

§ 注意点

- ・以下のルールは、HexCube[3.0]、およびそれを中核としたルールに摘要できる。
- ・以下のルールを使用するには、GMとプレイヤー全員の同意が必要。
- ・処理が煩雑になることもあるので、導入するには熟考すること。

§ ダメージ属性

- ・武器や兵器、魔法やエネルギーによる攻撃で与えるダメージに属性を設定する。
- ・ダメージ属性は、煩雑にならないように以下の6種類に集約する。
- ・ダメージ属性は [] で囲って表記する。

◆表：ダメージ属性表

名称：説明

[刺]	： 尖ったものや刃物による突き刺し、銃弾による貫通ダメージ
[切]	： 刃物による切断ダメージ
[叩]	： 素手や鈍器、大質量の物体の追突による衝撃ダメージ
[火]	： 高温や光（レーザー）、炎やプラズマによるダメージ
[氷]	： 低温や闇（暗黒物質）によるダメージ
[雷]	： 電気によるダメージ
[心]	： 精神攻撃や心理攻撃によって精神に直接与えられるダメージ

◆表：ダメージ属性のイメージ対応表

名称：攻撃イメージ

[刺]	： ナイフ、槍、弓矢、銃弾、角
[切]	： 刀剣、斧、鉤爪、疾風
[叩]	： 拳、蹴り、棍棒、鞭、体当たり、水撃、地震、衝撃、重力
[火]	： 火炎、光
[氷]	： 氷結、闇
[雷]	： 電撃、麻痺（スタン）
[心]	： 精神攻撃、心理攻撃、幻覚／幻術

○ダメージ属性による特殊効果

攻撃判定時にダブルアップが発生して攻撃が命中した場合、ダメージ属性に対応した特殊効果が発生する（以下を参照）。

◆表：ダメージ属性特殊効果表

名称：特殊効果

[刺]	： 出血（追加でさらに負傷ダメージ1点）
[切]	： 激痛（追加でさらに疲労ダメージ1点）
[叩]	： 転倒（転倒し、起き上がるのに1ターン必要）
[火]	： 火傷（追加でさらに負傷ダメージ1点）
[氷]	： 凍傷（追加でさらに疲労ダメージ1点）
[雷]	： 感電（次の能動行動ができない）
[心]	： 朦朧（次の準備行動ができない）

○攻撃種別

攻撃はその手段によって以下の種別に分けられる。

- 1) 物理攻撃（原則として負傷ダメージを与える）
 - 1-1) 物質攻撃：個体、液体、気体による攻撃
 - 1-2) 燃体攻撃：火炎、電撃、冷気、プラズマなどのエネルギーによる攻撃

- 2) 非物理攻撃 (原則として疲労ダメージを与える)
- 2-1) 精神攻撃 : 超能力や魔法による精神への直接攻撃
- 2-2) 心理攻撃 : 催眠や幻覚/幻術による精神圧迫

◆表 : ダメージ属性と攻撃種別の対応表

ダメージ属性	物理攻撃		非物理攻撃	
	物質攻撃	燃体攻撃	精神攻撃	心理攻撃
[刺]	○			
[切]	○			
[叩]	○			
[火]		○		
[氷]		○		
[雷]		○		
[心]			○	○

○複数の属性を持つ武器の扱い

- ・ 刀剣類や竿状武器のように複数のダメージ属性を備えた武器の場合、最も破壊力の高いと思われる攻撃方法をメインの属性とし、それ以外の属性で攻撃する際には、破壊力に-1の修正を受けるものとする。
- ・ このような武器は使用するダメージ属性を攻撃の際に宣言しなければ、最も破壊力が高くなる属性で攻撃するものとする。

§ 欠損ダメージ

- ・ ダブルアップで命中し、ダメージが中傷以上の場合、欠損ダメージが入る。以下の表でどこが欠損するのか決める。
- ・ 欠損ダメージを受けた際、その部位が元に戻らない限り、LPは回復しない。

◆表 : 欠損ダメージ表

1 d 6	部位	状態
1	頭部	1 d 6 = 1 ~ 2 : 右目、3 ~ 4 : 左目、5 : 右耳、6 : 左耳を欠損
2	胴体	中傷 = 肋骨を骨折、重傷 = 内臓損傷、致命 = 内臓破裂
3	右腕	中傷 = 筋肉破損、重傷 = 骨折、致命 = 切断 or 粉碎
4	左腕	中傷 = 筋肉破損、重傷 = 骨折、致命 = 切断 or 粉碎
5	右脚	中傷 = 筋肉破損、重傷 = 骨折、致命 = 切断 or 粉碎
6	左脚	中傷 = 筋肉破損、重傷 = 骨折、致命 = 切断 or 粉碎

§ レベル修正値 (LMP = Level Modify Point)

- ・ 「レベル修正値」もしくは「LMP」と記述がある場合、指定されたレベルと以下の表からLMPを求めた値を使用する。
- ・ 例えばレベル = 1なら+1、レベル = 6なら+3となる。

◆表 : レベル修正値変換表

レベル	LMP
0	±0
1 ~ 2	+1
3 ~ 5	+2
6 ~ 9	+3
10 ~ 14	+4
15 ~ 20	+5
21 ~ 27	+6
28 ~ 35	+7
36 ~ 44	+8
45 ~ 54	+9
55 ~ 65	+10