

ハウスルール

戦闘特技

武器および防具習熟について、多少効果が劣るものの自動習得可能となる下位互換戦闘特技を追加してみます。実プレイにおいてバランスが崩壊しなければ、以後、ハウスルールに追加とします。

《愛用装備SS》は自動習得ではありませんが、《愛用装備A・S》を前提とするため、《武器(防具)の達人》と比べて戦闘特技の習得枠が2つ分少なく済む利点があります。ただし、使用可能となるSSランク装備は選択したカテゴリのもののみとなります。

《愛用装備A／**》

前提	冒険者Lv5(自動)	使用	—
概要	任意のカテゴリの武器か、任意のカテゴリの防具のAランク装備が扱えるようになる		
効果	任意のカテゴリの武器か防具のAランク装備が扱えるようになります。習得枠を消費する《武器(防具)習熟》とは異なり、ダメージや防護点の上昇効果はありません。		

《愛用装備S／**》

前提	冒険者Lv9(自動) 《愛用装備A／**》置換	使用	—
概要	《愛用装備A／**》で選択した武器か防具のSランク装備が扱えるようになる		
効果	《愛用装備A／**》で選択した武器か防具のSランク装備が扱えるようになります。習得枠を消費する《武器(防具)習熟》とは異なり、ダメージや防護点の上昇効果はありません。 この戦闘特技は《愛用装備A／**》の置き換え専用で、選択したカテゴリを変更することは出来ません。		

《愛用装備SS／**》

前提	冒険者Lv11以上 《愛用装備A／**》	使用	—
概要	《愛用装備S／**》で選択した武器か防具のSSランク装備が扱えるようになる		
効果	《愛用装備S／**》で選択した武器か防具のSSランク装備が扱えるようになります。習得枠を消費する《武器(防具)の達人》とは異なり、選択したカテゴリのSSランク装備のみ使用可能となります。 この戦闘特技は《愛用装備S／**》を前提とする戦闘特技で、選択したカテゴリを変更することは出来ません。 この戦闘特技は自動習得ではありません。		

《オールクリティカルⅠ》

前提	フェンサー技能Lv7Lv(自動)	使用	—
概要	クリティカル無効能力を緩和する		
効果	対象が持つ「○鉄の身体」などに分類されるクリティカル無効効果を緩和します。 フェンサー技能を用いて近接・射撃・投擲攻撃を行う場合、フェンサー技能によるC値-1の効果が適用されず、装備した武器の本来のC値に+1した数値でクリティカルが発生するようになります。		

《オールクリティカルⅡ》

前提	フェンサー技能Lv9Lv(自動) 《オールクリティカルⅠ》置換	使用	—
概要	クリティカル無効能力をさらに緩和する		
効果	対象が持つ「○鉄の身体」などに分類されるクリティカル無効効果をさらに緩和します。 フェンサー技能を用いて近接・射撃・投擲攻撃を行う場合、装備した武器の本来のC値に+1した数値でクリティカルが発生するようになります。フェンサー技能によるC値-1は適用されず。 この戦闘特技は《オールクリティカルⅠ》の置き換え専用です。		

ガンのホルスター

片手用のガンのホルスターは、装飾品枠を消費せずに身体に装着できるホルスターの数は、通常2つまでとします。3丁目以降のホルスターは、ハウスルールにて追加されている装飾品のホルスターや、非金属製のガンナー図ジャケットなどを購入し、追加してください。

ゴーレム・アンデッドの作製

ゴーレムやアンデッドを使役するキャラクターは、シナリオ開始時に1体だけMP・時間の消費なしでゴーレムやアンデッドをすでに使役した状態でゲームを始めて構いません。「魔法拡大/時間」を所持している場合、自身のMPが許す最大限に拡大した状態でも構いません。

ただし、ゲーム内で時間が経過して作り直す場合は、正常なMP消費と行使時間が必要です。

複数回攻撃に対する「かばう」

連続攻撃:すべてかばった側へ

2回攻撃:1回目をかばった側、2回目を元の対象へ

2回攻撃&双撃:1回目をかばった側、2回目は任意

身体欠損の選択

主に蛮族PCプレイ時の使用を推奨する選択ルールです。

蛮族のPCは種族によっては、死亡＝即レプナント化になりうる可能性が非常に高い傾向にあります。

この選択ルールでは、生死判定の際に死亡する結果となった場合、ランダムで身体の一部を斬り飛ばされ(攻撃法によっては消し炭にされたり叩き潰されたりetc...)、身体能力を著しく損なうことで即死を回避できるというルールです。

欠損した部位次第では、かなり大きなペナルティを負うこととなりますが、どうしてもキャラクターを使用し続けたい場合などに、その都度死亡か身体欠損かを選択してください。

身体欠損の選択は、基本的に自身の肉体が全損するまで選択し続けることが可能です。ダイスを振った結果、すでに失われている部位を再び選択された場合、二度目の欠損となります。同じ部位が3度失われる結果になった場合は、振り直しはせずに、死亡したこととして扱います。

欠損するのは、四肢や目など対になっているものであれば、一度目でどちらか片方を失うこととなります。その場合、自然と該当部位が2つなければ取れない行動は一切行えなくなるという前提があり、それ以外にも様々なペナルティが発生します。二度目の欠損で該当の器官は両方とも失われることとなります。

聴覚と発声機能に関しては、一度目でそれが困難となり、二度目で完全に失われることとなります。

出目	部位	詳細
1	目	片目を失います。常に行動判定に-2のペナルティ修正を受けます。この状態で一時的に「片目が見えなくなる」効果を受けると、両目が見えないとして、-4のペナルティ修正を受けます。
2	腕	片腕を失います。装備する武具や装飾品、アイテムなどに制限が生じます。それ以外の能力値や判定に対するペナルティ修正は特筆しませんが、GMは片腕ということ考慮し、考えるペナルティを与えることは可能です。(登攀判定や水泳判定など)
3	足	片足を失います。敏捷度が1/2になり、その上でさらに回避力判定に-4のペナルティ修正を受け、単独での移動力が1/5(最低1m)になり、全力移動を行うことが出来なくなります。足に装飾品を装備出来なくなります。(武器は両足での使用を前提としていなければ装備可能です)
4	聴覚	耳が聞こえづらくなります。会話が困難になる他、有利・不利を問わず、「音・声を聴くこと」を前提とする能力の対象にならなくなります。聞き耳判定など、音を聞き取ることに関する判定に-4のペナルティ修正を受けます。
5	声帯	発声しづらくなります。会話が困難になる他、自身の声を対象に効かせる必要のある能力・魔法を使用しても、効果が発揮されることがなくなります。また、発声を必要とする魔法の行使判定に-4のペナルティ修正を受けます。
6	特殊部位	自身の種族が持つ、特殊な部位が欠損する致命傷です。ドレイクの魔剣、バジリスクの邪眼などがこれに該当し、そうした特徴的、失うと致命的な部位を持たない場合は、上記の表から任意に選択することが出来ます。

種族と部位	詳細
ドレイク 魔剣	ドレイクの魔剣が破壊されます。対象のキャラクターは、死亡するか、ドレイク(ブロークン)に成り下がるかを選択できます。ブロークンとして生き続ける場合、基礎能力値の「技術心」を、自身の生まれ表に最も近いブロークンの生まれ表のものと書き換え、能力値の成長をすべて2段階取り消し(マイナスにはなりません)、所有するすべての冒険者技能を2レベル分、下降させます(最低1レベル)。またフィジカルマスター技能はすべて失われます。この減少により、能力値の変化は起こりますが、消費した経験点などが返還されることはありません。
バジリスク 邪眼	邪眼を傷つけられ、瞳石の魔力を邪眼に注ぐことが出来なくなります。通常の視力が失われることはありませんが、「邪視」が使用できなくなり、魔法の発動体としての効果も失われます。
リザードマン 尻尾	尻尾を失います。種族特徴「尻尾が武器」が使用できなくなります。
ヴェスパ 毒針	毒針を備えた蜂の腹部を失います。種族特徴「毒針」が使用できなくなります。