

# ルールサマリー

ここでは、各ルールをまとめたサマリーを掲載します。GMはあらかじめ印刷しておき、セッション中に参照できるようにしておくとういでしょう。

## セッション進行の手順(→P127)

### 1 キャラクター作成フェーズ

・キャラクターを作成していない場合、作成する。

### 2 スタートフェーズ

・シナリオの[難易度]を選択し、[VL]を算出する。

[ノーマル]の[VL] = [シナリオレベル] + 2

[ハード]の[VL] = [シナリオレベル] + 4

・[財産]と同じ額の[所持金]を得る。

・<ログインボーナス>として[神聖石] 5個を得る。

### 3 導入フェーズ

・シナリオの「導入フェーズ」の内容に従って描写する。

・3回まで[GACHA]を回す機会を得る。

・[一般消耗品]と[一般武具]を購入することができる。

### 4 情報収集フェーズ

・シナリオの「情報収集フェーズ」の内容に従って描写する。

### 5 ダンジョン探索フェーズ

・[ダンジョン探索の手順]を参照。

### 6 エンディングフェーズ

・[報酬]と[経験値]を受け取る。

### 7 インターミッションフェーズ

・[借金]を返済し、[生活表](→P138)を振る。

・PCの成長を行う。

・[所持金]、各種チェック欄、[HP]、[使用回数]を初期化する。

## 種族

| 種族    | 体 | 感 | 機 | 知 | 精 |
|-------|---|---|---|---|---|
| ヒューマン | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| ドワーフ  | 4 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| ボックル  | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| ケモフ   | 3 | 3 | 4 | 1 | 1 |
| エルフ   | 1 | 3 | 2 | 4 | 2 |
| タンエルフ | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |

## 職業

| 職業   | 体 | 感 | 機 | 知 | 精 | 命 | 回 | 行 | 発 | 抵 | HP | 物 | 魔 | 生 | 推奨初期神器           |
|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|------------------|
| 戦士   | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 9 | 0 | 0 | 16 | 2 | 0 | 0 | イチモンジブレード(→P82)  |
| 騎士   | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 0 | 1 | 19 | 1 | 1 | 1 | トワイライトアーマー(→P88) |
| 傭兵   | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 9 | 0 | 0 | 16 | 2 | 0 | 1 | ブラッドアックス(→P82)   |
| 侍    | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 8 | 1 | 1 | 13 | 2 | 0 | 0 | レオソード(→P82)      |
| 盗賊   | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 9 | 1 | 1 | 13 | 1 | 0 | 1 | ホーミングシューター(→P84) |
| 忍者   | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 9 | 0 | 1 | 10 | 0 | 1 | 2 | ライトムーブ(→P88)     |
| 商人   | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 8 | 1 | 1 | 16 | 0 | 0 | 2 | クラブライブ(→P82)     |
| 狩人   | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 9 | 0 | 1 | 16 | 2 | 0 | 1 | ラストシューター(→P84)   |
| 魔術師  | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 1 | 1 | 10 | 0 | 2 | 1 | ヘルアポカリプス(→P86)   |
| 僧侶   | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 7 | 1 | 1 | 13 | 1 | 2 | 2 | ホーリーベル(→P86)     |
| 精霊使い | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 9 | 1 | 0 | 10 | 0 | 2 | 2 | バリアロッド(→P86)     |
| 賢者   | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | 1 | 1 | 10 | 0 | 2 | 2 | シャーマニックスカル(→P86) |

## キャラクターの作成(→P44)

### 1 レベルの記入

・[レベル]は必ず「1」となる。

### 2 [種族]の決定

・[種族]を1つ選択する。

### 3 [職業]の決定

・[メイン職業][サブ職業]を1つずつ選択する。

・[メイン職業]と[サブ職業]は同じものを選ばない。

### 4 [主能力値]の算出

・[種族/メイン職業/サブ職業]の「主能力値」を合計する。

### 5 [戦闘値]の算出

・以下の算出式に従って[戦闘値]を算出する。

[命中] = [体力] + [職業]の命中

[回避] = [感覚] + [職業]の回避

[行動値] = [機敏] + [職業]の行動値

[発動] = [知性] + [職業]の発動

[抵抗] = [精神] + [職業]の抵抗

### 6 [副能力値基本値]の算出

・以下の算出式に従って[副能力値基本値]を算出する。

[最大HP] = [体力] + [精神] + [レベル] × 3

[物理D] = [体力] ÷ 2 + [レベル]

[魔法D] = [知性] ÷ 2 + [レベル]

・算出した値に[職業]の修正値を加え[副能力値]を算出する。

・以下の算出式に従って[財産]を算出する。

[財産] = [生活力] × 50

### 7 《スキル》の決定

・[メイン職業]の《スキル》を1つ、[スキルLV:1]で取得する。

### 8 [初期神器]の取得

・[神器表](→P82~)の「表A」の中から☆2の[神器]を1つ選び、獲得する。

### 9 [アイテム]の購入

・[初期所持金] 1,000Gで、[一般武具][一般消耗品]を購入する(残った[初期所持金]は全て消滅)。

### 10 その他の数値の記入

[GR] = 1 / [限度額] = 2,000G / [所持金] [借金] = 0G

[GACHAポイント] [SP] [神聖石] = 0

※高[レベル]キャラクターの作成はP140を参照。

## ダンジョン探索 (→ P128)

### ダンジョン探索の手順

#### 1 偵察

- ・移動可能な [部屋] に対して [偵察判定] を行う。  
(PC全員が [目標値:VL+9] の [感覚] 判定)
- 成功→ [描写] [探索時間] [予測] を知ることができる。
- 失敗→ [描写] のみを知ることができる。

#### 2 [アイテム]の変更

- ・ [装備] している [アイテム] を自由に変更できる。

#### 3 移動

- ・移動可能な [部屋] に移動する。

#### 4 描写

- ・GMはその [部屋] の [描写] [探索時間] を読み上げる。
- ・PCは [探索] を行うかどうか決定する。

[探索] する→⑤へ

[探索] しない→⑥へ

#### 5 探索

- ・シナリオに書かれているだけの [探索時間] が蓄積する。
- ・シナリオの指示に従う。

#### 6 休憩

- ・ [休憩] を行うかどうか決定する。

## 簡易シナリオ (→ P130)

### 「セッション進行の手順」の変更点

#### 2 スタートフェーズ

- ・シナリオ概要とダンジョンアーキタイプ(→P132) を選択。
- ・ [シナリオレベル] はPCの [レベル] の平均となる。
- ・ [財産] と同じ額の [所持金] を得る。
- ・ [ログインボーナス] として [神聖石] 5個を得る。

#### 3 導入フェーズ

- ・ [シナリオタイトル] と [プロローグ] を読み上げる。
- ・ PCは3回まで [GACHA] を回す機会を得る。
- ・ [一般消耗品] と [一般武器] を購入することができる。

#### 4 情報収集フェーズ

- ・このフェーズはスキップする。

※上記以外のフェーズは通常シナリオと同じ処理を行う。

### 「ダンジョン探索の手順」の変更点

#### 1 偵察

- ・移動可能な [部屋] に対して [偵察] を行う (判定不要)。
- ・ランダムイベント(→P134) を振り、 [イベント] を決定する。
- ・GMは [描写] [予測] [探索時間] を読み上げる。

#### 5 探索

- ・ [イベント] に書かれているだけの [探索時間] が蓄積する。
- ・ [イベント] の [探索] の項目に従い、処理を行う。
- ・ [パーティ] は [収穫] に書かれた [財宝] を入手する。

※上記以外の手順は通常シナリオと同じ処理を行う。

### 探索時間の蓄積

| [ダンジョン] 内での行動 | 蓄積時間             |
|---------------|------------------|
| [ダンジョン] への移動  | 2d               |
| [通路] を通過する    | 1                |
| [探索] を行う      | シナリオや [イベント] を参照 |
| [休憩] を行う      | 2d               |
| [再挑戦] を行う     | 1d               |

### 休憩の効果

1. [探索時間] が2d蓄積する。
2. 全員の [HP] が [最大HP] まで [回復] する。
3. [GACHA] を回す機会を3回得る。

### 蓄積の影響

| 探索時間    | 段階   | 獲得する [神聖石]     |
|---------|------|----------------|
| 0 ~ 20  | 1 段階 | [パーティ] に 0 個   |
| 21 ~ 35 | 2 段階 | [パーティ] に 40 個  |
| 36 ~ 45 | 3 段階 | [パーティ] に 80 個  |
| 46 ~ 55 | 4 段階 | [パーティ] に 160 個 |
| 56 ~    | 5 段階 | [パーティ] に 0 個   |

※ [難易度:ハード] の場合、得られる [神聖石] は2倍となる。

## キャラクターの成長 (→ P138)

#### 1 [神聖水GACHA] (1回のみ)

- ・ [神聖石] を10個消費し、 [神聖水GACHA] 表を振る。
- ・ 出目に対応する欄の [主能力値] が1点ずつ上昇する。

#### 2 トレーニング (1回のみ)

- ・ 300G消費し、任意の [主能力値] を1点上昇させる (※)。

#### 3 レベルアップ (1回のみ)

- ・ レベルアップ表(→P139) に従い、 [経験値] を消費し以下の効果を得る。

1. [レベル] を1上昇させる
2. 任意の [主能力値] を1点上昇させる (※)
3. [SP] を2点獲得する

#### 4 修行 (何回でも)

- ・ 500G消費するごとに [SP] を1点獲得する。

#### 5 《スキル》の強化 (何回でも)

- ・ [SP] を消費し、《スキル》の取得と [LV] の上昇を行う。
- ・ 必要な [SP] は以下を参照。

##### 《スキル》の取得

[メイン職業] の《スキル》= 1点

[サブ 職業] の《スキル》= 2点

##### [スキルLV] の上昇

[メイン職業] の《スキル》= 新しい [lv] 点

[サブ 職業] の《スキル》= 新しい [lv] + 1点

※今回の [成長] によってすでに上昇した [主能力値] を上昇させることはできない。



## 判定 (→ P106)

### 判定

- ・[達成値] ([基準値] + 2d) ≥ [目標値] で成功。
- ・出目に「6」が2個以上存在する場合[クリティカル]となる。
- ・出目に「1」が2個以上存在する場合[ファンブル]となる。

### 対決

- ・[対決]の場合、[達成値]が高いほうが成功する。
- ・[達成値]が同じ場合は[能動側]が成功する。

### クリティカル

- ・[判定]は自動的に成功する。
- ・[クリティカル]と[ファンブル]の条件を同時に満たす場合、[クリティカル]が優先される。

### ファンブル

- ・[達成値]は0として扱われ、[判定]は自動的に失敗する。
- ・即座に[神聖石]を5個入手する。

### 反転

- ・[判定]の出目を「裏返す」ことを[反転]と呼ぶ。

### リロール

- ・振ったダイスを振り直すことを[リロール]と呼ぶ。
- ・[目標値]や修正などはそのままダイスを振り直す。

### リロールの提案

- ・GMは、PCやNPCに対して[リロール]を提案できる。
- ・PCの同意を得られれば、PC全員が[神聖石] (わび石) を5個得て、対象となったキャラクターが[リロール]を行う。
- ・この方法で[リロール]を行えるのは、[セッション]中5回まで。

### 判定の放棄

- ・[判定]を放棄した場合、[判定]は自動的に失敗する。
- ・[防衛行動]の[判定]を放棄した場合、[最終ダメージの算出]の際に減少する[HP]の値が2倍になる。

## 戦闘 (→ P111)

### 戦闘開始の処理

#### 1 敵の決定

- ・敵の種類と数を決定する。
- ・シナリオに指定がない場合は「敵のランダム決定」を行う。

#### 2 敵の配置

- ・全ての敵を[戦場]の[敵陣]内に[設置]する。
- ・魔物データの[配置]に指定された[列]に[設置]すること。

#### 3 魔物知識判定

- ・[魔物知識判定] (→P125) を行う。

#### 4 PCの配置

- ・PCを[自陣]の任意のマスに[設置]する。

#### 5 [アイテム]の交換

- ・PCは[アイテム]の交換や受け渡しを行える。

### 敵のランダム決定

#### 1 [タイプ]の決定

- ・[タイプ決定表]を振る。

#### 2 [脅威度]の算出

- ・[脅威度決定表]を振り、その結果を[VL]に加える。
- ・この結果が敵の[脅威度]となる。

#### 3 敵の決定

- ・決定した[タイプ]の「敵決定表」と[脅威度]を参照する。

#### ■ タイプ決定表 (1d)

|   |       |
|---|-------|
| 1 | 亜人    |
| 2 | 魔獣    |
| 3 | 機械    |
| 4 | 自然    |
| 5 | 不死    |
| 6 | GMの任意 |

#### ■ 脅威度決定表 (1d)

|    | PCの人数 |    |    |    |
|----|-------|----|----|----|
|    | 3人    | 4人 | 5人 |    |
| 1d | 1~3   | +0 | +1 | +2 |
|    | 4~5   | +1 | +2 | +3 |
|    | 6     | +2 | +3 | +4 |

## 戦場と移動

### 戦場

|    |    |  |  |
|----|----|--|--|
| 敵陣 | 後列 |  |  |
|    | 中列 |  |  |
|    | 前列 |  |  |
| 自陣 | 前列 |  |  |
|    | 中列 |  |  |
|    | 後列 |  |  |

マス 列

### 移動

#### 移動可能なマス

- ・キャラクターや[障害物]が存在せず、そのマスが含まれる[列]に敵が存在しないマスを移動可能なマスと呼ぶ。

#### 移動

- ・[タイミング:準備]で実行できる。
- ・1回の[移動]で2マスまで、移動可能なマスに移動できる。

#### 交替

- ・[移動]中、隣接する[味方]と位置を入れ替える。
- ・[移動]はそこで強制的に終了する。

## 戦闘 (→P111)

### ターンの進行

#### 1 [タイミング:開始]

- ・全員 [未行動] となり、[タイミング:開始] を得る。
- ・NPC→PCの順で [タイミング:開始] の行動を実行する。
- ・[アイテム] の交換 (→P116) を行える。

#### 2 [手番] の決定

- ・[未行動] のキャラクターの中で最も [行動値] が高いキャラクターが [手番] を迎える (PCとNPCが同値の場合、PC優先)。
- ・[未行動] のPCは、[行動値] を任意の値まで下げることができる (1ターン1回まで)。

#### 3 [行動者] の処理

- ・[タイミング:準備] → [タイミング:実行] の順に行動を行う。
- ・[タイミング:準備] では [移動] (→P118) を行える。

#### 4 [未行動] の確認

- ・[未行動] の者がいる→②へ。
- ・[未行動] の者がいない→⑤へ。

#### 5 [タイミング:終了]

- ・全員が [タイミング:終了] を得る。
- ・持続中の [特殊能力] などの効果を以下の順で適用する。  
[HP] の減少 → [ダメージ] → [回復] → [解除]

### 攻撃の手順

#### 1 [攻撃行動] の宣言

- ・[攻撃行動] を宣言し、[対象] を決定する。

#### 2 [攻撃行動] の判定

##### [クリティカル] の場合

[ダメージダイス] の出目を全て「6」として扱う。

##### [ファンブル] の場合

[武器] と [装飾品] の中からランダムに1つ選び、[耐久]-1。

#### 3 [防御行動] の判定

##### [ファンブル] の場合

[防具] と [装飾品] の中からランダムに1つ選び、[耐久]-1。

#### 4 ダメージ算出

1. [ダメージダイス] を振り、[物理D] or [魔法D] を加える
2. [属性] と [特効] の適用
3. [タイミング:ダメージ]

#### 5 ダメージ減少

1. [タイミング:防御]
2. [装甲] の適用
3. 半減
4. 最終ダメージの算出 & [タイミング:最終ダメージ]

## 状態 (→P120)

| 状態    | 効果   | 解除   |
|-------|--|--|
| 飛行    | [回避] [抵抗] 判定+1。[状態:転倒] の効果を受けない。                           | [タイミング:準備] で [状態:解除] を実行。                                    |
| 急襲    | [命中] 判定+1、[ダメージ算出]+5。                                      | [手番] 終了時に自動的に [解除]。  |
| 転倒    | [回避] 判定-1。[移動] を行えない。                                      | [タイミング:準備] で [状態:解除] を実行するか、[状態:飛行] を得る。                     |
| 暗闇    | [命中] 判定と [発動] 判定-2。  | [タイミング:準備] で [状態:解除] を実行。                                    |
| 挑発    | [攻撃行動] の際、[状態:挑発] を与えた相手を [対象] に含めなければ [命中] 判定と [発動] 判定-2。 | [タイミング:終了] を迎えるか、[状態:挑発] を与えたキャラクターが [状態:気絶] を得ると自動的に [解除]。  |
| 猛毒LVn | [タイミング:終了] 時に [HP] がn×5点減少する。                              | [タイミング:終了+] で [目標値:n×5] の [体力] 判定に成功する。                      |
| 麻痺    | あらゆる [判定]-2。   | [タイミング:準備+・実行+] で、[状態:麻痺] を与えたキャラクターの [レベル] ×3点の [HP] を減少する。 |
| 怯みLVn | あらゆる [判定]-n。   | [手番] 終了時か [タイミング:終了] 時に自動 [解除]。                              |
| 気絶    | 詳細は (→P125) を参照。PC全員が [気絶] すると [全滅] (→P130) となる。           | [解除:気絶] の効果を得る。  |

### 属性と特効 (→P124)

- ・[属性] と [特効] は、[魔物知識判定] (→P125) に成功している [対象] にのみ効果を発揮する。
- ・[攻撃行動] の [属性] と [対象] の [弱点] が一致した場合、[ダメージ算出] に [属性値] が加算される。
- ・[攻撃行動] の [特効] と [対象] の [タイプ] が一致した場合、[ダメージ算出] に [特効値] が加算される。

### 戦闘終了時にパーティが得られる神聖石 (→P128)

|        | 探索時間  | ノーマル | ハード  |
|--------|-------|------|------|
| [戦闘]   | -     | 20個  | 40個  |
| [ボス戦闘] | 0~20  | 0個   | 0個   |
|        | 21~35 | 40個  | 80個  |
|        | 36~45 | 80個  | 160個 |
|        | 46~55 | 160個 | 320個 |
|        | 56~   | 0個   | 0個   |

※ [ハード] の場合、[ボス] の [最大HP]+200、[戦闘値]+1。

## GACHA (→ P74)

### GACHAを回せる機会

|          |             |
|----------|-------------|
| 【導入フェーズ】 | 3回          |
| 【休憩】     | 【休憩】1回につき3回 |
| 【戦闘】     | 【戦闘】1回につき1回 |

※機会を1回得るたびに、[GR]と同じ☆までの【神消耗品】を好きなだけ購入できる。

### GACHAの手順

#### 1 【種別】と表の決定

- ・回す[GACHA]の【種別】と、表Aか表Bかを選択する。
- ・一度選択した表は、セッション終了まで変更できない。

#### 2 【ランク】と【連数】の選択

- ・【ランク】と【連数】を選択する。  
【ランク】…… [GR]以下の【ランク】を選択できる。  
【連数】……… [単発][3連][6連]から1つを選択する。
- ・【GACHA価格表】を参照し、必要な【神聖石】を消費する。

#### 3 ダイスを振る

- ・【単発】=1個、【3連】=3個、【6連】=6個のダイスを振る。
- ・出目に対応する【神器】のうち1つを獲得する。

### ■【神聖石】価格表

| 個数   | 価格     |
|------|--------|
| 10個  | 200G   |
| 22個  | 400G   |
| 56個  | 1,000G |
| 114個 | 2,000G |
| 287個 | 5,000G |

### ■【GACHA】価格表

| ランク | 単発  | 3連  | 6連  |
|-----|-----|-----|-----|
| ☆1  | 10個 | 15個 | 20個 |
| ☆2  | 20個 | 25個 | 30個 |
| ☆3  | 30個 | 35個 | 40個 |
| ☆4  | 40個 | 45個 | 50個 |

※神器の【返還】価格=☆×100G

### ■【ランクアップ】価格表

| ランクアップ | 追加神聖石 |
|--------|-------|
| ☆1→☆2  | 10個   |
| ☆2→☆3  | 20個   |
| ☆3→☆4  | 30個   |
| ☆4→☆5  | 40個   |

### GACHAポイント

- ・1回[GACHA]を回すごとに、[GACHAポイント]を1点獲得する。
- ・[GACHAポイント]を消費して、以下の効果を得ることができる。

#### ダイスの操作

- ・[GACHAポイント]を2点消費。
- ・[GACHA]で振ったダイスの出目1つを±1する。
- ・出目が「6」に変更された場合、[ランクアップ]可能。
- ・1回の[GACHA]につき1回まで使用可能。

#### 無料GACHA

- ・[GACHAポイント]を5点消費。
- ・【導入フェーズ】【休憩】【戦闘】中のいずれかで使用可能。
- ・【3連】の[GACHA]を1回、無料で回すことができる。
- ・【ランクアップ】と[GACHAポイント]の獲得はできない。

### 称号 (→ P124)

| 称号       | 条件                   |
|----------|----------------------|
| High 課金者 | [GACHA]を7回回す。        |
| デストロイヤー  | 自分の【神器】が3個以上【破壊】となる。 |
| リアル爆死    | 【戦闘】中に【状態：気絶】を得る。    |
| 神聖課金戦士   | セッションに関連書籍を持参する。     |
| フレンドリスト  | セッションに友人と一緒に参加する。    |
| 人生ハードモード | 【難易度：ハード】を選択する。      |

※条件を満たすと該当する【称号】と【神聖石】10個を得る。

### 全滅 (→ P130)

#### 全滅の条件

【戦闘】中=「【未行動】の確認の際にPC全員が【気絶】している。  
【戦闘】外=PC全員が同時に【気絶】する。

#### ギスアップ or リベンジ?

- ・【入り口部屋】へと転送された後、どちらかを選択する。  
【ギブアップ】

シナリオ失敗。即座に【エンディングフェーズ】に移る。

#### 【リベンジ】

以下の処理を行って、【ダンジョン探索】を再開する。

1. 全員が【神聖石】を10個消費する
2. 【休憩】を行う