し：技能値に補正なし

回避：技能値-20

### ◇二刀流によるマイナス補正について

両手に武器を持っている限り、二刀流のマイナス補正はどのタイミングでもつきます。

二刀流から1本に変更した場合、その時点でマイナス補正は解除されます。

※二刀流を1本にする場合、床に武器を落とす等は軽行動で可。そのまま主行動で通常攻撃を行えます。

命中・回避・受け流しは通常攻撃扱いとします。DBも利き手なら可。

※主行動：落とした武器を拾って装備する。

軽行動：仲間が拾って渡してくれた武器を装備する(そのまま主行動で攻撃可)

腰に提げたナイフ入れにしまう等、準備されている武器とみなされる様な収納方法でしまう。

### ◇受け流し時の武器破壊

受け流し時に武器が破壊された場合、利き手側の武器が破壊されます。

非利き手で受け流すとは考えにくいいため、二刀流時は利き手で受け流すものとします。

### ◇祝詞の適用

[戦の舞・武神・獣神] 二刀流のマイナス補正の他に祝詞のプラス補正が入ります。

これにより技能値上限が99となります。

[戦の舞・武神・戦神] 利き手にのみ、ダメージ増加が適用されます。(命中率上昇は両手に乗る)

[素戔鳴尊・建速須佐之男命・その剣は大蛇を薙ぐ] 両方の武器に威力が乗ります。

vii) 近接格闘・武器技能のボーナスとカスタム強化武器

技能値が90以上になるとダメージ+1になります。

祝詞などで一時的に上昇し、技能値が90以上となったものは該当しません。

近接戦闘技能とは、格闘技能・近接武器技能などが該当します。特殊な技能についてはKPと相談してください。技能ボーナスは、MA/武道・居合が成功してもダメージは増加しません。

技能	《近接戦闘》	技能値90以上	ダメージ+1
	《MA/武道》	技能値90以上	ダメージ+1
	《居合》	技能値75-89	ダメージ+1
		技能値90以上	ダメージ+2
	《日本刀》	技能値90以上	ダメージ+1
	《居合》+《日本刀》	技能値90以上	ダメージ+3 (居合ボーナスダメージ+2、日本刀ダメージ+1)
《頭突き》	SIZ13・14	ダメージ+1、命中補正なし 自身のSIZ+STRと同サイズのもまで、自身の進行方向に1マス吹き飛ばす事が可能。	
	SIZ15・16	ダメージ+2、命中補正+5 自身のSIZ+STRと同サイズのもまで、自身の進行方向に1マス吹き飛ばす事が可能。	
	SIZ17・18	ダメージ+3、命中補正+5 自身のSIZ+STRと同サイズのもまで、自身の進行方向に1マス吹き飛ばす事が可能。	
武器	安全靴	《キック》	装備時は、《MA/武道》《キック》に各-5の補正が入る。  <b>【カスタムによる補正】</b> 武器LV1：技能値のマイナス補正をなくす。 武器LV2：ダメージ+1 ※カスタム増加分は、《MA/武道》成功時にダメージは増えない。  (例)《MA/武道》+《キック》成功時、カスタムLV2の安全靴を履いている。 MAキックダメージ+db+1(安全靴ダメージ)+1(カスタム強化ダメージ)
	メリケンサック	《こぶし》	装備時は、《MA/武道》《こぶし》に各-5の補正が入る。  <b>【カスタムによる補正】</b> 武器LV1：技能値のマイナス補正をなくす。 武器LV2：ダメージ+1 ※カスタム増加分は、《MA/武道》成功時にダメージは増えない。  (例)《MA/武道》+《こぶし》成功時、カスタムLV2のメリケンサックを装備している。 MAこぶしダメージ+db+1(メリケンサックダメージ)+1(カスタム強化ダメージ)
	安全ヘルメット	《頭突き》	頭を防御できると同時にダメージ+1の効果がある。 <b>装甲+4(頭部のみ)、耐久値10</b> 。 特殊戦闘ルール(P.18)にデータ記載。装備時のデメリットはなし。 <b>【カスタムによる補正】</b> 武器LV1：ダメージ+1 武器LV2：ダメージ+2 ※安全ヘルメットダメージとカスタム強化分は、《MA/武道》成功時にダメージは増えない。
	組み付き カスタムアイテム	《組み付き》	組み付いた時にダメージを与えられるようグローブ等をカスタムしたもの。 ただし、MA/武道成功時にダメージは増えない。 <b>【カスタムによる補正】</b> 武器LV1：ダメージ+1 武器LV2：ダメージ+2 ※カスタム強化分は、《MA/武道》成功時にダメージは増えない。

※頭突き技能の吹き飛ばしについては、タックルのみ、吹き飛ばしの制限、SIZかSTRが10以上高いもののルールは無視します。

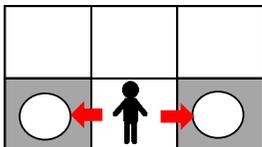
viii) 武器・防具の耐久

武器の耐久は、一度に武器の耐久力を超えるダメージを受け流した場合は、破壊されてしまうものとします。超えない場合は何度受け流しても問題はありませぬ。武神・軍神の効果及ぶ間は武器が破壊されませぬ。

防具は受け流しF/回避Fの場合、破壊される可能性があります。それ以外では基本的に破壊されませぬ。また、カスタムした防御点は下がりにませぬ。物理的に壊れる防具を対象とします。

**ix) 側面攻撃**

体は正面に向けたまま、横にいる敵を攻撃します。(自分の左右の敵を攻撃します)



※近接戦闘、投擲、銃、飛び道具は可能ですが、弓やクロスボウ等では側面攻撃を行えません。

◇側面攻撃の使用条件

- ・対象技能値が60以上

◇側面攻撃の命中率

- ・正面を向いたまま横を攻撃するので、攻撃命中率は最大で2/3(端数切捨て)になります。
- ・武神などで命中率を上げた場合は、上昇後の命中率の2/3(端数切捨て)になります。

◇受け流し/回避

受け流し、回避は通常通り行えます。

**x) バックアタック**

目が前面についている生物(主に人間・人間型の神話生物)は背後から攻撃された場合、受け流し/回避に-30の補正が入ります。受け流す技能値が60未満の場合は、背後からの攻撃を受け流し不可とします。また、射撃(投擲・飛び道具の攻撃)は基本的に受け流し不可、-30の補正を入れて回避可とします。※攻撃対象の真後ろのラインのみ【背後】になります。

◇受け流し/回避の使用条件

- ・受け流しは対象技能値60以上
- ・回避は使用条件なし  
(回避2回目以降：[技能値/同Rにおける回避回数]の値にバックアタックによるマイナス補正を適用)

ただし、MA/武道・居合技能が80%以上の場合に限り、近接戦闘は達人の域に達しているとみなし補正を軽減します。(近接戦闘のみ適用されます)

**MA/武道・居合技能値80-90：バックアタック時の受け流し技能値-20**

**MA/武道・居合技能値91-99：バックアタック時の受け流し技能値-10**

(技能値99を超えていても99で計算します)

※武神によって一時的に上昇した場合は適用されません。あくまで本来の技能値が80%以上の場合のみとします。

**xi) 部位攻撃**

部位攻撃を採用します。ただし人間や人型神話生物か人型に近い神話生物以外は効果ありません。部位攻撃のダメージ増加は飛び道具にも採用します。なお、タックルは部位攻撃が出来ません。部位攻撃は1R1回のみです。3発発射できる銃の場合は、3発中1発だけ部位攻撃になります。

ヘッドショット (頭部への攻撃)	命中率-30	頭に攻撃します。ダメージ+1d4+2
手・腕への攻撃	命中率-15	手や腕に攻撃します。ダメージによって相手は武器を落とす可能性があります。(KPが判断します)
足への攻撃	命中率-15	足へ攻撃します。ダメージによって相手を転倒させたり、DEXを下げる事ができます。(KPが判断します)

**(2)射撃・飛び道具（投擲含む）**

射撃・飛び道具（投擲）（以下、射撃に簡略）は自分の順番で全弾発射し攻撃は1回と換算します。回避もそれに対して1回とみなします。1回避できれば全弾回避できますが、失敗すれば全弾被弾します。これは敵もPCも該当します。複数回発射する時は3回ロールするのではなく、下記のように記載すると楽です。  
 $3B100 \leq 70$  拳銃（拳銃技能70で3回射撃する場合のロール）

**【0距離射撃】**

技能値+30、技能値上限は95。  
 0距離射撃をしたRは、受け流し不可/技能値-20で回避可。

**【《狙う》+0距離射撃】**

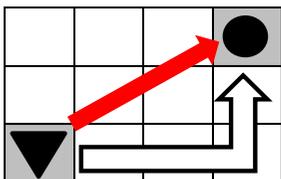
技能値+45、技能値上限は95。《狙う》攻撃以外の全ての行動不可。

**【移動攻撃+0距離射撃】**

(例)拳銃技能70のPCが10マス移動し0距離射撃で攻撃する場合、命中補正(+30)を加算し技能値上限の95になります。そこから移動ペナルティ(-10)の補正が入り、最終的な技能値は85となります。  
 ※0距離射撃の技能値上限は95なので、補正分を加算しても95を超えることはありません。

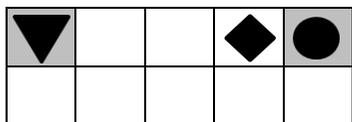
**i) 射程・遮蔽**

射程距離は武器に対応します。貫通は考慮しません。射線が通っていればどこからでも撃つ事ができますが、障害物等により射線が遮られれば撃てません。  
 (例)射程15mの武器は直線距離にして、15マス先まで撃てます。



斜めを攻撃する場合、距離は縦と横のマス合計となります。  
 ▼が●を撃ちたい場合、▼から●まで横3マス+縦2マス=5マス、5m離れている事になります。  
 ※赤い矢印が実際の射線、距離の計算に使うのが白い矢印。  
 (攻撃目標のマスに到達するのに何マス移動する必要があるか考えるとわかりやすい)

**【味方PCにより敵への射線が遮られる場合】**



▼が●を撃ちたい場合、●の前に味方◆が居たとします。このままでは▼の射撃は◆に当たってしまう可能性があります。この事態を回避する方法はあります。

その場で動かず、味方に当たらないよう技能値補正を入れて命中判定をします。補正は狙撃対象(この場合は●)と障害物(この場合は◆)のSIZによって決まります。

狙撃対象と障害物のSIZが同じ場合、技能値修正は-50になります。  
 狙撃対象が障害物よりSIZが1小さくなる毎に-5、1大きくなる毎に+5の技能値補正が入ります。  
 敵SIZが10以上大きければ、補正はなくなります。  
 (例) 敵SIZ20/味方PCのSIZ12の場合、敵SIZの方が8大きいので、射撃技能に-10の補正が入ります。

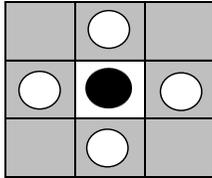
同じSIZの技能値補正：-50  
 敵SIZが味方PCのSIZより8大きい：+40(=8×5)  
 合算すると、-50 + 40 = -10 となります。したがって-10の補正が入ります。

## ii) 誤射

敵への攻撃で自分の射線上に標的の左右1-2マスに味方がいる場合（味方だけとは限らない）技能失敗で誤射の可能性があります。誤射は失敗した弾の数分ロールします。

### 【誤射が起こらない状況】

- ・射線上に標的の左右1マス以内に対象がいない。※ただしFのみ誤射の可能性はあります。
- ・0 距離射撃。（下の図では○が0 距離射撃になる）
- ・対象と隣接している（近接戦闘ではないので、斜めも隣接とみなす）



（左図）

対象が●の場合は、灰色のマスを隣接しているとみなします。ただし、0 距離射撃が行えるのは○のマスだけです。

### 【誤射の流れ】

「技能ロール→失敗時には再度誤射判定でロール→そのロールでも失敗したら誤射する」

（例）拳銃技能50で3発撃ち、1発が失敗した。その1発について誤射判定をする。  
拳銃の誤射率は20。つまり、20以下の出目が出れば誤射判定失敗となり誤射する。

<p>【ダイス】カルバタル: 3b100&lt;=50 拳銃 Cthulhu : (3B100&lt;=50) → 16,35,78 → 成功数2 【ダイス】カルバタル: 1d100&gt;20 誤射(拳銃) Cthulhu : (1D100&gt;20) → 51 → 成功</p>
--

※この場合は、誤射判定に成功しているので誤射しません。

### 【誤射の標的が複数いた場合】

ダイスで決める。チョイスか、2人いれば1d2などで決めます。

また誤射は回避できますが、回避を1つ使用します。（Fによる誤射も回避可）

誤射しようところ味方だけではなく敵もいた場合、当然敵も誤射の対象になります。

### 【《狙う》場合】

誤射率を-20に出来ます。

### 【銃互換・移動攻撃・部位攻撃による、マイナス補正適用による誤射の可能性】

元の技能値が80以上であっても、部位攻撃等のマイナス補正により技能値が80未満になればF以外でも誤射が起きる可能性があります。

### 【標的の1マス隣に味方がいる場合】

技能値が80以上の場合は、Fでないかぎり誤射は起こりません。

80未満の場合は命中判定に失敗した場合、使用した武器の種類で誤射率が決まります。

誤射率以下の出目がでると、誤射をしてしまいます。

拳銃	誤射率 20%
ライフル	誤射率 15%
ショットガン	誤射率 30%
投擲用に作られたもの	誤射率 15%
投擲用ではないが小さく投げやすいもの	誤射率 15%
投擲用に作られていないもの	誤射率 25%
飛び道具用に作られたもの	誤射率 15%
弓	誤射率 20%

### iii) 銃の故障について

銃技能でFした場合、通常のF処理と併行して行います。

銃技能でFをすると、使用した銃が弾詰まりになります。故障ナンバーより低いFはただの弾詰まりと処理します。故障ナンバー以上のFは、銃が故障します。これらは、修理に用いた技能の成功により修理が可能となります。

故障ナンバー未満のF	《機械修理》	1 Rで修理完了
	該当の《銃技能》	1d2 Rで修理完了
故障ナンバー以上のF (100F除く)	《機械修理》	1d6 Rで修理完了
100F	《機械修理》	1d6+6 Rで修理完了

※リボルバー・ボルトアクションライフル・二連式ショットガンの場合はFになってもただの弾詰まりで、そのRを無駄にしないでください。

ただし、リボルバー・ボルトアクションライフル・二連式ショットガンも故障ナンバー以上のFは適応し故障となります。

### iv) 銃器類のリロードについて

銃技能80以上のPCは、1Rの中でリロードした後射撃を行えます。

銃技能79以下のPCは、リロードのみで1Rかかります。

リロード後の射撃は銃技能-30で判定を行います。また、狙いをつける時間が少ないので誤射率+10になります。

ポンプアップのガシャコンは問題なく1Rで行え、修正もありません。

### v) 障害物

セッションによっては池があったり、瓦礫があったり、林があったり、柱があったりするかもしれません。

移動・射撃の邪魔になるでしょうが、場合によっては攻撃を避けるのに役に立つ場合もあるかもしれません。

状況とPLの判断によっては戦闘を有利に進めることができるかもしれません。

その場の状況によって提案するのもありでしょう。

## ■軽行動■

行動を消費しない動作で、主行動と一緒に行えます。基本的に1R2回まで(例外あり：状況次第でKPが判断)

挑発、忍び歩き、隠れる、行動前もしくは行動後、主行動と連結させてしゃがむ等。しゃがむから起き上がる。

なお、忍び歩きをしながら挑発はできません。

軽行動は自分の手順後に行う事はできないので、軽行動と主行動、軽行動と軽行動はそのPCの手順で行ってください。

どちらも他のPCが割り込む事はできません。(一部例外あり)

その他ここにはない行動はKPが判断します。

挑発	<p>敵を挑発し、自身に攻撃を向けさせます。軽行動なのでR消費はありません。  RP・もしくはアイデアロールで成否判定します。RPの内容次第では自動成功・失敗もありえます。  知能の低い生物、激昂しやすい神話生物、人間的な戦術を知らない敵には効果があるでしょう。  ただし冷静な生物、戦術をしている人物には効果はないかもしれません。  敵もアイデアロールをして挑発に乗るか判断する場合があります。  <u>挑発のみ、イニシアティブに関係なく、どのタイミングでも可能です。</u>  主行動と連結させる必要もありません。</p>
武器の 装備/準備	<p>準備されている武器(腰に差してある、背中にすぐ外れるように背負っている、ホルスターに銃を入れている、首から銃を下げて持っている等)を装備するのは軽行動で行えます。  また、腰ベルトや背中に装着できるようになっている武器をしまう、銃をホルスターにしまう、首から下げて  いる銃から手を離す場合は軽行動で行えます。そしてそれらは準備されている武器とみなします。    <u>武器を落とすのは軽行動とみなしますが、武器を拾うのは主行動とみなします。</u></p>
忍び歩き	<p>移動攻撃と併用して行えますが、移動力は半減します(端数切捨て)。軽行動なのでR消費はありません。  前方に目があるタイプの神話生物及び人型に対して後方180度から攻撃をした際に《忍び歩き》50%以上のPCが  《忍び歩き》に成功した場合、命中補正を受けます。  <u>命中補正が適用されるのは近接技能のみで、技能値上限は99%です。(飛び道具は適用外)</u>  《忍び歩き》をした後に何らかの技能を行使する場合は、移動ペナルティを受けます。    <b>【《忍び歩き》成功による命中補正】</b> ※近接技能のみ  技能値 50-69 : 命中率+5  技能値 70-89 : 命中率+10  技能値 90-99 : 命中率+15</p>
隠れる	<p>障害物に隠れることにより回避を上げます。軽行動なのでR消費はありません。移動攻撃と併用可。  《回避》50%以上のPCが《隠れる》を成功させることにより、回避にプラス補正が入ります。  (例) 椅子や机に隠れる場合+10、大きな木に隠れる場合+20など。  ※補正による技能値上限は95%です。    状況が変化すれば、ロールし直す必要があります。次の例では再度《隠れる》の成否判定が必要になり  ます。<u>クリティカル/スペシャル/ファシブルが適用されます。</u>  (例) 椅子に隠れていたが移動し、次のRは机に隠れることにした。    <b>【SIZによる技能値補正】</b>  隠れるPCのSIZにより、《隠れる》の技能値に補正が入ります。  SIZ 8- 9 : 技能値+5  SIZ10-16 : 補正なし  SIZ17-18 : 技能値-5    <b>【《隠れる》成功による回避補正】</b>  技能値50-69 : 回避+5  技能値70-89 : 回避+10  技能値90-95 : 回避+15</p>
しゃがむ	<p>しゃがみます。味方の射撃の邪魔にならないようにする時などに使用できます。  自分が攻撃などの主行動をした後、しゃがむ場合は軽行動となります。  しゃがむ状態のままR終了となるので、受け流し/回避に修正を受けます。    <b>【しゃがんでいる状態】</b>  ①自身のSIZを1/3(端数切捨て)に出来ます。  ②受け流し/回避は、技能値の半分で判定します。</p>

■ 庇う ■

《庇う》は、全力系の宣言中は行えません。

未行動のPCが庇う場合	<p><b>DEX*7かPOW*7で《庇う》の成否判定をします。</b>庇った相手のダメージを肩代わりします。ただし庇えるのは、《庇う》を宣言したPCの移動力の範囲内にいるPC/NPCだけです。 《庇う》を宣言したPCの位置については以下の通りです。 庇う相手が移動力の1/2以内の距離にいる：庇う前にいた位置に配置される。 庇う相手が移動力の1/2を超える距離にいる：庇う相手の直ぐ側にKPが配置する。</p> <p>※アイテムによる補正は適用されます。(移動力やイニシアティブを上げるアイテムの使用など) その場合、DEXとイニシアティブ、DEXと移動力の値が異なる可能性があります。</p> <p><b>【受け流しを使用する場合】</b> 回避は使えませんが、(受け流せる攻撃ならば)受け流しは可能です。 自身以外の身の危険を庇うためのとっさの判断で行う受け流しなので、受け流しに用いる技能値により判定時の技能値に補正が入ります。</p> <p><b>受け流す技能値80以上：受け流しはそのままの値で行える。</b> <b>受け流す技能値60 - 79：受け流し技能値に-10の補正が入る。(状況で精査)</b> <b>受け流す技能値59以下：受け流しを使えない。</b></p> <p>受け流しに成功した場合はダメージを受けません。庇ったPC、庇われたPC/NPCのR行動は終了します。敵の攻撃がクリティカル(以下C)やスペシャル(以下S)の場合、《庇う》の成否判定でC/Sが出なければ受け流しが出来ないものとします。庇う側にFが出れば、さらなる惨事が待ち構えています。(KPが判断します)</p> <table border="1" data-bbox="244 736 1037 1087"> <thead> <tr> <th>敵の攻撃</th> <th>《庇う》判定</th> <th>処理</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1C</td> <td>1C</td> <td>通常の受け流し</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">C</td> <td>1C</td> <td>庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>通常の受け流し</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">S</td> <td>1C</td> <td>庇う側が受け流しCをしたものとして反撃可能</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>通常の受け流し</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>【跳躍を使用する場合】</b> 跳躍に成功すれば、庇ったPCも庇われたPC/NPCも回避できた事になります。 ただし回避後は、庇ったPCも庇われた相手も共に転倒状態でR行動終了となります。 庇ったPCは、庇われた相手の直ぐ側にKPが配置します。 <b>敵の攻撃がS：跳躍の技能値上限が50%に制限される。</b> <b>敵の攻撃がC：跳躍の技能値上限が25%に制限される。</b></p>	敵の攻撃	《庇う》判定	処理	1C	1C	通常の受け流し	C	庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする	C	1C	庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能	C	通常の受け流し	S	庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする	S	1C	庇う側が受け流しCをしたものとして反撃可能	C	庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能	S	通常の受け流し
	敵の攻撃	《庇う》判定	処理																				
1C	1C	通常の受け流し																					
	C	庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする																					
C	1C	庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能																					
	C	通常の受け流し																					
	S	庇う側が敵の攻撃Sを肩代わりする																					
S	1C	庇う側が受け流しCをしたものとして反撃可能																					
	C	庇う側が受け流しSをしたものとして反撃可能																					
	S	通常の受け流し																					
行動済のPCが庇う場合	<p><b>DEX*5で《庇う》の成否判定をします。</b> ただし庇えるのは、《庇う》を宣言したPCの移動力の範囲内にいるPC/NPCだけです。 <u>自身の行動が終了しているので、回避も受け流しも使えません。</u> 自動的に庇った相手のダメージを肩代わりします。 庇ったPCは、その成否に関わらず、庇われた相手のすぐ側にKPが配置します。</p>																						

## ■ 担ぐ ■

味方PCを担ぎます。瀕死の味方を担ぎ安全な場所に運んだり、敵の攻撃から自身と一緒に回避させます。STR(担ぐ方)とSIZ(担がれる方)の対抗ロールに成功すれば担げます。これらの3つの項目は、重複加算できます。

### 【職業ボーナス】

警察/公安：対抗+1  
消防士（レスキュー含む）/兵士：対抗+2

### 【医学・応急手当】（医学と応急手当の両方を所持していても重複しない）

技能値 50-80：対抗+1  
技能値 81以上：対抗+2

### 【組み付き】

技能値 50-69：対抗+1  
技能値 70-89：対抗+2  
技能値 90以上：対抗+3

ただし担げるのは自分のSIZ+10までの大きさとしします。

担いだ後はDEX/2(端数切捨て)移動できます。ただし担いでいる間は回避と移動以外の行動はできません。

### 【回避修正】

担いだ相手のSIZが自分より6以上小さい：回避-5  
担いだ相手と自分のSIZ差が±5以内：回避-10  
担いだ相手のSIZが自分より6以上大きい：回避-20

## ■ 召還 ■

ビャーキの召還・従属の呪文を覚えている人は、呼び出すことができます。  
呼び出した場合は、飛行ユニット扱いで騎乗したり戦闘から逃げるのが可能です。  
怪我人を安全な場所に運んだり、担がせたりする事も状況により可能ですが、基本的には召喚者しか乗れません。それ以外は基本的に出来ないと考えています。単独で戦わせたり、肉盾として身代わりにはできません。また探索で呼び出す事も、”基本的には”不可能とします。  
ビャーキを呼び出した場合、ビャーキに遭遇したことの無い人間は、目撃でSANC。成功1/失敗1d6  
飛行ユニットは完全な乗り物扱いです。DEXは飛行ユニット分ですが、回避判定は騎乗者の技能値で行います。ただしショックロールに失敗し気絶した場合、ビャーキを支配できなくなり騎乗を保てず、そのまま地面へ降ろされます。ビャーキは帰還します。

### 【ビャーキの召喚条件】※詠唱は1R

- ・ホイッスル所持
- ・ビャーキ召喚の呪文を覚えている

## ■ 飛行ルール ■

ビャーキ等を召還できる場合、ビャーキに騎乗して戦うことができます。

**主行動**：ロール失敗後に乗馬する。

**軽行動**：乗馬・運転(二輪)技能値 $\geq 50$ [自動成功]

乗馬・運転(二輪)技能値 $< 50$ [要技能ロール]乗馬・運転(二輪)もしくはDEX\*2

イニシアティブ・移動力・DEXは飛行ユニットの能力値、回避は騎乗者であるPCの技能値で判定します。

飛行ユニットが攻撃される場合があります。飛行ユニットはHPが0になると墜落します。宇迦・医学・応急手当でHP回復可。

乗り手は片手で乗っているものを押さえ、自身が落ちないようにする必要があります。

騎乗したまま攻撃を行う場合、片手で扱える武器でなければいけません。また騎乗して攻撃をするという性質上、素手技能、居合はそのまま攻撃できません。他の近接技能は可能ですが、乗り物に乗りながらなので技能値に-10の補正が入ります。(この武器には拳銃も含む)

●飛行ユニットの能力値●

※このユニットはルールブックのデータと異なりますので、ご注意ください。

《星間の駿馬・ビャーキ》

STR17 CON12 SIZ20 INT11 POW11 DEX14

HP16 MP11 イニシアティブ14 移動力14 装甲3点

攻撃はできません。回避は騎乗者に準拠します。

回避回数は騎乗者と共有します。

(例)騎乗者の回避が75%の場合、騎乗しているビャーキが攻撃されたら75%で回避を行います。

騎乗者が1度回避を行い、ビャーキが初めて攻撃された場合、ビャーキは回避2回目として回避を行います。

【《乗馬》による補正】

①両手を使えるので攻撃技能値-10の補正なし

②武器技能+乗馬技能のコンボロール成功で、武器の威力を上げた状態で攻撃可。

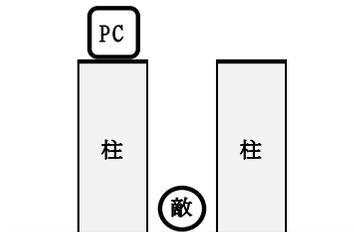
技能値 50-70 : ①、②

技能値 71-89 : ①、②、移動力+1

技能値 90以上 : ①、②、移動力+2

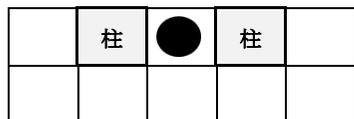
飛行ユニット扱いになり、地形効果は無視します。

柱等は上を通過したり柱の上に留まることは可能ですが、柱に囲まれている者に近接攻撃はできません。



(例) 敵が柱の間に居る場合

左図のように柱の上に移動できますが、柱の上から近接攻撃は出来ません。ただし、射撃は場合によっては可能かも知れません。



# 回復

## ■MPの回復■

通常時は1時間に1MP、睡眠をとれば1時間に4MP、覚醒状態でもリラックスした状態なら1時間に2MP回復します。ただし物事に集中している場合は当然回復しません。（場合によってはMPを喪失する。）

## ■気絶■

当卓では以下のように処理します。

- ・HPの半分以上を失った場合には、ショックロールを行います。失敗すれば気絶します。回復等によりHPが半分を超えれば、自動的に覚醒します。
- ・HPが2以下になると気絶します。ただし、HPが2以下の場合でもCONとPOWロールに成功した場合、行動できるものとします。これはHPが3以上に回復するまで毎R行います。
- ・MPが0になれば気絶します。1に回復すれば自動的に覚醒します。

## ■瀕死・仮死状態■

HPが0以下になった場合、自動的に気絶状態になります。この状態のPCは瀕死・仮死状態になります。CON/3の値(端数切捨て)まではHPがマイナスになっても直ちに死ぬ事はありません。

(例)CON14のPCは、HPが-4まで耐える事ができます。

HPが0以下になったRは判定せずともPCはまだ生きており、同R終了までにHPが1まで回復すれば蘇生できます。ただし、CON/3の値を超えてダメージを受けた場合はその時点で死亡です。

HPが0以下になったRの次のRから、CONロールが発生します。CONロールはRの最後に行います。

集中治療中はロールをしなくても延命できています。

このRを1R目と考えて、CON\*5の値で判定してください。判定に成功すればこのRはPCはまだ生きています。

次のRまでにHPを1まで回復できれば蘇生できます。

2R目はCON\*4、3R目はCON\*3、4R目はCON\*2、5R目はCON\*1、6R目までに処置しなければ死亡します。

## ■命運■

命運は、自身のPOWと引換えることでPCのHP回復・夜度回復等を行えます。

- ・PCが瀕死状態に陥った場合、PCはPOW 1点と引換えにHPを1点回復できます。POW3になるまで引換えられますが、対象のHPが1になった時点でそれ以上の回復はできません。命運によって消失したPOWは回復しません。(AFや成長で上げる事は可能)
- ・PCはPOW 1点と引換えに、夜度を10点減らすことができます。POW3になるまで引換えられますが、KPの裁量で引換えられる量に制限がかかる事もあります。

この他にもPOWを使うことで何か出来るかもしれませんので、ここぞという時に提案してください。

## ■通常の医学・応急手当■

大まかな流れはルールブックをご確認ください。

当卓では、医学は応急手当の上位互換として捉えます。

1つの傷につき手当ては1回まで。ただし治療に失敗した場合、失敗した者よりも高い技能の者がもう一度手当てをする事は可能とします。あるいは失敗しても時間がたてばもう一度チャレンジ可能とします。

また、応急手当で治療に失敗した場合、医学が50%以上あれば応急の技能値に関係なくもう一度手当てできるものとします。医学で失敗した場合、失敗した者よりも高い医学技能値を持っていれば手当ては可能とします。

治療は戦闘中も行えますが、施術者は治療対象者と必ず隣接し、対象者に向かって正面を向いている必要があります。また、手当てに最低限必要なものを所持していない場合は技能値にマイナス補正が入ります。

(マイナス補正の度合いはKP判断)

※傷口ならハンカチを当てる、骨折なら添え木、火傷なら水で冷やしてワセリンや油など。現地調達や機転で確保できる場合、マイナス補正は入らないものとします。

応急セット等は技能値に+10の補正が入ります。また回復が1d3ではなく、1d2+1になります。

※治療において、クリティカル/最大値+1、スペシャル/最大値回復、ファンブル/その状況によって対処します。

## ■集中治療■

1PC/NPCにつきセッション中1回だけ、集中的な治療を受けることができます。(治療を行う方は何度でも出来ます)  
回復量が1d2+4になります。傷の種類、治療回数に関係なく回復できます。  
治療を行ったものは集中したので、MP3を消費します。  
集中治療は以下の条件を全て満たしている場合に限りです。

- ①応急セットを所持している。
- ②治療技能の高いPC/NPCが2人以上PT内にいる。次の3つの内何れかに該当している。
  - ・《応急手当》70%超えのPC/NPCがPTに2人いる。
  - ・《応急手当》70%以上が1人、《医学》60%以上が1人PTにいる。
  - ・《医学》60%以上が1人、《医学》50%以上が1人PTにいる。

条件を満たしている場合、技能値の最も高い者がロール判定を行います。  
(応急セットによる技能値の補正は加算されません)  
失敗しても成功するまで挑戦できますが、MPは挑戦した分消費します。

戦闘中でも行えますが、敵から10マス以上離れていること、また戦闘中に行った場合 1d3+2 R消費します。  
集中治療中に攻撃を受けた場合、集中治療は解除されます。  
治療の続行は可能ですが、再度技能判定が必要になります。成功した場合はそのまま残りのR分消費、失敗した場合は 1d2 R さらに治療に時間が掛かります。  
治療は解除されますが、攻撃に対し回避は行えます。

## ■精神分析■

### ◇一時的狂気◇

精神分析に成功すれば解除されます。  
戦闘中も行えますが、1R消費します。  
施術者は治療対象者と必ず隣接し、対象者に向かって正面を向いている必要があります。

### ◇不定の狂気◇

精神分析に成功すれば一時的に発狂を抑えられます。  
完治はセッション終了後、きちんとした治療を受ける必要があります。  
戦闘中も行えますが、1d3 R 消費します。(クリティカル/ 1R、スペシャル/ 1d2 R)  
施術者は治療対象者と必ず隣接してはなりません。

平時において、クリティカル/SAN 1d3+1回復、スペシャル/SAN 1d2回復、ファンブル/そのときの状況で決めます。

《精神分析(物理)について》

物理で精神分析を行います。  
どう対処するかは状況と、PLの提案でKPが決めます。

## ■集中精神分析■

1人につきセッション中1回だけ、集中的な治療を受けることができます。治療を行う方のPCは何度でも出来ます。  
そのセッション中発狂していない《精神分析》80%以上のPCのみ、この治療を行えます。  
1時間以上時間をかけて不定に陥ったものを回復させます。施術者は1回につきMP6を消費します。  
技能ロールに成功すれば、SAN を 1d3+1 回復させます。さらに不定の期間を1ヶ月減らすことができます。  
(セッション後の不定の治療期間と重複できます)  
失敗した場合、1時間以上おこななくては再挑戦することは出来ません。  
**※C/SAN最大値回復+2ヶ月短縮、S/SAN最大値回復、F/そのときの状況でKPが決めます。**

同セッション内であれば永久狂気に陥った者をこの治療で助ける事が出来る可能性があります。  
技能ロール判定に成功すれば永久狂気に陥った者は POW\*1で判定します。施術者はMP9を消費します。  
成功すれば SAN は 1d3+1 回復します。失敗した場合、再挑戦は出来ません。  
**※C/SAN最大値回復+1d6回復、S/SAN最大値回復、F/そのときの状況でKPが決めます。**

## ■不定の狂気からの回復■

セッション終了後、不定に陥っているPC/NPCはダイスの目の分だけ不定の狂気の期間が設けられます。ここからの回復は、専門治療を行う事になります。以下の条件で不定の狂気の期間を完治・短縮する事が出来ます。

### 【セッション終了後に《精神分析》を行う】

PTに精神分析(新月の杯でも可)を持つPCがいて精神分析を成功させた場合、1d3ヶ月不定の期間が短くなります。ダイスは施術者が振って下さい。不定が複数ある場合は不定ごとに精神分析をロールします。

※クリティカル/4ヶ月短縮、 スペシャル/3ヶ月短縮、 ファンブル/1d2ヶ月延長  
※成長技能ロールを1つ放棄するごとに、治療期間を短縮できます。  
(S/F/100F : 1ヶ月、初期値/C : 2ヶ月、1C : 3ヶ月)

上記を行い不定の期間がなくなった場合は、不定の治療は完了です。  
まだ不定の期間が残っている場合は以下のとおり。

治療期間	狂気からの回復
1-2ヶ月残っている	POWロール成功で、次回セッションまでに完治となります。失敗した場合は、次回セッションの間は不定の狂気のままです。(セッション終了とともに完治)
3-4ヶ月残っている	次回セッションの間は不定の狂気のままです。(セッション終了とともに完治)
5-6ヶ月残っている	次回・次々回セッションの間は不定の狂気のままです。(次々回セッション終了時に完治) ただし、次回セッション終了後に精神分析成功し、不定期間がなくなった場合は完治します。

### 【加齢による完治】

PCが1年歳を取った場合、不定の治療は完治します。不定が重複していても、全て治療できたものとします。これで年齢が上がり加齢ルールが適用される場合は、ルールブックに準じます。また、この方法で不定を治療した場合、1回目はペナルティがありません。2回目以降は公務員や企業務めの場合、長期休暇による解雇の可能性があります。信用が大事な職業は、信用が落ちる可能性があります。(医者や法曹界、ディレクターなど)  
2回目以降でこの処置で治療する場合は何かしらのペナルティをKPとPL間で話し合うものとします。

# 狂気

## ●●発狂について●●

### ■SANチェック■

1C：POW 成長ロール、C(1C含む)はSAN 減少が最小値になります。S/Fは廃止します。  
100FはSAN 減少が最大値になりますが、1回に減少量が1d20 を超えるSANチェックの場合は次のように処理します。

該当SANチェックの最大SAN 喪失の半分(端数切上げ)か、ダイスを振った値のどちらか大きい方。

(例) 1d10/1d100のSANチェックで100Fしました。この場合、一度1d100を振ります。

出目が50を超える値であれば、出目の方を採用します。

出目が50未満であれば、減少最大値の半分の方を採用します。

[減少最大値/2] < 出目の値：出目の値を採用する

[減少最大値/2] = 出目の値：同値なのでどちらを採用しても同じ

[減少最大値/2] > 出目の値：減少最大値/2を採用

### ■一時的狂気■

ルールブックに則り、狂気表から狂気の種類・時間をダイスで決めます。

詳細は、ルールブックをご確認ください。

狂気の種類はダイスではなくKPが任意で、狂気の原因になったものと関連付ける可能性があります。

### ■不定の狂気■

1時間に現在SANの5分の1以上失った場合、不定の狂気に陥ります。

ルールブックに則り、狂気表から狂気の種類・時間をダイスで決めます。

詳細は、ルールブックをご確認ください。

狂気の種類はダイスではなくKPが任意で、狂気の原因になったものと関連付ける可能性があります。

- ・不定の狂気に陥った後はSANチェックに失敗するたびにPOW判定を行い、失敗すれば不定の狂気が再発します。(再発したものは精神分析で一時的に落ち着かせることは可能)
- ・不定の狂気は重複します。

### ■狂人の洞察■

詳細は、ルールブックをご確認ください。

### ■狂人の目■

発狂中に見えたものは、いつも見えているものと違う可能性があります。

発狂のアイデアロールに成功した場合、狂人の目は人が知らない概念、宇宙の真理が見えた可能性があります。

この状態でPCが状況を分析し何らかの提案を的的確であれば、KPは何かしらのヒントを与えるかもしれません。

# 祝詞・呪術

## ●●夜度について●●

人間が神の力を使うたびに、人間の魂は神に近づきます。  
神は概念であり、真理であり、本来であれば人間がおおよそ理解できるものではありません。  
しかし祝詞や呪術など、神の力を覚え、使う事により、人の魂は神の領域に近づいていきます。  
神の領域に近づくにつれ、魂は夜の食国(よるのおすくに・別記で詳しく書きます)へ近づいていきます。  
そこは肉体を持った人間が行ける場所ではありません。  
人間の肉体は現世を生きる器であり、枷でもあります。  
夜度が上がるたびに魂は肉体から離れていきます。  
夜度が限界を超えたとき、魂は肉体から離れ夜の食国に旅立ちます。  
そうなった魂はもう肉体には戻れません。  
魂は輪廻するのか、子孫を見守る祖霊になるか、大地に還るのか、いずれにしても人の身で知るのは叶わないでしょう。  
魂亡き肉体は現世に残っていますが、いずれ朽ちます。  
肉体を延命させる事は出来ませんが、それは抜け殻にすぎません。

具体的には、古事記(原版)・日本書紀(原版)・またはそれに類似する記紀を読んだ時、祝詞・呪術を覚えた時や使用した時に溜まっていきます。持っているだけでは特にデメリットはありません。  
最初は0です。0からスタートし100まで溜まったら、そのPCは夜の世界へ旅立ち永久ロストします。

## ■夜度の管理■

祝詞は習得時、発動時に夜度が増えていきます。夜度増減の管理はPLの方でお願いします。  
日本神話卓においては永久ロストに関わる大事な値です。SANと同じく細かく管理をお願いします。  
ご不明な点はKPにお尋ねください。

## ●●●祝詞・呪術●●●

大和の神々が、神話的事象に苦しむ人間に授けてくれる、神の力の一部です。  
大いなる神の力のほんの一部ですが、人間にとっては十分強力です。  
祝詞・呪術は、基本的に《日本神話と繋がる者》しか習得できません。  
日本生まれの日本育ちであればまったく問題なく習得できますので、外国人探索者・海外で育った人間でなければ深く考える必要はありません。  
強力で便利なものが多いですが、その分代償も大きいです。使用する度に夜度はガンガン溜まります。  
夜度100になるとPCが永久ロストしますので、ここぞという時に使用してください。  
ちなみに、祝詞・呪術を覚えてクトゥルフの魔術を覚えることももちろん可能です。

## ■祝詞・呪術の習得■

失われし神の記述書(木簡)、古事記(原版)・日本書紀(原版)の神の記述を読む(というより感じます)。  
または神の意識や断片に直接触れる事があるかもしれません。その瞬間、神と繋がります。  
神の概念を垣間見る事になるでしょう。自身に眠る記憶を呼び覚まされるかのように、神の事を理解します。  
その神の力の一部を扱えるようになるでしょう。神に気に入られれば、神は力を授けてくれるかもしれません。

習得数の制限：POW/2(端数切捨て)の数までしか祝詞・呪術を習得できない。  
(そして1つは必ず《祝福・感謝の祝詞》になる)

信仰確定による恩恵：自身の信仰する神の祝詞は、習得夜度・使用夜度の固定値を半減することができる。  
ただし、【信者専用祝詞】に関しては半減することができない。

※信仰確定は、そのセッション内で神の記述に触れた直後(該当する神のみ)か、社に訪問した時に行えます。  
戦闘中に信仰を確定する等はできません。

前提条件・習得条件がある場合は、その条件を満たしていなければ祝詞・呪術を習得できません。

祝詞・呪術は一瞬で覚えられます。移動しながら祝詞を唱えることもできます。  
一度神話と繋がり神の力の強い場所にいけば、神の声を聞けるようになり、影も見えるようになります。  
また、一度神話と繋がり信仰する神様の祝詞を1つでも覚えれば、【神言霊】とついている祝詞・呪術以外は何時でも信仰する神様の祝詞・呪術を覚えることができます。KPの許可を得て、[メイン]か[KP]タブで宣言してください。

※神話と繋がり神様に一度でも祝詞を直に教えてもらえれば、次からは神様の息吹の感じる社に行けば新たに祝詞を習得できるという考えです。よほど限定的な土着の神様でもなければ、大和の神様の御社はそれこそ日本全国に点在しています。

### ■祝詞・呪術の特徴・発動■

祝詞・呪術は指定がなければ、唱えたRで直に発動します。(発動にロールは必要ありません)  
習得に条件があるもので能力値が足りない場合、AF等で能力値が上昇している間は習得・使用は可能とします。  
※祝詞などで一時的に上昇している分は加算しません。  
祝詞・呪術は『その他の行動』に該当します。基本的に1Rにつき祝詞は1回しか唱えられません。

#### <祝詞使用により夜度が100になった時>

神言霊：戦闘中は存在できますが、以後の祝詞使用不可。  
通常の祝詞：夜度100に達した時点で即座に夜の国に行く。  
※祝詞の効果はどちらの場合も発揮します。

### ■祝詞・呪術の効果範囲■

祝詞の範囲は、祝詞はその存在を知っている、認識しているという概念で働きます。  
見えなくてもそこに存在していれば、戦闘マップで効果を発揮します。  
逆にその存在を確認できなければ、どれほど近くあるようと術者はその存在を認識できず、祝詞の効果が及びません。

- (例1)術者の視界に入らない丘の上にいる敵について飛行ユニットや仲間が祝詞の術者に教えた場合、その敵は祝詞の術者に認知され存在する事になります。(効果が及ぶ)  
(例2)目の前に大きな段ボールがありその中に敵が隠れていても、そこに敵がいる事を知らない場合、術者は敵を認知できないため存在していない事になります。(効果が及ばない)

### ■攻撃祝詞の振り分けについて■

最初に、攻撃対象を選びます。  
単数か複数かを選び、複数ならどの敵を攻撃対象にするか選びます。

次に、MPを消費・夜度を増やし、威力ダイスを振ります。  
攻撃対象を複数選択した場合、威力を任意で振り分けることができます。  
※攻撃祝詞は基本的に振り分けを行えますが、命の導きだけは振り分けを行えません。

### ■神言霊について■

本来人には扱えない神の力。それを扱うには当然大きな代償を支払います。  
神言霊は任意で取れるものではなく、条件をクリアしてもあくまで、神言霊を使える条件が整っただけです。  
また特殊な場合を除き、信者恩恵レベル5になっていないPCは、前提条件を満たしていても習得できません。  
習得にはKPの許可が必要になります。

### ■祝詞の回数制限について■

1セッションで回復できるものは特に記載の必要はありません。  
ただし生涯で幾つ、とあるものは使用すればCSにわかりやすく何回目かを記載してください。

### ●●神の恩恵●●

神の恩恵を最大限に受けることが可能です。  
この恩恵は、夜度85以上、習得夜度総計50以上のPCが可能です。  
祝詞の効能が期待値以下になりません。(端数切り上げ)  
期待値以下になったら、期待値になります。  
この恩恵はセッションで一度だけ受けられます。

### ●●信者恩恵●●

概要は次のとおりです。日本神話卓専用PCの権利なので無理に適用する必要はありません。  
また日本神話卓は初めて、いずれ採用したいけどまだルールがわからないので、1-2セッション様子見したいという場合も導入を遅らせることは可能です。ただし、その間は補正はつかないのでご注意ください。  
一度選択した補正は変更できません。

- ・強化できる祝詞、技能、能力は信仰する神のもののみである。
- ・信仰する神様の専用祝詞習得時の夜度で信者は恩恵を受けられる。
- ・習得夜度は自分の信仰する神のみ、加算される。恩恵で半分になつてる習得度はその半分を適用する。
- ・習得夜度合計値が 10/20/30/40/50 の時に、信者は信仰する神より恩恵を授かる。
- ・補正のスキップはできないが、上位の補正を保留しておくことはできる。
- ・祝詞強化の同じ効果の強化重複禁止。ただし違う効果の強化はできる。(ただし例外は存在する)
- ・大宇迦のみ、回復量を+2を上限とし二回強化できる。(明記しておくこと)

(例1) 『可』習得夜度10・20の恩恵を授かり、30の恩恵も受ける資格はあるが保留する。

※保留すると、30以降の恩恵は受けられない。

『不可』習得夜度10の恩恵を飛ばして、習得夜度20の恩恵を授かる。

(例2) 『可』武神を習得夜度20でダメージ強化し、習得夜度30で持続R+1の強化をする。

『可』大宇迦の回復効果を 習得夜度20と習得夜度30で二回強化する。(例外で可)

『不可』宇迦の回復効果を 習得夜度20と習得夜度30で二回強化する。

『不可』雷神のダメージ効果を 習得夜度20と習得夜度30で二回強化する。

### 【信者恩恵について】

<p><b>信者恩恵LV1</b> (習得夜度10)</p>	<p><b>【技能強化 +5】</b> わかりやすく、日本刀80%(基準値+技能値+成長+5(恩))等にし、欄外にも ※信者恩恵/10で日本刀に+5など表記しておいてください。</p>
<p><b>信者恩恵LV2</b> (習得夜度20)</p>	<p><b>【祝詞強化】</b> 信仰確定した神様の祝詞の内1つに、以下の強化からいずれか1つを選択。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダメージ強化+1(全体で +1)</li> <li>・回復量強化(全体で +1)</li> <li>・ステータスUP(DOWN)効力 +1</li> <li>・持続R +1</li> <li>・消費MP -1</li> </ul> <p>※複数に祝詞の効果を与えたり、攻撃祝詞の威力を倍にする場合、MP軽減は全体で -1。 (例)雷神を威力3倍にして消費MP12になった時、軽減されるのは1だけ、つまり消費MPは11。</p>
<p><b>信者恩恵LV3</b> (習得夜度30)</p>	<p><b>【祝詞強化】</b> 信仰確定した神様の祝詞の内2つに、以下の強化からそれぞれ1つを選択。 ※同じ祝詞を一度に強化することはできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダメージ強化+1(全体で +1)</li> <li>・回復量強化(全体で +1)</li> <li>・ステータスUP(DOWN)効力 +1</li> <li>・持続R +1</li> <li>・消費MP -1</li> </ul> <p>※複数に祝詞の効果を与えたり、攻撃祝詞の威力を倍にする場合、MP軽減は全体で -1。 (例)雷神を威力3倍にして消費MP12になった時、軽減されるのは1だけ、つまり消費MPは11。</p>
<p><b>信者恩恵LV4</b> (習得夜度40)</p>	<p><b>【祝詞強化】</b> 信仰確定した神様の祝詞の内3つに、以下の強化からそれぞれ1つを選択。 ※同じ祝詞を一度に強化することはできません。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ダメージ強化+1(全体で +1)</li> <li>・回復量強化(全体で +1)</li> <li>・ステータスUP(DOWN)効力 +1</li> <li>・持続R +1</li> <li>・消費MP -1</li> </ul> <p>※複数に祝詞の効果を与えたり、攻撃祝詞の威力を倍にする場合、MP軽減は全体で -1。 (例)雷神を威力3倍にして消費MP12になった時、軽減されるのは1だけ、つまり消費MPは11。</p>
<p><b>信者恩恵LV5</b> (習得夜度50)</p>	<p>信仰確定した神様が司る能力のどれか1つに+1 もしくは 司る技能強化+30技能点分</p> <p>※どちらか選択してください。両方はできません。 ※強化できる能力・技能は下記【司る能力・技能】参照</p> <p>わかりやすく、日本刀80%(基準値+技能値+成長+5(恩))等し、欄外にも※信者恩恵/10で日本刀に+5 など表記しておいてください。強化技能は複数に分けることも可能です。</p> <p>また、能力値も POW17(16+1(恩))等にし、欄外にも ※信者恩恵/50でPOWに+1加算 など表記してください。</p>

月読神	【目星】、【聞き耳】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、精神分析、芸術(楽器)、心理学、信用、説得、天文学、空を守るに相応しい技能等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW APP
黄泉津大神	【目星】、【聞き耳】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、オカルト、出産関係、芸術・製作で葬儀系統。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW CON
豊受大神・宇迦御魂神 (稻荷神)	【目星】、【聞き耳】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、地質学、農業関係、(豊受大神)被服・住居関係、(稻荷神)値切り、経理も可。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW CON
建御雷之男神	【目星】、【聞き耳】、日本神話、歴史、芸術(古典)、ありとあらゆる武道、MA、組み付き、日本刀、武器、乗馬、PLから申請のある武器。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW CON STR
思金神	【目星】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、学術技能全般 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW INT
天神様・菅原道真公	【目星】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、学術技能全般 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW INT
天宇受賣命	【目星】、【聞き耳】、日本神話、歴史、芸術(古典)、値切り、言いくるめ、説得、音楽、舞踊、絵画等の芸術系技能全般。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW APP DEX
天照大御神	【目星】、【聞き耳】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、弓、射撃技能、信用、天候、空を守るに相応しい技能等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW CON
少彦名神	【目星】、【図書館】、日本神話、歴史、芸術(古典)、医学、薬学、精神分析、化学等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW CON INT
猿田彦神	【目星】、【聞き耳】、日本神話、歴史、芸術(古典)、移動系技能、運動系技能等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW DEX
建御名方神	【目星】、【聞き耳】、日本神話 歴史、芸術(古典)、武道、MA、タックル、キック、銃、弓、狩猟、PLから申請のある近接戦闘等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW DEX STR
建速須佐之男命 (素戔鳴尊)	【目星】、【聞き耳】、日本神話 歴史、芸術(古典)、博物学、航海術、製鉄術、酒造、狩猟、剣術系技能、PLから申請のある近接戦闘等。 その他相応しい技能があればKP承認で。
	《司る能力》 POW INT CON

## ●●用語集●●

知っておくと、卓の傾向がわかるかもしれません。

※造語もあります。

※実際にあるものは参考資料を基に、独自解釈が入っています。

### 《夜に近い者（※造語）》

現世とそうではない世界・モノが見える者の事です。

高い霊力を持った者はこの世ならぬ世界・モノを見たり、感じたりできます。

現世よりも更なる高みに魂がある者はこの世のモノではないものが見え、力を使えます。

あなたの周りにもいませんか？見えないものが見える人が。

きっと、常人よりも夜の食国に近いところにいるのです。

しかしそれは精神を夜の国に近い存在にしてしまいます。

肉体の概念が薄れ、ある日その者の魂は夜の食国へ旅立ってしまうでしょう。

肉体は魂のない状態になり、生命を外的に維持させなければ死んでしまいます。

無理に生きながらえても植物人間と同じ状態です。

魂は既に別の世界に行ってしまう現世に帰ってくる事はほぼ、ありません。

夜の食国に行った魂はそこに住めば妖怪といわれる存在になるかもしれません。

あるいは更なる高み昇る事が出来れば神格を得るかもしれません。

それとも黄泉比良坂を通り、根の国に行き人としての死を迎えるかもしれません。

これは今は亡き夜の食国の者が語った言葉です。

真偽はわかりません。信じるも信じないもあなた次第です。

### 《夜の食国》

この世ではない世界です。はっきりとした定義は現世の者はわかりません。

高天原の一部であるとも、夜の国であるとも、夜見(黄泉)へつづくとも、海の果てにある国であるとも言われています。

あるいはその全てなのかもしれませんが、現世の者が真理にたどり着くことはないでしょう。

唯一つわかっているのは、支配者が夜の王にして、月の神・月読であることだけです。

### 《根の国》

死んだ者が行く国です。

ここで大いなる祖霊の一部になるのか、自然に帰るのか、はたまた輪廻転生をするのかは

この国の支配者、黄泉津大神が知っていればよい事であり、人が知るべき事ではないのかもしれませんが。

### 《高天原》

太陽神にしてすべての大和の民の皇祖神、大いなる天照大御神が治める天の国です。

この神は女神にして最も尊き神・三貴子(みはしらのうずのみこ)の一人であり、月の神・月読の姉神でもあります。

### 《古事記》《日本書紀》

うしなわれた原版はどちらも神の記述書として扱います。(オリジナル設定)

日本書紀は木簡、古事記は紙 とします。

### 《三貴子》(みはしらのうずのみこ)

大和の最も尊き三柱神。

天照大御神・月読命(尊)・素戔男尊(建速須佐之男命)の事。

### 《月読》

夜の食国の王にして、月の神。

三貴子にして、天照大御神に次ぐ神格があると記されています。

日本書紀において、姉神たる天照大御神にほぼ匹敵する力と美形で記されています。

非常に神格の高い神にもかかわらず、どんな神であるか記した資料が殆どない謎の多い神です。

夜島では大変篤く信仰されています。

●●弱点一覧●●

こちらの弱点に関しては、当卓のオリジナルルールにあたり、ルールブックのデータと異なります。  
この資料は、ルールブック等にある代表的な神話生物を掲載していますが、セッションに登場したかは関係ありません。また、神格には耐性があっても弱点は当てはまらない場合があります。

[記号について]

- ①●は、人類とは大幅に異なる異種族の美的感覚のため、美的感覚の相違によりAPPによる補正が入りません。  
一方で、神のような概念で美しい存在に異種族の美的感覚は関係ありません。  
②△は、状況や個体により効果がある可能性があります。

敵	弱点	耐性	睡眠	毒	魅了	混乱
アトラクナチャの娘	貫通が起こる	-	○	×	○	○
アルスカリ	貫通が起こる	-	○	○	○	○
イゴロナクの従者	貫通が起こる	衝撃属性ダメージ-3	○	○	○	○
イ夫人の子/従者	衝撃属性ダメージ+3	火属性ダメージ-3	○	×	○	○
ウッドゴーレム	火属性ダメージ+3	-	×	×	×	×
ガグ	貫通が起こる	-	○	○	●	○
ガスト	火属性ダメージ+3	土属性ダメージ-3	○	○	○	○
駆り立てる恐怖	風属性ダメージ+3	銃 ※ルルブ参照	○	○	●	×
グール	《命の導き》特効 火属性ダメージ+3	銃 ※ルルブ参照	×	×	○	×
空鬼	土属性ダメージ+3	風属性ダメージ-3	○	○	○	○
クトーニアン	水属性ダメージ+6	土属性ダメージ-6	○	○	●	○
グラキーの従者	《命の導き》特効 火属性ダメージ+3	-	×	×	○	×
黒き仔山羊	火属性ダメージ+3	銃 ※ルルブ参照	○	○	●	○
ゴースト	《命の導き》特効	物理無効	×	×	×	×
ザイクロトルの死の植物	火属性ダメージ+3	土属性ダメージ-3	○	○	●	○
シャンタク鳥	風属性ダメージ+3	-	○	○	●	○
ショゴス	火属性ダメージ+3	物理無効 ※ルルブ参照	×	×	×	×
蒼白の踊り手	土属性ダメージ+3	風属性ダメージ-3	○	○	○	○
ツトゥグアの眷属	火属性ダメージ+3	物理無効 ※ルルブ参照	○	×	●	×
ティダロスの猟犬	月属性ダメージ+3	物理無効 ※ルルブ参照	×	×	●	×
ネズミ怪物・人間	火属性ダメージ+3 貫通が起こる	-	○	○	○	○
這うもの	水属性ダメージ+3	物理最小限に ※ルルブ参照	○	×	○	×
ビヤーカー	風属性ダメージ+3	土属性ダメージ-3	○	○	○	○
深きもの	雷属性ダメージ+3	水属性ダメージ-3	○	○	○	○
深みに住む者	雷属性ダメージ+3	水属性ダメージ-3	○	○	●	×
蛇人間	貫通が起こる	気絶有り	○	×	○	○
星の精	土属性ダメージ+3	銃 ※ルルブ参照	○	○	●	×
炎の精※1	水属性ダメージ+3	炎・物理無効 ※ルルブ参照	×	×	○	○
ミ=ゴ	衝撃属性ダメージ+3	火属性ダメージ-3	○	○	●	○
ムーンビースト	衝撃属性 (打撃ダメージ+3)	銃 ※ルルブ参照	○	○	○	○
無形の落とし子	火属性ダメージ+3	物理無効 ※ルルブ参照	×	×	×	×
名状しがたい憑依者	火属性ダメージ+3	-	○	×	△	×
レンの男	貫通・気絶が起こる	気絶有り	○	○	○	○
レンの蜘蛛	水属性ダメージ+3	土属性ダメージ-3	○	×	○	○
ロイガー(爬虫類の姿)	-	-	×	○	×	×
ロイガー(非物質の姿)※2	-	物理無効	×	○	×	×
夜鬼	風属性ダメージ+3	土属性ダメージ-3	○	○	○	○

※1 炎の精は、炎無効を所持していますが祝詞の霊的炎は通常通りダメージを与えます。

※2 ロイガー(非物質の姿)は、物理無効を所持しており魔法の武器も無効になりますが、祝詞のかかった武器だけは有効です。また、魔法や祝詞は通常通りダメージを与えます。