

# 『ルートZERO』ルールサマリー

## ルートZEROとは

『ルートZERO』は、刑務所や収容所などの“監獄”からの脱出、すなわち“脱獄”をテーマとしたテーブルトークロールプレイングゲーム（以降、TRPGと略す）である。

死地に囚われたPCたちは自由を求めて脱獄する。

## ルールサマリー

### 行為判定

〔2D6（六面体ダイス2個の出目の合計）+判定値（GMに指定された能力値）〕で達成値を算出する。達成値が難易度以上なら成功。

### 協力者

使用することで判定値を任意に変更できる。

### 得意技

得意技は、使用した判定の達成値を2点あげる。得意技にはそれぞれ指定能力が設定されている。この指定能力が判定値となっている判定に得意技を使用できる。

### 対決判定

行為判定と同様にダイスを振り、達成値を算出する。達成値が相手の達成値より高い場合に勝利となる。勝利したキャラクターの行動が採用される。

### 情報収集判定

情報項目ごとに1回行なえる。情報収集判定は、任意の能力値で難易度13の基本判定を行なう。

## ミッション

シナリオにおける短期の目標。GMの指示にしたがって判定や対決を行なって、ミッションを解決する。

### ハプニング

ハプニングが発生したミッションでは、ミッションの解決に失敗したPCがデスを受ける。デスを受けたなら打ち消せない限り死亡する。

### デスの打ち消し

PCは次の方法で、デスを打ち消せる。

#### ・得意技の使用回数減少

PCはみずからの得意技の使用回数を1回減らすことで、デスを打ち消せる。

#### ・神業の使用

他のPCがデスを受けた場合、神業を使用することでデスを打ち消せる。自身には使用できない。

### GPの入手

次のように情報収集やクエストの達成で、GPを得られる。

### 情報収集判定

情報収集判定の結果でGPを得られる。

成功：GP1点

クリティカル：GP2点

失敗、ファンブル：GP0点

### ミッションの解決

ミッションの解決に成功するとすべてのPCがGPを1点得る。

### ハプニングの解決

ハプニングの発生したミッションの解決に成功するとすべてのPCがGPを1点得る。つまり、合計で2点を得る。