



## 第一章

### 1. キャラクターシート解説

“さあ、冒険の旅の始まりだ！！”

#### ■キャラクターとは？

キャラクターとは、『P J』をプレイするにあたってのあなたの分身となるものです。容姿や特徴や年齢、得意分野・不得意分野など。

PLは、キャラクターメイキングにより、このようなことを決定して、あなたの分身となる冒険者と生み出していくことになる。

#### ■キャラクターシート

冒険者をつくる上で必要なものが、このキャラクターシートである。

『P J』では、キャラクター作成の簡略化がおこなわれているので、すでに能力値などのデータが書き込まれているものと、何も記入していないキャラクターシートの2種類がある。

初めて遊ぶ場合は、データが書き込まれているキャラクターシートを使用して、遊ぶようにすること。

#### ■キャラクターメイキング

実際にあなたの分身となるキャラクターを作っていくことを、キャラクターメイキングという。

『P J』のキャラクターメイキングは、ほとんどの項目がサイコロを振ることによって決定する。

もちろん、そのいくつかはPLが自由に決定しても良いが、キャラクターメイキング時間の短縮となるため、できるだけサイコロによって決定していくのが望ましい。

#### ■キャラクターシート解説

ここからは、キャラクターシートの解説及び、キャラクターメイキングの方法について、解説していく。

#### ▼1. 名前 (キャラクタークラス)

名前の空欄の横に括弧書きで書かれているのが、冒険者のキャラクタークラスである。まずは、6種類のキャラクタークラスのうち1つを選択する。(キャラクタークラスの解説については後述) プレイヤー間で同じキャラクタークラスを選択なくてはならない。

キャラクタークラス決定後、次に冒険者の名前を決定する。[国籍性別名前同時決定表]によりサイコロで振ることによって、国籍と名前、性別が同時に決定する。プレイヤー間で同一のものを選択することはできない。

#### ▼2. 性別/年齢

性別は、[国籍性別名前同時決定表]により決定する。国籍決定後、再びサイコロを振る。奇数出目が男性、偶数出目では女性となり、名前も同時に決定する。

それ以外は、年齢は年齢決定表により決定する。

#### ▼3. 国籍

名前と同じく [国籍性別名前同時決定表]により決定する。国籍→名前・性別の順に決定していく。

『P J』では多くの国籍の冒険者がPCとして扱うことができるが、国籍が違う冒険者同士で言葉の壁はなく、何不自由なく会話をおこなうことができる。

#### ☆冒険王誕生！！～その1

よし、じゃあキャラクターを作っていくぞ！  
まずは、キャラクタークラスの決定だ。やっぱり、冒険者と言えばトレジャーハンターだよな！キャラクタークラスは、トレジャーハンターにしよう。

まずは、6面体を1個振って国籍の決定だ。(コロコロ) 出目は2。ということは、アメリカ人か。次にもう一回サイコロを振って(コロコロ) これで、名前と性別も決定するぞ。え〜っと、5などの奇数出目。名前は、ジョーンズだ。ほうほう、なかなか良い名前になったなあ。  
最後に年齢の決定表だ。(コロコロ) え〜っと・・・えっ、6？ということは、60歳以上ってこと！？

じゃあ、60歳にしよう。しかし、還暦冒険者になってしまった・・・どうしよう(苦笑)。



### ▼ 3. 基本能力値

『P J』では6つの〔基本能力値〕でキャラクターが構成されている。

〔基本能力値〕の数値により、〔行為判定〕の振るサイコロの数が決定する。

このゲームには、技能という概念がない。技能は、〔基本能力値〕が包括するものである。

以下は各〔基本能力値〕解説である。解説に加えて、包括している技能も記載しておく。

#### ①冒険

冒険者において、一番必要となる値。冒険において必要となる行為のほとんどが、ここに集約されている。

ゲーム中に、一番使いどころが多い能力値である。

**包括技能：**言いくるめ、隠匿、斧、回避、鍵開け、格闘、歌唱、楽器、軽業、暗闇行動、クロスボウ、絞首具、採掘、乗馬、水泳、スリ、窃盗、潜水、短剣、探検、長剣、跳躍、追跡、釣り、登攀、動物使役、動植物知識、ナイフ、投げ縄、荷役、尾行、吹き矢、ボート、鞭、槍、弓矢、罨

#### ②野望

〔冒険〕値を補足する能力値。街などで情報収集などをやる際に必要となってくる。

**包括技能：**演技、踊り、絵画、偽装、脅迫、交渉、声真似、忍び、社交、尋問、生存、変装、礼儀作法

#### ③文明

『P J』の舞台の文明の利器を使用するための能力値である。

銃器や爆発物、航法など冒険をするうえで、強力な力となる行為をおこなうための能力値である。

**包括技能：**医師学、航法、銃器、説得、爆発物、砲術、料理

#### ④世界

冒険をする中で必要となってくる知識量の多さを示した値。

**包括技能：**暗号、裏社会、占い、応急処置、言語学、考古学、小生物、宗教知識、神学、神秘学、地域知識、天候予測、天文学、毒物、物理学、文学、方向感覚、紋章学、歴史

#### ⑤財力

〔プレシャス〕などの鑑定や物品の調達などをおこなう能力値である。

**包括技能：**会計、市場分析、商人、調達、美術品知識、宝石知識、目利き

#### ⑥幸運

冒険者の運命を左右といえる幸運さをあらわした値。ここぞという時に必要となってくるので、この能力値が高いことにこしたことはない。

**包括技能：**強行突破、脱出、賭博、魅了

#### \* 包括技能以外の技能

各能力値の包括技能以外の技能による行動に対して、PLからの承認を求められた場合、GMはその行動に対して一番適正と思われる能力値による行為判定をおこなわせること。

### ▼ 4. 生命力

『P J』のPCの生命力は、どのキャラクタークラスを選択しても5となる。空欄が残りの生命力である。

ゲーム中にPCがダメージを受ける度に、空欄にチェックを入れる。これにより、ダメージの有無の状態を確認できる。

生命力が回復する場合があるので、ペンなどで空欄を黒く塗りつぶしてはいけない。

### ▼ 5. プロフィール①

#### 〔出生表〕

〔出生表〕(P)を振ることにより、PCの生まれた環境が決定する。これは、生い立ちなど冒険の旅にでる前に、どのような環境で過ごしてきたのかを決めるものでもある。

出生表により決定したキーワードをふまえてプロフィール①を必ず作成すること。

### ▼ 6. プロフィール②

#### 〔旅立ち〕

#### 〔キーアイテム〕

〔旅立ち表〕(P)を振ることにより、PCが何故、冒険の旅に出ることになったかなどの理由が決定する。

同時に、PCが探しているプレシャスが決定する。〔キーアイテム〕は、剣や壺、石像など、詳しい名称などは設定されていない。

プロフィール②を決定する際に、旅立ち表による決定した理由で旅立ちの理由を、〔キーアイテム〕の正式名称をPLが決定して、それらをふまえて作成すること。

## ☆冒険王誕生！！～その2

還暦だって冒険者だ！！

気を取り直して、ジョーンズの出生表や旅立ち理由を考えるか。

まずは、[出生表]を振って。サイコロを2回振って、(コロコロ)5と(コロコロ)・・・1か。結果はと・・・[貧乏]。はあ？爺に加えて、貧乏とは。

[旅立ち表] ぐらいいいのが出てくれよ！エイ！(コロコロ)5と。また5か。(コロコロ)4！・・・偶然？？[キーアイテム]は[貨幣]か。こりゃあ、こんな感じかな。

### (プロフィール①)

「いいことなしの60年。多くの兄弟を残して、冒険家だった父は冒険中に死んでしまう。その借金を返すために、ジョーンズは働きづめ。幼い弟や妹を養育するために費やした60年。何にもいいことなかった。気づけば、老いた自分の姿に時が過ぎたことを感じさせた。」

こんなネガティブマックスで、プロフィール②はこんな感じで。

### (プロフィール②)

「冒険者だった父親の荷物を整理していると、見つかった宝の地図。そこには、エジプトの王家が継承しているといわれる伝説の金貨の在り処を示していた。手のかからなくなった弟や妹に別れを告げ、ジョーンズは父が果たせなかった夢を追うことに。60歳に偶然にも第二の人生設計が決まったのだ！」

## ▼7. 財産点

ゲーム中に得たカードが財産点となり、ゲーム終了後に経験点として計算をする。ゲーム開始時には空欄しておく。詳しい計算方法などは後述。

## ▼8. 感情表

PCが他のPCに相手に対する感情を決定する。ゲームに参加するPC全てに対して、感情を獲得すること。

プラスは好意的な感情、マイナスは悪意的な感情を決定する。

感情表の作成方法は後述。

## ▼9. PJスペシャル

他のTRPGでいうところの神業や必殺技みたいなもの。各キャラクタークラスにつき、1つ決められている。

これらは固定されてもので、変更などは一切できない。

詳しい[PJスペシャル]についての説明は後述。

## ▼10. アイテム

『PJ』においてのアイテムの扱いは、予め記入しておいても良いが、ゲーム中に使用したアイテムを記入していくように設定されている。

しかし、あまりに都合の良いアイテムの使用をPLがおこなおうとした場合、GMは却下すること。