

§ 注意点

- 以下のルールは、HexCube[2.0]、およびそれを中核としたルールに摘要できる。
- 追加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
[水]	： 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

◆表：ダメージ属性のイメージ対応表

名 称	物理攻撃	魔法攻撃／エネルギー攻撃
[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
[水]	：	氷結、闇
[雷]	：	電撃、麻痺（スタン）

○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。

○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）
[水]	： 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）

§ 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、SLVと以下の表からLMPを求めた値を使用する。
- 例えばSLV＝1なら＋1、SLV＝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

§ 水域修正

- 水に浸かった状態で活動する場合、状況に応じて以下の表の修正を受ける。
- 修正がかかるのは明らかに水の影響で動きが鈍る行動（移動など）のみに注意。

◆表：水域修正表

水の量	修正	巡航移動	補助移動
膝ぐらいまで	－1	移動力×2m	移動力×1m
腰ぐらいまで	－2	移動力×1m	移動力÷2m
肩ぐらいまで	－3	移動力×1m	移動力÷2m
完全に水中	－4	移動力÷2m	移動力÷4m

§ 不意打ちルール

- 不意打ちする側は《隠密》、される側は《知覚》で対抗判定。
- 不意打ちする側が勝てば、そのターン、される側は防御の判定に－1される。
- 特殊能力等の効果で「不意打ちを受けない」とある場合、上記の防御判定－1の修正は受けないものとする。