

『剣の街の異邦人TRPG』 サマリー

INTRODUCTION

『剣の街の異邦人TRPG』の舞台は、現代地球とは異なる剣と魔法の世界にある、剣の街エスカリオ。

あなたは現代地球からこのエスカリオへと転移してきた“異邦人”となる。あなたは現代に帰るべく迷宮に潜り、“血統種”とよばれる怪物と戦わなければならない。

ルールサマリー

■判定について

- 判定は [2D6 (六面体のサイコロ2個) + 能力値] で達成値を算出。その達成値が難易度以上ならば判定は成功となる。スキルなどにより、ダイスの数は変動する。
- 6のダイスの目が2個以上の場合、クリティカルとなりその判定は自動的に成功となる。
- ダイスの目がすべて1の場合、ファンブルとなりその判定は自動的に失敗となる。

■戦闘について

●【先制値】の決定

- 戦闘中の行動順を決めるための値が【先制値】である。【先制値】は【行動順】+1Dで決定する。

●メインプロセス

メインプロセスは、ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションの順に行なう。

●移動の種類

- 戦闘移動。【移動力】m移動する。
- 全力移動。【移動力】+5] m移動する。マイナーアクション不可。
- 離脱。敵キャラクターのいるエンゲージから離れる。【移動力】m移動する(最大5m)。マイナーアクション不可。

■生命点の使用

生命点は、異邦人が持つ、死すらも回避できる力である。ゲーム中、以下の使用方法がある。

- ダイスの増加：ダイスロールの直前に、生命点を1点消費することでダイスを1個増加する(最大で【幸運】と同じ値まで)。
- 判定の振り直し：判定を行なった直後に、生命点を1点消費することでその判定を振り直せる。1回の判定に1回まで。
- 死亡の回避：戦闘終了時に死亡していた場合、自動的に死亡を回復する。生命点を1点失い、【HP】は1となる。【生命点】が0でも死亡の回避は可能。

●キャラクターの消滅

【生命点】が0のPCがシナリオ終了(エンディングフェイズ)を迎えた場合、消滅する。

●バッドステータス一覧表

名称	効果	回復
沈黙	キャラクターとしての発言(プレイヤーとしての発言は問わない)や「分類:スベル」のスキルを使用できない。	マイナーアクションを使用して回復する。
混乱	メジャーアクションの判定に-1Dする。	クリンナッププロセスに自動的に回復する。
睡眠	【行動不能】となる。	イニシアチブキャラクターの権利を得た際か、ダメージを1点でも受けると回復する。また、他のキャラクターによる回復も可能。回復後、自動的に【行動済】となる。
気絶	【行動不能】となり、【物理防御力】【魔法防御力】が二分の一となる。	クリンナッププロセスに自動的に回復する。回復後、自動的に【行動済】となる。
毒	クリンナッププロセスに【効果強度×5】点のHPロスを受ける。	スキル、アイテムの効果で回復する。
麻痺	「分類:スベル」以外のスキルを使用できない。	マイナーアクションを使用して回復する。
魅了	【魅了】を与えたキャラクターの指示に従う。逆らう場合、あらゆる判定に-2Dされ、さらに【魅了】を与えたキャラクターのCL(EL)×5点のMPロスを受ける。	クリンナッププロセスに自動的に回復する。