

§はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
『HexCube』のルールを事前に理解しておくこと。
選択ルール「ダメージ属性」の使用を必須とする。

○コンセプト

- PSPで発売されている「ゴッドイーター」シリーズをTRPGとして楽しむために、様々なアレンジと独自解釈、設定の追加を行って構築する。
謎の生物「アガミ」によって人間社会が崩壊した地球。人類の存亡を掛けて、ゴッドイーター達の戦いは続く。

※このTRPGは、ゴッドイーターシリーズをより楽しむために作られたものであり、著作権を侵害する意図はありません。

○参考文献

- このルールは以下の作品を参考に作成している。
GOD EATER BURST (PSP、バンダイナムコゲームズ/シフト)
GOD EATER BURST公式コンプリートガイド (山下書店)

§用語集

・アラガミ[あらがみ]
突如発生した謎の生物。あらゆる物体を喰い荒らし、各都市機能を麻痺させ、瞬く間に肉体に広がった。その細胞の結合構造により、通常兵器のほとんどが通用しない強靱な身体を持っており、その出現当初、増殖を食い止められずに人間の社会は崩壊した。

・オラクル細胞[おらくるさいぼう]
アラガミの身体を構成する特殊な細胞。大量に結合することで様々な形態のアガミとなり、捕喰により様々な物体の特性を取り込んで進化する性質を持つ。そのため、アメーバの群衆のようなものだったのが、獣のような形態まで短期間で進化するに至った。

・神機[じんき]
アラガミの身体を構成するオラクル細胞で作られた、対アラガミ用特殊兵器。アラガミのコアを人為的に調整した「アーティフィシャルCNS」を搭載し、P53アームドインプラントとリンクすることで、その見た目の大きさからは考えられないほど軽々と操ることができ、その刃は切り裂くのではなく「喰い破る」ことでアラガミを破壊する。

・P53アームドインプラント[びーごじゅうさんあーむどいんぷらんと]
通称「腕輪」と呼ばれる神機の制御用端末。原則として一生外すことはできない。これ1つで神機の制御、個人認証、追跡ビーコンを兼ねる。

・ゴッドイーター[ごっどいーたー] : God Eater
神機の使い手を指す呼び名。神機が「アラガミを喰い破る」ということから、神を喰らうもの=ゴッドイーターと呼ばれるようになった。神機とのシンクロのためにオラクル細胞を投与されており、その結果として高い身体能力を獲得している。
人々を守るために最前線で戦うことを余儀なくされているため、高い給料や生活を保障されているが、逆にこれが特権階級として市民から目の敵にされていることもある。

・フェンリル[ふえんりる]
ゴッドイーターによるアラガミ討伐を実行する組織。元々は生化学企業だった。神機を開発するだけでなく、アラガミ防壁に囲まれた都市「ハイヴ」を建設し、統治機構としても働いている。フィンランドに本部があり、世界各地に支部を持つ。

・ハイヴ[はいぶ]
アラガミによって破壊された都市に構築されたコロニーの総称。一種のアーコロジーである。周囲をアラガミ防壁で囲まれており、アラガミが闊歩するこの世界で比較的安全な場所といえる。

・アラガミ防壁[あらがみぼうへき]
ハイヴを取り囲む防壁。アラガミが捕喰しない(もしくは嫌う)物質で構成されているため、アラガミの侵入を食い止めている。

・極東支部[きょくとうしぶ]
日本のあった場所に第8ハイヴがあり、その中心となるフェンリルの支部のこと。

・P53偏食因子[びーごじゅうさんへんしょくいんし]
神機使い達が神機を制御するために投与されているオラクル細胞。これにより神機を自分の体の一部のように扱える。さらに身体能力を強化する効果もあり、運動能力と体力、生命力が常人よりも強化される。

・P53 a偏食因子[びーごじゅうさんえーへんしょくいんし]
神機開発当初から神機使い達に投与されているP53偏食因子だが、最近、新種が発見されたため、それと区別するために「a」が付けられた。投与型偏食因子とも呼ばれる。

・P53 b偏食因子[びーごじゅうさんびーへんしょくいんし]
最近になって発見された新種の偏食因子。人体内部で自己増殖する新型のオラクル細胞で、比較的若い子供の体内から発見された。最初に発見された時は、神機使いを親に持つ子供であったため、遺伝形質として継承されたものだと考えられた。そのため、生来型偏食因子とも呼ばれる。しかし、後に神機使いを親に持たない子供にも発見されたため、まだ完全に分析されたわけではない。
従来のP53偏食因子と非常に似通った構造を持ち、神機と高いシンクロが可能なことから、名前に「b」を付け、従来のものと区別されるようになった。この偏食因子を持つものは、精神的に脆い部分があるとの報告がある。

・バレット[ばれっと]
神機を射撃武器として使用するために必須アイテム。その名前に反して消耗品ではなく、実際にはオラクル細胞を特定のエネルギー弾に変換するための小型装置である。その外見は弾薬型をしているため、バレットと呼ばれる。

・アドバンスド・アクション[あどばんすど・あくしょん] : Advanced Action
神機の形状によって繰り出せる特殊行動(攻撃)。「アドバンスド・」の部分でAD D (=Advanced) と省略して表記する。

・アラガミレベル[あらがみれべる] : AraGami Level
アラガミの性能の基準となる数値。以下、ルール上では「AGL」という省略形を用いる。

§キャラクターの作成

PCは原則として神機使いとなる。以下の手順で作成すること。

- 1) 出身地を以下の表から選ぶ。サイコロを振って決めてもよい。出身地によって記述されているスキルを1LV、自動取得する。

◆表: 出身地表
1 d6: 出身地: 特記事項
1: 荒野: 親が荒野でサバイバル生活をしてきた。《生存》+1LV
2: スラム: 親がスラムで生き抜いてきた。《知覚》+1LV
3: ハイヴ: 親がゴッドイーターだった。《戦術》+1LV
4: 病院: 親が医者だった。《医術》+1LV
5: 工場: 親が工場で働いていた。《器用》+1LV
6: 企業: 親が企業で働いていた。《財力》+1LV

- 2) 神機使いのキャラクターは、体内の偏食因子の設定を以下から選択する。
A) 投与型 (P53 a 偏食因子)
・《運動》+1LV、《体力》+1LVを獲得。
・定期的に偏食因子を投与されないと体内のオラクル細胞が暴走する。

- B) 生来型 (P53 b 偏食因子)
・《運動》、《体力》に+2LVを好きなように割り振り。
・SP = 《意志》+4で決定。
・偏食因子は体内で自動生成されるので定期的な投与は不要。

- 3) 神機の適正を以下から選択する。
A) 近接型 (旧型): 近接攻撃、捕喰攻撃が可能。
B) 射撃型 (旧型): 射撃攻撃、バレット変更が可能。
C) 可変型 (新型): 近接型と射撃型の両方の形態を變形により使用可能。

- 4) コアルールに従いキャラクターを作成する。上記で入手済のSLVを含めて、SLV上限=C LV+1であることに注意。

※神機による近接攻撃は「白兵」、射撃攻撃は「銃撃」を使用することに注意。

- 5) 神機を作成する(後述)。

- 6) 射撃型、可変型の神機使いは、以下のバレットが支給される。財産ポイントに余裕があるなら、バレットエディットを行ってもよい。

支給: 通常弾S [火]、通常弾S [氷]、通常弾S [雷]、回復弾Sを各1つ

- 7) 初期の制御ユニット=プロトタイプ(バーストスキル無し)、強化パーツは無しとする。財産ポイントに余裕があるなら、変更してもよい。

- 8) 神機使いには、全員、通信機が支給される。

§神機

- 神機は個人への適合後、他人が使用することはできない。
適合者以外が使用すると、神機の侵食を受ける(詳細は後述)。

○神機の作成

銃身、刀身、装甲の組合せで専用の神機を作成する。原作であるゲームと異なり、可変型であっても作成後の銃身/刀身/装甲の変更はできないものとする。各パーツのデータは、基本的に個別の情報として扱うが、移動修正は組み合わせたパーツの合計を使用したこと。

- 1) 神機の適正毎に、銃身、刀身、装甲を組み合わせる。

- A) 近接型 (旧型): 刀身と装甲を1つずつ選択。
B) 射撃型 (旧型): 銃身のみ1つを選択。
C) 可変型 (新型): 銃身、刀身、装甲を1つずつ選択。

◆表: 銃身一覧表
#) 名称: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力: ADDアクション
1) スナイパー: ±0: +1: +1: スナイピング
2) アサルト: ±0: ±0: +2: フルバースト
3) プラスト: -1: -1: +4: チャージプラスト

◆表: 刀身一覧表
#) 名称: 移動修正: 攻撃修正: 破壊力: ADDアクション
1) ショート: ±0: +1: +1: ADDジャンプ
2) ロング: ±0: ±0: +2: インパルスエッジ
3) パスター: -1: -1: +4: チャージラッシュ
※刀身のダメージ属性
ショート= [刺]、ロング= [切]、パスター= [叩]

◆表: 装甲一覧表
#) 名称: 移動修正: 防御修正: 構造力: ADDアクション
1) バックラー: ±0: +1: +1: ADDステップ
2) シールド: ±0: ±0: +2: ADDダッシュ
3) タワー: -1: -1: +4: ADDガード

- 2) 旧型ボーナス
旧型神機には以下のボーナスがある。

- A) 近接型 (旧型)
刀身の移動修正/攻撃修正/破壊力、装甲の移動修正/防御修正/構造力のいずれか1つに+1する。

- B) 射撃型 (旧型)
銃身のみを選択。
銃身の移動修正、攻撃修正、破壊力のいずれか1つに+1する。

- 3) 刀身のカスタマイズ

- ・刀身には以下の状態異常能力を付加することも可能(付加しなくてもよい)。
・いずれか1つのみ付加できるが、破壊力が-1される。
・各効果の詳細については後述

- 1) ヴェノム: 毒によってダメージを与える。
2) リーク: オラクル細胞を鈍化させ、活力を奪う。
3) ホールド: 少しの間だけ、麻痺状態にする。
4) スタン: 少しの間だけ、眩暈状態にする。

○アドバンスド・アクション

・SPを消費することで繰り出せる特殊行動(攻撃)を”アドバンスド・アクション”と称する。

- ・通常、ADDアクションと省略して表記する。
・ADDアクションは、銃身、刀身、装甲のそれぞれにある。
・ADDアクションを1つ実行する毎にSPを1点消費する。
・特に記述が無い限り、それぞれの効果はターン終了時に消滅する。

A) 銃身のADDアクション

- 1) スナイピング
・狙撃を行う。
・準備行動で使用宣言し、SPを消費する。
・次の能動行動で銃身を使った射撃の攻撃修正を+1する。

- 2) フルバースト
・高速で連射することで破壊力を増す。
・準備行動で使用宣言し、SPを消費する。
・次の能動行動で銃身を使った射撃の破壊力を+1する。

- 3) チャージプラスト
・銃身にエネルギーを蓄積して一気に開放することで破壊力を増す。
・準備行動で使用宣言し、SPを消費する。
・次の能動行動で銃身を使った射撃の攻撃修正に-1、破壊力に+2する。

B) 刀身のADDアクション

- 1) ADDジャンプ
・空中で武器を振り、その反動でジャンプ中の軌道を変更する。いわゆる”二段ジャンプ”も可能。
・移動行動時にこの効果でジャンプすることを宣言し、SPを消費する。
・補助移動でこの効果を使用する場合、垂直に《体力》+1m、水平ならその2倍移動できる(空中での軌道変更込み)。
・巡航移動でこの効果を使用する場合、補助移動の距離の2倍を移動できる。
・この効果は1ターン中に巡航移動か補助移動のどちらか1回のみ使用可能。

- 2) インパルスエッジ
・この効果で発生する攻撃のダメージ属性を[火]、[氷]、[雷]の中から1つ選択する。これは以後変更できない。
・このアドバンスド・アクションは近接型と可変型で異なる。
・近接型の場合、準備行動でSPを消費し、刀身にエネルギーを蓄積させる。次に行く能動行動でダメージ属性を選択したエネルギーを消費して攻撃を行う。
・可変型の場合、準備行動でSPを消費し、刀身状態のまま変形せずに銃身部分にエネルギーをチャージする。次に行く能動行動で攻撃の際、変形せずに銃身からの射撃を行う。この攻撃のダメージ属性は、装着しているバレットに関係な

- く、選択したものとなる。
- どちらの場合も、攻撃修正と破壊力は刀身のものをそのまま使用する。

- 3) チャージクラッシュ
- ・神機のアラガミ細胞を活性化させて破壊力を増す。
 - ・準備行動で使用宣言し、SPを消費する。
 - ・次の能動行動で刀身を使った近接の攻撃修正に-1、破壊力に+2する。

C) 装甲のADDアクション

- 1) ADDステップ
- ・アラガミ細胞を活性化させて運動力を増す。
 - ・防御行動の際に使用宣言し、SPを消費する。
 - ・その防御行動の達成値に+1できる。
- 2) ADDダッシュ
- ・アラガミ細胞を活性化させて移動力を増す。
 - ・巡航移動/補助移動を行う際に使用宣言し、SPを消費する。
 - ・その移動行動のみ、移動力を2倍にして移動できる。
 - ・この効果は1ターン中に巡航移動が補助移動のどちらか1回のみ使用可能。
- 3) ADDガード
- ・アラガミ細胞を活性化させて防御力を増す。
 - ・被害判定の際に使用宣言し、SPを消費する。
 - ・その被害判定で最終的に受けるダメージを1点減少する。

○近接型神機(旧型)のルール

- ・刀身による近接攻撃が可能。
- ・装甲の構造力によるダメージ減少効果を得ることができる。
- ・捕喰攻撃が使用可能。

○射撃型神機(旧型)のルール

- ・バレットによる射撃攻撃が可能。
- ・準備行動を消費することでバレットを変更できる。
- ・バレットエディットでカスタマイズしたバレットも使用可能。

○可変型神機(新型)のルール

- ・新型神機、もしくは「新型」と呼ばれる可変機構を搭載した神機。
- ・アラガミ細胞を用いた可変機構のため、文字通り銃身や刀身が伸縮する。
- ・可変型神機には、剣形態(ブレードフォーム)と銃形態(ガンフォーム)の2形態が存在する。
- ・特に宣言していない状態では、剣形態であるものとする。
- ・各形態毎のルールは以下のとおり。

- 1) 剣形態(ブレードフォーム)
- ・刀身による近接攻撃が可能。
 - ・装甲の構造力によるダメージ減少効果を得ることができる。
 - ・捕喰攻撃が使用可能。
 - ・能動行動、もしくは準備行動を消費することで銃形態へ変形できる。
 - ・捕喰攻撃で、アラガミバレットの取得が可能(後述)。
- 2) 銃形態(ガンフォーム)
- ・バレットによる射撃攻撃が可能。
 - ・準備行動を消費することでバレットを変更できる。
 - ・バレットエディットでカスタマイズしたバレットも使用可能。
 - ・アラガミバレット、濃縮アラガミバレットを使用する場合、準備行動でバレット変更の宣言が必要。
 - ・捕喰攻撃(後述)で獲得したアラガミバレットを他の神機に渡す”リンクバースト”が可能。
 - ・能動行動、もしくは準備行動を消費することで剣形態へ変形できる。

※装甲によるダメージ減少効果、および捕喰攻撃は、剣形態のみ可能なことに注意。

○神機の侵食

- ・適合していない神機を武器として使用すると、その神機が使用者の肉体を侵食し始める。以後、毎ターン終了時に負傷ダメージを1点受ける。このダメージで気絶すると、アラガミ化する(後述)。
- ・手渡したり移動させるために持ち上げる程度では、侵食はされないものとする。

OP53 a 偏食因子の定期投与

- ・P53 a 偏食因子で神機を制御している場合、この偏食因子は新陳代謝により一定期間で失われていく。
- ・この偏食因子が枯渇すると、神機はその使い手の肉体を侵食するようになる。
- ・通常、神機使いは定期的に受けるメディカルチェックでこの偏食因子を補充する。
- ・ルール上、約1ヶ月(30日)を超えて、メディカルチェックで偏食因子を投与されないと、枯渇状態になるものとする。
- ・枯渇状態になると、毎朝、起床時に難易度=困難9(《意志》)で判定。これに失敗すると、侵食が進んで負傷ダメージを1点受ける。これによる負傷ダメージは、P53 a 偏食因子が投与されない限り回復できない。
- ・枯渇状態の時、侵食によるダメージで気絶すると、アラガミ化する(後述)。

○アラガミ化

- ・適合していない神機を使用したり、P53 a 偏食因子の定期投与が滞った際、神機の侵食ダメージによって気絶したり、神機使いは人間としての意識を失ってアラガミ化する。
- ・アラガミ化の程度は一概には言えないが、神機が肉体と一体化し、人間としての意識を失ってアラガミ細胞の本能のままに活動する「墮ちた者(フォールマン)」という状態が一例として確認されている。
- ・アラガミ化したキャラクターは、NPCとしてGMが管理する。

§ 捕喰

神機の刀身を捕喰形態(ブレードフォーム)に変形させることで、アラガミを文字通り”喰う”ことができる。

○捕喰攻撃

- ・近接型神機の刀身と可変型神機の剣形態でのみ、この捕喰攻撃が可能。
- ・捕喰攻撃は、アラガミの肉体による防御力(=構造力)を無視してダメージを与えることができる。
- ・捕喰攻撃には以下の2種類がある。表の内容については後述。

◆表：捕喰形態表

- 1) 捕喰形態：攻撃修正：破壊力：獲得バーストゲージ：入手アラガミバレット
- | | | | | |
|----------|----|----|---|----|
| a) パワー捕喰 | -2 | +2 | 6 | 3個 |
| b) コンボ捕喰 | -1 | +1 | 3 | 1個 |

1) パワー捕喰

- ・捕喰に集中し刀身を大きな捕喰形態に変形させる捕喰攻撃。
- ・準備行動で捕喰形態に変形。次の能動行動で捕喰攻撃を行う。
- ・刀身に関係なく、攻撃修正=-2、破壊力+2で攻撃する。
- ・パワー捕喰による攻撃が命中したら、バーストゲージを6点、アラガミバレットを3個獲得する。

2) コンボ捕喰

- ・振り回すことで遠心力を利用して素早く刀身を变形させる捕喰攻撃。
- ・捕喰形態の大きさは、パワー捕喰よりも小型。
- ・能動行動での攻撃時に、コンボ捕喰を宣言する。
- ・刀身に関係なく、攻撃修正=-1、破壊力+1で攻撃する。
- ・コンボ捕喰による攻撃が命中したら、バーストゲージを3点、アラガミバレットを1個獲得する。

○バーストモード

捕喰攻撃が成功したら、削り取ったアラガミの体を神機がエネルギーに変換し、一時的に神機使いを強化する。これを”バーストモード”と称する。この状態となったら、以下の処理を行う。

1) バーストモードの基本ルール

- ・捕喰攻撃が成功したら、次のターン開始時からバーストモードとなる。
- ・バーストモード時、破壊力、構造力、移動力にそれぞれ+1の修正を得る。

- ・制御ユニット(後述)にバーストスキルがあれば、その効果が発動する。
- ・バーストモード時、毎ターン終了時、バーストゲージが1点減少。
- ・バーストゲージが0になったらバーストモードは終了する。
- ・何度捕喰してもバーストゲージは回復できるが、上限は6を超えない。

2) アラガミバレット

- ・捕喰攻撃が成功したら「◆表：捕喰形態表」に記載のある数を得る。
- ・準備行動でアラガミバレットの装填。攻撃修正=±0、破壊力=AGL×2、ダメージ属性=アラガミの射撃攻撃属性、《銃撃》で使用。
- ・アラガミバレットは射撃扱いのため、銃形態でのみ使用可能。
- ・通常のバレットと同じく攻撃修正/破壊力は銃身のものに計算して使用する。
- ・アラガミバレットはステータス終了時に消費するものとする。
- ・「受渡弾」として他の神機に撃ち込むことで、その神機をリンクバースト状態にできる。
- ・「受渡弾」の打ち込みは、原則として自動命中とする。
- ・近接型神機は銃形態に変形できないため、アラガミバレットを銃弾として使用できない。そのかわり、ADDアクションの際のSP消費を獲得したアラガミバレットの消費(1発=SP1点扱い)で代用できる。
- ・銃身「アサルト」のADDアクション「フルバースト」を利用して、保持しているアラガミバレットを「受渡弾」として全弾、相手に渡すことが可能。

○リンクバースト

他の神機からアラガミバレットを受け取ることで、リンクバーストと呼ばれる強化状態になることができる。

1) リンクバーストの基本効果

- ・他の神機からアラガミバレットを受け取る→リンクバーストに移行。
- ・バーストモード時にアラガミバレットを受け取る→リンクバーストに移行。
- ・リンクバーストへは、「受渡弾」を受け取った時点から移行する。
- ・「受渡弾」を受け取る毎に、バーストゲージが最大値まで回復。
- ・リンクバースト時、毎ターン終了時、バーストゲージが1点減少。
- ・バーストゲージが0になったらリンクバーストは終了する。
- ・最大3個までのアラガミバレットを受け取ることが可能。
- ・リンクバースト時、破壊力、構造力、移動力にそれぞれ受け取ったアラガミバレットの数を加算できる(下記の表を参照)。
- ・3個を超えるアラガミバレットを受け取っても、修正は増えないが、バーストゲージは回復する。
- ・濃縮アラガミバレットが使用可能になる(後述)。
- ・リンクバースト時に捕喰攻撃を行っても、アラガミバレットは取得できるが、他の効果(バーストゲージ回復等)は無い。

◆表：リンクバースト段階表

受渡弾	破壊力	構造力	濃縮アラガミバレット性能	取得数	移動力への修正	攻撃修正	破壊力
1個	+1	±0	AGL×3+残存バーストゲージ値	2個	+2	±0	AGL×4+残存バーストゲージ値
2個	+2	±0	AGL×5+残存バーストゲージ値	3個	+3	±0	AGL×6+残存バーストゲージ値

2) 濃縮アラガミバレット

- ・リンクバースト時の全エネルギーを準備行動で銃身に込めて発射することができる。この際に発射される弾丸を、濃縮アラガミバレット”と称する。
- ・濃縮アラガミバレットは準備行動で装填。攻撃修正と破壊力は上記の表のとおり。《銃撃》で使用。複数のアラガミバレットを受け取った場合でも、濃縮アラガミバレットのAGLとダメージ属性は、最初に受け取ったアラガミバレットのものとする。
- ・濃縮アラガミバレットは1発だけ保持できる。
- ・濃縮アラガミバレットはステータス終了時に消費するものとする。
- ・濃縮アラガミバレットを使用したら、リンクバーストは解除され、バーストゲージは瞬時に0になる。

例1、AGL=2、ダメージ属性=[刺]のアラガミバレットを受け取ってリンクバースト状態となった。その時点でバーストゲージは6点、バーストゲージが残っている間、神機の破壊力、構造力、移動力+1の修正を得る。

例2、AGL=2、ダメージ属性=[刺]のアラガミバレットを受け取ってリンクバースト状態になっている。バーストゲージが残り4点の時に濃縮アラガミバレットとして使用する。その破壊力=2×3+4=10となる。

例3、以下の順番でアラガミバレットを3発受け取った。

- ① AGL=3、ダメージ属性=[火]
- ② AGL=1、ダメージ属性=[切]
- ③ AGL=4、ダメージ属性=[水]

その状態で、バーストゲージが残り3点の時に濃縮アラガミバレットとして使用するなら、その破壊力=3×5+3=18、ダメージ属性=[火]となる。

○素材回収

神機使いの任務として、倒したアラガミの中核である”コア”の回収がある。アラガミのコアは新たな神機を作成する際の核となるため、コアの回収は最優先任務となっている。コアの抽出には捕喰形態を用いる必要がある。

§ バレット

○ノーマルバレット

- ・フェンリルの整備部で入手可能。
- ・名前に反して消耗品ではないので、1つ買えばよい。
- ・入手にはコストの値だけ財産ポイントの消費が必要。

◆表：ノーマルバレット一覧表

#)	バレット名	コスト	攻撃修正	破壊力	備考
1)	通常弾S	1	±1	±0	[火]、[水]、[雷]の3種
2)	通常弾M	2	-2	+2	[火]、[水]、[雷]の3種
3)	通常弾L	3	-2	+2	[火]、[水]、[雷]の3種
4)	回復弾S	2	+1	無し	命中したらLP2点回復
5)	回復弾M	4	+1	無し	命中したらLP4点回復
6)	回復弾L	6	±0	無し	命中したらLP6点回復

※バレットの攻撃修正/破壊力は、銃身のそれに加算すること。

※通常弾はダメージ属性毎に別のバレットとする。

※回復弾の打ち込み

- 1) 補助行動で回復弾の打ち込みを伝えていれば、判定が自動的失敗でない限り、命中とする。
- 2) 合図無しに味方に打ち込む場合、攻撃を難易度=困難9で判定し、成功すれば命中とする。
- 3) 回復弾がアラガミに命中しても、アラガミのLPは回復しない。
- 4) 回復弾を自分に撃つことはできない。

○バレットエディット

- ・通常弾、回復弾をベースに要素を追加して特殊弾を作成できる。
- ・作成したバレットのコストはベースとなるバレットの要素コストの合計が必要。
- ・一覽表Aからは好きなだけ組み合わせることができる。
- ・一覽表B、一覽表Cからは1つだけ組み合わせることができる。
- ・バレットによる状態異常効果は、ダブルアップして命中した場合にのみ発揮される(詳細は後述の状態異常のルールを参照)。
- ・回復弾をベースに用いる場合は、後述のルールを参照。

◆表：バレットエディット一覽表A(基本増強系)

#)	要素	攻撃修正	破壊力	コスト	特殊効果など
1)	誘導	+1	-2	1	低性能ホーミング
2)	必中	+2	-2	2	高性能ホーミング
3)	曲射	-1	+1	1	放物線弾道
4)	増強	-1	+1	1	強化弾

◆表：バレットエディット一覽表B(性質変更系)

#)	要素	攻撃修正	破壊力	コスト	特殊効果など
A)	放射	+1	±0	2	短射撃、複数攻撃

B) 爆発 :	±0	: +1	: 2	: 範囲攻撃、近くにいるものは巻き込まれる
C) 光線 :	±0	: ±0	: 2	: レーザーを発射
D) 拡散 :	+2	: -2	: 2	: 散弾

◆表: バレットエディット一覧表C (状態異常系)

#) 要素: 攻撃修正: 破壊力: コスト: 特殊効果など

a) 毒素 :	±0	: -1	: 1	: ウェノム効果
b) 疲労 :	±0	: -1	: 1	: リーク効果
c) 麻痺 :	±0	: -1	: 1	: ホールド効果
d) 眩暈 :	±0	: -1	: 1	: スタン効果

○バレットエディット一覧表Bの効果説明

- A) 放射
- 銃口から発射されるエネルギーが炎放射器のような状態となる。
 - 攻撃できる射程距離は6mまでとなる。
 - 射線内にあるものは全てダメージを受ける(攻撃の判定は1回だけ。それを元に各自が防御の判定を行なうこと)。
- B) 爆発
- 着弾したら爆発するエネルギー弾を発射する。
 - 隣にいる者もダメージを受ける(攻撃の判定は1回だけ。それを元に各自が防御の判定を行なうこと)。
 - ダブルアップで命中したら、[叩]の追加効果、「転倒(転倒し、起き上がるのに1ターン必要)」も与えることができる。
- C) 光線
- 銃口から発射されるエネルギーが線のような状態となる。
 - ダブルアップで命中したら、「刺」の追加効果、「出血(追加でさらに負傷ダメージ1点)」も与えることができる。
- D) 拡散
- 銃口から発射されるエネルギーが前方90度角の円錐形の放射状となる。
 - 攻撃できる射程距離は3mまでとなる。
 - 範囲内にあるものは全てダメージを受ける(攻撃の判定は1回だけ。それを元に各自が防御の判定を行なうこと)。

○回復弾のバレットエディット

- 回復弾のエディットに使用できるのは一覧表AとBのみ。
- 一覧表にある破壊力への修正は無視する。
- 一覧表Bの説明にあるダメージについての記述は無視する。
- 一覧表Bの効果を追加した場合、その攻撃範囲内にあるものは、全てその回復弾の効果を得ることができる。
- 一覧表B「光線」の効果が付与されている場合、射線上で重なっていれば最大2人まで同時に回復させることができる。

§状態異常攻撃

専用で調整された神機、およびアラガミは、状態異常攻撃と呼ばれる特殊攻撃を持っていることがある。

○状態異常攻撃の基本ルール
ダブルアップして攻撃が命中し、ダメージを与えることができたなら、以下の表にある状態異常効果が発生する。

◆表: 状態異常一覧表

#) 種類 :	略称:	状態異常効果
1) ウェノム :	猛毒:	毎ターン終了時に負傷ダメージ1点。3ターン持続。
2) リーク :	疲弊:	毎ターン終了時に疲労ダメージ1点。3ターン持続。
3) ホールド :	麻痺:	次のターン終了時まで行動不能(受動行動も不可)。
4) スタン :	眩暈:	次のターン終了時まで能動行動が不可。受動行動は可能。

※「3ターン持続」のルール
ウェノム/リーク状態になったターンから数える。そのターン終了時に1点ダメージを受けるところから1ターン目と数えること。

○状態異常の説明

- 1) ウェノム
オラクル細胞に反応し、生命活動を阻害する毒素を発生させる。
- 2) リーク
オラクル細胞に反応し、肉体の活力を奪う毒素を発生させる。
- 3) ホールド
オラクル細胞に反応し、神経活動を一時的に麻痺させる毒素を発生させる。
- 4) スタン
オラクル細胞に反応し、神経活動を妨害する毒素を発生させて、意識を朦朧とさせる。スタングレナードで同様の効果が発生させることも可能。

○状態異常への対処

- 1) 薬剤
対応する薬剤を服用、もしくは投与することで、状態異常の効果を除除する。「消耗品」の項を参照。
- 2) 耐性ユニット
制御ユニット/強化パーツにある「~耐性」を装備している場合、対応する状態攻撃を受けた際、難易度=困難9、「生存」で判定を行なう。これに成功したら、その状態異常は受けない。
- 3) 抗体ユニット
強化パーツにある「~抗体」を装備している場合、対応する状態異常の効果を受けない。

○アラガミの状態異常攻撃
アラガミが状態異常攻撃を行う場合、攻撃が命中し、ダメージが1点でも入った段階で、状態異常効果が発生するものとする。

アラガミには以下の状態異常攻撃を持つものが存在する。

- 1) デッドリーウェノム [猛毒]
・より強力なウェノム効果。
・毎ターン終了時に負傷ダメージ2点。3ターン持続。
- 2) フェイタルリーク [消耗]
・より強力なリーク効果。
・毎ターン終了時に疲労ダメージ2点。3ターン持続。

○状態異常の重複

- 状態異常を受けている最中は、同じ状態異常の効果重複して受けることは無い。例えば、ウェノム状態になっている場合、ウェノム/デッドリーウェノムの効果は受けない。
- 状態異常を受けている最中でも、異なる効果の状態異常は受ける。例えば、ウェノム状態の際に状態異常「リーク」を受けたら、両方の効果が発生する。

§制御ユニット

- 神機の制御中枢に組み込むユニット。
- オラクル細胞の活性化をトリガーに様々な効果が発生させる。
- 各制御ユニットの効果は、バーストモード、もしくはリンクバーストの場合にのみ発揮される。
- 制御ユニットは1つのみ装備可能。
- 制御ユニットを変更するには、コストに指定された値の財産ポイントを消費する。
- 制御ユニットの交換は、支部の整備部でやってもらうことになる。

◆表: 制御ユニット一覧表

ユニット名 :	コスト:	バーストスキル
---------	------	---------

プロトタイプ :	0	: 無し
サブパイパー :	4	: 状態異常耐性
レンジャー :	8	: 被ダメージ減少+1、気力自動回復
ブラーナ :	12	: 体力自動回復
ゴッドイーター :	24	: 剣攻撃体力吸収、気力自動回復
ソルジャー :	4	: 剣破壊力+1
スナッチャー :	8	: 剣破壊力+1、剣攻撃気力吸収
ウォーリアー :	16	: 剣破壊力+2、被ダメージ減少+1
ベルセルク :	24	: 剣破壊力+3
ガンナー :	4	: 銃破壊力+1
トリップワイヤ :	12	: 銃破壊力+2
ロキ :	24	: 銃破壊力+3、捕喰時獲得弾数+1
バサー :	4	: 捕喰時獲得弾数+1
スラッシャー :	8	: 剣命中+1
シューター :	8	: 銃命中+1
アサシン :	12	: 剣破壊力+1、銃破壊力+1、空気
ディフェンダー :	4	: 被ダメージ減少+1
ガーディアン :	12	: 被ダメージ減少+2
パラディン :	16	: 被ダメージ減少+2、リンクエイド+1
スルト :	24	: 被ダメージ減少+3
ヒーラー :	4	: 回復剤+1、回復弾+1
モンク :	8	: 剣破壊力+1、回復剤+1、回復弾+1
メディック :	8	: 銃破壊力+1、回復剤+1、回復弾+1
ヴァルキリー :	24	: 回復剤+2、回復弾+2、リンクエイド+2
スカウト :	4	: ユーバーセンス
イーグルアイ :	8	: ユーバーセンス、気力自動回復
シャドウ :	16	: ユーバーセンス、空気
トル :	24	: ユーバーセンス、敵体力感知
オブザーバー :	12	: 敵体力感知

○バーストスキル
バーストモード、もしくはリンクバーストの状態になった際、オラクル細胞を活性化させることでさらなる力を発揮できるスキルをバーストスキルと呼ぶ。

・状態異常耐性
状態異常攻撃を受けた際、難易度=困難9、「生存」での判定に成功すれば、その状態異常を受けない。

・剣命中+n
近接型神機、可変型神機の剣形態での攻撃修正が+nされる。

・銃命中+n
射撃型神機、可変型神機の銃形態での攻撃修正が+nされる。

・剣破壊力+n
近接型神機、可変型神機の剣形態での破壊力が+nされる。

・銃破壊力+n
射撃型神機、可変型神機の銃形態での破壊力が+nされる。

・被ダメージ減少+n
受けるダメージをn点減少できる。

・気力自動回復
バーストゲージが1点減少する毎に、SPが1点回復する。

・体力自動回復
バーストゲージが1点減少する毎に、LPが1点回復する。

・剣攻撃体力吸収
近接型、可変型の剣形態でアラガミにダメージを与える毎にLPが1点回復する。

・剣攻撃気力吸収
近接型、可変型の剣形態でアラガミにダメージを与える毎にSPが1点回復する。

・捕喰時獲得弾数+1
捕喰攻撃命中時に獲得できるアラガミバレットの数が1個増える。

・空気
存在感が薄れ、アラガミから狙われにくくなる。アラガミの攻撃目標になった際、このスキルが発動していたらGMに申告すること。GMは1d6を振り、出目が1~4なら別のキャラクターに攻撃目標を変更する。

・リンクエイド+n
リンクエイドする際、目標のLPは通常よりもn点多く回復する。

・回復剤+n
回復剤を使用した際、回復するLPが通常よりもn点多くなる。

・回復弾+n
回復弾を命中させた場合、目標の回復するLPが通常よりもn点多くなる。

・ユーザーセンス
アラガミの気配をレーダーのように感知できる。自分を中心に、半径「[知覚]+1」×50mの範囲に存在するアラガミの位置を、ほぼ正確に把握できる。また、このスキルが発動していたら不意打ちを受けない。

・敵体力感知
アラガミの体力(=LP)の減り具合を直感的に知ることができる。このスキルが発動していたらGMに申告すること。GMは以下の表を参照し、そのアラガミの段階を告げること。

◆表: 体力感知段階表

段階:	アラガミの状態
無傷:	ダメージを受けてない
軽傷:	1点以上ダメージを受けている
重傷:	LPが半分以下(端数切上)になっている。
瀕死:	LPが残り2点以下

§強化パーツ

- 神機に装着できる追加ユニットを「強化パーツ」と呼ぶ。
- 強化パーツは2個まで装着可能。
- 強化パーツの効果は、神機を手にしている場合のみ発揮される。
- LP/SPを増減させる効果は神機を手にした瞬間に発生するものとする。この効果は上限と現在値を同時に変動させるものとする。そのため、手放した瞬間に気絶(もしくは死亡)することもある。
- 強化パーツの効果には、マイナスの効果もある。
- 強化パーツの装着/変更/分離は、支部の整備部でやってもらうことになる。
- 相反する効果(例えばLP+1とLP-1)はお互いを打ち消しあう。
- 記述が同じ効果は重複しない。例えばLP+1の効果がある強化ユニットを2つ装着してもLP+2にはならない。ただし、「刺強化1」と「短剣強化1」のように結果として刀身「ショート」の破壊力を増強させる効果であっても、効果の記述が違つたら重複できる。
- 「バーストスキルと同じ」と記述があるものは、その強化パーツを装着時、常時、そのバーストスキルの効果が発揮されているものとする。

◆表: 強化パーツ一覧表

パーツ名 :	コスト:	効果
刺強化1 :	5	ダメージ属性 [刺] の破壊力+1
切強化1 :	5	ダメージ属性 [切] の破壊力+1
叩強化1 :	5	ダメージ属性 [叩] の破壊力+1
火強化1 :	5	ダメージ属性 [火] の破壊力+1
氷強化1 :	5	ダメージ属性 [氷] の破壊力+1
雷強化1 :	5	ダメージ属性 [雷] の破壊力+1
対刺強化1 :	5	ダメージ属性 [刺] からのダメージを1点減少
対切強化1 :	5	ダメージ属性 [切] からのダメージを1点減少
対叩強化1 :	5	ダメージ属性 [叩] からのダメージを1点減少

対火強化1	: 5	: ダメージ属性 [火] からのダメージを1点減少
対水強化1	: 5	: ダメージ属性 [水] からのダメージを1点減少
対雷強化1	: 5	: ダメージ属性 [雷] からのダメージを1点減少

パーツ名	: コスト	: 効果
ガード強化1	: 10	: 装甲使用時の防御修正+1
体力強化1	: 10	: L P + 1
気力強化1	: 10	: S P + 1
応急キット1	: 10	: 回復剤のL P回復量が1点増える
衛生兵	: 10	: リンクエイド時のL P回復量+1

パーツ名	: コスト	: 効果
対ヴェノム	: 15	: 耐性判定 (後述) に成功時、ヴェノム効果を受けない
対リーク	: 15	: 耐性判定 (後述) に成功時、リーク効果を受けない
対ホールド	: 15	: 耐性判定 (後述) に成功時、ホールド効果を受けない
対スタン	: 15	: 耐性判定 (後述) に成功時、スタン効果を受けない
移動強化	: 15	: 武器に関係なくA D Dジャンプが使用可能になる
近距離強化1	: 15	: S P - 1、刀身の攻撃修正+1
遠距離強化1	: 15	: 空気 (バーストスキルと同じ)
神風セット	: 15	: チャージプラスト/クラッシュ使用時、破壊力+1

パーツ名	: コスト	: 効果
刺強化2	: 20	: ダメージ属性 [刺] の破壊力+1、S P + 1
切強化2	: 20	: ダメージ属性 [切] の破壊力+1、S P + 1
叩強化2	: 20	: ダメージ属性 [叩] の破壊力+1、S P + 1
火強化2	: 20	: ダメージ属性 [火] の破壊力+1、S P + 1
水強化2	: 20	: ダメージ属性 [水] の破壊力+1、S P + 1
雷強化2	: 20	: ダメージ属性 [雷] の破壊力+1、S P + 1
対刺強化2	: 20	: ダメージ属性 [刺] からのダメージを1点減少、L P + 1
対切強化2	: 20	: ダメージ属性 [切] からのダメージを1点減少、L P + 1
対叩強化2	: 20	: ダメージ属性 [叩] からのダメージを1点減少、L P + 1
対火強化2	: 20	: ダメージ属性 [火] からのダメージを1点減少、L P + 1
対水強化2	: 20	: ダメージ属性 [水] からのダメージを1点減少、L P + 1
対雷強化2	: 20	: ダメージ属性 [雷] からのダメージを1点減少、L P + 1
ガード強化2	: 20	: 装甲使用時の防御修正+1、構造力+1

パーツ名	: コスト	: 効果
体力強化2	: 25	: L P + 2
気力強化2	: 25	: S P + 2
スナイプ強化	: 25	: 銃身「スナイパー」の破壊力+1
アサルト強化	: 25	: 銃身「アサルト」の破壊力+1
プラスト強化	: 25	: 銃身「プラスト」の破壊力+1
短剣強化1	: 25	: 刀身「ショウ」の破壊力+1
長剣強化1	: 25	: 刀身「ロング」の破壊力+1
大剣強化1	: 25	: 刀身「バスター」の破壊力+1

パーツ名	: コスト	: 効果
応急キット2	: 30	: 回復剤のL P回復量が2点増える
偵察強化	: 30	: ユーバーセンス (バーストスキルと同じ)
近距離強化2	: 30	: L P + 1、S P - 1、刀身の攻撃修正+1
遠距離強化2	: 30	: L P - 1、S P + 1、銃身の攻撃修正+1

パーツ名	: コスト	: 効果
刺強化3	: 35	: ダメージ属性 [刺] の破壊力+1、S P + 2
切強化3	: 35	: ダメージ属性 [切] の破壊力+1、S P + 2
叩強化3	: 35	: ダメージ属性 [叩] の破壊力+1、S P + 2
火強化3	: 35	: ダメージ属性 [火] の破壊力+1、S P + 2
水強化3	: 35	: ダメージ属性 [水] の破壊力+1、S P + 2
雷強化3	: 35	: ダメージ属性 [雷] の破壊力+1、S P + 2
対刺強化3	: 35	: ダメージ属性 [刺] からのダメージを1点減少、L P + 2
対切強化3	: 35	: ダメージ属性 [切] からのダメージを1点減少、L P + 2
対叩強化3	: 35	: ダメージ属性 [叩] からのダメージを1点減少、L P + 2
対火強化3	: 35	: ダメージ属性 [火] からのダメージを1点減少、L P + 2
対水強化3	: 35	: ダメージ属性 [水] からのダメージを1点減少、L P + 2
対雷強化3	: 35	: ダメージ属性 [雷] からのダメージを1点減少、L P + 2

パーツ名	: コスト	: 効果
体力強化3	: 40	: L P + 3
気力強化3	: 40	: S P + 3
短剣強化2	: 40	: 刀身「ショウ」の破壊力+1、S P + 1
長剣強化2	: 40	: 刀身「ロング」の破壊力+1、S P + 1
大剣強化2	: 40	: 刀身「バスター」の破壊力+1、S P + 1
猛毒抗体	: 40	: ヴェノム/フェットリーク/ヴェノムの効果を受けない
疲労抗体	: 40	: リーク/フェイタルリークの効果を受けない
麻痺抗体	: 40	: ホールドの効果を受けない
眩暈抗体	: 40	: スタンの効果を受けない
重量軽減	: 40	: 移動修正を+1だけ相殺 (最高でも±0にするだけ)

パーツ名	: コスト	: 効果
ラスト三分	: 45	: L P 2点以下の時、神機の破壊力+2
死神	: 45	: 状態異常を与えた際の効果時間が2倍になる
全攻撃力強化	: 45	: 神機の破壊力+1 (銃身/刀身の両方に加算)
敵体力感知	: 45	: 敵体力感知 (バーストスキルと同じ)

パーツ名	: コスト	: 効果
全耐性強化	: 50	: 状態異常耐性 (バーストスキルと同じ)
近距離強化3	: 50	: 刀身の攻撃修正+1、破壊力+1
遠距離強化3	: 50	: 銃身の攻撃修正+1、破壊力+1
心身強化	: 50	: L P + 2、S P + 2

○耐性判定
状態異常攻撃を受けた際、難易度=困難9、《生存》での判定に成功すれば、その状態異常を受けない。

S 消耗品

- 原則として消耗品は整備部で購入する。
- 消耗品は個数を正確に管理すること。
- 消耗品のコストは特に記述が無い限り1個あたりの値段。
- 消耗品の使用は原則として能動行動とする。

◆表: 消耗品一覧表

品名	: コスト	: 効果
スタングレネード	: 1	: 状態異常「スタン」の効果が発動 (詳細は後述)。
回復錠	: 1	: L Pを2点回復。
回復錠改	: 2	: L Pを4点回復。
回復錠S	: 3	: L Pを6点回復。
回復球	: 4	: 触れるとL Pを5点回復させる球を設置。何かに触れると消費するため、1人のみ有効。
回復柱	: 5	: 触れるとL Pを5点回復させる柱を設置。最大で4人まで回復に使用可能。同じ回復柱に複数回触れても効果は無い。
レーション	: 1	: S Pを2点回復。非常用保存食。
Oアンプル	: 2	: S Pを4点回復。
Oアンプル改	: 3	: S Pを6点回復。
エリキシル錠	: 4	: L PとS Pを2点ずつ回復。
エリキシル錠改	: 8	: L PとS Pを4点ずつ回復。
エリキシル錠S	: 12	: L PとS Pを6点ずつ回復。
デトックス錠	: 1	: 状態異常「ヴェノム」を解除。
アンチリーク剤	: 1	: 状態異常「リーク」を解除。

○スタングレネード

- 強烈な閃光と音で、近くにいるものを強制的に状態異常「スタン」の状態にする。
- 他のキャラクターに使用宣言しておけば、混戦状態であっても、味方は上記の効果を受けないようにできる。
- アラガミは基本的にスタングレネードの効果を防御できない。ただし、スタングレネードが適用しないアラガミが出現する可能性はある (GMの任意)。

S チーム編成

- 原則として神機使いは3~4名のチームで行動する。
- チームにはリーダーが必要。
- リーダーには以下の義務と権利が与えられる。
義務: ミッションの遂行、戦闘指揮、状況判断、状況報告
権利: 専用個室の使用、神機の整備優先権、支援要請

※本来のリーダーが不在の場合、臨時的リーダーを立てることができるが、それはあくまでも仮措置である。リーダーとしての義務は遂行しなければならないが、権利は得られない。

○リンクエイド

神機使いは、お互いのオラクル細胞を干渉させることで生命力を分け与えることができる。これを「リンクエイド」と呼ぶ。

★リンクエイドのルール

- 原則としてリンクエイドの相手は気絶状態であること。
- 能動行動で相手に触れることで、自分のL PとS Pを半分 (端数切捨) だけ、相手に与えることができる。
- 相手のL Pが減っていない場合は、リンクエイドはできない。
- 与える点数が過剰であっても、与える側の失うL PとS Pは変わらない。

○感応現象

- 感応現象が発生すると、記憶や思い/想いが心にあるままに伝わる。
- 感応現象は、相手に触れることで発動する。
- 原作では感応現象は可変型の神機使い同士で発生するといわれているが、このルールでは使用する神機には関係ないものとする。
- ルール上、感応現象は以下の状態に発生するものとする。

1) 偶発的発動

- G Mは感応現象をシナリオのイベントとして使用してよい。
- 伝わる内容などは、GMの任意とする。

2) 集中発動

- 所縁がお互いに向けて設定されているもの同士の場合、両者がS Pを1点消費して触れ合うことで、感応現象を発生させることができるものとする。
- 片方だけがS Pを1点消費して一方的に伝えるための感応現象としてもよい。
- この手段で感応現象を発生させた場合、瞬間的にその時点での思考や記憶が伝わるものとする。