

モトーンミュージアム RPG サマリー

戦闘ルールサマリー

●判定・基礎的な処理

- ・判定は [2D6 (6面体サイコロ2つ) + 判定値] で達成値を算出。達成値が目標値以上なら判定は成功。対決の場合、対応側優先。
- ・ダイス目がクリティカル値 (基本は12) 以上なら自動成功。ファンブル値 (基本は2) 以下なら自動失敗。
- ・行動 (メインプロセス) はマイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。
- ・距離は「エンゲージするまでの距離」を表わす。エンゲージした対象との距離は「至近」。

●マイナーアクション

- ・戦闘移動: [[行動値] +5] mまで移動。ただし、敵とエンゲージしている場合は行なえない。
- ・特技などの使用: [タイミング: マイナーアクション] の特技・アイテムを使用。
- ・装備品を変更する。

●メジャーアクション

- ・攻撃: 武器や特技などを用いて敵を攻撃する。物理攻撃は【命中値】で、術攻撃は指定された判定値 (基本は【術操値】) で判定。
- ・特技などの使用: [タイミング: メジャーアクション] の特技・アイテムを使用。
- ・全力移動: [戦闘移動×2] mまで移動。ただし、敵とエンゲージしている場合は行なえない。
- ・離脱: 敵とのエンゲージから離脱。[[行動値] +5] mまで移動する。
- ・止めを刺す: 戦闘不能のキャラクターを死亡させる。

●ダメージ

- ・1D6+攻撃力+修正で算出する。
- ・クリティカル: 命中判定がクリティカルした場合、ダメージ+1D6。
- ・算出されたダメージから防御修正や特技などを引いたものが実ダメージ。実ダメージを【HP】から減らすこと。
- ・【HP】が0になった場合 [戦闘不能] となる。[戦闘不能] 中に止めを刺されると死亡する。
- ・カバアップ: 同一エンゲージの味方をかばう。未行動のみ可。行動済みになる。

●逸脱能力

- ・使用するたびに剥離値が上昇する。6以上になった場合、そのつど兆候表を振る。
- ・兆候表で喪失したものをさらに失った場合、HPかMPを1D6点失う。

世界観ガイド

■イントロダクションテキスト

あなたがプレイするのは、“紡ぎ手”と呼ばれる物語のヒーロー、あるいはヒロインです。

この“左の地”と呼ばれるファンタジー世界には、“御標(みしるべ)”と呼ばれる神の意志がありました。本来それは、人を幸せにするためのものだったのに、いつの頃からか、自らの歪んだエゴで歪んだ御標を生み出す、あるいは御標を歪ませる“伽藍(からん)”や“異形”と呼ばれる者たちが現れました。

“伽藍”や“異形”の下す“歪んだ御標”に逆らったものは、神の意志である“御標”に刃向かったかゆえに心を歪まされて“伽藍”や“異形”に変わってしまいます。(正しい御標でも、同じことが起きます) 御標の力を悪用し世界を変えていく伽藍や異形には、本来誰も立ち向かえません。ですが、みずからの意志で御標に逆らいながら、伽藍にも異形にもならず、人の心を保っている者たちがいます。それが、あなたが紡ぎ手です。

ですが、紡ぎ手の力は御標の摂理に背く力。その力を使わずに、あなたが異形へと変わってしまうことになるでしょう。

具体的には、それぞれのハンドアウトに従ってキャラクターを作成し、歪んだ御標に立ち向かい、素晴らしいドラマを演じることが、あなたが今日のゲームにおける勝利条件です。

●兆候表 Ver1.0 (簡易版) 2D6

ダイス目	兆候	解説
2	信念の喪失	[出自] を喪失する
3	昏倒	[戦闘不能] になる
4	肉体の崩壊	2D6 点のHPを失う
5	放心	[放心] を受ける
6	重圧	[重圧] を受ける
7	現在の喪失	パートナーひとりを忘却
8	マヒ	[マヒ] を受ける
9	邪毒	[邪毒] 5 を受ける
10	色彩の喪失	身体の色彩が変化する
11	理由の喪失	[境遇] を喪失する
12	存在の喪失	存在そのものが一瞬消える

●バッドステータス一覧表

バッドステータス	回復	効果
重圧	マイナーアクション	[タイミング: 常時] 以外の特技使用不可
狼狽	マイナーアクション	全力移動、戦闘移動不可。リアクション達成値-10
邪毒	アイテム・特技	クリンナッププロセスに邪毒レベルD6点の実ダメージ
捕縛	マイナー+メジャー	対象となった武器が使用不能。回復時に行動済み
マヒ	アイテム・特技	戦闘移動不可。リアクション達成値-5
放心	クリンナッププロセス	判定の達成値-5
失速	マイナーアクション	全力移動、戦闘移動不可