

工房ふぁっきゅー。主に真性工房内におけるハウスルール。

おそらくシャドウランとゲヘナあたりが多め。

工房内ゴールデンルール??

概ね共通認識っぽいものを文字にしてみる。邪魔だったりこういうの萎えるとか困るってことなら訂正OR削除をお願い。

- ・リビルドのルールがゲーム的に定義されていなくとも、新たなサプリーやエラッタの結果大きくデータが変わる場合などは、GMおよび他のPLの許可を得た上でキャラクターをリビルドしてもよい。
- ・以下の行為をしたものは、「会場やアクトの準備」に貢献したとする（順次追加）
 - ・会場の家賃を払う
 - ・会場の掃除、片づけをする
 - ・買出し、アクトシート、レコードシートなどの準備
 - ・等。

メックウォリアー

■エレメンタル・バトルアーマーを装着したままメックを操縦する

以下の条件に当てはまるメックは、バトルアーマーを装着したままメックを操縦することができる

1. すべての氏族製オムニメック
2. 氏族製で3020年以降製造開始の全てのバトルメック

シャドウラン4th

■自由精霊に関すること

- ・継続的な力の助力（《移動》など）は自由にしているのか？
 - ・OK。ただし、維持が必要な助力については呪文の維持に準じてペナルティを受ける

■ピクシーに関すること

- ・武器、防具の扱いは？
 - ・価格の五倍を払うことによって同じデータの装備を扱うものができるとする。「メタヒューマン規格のものをピクシーが使えるようにする」のか「ピクシー規格であるが通常のデータと同じものである」かのいずれか。ライトピストル程度の小さな拳銃などであれば、メタヒューマン規格の武器でもいくらかのペナルティを受けて使用できる。（引き金を改造するなどの工夫は別個に必要である）この場合、反動が通常の倍となる扱い。
- ・一般アイテムの扱いは？
 - ・医療キット、パッチなどの消費型アイテムは2倍の価格。かつ他人との共用はできない。他、基本的に装備の融通は不可能。
- ・コムリンク等については？
 - ・5倍の価格を支払うことで同じデータの装備を使用できる。改造についても同様に5倍の価格となる。ソフトウェアについては通常のをそのまま使用できる。
- ・ドクワゴンサービス
 - ・モノベの広告アピールを含め、通常のコストで利用可能。
- ・ドラッグ等の依存症関係の薬品に関する扱いは？
 - ・使用量そのものは少量で済むかもしれないが（笑）、通常価格。
- ・毒については？

- ・毒への耐性は強靱力の差に再現されてるっぽいので、効果は通常のキャラクターと同じように適用する。
- ・ただ、フレーバー的に体が小さいから良く効くぜ！みたいなセリフを言わせるにとめておこうw（真性）
- ・生活費用について
 - ・ルールどおり、コストは通常の50%増しとなる。メタヒューマン規格のままでも使用できるもの（ベッドのサイズがピクシー企画でなければ眠れないってことはないだろうし、アパートの部屋のサイズまでいちいち小さくしなくてもいい。むしろ広く使えて贅沢感があるかもしれない）、ピクシー企画にしなければ使えないもの、食費の少なさなどが勘案されていると考える。
- ・サイバーウェア等
 - ・ルールによればデルタグレードのバイオウェア、サイバーウェアを装備できる。
 - ・世界観的にはごく稀であるという制限はあると思うが、通常のグレードのウェアをインプラントした時、「ぼろウェア」としてエッセンスを減らすオプションルールもあった、技術自体はあるのかもしれない。PCが使えるかどうかはさておいて。デルタグレードの5倍価格とかじゃ手も足も羽も尻尾も触覚も出ないが（笑）。培養バイオウェアなんかは個人ベースで開発するものだからどうなんだろうなあ
 - ・まあ世界観的にないって書いてある以上無いんだろう。これはむしろ時代が進むと出てくるって話だから企業の試作品とかでGMが出す分には自由って感じなんだろうね（真性）
 - ・ボス！ 73年現在サピエントクリッター向けのバイオウェア、サイバーウェアが存在しないってのはどうもランナーズコンパニオンの記述じゃなくてGMの裁定だった気がします。ルルプに記述が見つからねえ！（追記：どみ）
 - ・ランナーズコンパニオンのコラムに「既知の中で唯一データジャックを持っている（そしてであろうことかクラッシュ2.0に巻き込まれた！）ピクシー」というのがあるわけですが…これから考えるに、サイバーウェアはあるがデータジャックが普及してないという状況は考えづらいと思うのぜ（Riza）
 - ・なるほど。じゃあピクシー価格で購入OKで。普通に市販はされてないだろうから例のコネ経由ってことですか。（真性）
 - ・デルタの5倍……50倍価格？ うわあ絶対買えないZE！！維持費とかどうなるんだろ。（どみ）
 - ・まあシナリオでそんなものが供給される可能性は無きにしも非ずってあたりかね。（真性）
 - ・「CHROMEルール」ってランナーズコンパニオンのP.85の「OPTIONAL RULE：CHROME CRITTERS」のことか？
 - ・このルールを採用すれば non-deltaware なものを Second-Hand なエッセンス消費で装備できるらしい。β中古品相当なら $0.7 \times 1.2 = 84\%$ のエッセンス消費コストで装備できることになるな。価格はおそらくβのまま。
 - ・「ぼろウェア」相当の不安定性を有するのはどう？とかいうのは俺の提案（Riza）
 - ・うーん、それは問題ないんじゃないかな。ぼろウェア何気にひどいしね。（真性）
 - ・さきにその辺訳したほうがいいかも。しかし確か中古になるのは基本グレードのみじゃなかったか。（どみ）
 - ・訳した分はUPしておく。記述的には「Sencond-Hand」に相当するエッセンス係数（ $\times 1.2$ ）を適用するだったと思う（Riza）
 - ・訳して総合すると「デルタウェアはある（魔力が減るから誰もやらないだけ＝世界観的に【魔力】が1でも減るのを嫌うという意味は強いのだろう）」「β以下のグレードはエッセンス消費が1.2倍」ということらしい。
 - ・…たんに技術はあるが需要がないだけで、価格は人間用と同じという可能性があるなこれ。
 - ・まあオプションルールだからなあ。どちらかというと、クリッターでどうしてもサイバー使いたい人用ルールの気がする。
 - ・ちなみに世界観的に魔力が減るのを嫌うというのはある。昔読んだとある世界設定（二版）ではエッセンスが1でも減ると実質的にイニシエイトなれないとかね・・・。
 - ・今でもそんな気風は残ってるのかどうかは知らないが。（真性）
- ・隠蔽のパワー
 - ・物陰に隠れているときなどにのみ有効。相手の知覚にマイナス。
 - ・カメレオン・スーツとは重複する（？）。

- ・する（真性）
- ・攻撃の目標として小さいことによる修正
 - ・それらの修正は特になし。
 - ・キッズでも修正なしとかボーナスなしでやってたので、これはなしのままで。
- ・飛んで移動しているときのペナルティは歩行／走行に準じるものとしてよいかな。
 - ・いいんじゃない？（真性）
- ・銃を撃つような行動のときは地面に立っていないとさらに反動が大きくなるかな？
 - ・うーむ、わからんなあ・・・大きくなりそうだがルールが面倒なのでなしで。（真性）
- ・物を持ち上げることについて、通常通りのルールで――筋力1ならば10kgまでのものを持って運ぶことが可能としてよいかな？
 - ・これはいいんじゃない。強靱も筋力も低いわけだから。既にペナかかっているようなもんだと。（真性）

■投擲武術について

- ・基本的に投擲の武術は手裏剣のような小型投擲とジャベリンやトマホーク、フランシスカ、チャクラムといった大型投擲に分かれるので、そこらへんで差別化を図ってもいいなあ・・・というかそうするか。以下投擲武術について。反論は認める。
- ・道具も含めて小型投擲は正確さと動作の速さに特化されて、大型投擲はダメージと飛距離に特化されてきた歴史的背景があるので、そこらへんを考えると・・・
- ・小型投擲武器の技術（手裏剣術、印地撃ち等。日本以外での呼び名はわからん）
 - ・投擲武器のDV+1
 - ・距離による修正を1点少なくする
 - ・狙いをつけるのが簡易動作
 - ・武器の準備が簡易動作
- ・大型投擲武器の技術（槍、斧投げ。西洋では実はメジャーかも）
 - ・投擲武器のDV+1（重複可能）
 - ・距離による修正を1段階減らす（－2かな？元から修正が無い時には有効ではないと考えると、1点少なくするのと同じくらいの効果だろうか。）
 - ・狙いをつけた際のボーナスが二倍
- ・みたいな感じになるかな。
- ・差別化は出来たが・・・これはアデプトにして大型を取るほうが強そうだ。（真性）
- ・ボーナス値が倍でも「狙いをつける」ボーナスの上限（技能値の半分）自体は変わらない？（Riza）
 - ・これは上限も倍（技能値）にするか。強すぎるかな？（真性）
- ・武術の専門化は場合によっては修正がつかない（寝技状態での格闘ではボクシングの素手のDV+1の修正がない、とGMは裁定してもよい）ことがありますが、小型武器の投擲武術で得られるDV+1って、トマホークとかジャベリンを投げる時にも効果があるのでしょうや。（どみ）
 - ・あー、これは厳密にすると無くなっちゃいそうだが・・・とりあえずは小型でも大型でも効果があるということで一つ（真性）

■その他質問

- ・SIN持ちが「（偽造でない）免許」を得るためのコストは？
 - ・〈武器整備〉ファシリティに、武器整備をするための免許が含まれるのか（設定的には今のアメリカの「Class III Dealer in firearms」に相当する資格を持ちたい）
 - ・参考にしたのは [Wikipedia: ガンスミス](#)
 - ・これはSIN持ちなら偽造免許取得のコストで取得しちゃっていいぜ。
 - ・ついでに1Lvでいいから関連する知識技能を獲得しておいてくれ。
 - ・知識技能は「職業知識」として取るのはいいのだが、偽造免許のレーティングでいくつ相当になるんだよお＜本物の免許（Riza）
 - ・本物だからレーティングとかないんじゃない・・・w価格はどうしたもんかな。とりあえず知識技能のLv＝レーティング相当で。
 - ・何かしらの判定でレーティングが必要な際は持っている知識技能のLvをそのままレーティングとして使用にしよう（真性）
 - ・ごめん質問が悪かった。偽造免許のレーティングは価格にかかわってくるので、

本物の免許のコストは偽造免許のどのレーティングの価格を参照するの？と聞くべきだったんだ。

- ・まあ6つあるR6偽造免許のひとつを本物免許扱いにすりゃいいか。
- ・上で価格についてもフォローしたつもりだったんだ。知識技能が低い資格はボロい資格ということで（原付免許なのかオートマ限定なのかマニュアルなのか大型特殊車両なのかみたいな）、知識技能6LvならR6の免許って話でした。知識技能1Lvだとオートマみたいなちゃちい免許のつもりだった。（真性）

- ・ローンスターiボール

- ・Limited Maneuverity 標準装備とアーセナルで定義されたため、ルールブックの「自力で転がれる」機能は削除された（と、真性氏が言った）
- ・のはいいが、じゃあなんで加速度と最高速度が定義されたまなんだろうw

■ジンジャー！

- ・アレスーセグウェイ Terrier について

- ・シートベルトを締めると完全両手フリーで動けるし、本文上にも書いてあるので「操縦者が乗ったまま機動できるか」聞いてみたい
- ・陸上機操縦の技能が必要、あるいはPMV専門化が必要ということはあるかもしれない—今のセグウェイ（例によってWikipedia）だって訓練が必要だしな

セグウェイってたぶんそれなりに静音なモーター駆動なわけで、骨密度強化したヒトモドキその他もろもろが走るより静かで早いよなぁとか

- ・陸上機操縦の技能を持っていればよさそうな気がします。（真性）

■貨物スペース

- ・結局ファシリティをあきらめて浮いた金で車だのなんだのを買うわけですが
 - ・ドローンに一人が立ってはいれるような貨物スペースを用意する場合の改造に必要なデータを定義していただきたい！…なにしろ「全部GM裁量」というデータなのだったorz
 - ・改造元はヘリコプタードローンのFORD LEBD-1（ミドルドローン）で【強靱力】は3
 - ・データの的には「200kg程度以下の重さを運べる、標準的な（スネークが隠れるのに使う程度の）段ボール箱程度の面積をもったスペース」がほしい
 - ・やりたいことは「アスハを空挺で送り込むことはできるか？」ということ。ドローンとコンビ撃ちすると（実用に供するかはさておき）面白そう、という話
 - ・ちなみに運搬ルールに従えば、ラージドローンですら【筋力】（＝【強靱力】／2）が42なのでどんだけ無理しても8030kgまでしか運搬できないのはわかってる
 - ・うーむ、これは何ともわからんな。9/13にでも相談しようぜ。（真性）
 - ・シャドウワークに考察を書いたが、【強靱力】だけを見ると無理っぽい。運搬用ドローン（車椅子やオートドク系のもの）の【強靱力】が高いわけではないので、運べるように作れば作れるのかもしれないがまあ相談の下材料つーことで。ちなみに作成時では諦めた。（りざ）

■機器レーティングについて

- ・民生用：3／セキュリティ機器：4／軍用：5という指針がある上で、以下の機器レーティング設定はよいかどうか。
 - ・機器レーティング：3だと思うもの
 - ・Pilot Upgradeを行った入手値がR（または無印）の銃器
 - ・機器レーティング：4だと思うもの
 - ・ローンスターで使われている警備飛行ドローン、FORD LEBD-1（ウェポンマウント標準装備）

- ・煙幕弾とフラッシュバンを装備した「攻撃型」ローンスター i ボール
- ・機器レーティング：5 だと思ふもの
 - ・Pilot Upgrade を行った入手値 F レーティング（＝軍用）の銃器
- ・上記で特に問題なさげじゃないかな
 - ・微妙なのがあった場合は個別対応というかその場で対応だろうなあ。（真性）

■ Augmentation Q&A, Ask the developers and the authors

- ・Dumpshock 内でいつまでもエラッタとかが出ないオーグメンテーションについて開発者サイド（Synner（← Peter Taylor）と FrankTrollman：二人ともオーグメンテーションのクレジットに名前あり。Peter の方はランナーズコンパニオンにも出てるよう）が答えているものを発見。
 - ・このあたりからの流れによると、アルファと Biocompatibility を合わせたエッセンス減少は 0.9×0.9 ではなく -20% のよう。デルタ＋生体適合＋アダプシンを組み合わせると -70% とのこと。
 - ・suite も合わせると -80 に。ちなみに suite は乗算で計算していたけど、これは間違いらしい。エラッタで訂正されるだろうって Synner は言っているけど、いつになったらエラッタ出るん……
 - ・ということで加算で良きか
- ・追加の余計なこと。同じことを考える輩はいるらしく、生体適合と Type O System について結構質問がでていた。この二つが重なるか、ということについては、Synner は通常 3 5 B P の資質の範囲で取れないので重ならず、また、キャラ作成後に取り上げることができるとか、という質問については二つとも生来のものであると言っている。
 - ・加えて、バイオテックやジェネティックで取ることは出来ないか、ということについては、「まだ」できないと言及しているよう。
 - ・さて、ランナーズコンパニオンでは生体適合はメタジェネティック資質という扱いで、キャラ作成後に取り上げることが書かれていたりする。
 - ・余談：しかしジェネティックで導入する方法って B P は要らないんだろうか。記述だけみるとエッセンスと新円だけのように見えなくもない…
 - ・ちなみに、取るときにも確認したけど、Type O Sytem は今の所メタジェネティック資質に含まれていない。ので、生来のものという明確な記述はない。
 - ・さらに、確かにオーグメンテーション当時は生体適合と Type O を両方作成時に取ることが出来なかったが、ランナーズコンパニオン内ではチェンジリングを使えばルール解釈的には全く問題なく可能。
 - ・と、その当時から色々と状況は確かに変わったように見受けられるが、さて以上を考慮に入れたり入れなかったりした上でアスハに何か影響はあるかどうか。
- ・さらに追加の余計なこと。培養バイオウェアの再利用先はグールのご飯以外に無いようだ。まあ、納得は出来るんだけど、今回の収入が爆下がり甚だしいことこの上なし。もしそうでないことを想定しての値で、そうなるんなら代わりにウェンディゴの懸賞金クレ（え

■遠隔操縦

- ・Unwired のコラムでは遠隔操縦時の射撃が「命令＋適切な攻撃技能」なのだが、unwired と SR4A のサマリーでは「命令＋砲術」になっているがどっちを採用したものだろうか。
 - ・「命令＋砲術」で。（真性）

ゲヘナ An

- ・【戦闘援護式、召喚】で出てくる味方の幻のキャラクターの取り扱い
 - ・他者からの補助魔法や闘技の対象とはならず、敵からの攻撃の対象にもならないが、【撃壁】などを使って味方を庇うことができる。この場合には敵の攻撃は幻にも有効となり、幻のキャラクターもダメージを受け、生命力が 0 になったら消滅する。
 - ・あまり気にすることじゃないのかもしれないが、幻の気力が 0 になった場合も同様に

消える？ 偽ガシムならあり得そうなシチュだが (Riza)

- ・おふとぴ -1 もうすぐガシムにも加命蟲が入ってあまり考えなくてもよくなるように！ w (真性)
- ・【絶闘】の専用闘技の解釈
 - ・標準の行動で獣甲術を使って判定していれば行動終了タイミングで使用可能。イニシアティブ0での行動には制限はない。
 - ・(Riza 補足) 判定なしのタイミングが「○標準」の獣甲術についてもOK
 - ・(Riza 補足) 【破邪・白金】を使ってもイニシアティブ0では1回しか行動できない。
- ・黒沙術の上級装備
 - ・砂囊、密封はそれぞれひとつずつしか所有できない。
- ・邪眼術の上級装備
 - ・装備部位について言及がないので、「片手」とする。それぞれの手に別の弓を持った場合、効果は同時に現れる。なお同じ装備をそれぞれの手に持っても効果は重複しない。
- ・100ランク以上の総ランク成長
 - ・能力値や生命力の成長はない。
- ・冥極刀
 - ・【神を絶つ衝撃】は《無双》と併用して片手持ちにしてよい

■質問

- ・あまり切実じゃないんだが、通常の判定の前に色々準備をするのはどのくらいまで認められる？
 - ・声練して【閃きよ、知恵よ、訪れよ】を使って、【助け手を貸す風】を使ってから準備行動と称して【魔薬・閃】を使って《舞踊》の判定をするマリヘフの図。声練しても消費気力は2が1になるだけだが、極端な例の1つとして(りざ)
 - ・ボス戦前に効果時間10分とかの術や特殊効果はあらかじめ宣言があれば使用していても問題ないと思う。明らかに敵がいるのに準備しないのは間抜けのすることだ。
 - ・通常の判定の前にも術については問題なく使用できるんじゃないかな。闘技に関してはチットの規制をクリアすればやはり認める方向。敵が常時使用中なんてデータが多いので、あらかじめ使っておくことはそんなに規制するつもりはない。
 - ・「戦闘中有効」や4ラウンド、12ラウンド有効な術に関しては戦闘直前に準備時間を1ラウンドくれとか言うてくれれば時と場合考えて考慮はする。
- ・【双魔】絡みで確認
 - ・【連舞】を使って1回の準備行動で【魔薬・○】【逃舞】【耀舞・風火】は問題ないよな…「準備行動」が2回になりませんというのはFAQの結果だが
 - ・同様に【魔薬・○】【轟風】【奥義・弩風】(【轟風】と同時使用可能)という組み合わせもOKだね
 - ・おっけー。(どみ)
- ・【魔塵】
 - ・闘技の性質上しょうがないのだろうけど「自分はかならず対象にしないといけない」もんなの？
 - ・射程、書いてないのだけどどうしよう。「武器の射程」なのかな？
 - ・なんとなく斧とかの武器を投げて攻撃を妨害する術技のイメージが強いんだよね。とりあえず詳しくはルールの記事を見るとき、他人だけを対称にするのはいいと思うんだ。射程は武器の射程でよかる。射程の延びる武器であればその分延長するということで。

真・女神転生RPG

■全門耐性回りの追加の質問(10/08/03 RizaSTAR)

- ・例えば「物理無効・魔法全般に強い」というような全門耐性以上の相性を得た状態で、

「○○ガードキル」などより特定の属性の相性が一時的にノーマル以下に落ちた場合の相性はどうなるか（「物理無効、○○以外の魔法に強い」になる）？

- ・「物理無効・魔法全般に強い」という相性はPCが取得できないため、取得時点で「物理に強い・魔法全般に強い」に書き換わり、その状態で「○○ガードキル」を受けると「物理に強い・○○以外の魔法に強い」に変わる。

■「神格の支援」「降魔」など、「悪魔の判定値と威力を使う」系統（便宜上、全て降魔した悪魔の～と表記）

- ・（スキルそのものの効果と）判定値と威力に関わらない特殊効果の扱い
 - ・例えばPCが「衝撃貫通」を持っていて、降魔させた悪魔の衝撃魔法を使った場合はちゃんと貫通するのか？
 - ・悪魔が「衝撃貫通」を持っていた場合は？（使ってるスキルそのものの効果ではなく、威力にも判定値にも関係しない）
- ・類似
 - ・「忌まわしき呪い」をPCが補助行動で使って、降魔した悪魔の「シバブー」を使うとBSの%は上がる？