

# 『トライアル』サマリー

## トライアルとは

トライアルとは、ある大きな目的を達成するために、いくつもの小さな課題を解決してゆく手順を表現するルールである。

## トライアルの進行

トライアルは次のように行なう。

### ラウンド進行

トライアルは[ラウンド進行]で行なう。

### タスクとライン

トライアルは“トライアルマップ”で表現される。トライアルマップはタスク(四角形)とライン(線)で構成されており、最終的に“ゴールタスク”へたどり着くことが目的となる。

### トライアルの終了

P Cのいずれかが“ゴールタスク”に到達し、タスクに設定された条件を満たすことで、トライアルは終了となる。

### P Cの行動

ラウンド進行において、P Cは次の行動が可能である。

#### プロセス

セットアッププロセスやイニシアチブプロセス、クリンナッププロセスはアサルトと同じように処理する。

#### メインプロセスで行なえること

キャラクターはメインプロセスで次の行動が可能。

#### ムーブアクション

##### ・通常移動

現在参加しているタスクから、使用可能なラインをひとつ経由して接続されている別のタスクに移動する。

##### ・全力移動

使用可能なラインで結ばれている、任意のタスクへ移動する。ただし、そのメインプロセスではマイナーアクションを使用できない。

#### マイナーアクション

特技やアイテムの使用が可能。

## メジャーアクション

### ・タスク判定

タスクを達成するための判定。使用できる能力値や技能はタスクごとに指定されている。本紙下部の表を参照すること。

### ・予測判定

判定に成功することで、タスクの内容を予測できる。判定はシナリオに指定された技能(指定がない場合、難易度2の【知力】か【幸運】判定)。

判定に成功した場合、未達成のタスクひとつを指定する。そして、指定されたタスクの達成条件(判定に使用する技能や難易度など)を知ることができる。

### ・休憩

自身の【HP】と【MP】をそれぞれ3D回復する。

### ・アイテム、特技の使用

特技やアイテムの使用が可能。

## 特技などの射程

特技およびアイテムは、「射程」に関わらず、同じタスクにいるキャラクターのみ対象にできる。

## 支援行動

支援行動を行なうことで、他のキャラクターのタスク判定の達成値を上げることができる。

### 支援行動の権利

未行動のキャラクターのみ可能。また、支援行動を行なったキャラクターは即座に行動終了となる。

### 対象

トライアルに参加している(自分以外の)キャラクターであれば、タスクの位置に関係なく行なうことができる。

### タイミング

対象となるキャラクターがタスク判定を行なった直後に使用できる。判定がファンブルだった場合は不可。

### 支援行動の効果

支援行動を行なうことで、対象が行なったタスク判定の達成値に+1する。

なお、複数のキャラクターが支援行動を宣言した場合、その効果は重複する。

## タスクの種類

タスクの名称	略号	タスク判定	解説
ノーマルタスク	N	なし	特に障害や問題のないタスク。
リサーチタスク	R	〈推理〉〈交渉〉〈人運〉など	頭脳や言葉を使い、人や物についての情報を集めるタスク。
ディテクトタスク	D	〈探知〉〈天運〉など	視覚や聴覚を使い、物や証拠、痕跡などを探すタスク。
アクションタスク	A	〈頑健〉〈運動〉〈生命運〉など	重い物を動かす、忍び込む、など身体を動かすタスク。
スペシャルタスク	S	タスクによって異なる	特別なイベントが起きることを表すタスク。
ゴールタスク	G	タスクによって異なる	トライアルの最終工程であることを表すタスク。