

フルメタRPG・地形リファレンス

スクウェア種別	凡例	効果
通常		一般的なスクウェア。一切の特殊な効果はない。
封鎖		封鎖されているスクウェア。敵スクウェアである場合、このスクウェアからの離脱移動には【行動値】による対決を行ない勝利する必要がある。
制圧		制圧されているスクウェア。全力移動でなければ侵入することができない。
進入不能		侵入することができないスクウェア。
障害物		飛行状態のキャラクターのみ侵入可能なスクウェア。部分遮蔽を提供する。
移動困難		侵入に2マス分の移動力が必要なスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
遮蔽物		部分遮蔽を提供する移動困難スクウェア。したがって侵入に2マス分の移動力が必要。飛行状態の場合移動力ペナルティを無視できる。
砂漠		侵入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
水地		侵入に2マス分の移動力が必要で、リアクション達成値が-5されるスクウェア。飛行状態の場合これを無視できる。
深水		水地スクウェアの効果に加え、以下の効果が発生する。 このスクウェアにいる飛行状態でないキャラクターが発生させるダメージロールが「対潜能力」を持たない限り半分になる。また、このスクウェアにいる飛行状態でないキャラクターへのダメージも「対潜能力」を持たない場合半分になる。
逃走		このシーンから退場可能なスクウェア。ただし、敵スクウェアである場合退場を行なえない。
基地		基地であるスクウェア。詳しくは、『フルメタル・パニック! RPG』P177を参照。

※自己使用に限り複製を許可します。 ©Shouji Gatou,Shikidouji 2014 ©Ukyou Kodachi / FarEast Amusement Research Co., Ltd. 2014