

『あやびと』ルールサマリー

“あやびと”とは？

架空の大正時代を舞台に、人間と妖怪のPCが仲間となり、鬼を封印し浄化するTRPG。

PCは妖怪人間共同実働部隊——通称“あやびと”の構成員や協力者となり、鬼が起こす伝奇事件を解決することを目的とする。あやびと、妖怪、鬼が公式に存在する世界であり、伝奇事件に関わるすべての者はPCも含め“あやびと”と呼称される。

人間と妖怪とで役割が分かれており、妖怪は鬼を調伏し、人間は鬼を倒す。鬼を調伏しないと、人間の退魔具は真の力を発揮できないため、互いに協力することで、魔を祓い鬼を鎮める。

判定

判定は合計で【能力値】+〈技能〉+《アビリティ》個のサイコロを振り、[4・5・6]の出目を成功数として数える。出目の[4・5]は成功数1、[6]を成功数2として数え、合計した成功数を対象の【耐久値】から減少させる。【耐久値】が1以上残れば、あらためて判定し、0以下になれば終了する。

判定で使うサイコロが10個以上の場合、9個を振って判定を行ない、10個目以降は1個につき成功数2を追加する。

クリティカルとファンブル

判定の際、6の出目が1個でもあると[クリティカル]が発生する。

判定の出目に4～6がなく、さらに1の出目が1個でもある場合、[ファンブル]が発生し、「ファンブル表」を振る必要がある。

[クリティカル]や[ファンブル]でも、後述の[絆]による振り直しや、[宿運]による出目を操作するルールが使用できる。

[絆]の使用

PCは自身の持つ[絆]を使用して、判定のサイコロを増やしたり、振り直したりすることができる。[相棒]の[絆]は、自身のほか、[相棒]であるPCに対しても使用できる。

使用した[絆]は、戦闘やフェイズごとにチェックを外す。

①サイコロの追加

判定前に[絆]を使用し、判定に使用するサイコロを1個増やす。判定前に使用できる[絆]は1個であり、相棒が自分への[絆]を使用した場合のみ、サイコロを最大2個まで増やせる。

②振り直し

判定後に[絆]を使用して、何回でも判定の振り直しができる。この際、[4・5・6]の出目を残し、失敗した出目だけを振り直す。振り直しは自分と、[相棒]にも使用することができる。

宿運

[宿運]を使用すると、1点につき好きな出目を[±1]できる。[宿運]は共通のリソースとして全員が使用できる。

宿運の取得

[宿運]は、[開示判定]を行ない、1回の判定で公開できた場合にボーナスとして取得する。また[瞑想]や、《鬼門結界》の効果でも取得することができる。

十二支の刻限フェイズの進行

[十二支の刻限フェイズ]は指定された[リミット]——ラウンド数で構成され、プレイヤー全員が行動を終えたら1ラウンドが終了する。[リミット]以内に[断片(終盤)]を公開すると、鬼の封印と浄化が可能となる。その場合は、物語は良い方向へと向かう。

各シーンで行なえる行動は下記の3種類となる。[待機]しない限り[活力値]の高い順に行ない、自分の手番になったら、ルールブックP158のシーン表を振り、演出後に行動する。

- ①開示：[断片]を判定して中身を公開していく。1回の判定で[断片]が公開できた場合、[宿運]を1点取得する。
- ②交流：PCかNPCを指定してルールブックP159の「交流表」を振る。「描写」を演出したうえで、PCならお互い[絆]が1レベル、NPCなら[絆]が2レベル上昇(最大3レベル)する。
- ③瞑想：特に判定は発生せず、[宿運]を1点取得する。またそのPCの【耐久値】と【活力値】を最大値まで回復する。