

抽象戦闘ルール

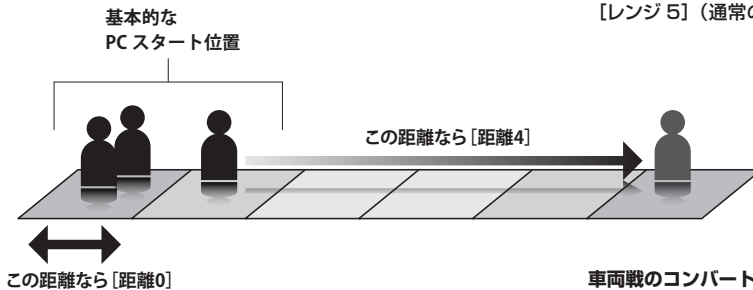
■抽象戦闘ルール■

マスカレイドスタイルは戦闘時にマップを使用したタクティカルコンバットを採用しています。このサブリメントではその代わりに抽象戦闘を使用します。

他のサブリメントのデータを抽象戦闘に使用する場合、コンバート（数値などの読み替え）が必要です。サブリメントは多数ありますので、どこまでをどのように変換するかは各 GM の裁量とします。変換困難、あるいは極端に効果の有効性が変化すると判断したものは使用を禁止してかまいません。

【戦闘エリア】

タクティカルコンバットが無くなった代わりに、戦闘シーンは【戦闘エリア】によって管理されます。下記のとおり 6 つに区切られたエリアで表現され、【射程】【移動力】などの数値が変更されます。GM から特に指定がない場合、戦闘開始時 PC は左側の 2 マスのどちらかに配置可能です。



【データコンバート】

【射程】の変換

武器類の【射程】は以下の【一般抽象化コンバート表】に基づいて変換されます。車両なら【車両抽象化コンバート表】です。従来と同じく射程の範囲内でしか攻撃できません。射程が 3-4 ならば、1 や 2 は狙えません。例、【射程】が【レンジ 5】なら、【レンジ 5】の間合いでのみ有効です。

さらに、判定に使用する能力値を決めるため、（近 / 遠）の表示が追加されます。「近」は近接扱いの武器をあらわし、【武器命中】【運動】と【武器 DP】【肉体】で決まります。

「遠隔武器」はコンバートで決まった【射程】のレンジの前後どちらか 1 レンジを射程に追加できます。作成時に決定し変更は出来ません。

「遠」は遠隔扱いの武器をあらわし、【武器命中】【器用】と【武器 DP】【意思】で決まります。

敵が同一エリアに 2 体以上いた場合、【挟撃状態】として扱います。

【移動力】の変換

【移動力】も【一般抽象化コンバート表】で変換します。車両なら【車両抽象化コンバート表】です。変換後の【移動力】は【抽象移動力】と呼称します。【移動力】10 なら【抽象移動力】は 2 となり、2 エリア移動できます。

戦闘エリアからの離脱は自分にとって後方へ抜ければ自動、あるいは【脱出判定】です。GM により「離脱不能」が宣言される場合があります。

【一般抽象化コンバート表】

- 【レンジ 0】（通常の 1 マス）
- 【レンジ 1】（通常の 2 ～ 5 マス）
- 【レンジ 2】（通常の 6 ～ 10 マス）
- 【レンジ 3】（通常の 11 ～ 20 マス）
- 【レンジ 4】（通常の 21 ～ 40 マス）
- 【レンジ 5】（通常の 41 ～ マス）

【車両抽象化コンバート表】

- 【レンジ 0】（通常の 1 マス）
- 【レンジ 1】（通常の 2 ～ 30 マス）
- 【レンジ 2】（通常の 31 ～ 60 マス）
- 【レンジ 3】（通常の 61 ～ 100 マス）
- 【レンジ 4】（通常の 101 ～ 200 マス）
- 【レンジ 5】（通常の 201 ～ マス）

車両戦のコンバート

車両戦は大きく分けて 3 種類に分類されます。追跡する【追撃戦】、通常戦闘にあたる【遊撃戦】、車両以外のキャラクターと戦闘する【混合戦】です。

【追撃戦】

車両がチェイスを行い「追跡」する場合の処理です。まず「追う側」と「追われる側」を設定、GM は任意のレンジを離して配置します。行動手番で「移動」を選べば対象との【対抗判定】となります。両者【器用】+（【移動力】÷10 端数切り捨て）で判定し「追う側」が勝てばレンジを 1 つ移動、「追われる側」が勝てばレンジを 1 つ移動。「追う側」が同一レンジまで来たなら【遊撃戦】に移行できます。「追われる側」は進行方向の戦闘エリアの端のレンジまで移動して、さらに【対抗判定】に成功すれば逃げ切ったものとして扱います。

【遊撃戦】

車両以外の抽象戦闘と同様に扱います。ただし手番の行動が 1 回になります。

【混合戦】

車両以外の抽象戦闘と同様に扱います。ただし、車両は【一般抽象化コンバート表】で再度【移動力】を変換して扱います。ただし、車両は手番の行動が 1 回になります。

非変身系作品用アクトカード

■ 非変身系作品 ■

「マスカレードスタイル」を含む「ヒーロースタイル・システム」は、そのテーマにより、主要キャラクターが変身しない、あるいは、誰も変身しない作品を扱う場合があります。その際、効果を失ってしまふ「アクトカード」を別の効果のものに変更して運用します。下記の番号の「アクトカード」を差し換えて運用してください。

40【疲労困憊】

タイミング	任意
描写	あなたの戦術が功を奏した。相手は想像以上に疲労している。
効果	任意一人の【ガジェット】の使用回数を合計3つ分減らせる。減らす【ガジェット】は相手が決める。
使用条件	バトル、サポート

40【あれはたしか…】

39【限界突破】

タイミング	任意
描写	あなたは立ち上がる。また再び力が湧き上がった。
効果	自分の【ガジェット】任意1つの使用回数を1つ回復する。
使用条件	バトル、サポート、ドラマ

39【アバース】

脅威度ルール

■ 脅威度とは ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

あなたの強さを表すルールです。

あなたの強さを表す【ガジェット】です。【脅威度】には1から順に数値が設定されており、その差がひとつ大きいごとに、その対象に対する【判定ロール】時の基準が低下します。

例・【脅威度3】の者が、【脅威度1】の者へ【命中判定】を行った場合、ダイスの成功扱いの目は「6」「5」「4」「3」となります。この判定ロールの対象となるのは【命中判定】、【回避判定《受け》】、【回避判定《避け》】、能力値の判定が対象です。

注意・【脅威度1】の者が、【脅威度2】の者へ【命中判定】を行った場合「6」のみ成功にはならず、通常通り「6」「5」を成功として扱います。

■ 脅威度の目安 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

脅威度の目安は下記のように扱います。また、【サイズ】の【ガジェット】を持っている場合、該当する脅威度と同等として扱いますが、効果の適用内容は【サイズ】の【ガジェット】の記述に準拠します。

脅威度

- 1 = 重要度の低い NPC 【スモールサイズ】の【ガジェット】
- 2 = 重要な非戦闘関係 NPC
- 3 = PC
- 4 = 今回のラスボス、幹部 【ラージサイズ】の【ガジェット】
- 5 = 巨大化した今回のラスボス、戦隊ロボ、キャンペーンボス 【ヒュージサイズ】の【ガジェット】
- 6 = 巨大化したキャンペーンボス、戦隊ロボ最終形態

宇宙戦闘ルール

宇宙空間での戦闘を扱うルールです。本来縦横無尽の宇宙空間ですが、ゲームとしての管理を分かりやすくするため、平面的な戦闘エリアで管理されます。

GM より【無重力状態】と宣言された場合、宇宙空間やそれに類する環境（月面など）にある事を意味します。状況によって、ただの無重力（宇宙基地内など）なのか、宇宙空間など空気がない状態なのかによって、適用される効果は異なります。

【基本的な状態】

【無重力状態】は通常、戦闘エリアの全キャラクターに適用されます。運用上、どの位置にいるキャラクターも、平面的な戦闘エリアで管理されます。【上空・1】【上空・2】など飛行による状態が発生しなくなります。

落下する事によるダメージは無くなります。

【移動】

無重力状態を想定した推進装置を持っている必要があります。原典で宇宙を移動していたとしても、ゲーム上で移動するには【宇宙移動】の【ガジェット】を取得する必要があります。

【リアリティ】

キャラクターの状態は多様ですので、状況によるペナルティは GM の一任されます。現実同様、普段着で宇宙に放り出されれば無事では済まないでしょうし、ジェット推進、鳥の翼、プロペラなどは移動手段として機能しないでしょう（無重力でも基地内など空気があれば移動可能かもしれません）。

【その他】

GM が全キャラクターが水中にいる場合などに応用しても良いでしょう。

【宇宙移動を持っているもの】

既に取得しているものとして扱うのは以下のものです。

【アストロドライバー】で変身した者。

【簡易アストロドライバー】で変身した者。

【宇宙バイク】

宇宙移動

＜説明＞あなたは何らかの方法で、宇宙空間での移動が可能である。

＜効果＞GM が【無重力状態】を宣言した場合にも、戦闘エリアで現状の【移動力】の従った移動が可能となる。移動方法には説明が必要です（「宇宙服に推進装置がついている」「念動力で移動する」など）。GM に十分な説明が可能でなければ GM は取得、使用を禁止してよい。

【取得条件】 上記参照。【命運】0.5 点消費。

【発動要件】 【無重力状態】である。常駐。