

『プレシャスデイズ』 サマリー

イントロダクション

『プレシャスデイズ』は、PCが魔術師見習いとなって、一人前の魔術師となるために師匠と旅するファンタジーTRPGだ。

プレイヤーとゲームマスターが1対1で、ひとりの魔術師の「かがやかしい日々」を紡いでいくゲームである。

ルールサマリー

■判定について

- 判定は「2D6（六面体のサイコロ2個）＋能力値」で達成値を算出。その達成値が難易度以上ならば判定は成功となる。スキルなどにより、ダイスの数は変動する。
- 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。
- 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。

■絆効果

絆効果とは、PCと師匠の関係性（絆）によって、実力を超えた結果を叩き出す力のことである。コストとしてメモリーを1つとWPを消費する。詳細はルールブックを参照のこと。

絆効果：再起の鼓動

タイミング：判定の直後
コスト：WP1点

効果：判定をもう一度振り直す。

絆効果：渾身の一撃

タイミング：命中判定成功時
コスト：WP [GL+1] 点
効果：攻撃のダメージに＋[使用したWP] ×3 D6できる。

絆効果：導きの囁き

タイミング：判定の直前
コスト：WP [GL×2] 点
効果：その判定にダイスを[使用したWP] D6増やすことができる。1回の判定で1回だけ使用可能。

絆効果：蘇生の息吹

タイミング：ダメージを受けた時
コスト：WP3点
効果：ダメージを0に、つまりダメージを受けなかったことにする。同時に受けたバッドステータスなども無効となる。

絆効果：師匠の介入

対象：シナリオ全体の状況
コスト：なし
効果：この絆効果は1シナリオに1回しか使用できない。師匠が介入し、PCにとって解決困難な状況を強引に解決する。

バッドステータス一覧表

名称	効果	回復
パニック	メジャーアクションの判定に－1D	マイナーアクション
スリップ	戦闘移動、全力移動、離脱できない	マイナーアクション
スタン	回避値に－3	クリンナッププロセス
石化	クリンナッププロセスに石化から回復できないと、戦闘不能。	マイナーアクションとメジャーアクションで処理できない場合、クリンナッププロセスに【情熱】判定。