

簡易汎用 TRPG システム

Plain D20

2018.06.13 版

0. はじめに

Plain D20 (プレーン・ディー・ニジユウ) は決められた世界設定を持たない汎用性 TRPG です。プレーンとは、まささらで、簡単で、わかりやすいということです。

その根幹は、SPD (速さ)、STR (力)、DEX (技)、INT (知恵)、VIT (耐久力) というオーソドックスな 5 つの能力値を設定し、それぞれの値に 20 面ダイス (D20) の目を足した達成値によって、行為の成否を判断するというものです。これら能力の呼称は、冒険する世界の設定に応じて自由に変更して構いません。

固有の世界設定を持たないため、魔法や技などのデータも定められていません。しかし、判定の結果を踏まえたとえで、自由に魔法や技などを行使したと表現して構いません。むしろ、その演出こそが重要な要素となります。

また、Plain D20 の戦闘は写実的な要素を排除した概念戦闘となります。その内容は一見単純ですが、とてもユニークで、仲間との協力や GM との駆け引き、意思決定の要素がふんだんに詰め込まれています。それでいて、一般的なシステムに比べて戦闘にかかる時間は短くなっています。

ただし、戦闘を楽しむためには、12 種類の特殊行動カードの内容を、(漠然とで構いませんが) 覚えてもらう必要があります。たとえば攻撃力を高める「追加攻撃」や防御力を高める「鉄壁防御」などのカードがあります。これはあなたにとって少しだけ負担になるかもしれませんが、間違いなく戦闘をよりエキサイティングなものとしてくれるでしょう。

Plain D20 で遊ぶにあたり皆さんに求められることは、豊かな想像力と巧みな表現力です。こまごまとしたシステムに縛られる必要はありません。ぜひ楽しんでください、そしてほかの参加者を楽しませてください。その結果として、きっと皆さんにしか描けないユニークな物語が紡がれることでしょう。システムはプレーンですが、だからこそ千差万別の物語を生み出すことができるはずです。

1. 初期キャラクター作成

(1) 初期能力値の決定

キャラクターのタイプ、あるいは種族を選択して SPD・STR・DEX・INT・VIT の初期能力値を決定します。

平均タイプ (人間)

SPD	STR	DEX	INT	VIT
3	3	3	3	2

筋力タイプ (ドワーフ)

SPD	STR	DEX	INT	VIT
2	4	2	2	3

技術力タイプ (ハーフリング)

SPD	STR	DEX	INT	VIT
5	2	4	2	2

知力タイプ (エルフ)

SPD	STR	DEX	INT	VIT
3	2	3	4	2

各能力値は主に次のような判定に用いられます。

- SPD** …… 脚力、機敏性、アクロバティックな判定
- STR** …… 腕力を主とする筋力に頼った判定
- DEX** …… 手先の器用さ、知覚力に頼った判定
- INT** …… 知識や発想・思考能力に頼った判定
- VIT** …… 肉体的耐性や精神的な耐性に関わる判定

初期能力値を下げることで、レベルアップ時に用いる成長ポイントに還元することもできます。SPD は 1 つ下げるとに 1 点、STR・DEX・INT は 2 点、VIT は 3 点の成長ポイントに還元されます。能力値の下限は 1 です。なお、初期能力値を上げることはできません。



(2) クラスの決定

キャラクターのクラスを任意に決定します。クラスは「戦士」「盗賊」「魔法使い」などの職業区分を基本とします。

※詳細は P.7「資料 1：クラスの例」を参照

複数のクラスを取得することもできますが、レベルに応じてクラス数の上限が設けられています。

レベル	クラス数上限	レベル	クラス数上限
1~3	1	10~12	4
4~6	2	13~15	5
7~9	3	16~	6

クラスの決定にあわせて PC は《クラス数上限 + 10 - 取得クラス数》点を最大値とするリカバリポイントを取得します。リカバリポイントは判定の結果を好転させるために用いることができます。

※詳細は P.3「5.リカバリポイントの利用」を参照

(3) 得意技の決定

次の特殊行動の中からそのキャラクターの得意技を 1 つ選択します。得意技として選んだ特殊行動は、戦闘時に利用することができます。

「先制」「遅滞」「ガード」「誘いだし」「一騎打ち」「妨害」「渾身攻撃」「鉄壁防御」「カウンター」「執念」「入れ替わり」「無効化」

※詳細は P.8「資料 2：特殊行動一覧」を参照

2. キャラクターの成長

キャラクターはレベルが 1 つ上がるごとに成長ポイントを 4 点獲得し、それを消費することで各能力の成長値を向上させることができます。成長値を 1 つ向上させるのに必要となる成長ポイントは、SPD が 1 点、STR・DEX・INT が 2 点、VIT が 3 点を基本としますが、SPD・STR・DEX・INT においては、成長値が 6 の倍数を超えるごとに必要となる成長ポイントが 1 点増えます。同様に VIT においても、成長値が 3 の倍数を超えるごとに必要となる成長ポイントが 1 点増えます。

※ 詳細は P.10「資料 3：キャラクター成長の例」を参照

3. 判定の基本

なにかしらの判定が必要となった場合、通常であれば GM から目標値とその判定に必要な能力が提示されます。これに対してプレイヤーは《指定された能力値 + D20》の上方ルールを行い、その結果として得られた達成値が目標値以上であれば判定は成功となります。

また、GM から目標値や必要となる能力が提示されないこともあります。これはシークレット判定と呼ばれるもので、その場合プレイヤーは《D20》の結果のみを GM に伝えます。

なお、能動側と受動側の対抗判定となるケースでは、能動側の達成値を目標値として扱います。

これらの判定においては、特別な指示がない限り、判定で振ったダイスの目が 1 であれば大失敗として能力値に関わらず達成値 1 として扱います。大失敗が発生した場合、プレイヤーは任意で PC のリカバリポイントを 1 点回復させるか、クリアポイント（後述）を 1 点獲得することができます。

逆に、ダイスの目が 20 であれば大成功として再度振ったダイスの目を達成値に加算できます。このとき、20 の目が出続ける限り再帰処理され、達成値は加算され続けます。また、再帰処理中は 1 が出ても大失敗とはなりません。

なお、NPC が行った判定には、大成功・大失敗のどちらも適用されず、《能力値 + ダイスの出目》として処理されます。

4. 互助判定

判定の内容によって、判定に成功した人は達成値の余剰分を自分より達成値が低い人に分け与えられるものとします。このような判定を互助判定と呼びます。互助可能か否かは GM が判断し、判定の前にプレイヤーに伝えます。

5. リカバリポイントの利用

戦闘処理（イニチアチブ判定・攻撃判定・防御判定）以外の判定を行った直後、取得しているクラスがその判定に活かされるものであると説明付けることができれば、リカバリポイントを消費することで、その分判定時のダイスの目を上昇させることができます。ただし、これによってダイス目が 20 を超えることはありませんし、ダイス目がいくつであろうと大成功として扱われることはありません。また、自身の大失敗の結果を変えることもできません。

6. 戦闘処理

(0) 敵の戦闘力の推測

通常であれば戦闘開始直前に、対峙した敵の戦闘力を推測する機会が発生します。STR・DEX・INTのうち敵の最も得意とする能力値を用いた判定に成功すると、その達成値に応じて敵の戦闘力が明らかになります。この判定はレベル、能力値、特殊行動が等しい同種の敵に対しては戦闘ごとにまとめて一度だけ行います。

なお、戦闘開始前に戦闘力の推測判定を終えている場合には、この判定は行われません。

《敵の得意とする能力+D20》	判明スペック
敵のレベル+10以上	レベル
敵のレベル+12以上	能力値
敵のレベル+14以上	特殊行動1つ

※以後、達成値が+2するごとに特殊行動が1つずつ判明

(1) 地形効果の決定

GMは任意、あるいはランダムで、エンゲージ・フィールドの地形効果を決定します。ランダムで決定する場合は次の表を参考に、それぞれのエンゲージ・フィールドの後攻側に《D20》で定めた地形効果を適用します。

《D20》	地形効果	《D20》	地形効果
1~10	なし	17	STR-2
11~12	STR-1	18	DEX-2
13~14	DEX-1	19	INT-2
15~16	INT-1	20	2回リロール

(2) ドロー・フェーズ ※ドロー・フェーズは1戦闘に1回だけ発生します

プレイヤーはGMが用意した特殊行動カードの山札から、戦闘ごとにレベルに応じた枚数のカードを無作為に引きます。

レベル	カード枚数	レベル	カード枚数
0~2	1	9~11	4
3~5	2	12~14	5
6~8	3	15~	6

特殊行動カードは、それぞれ定められたタイミングで使用することができます。また、得意技として確保している特殊行動カード以外は、使用后あるいは戦闘終了時に回収されません。

(3) セット・フェーズ

セット・フェーズでは、次にあげる行動をパーティー内の足並みを揃えてa~eの順に行います。そのため、仲間からハンド・オーバーでカードを譲渡してもらった直後にリディールすることなどはできません。

a) 持ちかえ可能な装備カードの変更

装備カードのなかには戦闘中に持ちかえ可能と書かれたものがあります。主に武器や盾が対象となります。

b) アイテムカードの使用

アイテムカードを使用することによって、一時的に能力値を向上させるなどの効果を得られます。

c) 特殊行動カードの再配布（リディール）

得意技を除く手持ちの特殊行動カードをすべて山札に戻し、その枚数から1枚引いた分だけカードを山札から引き直すことができます。リディールは、得意技を除く手持ちの特殊行動カードが2枚以上あれば何度でも繰り返し行えます。

d) 特殊行動カードの譲渡（ハンド・オーバー）

そのラウンドの特殊行動カードのセット枠を1つ放棄することで、仲間に任意の特殊行動カードを1枚譲渡することができます。

e) 特殊行動カードのセット

特殊行動カードを伏せた状態で最大2枚まで場にセットします。そのラウンド中、セットしたカードを使用することができます。

なお、仲間同士であれば、所持している特殊行動カード、およびセット内容を教え合っても構いません。

(4) イニシアチブ・フェーズ

○手番順の決定

《SPDの能力値+D20》の判定によってイニシアチブ値を決定し、イニシアチブ・エリアにユニットを配置します。

全員の配置が完了したのちに、イニシアチブ値の高い者から順に手番が回ってきます。もし、同値のイニシアチブ値を持つ者が存在している場合は、そのイニシアチブ値の順が回ってきたときに再度《D20》の判定を行い、その値の高い者から行動していきます。

○エンゲージ対象選択 / エンゲージ・エリアへの参加

自分の手番が回ってきたら、イニシアチブ・エリアの中からエンゲージ対象となる敵 1 体選択して自ユニットとエンゲージ対象のユニットを任意の新規エンゲージ・エリアに先攻・後攻を自由に設定してメイン要員として配置するか、すでに形成されているエンゲージ・エリアに仲間のサポート要員として参加するか、あるいは無人のエンゲージ・エリアに後攻として配置することができます。

なお、イニシアチブ値を 0 に落として行動順を遅らせることもできます。その場合、イニシアチブ値 0 の行動は直近でイニシアチブ値を落とした者から順に処理されます。

(5) エンゲージ・フェーズ

○先行の処理

イニシアチブ・エリアのユニットがすべてなくなったら、エンゲージ・エリアの先攻の処理を行います。

先攻側は、攻撃手段を STR・DEX・INT の中から選択し、《能力値+D20》の攻撃判定を行います。先攻側にサポート要員が存在する場合、先攻側全員の達成値の中でもっとも高い値が攻撃値となります。

後攻側は、先攻側が攻撃手段として選択した能力値を用いて、《能力値+D20》の判定を行います。もし、このときに後攻側のメイン要員がファンブルした場合、サポート要員は判定の機会を失い、防御値は強制的に 1 となります。そうでない場合、後攻側全員の達成値の中でもっとも高い値が防御値となります。

先攻側の攻撃値が後攻側の防御値を上回れば攻撃は成功し、防御側メイン要員にダメージを 1 点与えることができます。さらに、先攻側の攻撃値が後攻側の防御値を 10 上回るごとに、そのダメージは 1 点ずつ加算されます。

後攻側にサポート要員がいる場合、メイン要員の被るダメージの半分以下までであればサポート要員が肩代わりすることもできます。サポート要員が複数いるのであれば、この肩代わり分のダメージは自由に分散できます。

最終的なダメージとそれを受ける者が決定したら、ダメージを受けた者の現耐久値を減少させます。現耐久値が 0 以下になった者は戦闘不能となります。もし、現耐久値が 0 未満となるダメージを受けたとしても、現耐久値は 0 になるだけです。また、戦闘不能になったとしても、戦闘行動がとれなくなるだけで、会話や移動に対する制限はありません。戦闘不能となった際に死亡したかどうか、プレイヤーが任意に

決定できます。ただし、全員が戦闘不能に陥った場合に限り、その後の扱いは敵の手に委ねられることとなります。

○後攻の処理

すべてのエンゲージ・エリアの先攻処理が完了したら、続けて後攻の処理を行います。処理内容は、先攻の手順内容の先攻と後攻を置き換えたものとなります。

(6) ラウンド終了

以後、戦闘が終了するまで、戦闘処理の(3)から繰り返します。

7. 撤退

撤退を希望する場合、イニシアチブ判定を行う前に、撤退を宣言する必要があります。そのうえで自分の手番が回ってきたのであれば、戦場から無事に撤退できたこととなります。

撤退を宣言した者は、そのラウンド中に攻撃判定を行うことができなくなりますが、自分の手番にイニシアチブ値を 0 まで落とした場合は撤退宣言そのものが解除されます。

なお、もしパーティーが戦闘で敗北してしまったとしても、戦闘終了までに誰かひとりでも撤退に成功していたのであれば、全員が命からがら敵から逃げ切ったものとして構いません。

8. 奥の手

PC は窮地に陥ったときの最後の手段として「奥の手」を使うことができます。「奥の手」の効果は、“任意のタイミングで任意の特殊行動の効果を発動させられる”というものか、“非戦闘時の判定失敗を最低限の成功へと変更する”というものかのいずれかです。「奥の手」はパーティー共有で、シナリオごとに最大 3 回まで使えますが、1 回使用するごとにシナリオクリア時に獲得できるクリアポイントが 10 点ずつ減ります。



9. 戦利品の入手

戦闘に勝利すると戦利品を入手する機会を得ます。戦利品は、「倒した敵のレベル」「倒したタイミング」「シナリオ中に使用した消費アイテムの累積数」を基準値とした、《D20》の判定で決定されます。つまり、アイテムを大量に使い、強い敵をできるかぎり早く倒すことで、戦利品を入手しやすくなります。

(1) 戦利品の有無とアイテムランクの決定

プレイヤーは《敵のレベル-倒したラウンド+累積消費アイテム数+D20》の判定を行い、戦利品を入手できたか否か、またどの程度のアイテムが入手できたのかを決定します。

(2) 入手アイテムの決定

プレイヤーは《D20》の判定を行い、入手アイテムを決定します。このとき、ダイスの出目が19以上であれば、アイテムランクを1つ上昇させたくえでリロールします。

※詳細は P.13「資料5：戦利品獲得表」を参照

10. 現耐久値の回復

非戦闘時、あるいはセット・フェーズに「回復の秘薬」を用いることで、現耐久値を1点回復できます。また、1日に1回、十分な水と食料の消費を伴う6時間以上の休憩をとることで、現耐久値を1点回復させることができます。その際に「治療薬」を用いると、さらに追加で現耐久値を1点回復させられます。

なお、休憩によって現耐久値が最大値になったからといって、必ずしも傷が完全に回復するわけではないことを頭の片隅に留めておきましょう。たとえば、怪我は全快していないものの、死ぬか生きるかの状況下で無理をすれば普段どおりの戦闘力を発揮することができるくらいの状態であったりします。

11. クリアポイントとレベルアップ

シナリオをクリアした PC は、クリアランクごとに定められたクリアポイントを獲得します。また、あわせてリカバリポイントも回復します。

ランク	クリアポイント	リカバリポイント
グッド	30点	《D20+5》点回復
ノーマル	20点	《D20》点回復
バッド	10点	《D20》点回復

あえて標準ルールとしては規定しませんが、優れたプレイングを披露したプレイヤーの PC に対して、追加でクリアポイントを与えるようにしても構いません。たとえば、シナリオ終了時に、それぞれの参加者が他の任意の参加者に1点のクリアポイントを与える権利を持つことにしてもよいでしょう。ただし、システムバランスの観点から、そのようなボーナスは5点以内に収まるように調整することをおすすめします。

クリアポイントを30点貯めると、レベルを1つ向上させられます。レベルが上がった場合は P.3「2.キャラクターの成長」に従い、キャラクターの能力値を成長させます。また、あわせて取得クラスの上限数やリカバリポイント、戦闘時の特殊行動カードを引ける枚数の変動についても確認する必要があります。



資料 1 : クラスの例

クラスはプレイヤーと GM が相談のうえで自由に設定して構いません。ただし、参加者のあいだで不公平感が発生しないように注意してください。また、なるべく複合的なクラスは採用せず、複数のクラスを取得して代用することを推奨します。たとえば、回復・補助魔法が使える前衛職としてパラディンなどをプレイしたい場合には、ヘヴィ・ウォリアーとホワイト・マジシャンなど複数のクラスを取得して表現します。

ファンタジー

クラス名	利用例
ヘヴィ・ウォリアー ファイター	STR 系識別
ライト・ウォリアー アーチャー	DEX 系識別
ホワイト・マジシャン ブラック・マジシャン	INT 系識別
コマンダー	指揮 / 士気向上
スカウト シーフ	変装 / 鍵明け / アクロバット / 屋内震発見・解除 / 隠密行動 / 聞き耳 / スリ
レンジャー ハンター	動植物識別 / 感知 / 屋外震発見・解除 / 屋外隠密行動 / 追跡
ランド・ウォーカー	動植物識別 / 方角認識 / 地図製作
プリースト	神話関連識別 / 信者説得
シャーマン	精霊関連識別 / 精霊との意思疎通
バード	聞き耳 / 演奏
セージ スカラー	鑑定 / 言語
ヒーラー	状態異常識別 / 薬品識別 / 手当て
ビーストテイマー	動物識別 / 動物との意思疎通
マーチャント	鑑定 / 交渉
エンジニア	機械識別 / 機械修理
セイラー	船操縦 / 船上行動 / 水泳
ライダー	騎乗

現代ホラー

クラス名	利用例
医師	状態異常識別 / 薬品識別 / 手当て
技術者	特定職業の知識
警察官	戦闘処理以外の格闘 / 説得 / 追跡 / 情報収集
芸術家	芸術品の鑑定 / 芸術品の制作
考古学者	歴史知識
作家 / 記者	言語
軍人	戦闘処理以外の格闘 / 車両操縦 / 震発見・解除 / 隠密行動
探偵	変装 / 鍵明け / 追跡 / 隠密行動 / 情報収集
芸能人	言いくるめ / 説得
スポーツ選手	戦闘処理以外の運動
運転手	車両操縦
宗教家	オカルト知識



資料 2：特殊行動一覧

PC が使用できる特殊行動は 12 種類存在します。ここで紹介する特殊行動以外に、敵モンスター固有の特殊行動も存在します。なお、戦闘中にセットした特殊行動を本来の効果を発動させずに消費することで、直前におこなった判定の達成値を +2 することもできます。この効果は重複します。

※名称に振られている番号は、特殊行動カードとしてトランプを使用したときの対応番号です。

イニシアチブ・フェーズに用いることができる特殊行動

名称 [1]	先制
タイミング	イニシアチブ判定のダイスロールを行った直後
効果	通常のイニシアチブ判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。 なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。

名称 [2]	遅滞
タイミング	イニシアチブ・フェーズの自分の手番
効果	自分のイニシアチブ値を減少させた分だけ、イニシアチブ・エリアに存在する任意他者のイニシアチブ値を落とすことができる。 このとき、対象を複数選択して、イニシアチブ値の減少を自由に分散することもできる。

名称 [3]	ガード
タイミング	イニシアチブ・フェーズに、任意他者がエンゲージ対象として指名された直後
効果	自分がイニシアチブ・エリアに存在するあいだ、任意他者がエンゲージ対象として指名されたときに、その者の代わりにエンゲージ・エリアに入ることができる。 このとき、本来のエンゲージ対象として指名された者を、サポート要員としてエンゲージ・エリアに連れていくこともできる。

名称 [4]	誘いだし
タイミング	イニシアチブ・フェーズの自分の手番にエンゲージ対象の指名が確定した直後
効果	敵 1 対象を追加でエンゲージ対象とし、サポート要員としてエンゲージ・エリアに引き込むことができる。

名称 [5]	一騎打ち
タイミング	イニシアチブ・フェーズに、メイン要員のみが存在するエンゲージ・エリアに入った直後
効果	自分が存在するエンゲージ・エリアに、敵味方問わずサポート要員が加われないようにする。さらに、「一騎打ち」が行われるエンゲージ・エリアでの先攻・後攻の処理は交互に 2 回行う。 なお、敵味方のどちらか一方のみをイニシアチブ・エリアに残したまま、すべてのエンゲージ・エリアを一騎打ち状態にすることはできない。

エンゲージ・フェーズ開始前に用いることができる特殊行動

名称 [6]	妨害
タイミング	イニシアチブ・フェーズの終了時からエンゲージ・フェーズの判定開始前まで
効果	「STR」「DEX」「INT」のいずれかひとつを選択し、同一エリアにおいてその能力値を用いた攻撃を敵味方問わず禁止する。 なお、「妨害」のカードは、同一エリアで最大 2 枚までしか用いることができない。



エンゲージ・フェーズに用いることができる特殊行動

名称 [7]	渾身攻撃
タイミング	攻撃判定のダイスロールを行った直後
効果	通常の攻撃判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。 なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。

名称 [8]	鉄壁防御
タイミング	防御判定のダイスロールを行った直後
効果	通常の防御判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。 なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。

名称 [9]	カウンター
タイミング	防御判定において自分の達成値によって 1 以上の差をつけて防御を成功させたとき
効果	攻撃してきた敵に対して、逆にダメージを与える。達成値に 10 の差をつけるごとにダメージは 1 点ずつ追加される。 なお、味方の防御達成値が自分より優っている場合「カウンター」は使えないが、事前に「カウンター」の使用を公言して味方に防御判定を放棄させることはできる。ただし、その場合にも、メイン要員は大失敗の発生有無を確定させるための判定を行う必要があり、この時の防御値は 1 として扱う。

名称 [10]	執念
タイミング	耐久値が 0 点になった直後
効果	追加耐久値 1 点を獲得することで、戦闘不能にならずに戦闘行動を継続できる。 ただし、実際の耐久値が 0 点であることは変わらず、たとえ追加耐久値が残っていても戦闘終了と同時に戦闘不能に陥る。

フェーズを選ばず用いることができる特殊行動

名称 [11]	入れ替わり
タイミング	いつでも
効果	同一エリアに存在する任意他者と互いの場所を入れ替えることができる。 なお、相手が拒否した場合は無効となり、このカードは消費されない。

名称 [12]	無効化
タイミング	同一エリアに存在する者が特殊行動を使用したとき
効果	任意他者の用いた特殊行動を無効化し、無為にカードを消費させる。 なお、「無効化」および「奥の手」による特殊行動を無効化することはできない。



資料 3 : キャラクター成長の例

キャラクターのアーキタイプとして以下に成長値のサンプルを紹介します。便宜上、STR・DEX・INT は前者から順に高い値を挿入しています。そのため、それらの成長値については各キャラクターの得意・不得意に応じて値を入れ替えてください。

オーソドックス

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	0	2	0	0	0	0
2	0	3	1	0	0	0
3	0	4	2	0	0	0
4	1	5	2	0	0	1
5	1	6	2	0	1	0
6	1	7	2	0	1	1
7	1	8	3	0	1	0
8	2	8	4	0	1	1
9	2	9	5	0	1	0
10	2	9	5	0	2	1
11	2	9	6	1	2	1
12	2	10	6	1	2	2
13	3	10	7	1	2	2
14	3	11	8	1	2	0
15	3	11	8	1	3	1

ツートップ

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	0	1	1	0	0	0
2	0	2	2	0	0	0
3	0	3	3	0	0	0
4	0	4	4	0	0	0
5	1	4	4	1	1	0
6	1	5	5	1	1	0
7	1	6	6	1	1	0
8	1	7	6	1	1	1
9	1	7	7	1	1	2
10	1	8	7	2	2	0
11	2	8	8	2	2	0
12	2	9	8	2	2	1
13	3	9	9	2	2	1
14	3	10	9	2	2	2
15	3	10	10	3	3	0

ツーバック

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	0	2	0	0	0	0
2	0	3	1	0	0	0
3	0	4	1	1	0	0
4	1	5	1	1	0	1
5	1	6	1	1	1	0
6	1	7	1	1	1	1
7	1	8	2	1	1	0
8	2	8	2	2	1	1
9	2	9	3	2	1	0
10	2	9	3	2	2	1
11	2	9	4	3	2	1
12	2	10	4	4	2	0
13	3	10	5	4	2	1
14	3	11	5	5	2	0
15	3	11	5	5	3	1

オールラウンダー

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	0	1	1	0	0	0
2	0	2	1	1	0	0
3	0	2	2	2	0	0
4	0	3	3	2	0	0
5	0	4	3	3	0	0
6	0	4	4	4	0	0
7	0	4	4	4	1	1
8	0	5	5	4	1	1
9	0	6	5	5	1	1
10	0	6	6	6	1	1
11	0	7	6	6	1	2
12	0	7	7	7	1	0
13	0	8	7	7	1	1
14	0	8	7	7	2	2
15	0	8	8	8	2	0

タフネス

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	0	0	0	0	1	1
2	0	2	0	0	1	1
3	0	3	1	0	1	1
4	0	4	2	0	1	1
5	0	5	2	0	2	0
6	0	6	2	0	2	2
7	0	7	3	0	2	1
8	0	8	4	0	2	0
9	0	8	4	0	3	1
10	0	9	5	0	3	0
11	0	9	6	0	3	2
12	0	10	6	1	3	1
13	0	10	6	1	4	1
14	0	10	7	1	4	2
15	0	11	8	1	4	0

スピード

レベル	SPD	STR	DEX	INT	VIT	余り
1	2	1	0	0	0	0
2	3	2	0	0	0	1
3	4	3	1	0	0	0
4	5	4	1	0	0	1
5	6	5	2	0	0	0
6	6	6	2	0	0	2
7	7	6	2	0	1	1
8	7	7	3	0	1	0
9	8	7	4	0	1	0
10	8	8	4	0	1	1
11	9	8	4	1	1	1
12	9	9	5	1	1	0
13	10	9	5	1	1	2
14	10	10	5	1	2	0
15	11	10	6	1	2	0



資料 4 : アイテム一覧

キャラクターが使用できるアイテムには次のようなものがあります。消費アイテムは便宜上、秘薬などの名称となっておりますが、たとえばスクロール、あるいは媒介を消費して使用する魔法などに置き換えても構いません。

名称	力の秘薬 (+X)
区分	消費アイテム
効果	3 ラウンドのあいだ STR の値が X 点加算される。 効果時間中にほかの秘薬を飲むと戦闘不能となる。

名称	技の秘薬 (+X)
区分	消費アイテム
効果	3 ラウンドのあいだ DEX の値が X 点加算される。 効果時間中にほかの秘薬を飲むと戦闘不能となる。

名称	知恵の秘薬 (+X)
区分	消費アイテム
効果	3 ラウンドのあいだ INT の値が X 点加算される。 効果時間中にほかの秘薬を飲むと戦闘不能となる。

名称	速さの秘薬 (+X)
区分	消費アイテム
効果	3 ラウンドのあいだ SPD の値が X 点加算される。 効果時間中にほかの秘薬を飲むと戦闘不能となる。

名称	奇跡の秘薬 (+X)
区分	消費アイテム
効果	3 ラウンドのあいだ大成功が発生する判定においてダイス目が《20-X》でも大成功扱いとなる。 効果時間中にほかの秘薬を飲むと戦闘不能となる。

名称	回復の秘薬
区分	消費アイテム
効果	現耐久値が即座に 1 点回復する。

名称	治療薬
区分	消費アイテム
効果	休憩・休息時に使用すると、現耐久値が追加で 1 点回復する。

名称	武器 (+X)
区分	装備アイテム
効果	装備しているあいだ任意の能力値を用いた攻撃判定の達成値が X 点加算される。 武器は同時にひとつしか装備できないが、戦闘中セット・フェーズに持ちかえることができる。

名称	防具 (+X)
区分	装備アイテム
効果	装備しているあいだ任意の能力値を用いた防御判定の達成値が X 点加算される。 防具は同時にひとつしか装備できない。

名称	疾風の靴 (+X)
区分	装備アイテム
効果	装備しているあいだ SPD の値が X 点加算される。 靴は同時にひとつしか装備できない。

名称	特殊行動リング (+X)
区分	装備アイテム
効果	このリングを装備していると、ドロー・フェーズに特殊行動カードを X 枚余分に多く引くことができる。 特殊行動リングは同時にひとつしか装備できない。



資料 5 : 戦利品獲得表

敵を倒したときに手に入るアイテムを示した戦利品獲得表のサンプルです。(A) → (B) の順に判定します。

(B) 《D20》	(A) 敵のレベルー倒したラウンド+累計消費アイテム数+《D20》					
	15~17	18~20	21~23	24~26	27~29	30~
1~6	力の秘薬+1	速さの秘薬+1	武器+1	力の秘薬+2	速さの秘薬+2	武器+2
7~12	技の秘薬+1	奇跡の秘薬+1	防具+2	技の秘薬+2	奇跡の秘薬+2	防具+4
13~18	知恵の秘薬+1	治療薬	疾風の靴+1	知恵の秘薬+2	回復の秘薬	疾風の靴+2
19~20	表の右列へ1つ移動してリロール					特殊行動リング+1

資料 6 : 判定難易度目安

判定の難易度を決定するときの参考としてください。また、戦闘処理以外の判定において目標値を能力値が上回っている場合、GMの判断で自動成功としても構いません。

目標値	目安	素人クラス (能力値 3)	徒弟クラス (能力値 6)	職人クラス (能力値 10)	名人クラス (能力値 15)
~5	よほどのことがなければ成功する	約 95%	約 95%	約 95%	約 95%
6~8	素人でも容易い	約 85%	約 95%	約 95%	約 95%
9~11	素人でも油断しなければ成功する	約 70%	約 85%	約 95%	約 95%
12~14	素人でも五分で成功する	約 55%	約 70%	約 90%	約 95%
15~17	心得のある者であれば成功する	約 40%	約 55%	約 75%	約 95%
18~20	専門家でも五分五分	約 25%	約 40%	約 60%	約 85%
21~23	専門家でも失敗することのほうが多い	約 10%	約 25%	約 45%	約 70%
24~26	十分な備えをした専門家か成功するかどうか	5%未満	約 10%	約 30%	約 55%
27~29	その道で名をはせる者の行い	5%未満	5%未満	約 15%	約 40%
30~	技能・能力に加えて運も必要	5%未満	5%未満	5%未満	約 25%

資料 7 : 戦力比目安

上手くダメージコントロールして早々に戦闘不能になる者がでなければ、人数に勝る陣営はおおよそ以下のような戦果を収めます。戦闘時の戦力比の参考としてください。

人数比	目安
2 : 1	8 レベル格上の相手に接戦で勝利
3 : 1	12 レベル格上の相手に接戦で勝利
4 : 1	14 レベル格上の相手に接戦で勝利、15 レベル格上の相手とほぼ互角
5 : 1	16 レベル格上の相手に接戦で勝利

2016.09.04

- 初版

2017.05.13

- セット・フェーズの行動に「リディール」と「ハンド・オーバー」を追加
- 「ガード」にエンゲージ・エリア形成効果を追加
- 「代役」の効果をエンゲージ対象の身代わりに変更
- 「かぼう」に被ダメージ-1の効果を追加

2017.06.01

- 攻撃値と防御値が同値の場合はダメージなしに変更
- エンゲージ・エリアのサポート要員数に応じた達成値のボーナスを廃止
- 追加ルールとして「クラスとリカバリポイント」を追加
- 追加ルールとして「クリアポイントとレベルアップ」を追加

2017.06.12

- STR・DEX・INTの初期成長コストを2に、VITの初期成長コストを3に変更
- 能力値の成長コスト増加を固定で10を超えたときから初期能力値を基準として10を超えたときに変更
- 追加ルールとして「奥の手」を追加

2017.06.19

- VITの成長コスト増加タイミングを11から4に変更
- 「代役」を廃止
- 「誘いだし」を追加
- そのほか、誤字の修正や記述方法の変更

2017.09.10

- マニュアルのレイアウトを変更
- 「ガード」の効果を変更
- 自分を除く“任意対象”の表記を“任意他者”に変更
- 資料1としてクラス例を追加
- 資料3としてキャラクター成長の例を追加

2017.09.21

- 「一騎打ち」に先攻・後攻の処理を2回にする効果を追加

2017.10.03

- エンゲージ・エリアに単独で配置できるように変更
- 地形効果を追加
- 「かぼう」を廃止
- 「入れ替わり」を追加
- 一部アイテムの名称を変更
- 「回復の秘薬」を追加

2018.04.01

- タイプ（種族）初期値の導入と初期値変更の制限
- VIT以外の成長コスト増加タイミングを11から7に変更
- キャラクター成長の例を成長値とし、表記と値を変更
- クラス数上限の増加タイミングを3の倍数から3の倍数+1に変更
- 大失敗時にリカバリポイント回復かクリアポイント獲得の権利を追加

2018.05.20

- 「追加攻撃」と「かく乱」の名称を、それぞれ「渾身攻撃」と「遅滞」に変更
- 特殊行動カードのデザインを変更
- 「互助判定」の説明を追加
- 「撤退」の説明を追加
- クリアポイントの単位を10倍に変更
- 敵戦闘力推測表を追加
- 資料5としてドロップアイテム表を追加
- 資料6として判定難易度目安を追加

2018.05.30

- 誤字、その他文章の修正

2018.06.13

- セットした特殊行動カードを本来の効果を発揮させず消費することで達成値+2の効果を追加
- 「撤退」に攻撃判定不可と解除の説明を追加

HI-TIME

<http://raineru03.web.fc2.com/>

Folce-zero

<http://folce.zatunen.com/>

アンデッドとか好きだから——ツ!!!

<http://lud.sakura.ne.jp/>



1

先制

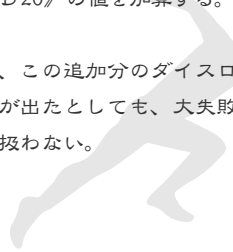
使用タイミング

イニシアチブ判定のダイスロールを行った直後

効果

通常のイニシアチブ判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。

なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。



2

遅滞

使用タイミング

イニシアチブ・フェーズの自分の手番

効果

自分のイニシアチブ値を減少させた分だけ、イニシアチブ・エリアに存在する任意他者のイニシアチブ値を落とすことができる。このとき、対象を複数選択して、イニシアチブ値の減少を自由に分散することもできる。



3

ガード

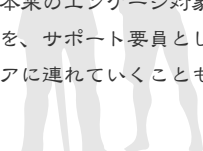
使用タイミング

イニシアチブ・フェーズに、任意他者がエンゲージ対象として指名された直後

効果

自分がイニシアチブ・エリアに存在するあいだ、任意他者がエンゲージ対象として指名されたときに、その者の代わりにエンゲージ・エリアに入ることができる。

このとき、本来のエンゲージ対象として指名された者を、サポート要員としてエンゲージ・エリアに連れていくこともできる。



4

誘いだし

使用タイミング

イニシアチブ・フェーズの自分の手番にエンゲージ対象の指名が確定した直後

効果

敵1対象を追加でエンゲージ対象とし、サポート要員としてエンゲージ・エリアに引き込むことができる。



5

一騎打ち

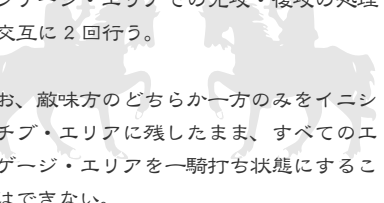
使用タイミング

イニシアチブ・フェーズに、メイン要員のみが存在するエンゲージ・エリアに入った直後

効果

自分が存在するエンゲージ・エリアに、敵味方問わずサポート要員が加われないようにする。さらに、「一騎打ち」が行われるエンゲージ・エリアでの先攻・後攻の処理は交互に2回行う。

なお、敵味方のどちらか一方のみをイニシアチブ・エリアに残したまま、すべてのエンゲージ・エリアを一騎打ち状態にすることはできない。



6

妨害

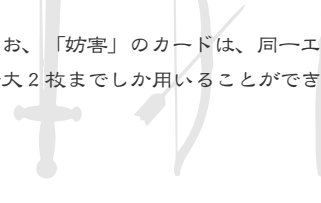
使用タイミング

イニシアチブ・フェーズの終了時からエンゲージ・フェーズの判定開始前まで

効果

「STR」「DEX」「INT」のいずれかひとつを選択し、同一エリアにおいてその能力値を用いた攻撃を敵味方問わず禁止する。

なお、「妨害」のカードは、同一エリアで最大2枚までしか用いることができない。



7

渾身攻撃

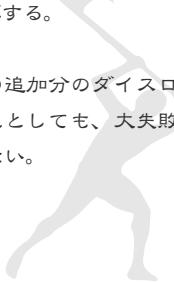
使用タイミング

攻撃判定のダイスロールを行った直後

効果

通常の攻撃判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。

なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。



8

鉄壁防御

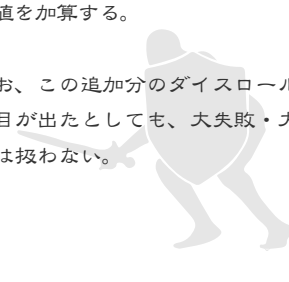
使用タイミング

防御判定のダイスロールを行った直後

効果

通常の防御判定の達成値に、さらに《D20》の値を加算する。

なお、この追加分のダイスロールでいかなる目が出たとしても、大失敗・大成功としては扱わない。



9

カウンター

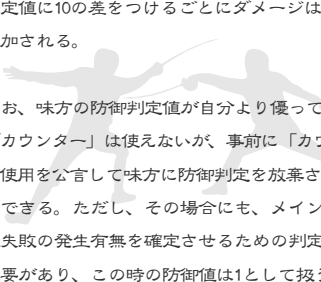
使用タイミング

防御判定において自分の達成値によって1以上の差をつけて防御を成功させたとき

効果

攻撃してきた敵に対して、逆にダメージを与える。判定値に10の差をつけるごとにダメージは1点ずつ追加される。

なお、味方の防御判定値が自分より優っている場合「カウンター」は使えないが、事前に「カウンター」の使用を公言して味方に防御判定を放棄させることはできる。ただし、その場合にも、メイン要員は大失敗の発生有無を確定させるための判定を行う必要があり、この時の防御値は1として扱う。



10

執念

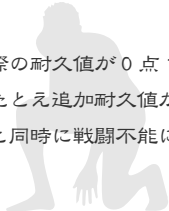
使用タイミング

耐久値が0点になった直後

効果

追加耐久値1点を獲得することで、戦闘不能にならずに戦闘行動を継続できる。

ただし、実際の耐久値が0点であることは変わらず、たとえ追加耐久値が残っていても戦闘終了と同時に戦闘不能に陥る。



11

入れ替わり

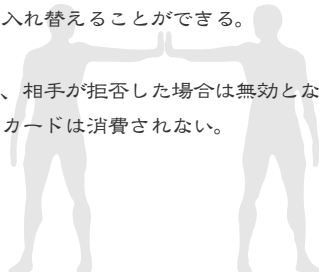
使用タイミング

いつでも

効果

同一エリアに存在する任意他者と互いの場所を入れ替えることができる。

なお、相手が拒否した場合は無効となり、このカードは消費されない。



12

無効化

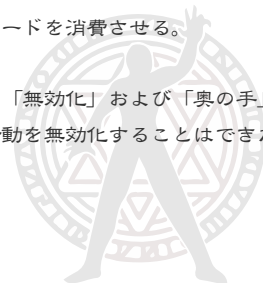
使用タイミング

同一エリアに存在する者が特殊行動を使用したとき

効果

任意他者の用いた特殊行動を無効化し、無為にカードを消費させる。

なお、「無効化」および「奥の手」による特殊行動を無効化することはできない。



力の秘薬

効果

このアイテムを使用すると、3ラウンドのあいだSTRの値がX点加算される。

効果時間中にほかの秘薬を使用すると戦闘不能となる。

戦闘中セット・フェーズにこのアイテムを他者に渡すこともできるが、使用できるのは次のラウンド以降となる。

技の秘薬

効果

このアイテムを使用すると、3ラウンドのあいだDEXの値がX点加算される。

効果時間中にほかの秘薬を使用すると戦闘不能となる。

戦闘中セット・フェーズにこのアイテムを他者に渡すこともできるが、使用できるのは次のラウンド以降となる。

知恵の秘薬

効果

このアイテムを使用すると、3ラウンドのあいだINTの値がX点加算される。

効果時間中にほかの秘薬を使用すると戦闘不能となる。

戦闘中セット・フェーズにこのアイテムを他者に渡すこともできるが、使用できるのは次のラウンド以降となる。

速さの秘薬

効果

このアイテムを使用すると、3ラウンドのあいだSPDの値がX点加算される。

効果時間中にほかの秘薬を使用すると戦闘不能となる。

戦闘中セット・フェーズにこのアイテムを他者に渡すこともできるが、使用できるのは次のラウンド以降となる。

奇跡の秘薬

効果

このアイテムを使用すると、3ラウンドのあいだ大成功が発生する判定においてダイス目が《20-X》でも大成功扱いとなる。

効果時間中にほかの秘薬を使用すると戦闘不能となる。

戦闘中セット・フェーズにこのアイテムを他者に渡すこともできるが、使用できるのは次のラウンド以降となる。

回復の秘薬

効果

このアイテムを使用すると、現耐久値が即座に1点回復する。

同時に複数服用しても、効果は重複しない。

武器

効果

この武器を装備しているあいだ任意の能力値を用いた攻撃判定の達成値がX点加算される。

武器は同時にひとつしか装備できないが、戦闘中セット・フェーズに持ちかえることができる。

防具

効果

この防具を装備しているあいだ任意の能力値を用いた防御判定の達成値がX点加算される。

防具は同時にひとつしか装備できない。

疾風の靴

効果

この靴を装備しているあいだSPDの判定値がX点加算される。

靴は同時にひとつしか装備できない。

特殊行動リング

効果

このアイテムを装備していると、ドロー・フェーズに特殊行動カードをX枚余分に多く引くことができる。

特殊行動リングは同時にひとつしか装備できない。

奥の手

効果

シナリオクリア時のクリアポイントを10点放棄することで、以下のいずれかの効果を即座に得られる。

1. 任意の特殊行動の効果を発動する。
なお、このとき使われた特殊行動は無効化の対象外となる。
2. 非戦闘時の判定失敗を最低限の成功に変更する。

治療薬

効果

このアイテムを休憩・休息時に使用すると、現耐久値が追加で1点回復する。

同時に複数服用しても、効果は重複しない。

効果

効果

効果

イニシアチブ・エリフ

0											OVER 30
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	31	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	32	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	33	
										34	
										35	
										36	
										37	
										38	
										39	
										40	



エンゲージ・エリア 1

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果

エンゲージ・エリア 2

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果

エンゲージ・エリア 3

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果

エンゲージ・エリア 4

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果

エンゲージ・エリア 5

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果

エンゲージ・エリア 6

先攻	メイン要員	サポート要員	地形効果
後攻	メイン要員	サポート要員	地形効果