

§ 使用するサイコロ [Dice]

6 面体を 2 個。あれば 3 個。

§ 用語集 [Words]

・セッション: TRPG をするための集まり。1 セッション=その集まりでのシナリオの開始から終了まで。

・ステージ: セッションの流れを管理する場面の一区切り。

・ゼロステージ: キャラメイクとその自己紹介を行うステージ。

・ファーストステージ: 導入部分となる状況を説明するステージ。

・メインステージ: PC が登場し、シナリオが展開するステージ。

・サブステージ: 基本的には NPC が主役となるステージ。

・バックステージ: ステージに登場しない PC が待機する場所。

・ラストステージ: 状況の後始末、後日談のプレイ、経験点の配布を行うステージ。

・スポット: そのステージでの主人公に指名されること。

・主人公: ステージでスポットが当たっているキャラクターのこと。

・脇役: そのステージでスポットが当たっていないキャラクターのこと。

・クール: メインステージを PC の人数分+サブステージを 1 回行う周期を 1 クールと呼ぶ。

・バトルステージ: 戦闘をメインに行うステージ。

・ターン: 戦闘を管理する短い区切りのこと。1 ターンは約数秒。

・キャラクターレベル/CLV [Character Level]: キャラの成長度合いを表す数値。

・スキルレベル/SLV [Skill Level]: 技術の熟練度を表す数値。

・ダイス/d [Dice]: 判定に使用するサイコロ。md n で表記する。1 d 6 なら 6 面体サイコロを 1 個、2 d 6 なら 6 面体サイコロを 2 個振ることを意味する。

・所縁[えにし]: キャラクター同士の相関関係を総称して”所縁(えにし)”と呼ぶ。

・エフェクト: ヒロイックな行動を可能にする特殊ルール。

§ テンポラリー・エフェクト [Temporary Effect]

キャラはセッション開始時の CLV と同じ値をの”テンポラリー・ゲージ” (キャラクターシートには”ゲージ”と記載) を持つ。
テンポラリー・ゲージに 1 マス、チェックを入れることで、下記のいずれか 1 つの効果を得られる。

◆ 表: テンポラリー・エフェクトの種類

- a) 振りなおし: ダイスを振った直後に使用宣言。そのダイスを振りなおす。振りなおした出目を使用する。
- b) ダメージ+1: ダメージが発生した直後に使用宣言。そのダメージを+1 する。
- c) ダメージ-1: ダメージが発生した直後に使用宣言。そのダメージを-1 する。
- d) カバリング: 攻撃が命中した直後に使用宣言。割って入ることで攻撃目標を自分に強制変更させる。攻撃側の達成値はそのまま使用し、防御の判定を行い、命中/被害の判定を行なうこと。
- e) 割り込み行動: 行動したいタイミングで使用宣言。そのタイミングで行動するキャラよりも先に行動する。割り込み行動に対して、このエフェクトでさらに割り込むことはできない。

※補足

- 上記のエフェクトを他人に使わせるために自分のゲージにチェックを入れてもよい。
- 戦闘中に上記のエフェクトを使用しても、自分の行動順番は消費しない。
- 複数のキャラが 1 つの目標に対し上記のエフェクトの効果を集めてもよい。
- 一人が一度に使用できるテンポラリー・エフェクトは 1 つまで。

§ パーマネント・エフェクト [Permanent Effect]

CLV を 1 レベル低下させる毎に、下記のいずれか 1 つの効果を得られる。

◆ 表: パーマネント・エフェクトの種類

- a) 自動成功: ダイスを振る前に使用宣言。その判定を自動的成功とする。対抗判定で達成値が必要な場合、相手の達成値+1 を自分の達成値とする。
- b) 自動失敗: ダイスを振る前に使用宣言。その判定を自動的失敗とする。
- c) 全回復: 受けているダメージを全て回復する。いつでも使用宣言可能。
- d) 蘇生: 死亡状態の時のみ使用宣言可能。死亡した状態から蘇生する。受けているダメージは全て回復する。
- e) 絶対防御: ダメージが発生した直後に使用宣言。受けるダメージを 0 にする。

※補足

- 上記のエフェクトを他人に使わせるために自分の CLV を低下させてもよい。
- CLV は 0 レベルまで低下させることが可能。
- 特に記述が無い限り、CLV が低下しても他の要素は変化しないものとする。
- 『自動成功』と『自動失敗』は、お互いの効果を打ち消すことに使用可能。
- 戦闘中に上記のエフェクトを使用しても、自分の行動順番は消費しない。
- 一人が一度に使用できるパーマネント・エフェクトは 1 つまで。

§ スキル [skill]

キャラクターが持つ様々な技術を表現する要素。《》で囲って表記する。

A: 基礎

- 《知覚》: 五感の鋭さ。
- 《意志》: 精神の強さ。
- 《交渉》: 会話や説得の巧みさ。
- 《器用》: 手先の器用さ。
- 《運動》: 運動神経の良さ。攻撃を防御するのに使用する。
- 《体力》: 肉体の頑丈さ、筋力、持久力。

B: 戦闘

- 《格闘》: 素手、蹴り、鉄拳などを扱う。
- 《白兵》: 手持ちの近接武器を扱う。
- 《投擲》: 手で投げる武器を扱う。
- 《射出》: 弓、クロスボウ、スリングなどを扱う。
- 《銃撃》: 持ち運びできる銃器を扱う。
- 《砲撃》: 設置されている火器を扱う。

C: 操縦

- 《騎乗》: 馬などの生き物を乗りこなす。
- 《車両》: 陸上を移動する乗り物を操る。
- 《船舶》: 水上/水中を移動する乗り物を操る。
- 《航空》: 飛行する乗り物を操る。
- 《宙行》: 宇宙を移動する乗り物を操る。
- 《修理》: 乗り物を修理・整備する。

D: 専門

- 《隠密》: 気づかれないように立ち回る技術。
- 《生存》: ジャングルや極地で生き残る。
- 《電子》: コンピューターを扱うの才能。
- 《雑学》: 一般教養や噂、ニュースなどの知識の豊かさ。
- 《戦術》: 戦闘における反射神経や状況判断能力の高さ。
- 《財力》: 自由に使える金が沢山ある。

E: 学術

- 《医療》: 応急手当、診断、手術、薬剤の知識。応急手当の判定に使用できる。
- 《言語》: 言語の会話/読み書き (1 レベル毎に母国語以外を 1 つ選択)。
- 《芸術 (分野)》: 歌唱、楽器演奏、絵画、彫刻などの才能。
- 《知識 (分野)》: 様々な知識 (分野や名称を具体的に書く)。

§ 行為判定 [Judge]

1) 行動の内容と使用するスキルを宣言する。

2) GM が難易度と目標値を設定。例えば『C: 普通 7』なら目標値=7 となる。

◆ 表: 難易度表

記: 難易度
A: 至難 11
B: 困難 9
C: 普通 7
D: 簡単 5
E: 楽勝 3

3) 2 d 6 + SLV で達成値を算出する。

4) 2 d 6 を振った際の出目によって以下の処理を行う。

① ファンブル

出目が 2 の場合、判定は自動的失敗となる。達成値=0 とする。

② ダブルアップ

出目が 2~6 のゾロ目だった場合、さらに 1 d 6 を振り、達成値に加算する。

③ 振ったダイスがゾロ目でなかった場合

特に修正なし。

5) 達成値 ≥ 目標値 だったら、その行動は成功となる。

§ 対抗判定 [VS Judge]

1) 攻防判定 (攻撃に対して防御する)
お互いが達成値を出し、攻撃側の達成値 > 防御側の達成値なら攻撃命中とする。

2) 競争判定 (マラソンなど、同じ条件で競い合う)
お互いが達成値を出し、達成値の高い方の勝ち。同じなら引き分けとする。

§ キャラクターの作成 [Character Making]

1) 以下のどちらかを選択し SLV を割り振る。SLV の上限は CLV + 1 とする。

- a) CLV = 1、スキルに 6 レベル分割り振る。
- b) CLV = 2、スキルに 3 レベル分割り振る。

2) SLV の割り振りが完了したら以下を算出する。

- LP (Life Point: 生命力) = 《体力》+ 6
- SP (Spirit Point: 精神力) = 《意志》+ 6
- 移動力 = 《運動》+ 《体力》+ 3m
- 財産ポイント = 《財力》× 5 + 5

3) 名前、設定、その他を決定。

4) 必要なら財産ポイントを消費して装備を取得する。

§ 装備 [Equipment]

コストの値だけ財産ポイントを消費できれば取得可能。物の外見は GM と相談。

◆ 表: 装備一覧

#	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	± 1	± 0
3	白兵武器	3	- 1	± 1
4	投擲武器	1	± 0	± 0
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/蹴りはコスト=0、攻撃修正=±0、破壊力=-2 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 (必要なら所持しているものとする)。

※片手で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: 構造力

#	防具	コスト	攻撃修正	防御修正	構造力
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=兜を含む比較的軽量の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。

その他: コスト: 備考

#	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	ネットに検索することで《雑学》の達成値に+2。
5	応急キット	1	《医療》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: コスト評価表

コスト	評価
0	タダで入手できるもの
1	安価なもの/普及品/世界観として誰でも持っているもの
2	それなりの値段はするが普通に入手可能なもの
3	専門的な店なら普通に売られているもの
4	普通の生活には不要な高価品
5	注文生産しなければならないような高価品
6	借金すれば個人所有がギリギリ可能だと思える高価品

※GM はシナリオの報酬として上記を参考に財産ポイントを与えることができる。

§ ダメージ[Damage]

- ・負傷ダメージ＝打撲や出血を伴う物理的な損壊による被害。
- ・疲労ダメージ＝疲労や消耗による被害。
- ・負傷ダメージ1点につき、LPを1点減らす、もしくはSPを2点減らす。
- ・疲労ダメージ1点につき、SPを1点減らす。
- ・LPとSPのどちらかが0になったら気絶。
- ・LPとSPの両方が0になったら死亡。

§ 回復[Recover]

○LPの回復

- ・手当て（《医術》で難易度＝普通7の判定に成功する）を受けられたら1点回復。この手当てによる効果を得られるのは1ステージに1回のみ。
- ・シナリオ上の時間で3日経過する毎に1点回復（自然回復）。
- ・セッション終了時、死亡していなければ全回復。

○SPの回復

- ・シナリオ上の時間で1日経過することになったら全回復（自然回復）。
- ・セッション終了時、死亡していなければ全回復。

○バックステージでの回復

- バックステージで回復に専念する宣言をしたら、そのステージ終了時にLPを1点、SPを1d6点回復できる。

○パーマナント・エフェクトによる回復

- パーマナント・エフェクトの効果でダメージを回復する場合、LPとSPの両方が全て回復する。

§ 戦闘[Battle]

○ターン制処理と行動順番

- ・ターンという時間の単位で処理。1ターンは数秒。

- ・各ターンの最初に各自が2d6＋《戦術》SLVで達成値を算出。その達成値の高い順に行動。

- ・行動順番が来た際、能動行動と準備行動を組み合わせた1セットの行動が可能。

- ・受動行動は行動順番に関係なくいつでも可能。

◆表：能動行動

- 1) 巡航移動：移動力×2m移動する。
- 2) 攻撃行動：指定した目標を攻撃する。対応する戦闘系スキルを使用。
- 3) 作業行動：数秒以内に実行できる行動1つ（可能かどうかはGMが判断）。

◆表：準備行動

- 1) 補助移動：移動力×1m移動する。
- 2) 準備動作：武器の用意、持ち替え、受け渡しなど。
- 3) 合図確認：一瞬で可能な合図、確認動作、アイコンタクトなど。

- ※能動行動／巡航移動と準備行動／補助移動を組み合わせることで全力移動となる。

◆表：受動行動

- 1) 防御行動：物理的な攻撃を防御する。《運動》を使用。
- 2) 抵抗行動：精神的圧力に抵抗する。《意志》を使用。

○命中判定

- 攻撃双方ともに使用する武器・鎧・盾による攻撃／防御の修正を全て加算した上で、対応するスキルを使って攻防判定を行う。

○被害判定

- 1) 威力値の算出
攻撃命中時、攻撃／防御の双方は、自分の達成値と以下の表から威力値を求める。
例えば、達成値＝7なら以下の表から「軽傷3」→威力値＝3となる。

◆表：達成値威力表

達成値	威力値
0～2	無傷0
3～5	掠傷1
6～8	軽傷3
9～11	中傷5
12～14	重傷7
15～17	致命9
18～	死亡11

- 2) 攻撃側の打撃点＝攻撃側の威力値＋使用している武器の破壊力で算出。

- 3) 防御側の防御点＝防御側の威力値＋使用している防具の構造力で算出。

- 4) 打撃点－防御点＝防御側の受けるダメージ。これが0以下の場合はダメージ無し。

- ※特に指定のない限り、防御側が受けるのは負傷ダメージとする。

- ※素手／蹴りによるダメージは、疲労ダメージとする。

○戦闘オプション

- GMが許可すれば以下のオプションが選択可能。そのターンの行動順番計算時に宣言が必要。

- 1) 攻撃に徹する：攻撃行動の達成値に＋2。そのターンは受動行動ができない。攻撃を受けたら防御の達成値＝0として処理する。

- 2) 防御に徹する：受動行動の達成値に＋2。そのターンは能動行動ができない。

§ 所縁（えにし）[Connection]

- ・登場人物同士の関係を表現するルール。自分がその登場人物をどのように思っているかを表現する。

- ・このルールでは”所縁”を”えにし”と読む。

- ・所縁を設定したい場合、相手とコミュニケーションを行い、どの関係にするか以下の表から選択して宣言する。GMが対応する関係を結べたと判断すればシートに記載できる。選択した関係にチェックをつけること。

◆表：関係表

※) 関係：説明

- 1) 恋愛：文字通りの恋愛関係。夫婦や恋人の関係。
- 2) 友情：いわゆる友人のレベル、良い意味でのライバル
- 3) 信頼：信用できる知り合い、ビジネスパートナーなど
- 4) 興味：様々な意味で気になっている
- 5) 不信：信用できないと思っている
- 6) 敵意：敵対心、殺意や悪意の対象、悪い意味でのライバル

- ・所縁の設定は一方的なもので、必ずしも双方向にする必要は無い。
例えば、A→Bに「恋愛」の所縁があっても、B→Aに無ければ片思いとなる。
A←→Bの双方に「恋愛」の所縁がある場合は、両思いとなる。

- ・他のPCに対して所縁を設定してもよい。シナリオ中で適切なロールプレイを行った上で所縁を設定することを推奨。

- ・シナリオの流れで関係を変更したい場合、適切なロールプレイが必要。その結果、GMが許可したら変更してよい。

- ・キャラクターシートの所縁の左にあるマスは、テンポラリー・ゲージとして使用できる。1マス毎に1シナリオに1回のみ、その人物が直接関係する判定、もしくはその人物のための行動についてのみ使用できる。

§ 経験[Experience]

- ・ラストステージの段階で各自が以下の確認を行い、得られる経験点を計算する。

◆表：経験点獲得チェック表

- | | |
|--------------------------------|--------|
| ・最後まで参加した | ：1点獲得 |
| ・他のPCと協力して行動できた | ：1点獲得 |
| ・他のPCが主人公のステージに積極的に登場した | ：1点獲得 |
| ・状況のまとめ役や作戦立案などリーダー的行動を積極的に行った | ：1点獲得 |
| ・参加者全員が特に優秀な活躍をしたと判断した | ：1点獲得※ |

- ※ラストステージで経験点を計算中に、どのキャラクターが特に優秀な活躍をしたのか、参加者全員で相談して決定する。これに選ばれるキャラクターが複数いてもよい。

- ・他のPC／NPCを援護する目的でエフェクトを使用した場合、1回毎に経験点をテンポラリー・エフェクトを使用→1点獲得
パーマナント・エフェクトを使用→2点獲得
この場合の経験点は、エフェクトを使用したその時点で獲得できる。

§ 成長[Grow]

- ・経験点には以下の使い道がある。

◆表：経験点使用方法一覧表

- | | |
|-------------------|--------|
| ・CLVを1レベル上げる | ：6点消費 |
| ・持っているスキルを1レベル上げる | ：2点消費※ |
| ・新しいスキルを1レベルで取得 | ：2点消費 |
| ・財産ポイントを3点獲得 | ：1点消費 |

- ※経験点でSLVを上昇させる際の上限はCLV＋1とする。