

武器作成チャート

属性A			
名称	説明	効果	取得点
物理	剣・弓・銃・打撃等の物理ダメージです。ビームや火炎放射器もこれに含まれます。	「属性A:物理」にする。	1
魔術	マナ・魔力を媒介とする魔法技術によるダメージです。	「属性A:魔術」にする。	1
加護	精霊・神・悪魔など誰かの力を借用する技術によるダメージです。	「属性A:加護」にする。	1

属性B			
名称	説明	効果	取得点
無	属性無し	「属性B:なし」にする。	0
火	火属性となる。 対抗属性:水	「属性B:火」にする。 【威力修正】+5	5
水	水属性となる。 対抗属性:火	「属性B:水」にする。 【命中修正】+2	5
風	風属性となる。 対抗属性:土	「属性B:風」にする。 【命中修正】+2	5
土	土属性となる 対抗属性:風	「属性B:土」にする。 【威力修正】+5	5
聖	聖属性となる。 対抗属性:魔	「属性B:聖」にする。 【命中修正】+2	10
魔	魔属性となる。 対抗属性:聖	「属性B:魔」にする。 【威力修正】+5	10
謎	上記以外の属性となる。 属性名は好きに名乗る事。	「属性B:謎(個々に設定)」にする。	15

射程			
名称	説明	効果	取得点
近接	籠手、剣、ハンマーなど接近距離で使用する武器	「射程:至近」にする。	0
長物	槍、大剣、棒など、少し長い武器 踏み込んで使うことでエンゲージ外からでも攻撃可能	「射程:5m」にする。	3
射撃A	銃、弓、投げナイフ、魔法など射程を持つ武器その1	「射程:10m」にする。	5
射撃B	銃、弓、投げナイフ、魔法など射程を持つ武器その2	「射程:20m」にする。 自身と同じエンゲージの対象に攻撃不可	8
射撃C	銃、弓、魔法など射程を持つ武器その3 接近距離の対象に攻撃不可	「射程:50m」にする。 自身と同じエンゲージの対象に攻撃不可	15

形状			
名称	説明	効果	取得点
無手	手に持つ必要の無い武器。 籠手や魔法など。他に手に何か持っている和使用不可能。	準備不要	3
片手	片手で持てる武器。 杖の先から魔法が出るのも片手持ちならこれ	【威力修正】+3	3
両手	両手で持つ必要のある武器。 弓や両手持ちの杖もこれ。	【威力修正】+9 【命中修正】-2	4
双手	双剣など片方ずつに装備できる武器	【威力修正】+6	5
片手半	片手/両手を選択可能。選択した方の効果を得る。	片手/両手に準じる。	6

対象			
名称	説明	効果	取得点
単体	単体のみを対象とする武器	「対象:単体」にする。	0
複数A	対象を1体追加	「対象:2体」にする。	20
複数B	対象を2体追加	「対象:3体」にする。	40
範囲	対象を範囲に変更する。 手榴弾とか。	「対象:範囲」にする。	20
範囲(選択)	対象を範囲(選択)に変更する。 集団の中でも敵だけ打ち抜く。	「対象:範囲(選択)」にする。	60

威力			
名称	説明	効果	取得点
無	特殊効果なし	なし	0
強化A	威力を少し上げる	【威力修正】+5	4
強化B	威力を上げる	【威力修正】+10	10
強化C	威力を凄く上げる	【威力修正】+20	30
強化D	威力を思いっきり上げる	【威力修正】+50	120
強化E	何を壊すつもりなのだろうか	【威力修正】+100	300

効果A			
名称	説明	効果	取得点
無	特殊効果なし	なし	0
命中A	狙いを定める。	【命中修正】+2	8
命中B	狙いを定める。	【命中修正】+4	24
防御A	防具としても使える。	【防御点修正】+2	40
防御B	防具としても使える。	【防御点修正】+6	60
受流A	回避の助けにする。	【回避修正】+1	20
受流B	回避の助けにする。	【回避修正】+3	80
巨大	でかくて重い。	【威力修正】+5 【命中修正】-1	20
超巨大	すごくでかくてすごい重い。	【威力修正】+15 【命中修正】-4 「形状:両手」の場合のみ選択可能	40
投擲	投げて使える	「射程:20m」の武器としても使用可能。この効果を選択した場合、威力判定後に使用した武器は失われる。 回収できるかどうかはGMの裁定に従う事。	10
盾	盾です。	最終的な【威力修正】を半分(端数切り上げ)とし、同じ値を【防御点修正】とする。 例:【威力修正】+11の武器に「効果A:盾」を適用すると【威力修正】+6【防	10
召喚	呼べば現れる	呼ぶと即座に装備可能。呼ぶ行動にマイナーアクションもメジャーアクションも使用する必要は無い。	30
軽減A	技の発動を助ける	技の消費MPを-20する。	30
軽減B	技の発動を助ける	技の消費MPを半分にする(端数切り上げ)	300

効果B			
名称	説明	効果	取得点
無	特殊効果なし	なし	0
毒	毒を与える。 毒塗ったり瘴気が混じっていたり	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:毒を与える	40
麻痺	麻痺を与える。 痺れ薬だったり、電気びりびりだったり。	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:麻痺を与える	100
眠り	眠りを与える。 眠り薬だったり、ショックで昏倒だったり。	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:眠りを与える	80
混乱	混乱を与える。 バニくったり、幻覚見たり	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:混乱を与える	80
暗闇	暗闇を与える。 フラッシュの目潰しとか	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:暗闇を与える	100
転倒	転倒を与える。 足払いとか地震とか	1点でも【HP】にダメージが入った場合 バッドステータス:転倒を与える	80

効果C			
名称	説明	効果	取得点
無	特殊効果なし	なし	0
使用制限	1日に1回しか使えない	1日に1回しか使えない	-100
使用制限	1日に3回しか使えない	1日に3回しか使えない 《使用制限A》との同時取得不可	-50
消費A	銃弾や宝石などを消費しないと使えない。	使用前に「カートリッジA」を消費する。 消費できない場合、命中判定は自動失敗となる。	-10
消費B	銃弾や宝石などを消費しないと使えない。	使用前に「カートリッジB」を消費する。 消費できない場合、命中判定は自動失敗となる。	-30
消費C	銃弾や宝石などを消費しないと使えない。	使用前に「カートリッジC」を消費する。 消費できない場合、命中判定は自動失敗となる。	-50
準備	準備が必要。	使用するためにはメジャーアクションを使って準備を行わなければならない。 準備状態のままにしておけないため、戦闘開始時は未準備状態となる事。	-20
反動A	無理な体勢で放ったり、反動が酷かったり。	技の使用後、麻痺/転倒/眠りのいずれか1つのバッドステータスを得る。 これに対して《耐性A()》《耐性B()》は無効となる。	-20