



第二章

1. 行為判定

■冒険者たちの行動を決める

『P J』において冒険者たちの行動を決める行為判定をする際に、サイコロを使用して判定する。

『P J』を遊ぶ際、PLは6面体のサイコロを5個以上用意しておくが良い。

ゲーム中、使用するサイコロの数が多くなる場合があるので、GMがまとめて用意しておくのが望ましい。

■行為判定

技能判定などが『P J』には存在しないので、この行為判定に『P J』の基本判定のすべてが集約されている。

行為判定では、以下の用語を用いて解説をおこなっていくため、頭に入れておくこと。

▼ターゲット・ナンバー（以下、TNと略す）

〔行為判定〕時に目標となる値。各〔基本能力値〕に1つの〔TN〕が決められている。

▼アタック・カウント（以下、ACと略す）

〔行為判定〕により、算出されたターゲット値に対応する〔TN〕のサイコロの数の合計値であり、判定による成功結果の値のこと。

▼ミッション・コード（以下、MCと略す）

〔行為判定〕において、GMが設定する難易度のこと。〔AC〕がこの値の同値及び上回れば〔行為判定〕は成功となる。

■ターゲット・ナンバーの解説

『P J』の〔行為判定〕は、サイコロにより〔TN〕の値（出目）を出すことが基本となる。

〔TN〕の値は〔基本能力値〕ごとに1つ固定されており、いかなる場合も変更・追加されることはない。

〔基本能力値〕ごとの〔TN〕は以下のとおりである。

- <冒険>→1
- <野望>→2
- <文明>→3
- <世界>→4
- <財力>→5
- <幸運>→6

■行為判定の方法

ここから、詳しい行為判定の方法を解説していく。

PLは〔基本能力値〕に付随する包括技能を選び、〔行為判定〕による〔基本能力値〕を1つ選択する。

次に、その〔基本能力値〕の値に等しい数だけサイコロを振る。振ったサイコロの中から、〔TN〕と同じサイコロの数を数える。この数の総数が〔AC〕となる。

〔AC〕の値が、GMが指定した〔MC〕と同値及び上回れば〔行為判定〕は成功となる。

NPCとの〔対抗判定〕の場合、〔AC〕が同値だった場合はPC側の勝利となり、PC同士だった場合には能動側の勝利となる。



☆冒険王誕生！！～その4

ジョーンズは、＜冒険＞の判定により、秘境の畏解除を試みる。ジョーンズの＜冒険＞の値は5なので、サイコロを5個振る。

判定の結果は、1、5、3、2、1。

＜冒険＞の[TN]は1なので、2個成功となり、GMが指定した[MC]の1を上回っていたので判定は成功となる。

■クリティカルとファンブル

[行為判定]において、クリティカル（大成功）とファンブル（大失敗）という状態が発生する場合がある。

クリティカルとは、GMが指定した[MC]の2倍の[AC]であった場合に発生する。[対抗判定]であった場合、対象の[AC]は打ち消され[AC]は0となる。

ファンブルは、[行為判定]において[AC]は0であった場合に発生する。この際、PCは生命力の値が1減少する。

■対抗判定

PC対PC、PC対NPCなど、対象がモノではなく生物であった場合に、[対抗判定]となる。

PC対PCにおいて、[AC]が同値であった場合、能動側の勝利となり、PC対NPCの場合は、PC側の勝利となる。

■戦闘時の行為判定の順序

地元原住民や未知の生物、そして仲間となるPCなど、話し合いでは解決できない場合には戦うこととなる。

戦いにおける[行為判定]の順序決定は、サイコロを1個振り値が高い順に[行為判定]を行なう。同値だった場合、再度振りなおし順番を決定する。

NPCの行動はPC行動後に[行為判定]を行なう。

■対抗判定時におけるダメージの算出

戦闘時、[対抗判定]の結果、[AC]の差分値がダメージとして対象の生命力が減少する。[AC]が同値であった場合も、必ず対象の生命力が1減少する。