

## ランダム戦闘チャート

サイコロ 2コ

●第1部「戦闘発生」・「刑務所からの脱出」、第2部「兵員室」での戦闘のときにチェックを行なう。

サイコロの目

2	使用していないキャラクター1人
3	ESP能力レベル 3、耐久力 3、精神力 0、ESPパワー無限大
4	ESP能力レベル 3、耐久力 2、精神力 0、ESPパワー無限大
5	ESP能力レベル 2、耐久力 2、精神力 0、ESPパワー無限大
6	警官3人、武器レイガン (ESPレベル1)
7	警官3人、武器ハンドブラスター (ESPレベル2)
8	警官3人、武器バズーカ (ESPレベル3)
9	*ESPジャマー レベル 1 警官3人 <武器チェック>
10	ESPジャマー レベル 2 警官3人 <武装チェック>
11	ESPジャマー レベル 3 警官4人 <武装チェック>
12	ESPジャマー レベル 4 警官5人 <武装チェック>

\*ESPジャマーがあると、プレイヤーはそのレベル以下のESPを使うことができない。指定レベルを越えた攻撃を行なえば、ジャマーを破壊できる。

## 武器火力チャート

サイコロ 1コ

●攻撃力の決まってない武器での攻撃が有効になるたび、次の表で攻撃力を決定する。警官は人数分チェックを行ない合計する。

サイコロの目

武器 サイコロの目	レイガン (ESPレベル1)	ブラスター (ESPレベル2)	バズーカ (ESPレベル3)	ビームキャノン (ESPレベル4)
1	0	3	6	10
2	1	4	7	12
3	2	5	8	14
4	2	5	9	16
5	3	6	10	18
6	4	7	11	20

## 武器チェック・チャート

サイコロ 2コ

●ランダム戦闘チャートで、〈武装チェック〉の指示があったとき行なう。

サイコロの目

2	上空よりG弾 <sup>③</sup> (ESPレベル 5、攻撃力 30) 1発。
3	トラップ <sup>③</sup> →トラップ・チャートへ行く。
4～5	レイガン (ESPレベル 1、攻撃力は武器火力チャート)
6～8	ハンドブラスター (ESPレベル 2、攻撃力は武器火力チャート)
9～10	バズーカ (ESPレベル 3、攻撃力は武器火力チャート)
11	ビームキャノン搭載装甲車 <sup>③</sup> (ESPレベル 4、攻撃力は武器火力チャート、耐久力 20)
12	上空よりG弾 <sup>③</sup> (ESPレベル 6、攻撃力 50) 1発。

③のついた結果が出た場合、ランダム戦闘チャートの戦力(警官とジャマー)は無視される。

G戦、D戦の場合は、いきなりG戦、D戦の攻撃を行ない、それで戦闘は終了する。

## 実はそこにいたチェック・チャート

サイコロ 2コ

●どんな形であれ戦闘が起こると、他の場所にいるプレイヤーはこのチェックを行なうことができる。

サイコロの目

2～4	実はそこにいた!! ただちにその場所へコマを移す。
5	急をきいて、戦闘2 ラウンド目に登場。
6	急をきいて、戦闘3 ラウンド目に登場。
7	急をきいて、戦闘4 ラウンド目に登場。
8～12	やはりそこにはいなかった。

5～7は、予定のラウンドまで戦闘が進まなければ、元の位置のままです。

# LOCKE THE SUPERMAN

## 実は生きていたチェック・チャート

サイコロ 2コ

- すでに死亡しているプレイヤーは、どんな形であれ戦闘が起こると、このチェックをすることができる。

サイコロの目

2	実は生きていた!! ただちにその場所へコマを置く。
3~5	残留思念がある。 残留思念チャートでチェックを行なう。
6~12	やっぱり死んでいる。

## 残留思念チェック・チャート

サイコロ 2コ

- 実は生きていたチェックで指示された時のみ行なう。

サイコロの目

2	攻撃力 100
3	攻撃力 50
4	攻撃力 30
5	攻撃力 20
6	攻撃力 10
7~12	なし

このチェックを行なったプレイヤーは、指定された攻撃力で、戦闘の場にいる何者でも(機械でも)攻撃することができる。残留思念による攻撃を防ぐものは、この世には存在しない。複数の残留思念が同一の目標を狙ったときは、攻撃力は合計される。

## 戦闘結果表

サイコロ 2コ

- 攻撃が有効だった場合の損害(耐久力の減少)を出す。

サイコロの目	1:2 以下	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1 以上
② <sup>9</sup>	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5
3	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4
4		1	1	1	2	2	3	3	3	4	4
5		1	1	1	1	2	2	2	3	3	4
6			1	1	1	1	2	2	2	3	3
7				1	1	1	1	2	2	2	3
8					1	1	1	1	2	2	3
9						1	1	1	1	2	2
10							1	1	1	1	2
11								1	1	1	2
⑫ <sup>9</sup>									1	1	1

数字のない所は損害なし。

注：②または⑫を出したプレイヤーは変身チェックを行なう。

## 変身チェック

サイコロ 2コ

- 戦闘結果のサイコロで2か12を出したとき、そのプレイヤーがこのチェックを行なうが、この結果は攻撃を受けたプレイヤーに適用される。

サイコロの目

2, 12	攻撃を受けたプレイヤーのキャラクターは、以後ESP能力レベルが1上がる。
4, 5	攻撃を受けたプレイヤーは危機を感じ、この戦闘ではコンバット・カードを2枚余分に持てる。
4~10	なし。
11, 10	攻撃を受けたプレイヤーのキャラクターは、以後精神力が1上がる。
12, 11, 12	攻撃を受けたプレイヤーは、自分の真の人格を思い出す。キャラクター・カードをランダムに1枚引き、現在のものと交換、以後その人物になる。 (これにより勝敗の決まることもある)

678

## トラップ・チャート

サイコロ 2コ

- 「トラップ」の指示があったとき、チェックを行なう。

サイコロの目

2	死人ごけの穴 サイコロを1コ振り、現在の耐久力より大きい数を出すとESP能力レベルが0となる。これは死亡するまで、直らない。 以後このプレイヤーと同じ場所に入ったプレイヤーは、「伝染チェック」として上記のチェックを行なう。
3	ネクラ6型・クローリー 超巨大ネクラ・クローリーのスペシャル光の剣をくらい、全員が10:1の攻撃を受ける。ただし、ロックだけは正体を明かせば助かる。
4	スカイホーク・ダンディ シルエットが女性だと、サイコロ2コを振って出た数だけ休み。これがいやなら正体を明かす。ただし、正体も女性ならダメ。
5	幻覚攻撃 サイコロを2コ振り、自分のESP能力レベルを越えた数を出すと、その目の数の攻撃力で攻撃を受ける。ゾロ目のときは再度攻撃を受ける。
6	ヘルダイバー3人 ヘルダイバー3人による攻撃を受ける。 耐久力は8、攻撃武器はハンドブラスター (ESPレベル2、攻撃力は武器火力チャート)
7	しめきり シルエットが聖悠紀だとつかまって、サイコロ1コ振って目の数だけ休み。 シルエットがロックだと映画出演で、やはりサイコロ1コ分休み。
8	サイバー5人 サイバー5人による攻撃を受ける。耐久力は10。攻撃武器はハンドブラスター (ESPレベル2、攻撃力は武器火力チャート) サイバーは1度に2回攻撃できる。
9	くるくるバツX バックラウザーをくらい、サイコロを1コ振って出た数だけ気を失う。その間ゲームに参加できない。
10	突然テレポートして小麦の刈入れをさせられる。 コマを盤外に移し、1回休んで小麦の刈入れをする。 ただしサイコロ1コを振り1～4は雨で刈入れができない。 晴れるまで休み、終了後は元の位置に戻る。

11	くるくるバツX (弟) サイコロを1コ振り、1か2が出ると、ウルトラ・スーパー・バックラウザーをくろう。 サイコロ2コ振り、出た目の数だけの間失神。ゲームに参加できない。
12	暗黒騎士団 耐久力20。攻撃武器はD弾 (ESPレベル6、攻撃力50) D弾は無限に持っているが、1発うつたび (即ち1ラウンドごと) にオーバーヒート・チェックを行なう。サイコロ1コ振り、1～3でこわれる。

## 刑務所チャート

サイコロ 2コ

- 逮捕されると刑務所に入れられる。次の自分の番から、このチェックを行ない脱出を試みることができる。  
パーティの一員が刑務所に入っていれば、外部からの救出も試みることができる。

サイコロの目

2～5 <sup>注1</sup>	脱出(救出)成功。
6	チェックを行なったプレイヤーが、ESP能力レベル4～6なら成功。
7	チェックを行なったプレイヤーが、ESP能力レベル5,6なら成功。
8	チェックを行なったプレイヤーが、ESP能力レベル6なら成功。
9～10 <sup>注2</sup>	戦闘。ランダム戦闘チャートで相手を決める。相手を全滅させれば脱出(救出)成功。 武装チェックでG弾・D弾・トラップが出たら刑務所からは脱出(救出)成功。 これらの攻撃はチェックを行なったプレイヤーが受ける。
11	トラップ。刑務所からは脱出(救出)成功。 チェックを行なったプレイヤーは、トラップ・チャートでチェックを行なう。
12 <sup>注3</sup> (以上)	脱出チェックの場合…脱出失敗。プレイヤーはブルーブを埋められ、以後ESP能力0となる。毎回サイコロを1コ振り、1か2を出すと元へ戻る。 救出チェックの場合…救出失敗。更に、チェックを行なったプレイヤーもつかまり、刑務所へ入る。

注1：1度脱出あるいは救出に失敗するたびに、次のチェックではサイコロの目に1ずつ加えられる。ただし、2～5を出した場合はいつでも脱出(救出)成功となる。

注2：戦闘の場合は、相手を見てから戦わずにもう1度つかまっても良い。ただしそれが、救出チェックだった場合は、救出する方とされる方の2人ともつかまる。

注3：ブルーブは複数埋められることもある。しかし、1回のチェックで取り除けるブルーブは1本ずつである。