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](#_Toc447956513)

[～　コモンルール　～ 1](#_Toc447956514)

[目次 2](#_Toc447956515)

[☆卓上ＲＰＧ用語辞典☆ 5](#_Toc447956516)

[■卓上ＲＰＧとは？■ 5](#_Toc447956517)

[■参加者とキャラクター■ 5](#_Toc447956518)

[●『ＰＬ』● 5](#_Toc447956519)

[●『ＧＭ』● 5](#_Toc447956520)

[●『ＰＣ』● 5](#_Toc447956521)

[●『ＮＰＣ』● 5](#_Toc447956522)

[■ロールプレイ■ 5](#_Toc447956523)

[●『ロールプレイ』● 5](#_Toc447956524)

[●『キャラクタープレイ』● 5](#_Toc447956525)

[■セッション■ 5](#_Toc447956526)

[■シナリオ■ 5](#_Toc447956527)

[■プレイ形態■ 5](#_Toc447956528)

[●『モノプレイ』● 5](#_Toc447956529)

[●『スターシステムプレイ』● 5](#_Toc447956530)

[●『キャンペーンプレイ』● 5](#_Toc447956531)

[●『シェアワールドプレイ』● 5](#_Toc447956532)

[●『ＩＦプレイ』● 5](#_Toc447956533)

[■関連書籍■ 5](#_Toc447956534)

[●ルールブック● 5](#_Toc447956535)

[●サプリメント● 5](#_Toc447956536)

[●シナリオ集● 5](#_Toc447956537)

[●リプレイ● 5](#_Toc447956538)

[■ダイス■ 6](#_Toc447956539)

[●『Ｄ6』 6](#_Toc447956540)

[●『Ｄ20』 6](#_Toc447956541)

[■ダイスロール■ 6](#_Toc447956542)

[●『ダイスロール』● 6](#_Toc447956543)

[■ダイスコード■ 6](#_Toc447956544)

[●【ＮＤＭ】● 6](#_Toc447956545)

[●【0式ＮＤＭ】● 6](#_Toc447956546)

[■重要なダイスコード■ 6](#_Toc447956547)

[●【1Ｄ2】● 6](#_Toc447956548)

[●【0式1Ｄ2】● 6](#_Toc447956549)

[●【1Ｄ3】● 6](#_Toc447956550)

[●【0式1Ｄ3】● 6](#_Toc447956551)

[●【1Ｄ6】● 6](#_Toc447956552)

[●【0式1Ｄ6】● 6](#_Toc447956553)

[●【1Ｄ4】● 6](#_Toc447956554)

[●【0式1Ｄ4】● 6](#_Toc447956555)

[●【1Ｄ5】● 6](#_Toc447956556)

[●【0式1Ｄ5】● 6](#_Toc447956557)

[●【1Ｄ10】● 6](#_Toc447956558)

[●【0式1Ｄ10】● 6](#_Toc447956559)

[●【1Ｄ20】● 6](#_Toc447956560)

[●【1Ｄ20】● 6](#_Toc447956561)

[■派生したダイスコード■ 6](#_Toc447956562)

[●【1Ｄ8】● 6](#_Toc447956563)

[●【1Ｄ9】● 6](#_Toc447956564)

[●【1Ｄ12】● 6](#_Toc447956565)

[●【1Ｄ15】● 6](#_Toc447956566)

[●【1Ｄ16】● 6](#_Toc447956567)

[●【1Ｄ18】● 6](#_Toc447956568)

[●【1Ｄ24】● 6](#_Toc447956569)

[●【1Ｄ25】● 6](#_Toc447956570)

[●【1Ｄ27】● 6](#_Toc447956571)

[●【1Ｄ30】● 6](#_Toc447956572)

[●【1Ｄ32】● 6](#_Toc447956573)

[●【1Ｄ36】● 6](#_Toc447956574)

[●【1Ｄ40】● 6](#_Toc447956575)

[●【1Ｄ100】● 6](#_Toc447956576)

[☆プレイングマナー☆ 7](#_Toc447956577)

[■『ＧＭ』と『ＰＬ』両方が気を付ける点■ 7](#_Toc447956578)

[●他の方への配慮● 7](#_Toc447956579)

[●能動的に楽しむ● 7](#_Toc447956580)

[●自信を持つ● 7](#_Toc447956581)

[●焦らず冷静に● 7](#_Toc447956582)

[☆ルールの優先度☆ 7](#_Toc447956583)

[☆キャラクターセクション☆ 8](#_Toc447956584)

[■ステート■ 8](#_Toc447956585)

[■『アビリティ』『アイテム』■ 8](#_Toc447956586)

[■キャラクターのパラメータ■ 8](#_Toc447956587)

[●【ＡＰ】● 8](#_Toc447956588)

[●【ＭＡＸＡＰ】● 8](#_Toc447956589)

[●【財産点】● 8](#_Toc447956590)

[●【ＣＰ】● 8](#_Toc447956591)

[●【レベル】● 8](#_Toc447956592)

[●【成長速度】● 8](#_Toc447956593)

[☆ルールセクション☆ 9](#_Toc447956594)

[ゲーム内の時間 9](#_Toc447956595)

[ゲーム内の位置 9](#_Toc447956596)

[通常のエリア 9](#_Toc447956597)

[解放には条件があるエリア 9](#_Toc447956598)

[立ち入りには条件があるエリア 9](#_Toc447956599)

[ドロップアイテム 9](#_Toc447956600)

[キャラクターの秘密 9](#_Toc447956601)

[通常のエリア 10](#_Toc447956602)

[解放には条件があるエリア 10](#_Toc447956603)

[立ち入りには条件があるエリア 10](#_Toc447956604)

[■ゲームの進行方法■ 11](#_Toc447956605)

[●セットアップステップ● 11](#_Toc447956606)

[●クリンナップフステップ● 11](#_Toc447956607)

[◆『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](#_Toc447956608)

[◆『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](#_Toc447956609)

[●メインステップ● 11](#_Toc447956610)

[◆キャラクターの登場◆ 11](#_Toc447956611)

[◆キャラクターの成長◆ 11](#_Toc447956612)

[◆『アイテム』の購入◆ 11](#_Toc447956613)

[◆戦闘処理◆ 11](#_Toc447956614)

[◆シーンの終了◆ 11](#_Toc447956615)

[■戦闘処理■ 12](#_Toc447956616)

[●戦闘処理について● 12](#_Toc447956617)

[●位置の描写● 12](#_Toc447956618)

[●セットアッププロセス● 12](#_Toc447956619)

[●イニシアティヴプロセス● 12](#_Toc447956620)

[◆『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](#_Toc447956621)

[◆『シーンキャラクター』全員の【ＡＰ】が【0】以下の場合◆ 12](#_Toc447956622)

[●メインプロセス● 12](#_Toc447956623)

[●クリンナッププロセス● 12](#_Toc447956624)

[■キャラクターのアクション■ 14](#_Toc447956625)

[●アクションとは？● 14](#_Toc447956626)

[●行為判定● 14](#_Toc447956627)

[◆判定値の算出◆ 14](#_Toc447956628)

[◆難易度の算出◆ 14](#_Toc447956629)

[◆達成値の算出◆ 14](#_Toc447956630)

[◆成否の確認 14](#_Toc447956631)

[■アビリティ・アイテムの記述■ 15](#_Toc447956632)

[◆対象：自分◆ 15](#_Toc447956633)

[◆対象：Ｎ体/同ヘクス◆ 15](#_Toc447956634)

[◆対象：Ｎ体/同エリア◆ 15](#_Toc447956635)

[◆対象：Ｎヘクス/同エリア◆ 15](#_Toc447956636)

[◆対象：自分以外/同ヘクス◆ 15](#_Toc447956637)

[◆対象：自分以外/同エリア◆ 15](#_Toc447956638)

[◆対象：全て/同ヘクス◆ 15](#_Toc447956639)

[◆対象：全て/同エリア◆ 15](#_Toc447956640)

[◆対象：なし◆ 15](#_Toc447956641)

[◆対象：効果参照◆ 15](#_Toc447956642)

[◆制限：セットアッププロセスＮ◆ 15](#_Toc447956643)

[◆制限：クリンナッププロセスＮ◆ 15](#_Toc447956644)

[◆制限：メジャーＮ◆ 15](#_Toc447956645)

[◆制限：マイナーＮ◆ 15](#_Toc447956646)

[◆制限：行為判定◆ 15](#_Toc447956647)

[◆制限：Ｎ/サイクル◆ 15](#_Toc447956648)

[◆制限：Ｎ/シナリオ◆ 15](#_Toc447956649)

[◆制限：装備<○○>Ｎ◆ 15](#_Toc447956650)

[◆制限：消費<○○>Ｎ◆ 15](#_Toc447956651)

[◆制限：戦闘時◆ 15](#_Toc447956652)

[◆制限：戦闘時以外◆ 15](#_Toc447956653)

[◆制限：効果参照◆ 15](#_Toc447956654)

[◆消費ＣＰ：Ｎ◆ 15](#_Toc447956655)

[◆消費財産点：Ｎ◆ 15](#_Toc447956656)

[◆取得枚数上限：Ｎ◆ 15](#_Toc447956657)

[☆データセクション☆ 16](#_Toc447956658)

[系統：強化アビリティ 16](#_Toc447956659)

[●ＭＡＸＡＰ増加● 16](#_Toc447956660)

[●ＭＡＸＡＰ増加2● 16](#_Toc447956661)

[●○○強化● 16](#_Toc447956662)

[●○○強化2● 16](#_Toc447956663)

[●○○強化3● 16](#_Toc447956664)

[●□□強化● 16](#_Toc447956665)

[●□□強化2● 16](#_Toc447956666)

[●□□強化3● 16](#_Toc447956667)

[系統：移動アビリティ 16](#_Toc447956668)

[**●移動●** 16](#_Toc447956669)

[系統：フラグアイテム 16](#_Toc447956670)

[**●秘密：○○●** 16](#_Toc447956671)

[**●鍵：○○●** 16](#_Toc447956672)

☆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。 |

☆ルールの優先度☆

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | マナー |  |  |  |  |
|  |  |  | 参加者全員の合意の判断 | | |  |  |  |
|  |  | 『シナリオ』上のルール | | | | |  |  |
|  | 『アビリティ』『アイテム』『状態』の効果 | | | | | | |  |
| このゲームのその他のルール | | | | | | | | |

☆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○○（←○○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○○（←○○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、行くことができる『エリア』です。   |  |  | | --- | --- | | **立ち入り条件の例** | | | 1 | <秘密：○○>（←○○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：○○>（←○○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：○○>（←○○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：○○>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】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【エリア説明】 |
| 【解放条件】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【エリア説明】 | 【解放条件】  【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】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【エリア説明】 |
| 【立ち入り条件】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【エリア説明】 | 【立ち入り条件】  【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。 |   ▼   |  | | --- | | ●クリンナップフステップ●◆『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】個体もいなくなった場合、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『へクス』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：メジャー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<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。 |