

## 命中判定

攻撃に使用した技能によって防御する技能が異なる、攻撃と防御の技能の関係については次を参照。対抗判定で判定するが、[成功数]が同数だった場合、引き分けとなりダメージはない。

攻撃	防御	[突き返し]
〈白兵戦闘〉	〈白兵戦闘〉	あり
〈白兵戦闘〉	〈格闘戦闘〉	あり
〈白兵戦闘〉	〈回避〉	なし
〈格闘戦闘〉	〈白兵戦闘〉	あり
〈格闘戦闘〉	〈格闘戦闘〉	あり
〈格闘戦闘〉	〈回避〉	なし
〈射撃戦闘〉	〈白兵戦闘〉	なし
〈射撃戦闘〉	〈格闘戦闘〉	なし
〈射撃戦闘〉	〈回避〉	なし

防御側が戦闘系技能によって判定を行なった場合、[突き返し]が発生する可能性がある。

## 突き返し

白兵戦(刀などの手持ち武器)や格闘戦(素手や一部の武器)による攻撃に対して、これを防御する者が〈白兵戦闘〉、もしくは〈格闘戦闘〉を使用して防御を行ない、なおかつ命中判定の[成功数]が攻撃側より防御側が多かった場合、[突き返し]が発生する。

命中判定で防御側が〈回避〉を使用した場合は、[突き返し]は発生しない。[突き返し]は、防御による結果なので1ラウンドに何度でも発生する。

## 射撃戦

〈射撃戦闘〉を使用した射撃、投撃などによる攻撃には、[突き返し]は発生しない。〈白兵戦闘〉、〈格闘戦闘〉で防御することは可能。

## 手加減

[突き返し]によってダメージを与えるかどうかは[突き返し]したキャラクターが決定する。ダメージを与えないこともできる。

[突き返し]があるため、弱い奴が勝算なく強い奴に攻撃するのは自殺同然である。

## ダメージの算出

ダメージ＝

命中判定の差分\*+武器修正+その他

\*勝利側の成功数-敗北側の成功数=差分

## ダメージの適用

ダメージを受けた側が、好きなように負傷ゲージをチェックもしくは[活力]を減少させること。

[活力]はマイナスの状態があるため、ルール上、いくらでもダメージを受けることができる。ただし、[活力]が0以下になると気絶する。

負傷ゲージとは、各PCにある軽傷、重傷などのマス目のこと。1マスにつき1点のダメージを引き受ける。ただし、死亡ゲージを埋めれば、1回で受けるすべてのダメージを引き受けることができる。

埋まっている負傷ゲージのもっとも重い負傷から[負傷度]が算出される。[負傷度]は、治療行為などの[難易度]になる。

負傷	[負傷度]
軽傷	1
重傷	2
致命	3
死亡	—

## ダメージの影響

[活力]または[霊力]が、0以下になると気絶する。

気絶した状態で、止めを刺されると自動的に死亡ゲージが埋まる。

一番重い負傷の影響のみを受ける。

軽傷→何もなし

重傷→判定のサイコロを+1個

致命→判定のサイコロを+2個

インターアクションで[活力]に1ダメージ

死亡→判定のサイコロを+3個

死亡ゲージが埋まっている場合、戦闘が終了、もしくは気絶すると完全に死亡する。

## ダメージの回復

気絶した状態にある場合は、1分、もしくは1ラウンドごとに[活力]は1点ずつ回復する。[活力]が完全に回復するまで、気絶したままである。

致命ゲージが入っている場合、致命ゲージがクリアされるか、[負傷度]を[難易度]にした(応急手当)判定による手当てを受けない限り、[活力]は回復しない。

[霊力]は1時間に1点ずつ回復する。

回復は究極的にはGMの任意で行なわれる。GMの指示にしたがうこと。

## 飛び道具

[突き返し]が発生しない。

飛び道具は、1度に武器の射率まで発射可能。

ひとつの目標に対して余分に撃つ1発ごとにダメージを1点増やす。

下記の条件を満たせば、複数目標へ同時に攻撃することも可能。

①目標人数以上の射率がある

②目標が全て自分の視界内にいる

## 不意打ち

[突き返し]が発生しない

攻撃が成功した場合、防御行動の[成功数]を0としてダメージを算出する。

ダメージ＝

攻撃側の[成功数]+武器修正+その他

[不意打ち]となるかどうかは(隠身)と(観察)による対抗判定で判断する。それ以外の技能などを使用する場合は、適時対抗判定の技能を決定すること。

## 相打ち

捨て身の攻撃。防御行動としてしか行なえない。

お互いに、[成功数+武器修正+その他]そのままでダメージを適用する。

まず、攻撃側の攻撃のダメージを適用。防御側は気絶していなければ、攻撃側に対して攻撃を行なうことができる。

## 珠の使用

武器の射率の分まで一度に使用できる。使った珠ひとつにつきダメージを1点ずつ上昇させる。

## サムライ能力

サムライ能力は、決められた数の[霊力]を消費することで発動する。

戦闘中の発動には、アクションが必要で、能力は、そのラウンドから効果を発揮する。

サムライ能力は[心力]ラウンドのあいだ続く。

[霊力]が消費できれば、一日に何度でも発動可能。

## 金剛機高速機動

[体力]、[敏捷]、[知覚]を使ったすべての判定で、“成功した”サイコロを振り直してさらに[成功数]を足すことができる。

高速機動による振り直しは、判定1回につき、1回のみ行なえる。

高速機動は、1日に[心力]回だけ行なえ、

