



第二章

2. ジャッジメント

■運命と左右するジャッジメント

『P J』では、[行為判定]に加えて、カード（トランプ）を使つての判定をおこなうことにより、[行為判定]により導き出される[AC]を上昇させたりすることができる。

カードの使用方法や状況は様々で、それを有効的に運用することで、他者へのサポートやロールプレイなどの演出を効果的に行なうことができる。

このような、カードを使った一連の流れを汲んだ判定方法のことを[ジャッジメント]又は[ジャッジメント判定]などを呼ぶ。

■カードの説明

『P J』で使用するカードは、トランプ2組である。この場合のトランプとは、ジョーカーを2枚含む54枚で1組としたものを、2組用意する必要がある。

『P J』ではカードの種類を以下のように分類して表記する。

▼プレシャスカード

数字札・絵札問わずダイア、ハートのスートの赤色のカードのトランプのこと

▼ジャンクカード

数字札・絵札問わず、スペード、クローバーのスートの黒色のカードのトランプのこと

▼ワールドカード

JOKERカードのこと。

■カードの準備

プレイヤーはゲーム開始時に、GMからカードを2枚配布される。

この時、[場面]開始時に[キーププレイヤー]に指定されたPCを演じるPLにはカードが3枚配られる。

キーププレイヤーは各[場面]の始めにGMが任意で決定できる。(前の場面で活躍したPCを指名するのが理想形)

▼カード補充

ゲーム中において、使用したカードの補充のタイミングは、特別な場合を除いて[場面]の開始時にしかできない。

■カードの効果

カードを使用することで、[行為判定]でのサイコロを追加することができる。

[プレシャスカード]は他PCへ、[ジャンクカード]は自分に使うことで効果があるカードである。

[ワールドカード]は、PL自身で[プレシャスカード]として使うか[ジャンクカード]として使うか選んで使用することができる。

カードを使用することで追加できるダイスの数は以下の通り。カードの種類は問わず効果は同一となる。

(カードの効果について)

数字のカード

→サイコロ+1個

絵札のカード

→サイコロ+2個

ワールドカード

→サイコロ+10個

■カードの使い方

[ジャッジメント]によるカードの使い方は、カードの種類によって2種類にわかる。カードは[行為判定]のサイコロを振る前に使う。

仲間の行動に対して、協力したり、協調したりしたい場合には、[プレシャスカード]。

全体の流れに反して単独行動をしたり、仲間を裏切って抜け駆け行動をしたりしたい場合には、[ジャンクカード]を使用する。

特別な場合を除いて、その場面に登場していなければカードを使用することはできない。



さらに、カードを使用するには、自らの行動が未行動である必要があり、カードを使用した場合は行動済みとなる。つまり、カードを使用するという事は、他者の行動に同行することであり、自らが行動を行なった後ではカードによる他者へのサポートをすることはできない。

行動済みを解消するには、[場面]の終了時以外に、GMによる許可があった場合と、一連の流れにおいて、すべてのPCの行動が終了した時点(同一の目標に向けての行動が全PC終了した時点)で解消される。

[ジャッジメント]によるカードの運用方法は以下の通り。

▼プレシャスカード

プレシャスカードは自分には使用することはできず、仲間に対して使用するカードである。

つまり、他のPCへの協力をおこなう際に使うカード。

このカードの基本理念となるのは、協力/友情/チームワークに関する行動をおこなう場合に使用する。

何枚でも一度に渡すことができるが、ただカードを簡単に渡すことはできない。

GMは、PLがカードを渡す際に、熱いロールプレイ(熱い行動や熱いセリフなど)をしたかどうかを判断すること。これが、できない場合は、カードを他人へ渡すことができない。

その他、PLの演出がその行動に対して適性ではない場合、GMはカードを出すことは禁止できる。

[プレシャスカード]を受け取ったPLは、即座に[行為判定]にサイコロを追加する。

その際、[行為判定]使用する[基本能力値]を、[プレシャスカード]を渡した(カードを渡してきた)キャラクターの[基本能力値]と、カードを受け取った自ら(判定者するPC)を比較して、その値が高い方を使って判定をおこなうこと。

[行為判定]後、受け取ったカードは[財産点]として自らの手元に置いておく。(手札としては扱わない)

▼ジャンクカード

[ジャンクカード]は、自分自身の判定の際にサイコロを増加させる。

このカードの基本理念となるのは、裏切り/出し抜き/スタンドプレイに関する行動をおこなう場合に使用する。

何枚でも一度に出すことができるが、仲間PCを裏切ったり、全体の流れに反して行動したりする場合に使うカードなので、仲間PCやNPCなどを、かっこよく裏切る演出を必ずおこなう必要がある。プレイヤーの演出がその行動に対して適性ではない場合、GMはカードを出すことは禁止できる。

[ジャンクカード]を出して裏切りが発生して、他のPCも[ジャンクカード]で同一のタイミングでの裏切りが発生した場合、カードの出した順番に関係なく、[ジャンクカード]の数字の大きい方が判定の主導権([行為判定]をおこなう権利)を握る。(同値の場合は、先に出した方が優先だが、[プレシャスカード]に[ジャンクカード]を重ねた場合は除く)その際、判定に使う[基本能力値]は、ジャンクカードを出したPCの中で、一番低い値を使わなければならない。

[行為判定]後、受け取ったカードは[財産点]として自らの手元に置いておく。(手札としては扱わない)この際、手元に置けるのは自らが使用した[ジャンクカード]のみで、残りの[ジャンクカード]は捨て札となる。

★冒険王誕生!!～その5

ジョーンズは<冒険>の判定を試みる。罨は解除したので、あとは扉を開ける鍵開けを試みる。

その時、さくらから[プレシャスカード]を渡される。

さくら「扉の向こうに必ず宝がある気がします」

その言葉を受けてジョーンズに気合が入る。

さくらから渡されたカードはハートの12。絵札の[プレシャスカード]なのでサイコロに+2。[MC]は2だったので、1を2個以上出さないと失敗になってしまう。

サイコロを7個振った結果、1、3、5、4、2、6、6。

結果は失敗。さくらの援護も虚しく開かない扉の前で立ちつくす二人であった。

■カードの処理

使い終わったカードは、手元に残り[財産点]としてプレイヤー自ら処理して管理する。

[財産点]を使用することによって、[場面]の演出などの特殊な効果をもたらすことができる。

[財産点]の計算はゲーム終了時におこない、能力値の成長について使用する。



■カードのゲーム上の所有権

このゲームではカードのゲームの上の所有権をPLに委ねているので、特例として場面に登場していないPCを演じているPLも、場面演出というかたちで特殊なルールにより、他者に「プレシャスカード」を渡すことができる。この場合、「ジャンクカード」は渡すことはできない。

この場合、渡すことができるのは、場面に出ているPCのみで、場面に出ている同士のカードのやりとりはできない。

この際に渡せるカードは必ず1枚で対象は仲間PC1名である。

* 以下のルールは選択ルールの為、GMの判断によりルール採用の有無を決定できる。）

▼NPCの協力

GMが認めたNPCをロールプレイした際に、手札を使って他者へ「プレシャスカード」を渡すことができる。この時、NPCからNPCへは渡すことができない。使用条件は同じで、熱いロールプレイが必須。

NPCの乗っ取りのみに使用した場合、カードを他者に渡すことはせず、カードは捨て札となる。

▼回想シーン

場面に登場しているPCと以前に出会ったことのあるPCならば、そのPCとの自分のPCとの回想シーン演出することによって、その回想シーンがカードを渡す指針となっているかGMが認めれば、「プレシャスカード」を渡すことができる。

回想シーンでは、ゲームに登場しているNPCとの回想シーンを演出してもカードを渡すことができない。

ゲームに登場しているNPCとの回想シーンを演出した場合、カードを他者に渡すことはせず、カードは捨て札となる。

▼ナレーション挿入

GMが許可した場合、ナレーションを入れることができる。そのナレーションが効果的であり、盛り上がる内容であった場合、プレシャスカードを渡すことができる。

ナレーションのみに使用した場合、カードを他者に渡すことはせず、カードは捨て札となる。