

# プレイシミュレーションルール

ここでは、「この素晴らしい世界に祝福を! TRPG」(以下、「このすばTRPG」)で、「リアンロッドRPG 2E」(以下、「AR2E」)のトラップおよびオブジェクト(パーティションを含む)のデータを使用するためのルール——コンバートルールを紹介する。主にシナリオを作成するあなた——GMのためのルールとなる。

GMは本ルールを利用して、「AR2E」のトラップやオブジェクトを「このすばTRPG」のものとしてシナリオに配置することができるようになる。

以降、本記事では「AR2E」のトラップやオブジェクトのデータを「このすばTRPG」に対応させることを、「コンバートする」と記述する。

なお、本記事は、「コンバートを行なうGMが『このすばTRPG』および『AR2E』を知っているという前提で記述している。

## ◆能力値

以下の「能力値」は、コンバートする際に以下のように変更する。能力基本値や能力値の値はそのままである。

【器用】 ↓ 【器用度】  
【敏捷】 ↓ 【敏捷性】

## ◆属性

コンバートする際、効果中に記述されるキャラクターの「属性」や、魔法ダメージの属性を、以下のように変更する。本ルールに記述されていない属性はそのままコンバートすること。

〈地〉 ↓ 〈土〉

## ◆その他の用語

その他の用語について、コンバートの際に変更する用語は以下のとおりである。

フェイト ↓ 【祝福】  
「分類・魔術」 ↓ 「分類::魔法」

また、本記事のコンバートルールについて、GMはシナリオに相応しいものとなるよう、自由にコンバートするトラップやオブジェクトのデータを修正してもよい。

## ■基本的な処理

コンバートを行なう場合の、基本的な処理について解説する。特に記述のない項目(「レベル」や「探知値」、「効果」中の能力値など)は、そのまま使用すること。

### ●構造

以下の構造は、コンバートする際に変更される。

魔術 ↓ 魔法

### ●効果中の用語

効果中に記述された用語で、変更されるものについて解説する。

魔術判定 ↓ 魔法判定

(価格の) G ↓ KE

### ●解説

解説に書かれている設定は、GMがシナリオに登場させる状況に合わせて変更してよい。

## ■特殊な処理

その他、トラップやオブジェクトのコンバートの際の、特殊な例についての指針を解説する。

### ●『このすばTRPG』にないルールやデータ

「騎乗状態」やバッドステータス「衰弱」のように、効果に『このすばTRPG』にない要素を持つトラップやオブジェクトは、コンバートできないものとする。ただし、GMが望むならば、『このすばTRPG』へのコンバートを行なつてもよい。その際の方法として、以下のふたつの例を解説する。

#### ▼効果の一部を無視する

トラップやオブジェクトの効果の一部を無視して、

コンバートを行なう。

たとえば、トラップの作動に騎乗状態が条件となる場合、騎乗状態を無視して、そのトラップを作動することにしてもよいのである。

▼ 『この素晴らしい世界に祝福を!』コンバートのルール

『この素晴らしいTRPG』にないデータやルールごと、コンバートする方法である。

たとえば、バッドステータスの「衰弱」を与えるトラップをコンバートする場合、同時に「衰弱」というデータも『この素晴らしいTRPG』にコンバートするのだ。

その際の「衰弱」のルールは、『AR2E』に準拠して『この素晴らしいTRPG』に導入すること。

● 同名のトラップやオブジェクト

『この素晴らしいTRPG』と『AR2E』には、同名だがデータの異なるトラップやオブジェクトが存在する。そのような場合、「データ名(このすば)」と「データ名(AR2E)」のように別データと分かるように記述すること。