



Hex Cube [2.0] コアルール

◆表：テンポラリー・エフェクトの種類

- a) 振りなおし：ダイスを振った直後に使用宣言。そのダイスを振りなおす。振りなおした出目を使用する。
- b) ダメージ+1：ダメージが発生した直後に使用宣言。そのダメージを+1する。
- c) ダメージ-1：ダメージが発生した直後に使用宣言。そのダメージを-1する。
- d) カバーリング：攻撃が命中した直後に使用宣言。他人が受けるダメージを自分がかわりに受ける。
- e) 割り込み行動：行動したいタイミングで使用宣言。そのタイミングで行動するキャラよりも先に行動する。割り込み行動に対して、このエフェクトでさらに割り込むことはできない。

※補足

- ・上記のエフェクトを他人に使わせるために自分のゲージにチェックを入れてもよい。
- ・戦闘中に上記のエフェクトを使用しても、自分の行動順番は消費しない。
- ・複数のキャラが1つの目標に対し上記のエフェクトの効果を集中してもよい。
- ・一人が一度に使用できるテンポラリー・エフェクトは1つまで。

◆表：パーマネント・エフェクトの種類

- a) 自動成功：ダイスを振る前に使用宣言。その判定を自動的成功とする。対抗判定で達成値が必要な場合、相手の達成値+1を自分の達成値とする。
- b) 自動失敗：ダイスを振る前に使用宣言。その判定を自動的失敗とする。
- c) 全回復：受けているダメージを全て回復する。いつでも使用宣言可能。
- d) 蘇生：死亡状態の時のみ使用宣言可能。死亡した状態から蘇生する。受けているダメージは全て回復する。
- e) 絶対防御：ダメージが発生した直後に使用宣言。受けるダメージを0にする。

※補足

- ・上記のエフェクトを他人に使わせるために自分のCLVを低下させてもよい。
- ・CLVは0レベルまで低下させることが可能。
- ・特に記述が無い限り、CLVが低下しても他の要素は変化しないものとする。
- ・『自動成功』と『自動失敗』は、お互いの効果を打ち消すことにも使用可能。
- ・戦闘中に上記のエフェクトを使用しても、自分の行動順番は消費しない。
- ・一人が一度に使用できるパーマネント・エフェクトは1つまで。

◆表：難易度表

- 記：難易度
A：至難11
B：困難9
C：普通7
D：簡単5
E：楽勝3

◆表：達成値威力表

- | 達成値 | 威力値 |
|-------|------|
| 0~2 | 無傷0 |
| 3~5 | 掠傷1 |
| 6~8 | 軽傷3 |
| 9~11 | 中傷5 |
| 12~14 | 重傷7 |
| 15~17 | 致命9 |
| 18~ | 死亡11 |

◆表：能動行動

- 1) 巡航移動：移動力×2m移動する。
- 2) 攻撃行動：指定した目標を攻撃する。対応する戦闘系スキルを使用。
- 3) 作業行動：数秒以内に実行できる行動1つ（可能かどうかはGMが判断）。

◆表：準備行動

- 1) 補助移動：移動力×1m移動する。
- 2) 準備動作：武器の用意、持ち替え、受け渡しなど。
- 3) 合図確認：一瞬で可能な合図、確認動作、アイコンタクトなど。

※能動行動／巡航移動と準備行動／補助移動を組み合わせることで全力移動となる。

◆表：受動行動

- 1) 防御行動：物理的な攻撃を防御する。《運動》を使用。
- 2) 抵抗行動：精神的圧力に抵抗する。《意志》を使用。

◆表：関係表

- #) 関係：説明
- 1) 恋愛：文字通りの恋愛関係。夫婦や恋人の関係。
 - 2) 友情：いわゆる友人のレベル、良い意味でのライバル
 - 3) 信頼：信用できる知り合い、ビジネスパートナーなど
 - 4) 興味：様々な意味で気になっている
 - 5) 不信：信用できないと思っている
 - 6) 敵意：敵対心、殺意や悪意の対象、悪い意味でのライバル

◆表：経験点使用方法一覧表

- ・CLVを1レベル上げる：6点消費
- ・持っているスキルを1レベル上げる：2点消費※
- ・新しいスキルを1レベルで取得：2点消費
- ・財産ポイントを3点獲得：1点消費

※経験点でSLVを上昇させる際の上限はCLV+1とする。

◆表：装備一覧

#) 武器：コスト：攻撃修正：破壊力

- 1) 格闘武器：1：±0：-1
- 2) 白兵武器：2：±0：±0 ※片手用
- 3) 白兵武器：3：-1：+1 ※両手用
- 4) 投擲武器：1：±0：-1
- 5) 射出武器：2：±0：±0
- 6) 銃撃武器：3：±0：+1
- 7) 砲撃武器：4：-1：+2

※素手／蹴りはコスト=0、攻撃修正=±0、破壊力=-2とする。

※武器の具体的な形状は自由とする。

※矢／銃弾などはルール上管理しない（必要なだけ所持しているものとする）。

※片手でも両手でも使える白兵武器は、両手用として購入する。

#) 防具：コスト：攻撃修正：防御修正：構造力

- 1) 部分鎧：3：±0：-1：+1
- 2) 軽装鎧：4：±0：-2：+2
- 3) 重装鎧：5：-1：-3：+3
- 4) 小盾：2：±0：+1：+1
- 5) 中盾：3：-1：+1：+2
- 6) 大盾：4：-2：+2：+3

※鎧・盾の具体的な形状や材質は自由とする。

※部分鎧=兜を除く部分的に鎧を装備している。

※軽装鎧=兜を含む比較的軽量の鎧をほぼ全身に装備している。

※重装鎧=兜を含む比較的重量のある鎧をほぼ全身に装備している。

#) その他：コスト：備考

- 1) 携帯電話：1：舞台によっては無線機でもよい。
- 2) 工具セット：1：《修理》の達成値に+2。
- 3) 生存キット：1：《生存》の達成値に+2。
- 4) ノートPC：2：ネットで検索することで《雑学》の達成値に+2。
- 5) 応急キット：1：《医術》の達成値に+2。
- 6) 栄養ドリンク：1：消耗品。1個でSPを1点回復。

◆表：コスト評価表

- | コスト | 評価 |
|-----|----------------------------|
| 0 | タダで入手できるもの |
| 1 | 安価なもの／普及品／世界観として誰でも持っているもの |
| 2 | それなりの値段はするが普通に入手可能なもの |
| 3 | 専門的な店なら普通にあるもの |
| 4 | 普通の生活には不要な高額品 |
| 5 | 注文生産しなければならないような高額品 |
| 6 | 借金すれば個人所有がギリギリ可能だと思える高額品 |

◆表：経験点獲得チェック表

- ・最後まで参加した：1点獲得
- ・他のPCと協力して行動できた：1点獲得
- ・他のPCが主人公のステージに積極的に登場した：1点獲得
- ・状況のまとめ役や作戦立案などリーダー的行動を積極的に行った：1点獲得
- ・参加者全員が特に優秀な活躍をしたと判断した：1点獲得※

※ラストステージで経験点を計算中に、どのキャラクターが特に優秀な活躍をしたのか、参加者全員で相談して決定する。これに選ばれるキャラクターが複数いてもよい。

- ・他のPC／NPCを援護する目的でエフェクトを使用した場合、1回毎に経験点をテンポラリー・エフェクトを使用→1点獲得
パーマネント・エフェクトを使用→2点獲得
この場合の経験点は、エフェクトを使用したその時点で獲得できる。