

修正ルール

基本事項

マツトキ自警団 「ゲームルール上のデータ」 2. セッション上でのデータで確認のこと。

セッション中

戦闘ルールの追加

百鬼夜翔より以下を追加

1. 全力攻撃の追加 (全力フェイント)
2. 全力突撃
3. 重点防御 (集中的に部位を守るルール)
4. 全力防御の追加
5. 飛び込んでかばう

ただし、かばえる対象は、「義務感」「熱狂」「使命」「誓い」などの
または、「仲間 (義務感が含まれています)」「足手まとい」。

(「間接的对象」は含まれない、仕事の依頼主も本人を直接守ることが依頼でない場合は「間接的对象」と見なす。)

これ以外のかばう場合は飛び込む前に意志判定に成功しなければならない。

なお、かばえる対象については最終的にはGMの判断によるものとする。

6. 伏せながらのよけ
7. 跳ね起きる
8. なぎはらい。モールなど太くて大きい武器でのみ可能。
9. その他。必要に応じてGMが判断。

マーシャルアーツより以下を追加

1. 追加の部位 (鼻、首など)

ネットの扱い

以下のルールに従うとする。

1. 基本はルールブックに書いてある通りに扱う。
2. 他者の協力

外にいる人で C,1 の距離に入る人は絡まっている人の代わりに判定することができる。

外から助けるとき (上の場合) ネットにダメージを与えて切断に成功することで一回分成功したことにできる。このとき、ネットのあるヘクスに絡まっている人いる場合誤射ルールが適応される。(ネットは太い縄として扱う)

3. その他

射撃受けを試みることができる。受けのペナルティはない。

脱出の技能判定に成功することで一回判定に成功したことになる。

納刀

以下のように修正します。

「納刀」... 鞘が腰など武器を納めやすいところについている場合 1 ターンで収納できる。また「準備 / 刀」に成功すれば行動を消費せず納刀できる。

ちょっとしたお金

銭投げで投げられるお金、武器のメンテナンス用の料金などは「ちょっとしたお金」として扱います。ちょっとしたお金は手持ちのリアンを減らさずに使うことをGMは認めてもよいとします。

「見栄っ張り」などの特徴を持っているとこういったものも「ちょっとしたお金」にならないことがあります。各自GMの判断に従ってください。各回ごとに変わることもあります。

セッション間

セッションとセッションの間

エリクサー作成や怪我などで日数のカウントが必要な場合、どれだけ長くセッションに参加していなくても、次のセッションに参加したときは一週間たったものとして扱います。

製作していたエリクサーなどは時間の流れの中で使われたりしてしまい、新しいものを作っているという扱いとなります。怪我は怪我の部位が何らかの事故で直りが遅くなってしまったとして扱います。