



# ルールサマリー(簡易版)

## ■行為判定

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。

[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

<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

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。

## ■クリティカルとファンブル

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

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。

## ■カードの説明

### ▼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、クロウ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)

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種類にわかれる。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す場合に使用する。

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、どちらか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す場合に使用する。

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。

### ■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、場面に出ていない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。

#### ■ゲーム中における財産点の使い方

【財産点】とは、ゲーム中に獲得して手元に置いてあるカードのことである。

【財産点】として所持しているカードは、そのままゲーム終了まで所持していれば成長ルールのための経験点となるが、ゲーム中にも使用することができる。

ゲーム中に使用した場合、使用した財産点カードは捨て札となる。(数字カードでも絵札カードでも効果は同じ)【財産点】は一度に1枚しか使うことができない。

財産点の使い方は以下のとおりである。

#### ▼プレシャスカードの財産点の使い方

この財産点を使うと、仲間がダメージを受けた減少した生命力を、カードにより1点肩代わりできます。この際、どうやって肩代わりしたのか必ず演出(説明)すること。【生命力】を回復させる場合にも同様の条件が必要である。

この効果で、【財産点】を使ったPCがダメージをくらうことはない。

#### ▼ジャンクカードの財産点の使い方

無条件で場面から突然姿を消すことができるが、この効果により【場面】にPCが誰も残らなくなる場合と、ゲーム中【プレシャス】を獲得した後、この効果によって姿を消すことはできない。

【場面】へ戻ってくるタイミングは、GMが許可すればいつでも戻ってくるができる。

#### ▼ワールドカードの財産点の使い方

この財産点を使うと、自分以外の生命力がすべて5に戻り回復する。

#### ■感情の喪失

PC間の【感情表】の感情は喪失させることで、特殊な効果を生み出します。

感情の喪失のタイミングの指定は特になく、GMの判断に委ねる。

ゲーム中のシナリオの展開上、効果的に感情の喪失をおこなって下さい。

GMは、感情の喪失を選択ルールとしてルールの適用を制限しても良い。

#### ▼プラス感情を喪失した場合

対象のPCに対して【プラス感情】の喪失をおこなった場合、対象に対して【プレシャスカード】の使用ができなくなる。(【ワールドカード】による【プレシャスカード】の効果を含む)

【財産点】による効果も同様に使用ができなくなる。

#### ▼マイナス感情を喪失の場合

対象のPCに対して【マイナス感情】の喪失をおこなった場合、対象がジャッジメント判定時に【ジャンクカード】を使用した場合に、【プレシャスカード】で対抗できる。

#### ▼両方の感情を喪失した場合

対象のPCに対して両方の感情を喪失した場合、対象のPCの行動に対して同調や裏切りなどのサイコロやカードなどによる反応は一切できない。

【プラス感情の喪失】や【マイナス感情の喪失】の効果も得て使用することもできない。