

◇時間の概念◇ ～ラウンド進行について

戦闘はラウンド、ターン、クロックと呼ばれる時間の単位に区切って行われます。
クロック管理シートに各キャラクターのコマを配置し、進行状況を管理します。
ラウンドは、以下の手順に従って処理します。
一方の陣営が全員戦闘不能若しくはシロハタとなるまで、以下の処理を繰り返し行います。

1. コマの配置

各PL、GMは登場キャラクターごとに処理速度ぶんのD10を振り、
振った中から好きな出目を選んで、該当するクロック(縦軸)にコマを配置します。
また、ダイスを振らず、「5-処理速度」(最低0)の位置に配置することもできます。
処理速度ゼロのキャラクターはダイスを振らず、5に配置します。

2. 初期処理

初期処理に使用可能なデバイス等の処理を行います。

3. 行動するキャラクターの決定

以下の条件を満たすキャラクターの手番となります。

- ① 最小のターンにあるキャラクター
【小】 Zero > 1st > 2nd > 3rd > 4th 【大】
- ② ①のキャラクターのうち、最上位クロックにあるキャラクター
【上】 0 > 1 > 2 > 3 > 5 > 6 > 7 > 8 > 9 >
A > B > C > D > E > F 【下】
- ③ ②のキャラクターのうち、最もバッファ値の高いキャラクター

すべてのキャラクターがクロック:Fまたはターン:4thに移ったとき、終了処理に移行します。

4. コマンド処理

- ・実行するコマンドを1つ選択。可能な範囲の消費ターンを宣言し、その分、コマを右側に動かします。
- ・コマンドを実行します。コマンドの処理方法は◇行動の概念◇を参照してください。
- ・可能な範囲の消費クロックを宣言し、その分、コマを下に動かします。
この時、Fよりも下にコマが動くような宣言をした場合は、クロック:F、ターン:4thに配置します。

※ アクションに対してリアクションを行い、1以上のターンを消費した場合、
同様にコマを右に動かします。

3.に戻り、終了処理の条件が満たされるまで繰り返します。

5. 終了処理

以下の処理を順に実施し、次のラウンド(1. コマの配置)に移行します。

- ① 終了処理時に使用可能なデバイス・ツールの処理
- ② 勝敗の判定 → 詳細は次項◇負傷の概念◇「勝利条件」を参照。

	Zero	One	Two	Three	Four
0					Action - END
1					Action - END
2					Action - END
3					Action - END
4					Action - END
5					Action - END
6					Action - END
7					Action - END
8					Action - END
9					Action - END
A					Action - END
B					Action - END
C					Action - END
D					Action - END
E					Action - END
F					Action - END

◇負傷の概念◇ ～ステートについて

1. ダメージ処理

METAL_AGEでは、ダメージの蓄積をステート(状態)単位で行います。
キャラクターがなんらかの要因で、物理的な外傷を負う時、ダメージ処理を経てステートを受けるかどうか判断します。
ダメージ処理を行う側を「攻撃側」ダメージを受ける側を「防御側」と呼びます。
それぞれ、下記の値を算出して比較します。

攻撃側:【出力】+デバイス、ツールの威力+2D10
防御側:【保守】+【シールド】+デバイス、ツールの防御力

結果が、攻撃側>防御側となった場合、「ダメージあり」となり、防御側はステートを受けることになります。
特にステートに指定がない場合、受けるステートは「負傷」となります。
また、ダメージ処理の勝敗に関わらず、結果が変わらない場合(ステートが「なし」の場合等)は、ダメージ処理そのものを行いません。

2. ステートの処理

ステートの積み上げと失効

ダメージ処理を経てステートを受けることとなった場合、ログシート上のステータスバーにそれを記録します。
ステートは下から積み上げるように記入し、常に最上位のステートのみが有効です。
下位に残っているステートは失効し、「蓄積しているだけ」になります。

例えば、「ダウン」のステートを受けた場合、通常の戦闘行動はとれなくなります。
この時、「準備」ステートや、「負傷」ステートを受けると、「ダウン」より上位に記入されます。
下位の「ダウン」は失効し、再度行動可能な状態になります。

ステートの解消・クリア

ステートは時間経過やデバイス、コマンドの効果で解消する(枠からステートが消され、「蓄積」の効果もなくなる)ことがあります。
時間経過による解消は任意であり、持続させておくこともできます。解消タイミングはステートごとに異なります。

下位にあるステートが解消された場合、上位に蓄積したステートはその分下にずれ、
上部に空きの枠が生じることになります。
ステータスバーの7枠全てが解消されることを、クリアと呼びます。

オーバーフロー

7個ステートが蓄積した状態で、新たにステートを受けた場合、7個目のステートが「ダウン」のステートに置き換わり、
以降、ステートを受けなくなります。この状態は下位のステートが解消されても、変わりません。
このことをオーバーフローと呼びます。

オーバーフロー状態は7個目のステートが解消されるまで持続します。

3. 各ステートについて

ステートの詳細については「ステート一覧」を参照してください。

ステート一覧の各項目の意味は以下の通りです。

名称	…	ステートの名称です。
カテゴリ	…	ステートの大まかな分類(有利／不利の目安)を表します。 「ダメージ」が不利なステート、「サポート」が有利なステートと考えて差し支えありませんが、 状況によっては有利、不利が逆転することもあります。
細分類	…	ステートの中には、効果が細かく分類されているものがあります。
解消	…	ステートが解消されるタイミングを表します。 「任意」とある場合、好きなタイミングで解消することができますが、コマンドの一連の処理の最中には解消されません。
影響	…	ステートが有効なあいだ受ける影響を表します。

4. 特殊ステート

「シロハタ」、「致命傷」の2つのステートだけは、通常の積み上げのルールにあてはまりません。
これらは常に「8つ目」のステート枠に記入され、解消されるまで失効しません。

7. 勝利条件

終了処理にて、敵が全員「ダウン」または「シロハタ」となっていた場合、勝利となります。
「致命傷」は勝敗に影響を与えません。

敗北という選択肢について

基本的にPCが勝利することによってセッションは成功に導かれますが、必ずしも勝利しなければならない訳ではありません。
PCが敗北した場合、シナリオの展開に影響がある他、以下の効果が発生します。

【クラン代表者の成長】

敗北によって発生した不利益を、代表者が奔走することでフォローします。
これにより、アフタープレイにて代表者のcreditが+1され、結果的にPCが強化されます。
この効果は、2度以上敗北しても重複しません。

【報酬の喪失】

セッションで得られるはずだった報酬が、上述の代表者のフォローにかかる費用に充てられ、配布されなくなります。

「資材調達」レベルの増加による支給額には影響を与えません。

【団結、結束】

敗北したキャラクターは、同じ陣営のキャラクターを、1レベルごとに3%の負荷(通常は5%)でメモリーすることができます。

◇行動の概念◇ ～コマンドについて

1. コマンドの種類について

”コマンド”とは、ラウンド進行時の行動を指す言葉で、下記の種類があります。

《物理行動》	…	対象に物理的な影響を及ぼす行動です。主に攻撃、反撃を意味します。
《物理防御》	…	物理的な影響から身を守る行動です。対象を他者にして、身代わりになることもできます。
《論理行動》	…	対象に論理的に干渉する、一種のテレパシーのような行動です。
《論理防御》	…	論理的な影響から対象を守る行動です。物理防御と同様、他者を対象にすることができます。
《移動》	…	自身を射程内のマスに移動する行動です。攻撃の回避もこのコマンドで行います。
《封鎖》	…	他者の移動を妨害する行動です。
《準備》	…	態勢を立て直し、次の行動の準備を整える行動です。
《再起動》	…	自身を再構成して身体の不調を解消する行動です。
《降参》	…	PCが心理的に敗北したと感じた場合に宣言するコマンドです。厳密には行動ではありません。
《演出》	…	行動の伏線、予備動作、会話など、判定を必要としない行動です。

それぞれのコマンドの詳細はコマンド一覧を参照してください。

コマンド一覧の項目の意味は下記の通りです。

コマンドの解説には一見すると無意味な記述があります。(ステート「なし」なのにステートを与える記述があるなど)

これらはデバイスの組合せ等によってコマンドの値が変更になった場合に意味を成します。

コマンド	…	コマンドの名称です
ターン	…	コマンドの実行で消費するターン数を表します。 消費したターンが以降の達成値等を算出する際の『Tn』に相当します。 多く消費すると、制御ロールにペナルティを受けるものの、その行動の精度が高まる傾向にあります。
クロック	…	コマンドの実行で消費するクロック数を表します。
タイミング	…	コマンドを実行できるタイミングを表します。タイミングには下記のパターンが存在します。 ・アクション … 自分の手番に実行できることを表します。 ・リアクション … 他人のアクションに反応して、自分の手番以外でも実行できることを表します。 ・いつでも … どのタイミングでも実行できることを表します。 ただし、宣言された実行のタイミングがシステムに破綻をもたらす場合、GMはその宣言を却下することができます。
達成値	…	コマンド実行時の達成値の求め方を表します。 『+Tn』と記述のあるものは、消費したターン数『Tn』を達成値に加算することを表します。 『宣言』とあるものは、判定を必要とせず、宣言のみで実行できることを表します。
対抗手段	…	そのコマンドに対して対抗判定しうるコマンドを表します。 コマンドをアクションとして実行した場合、この項目に記述されたコマンドで『リアクションされる』ことを表します。
射程	…	そのコマンドの効果が届く限界距離を表します。 1～nというように、最低値が指定されている場合、それ未満の距離は対象にできないことを表します。
対象	…	そのコマンドが影響を与えられる対象の数を表します。
対象単位	…	影響を与える対象の単位を表します。下記のような記述があります。 - 体 … 射程内に存在するキャラクターをn体選択して影響を及ぼします。 対象はバラバラのマスに存在していても構いません。 - 自身 … コマンドを使用する自分1体に影響を及ぼします。 - マス … 射程内に存在するマスを起点に、nマス選択して影響を及ぼします。
ステート	…	対象に与えるステートを表します。 コマンドによって、与えるタイミングが異なります。各コマンドの解説を参照してください。
解説	…	各コマンドの処理方法が記述してあります。

※ 一覧上の言葉について

コマンドの処理上、自身と対象以外に、多数のキャラクターがかかわる場合があります。
どのキャラクターにどの効果が及ぶのか整理するため、言葉の意味を下記のとおり定義します。

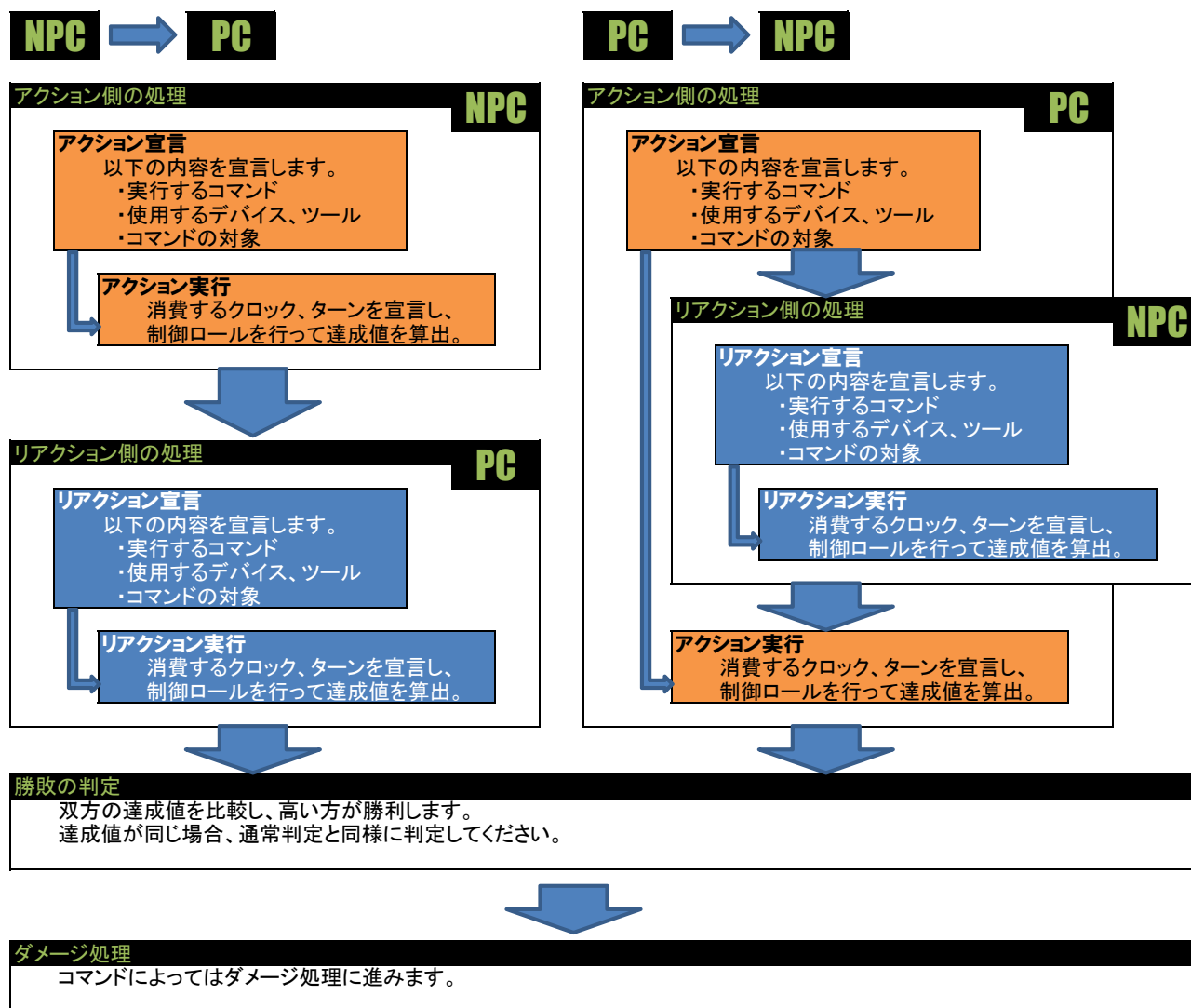
対象	…	コマンドの対象を指します。対象がnマスに影響を及ぼす場合、範囲内のキャラクターを同時に指します。
自身	…	コマンドを実行するキャラクターを指します。他者から操られる場合など、使用者ではないこともあります。
使用者	…	自身の身体、デバイスを使用するキャラクターを指します。他者から操られる場合など、自身ではないこともあります。
対決相手	…	対抗判定を行う相手を指します。対象はコマンドごとに位置づけが異なるため、対決相手ではないこともあります。
移動対象	…	《移動》コマンドによって移動するキャラクターを指します。

2. コマンドへのリアクション、処理フローについて

《物理行動》、《論理行動》、《移動》はリアクションされる可能性があります。どのコマンドでリアクションできるかは個別に異なります。
リアクションの権利についての概念は、通常判定と同様、アクションの対象数分発生します。
ただし、例外として《移動》の場合は対象以外にも、《封鎖》可能なキャラクター1人にリアクションの権利が発生します。

アクション、リアクションの処理フローはPCとNPCの相関によって、処理順番が異なります。

下記フローの通り、与えられた目標値に対して、どれだけのリソースを割くか、判断は常にPC側に託される形になります。
PC同士の対抗判定の場合、バフアの高い方をPC側として判定します。それも同値の場合は相談して決定してください。



3. リアクションできない、または放棄する状況について

何等かのリアクションを必須とするコマンドに対して、キャラクターが“ダウン”でリアクションできなかったり、敢えて効果を受けようとする場合があります。
そうした場合、**リアクション側が「制御失敗」したものとみなして、達成値3。ダメージ処理では、【保守】3として計算します。**

4. その他の行動について

コマンドに該当しない行動を行う場合、それがどの程度ターン、クロックを要する行動なのか、どのような効果が得られるのかをGMが判断します。
目安として、瞬間的に完了するような行動でない限りは、4ターン、1D10クロック消費するものとします。

◇デバイスの使用◇

1. コマンドとデバイスの組み合わせ

コマンドを実行する際、「対応コマンド」が一致するデバイス、ツールの使用を宣言できます。
組み合わせた場合、コマンドをデバイスの機能に記載された内容にアレンジした状態で実行することができます。

2. 複数のデバイスの組み合わせ

「対応コマンド」が一致するデバイスは、複数同時に使用することができます。
その際、以下のルールに則って、コマンドの各数値を決定してください。
ただし、デバイスの解説に、このルールを無視する記述がある場合、それを優先します。

機能の適用について

機能は基本的に[Rep][Add][SP]の3種類で記述されています。

- [Rep] … コマンドの該当の項目を、指定の値に「置き換え」ます。
- [Add] … コマンドの該当の項目に、指定の値を「加算(減算)」します。
- [SP] … 上記に当てはまらない、特殊な変更です。

機能は基本的にすべて適用します。適用の順は[Rep]→[Add]です。同じ項目に対して複数の[Rep]がある場合は、いずれか一つのみ選択して適用します。適用しないという選択はありません。

射程の[Rep]について

組み合わせたデバイスのうち、必ず最も短い射程に「置き換え」ます。

制御ルールについて

「-5%×組み合わせたデバイスの数」分のペナルティを負います。

機能の説明の中に制御ルールへの[Add]がある場合も例外ではありません。

「制御ルール:[Add]+20%」とあるデバイスを使用する際は、差し引き+15%のボーナスということになります。

この**制御ルールに失敗した場合、通常の失敗のルールに従うほか、デバイスの効果は得られなくなります。**

《例》

コマンド	クロック	対象	射程	ステート
《物理行動》	2	1体	リーチ	“負傷”

デバイス1	-	[Rep] 1マス	-	[Rep] “クラッシュ”
デバイス2	[Rep] Tn	-	[Rep] リーチ	[Rep] “ダウン”
デバイス3	-	[Add] +1	[Rep] サイト	-

コマンド	クロック	対象	射程	ステート
《物理行動》	Tn	2マス	リーチ	“ダウン”

機能に記載の内容を必ず適用します。
2のままにはできません

[Rep]した結果に[Add]します。

射程は短い方を適用します。

射程以外の[Rep]は好きな方を選ぶことができます。

選

結果、消費したTn=ターンによってクロックが変動する、リーチ(近接)圏内の範囲2マスに“ダウン”を与える攻撃になりました。
状況に応じて“ダウン”と“クラッシュ”を切り替えて使うことができます。

3. 論理魔法について

いくつかのデバイスには「※論理魔法」という記載があります。

これらの“魔法”は、フィールドを使役して、コマンドを実行させる行動です。

論理魔法を使用する場合は、前提として、“アクセス/フィールド”が有効でなければなりません。

制御ルールや達成値は、フィールドごとに設定された値を参照します。

他に組み合わせるデバイスは論理魔法のデバイスである必要はありません。

リアクションされた場合は、通常のコマンドと同様に処理します。(リアクションを受けるのはフィールドではなく、コマンドを実行したキャラクターです)

4. 他者のデバイスを組み合わせる場合

デバイスの効果などによって、他者のデバイスを自分のコマンドに組み込める場合があります。

その場合、特に記載がない限りは、そのデバイスを“看破”している必要があります。

看破について、詳しくは次項を参照してください。

処理は、自分のデバイスを組み合わせる時と同様です。Ver1には、持ち主のVerを代入します。

持ち主は、デバイスを使用されるだけで、判定等は行いません。

5. デバイス等の看破について

相手の能力を認知することを“看破”といいます。

”看破”の対象は、デバイス、ツール、タスク、FLDデバイスです。
以下の方法で”看破”できるほか、ステート”アクセス”を得たキャラクター間で”看破”情報を共有することができます。
共有するには、片方が”アクセス”した状態で共有を宣言すれば瞬間的に共有でき、負荷はかかりません。
また、自身のデバイス、ツールは全て”看破”している状態とします。

デバイスの看破

- ・デバイスを使用するところを目撃した(マテリアルのみ看破可能)
- ・デバイスを組み合わせたコマンドに対して対抗判定をした
- ・デバイスの効果で”看破”した

ツールの看破

- ・ツールを目撃した
- ・デバイスの効果で”看破”した

タスクの看破

- ・そのタスク専用のデバイスを1つでも”看破”した
- ・そのタスクとの対抗判定をした
- ・デバイスの効果で”看破”した

FLDデバイスの看破

- ・”アクセス／フィールド”を得た(中立フィールドのみ)
- ・FLDデバイスを組み合わせたコマンドに対して対抗判定をした
- ・デバイスの効果で”看破”した

◇道具の扱い◇ ツールについて

1. ツール概要

ツールとは、動植物から切り離されたデバイス(ジャンク)が、利用可能なように修理されたもの。いわゆる道具全般を指す言葉です。ただし、接続して使わないと本来の効力を得られません。接続して使用するには、相応の負荷がかかるため、バッファがツールごとの負荷以上なければなりません。

2. 接続のルール

ラウンド進行時以外は、宣言することですべて接続することができます。ラウンド進行時は《準備》によって接続することができます。ツールに直接接触していなければなりません。一度接続すれば、切断されない限り、身体から離れても接続状態が維持されます。また、以下の条件が満たされていない場合は接続できません。

- ・メモリーも含めた負荷の合計が、バッファ値以下であること。
- ・ツールの対応部位(頭、腕、胴、脚)に他のツールを接続していないこと。
(「対応部位:-」のツールにはこの制限はありません)

接続状態にあっても、バッファそのものは変動せず、イニシアチブにも影響を与えません。接続することによって、ツールの使用回数が最大まで回復します。

3. 切断のルール

接続状態を解除することを切断と言い、宣言することですべて切断することができます。切断に時間がかかることは通常ありません。消耗品を使用した場合、使用後、即座に切断されます。

4. ツールの使用

ツールには対応コマンドが設定されており、デバイスと同様に組み合わせて使用することができます。

5. 消耗品について

◇空間の概念①◇ ～マスと射程について

ラウンド進行時は、キャラクターの相互の位置関係をマップシートを使って表現します。
ラウンド開始時にGMが指定するマス上に自分のコマを配置し、以降はコマンド(移動など)の効果によって再配置していきます。

1. マスの概念

マスは空間を表す便宜上の単位で、1マスは『配置されたキャラクターが近接戦闘を行える広さ』です。

広さは一定ではなく、キャラクターの人数やサイズによって歪みます。

そのため、同じマス上にいくつキャラクターを配置してもかまいません。

距離を測る必要が出た場合は、目安として『5メートル四方』としてください。

(あくまで目安ですので、状況に応じて加減してください)

2. 射程の到達点について

各コマンドには、射程が設定されており、射程の数値分、自分のコマから離れたマス(のキャラクター)に影響を与られます。

射程を数える時は、マスの”辺”を越えた時に1カウントします。

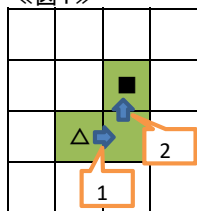
斜め方向に影響を与える場合は、ヨコ:1、タテ:1で、射程が2必要になります。《図1》

途中に障害物が存在する場合は、それも迂回するように数えてください。《図2》

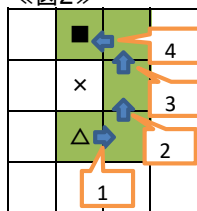
キャラクターは障害物に含めません。

この目標に到達するまでのルートを射線と呼びます。射線は、自身のマスから、対象のマスまでを含みます。

《図1》



《図2》



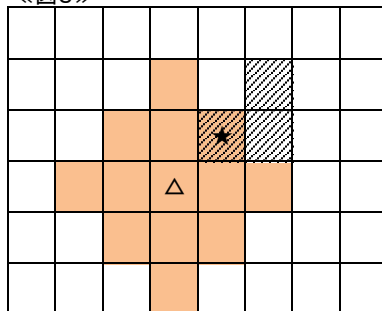
3. 範囲に影響を与えるコマンドについて

コマンドは、マス全体に影響を及ぼす場合があります。

複数マスに影響を及ぼす場合は、最初に射程内の1マスを対象に定め、それに隣接するように範囲数分指定します。

2マス目以降は射程外にはみ出してかまいません。《図3》

《図3》



範囲に影響を及ぼすコマンドは、『対象のマス内にいる全て』に対して同時に効果を及ぼします。

同じマスに敵味方が入り乱れていた場合も、等しく巻き込んでしまいます。

マス単位で範囲を狭めることはできるので、うまく指定してください。

4. 高度について

キャラクターが”飛行”状態の場合、『移動』によって高度を変更することができます。

また、障害物の上に登ったりして、高度が変更される場合もあるでしょう。

コマンドの射程を考慮するにあたり、高度1につき、1マス隔てているものとみなします。

落下した場合、その高度に応じてダメージを負います。

「攻撃側:高度+2D10」としたダメージ処理を行い、攻撃側が勝利した場合、”負傷”を与えます。

GMが特別に設定しない限り、高度は最大で5までとなります。

5. 障害物について

フィールドには様々な行動を阻害する障害物が存在します。

- 物理障害 … 壁や樹木、建造物など、物理的な障害物です。
《物理行動》、《物理防御》、《移動》、《封鎖》のコマンドの射線を通すことができません。
また、天井とつながっていない物理障害には高度があり、特に設定がない場合、高度は2とみなします。
物理障害は以下の方法で上に乗ったり降りたりことができます。
・”飛行”により、それより高い高度で侵入、離脱する。
・高度×6の達成値を出して飛び乗る、飛び降りる。
・高度×2分、離れた場所と見なし、登る、降りる。
飛び降りる際、達成値が不足した場合は、落下時のルールに従います。
物理障害は(フィールドの保守+高度)×5の耐久力を持ち、それ以上のダメージを蓄積させることで破壊できます。
- 奈落 … 崖や穴など、陸地が続いていないことを表す障害です。
《移動》の射線を通す場合、フィールドから《封鎖》を受けます。
敗北した場合、奈落上に配置され、”ダウン”(サヨナラ)を受けます。
- 論理障害 … 論理信号の伝達を阻害する状態であることを表します。
《論理行動》、《論理防御》のコマンドの射線を通すことができません。

暗闇 … 闇や、深い霧などによって視界が遮られる状態を表す障害です。
コマンドの射線が暗闇を通る場合、対象は”透明化”しているものとして扱います。

◇空間の概念②◇ ～フィールドという存在について

1. 概要

METAL AGEでは、シーンを取り巻く環境「フィールド」を1体のキャラクターとして扱います。
ただし、以下の点で通常のキャラクターとは異なります。

- ・ステータスバーがなく、ステートが蓄積されません。
- ・マップ上にコマがなく、マスに影響を与えるコマンドや、移動の対象になりません。
- ・クロック上にコマがなく、攻撃可能な条件がそろわない限り、行動しません。
- ・例外的に制御人格が存在し、クロック管理する場合があります。
- ・どのキャラクターとも、ゼロ距離に存在するものとみなします。

2. フィールドの種別について

フィールドには以下の種別があります。

GMが設定した条件によって切り替わることがあります。

「中立フィールド」 … 基本的にアクション/リアクションを行いません。

「敵対フィールド」 … 必ずリアクションを行います。条件如何でアクションを行う場合もあります。
「あるマスに踏み入ったら天井のレーザーキャノンで物理行動してくる」といった具合です。

3. フィールドの持つデバイス「FLDデバイス」について

フィールドにはFLDデバイスと呼ばれる固有の能力があり、ステート”アクセス/フィールド”を得ることによって、それを使用できます。

ただし、そのためにはFLDデバイスを”看破”する必要があります。

看破については◇デバイスの使用◇の項を参照してください。

◇空間の概念③◇ ～論理空間について

1. 概要

論理空間とは、電気信号で構築された仮想空間であり、メタルエイジにおいてはいたるところに存在しています。ルール上は、フィールドをはじめ、キャラクターとして扱うすべてのものに論理空間が存在しています。

2. 論理空間への侵入

論理空間へのダイブを宣言し、対象のいるマスに移動することで侵入します。フィールドには、どのマスからでもダイブできます。ただし、ダイブは拒まれる場合があります。ダイブ側の出力と、対象の保守で対抗判定を行います。

ラウンド進行時は《移動》と《封鎖》の対決として処理します。

ダイブ側が勝利し、対象に十分なバフがある場合、ダイブが成立します。

ダイブしたキャラクターは[自身の稼働率]÷[ダイブの達成値]ぶんの負荷を持つツールとしてダイブされたキャラクターに接続する形になります。なお、フィールドにはバフが無限にあるものとします。

ダイブしたキャラクターは外の空間に肉体だけ置き去りにすることになります。《移動》の射線上どこに配置してもかまいません。ダイブが成立した以降、ダイブしたキャラクターはゲスト、ダイブされたキャラクターはホストと呼びます。

3. 論理空間での処理

・持ち物

論理空間には精神だけの状態で侵入するため、物理的なツール、フレーム、およびマテリアルのデバイスを持ち込むことができません。これはホストもゲストも同様です。

身体性能はネイクッドの値(サイト:4、リーチ:0、ムーブ:2、シールド:5)と同じになります。

・ビジュアルイメージ

フィールドの論理空間には、元のフィールドのイメージを持っている場合がありますが、基本的に場所のイメージは定まっています。通常はホストが決定しますが、特に設定がなければ最初に侵入したゲストが決められます。

・行動

《物理行動》、《物理防御》など、各コマンドは通常通り使用できます。

対象はホスト、または同じ論理空間に存在しているゲストのみとなり、現実空間には干渉できません。

・位置関係

論理空間内の位置関係は抽象的、相対的なもので、キャラクターがその存在を認識した瞬間に設定されます。

GMが特に指定しない場合、各キャラクターの距離は、対象を認識した側のサイト分離しているとみなします。

距離設定の際、相手のキャラクターをメモリーしている場合、メモリーのレベル分だけ近づけて設定することができます。

範囲に影響する行動を行う場合、基準となるキャラクターを1体決定し、そのキャラクターとの距離で、範囲を決定します。

例) 1マスに影響する行動の対象

Aを基準に範囲を決める場合

→ Aに対して、B、Cはゼロ距離にいるため、A、B、Cに影響があります。

Cを基準に範囲を決める場合

→ Cに対して、Aはゼロ距離にいるため、A、Cに影響があります。

2マスに影響する行動の対象

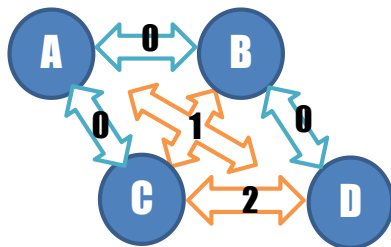
Aを基準に範囲を決める場合

→ A、B、Cが1マス目の範囲です。Dとの距離は1マス分のため、2マス目の範囲に含めることができます。

Cを基準に範囲を決める場合

→ A、Cが1マス目の範囲です。Dは2マス分距離があるため、そのままでは2マス目の範囲に入れられません。

Bとの距離は1マス分のため、2マス目の範囲とすることができます。また、Bを2マス目の範囲の基準とするので、ゼロ距離のDも2マス目の範囲に入れることができます。



セッションの際は、以下のような相関図で管理するとよいでしょう。

【A基準】

	A	B	C	D
A	0	0	0	1
B	0	0	1	0
C	0	1	0	2
D	1	0	2	0

【C基準】

	A	B	C	D
A	0	0	0	1
B	0	0	1	0
C	0	1	0	2
D	1	0	2	0

■ : 1マス目の範囲
■ : 2マス目の範囲

・障害物

障害物を設定する場合、キャラクターとキャラクターの間に発生させられます。

論理空間の障害物に種類はなく、一律で1マス分、距離を離す効果があります。

4. 論理空間からの脱出

侵入時と同じく《移動》によって現実空間に帰ることができます。

この時、《移動》の射程距離は考慮せず、侵入時に肉体を配置したマスに戻ってきます。

仮にダメージを負って肉体が消滅していたとしても、脱出時に再構築されます。

メタルエイジのキャラクターの本質はその精神にあるのです。

5. アドミン権限

ホストは自分の論理空間においてアドミン(管理者)権限をふるうことができます。

《工事中》

キックとかバンとか…

暫定メモ

ネストフィールドについて

1タイルをさらに細かいタイルに割って管理する方法。タンクの内部に移動する際に使用。

ネストフィールドへの移動は、該当タイルに移動することによって自動的に成立。ネストフィールド内のどこに配置されるかはMTが指定する。

①ネストフィールド内へのメソッド使用については、ネストフィールドのタイルに従って射程を数える。

②ネストフィールドから外のフィールドへのメソッド使用については、ネストフィールドが存在するタイルに配置されているものとして射程を数える。

③ネストフィールド外からネストフィールド内にメソッド使用する場合においては、ネストフィールドが存在するタイルに射程が届いていれば成立する。

ただし、対象を数える場合は、ネストフィールドのタイルに倣う。

(ネストフィールドに攻撃したからと言って自動的に範囲攻撃にはならないし、タイル2枚に影響する場合は、ネストフィールド内のタイル2枚に影響する)

※ ②、③は、トラックの壁などに阻まれている場合は成立しない。