

コモン・テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム・システム
～ コモンルール ～

目次

コモン・テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム・システム	1
～ コモンルール ～	1
目次	2
☆卓上RPG用語辞典☆	5
■卓上RPGとは？■	5
■参加者とキャラクター■	5
●『PL』●	5
●『GM』●	5
●『PC』●	5
●『NPC』●	5
■ロールプレイ■	5
●『ロールプレイ』●	5
●『キャラクタープレイ』●	5
■セッション■	5
■シナリオ■	5
■プレイ形態■	5
●『モノプレイ』●	5
●『スターシステムプレイ』●	5
●『キャンペーンプレイ』●	5
●『シェアワールドプレイ』●	5
●『IFプレイ』●	5
■関連書籍■	5
●ルールブック●	5
●サブリメント●	5
●シナリオ集●	5
●リプレイ●	5
■ダイス■	6
●『D6』●	6
●『D20』●	6
■ダイスロール■	6
●『ダイスロール』●	6
■ダイスコード■	6
●【NDM】●	6
●【0式NDM】●	6
■重要なダイスコード■	6
●【1D2】●	6
●【0式1D2】●	6
●【1D3】●	6
●【0式1D3】●	6
●【1D6】●	6
●【0式1D6】●	6
●【1D4】●	6
●【0式1D4】●	6
●【1D5】●	6
●【0式1D5】●	6
●【1D10】●	6
●【0式1D10】●	6
●【1D20】●	6
●【1D20】●	6
■派生したダイスコード■	6
●【1D8】●	6
●【1D9】●	6
●【1D12】●	6
●【1D15】●	6
●【1D16】●	6

●【1D18】●	6
●【1D24】●	6
●【1D25】●	6
●【1D27】●	6
●【1D30】●	6
●【1D32】●	6
●【1D36】●	6
●【1D40】●	6
●【1D100】●	6
☆プレイングマナー☆	7
■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■	7
●他の方への配慮●	7
●能動的に楽しむ●	7
●自信を持つ●	7
●焦らず冷静に●	7
☆ルールの優先度☆	7
☆キャラクターセクション☆	8
■ステート■	8
■『アビリティ』『アイテム』■	8
■キャラクターのパラメータ■	8
●【AP】●	8
●【MAXAP】●	8
●【財産点】●	8
●【CP】●	8
●【レベル】●	8
●【成長速度】●	8
☆ルールセクション☆	9
ゲーム内の時間	9
ゲーム内の位置	9
通常のエリア	9
解放には条件があるエリア	9
立ち入りには条件があるエリア	9
ドロップアイテム	9
キャラクターの秘密	9
通常のエリア	10
解放には条件があるエリア	10
立ち入りには条件があるエリア	10
■ゲームの進行方法■	11
●セットアップステップ●	11
●クリンナップステップ●	11
◆『PC』のいる『エリア』の内1つ以上『描写済み状態』でない『エリア』が存在する場合◆	11
◆『PC』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆	11
●メインステップ●	11
◆キャラクターの登場◆	11
◆キャラクターの成長◆	11
◆『アイテム』の購入◆	11
◆戦闘処理◆	11
◆シーンの終了◆	11
■戦闘処理■	12
●戦闘処理について●	12
●位置の描写●	12
●セットアッププロセス●	12
●イニシアティヴプロセス●	12
◆『シーンキャラクター』に【1】個体でも【AP】が【1】以上のキャラクターいる場合◆	12

◆『シーンキャラクター』全員の【A P】が【0】以下の場合◆	12
●メインプロセス●	12
●クリンナッププロセス●	12
■キャラクターのアクション■	14
●アクションとは？●	14
●行為判定●	14
◆判定値の算出◆	14
◆難易度の算出◆	14
◆達成値の算出◆	14
◆成否の確認◆	14
■アビリティ・アイテムの記述■	15
◆対象：自分◆	15
◆対象：N体/同ヘクス◆	15
◆対象：N体/同エリア◆	15
◆対象：Nヘクス/同エリア◆	15
◆対象：自分以外/同ヘクス◆	15
◆対象：自分以外/同エリア◆	15
◆対象：全て/同ヘクス◆	15
◆対象：全て/同エリア◆	15
◆対象：なし◆	15
◆対象：効果参照◆	15
◆制限：セットアッププロセスN◆	15
◆制限：クリンナッププロセスN◆	15
◆制限：メジャーN◆	15
◆制限：マイナーN◆	15
◆制限：行為判定◆	15
◆制限：N/サイクル◆	15
◆制限：N/シナリオ◆	15
◆制限：装備<〇〇>N◆	15
◆制限：消費<〇〇>N◆	15
◆制限：戦闘時◆	15
◆制限：戦闘時以外◆	15
◆制限：効果参照◆	15
◆消費C P：N◆	15
◆消費財産点：N◆	15
◆取得枚数上限：N◆	15
☆データセクション☆	16
系統：強化アビリティ	16
●MAXAP増加●	16
●MAXAP増加2●	16
●〇〇強化●	16
●〇〇強化2●	16
●〇〇強化3●	16
●□□強化●	16
●□□強化2●	16
●□□強化3●	16
系統：移動アビリティ	16
●移動●	16
系統：フラグアイテム	16
●秘密：〇〇●	16
●鍵：〇〇●	16

☆卓上RPG用語辞典☆

■卓上RPGとは？■

卓上RPGとは、ゲームマスター1個体とプレイヤー複数個体が参加し、ゲームマスターが語る物語の主人公の1人にプレイヤーがなりきり、その物語の中で様々な行動をとりながら、皆で物語を紡いでいくゲームです。

■参加者とキャラクター■

●『PL』●

プレイヤーの略。

以下の2つの意味があります。

- 1、『PC』と呼ばれる主個体公を演じるこのゲームの参加者を表します。
- 2、「そのキャラクターの『PL』」のようにある特定のキャラクターを操作している方を指します。

●『GM』●

ゲームマスターの略。

ゲームの演出やデータの処理、司会、進行、審判、語り手、『NPC』と呼ばれるその他キャラクターの役を担当するこのゲームの参加者を指します。

●『PC』●

『プレイヤーキャラクター』や『プレイヤーズキャラクター』の略。

『PL』が演じる主人公を指します。

●『NPC』●

『ノンプレイヤーキャラクター』や『ノンプレイヤーズキャラクター』の略。

『PC』以外のその他キャラクターの総称で、『GM』が演じます。

■ロールプレイ■

●『ロールプレイ』●

役を演じること。

『RP』と略されることがあります。

●『キャラクタープレイ』●

キャラクターを演じること。

■セッション■

卓上RPGをプレイすることをセッションといい、1回のセッションを1{セッション}という単位で表します。

■シナリオ■

『シナリオ』とは卓上RPGをプレイする上で、よりスムーズな進行を計るために予め決めておく指針のことです。

この、1つの『シナリオ』に基づくセッションの始まりから終わりまでを1{シナリオ}という単位で表します。

■プレイ形態■

プレイ形態には名前が存在します。

●『モノプレイ』●

全く新しい『PC』で、今までにプレイしたことのある『シナリオ』とは無関係の『シナリオ』をプレイすること。

●『スターシステムプレイ』●

今までに使用した『PC』で、今までにその『PC』でプレイしたどの『シナリオ』とも無関係の『シナリオ』をプレイすること。

●『キャンペーンプレイ』●

今までに使用した『PC』で、今までにその『PC』でプレイした『シナリオ』のどれかの続編にあたる『シナリオ』をプレイすること。

●『シェアワールドプレイ』●

全く新しい『PC』で、今までにプレイした『シナリオ』のどれかの続編にあたる『シナリオ』をプレイすること。

●『IFプレイ』●

今までにプレイしたことのある『シナリオ』をプレイすること。

■関連書籍■

●ルールブック●

その卓上RPGのルールが書かれた書籍(本、電子書籍)。

●サプリメント●

その卓上RPGの追加ルールや追加データが書かれた書籍(本、電子書籍)。

●シナリオ集●

その卓上RPGの『シナリオ』がいくつか掲載された書籍(本、電子書籍)。

●リプレイ●

その卓上RPGをプレイしている姿を描いた物語(本、電子書籍、動画、ゲーム)。

■ダイス■

●『D6』

1、2、3、4、5、6の目が1つずつあり、各面が均一な確率で出る6面ダイスのこと。

●『D20』

1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20の目が1つずつあり、各面が均一な確率で出る20面ダイスのこと。

■ダイスロール■

●『ダイスロール』●

ダイスを振ることです。

■ダイスコード■

以下をダイスコードといいます。

●『NDM』●

NとMには1以上の整数が入ります。均一な確率で1以上【M】以下の整数のいずれかが出る乱数を【N】個出し、出た整数を全て足した合計値。

●『0式NDM』●

NとMには1以上の整数が入ります。均一な確率で0以上【Mから1引いた数】以下の整数のいずれかが出る乱数を【N】個出し、出た整数を全て足した合計値。

■重要なダイスコード■

●『1D2』●

『D20』か『D6』をロールし、奇数が出たら【1】として、偶数が出たら【2】とした値。

●『0式1D2』●

『D20』か『D6』をロールし、奇数が出たら【0】として、偶数が出たら【1】とした値。

●『1D3』●

『D6』をロールし、【1】か【4】が出たら【1】として、【2】か【5】が出たら2として、【3】か【6】が出たら【3】とした値。

●『0式1D3』●

『D6』をロールし、【1】か【4】が出たら【0】として、【2】か【5】が出たら【1】として、【3】か【6】が出たら2とした値。

●『1D6』●

『D6』をロールし、出た値。

●『0式1D6』●

『D6』をロールし、出た値から【1】引いた値。

●『1D4』●

『D20』をロールし、【1】以上【5】以下が出たら【1】として、【6】以上【10】以下が出たら【2】として、【11】以上【15】以下が出たら【3】として、【16】以上【20】以下が出たら【4】とした値。

●『0式1D4』●

『D20』をロールし、【1】以上【5】以下が出たら【0】として、【6】以上【10】以下が出たら【1】として、【11】以上【15】以下が出たら【2】として、【16】以上【20】以下が出たら【3】とした値。

●『1D5』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【1】か【6】なら【1】として、【2】か【7】なら【2】として、【3】か【8】なら【3】として、【4】か【9】なら【4】として、【5】か【0】なら【5】とした値。

●『0式1D5』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【1】か【6】なら【0】として、【2】か【7】なら【1】として、【3】か【8】なら【2】として、【4】か【9】なら【3】として、【5】か【0】なら【4】とした値。

●『1D10』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【0】以外なら出目の1の位の値とし、【0】なら【10】とした値。

●『0式1D10』●

『D20』をロールし、出目の1の位が、【0】以外なら出目の1の位の値から【1】引いた値とし、【0】なら【9】とした値。

●『1D20』●

『D20』をロールし、出た値。

●『1D20』●

『D20』をロールし、出た値から【1】引いた値。

■派生したダイスコード■

●『1D8』●

【0式1D2】と【1D4】をロールし、【0式1D2】の【4】倍に【1D4】を足した値。

●『1D9』●

【0式1D3】と【1D3】をロールし、【0式1D3】の【3】倍に【1D3】を足した値。

●『1D12』●

【0式1D2】と【1D6】をロールし、【0式1D2】の【6】倍に【1D6】を足した値。

●『1D15』●

【0式1D3】と【1D5】をロールし、【0式1D3】の【5】倍に【1D5】を足した値。

●『1D16』●

【0式1D4】と【1D4】をロールし、【0式1D4】の【4】倍に【1D4】を足した値。

●『1D18』●

【0式1D3】と【1D6】をロールし、【0式1D3】の【6】倍に【1D6】を足した値。

●『1D24』●

【0式1D4】と【1D6】をロールし、【0式1D4】の【6】倍に【1D6】を足した値。

●『1D25』●

【0式1D5】と【1D5】をロールし、【0式1D5】の【5】倍に【1D5】を足した値。

●『1D27』●

【0式1D3】を2つと【1D3】をロールし、1つ目の【0式1D3】の【9】倍に、2つ目の【0式1D3】の【3倍】と【1D3】を足した値。

●『1D30』●

【0式1D3】と【1D10】をロールし、【0式1D3】の【10】倍に【1D10】を足した値。

●『1D32』●

【0式1D2】と【0式1D4】と【1D4】をロールし、【0式1D2】の【16】倍に、【0式1D4】の4倍と【1D4】を足した値。

●『1D36』●

【0式1D6】と【1D6】をロールし、【0式1D6】の【6】倍に【1D6】を足した値。

●『1D40』●

【0式1D2】と【1D20】をロールし、【0式1D2】の【20】倍に【1D20】を足した値。

●『1D100』●

【0式1D10】と【1D10】をロールし、【0式1D10】の【10】倍に【1D10】を足した値。

☆プレイングマナー☆

■『GM』と『PL』両方が気を付ける点■

●他の方への配慮●

他の参加者や周囲の人へ迷惑がかからないようにしましょう。

それに伴い、他の参加者が不快になる発言や、飲酒・喫煙しながらのセッションへの参加は控え、セッション前日はしっかり睡眠をとり、他の参加者が話している時はしっかり耳を傾けましょう。

また、『セッション』を行う場所の利用規約をよく読み、周りの方へ迷惑がかからないようにしましょう。

それに伴い、イートインコーナーでのセッションは控え、R18発言禁止サイトでのR18に抵触するような『RP』は控えましょう。

●能動的に楽しむ●

他人に楽しませてもらうのではなく、自ら楽しもうとしましょう。

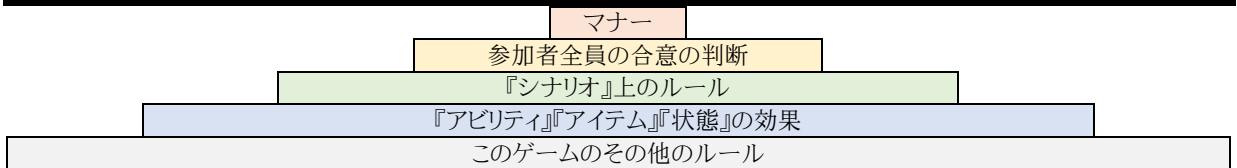
●自信を持つ●

自分自身に自信を持ちましょう。

●焦らず冷静に●

『セッション』で難しい状況に陥っても、焦らず冷静に考えましょう。

☆ルール of 優先度☆



☆キャラクターセクション☆

■ステート■

キャラクターには状態があり、『ステート』と言います。
『ステート』名は、《 》で括ります。
『ステート』につきましては後述いたします。

■『アビリティ』『アイテム』■

『アビリティ』はキャラクターの能力、『アイテム』はキャラクターの所持品を表します。
キャラクターを引き継いでセッションを行う場合、『アビリティ』『アイテム』は引き継がれます。
同じ種類のアビリティを複数取得することも可能です。
各キャラクターは各『アビリティ』『アイテム』の種類ごとに【10】点の【技能値】を持っています。
【技能値】自体は成長させることはできません。
【技能値】は『アビリティ』『アイテム』『ステート』の効果で一時的に増減することがあります。
『アビリティ』名は< >、『アイテム』名は< >で括ります。
『アビリティ』、『アイテム』につきましては後述いたします。
また、『アビリティ』、『アイテム』には『系統』があります。

■キャラクターのパラメータ■

※初期値はシナリオ開始時の値です。

●【AP】●

戦闘時の行動回数に関するポイントです(戦闘については後述いたします)。
戦闘時以外は【-1】、上限値【MAXAP】、下限値なしです。

●【MAXAP】●

戦闘時の行動回数に関するパラメータです(戦闘については後述いたします)。
初期値【10】、上限値なし、下限値【0】です。

●【財産点】●

『アイテム』を得る為にあるポイントです。
初期値は【『GM』、又は『シナリオ』が指定した値】、上限値なし、下限値【0】です。
ただし、キャラクターを引き継いでセッションを行う場合、【財産点】は引き継がれます。

●【CP】●

『アビリティ』を得る為にあるポイントです。
初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。

●【レベル】●

キャラクターの強さを表す値です。
『PC』の【レベル】の初期値は【0】、上限値なし、下限値【0】です。
『NPC』の【レベル】は、『GM』が自由に変動させることができます。

●【成長速度】●

キャラクターの成長のはやさを表す値です。
キャラクター作成の段階で決定されます。

☆ルールセクション☆

ゲーム内の時間

ゲーム内の時間は【現在のサイクル数】という単位で進行します。
【現在のサイクル数】の初期値は【0】となります。

ゲーム内の位置

ゲーム内の場所は『エリア』という概念で表されます。
通常、同じ『エリア』にいるキャラクターとしか会話できません。
『エリア』には、『通常のエリア』、『解放には条件があるエリア』、『立ち入りには条件があるエリア』の3種類があります。
各『エリア』には、『描写済み状態』という『状態』の概念があります。

通常のエリア

誰でも行くことのできるエリアです。

解放には条件があるエリア

『シナリオ』作成者は『解放には条件があるエリア』に『解放条件』を設定します。
『解放条件』を満たしている間のみ、誰でも行くことができるようになる『エリア』です。

解放条件の例

1	現在のサイクル数がA～B(←AとBに入る数値は『シナリオ』作成者が指定する。)である。
2	誰か一個体でも〇〇(←〇〇に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)へ行ったそれ以降。
3	誰か一個体でも〇〇(←〇〇に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)に会ったそれ以降。

立ち入りには条件があるエリア

『シナリオ』作成者は『立ち入りには条件があるエリア』に『立ち入り条件』を設定します。
『立ち入り条件』を満たしているキャラクターのみ、行くことのできる『エリア』です。

立ち入り条件の例

1	〈秘密:〇〇〉(←〇〇に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)を持っているキャラクター。
2	〈鍵:〇〇〉(←〇〇に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)を持っているキャラクター。

ドロップアイテム

『シナリオ』作成者は、各エリアに『ドロップアイテム』を設定できます。
『ドロップアイテム』は特定の『アビリティ』の『行為判定』に成功すると手に入れることができる『アイテム』です。

キャラクターの秘密

〈秘密:〇〇〉(←〇〇に入る文字列はシナリオ作成者が指定する。)というアイテムがあり、『秘密の入手条件』を満たしたキャラクターは〈秘密:〇〇〉を得ることができます。
『秘密の入手条件』は『シナリオ』作成者が設定します。

秘密の入手条件の例

1	キャラクター名が□□(←□□に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)であるキャラクターに会ったキャラクター。
2	エリア名が□□(←□□に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)である場所へ行ったキャラクター。
3	キャラクター名が□□(←□□に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)であるキャラクター。
4	アイテム名が□□(←□□に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)であるアイテムを入手したキャラクター。
5	エリア名が□□(←□□に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。)である場所で特定の『アビリティ』の『行為判定』に成功したキャラクター。

コモン・テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム・システム ステージマップシート

通常のエリア

【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

解放には条件があるエリア

【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】	【解放条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

立ち入りには条件があるエリア

【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】
【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】	【立ち入り条件】
【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】	【エリア説明】

■ゲームの進行方法■

ゲームはサイクルを繰り返すことで成り立ちます。

1{サイクル}の流れは以下の通りです。

●セットアップステップ●

- 1、『GM』が【経過させるサイクル数】を、【1】以上【6】以下の整数の中から指定します。
- 2、各『PC』は【レベル】が、【経過させるサイクル数】と同じ値だけ増加します。
- 3、各『PC』は【CP】が、その【成長速度】×【経過させるサイクル数】と同じ値になります。
- 4、全てのエリアの描写済み状態が解除されます。
- 5、各『PL』は『通常のエリア』と、『解放条件』を満たしている『解放には条件があるエリア』と、自身の『PC』が『立ち入り条件』を満たしている『立ち入りには条件があるエリア』の中からその『PC』の行く『エリア』を1つ選び、その『PC』を移動させます。
- 6、【経過させるサイクル数】の数だけ【現在のサイクル数】が増加します。
- 7、『クリンナップステップ』へ移行します。



●クリンナップステップ●

◆『PC』のいる『エリア』の内1つ以上『描写済み状態』でない『エリア』が存在する場合◆

『メインステップ』へ移行します。

◆『PC』のいる『エリア』全てが『描写済み状態』になっている場合◆

現在の『サイクル』を終了します。



●メインステップ●

『GM』が『PC』のいる『描写済み状態』でない『エリア』の中から1つ指定し、その『エリア』の『シーン』を描写します。
『シーン』とは場面のことです。

◆キャラクターの登場◆

今『シーン』を描写中の『エリア』を『シーンエリア』といいます。
『シーンエリア』がにいる『キャラクター』は自動的に『シーン』へ登場します。
『シーン』登場しているキャラクターを『シーンキャラクター』といいます。

◆キャラクターの成長◆

「消費CP:N」(←Nには数値が入ります。)という記述がある『アビリティ』は、その記述のN以上の【CP】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【CP】をN消費することで、取得できます。
また、【CP】は1{サイクル}が終わるまでに全て使い切らなければなりません。

◆『アイテム』の購入◆

「消費財産点:N」(←Nには数値が入ります。)という記述がある『アイテム』が『シーンエリア』で売っている場合、この記述のN以上の【財産点】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【財産点】をN消費することで、その『アイテム』を購入できます。

◆戦闘処理◆

戦闘可能な状態の戦意を持つキャラクターが【1】個体以上いる場合、自動的に戦闘処理に入ります。
戦闘処理につきましては後述いたします。

◆シーンの終了◆

『GM』はいつでも『シーン』を終了させることができます。
シーン終了後、『シーンエリア』は描写済み状態になり、『クリンナップステップ』へ移行します。

■戦闘処理■

●戦闘処理について●

戦闘処理はラウンドを繰り返すことで成り立ちます。

戦闘可能な状態の戦意を持つキャラクターが【1】個体もなくなった場合、自動的に戦闘処理は終了します。

●位置の描写●

『ヘクス』の概念があり、『戦場シート』を使用します。

『戦場シート』は後述いたします。

大きさの概念を無視して【1】ヘクスに何個体でも入ることができます。

●セットアッププロセス●

『セットアッププロセス』終了後、シーンキャラクターそれぞれの【AP】がそれぞれの【MAXAP】の数だけ増加し、『イニシアティヴプロセス』へ移行します。

●イニシアティヴプロセス●

◆『シーンキャラクター』に【1】個体でも【AP】が【1】以上のキャラクターいる場合◆

【AP】÷【MAXAP】を分数で表した値が最も大きいキャラクターの中からランダムで【1】個体が『イニシアティヴキャラクター』となり、『メインプロセス』へ移行します。

◆『シーンキャラクター』全員の【AP】が【0】以下の場合◆

『クリンナッププロセス』へ移行します。

●メインプロセス●

自分がイニシアティヴキャラクターであるメインプロセスのことを『自分のターン』と言います。

何もしない場合は、【AP】を【1】消費して、『自分のターン』の終了をご宣言ください。

『メインプロセス』終了後、『イニシアティヴプロセス』へ移行します。

●クリンナッププロセス●

『クリンナッププロセス』終了後、1{ラウンド}が終了します。

コモン・テーブルトップ・ロールプレイング・ゲーム・システム

戦場シート

		ヘクス番号4			
		ヘクス番号3		ヘクス番号5	
ヘクス番号2			ヘクス番号21		ヘクス番号6
ヘクス番号1		ヘクス番号20		ヘクス番号22	ヘクス番号7
	ヘクス番号19		ヘクス番号32		ヘクス番号23
ヘクス番号18		ヘクス番号31		ヘクス番号33	ヘクス番号8
	ヘクス番号30		ヘクス番号37		ヘクス番号24
ヘクス番号17		ヘクス番号36		ヘクス番号34	ヘクス番号9
	ヘクス番号29		ヘクス番号25		ヘクス番号25
ヘクス番号16		ヘクス番号28		ヘクス番号26	ヘクス番号10
	ヘクス番号15		ヘクス番号27		ヘクス番号11
		ヘクス番号14		ヘクス番号12	
			ヘクス番号13		

■キャラクターのアクション■

●アクションとは？●

『アビリティ』『アイテム』を使用することを言います。

『アビリティ』『アイテム』の数を数える時、単位は{枚}を使用します。

●行為判定●

『アビリティ』『アイテム』の説明文に「この行為判定に成功した時」と書かれているものがあります。

この場合、『行為判定』を行う必要があります。

また、対象が複数いる場合、対象ごとに別々に『行為判定』を行います。

対象に対して行った『行為判定』の成否が『成功』のキャラクターを『ヒットキャラクター』と言います。

行為判定の成否は以下の流れで決定します。

◆判定値の算出◆

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用する『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、使用者の【判定値】を求めます。



◆難易度の算出◆

この行為判定で成否を決定する『アクション』で使用する『アビリティ』『アイテム』の説明文を参照し、【対象の難易度】を求めます。



◆達成値の算出◆

この行為判定で成否を決定する『アクション』を行ったキャラクターの『PL』は【1D100】×（【判定値】+【対象の難易度】）をロールし、これを【達成値】とします。



◆成否の確認

【達成値】が【対象の難易度】×【100】より大きければ成功、【達成値】が【対象の難易度】×【100】以下なら失敗です。

■アビリティ・アイテムの記述■

◆対象:自分◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分を対象とします。

◆対象:N体/同ヘクス◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいるキャラクターの中から最少【1】体、最多【N】体指定し、対象とします。

◆対象:N体/同エリア◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいるキャラクターの中から最少【1】体、最多【N】体指定し、対象とします。

◆対象:Nヘクス/同エリア◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にあるヘクスを最少【1】ヘクス、最多【N】ヘクス指定し、そのヘクスにいるキャラクター全てを対象とします。

◆対象:自分以外/同ヘクス◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいる自分以外のキャラクター全てが対象となります。

◆対象:自分以外/同エリア◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいる自分以外のキャラクター全てが対象となります。

◆対象:全て/同ヘクス◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『ヘクス』にいるキャラクター全てが対象となります。

◆対象:全て/同エリア◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、使用時、自分と同じ『エリア』にいるキャラクター全てが対象となります。

◆対象:なし◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』には対象がいません。

◆対象:効果参照◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』の対象選択の方法はそれぞれの『アビリティ』『アイテム』の効果をご参照ください。

◆制限:セットアッププロセスN◆

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は各『セットアッププロセス』にN回まで使用できます。

◆制限:クリンナッププロセスN◆

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は各『クリンナッププロセス』にN回まで使用できます。

◆制限:マジャーN◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時は『自分のターン』にのみ使用でき、使用すると【AP】をN消費して、『自分のターン』を終了します。

◆制限:マイナーN◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は、戦闘時は各『自分のターン』にN回まで使用できます。

◆制限:行為判定◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は、何らかの『行為判定』の『判定値の算出』、又は『難易度の算出』の時にのみ使用できます。

◆制限:N/サイクル◆

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は1【サイクル】にN回まで使用できます。

◆制限:N/シナリオ◆

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』『アイテム』1枚1枚は1【シナリオ】にN回まで使用できます。

◆制限:装備<○○>N◆

Nには数値が入り、○○には『アイテム』名が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は<○○>をN枚装備していなければ、使用できません。

◆制限:消費<○○>N◆

Nには数値が入り、○○には『アイテム』名が入ります。

この記述がある『アビリティ』『アイテム』は<○○>をN枚以上持っていないければ使用できず、使用すると<○○>をN枚消費します。

◆制限:戦闘時◆

その『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時にのみ使用できます。

◆制限:戦闘時以外◆

その『アビリティ』『アイテム』は、戦闘時以外にのみ使用できます。

◆制限:効果参照◆

この記述がある『アビリティ』『アイテム』が、どのような時に使用できるかは、それぞれの『アビリティ』『アイテム』の効果をご参照ください。

◆消費CP:N◆

Nには数値が入り、この記述がある『アビリティ』は、この記述のN以上の【CP】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【CP】をN消費することで、取得できます。

◆消費財産点:N◆

Nには数値が入ります。

この記述がある『アイテム』が『シーンエリア』で売っている場合、この記述のN以上の【財産点】を持つ『シーンキャラクター』なら、自身の【財産点】をN消費することで、その『アイテム』を購入できます。

◆取得枚数上限:N◆

Nには数値が入ります。

この記述がある種類の『アビリティ』『アイテム』の取得枚数の上限はNとなります。

この記述がない場合は、その種類の取得枚数に上限はありません。

☆データセクション☆

系統:強化アビリティ

●MAXAP増加●

『対象:自分』【消費CP:1】

『制限:1/シナリオ』

この『サイクル』の間、自分の、【MAXAP】に1プラスする。

●MAXAP増加2●

『対象:自分』【消費CP:2】

『制限:セットアッププロセス』

『制限:1/シナリオ』

この『ラウンド』の間、自分の、【MAXAP】に5プラスする。

●○○強化●

『対象:自分』【消費CP:1】

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『サイクル』の間、自分の、<○○>の【技能値】に1プラスする。

●○○強化2●

『対象:自分』【消費CP:2】

『制限:セットアッププロセス』

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『ラウンド』の間、自分の、<○○>の【技能値】に5プラスする。

●○○強化3●

『対象:自分』【消費CP:1】

『制限:1/シナリオ』

『制限:行為判定』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の種類1つを指定し、その『アビリティ』の名前が○○に入る。

この『行為判定』の間、自分の、<○○>の【技能値】に10プラスする。

●□□強化●

『対象:自分』【消費CP:5】

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

この『サイクル』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に1プラスする。

●□□強化2●

『対象:自分』【消費CP:10】

『制限:セットアッププロセス』

『制限:1/シナリオ』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

この『ラウンド』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に5プラスする。

●□□強化3●

『対象:自分』【消費CP:5】

『制限:1/シナリオ』

『制限:行為判定』

この『アビリティ』取得時、『アビリティ』の系統1つを指定し、その系統名が□□に入る。

この『行為判定』の間、自分の、『系統:□□』全ての【技能値】に10プラスする。

系統:移動アビリティ

●移動●

『対象:自分』【消費CP:0】

【取得枚数上限:1】

『制限:マイナー1』

隣接するヘクスの内いずれかへ移動する。

系統:フラグアイテム

●秘密:○○●

『対象:自分』

この『アイテム』は『キャラクターの秘密』のルールとくA:情報攻略フラグ:B>の効果によってのみ取得が発生し、捨てたり、受け渡したり、手放したりできない。

●鍵:○○●

『対象:自分』

○○に入る文字列は『シナリオ』作成者が指定する。