

## 戦闘ルールレジュメ

- ・1 戦闘ターンは3秒。戦闘ターン中に複数のパスと行動フェイズが存在する。
- ・パスとは行動可能な存在全ての行動フェイズが終了するまでを現します。

### 1. イニシアティブの決定

イニシアティブ値+規定D6の合計がイニシアティブとなります。

※戦闘ターン中にイニシアティブを変動させる効果があった場合、即座に適用されます。

- ・エッジ/イニシアティブを取る/Seize the initiative

イニシアティブスコアに関係なくイニシアティブの最初に動くことができます。複数のキャラクターがこの目的でエッジを使用した場合、最初にエッジを使用したキャラクターが本来のイニシアティブ順に動きます。この行動の優先権はその戦闘ターンの終了まで（つまり、複数のイニシアティブパスに渡って）維持されます。そして、次の戦闘ターンに通常のイニシアティブパスに戻ります。

- ・エッジ/電撃戦/Blitz

5D6のイニシアティブダイスを1戦闘ターンに振ることができます。

### 2. 行動フェイズ

イニシアティブの高いキャラクターから順番に行動フェイズを行います。

行動フェイズでは1つの複雑動作か2つの単純動作を行えます。

また、行動フェイズから次の行動フェイズの間に1回簡易動作を行えます。

- ・エッジ/限界突破/Push the limit

ロールの後でも前でも、エッジのレーティングをテストに追加します。これは様々な修正でダイスプールが0以下になる場合でも、使用できます。エッジを使用することで6のルール（6をヒットとして数えた上で再度ロールし、追加のヒットとするルール）が適用されます。

6のルールを使用するには、最初のテストの前にエッジの使用を宣言しなければなりません。また、これらのテストではリミットは無視されます。

- ・エッジ/振り直し/Second chance

テストでヒットしなかったダイスを振り直すことができます。この時、グリッチやクリティカルグリッチの時には使用できません。また、6のルールは適用されません。そして、リミットは通常通り適用されます。

- ・エッジ/危機一髪/Close call

グリッチやクリティカルグリッチの効果を無視します。

#### 2-1. 行動テスト

攻撃であれば該当技能+能力値±修正〔武器の精密度〕を行います。

銃の射撃の多くは単純動作ですが、基本的に1度の行動フェイズに1度しか射撃は行えません。

#### 2-2. 回避

攻撃の回避は反応力+直感力±修正で行います。

※割り込み動作でイニシアティブを低下させて回避にボーナスを得ることもできます。

#### 2-3. ダメージの決定

修正DV：武器のDV+純ヒット数±修正

修正装甲値：装甲値+AP±修正

※修正DV<修正装甲値=ダメージは精神になります。

ダメージ抵抗：強靭力+修正装甲値によるテストを行い、ヒット数だけDVから減少した値がダメージとして適用されます。

※適用されたダメージが肉体リミットを越えると転倒します。

### 3. イニシアティブの減少

全員のイニシアティブを-10します。

この結果イニシアティブが1以上あるキャラクターのみ次のパスを開始します。

全てのキャラクターのイニシアティブが0以下になっていれば戦闘ターンは終了し、新たな戦闘ターンを開始します。

#### コールショット/Called Shot

攻撃テストのダイスプールに-4のペナルティを受けて更に簡易動作を使用することで特別な攻撃を行うことができます。

#### ・武器狙い/Blast out of Hands

攻撃側は、目標の手に持つアイテムを狙います。

防御側は普通に防御を行います。目標にダメージを与えることは出来ません。

攻撃側が勝利した場合、純ヒット-1mの距離をその武器は飛んでいきます。方向は攻撃者から離れるようになるところでしょう。

#### ・反則技/Dirty Trick

攻撃者は、砂利を相手の顔に蹴り飛ばしたり、わざと大きな砂埃を起すなど、フェアではない行為を伴って攻撃します。

純ヒット1以上で攻撃が成功しているのであれば、対象の次の行動に-4のペナルティを与えます。

#### ・激しい一撃/Harder Knock

これは、肉体ダメージではなく、相手の精神にダメージを与える行為です。

このコールショットは、ダメージコードを肉体から精神へと変える以外は全てもとのテストと同一です。

#### ・ノックアウト（格闘攻撃のみ）/Knock Down

相手を押し倒したり、あるいは足を払ったりして相手を地面へと倒すことができます。

攻撃テストと防御テストを行います。攻撃側が勝った時、その筋力と純ヒットを加えて、防御側の肉体リミットを比べます。

攻撃側が上回っているのであれば、防御側は地面に倒れるでしょう。

この行動ではダメージは発生しません。

グリッチを起こさなければ、攻撃側は相手と一緒に地面へと倒れるか、自分は立ったままでいるかを選ぶことができます。

クリティカルグリッチを起こした場合は、攻撃側だけが地面へと倒れてしまいます。

#### ・シェイクアップ/Shake Up

この攻撃に成功したら、本来の攻撃に加えて、相手のイニシアティブスコアを5下げるという効果があります。

この効果でイニシアティブスコアが0以下になったのであれば、対象はこのパスでの行動権利を失います。

もし、ダメージ抵抗テストで全てのダメージを消したとしても、イニシアティブが下がることは避けられません。

#### ・スプリットダメージ/Splitting the Damage

この攻撃は、わざと相手の防具の上から打つことで、肉体ダメージと精神ダメージ双方を与える行動です。このためには、1つが、相手が防具を着ていること。二つ目が、貴方の攻撃のAPが相手の装甲値よりも低い必要があります。

攻撃が成功したのであれば、ダメージ軽減の後でそのダメージを肉体と精神に分けてください。ダメージが奇数であり、綺麗に二つに割れない時は、精神ダメージのほうを多くしてください。

もし、この修正ダメージ値（純ヒット+武器のダメージ）が相手の修正装甲値（装甲値-AP）を上回らなかった場合は、ダメージは半減され、精神ダメージのみが与えられます。

#### ・トリックショット/Trick Shot

貴方は、相手の袖をナイフで壁に縫いとめたり、相手の帽子をうち飛ばしたり、空中に投げたカードを切ったりします。

これらの行為は、次に貴方が貴方の仲間が行う<脅迫>テストに対して、純ヒット分のダイスボーナスを与えます。

この行為は何らかの準備などを必要とするもので、戦闘中に行うことが出来ません。

#### ・急所狙い/Vitals

相手の頭や心臓、頸動脈、車のエンジンなど、損傷を受けると致命的になる部分を狙って攻撃DV+2します。

#### ・連続攻撃/Multiple Attacks

必要なのは1つの格闘武器か、二つの異なる武器（格闘でも射撃でも）です。

全ての修正をまとめ、攻撃テストのダイスプールを修正します。この時、異なる技能を用いる武器などを使っている場合は、よりダイスプールが小さくなる方を採用します。

その後、攻撃する回数（最大使用者が使う技能の半分まで）分に、修正されたダイスプールをできるだけ均一に分けます。

そして、おのおの別の攻撃として攻撃は行われます。

尚、エッジ等を使用しダイスを増やす場合は、分割される前のダイスプールの方に修正を入れます。

## 割り込み行動

キャラクターは、基本的に自分の行動順番の時のみに行動を行えますが、それに当てはまらない行動も存在します。それらの行動を割り込み動作とします。

割り込み行動は、使用できるだけの十分な（0以上の）イニシアティブスコアがある時のみ使用できます。

割り込み行動で行動を消費することはありませんが、割り込み動作をしようとした結果、イニシアティブが0以下になった場合は次の行動を失います。

割り込み動作は、不意打ちを受けていないのであれば、最初のパスの自分の行動前でも行うことができます。

### ・ 防御/Block （イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接攻撃に対して<素手戦闘>で防御を試みることが出来ます。

これは、防御テストに<素手戦闘>技能分だけボーナスを得ます。

この時、武器収束具のFも加えることが出来ます。

この修正は、全力防御と違って戦闘ターン終了までの間の1度だけに適応されます。

### ・ 回避/Dodge （イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、迫り来る近接攻撃の回避に<体術>の技能を防御テストに加えることが出来ます。

この修正は、全力防御と違って戦闘ターン終了までの間の1度だけに適応されます。

### ・ 滑り込み/Hit the Dirt （イニシアティブスコア-5）

制圧射撃を受けた際に、簡易動作を既に使ってしまったキャラクターでも、この行動を使用することで伏せることが出来ます。

この行動をとった場合は、【反応力】+【エッジ】のテストを行う必要がなくなります。

ただし、キャラクターは次のアクションフェイズでは伏せた状態で行動が始まります。制圧射撃が続いているのであれば、決死の反撃を行ったり、立ち上がったたりするには単純動作が必要になります。

訳注：これ、何らかの行動をするためにまず単純動作を消費しなければいけないのか？

### ・ 移動妨害/Intercept （イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接戦闘中の相手が逃げようとするか、或いは、自分の近く(1+リーチmの範囲)を移動した際に即座に近接攻撃を行うことが出来ます。

この時、イニシアティブスコアを支払うことが出来なければ、妨害を行うことは出来ません。

### ・ 受け流し/Parry （イニシアティブスコア-5）

キャラクターは、近接攻撃の受け流す為に自分の近接武器技能を使うことが出来ます。

この行動をすることで、キャラクターは防御テストに自らの<近接武器技能>を加えることが出来ます。

この修正は、全力防御と違って戦闘ターン終了までの間の1度だけに適応されます。

### ・ 全力防御/Full Defense （イニシアティブスコア-10）

キャラクターは、相手の攻撃に対して全力で防御に挑むことが出来ます。

この行動を使用すると、キャラクターはその戦闘ターン中の全ての防御テストに対して、【意志力】分のボーナスを得ることが出来ます。

これは、他の割り込み行動とも累積させることが出来ます。

キャラクターはターンが始まった最初にこの行動を行うかもしれません。

この行動は、不意打ちを受けてない限り使用可能です。

## 発射モード/Firing Modes

GMが、下記の装備の項目(416P)にも含まれない武器を使うこともできるように、以下の物がそれぞれのモードについての説明になります。

### ・シングルショット(SS)/Single Shot(SS)/弾丸1発

シングルショットは、同じ行動タイミングで他の攻撃動作と組み合わせることが出来ない単純動作として扱います。もし、攻撃者が2つの武器を使っているのであれば、SS武器は連続攻撃を行うことも出来ます。

### ・セミオートマティック(SA)/Semi-Automatic(SA)/弾丸1発

セミオートマティック武器は、単純動作では他の如何なる攻撃アクションとも組み合わせることができません。もし、二つのセミオート武器を構えているのであれば、セミオート武器は連続攻撃に使用することが出来ます。

### ・セミオートマチックバースト/Semi-Automatic Burst/弾丸3発

複数の弾丸を放つことで弾丸を当てるチャンスを増やすということです。

これは、3発の弾丸を消費し、相手の防御テストに-2のペナルティを与える攻撃行動として扱います。

セミオートマチックバーストは、連続攻撃を使うことで1度の攻撃で複数の相手に射撃することも出来ます。

### ・バーストファイア(BF)/Burst Fire(BF)/弾丸3発

引き金が引かれる度に3発の弾丸が発射されます。これは、相手の防御テストに-2のペナルティを与えます。

バースト武器は、単純動作では他の如何なる攻撃アクションとも組み合わせることができません。

バーストファイアは、連続攻撃を使うことで1度の攻撃で複数の相手に射撃することも出来ます。

### ・ロングバースト/Long Burst

ロングバーストモード(LB)は、バーストファイアモードを続けざまに素早く撃つことです。

この攻撃は、複雑動作で行います。弾丸を6発消費し、相手の防御テストに-5のペナルティを与えることが出来ます。

ロングバーストでは、連続攻撃を使うことで1度の攻撃で複数の相手に射撃することも出来ます。

### ・フルオート(FA)/Full-Auto(FA)

フルオートモードは、攻撃者が引き金を引き続ける限り銃弾を発射し続けることが出来ます。これは、このラウンドの最後まで続きます。

フルオートは、単純動作:6発の弾丸と-5の防御ペナルティ、複雑動作:10発の弾丸と-9の防御ペナルティを選択。

フルオートモードでは、連続攻撃を使うことで1度の攻撃で複数の相手に射撃することも出来ます。

### ・制圧射撃/Syooressive Fire

制圧射撃は複雑動作で20発の弾丸を使用して行います。この時の反動は無視します。

キャラクターは、終端が幅10m、高さ2mの三角形の制圧地帯を作り、最大の距離は武器の最大射程まで。

スマートリンク、レーザーサイト、卑光弾等の修正を加え、戦闘技能+【敏捷性】【精密度】でテスト、ヒット数を記録。

銃が故障するか、或いは他の行動をとらない限り、戦闘ターン終了まで、この制圧地帯を作り続けることが出来ます。

制圧地帯の中にいる、或いはすぐ隣にいるキャラクターは、そのヒット数分だけ全ての行動にペナルティを負います。

その制圧地帯にいるあらゆるキャラクター(遮蔽を取っているか伏せていない限り)や、その地帯に入ろうとするもの、出ようとするものは、全員に攻撃が命中する可能性危険があります。

キャラクターは、【反応力】+【エッジ】でテストを行ってください。全力防御を行っているのであればそのボーナスも得られます。難易度は、攻撃側のヒットと同じです。尚、この際の【エッジ】は、セッション中に消費されたりしていた場合でも、能力値の方である元値を使います。

このテストに失敗したのであれば、使用された弾薬の補正が入った銃の基本ダメージを受けます。

キャラクターは制圧射撃を受けた時、簡易行動で伏せるか、或いは割り込み動作でイニシアティブを犠牲にして滑り込みをするかもしれません。その行動をとることでテストなしで、制圧射撃の被害から逃れられることが出来ます。

制圧射撃が止まる前に、立ち上がったたり、何らかの行動をしようとするならば、制圧射撃の被害を受けないかテストする必要があります。

## Combat actions P162

### FREE ACTIONS/簡易動作

Call a Shot/部位狙い	Eject Smartgun Clip/スマートガンのクリップを排出
Change Linked Device Mode/接続した機器のモード変更	Multiple Attacks/複数の対象に攻撃
Drop Object/何かを落とす	Run/走る
Drop Prone/伏せる	Speak/Text/Transmit Phrase/フレーズ話す/書く/送信する

### SIMPLE ACTIONS/単純動作

Call Spirit/精霊の呼び出し	Ready/Draw Weapon/武器を準備する
Change Device Mode/機器のモード変更	Reckless Spellcasting/高速詠唱
Command Spirit/精霊への命令	Reload Weapon (see table)/リロード(表を参照の事)
Dismiss Spirit/精霊を上次元界に帰す	Remove Clip/クリップの取り出し
Fire Bow/弓の射撃	Shift Perception/知覚の切り替え
Fire Weapon (SA, SS, BF, FA)/射撃(SA,SS,BF,FA)	Take Aim/狙いをつける
Insert Clip/クリップの挿入	Take Cover/遮蔽を取る
Observe in Detail/詳しく観察する	Throw Weapon/武器の投擲
Pick Up/Put Down Object/何かを拾う/置く	Use Simple Device/単純な機器の使用

### COMPLEX ACTIONS/複雑動作

Banish Spirit/精霊の放逐	Reload Weapon (see table)/リロード(表を参照の事)
Cast Spell/呪文行使	Rigger Jump In/リガーのジャンプイン
Fire Weapon (FA)/火器の射撃(FA)	Sprint/全力疾走
Fire Long or Semi-Auto Burst/セミオートバースト/長バースト	Summoning/精霊の召喚
Fire Mounted or Vehicle Weapon/固定火器の射撃	Use Skill/技能を使う

### INTERRUPT ACTIONS/割り込動作

Block/移動妨害	Hit the Div/玉体投地
Dodge/回避	Intercept(待機時に)割り込み行動
Full Defense/全力防壁	Parry/受け流し

## Reloading Weapons/弾薬装填表P163

装填方式	装填数	必要な動作
着脱式クリップ(c)	クリップの着脱	単純動作
・クリップへの装填	【敏捷力】発の弾丸を装填	複雑動作
スピードローダー	全弾装填	複雑動作
中折れ式(b)	2発装填	複雑動作
ベルト給弾式(belt)	ベルトの着脱	複雑動作
ドラムマガジン(d)	ドラムの着脱	複雑動作
・ベルトドラムへの装填	【敏捷力】発の弾丸を装填	複雑動作
マガジン内蔵式(m)	【敏捷力】発の弾丸を装填	複雑動作
先込め式(マズルローダー)(ml)	マズル・チューブ1本を装填	複雑動作
シリンダー(cy)	【敏捷力】発の弾丸を装填	複雑動作
弓	矢を一本つがえる	単純動作

視界	明度や閃光	/風	射程	修正
クリア	明るい/閃光はなし	風、あるいは微風	短	0
軽い雨や霧、煙	部分的な光/弱い閃光	軽い風	並	-1
普通の雨や霧、煙	薄明かり/並な閃光	普通の風	長	-3
激しい雨や霧、煙	完全な暗闇/目もくらむ閃光	強力な風	遠	-6

-6の修正が二つ以上重なった場合 -10

環境修正に対する装備等による修正改善例

大光量補正 閃光ペナルティを2ランク軽減。

映像拡大 射程を1ランク軽減させる。

低光量視野 明度の薄明かりと部分的な光を、明るいまで引き上げる

熱映像視野 視界と明度を1ランク軽減。

曳光弾(FA) 風と射程を1ランク軽減させる

スマートリンク 風を1ランク軽減させる。

サングラス 閃光の修正を1ランク軽減、明度の修正を1ランク悪化させる。

超音波視野 視界修正を1ランク軽減。50mまでの明度修正を無視。