

HexMask【チャート集】

◆表：装備一覧1

#)	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／蹴りのコストは0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。
 ※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 : 構築力

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＝兜を含む比較的重量な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。

◆表：装備一覧2

#)	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：その他アイテム一覧表：回復系

#)	アイテム名	コスト	効果
1)	傷薬	1	：LPを1 d 6点回復
2)	宝玉	3	：LPを全回復
3)	チューインソウル	2	：SPを1 d 6点回復
4)	ヒランヤ	4	：SPを全回復
5)	ソーマ	5	：LPとSPを全回復
6)	地返し玉	4	：死亡者をLP＝1、SP＝1の状態で蘇生させる
7)	反魂香	6	：死亡者をLPとSPが全快の状態で蘇生させる
8)	鎮静剤	1	：バッドステータス「混乱・恐怖」を回復
9)	気付け薬	1	：バッドステータス「睡眠・気絶」を回復
10)	ディスチャーム	1	：バッドステータス「魅了」を回復
11)	ディスパライズ	1	：バッドステータス「麻痺」を回復
12)	ディスパインド	1	：バッドステータス「拘束」を回復
13)	ディスクローズ	1	：バッドステータス「魔封」を回復
14)	ディシック	2	：バッドステータス「病氣」を回復
15)	ディスポイズン	2	：バッドステータス「猛毒」を回復
16)	ディストーン	2	：バッドステータス「石化」を回復
17)	ロイヤルゼリー	3	：バッドステータス「老化」を回復

◆表：その他アイテム一覧表：護符系

#)	アイテム名	コスト	効果
1)	フィジカルガード	3	：《物攻》によるダメージを1回だけ無効にする
2)	スタップガード	1	：《貫》によるダメージを1回だけ無効にする
3)	スラッシュガード	1	：《斬》によるダメージを1回だけ無効にする
4)	クラッシュガード	1	：《衝》によるダメージを1回だけ無効にする
5)	マジカルガード	3	：《魔攻》によるダメージを1回だけ無効にする
6)	ヒートガード	1	：《熱》によるダメージを1回だけ無効にする
7)	コールドガード	1	：《凍》によるダメージを1回だけ無効にする
8)	スパークガード	1	：《雷》によるダメージを1回だけ無効にする
9)	コアシールド	1	：異にかかった際に1回だけ回避できる
10)	数多の鐘	1	：1 d 3 ステージの間、悪魔に遭遇しやすくなる
11)	封魔の鈴	2	：1 d 3 ステージの間、悪魔との遭遇を回避する

◆表：合体魔法一覧表

#)	名称	人数	種別	スキル	必要属性	効果	効果イメージ
1)	ニードルレイン	2	：攻撃	《物攻》	貫＋貫	：範囲攻撃[貫]	針状の力場が雨のように降り注ぐ。
2)	ブレードダンス	2	：攻撃	《物攻》	斬＋斬	：範囲攻撃[斬]	木の葉のごとく刃が舞う。
3)	ソニックバイス	2	：攻撃	《物攻》	衝＋衝	：範囲攻撃[衝]	衝撃波が両側から津波のように挟み込む。
4)	ファイアストーム	2	：攻撃	《魔攻》	熱＋熱	：範囲攻撃[熱]	炎が渦を巻きながら敵を巻きこむ。
5)	フリーズストーム	2	：攻撃	《魔攻》	凍＋凍	：範囲攻撃[凍]	超低温の渦が敵を巻きこむ。
6)	サンダーストーム	2	：攻撃	《魔攻》	雷＋雷	：範囲攻撃[雷]	雷が乱舞する。
7)	マハカジャ	2	：強化	《強化》	大属同一	：範囲強化	立ち上る光の粒子が力を与える。
8)	マハンダ	2	：劣化	《劣化》	大属同一	：範囲劣化	拡散し落ちていく粒子が力を奪う。
9)	マハディ	2	：回復	《回復》	大属同一	：範囲回復	傷口を光が塞いで癒す。
10)	リボルバーブレイク	3	：攻撃	《物攻》	貫＋斬＋衝	：特単攻撃[*]	回転する弾倉から武器が射出される。
11)	カオスヴォルテックス	3	：攻撃	《魔攻》	熱＋凍＋雷	：特単攻撃[*]	色が混ざり合うエネルギーの渦が射出される。
12)	トータルリフレッシュ	3	：回復	《回復》	大属全異	：完全回復	包み込むように回転する光が全ての傷を癒す。
13)	トータルブッシング	3	：蘇生	《回復》	大属同一	：完全蘇生	集まってくる光が命を取り戻させる。
14)	真・轟天槍	4	：攻撃	《物攻》	貫＋魔3属	：単体攻撃[貫]	巨大な槍が敵を貫く。
15)	真・無双剣	4	：攻撃	《物攻》	斬＋魔3属	：単体攻撃[斬]	巨大な剣が敵を切り裂く。
16)	真・激震棍	4	：攻撃	《物攻》	衝＋魔3属	：単体攻撃[衝]	巨大な棍棒が敵を叩き潰す。
17)	炎将烈火陣	4	：攻撃	《魔攻》	熱＋物3属	：単体攻撃[熱]	炎の柱で結界を形成し中にいるものを焼き尽くす。
18)	氷将凍結陣	4	：攻撃	《魔攻》	凍＋物3属	：単体攻撃[凍]	氷の粒子が取り囲み敵を氷柱に閉じ込める。
19)	雷将轟雷陣	4	：攻撃	《魔攻》	雷＋物3属	：単体攻撃[雷]	複数の雷球が敵を取り囲み電撃を集中して浴びせる。
20)	ヘキサヘドロン	6	：攻撃	《魔攻》	6属性全て	：特単攻撃[*]	虹色に輝く立方体を形成し叩きつける。

※人数 : その合体魔法を発動するのに必要なベルソナの数。

※種別 : その合体魔法の分類。

※スキル : 効果値の計算とリーダーが判定に使用するスキル。

※必要属性 : その合体魔法の発動に必要な小属性の組み合わせ。

『大属全異』とある場合は、発動に参加するベルソナの大属性が全て異なること。
 『大属同一』とある場合は、発動に参加するベルソナの大属性が全て同じであること。

※効果 : その合体魔法の基本的な効果。

◆表：合体魔法効果一覧

- ・単体攻撃：1体の目標にダメージを与える。
- ・範囲攻撃：数体の目標にダメージを与える。
- ・範囲強化：数体の目標の行動を強化する。
- ・範囲劣化：数体の目標の行動を妨害する。
- ・範囲回復：数体の目標のダメージを回復する。
- ・特単攻撃：特殊な単体攻撃。発動時に必要属性の中からのダメージ属性で攻撃するのかわ選択できる（参加者で相談すること）。
- ・完全回復：LPとSPは全回復する。
- ・完全蘇生：蘇生し、LPとSPは全回復する。

◆表：アルカナ／基本相性／大属性／種族対応表

#)	アルカナ	基本相性		大属性	対応種族
		男	女		
0)	愚者[FOOL]	○	○	物理	民霊、怪異、忍者
1)	魔術師[MAGICIAN]	—	—	精霊	幻魔、英雄、魔術師
2)	女教皇[PRESTESS]	—	—	神聖	女神、神樹
3)	女帝[EMPERESS]	—	—	物理	地母神、鬼女
4)	皇帝[EMPEROR]	—	—	精霊	魔神、猛将
5)	教皇[HIEROPHANT]	—	—	神聖	鬼神、御霊
6)	恋人[LOVERS]	—	○	精霊	妖精、地霊、精霊
7)	戦車[CHARIOT]	—	—	物理	破壊神、狂神
8)	力[STRENGTH]	○	—	神聖	龍王、秘神、妖鬼
9)	隠者[HERMIT]	—	○	精霊	聖獣
10)	運命の輪[FORTUNE]	—	—	神聖	運命神、時間神、魔獣、珍獣
11)	正義[JUSTICE]	—	—	物理	軍神、妖鳥
12)	吊された男[HANGEDMAN]	—	—	暗黒	堕天使、業魔
13)	死神[DEATH]	—	—	暗黒	死神、悪霊、屍鬼
14)	節制[TEMPERANCE]	—	○	物理	神獣、凶鳥
15)	悪魔[DEVIL]	—	—	暗黒	魔王、幽鬼、外道
16)	塔[TOWER]	—	—	暗黒	邪神、妖獣
17)	星[STAR]	×	○	精霊	妖魔、邪鬼
18)	月[MOON]	○	×	暗黒	月神、夜魔、妖樹
19)	太陽[SUN]	—	○	精霊	太陽神、炎神、霊鳥、威霊
20)	審判[JUDGMENT]	—	—	神聖	大天使、天使
21)	世界[WORLD]	○	—	物理	龍神、豊穡神、邪龍

◆表：ゲーム中LV（PLV、DLV）、悪魔LP&SP、SLV変換表

元LV	LV	LP	物攻	物防	魔攻	魔防	強化	劣化	回復
1～9	1	2	1	0	1	0	0	0	0
10～19	2	4	1	1	1	0	0	0	0
20～29	3	6	2	1	2	1	0	0	0
30～39	4	8	2	2	2	2	0	0	0
40～49	5	10	3	2	3	2	0	0	0
50～59	6	12	3	3	3	3	0	0	0
60～69	7	14	4	3	4	3	0	0	0
70～79	8	16	4	4	4	4	0	0	0
80～89	9	18	5	4	5	4	0	0	0
90～99	10	20	5	5	5	5	0	0	0

◆表：ベルバトルルームの住人登場決定表

2d6	イゴール	ベラドンナ	ナナシ	悪魔絵師	助手
2	○	×	×	○	△
3	○	○	○	×	△
4	○	×	○	×	○
5	○	○	×	○	△
6	○	×	×	×	△
7	○	○	○	○	△
8	○	×	×	×	○
9	○	○	×	×	△
10	○	×	○	○	△
11	○	○	○	×	△
12	○	×	×	○	○

※記号判定：○＝登場する、×＝登場しない、△＝依頼を受けている時は登場

◆表：ランダム遭遇表：種族／遭遇数

d66	種族	遭遇数
1 1	夜魔	1 d 3
1 2	妖魔	1 d 3
1 3	妖精	1 d 3 + 1
1 4	天使	1 d 3 + 1
1 5	堕天使	1 d 3
1 6	龍王	1 d 3
2 2	邪龍	1 d 3
2 3	妖鳥	1 d 3
2 4	凶鳥	1 d 3
2 5	魔獣	1 d 3
2 6	妖獣	1 d 6
3 3	鬼女	1 d 3
3 4	妖鬼	1 d 3 + 2
3 5	地霊	1 d 3
3 6	邪鬼	1 d 3 + 1
4 4	幽鬼	1 d 3
4 5	悪霊	1 d 3
4 6	屍鬼	1 d 3
5 5	外道	1 d 3
5 6	業魔	1 d 3
6 6	2 種混合（上記の表で2回振り、2種類の種族が混ざって出現）	

◆表：悪魔ランダム行動表

1 d 6	行動
1～2	《物攻》か《魔攻》のどちらか高い方で攻撃する。
3	味方1体に《強化》を使う（目標スキルは《物攻》か《魔攻》のどちらか高い方）。《強化》が0、もしくは味方が居ない場合は、1と同じ。
4	敵1体に《劣化》を使う（目標スキルは《物攻》か《魔攻》のどちらか高い方。相手がベルソナ使いや悪魔でない場合は戦闘系スキルからランダムで決定する）。《劣化》が0の場合は、1と同じ。
5	味方1体に《回復》を使う。味方が居ない場合は自分を回復する。《回復》が0なら1と同じ。
6	防御に徹する（防御判定に+2）

◆表：戦闘後獲得アイテム選択表

1 d 6	対応表
1～2	光る石を見つけた。→「宝石選択表」で振る。
3～4	カードを見つけた。→「カード選択表」で振る。
5～6	アイテムは得られなかった。

◆表：デビルアナライズ難易度表

記：難易度：判明する特性
A：至難11：全てのゲームデータ
B：困難9：LP&SPと一番高いレベルのスキル
C：普通7：属性防御性能
D：簡単5：小属性
E：楽勝3：大属性

◆表：悪魔遭遇反応表

2 d 6	反応
2～4	敵対：明らかに敵意が感じとれます。キャラクター達がなんとかならぬ限り戦闘になります。
5～8	中立：悪魔は警戒しています。会話せずに立ち去ろうとすると反応は敵対的となり、無視すれば即座に戦闘になります。
9～10	友好：悪魔は様子を見ています。会話することもできます。無視しても戦闘にはならず、悪魔は立ち去ります。
11～12	好意：悪魔の方から声をかけてきます→「悪魔好意反応表」へ

◆表：悪魔への要求難易度表

記：難易度	悪魔への要求
A：至難11	手助けして欲しい
B：困難9	アイテムが欲しい
C：普通7	情報が欲しい
D：簡単5	立ち去って欲しい

※遭遇時の態度による難易度修正

- ・敵対：+1
- ・友好：-1
- ・好意：-2

◆表：会話獲得アイテム選択表

1 d 6	対応表
1～3	「宝石選択表」で振る。
4～6	「カード選択表」で振る。

◆表：悪魔好意反応表

1 d 6	内容
1～2	質問に答えて欲しい（悪魔が疑問に思っていることを聞いてきます）
3～4	生気を吸わせて欲しい（生気を吸われ負傷ダメージを1点受けます）
5～6	アイテムが欲しい（なんらかのアイテムを要求してきます）

◆表：コンタクトコマンド対応スキル表

#)	スキル	交渉の例
1)	《交渉》	：説得する、演説する、あやす、褒める、ホラを吹く、皮肉を言う
2)	《器用》	：手品
3)	《雑学》	：知識の豊かさを披露する
4)	《戦術》	：戦いの手法（兵法など）を語る
5)	《財力》	：金で釣る、勧誘する
6)	《芸術》	：歌唱、踊る、脅す／怯えたふり（演技）
7)	《知識》	：専門知識を披露する

◆表：宝石選択表

1 d 6	対応表
1~2	一般宝石一覧表で振る
3	希少宝石一覧表で振る
4~5	魔法石一覧表で振る
6	結晶石一覧表で振る

◆表：一般宝石一覧表

1 d 2	1 d 6	名称	宝石の色	大属性	小属性
1	1	アメジスト	紫	物理R	小属R
	2	ガーネット	赤	物理R	小属R
	3	アクアマリン	無／青	精霊R	小属R
	4	トパーズ	黄	神聖R	小属R
	5	ムーンストーン	乳青	精霊R	小属R
	6	マラカイト	緑	神聖R	小属R
2	1	オニキス	黒	暗黒R	小属R
	2	ターコイズ	青緑	暗黒R	小属R
3~6		魔法石一覧表で振る			

※精霊R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：精霊」で振って決める。
 ※物理R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：物理」で振って決める。
 ※神聖R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：神聖」で振って決める。
 ※暗黒R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：暗黒」で振って決める。
 ※小属R = 「小属性ランダム表」で振って決める。

◆表：希少宝石一覧表

1 d 2	1 d 6	名称	宝石の色	大属性	小属性
1	1	アレキサンドライト	深緑／暗赤	暗黒R	小属R
	2	ダイヤモンド	透明	神聖R	小属R
	3	エメラルド	緑	精霊R	小属R
	4	サファイア	青	精霊R	小属R
	5	ルビー	赤	物理R	小属R
	6	パール	乳白	暗黒R	小属R
2	1	タンザナイト	灰紫	物理R	小属R
	2	オパール	白	神聖R	小属R
3~6		魔法石一覧表で振る			

※精霊R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：精霊」で振って決める。
 ※物理R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：物理」で振って決める。
 ※神聖R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：神聖」で振って決める。
 ※暗黒R = 「大属性ランダムアルカナ対応表：暗黒」で振って決める。
 ※小属R = 「小属性ランダム表」で振って決める。

◆表：魔法石一覧表

1 d 6	名称	効果
1~2	魔石	LPを1 d 6点回復
3~4	氣石	SPを1 d 6点回復
5~6	結晶石	一覧表で振る

◆表：結晶石一覧表

1 d 6	名称	大属性	小属性
1	裂晶石（れっしょうせき）	大属R	貫通[貫]
2	暫晶石（ざんしょうせき）	大属R	斬撃[斬]
3	衝晶石（しょうしょうせき）	大属R	衝撃[衝]
4	炎晶石（えんしょうせき）	大属R	熱核[熱]
5	氷晶石（ひょうしょうせき）	大属R	凍結[凍]
6	雷晶石（らいしょうせき）	大属R	雷撃[雷]

※大属R = 「大属性ランダム表」で振って決める。
 ※敵に投げつけると対応する小属性の攻撃が発生する効果を持つ。
 ※攻撃に使う場合のLVは1 d 3 + 1で取得時に決定。

◆表：カード選択表

1 d 6	対応表
1~2	魔法カード一覧表で振る
3~4	タロットカード表で振る
5~6	悪魔カード（その悪魔が描かれたカード）

◆表：魔法カード一覧表

1 d 6	魔法カード
1	物攻カード：1 d 3 → 1：貫、2：斬、3：衝、LVは1 d 3 + 1で決定
2	魔攻カード：1 d 3 → 1：熱、2：凍、3：雷、LVは1 d 3 + 1で決定
3	強化カード：LVは1 d 3 + 1で決定
4	劣化カード：LVは1 d 3 + 1で決定
5	回復カード：LVは1 d 3 + 1で決定
6	ブランクカード（様々なカードに書き換え可能）

※使用する場合は対応するスキルと同様に扱う。

◆表：タロットカード表（2 d 6を振り11~66の組合せを出す）

d 66	タロットカード名	大属性	小属性
1 1	魔術師[MAGICIAN]	精霊	小属R
1 2	女教皇PRESTESS]	神聖	小属R
1 3	女帝[EMPERESS]	物理	小属R
1 4	皇帝[EMPEROR]	精霊	小属R
1 5	教皇[HIEROPHANT]	神聖	小属R
1 6	恋人[LOVERS]	精霊	小属R
2 2	戦車[CHARIOT]	物理	小属R
2 3	力[STRENGTH]	神聖	小属R
2 4	隠者[HERMIT]	精霊	小属R
2 5	運命の輪[FORTUNE]	神聖	小属R
2 6	正義[JUSTICE]	物理	小属R
3 3	吊された男[HANGEDMAN]	暗黒	小属R
3 4	死神[DEATH]	暗黒	小属R
3 5	節制[TEMPERANCE]	物理	小属R
3 6	悪魔[DEVIL]	暗黒	小属R
4 4	塔[TOWER]	暗黒	小属R
4 5	星[STAR]	精霊	小属R
4 6	月[MOON]	暗黒	小属R
5 5	太陽[SUN]	精霊	小属R
5 6	審判[JUDGMENT]	神聖	小属R
6 6	世界[WORLD]	物理	小属R

※「愚者[FOOL]」はこの表では取得できない。
 ※小属R = 「小属性ランダム表」で振って決める。

◆表：大属性ランダム表

1 d 6	大属性
1~2	精霊[Elemental]
3~4	物理[Physical]
5	神聖[Holylight]
6	暗黒[Eviildark]

→各「大属性ランダムアルカナ対応表」へ

◆表：大属性ランダムアルカナ対応表：精霊

1 d 6	精霊属性のアルカナ種族
1	魔術師[MAGICIAN]
2	皇帝[EMPEROR]
3	恋人[LOVERS]
4	隠者[HERMIT]
5	星[STAR]
6	太陽[SUN]

◆表：大属性ランダムアルカナ対応表：物理

1 d 6	物理属性のアルカナ種族
1	愚者[FOOL]
2	女帝[EMPERESS]
3	戦車[CHARIOT]
4	正義[JUSTICE]
5	節制[TEMPERANCE]
6	世界[WORLD]

◆表：大属性ランダムアルカナ対応表：神聖

1 d 6	神聖属性のアルカナ種族
1	女教皇PRESTESS]
2	教皇[HIEROPHANT]
3	力[STRENGTH]
4	運命の輪[FORTUNE]
5	審判[JUDGMENT]

※6は振り直し

◆表：大属性ランダムアルカナ対応表：暗黒

1 d 6	暗黒属性のアルカナ種族
1	吊された男[HANGEDMAN]
2	死神[DEATH]
3	悪魔[DEVIL]
4	塔[TOWER]
5	月[MOON]

※6は振り直し

◆表：小属性ランダム表

1 d 6	小属性
1	貫通[貫]
2	斬撃[斬]
3	衝撃[衝]
4	熱核[熱]
5	凍結[凍]
6	雷撃[雷]