

『格闘令嬢RPG ノーブルバウト』 サマリー

イントロダクション

『ノーブルバウト（以下、NB）』は精霊の加護を受け、超人的な武闘術を持つ格闘令嬢（ノーブルファイター）が活躍するファンタジー武闘TRPGである。PCである格闘令嬢は、王位継承権を持つパートナーと契約し、並みいる強敵とのしごを削りながら学園生活を過ごす。だが、求めるのは強さのみにあらず、心身の美しさを示し、格闘令嬢らしく振る舞うことで精霊も大いなる加護をもたらすのだ。

ルールサマリー

■ダイスロール

6面体ダイスを使って判定する。振ったダイスの出目を合計して達成値を算出する。達成値が難易度以上なら成功。

- ・**クリティカル**: 6のダイスの目が2個以上の場合、クリティカルとなりその判定は自動的に成功となる。
- ・**ファンブル**: ダイスの目がすべて1の場合、ファンブルとなりその判定は自動的に失敗となる。

■ノーブルロール

行為にあたって、振る舞いの美しさ、見事さを表現する判定。成功すると他者の心を動かし、失敗すると評価が下がる。基本的に行為そのものは成功する。

ノーブルアビリティは「アブレイズ（聡明）」「エレガント（優雅）」「カリスマ（権威）」「ハッピー（幸福）」「ロマンス（慕情）」の5種がある。それぞれ「得意」「普通」「不得意」が設定される。ダイスロールで用いるダイスの数は以下の通り。

得意: 3D 普通: 2D 不得意: 1D

■バウトルール

『NB』戦闘ルールはラウンドという単位で管理され、1ラウンドは以下のプロセスに分かれる。

- ・**セットアッププロセス**: 使用可能なスキルの使用、またはノーブルロールに成功することで【気合】を1点取得できる。
- ・**レディプロセス**: 使用可能なスキルを使用できる。
- ・**アタックプロセス**: 使用可能なスキルを使用し、アタックロールを行ない、攻撃の成否を決定する。
- ・**ダメージプロセス**: ダメージの処理を行なう。
- ・**カウンタープロセス**: アタックロールの結果、カウンタープロセスでダメージを与えるスキルの処理を行なう。
- ・**クリンナッププロセス**: ラウンド終了の処理を行なう。
- ・**フリーアクション**: 上記のプロセスに属さない。判定の必要のない行動を処理する。ラウンド中1回いつでも行なえる。フリーアクションで利用できるアイテムの使用が可能。

●行動の宣言

行動の宣言は基本的にPCが先、エネミーが後に行なう。

●アタックロールの処理

PCとエネミーのアタックロールの達成値を比較し、大きい方が「勝利」、小さい方が「敗北」、同じ場合は「相撃ち」。

- ・**勝利**: 勝利ダメージを与える。
- ・**敗北**: 敗北ダメージを与える。
- ・**相撃ち**: 双方勝利ダメージを与える。
- ・**クリティカル**: 6の出目が2個以上の場合クリティカル。クリティカルを出した者は「勝利」（ダメージが2D増える）、相手は「敗北」となる。双方がクリティカルなら「相撃ち」となる。
- ・**ファンブル**: 出目がすべて「1」ならファンブル。ファンブルを出した者は「敗北」、相手は「勝利」となる。双方がファンブルなら、双方が「敗北」となる。

●スキルの有利

アタックロールで双方がスキルを宣言した際、有利なスキルはアタックロールを3Dで判定できる。そうでないスキルは2Dで判定する。

スキルのタイプの違いによる有利の判断は以下の通り。

「タイプ: スピード」 > 「タイプ: パワー」 > 「タイプ: テクニック」 > 「タイプ: スピード」

■メモリーの効果

メモリーを1個使用することで以下の効果を得る。

- ・**ノーブルアビリティの変更**: クエストシナリオのノーブルロールの際、任意のノーブルアビリティを用いてダイスロールをすることができる。
- ・**ノーブルロールの振り直し**: クエストシナリオのノーブルロールの際、ダイスロールを振り直すことができる。何回でもやり直し可。
- ・**【気合】の獲得**: バウトシナリオで【気合】3個を取得できる。

■【気合】の効果

- ・**先読み**: 気合を1点使用すると、プレイヤーはNPCの宣言を聞いてからアタックアクションの宣言ができる。
- ・**判定への修正**: アタックロールのダイスを振った後、【気合】を1点使用することにより、判定の達成値に+3することができる。
- ・**スキルの使用**: 奥義という強力なスキルを使用可能。基本的にスクールクラスの奥義は3点、エレメントクラスの奥義は1点必要。