

## エネミーコンバートルール ver.2

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TRPG 2E」(以下、「AR2E」)のエネミー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」のエネミーを「このすばTRPG」のエネミーとしてシナリオに登場させることができる。

以降、本記事では「AR2E」のエネミーのデータを「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、エネミーをコンバートする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。

また、本記事のコンバートルールについて、あなたはシナリオに相応しいよう、望むようにコンバートす

るエネミーのデータを修正してよい。

「AR2E」のサブリメント「パーフェクト・エネミーガイド」のデータをコンバートする際の手順については、本記事の最後に掲載している。

## ●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(「能力値」の【筋力】やモブエネミーの「判定」、「回避」など)は、そのまま使用すること。

## ●分類

「分類」はコンバート後、そのエネミーがシナリオに登場する状況に合わせて、「このすばTRPG」の分類の中で自由に設定すること。

たとえば、「AR2E」のゴプリン・パスファインダーをゴプリンの一種としてコンバートする場合、ゴプリンと同じ「分類・亜人」に、ヴァンパイアを強力なアンデッドとしてコンバートする場合、「分類・アンデッド」にするとうい。

## ●属性

以下の属性は、コンバートする際に変更される。

〈地〉 → 〈土〉

## ◆弱点属性

「属性…」以外の属性の「AR2E」のエネミーをコンバートする場合、そのエネミーのエネミースキルに《弱点…》を追加する。

属性ごとの《弱点…》対応は以下の「弱点属性対応表」とおりである。複数の属性を持つ場合、それぞれの《弱点…》を取得すること。

## ◆〈雷〉属性

「AR2E」の「属性…火／光」のエネミーが、雷に相応しい設定を持つ場合、「属性…雷」に変更してもよい。

## ●弱点属性対応表

「AR2E」での属性 (弱点:〜)	
〈地〉	〈弱点:風〉
〈水〉	〈弱点:火〉
〈火〉	〈弱点:水〉
〈風〉	〈弱点:土〉
〈光〉	〈弱点:闇〉
〈闇〉	〈弱点:光〉

## ◆〈氷〉属性

「AR2E」のフリームスルスのように、設定から属性が〈水〉より〈氷〉の方が相応しい属性であると思った場合、属性を〈氷〉に変更してもよい。

## ●能力値

ソロエネミーの場合、以下の能力値の記述を変更すること。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】

## ●エネミースキル

エネミースキルは、基本的にそのままの効果でコンバートを行なうこと。

また、コンバートを行なう際、エネミースキルの効果の記述は、以下の変更を行なうこと。

フェイト → 【祝福】

「分類…魔術」 → 「分類…魔法」

魔術判定 → 魔法判定

その他、エネミースキル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。

### ◆存在しないスキル

『AR2E』に存在しており、『このすばTRPG』にないスキルを取得しているエネミーをコンバートする場合、『AR2E』のスキルと同じ効果を持つ、そのエネミー固有のエネミースキルとして扱うこと。

GMが望むならば、『このすばTRPG』に同じ効果、あるいは近い効果のあるスキルを、コンバートの際に以下の指針で変更してもよい。

### ▼同じ効果のスキル

『AR2E』の《バッシュ》と『このすばTRPG』の《強撃》のように、同じ効果を持つスキルがある。コンバートを行なう際、『AR2E』のスキルを、『このすばTRPG』の同効果のスキルと差し替えてよい。たとえば、前述の《バッシュ》のスキルを取得しているエネミーをコンバートする場合、コンバート後のエネミーは《バッシュ》を削除し、代わりに《強撃》を取得させるのである。

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ってもよい。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

スキルの効果の一部を無視して、コンバートを行なう方法である。

たとえば、騎乗状態が使用の条件であるスキルを、騎乗状態でなくとも使用できるスキルとしてコンバートするのだ。

### ▼不要要素ごとコンバートする

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」を与えるスキルをコンバートする場合、同時に「衰弱」というデータも『このすばTRPG』にコンバートするのである。

その際の「衰弱」のルールは、『AR2E』に準拠して『このすばTRPG』に導入すること。

### ●ドロップ品

ドロップ品は「価格」の単位を『AR2E』の

### ▼近い効果のスキル

前述のとおり、基本的にはエネミースキルは効果をそのままコンバートすることを推奨している。

ただ、GMが『AR2E』のエネミースキルを、『このすばTRPG』で効果が似ているエネミースキルに変更してもよい。

『AR2E』の《範囲攻撃》と『このすばTRPG』の《範囲化》は、どちらも攻撃の対象を変更するものであるが、効果を適用するタイミングは異なる。これをコンバートの際、あえて変更するのである。

ただし、これによりそのエネミーの運用に問題が出る可能性もある。コンバートした後にエネミーのデータがGMが望む運用ができるか、確認を行なうとよいだろう。

### ◆『このすばTRPG』にないルール

「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』にない要素を持つエネミースキルは、コンバートできないものとする。そのスキルを無視してエネミーのコンバートを行なうこと。

「G」から『このすばTRPG』の「KE」に変更すること。それ以外に、数字の変更は行なわないものとする。

また、ドロップ品が武器や防具などのアイテムの場合、以下の指針でコンバートを行なうこと。

### ●同名のアイテム

ルビーのように『AR2E』と『このすばTRPG』の両方に存在する同名のアイテムの場合、コンバート後はそのまま『このすばTRPG』の同名のアイテムとして扱う。

GMが望むならば、別のアイテムに差し替えてもよい。

### ●効果が近いアイテム

『AR2E』のHPポーションと『このすばTRPG』のヒールポーションのように、名称は異なるが近い効果を持つアイテムの場合、コンバート後は近い効果を持つ『このすばTRPG』のアイテムに変更してよい。

G Mが望むならば、別のアイテムに差し替えてもよい。

### ●存在しないアイテム

ドロップ品で設定されているアイテムが『このすばTRPG』に存在しない場合、アイテムは売却のみができる同名のアイテムに変更する。売却時の価格は、『AR2E』の「価格」の二分の一（単位は、KE、に変更）となる。「重量」は1とする。

また変更後のアイテムは、元のアイテムとしての効果は失う。たとえば武器や防具の場合は装備できなくなり、「種別：ポーション」の場合は使用することができない。

ただし、G Mが望むならば「アイテムコンバートルール」によって、アイテムを『このすばTRPG』にコンバートしてもよいだろう。

### ●同名のエネミー

『このすばTRPG』と『AR2E』には、同名だがデータの異なるエネミーが存在する。そのような場合、

「エネミー名（このすば）」と「エネミー名（AR2E）」のように別データと分かるように記述すること。

### ■解説

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

たとえば、ヴァンパイアは『AR2E』では妖魔という設定だが、アンデッドという設定に変更してシナリオに登場させるのである。

### ●設定の変更

G Mはシナリオに合わせて、コンバートする際に設定や名称を任意に変えてよい。

たとえば、『AR2E』のゴブリン・パスファインダーのデータを、『このすばTRPG』のコボルトの一種としてコンバートしてもよいのである。その際、コンバート後のエネミーの名称を「コボルト・パスファインダー」にすること。

ある、同名の項目と同じように扱うこと。

### ■パーフェクト・エネミーガイド

『パーフェクト・エネミーガイド』には、多数のエネミースキルとエネミーが追加されている。

ここからは、『パーフェクト・エネミーガイド』のデータをコンバートする場合についてのガイドランスとなる。

### ●エネミー

『パーフェクト・エネミーガイド』のエネミーは、本記事のコンバートルールと同じようにコンバートできる。

ただし、これらのエネミーが取得しているエネミースキルについては、『パーフェクト・エネミーガイド』のエネミースキルをコンバートして使用すること。

### ●エネミースキル

『パーフェクト・エネミーガイド』のエネミースキルには、「使用条件」が追加されている。この「使用条件」については、『このすばTRPG』のスキルに