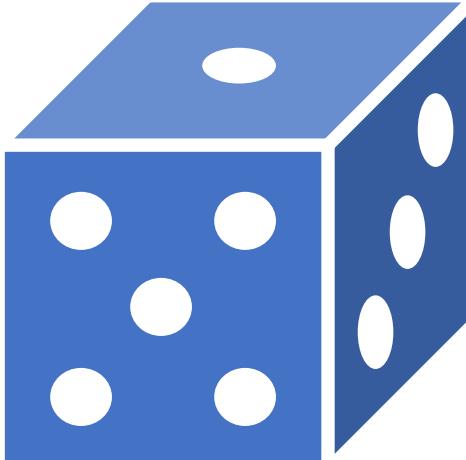


簡易汎用 TRPG システム

Plain D6

基本ルールブック



2025.05.13 版

0. はじめに

Plain D6（プレーン・ディー・ロク）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、まっさらで、簡単で、わかりやすいということです。

その根幹は、AGI（素早さ）、STR（筋力）、DEX（器用さ）、INT（知力）、VIT（耐久力）というオーソドックスな5つの能力に値を設定し、それぞれの値の個数分の6面ダイス（以下D6と表記）を振って4以上の目が出たダイスの数を達成値として求め、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細かく定められてはいません。しかし、判定の結果を踏まえたうえで、自由に思い描いた魔法や技などを行使したものとして表現して構いません。むしろ、その演出こそがこのゲームを楽しむための重要な要素となります。

また、Plain D6の戦闘は写実的な要素を排除した概念戦闘となっており、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。

Plain D6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

プレイヤーキャラクター（以下PCと表記）のタイプ、あるいは種族を選択してAGI・STR・DEX・INT・VITという5つの能力の初期値（初期能力値）を決定します。

平均タイプ（種族例：人間）

AGI	STR	DEX	INT	VIT
3	3	3	3	3

筋力タイプ（種族例：ドワーフ）

AGI	STR	DEX	INT	VIT
3	4	2	2	4

技術力タイプ（種族例：ハーフリング）

AGI	STR	DEX	INT	VIT
4	2	4	2	3

知力タイプ（種族例：エルフ）

AGI	STR	DEX	INT	VIT
3	2	3	4	3

各能力は主に次のような判定に用いられます。

AGI …… 脚力、機敏性、身軽さに頼った判定

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

VITの値はそのままヘルスポイント（以下、HP）の最大値になり、これが0点になると戦闘不能（後述）となります。

また、初期能力値を下げることで能力値を成長させると同時にいる経験点に還元することもできます。ある能力の初期能力値を1つ下げるごとに1点、2つ下げるごとに3点、3つ下げるごとに6点の経験点に還元されます。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) 技能の決定

PC の技能を任意に決定します。技能は「戦士」「盗賊」「白魔法使い」「黒魔法使い」などの職業区分を基本とします。

※詳細は P.8 「資料 1：技能の例」を参照

技能は成長値（後述）の合計に応じて複数取得することができます。

成長値合計	技能数	成長値合計	技能数
0~4	1	15~19	4
5~9	2	20~24	5
10~14	3	25~	6

PC はスキルポイント（以下 SP と表記）と呼ばれる最大 6 点のリソースを持ち、SP を消費することで取得している技能と関わりのある判定の結果を好転させることができます。

なお、シナリオ開始時の SP は 6 点となり、6 時間の休憩をとるなどして回復させられます（後述）。

※詳細は P.2 「3. 判定方法」を参照

2. PC の成長

PC は経験点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。「初期能力値 + 成長値」が判定などに用いる PC の能力値となります。成長値を向上させるのに必要な経験点は次の表のとおりです。

成長値	必要経験点	成長値	必要経験点
0 → 1	1	5 → 6	6
1 → 2	2	6 → 7	7
2 → 3	3	7 → 8	8
3 → 4	4	8 → 9	9
4 → 5	5	9 → 10	10

※詳細は P.9 「資料 2：キャラクター成長の例」を参照

3. 判定方法

なにかしらの判定が必要となった場合、通常であればゲームマスター（以下 GM と表記）から目標値とその判定に必要となる能力が提示されます。これに対してプレイヤー（以下 PL と表記）は出目 4 以上のダイスの数を達成値とする「指定された能力の値（判定値と呼ばれます）×D6」の個数カウント判定を行い、達成値が目標値以上であれば判定は成功となります。この判定処理における 1 回目のダイスロールを【基本ロール】と呼びます。なお、ロールするダイスの数を判定者が任意に減らすことも可能です。

例外的に GM から目標値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 PL は指定された能力を用いた判定の達成値を GM に伝えます。

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。

いずれの判定においても特別な指示がない限り、出目 6 のダイスの数が出目 1 のダイスの数を上回った分だけ D6 を振り足せる【追加ロール】の機会を得られます。【追加ロール】は再帰的に処理される無限ロールであり、【追加ロール】による出目 6 の数が出目 1 の数を上回る限り繰り返されます。

また、【追加ロール】の機会を任意数放棄することで同数分だけ自身の SP を回復させたり、攻撃判定の際であれば与ブレイクポイント（以下 BP と表記）を増加させたり、防御判定の際であれば被 BP を軽減させたりすることもできます。

加えて、【追加ロール】の処理を終えたあとで、もし PC の取得している技能が判定対象となっている行為に活かされるものであると PL が説明し、GM がそれを認めるのであれば、【基本ロール】と【追加ロール】の際に出た出目 2 と 3 のダイスを消費した SP の数だけ振り直すこともできます。これを【再ロール】と呼びます。ただし、【再ロール】においては、出目に関わらず【追加ロール】の機会は得られません。

4. 戦闘処理

(1) ブレイクポイント

戦闘時にはB Pと呼ばれるリソースが用いられます。これはキャラクターの体勢の崩れを表し、通常は0点の状態から戦闘開始となり最大6点まで累積します。

(2) 敵の戦闘力の推測

敵の名称や特徴を見聞きした場合、敵が知名度を有しているのであれば、知名度を基準にしたINT判定に成功することで達成値に応じた数だけ敵の高い能力値から順番に確認することができます。

また、敵と対峙した場合、敵の成長値の合計を基準にした、STR・DEX・INTのうち敵の最も高い能力を用いた判定に成功することで同様の情報を確認できます。敵と対峙した場合、望むのであれば前述の判定の代わりに敵の知名度を基準にしたINT判定による戦闘力の推測を行うこともできます。

どちらの判定においても同種の能力が等しい敵に対してはシナリオ中に一度だけ行います。

なお、敵によっては特殊能力を有している場合もあり、そういう敵に対しては特殊能力が明らかになることもあります。

判明能力		達成値					
		1	2	3	4	5	6
成長値合計	0~4	1	3	5	特1	特2	特3
	5~9	0	2	4	特1	特2	特3
	10~14	0	1	3	5	特1	特2
	15~19	0	0	2	4	特1	特2
	20~24	0	0	1	3	5	特1
	25~	0	0	0	2	4	特1

(3) 行動順の決定

戦闘開始時にAGI判定を行いその達成値をイニシアチブ値とします。以降は戦闘が終了するまでのあいだイニシアチブ値が高い者から順に行動を解決していきます。イニシアチブ値が同値の場合、同陣営であれば任意に行動順を決定、そうでない場合はPCが先に行動します。

なお、戦闘に参加している者が一巡の行動を終えるまでの単位をラウンドと呼びます。

(4) 先制ラウンド

不意の遭遇が発生した場合、先制ラウンドが発生する場合があります。

- 一方の陣営にとってのみ不意の遭遇 → 捕捉側のみ発生
- 双方にとて不意の遭遇 → 双方に発生

上記条件下において敵陣営の最高イニシアチブ値よりも高いイニシアチブ値を得た者は、敵のイニシアチブ値よりも高い値を維持する範囲で、イニシアチブ値を2減少させることで【補助行動】（後述）を、3減少させることで【主行動】（後述）を、4減少させることで【補助行動】と【主行動】を、戦闘準備の前にそれぞれ1回ずつ行えます。これを先制ラウンドと呼びます。なお、先制ラウンドを得た者が複数いた場合にはイニシアチブ値が高い者の行動から解決します。

(5) 戦闘準備

1ラウンド目を開始する前に、戦闘参加者は行動順に従い【補助行動】を1回だけ行えます。なお、戦闘準備は手番としては数えません。

(6) 自分の手番

自分の手番になつたら【補助行動】と【主行動】を順不同でそれぞれ1回ずつ行えます。

(7) ラウンド終了

戦闘に参加する者の行動が一巡したら、以後は戦闘が終了するまで、戦闘処理の(5)を繰り返します。

【補助行動】

【補助行動】として以下に挙げる行動を 1 つだけ行えます。

○ 行動を遅らせる

戦闘が終了するまでイニシアチブ値を任意の値まで下げることで手番を遅らせます。

○ 装備の変更

所持している手に持つタイプのアイテムを一度に複数装備したり装備解除したりすることができます。他者とのアイテムの受け渡しもできますが、その場合は一度の行動で相互に 1 つずつに限ります。

○ アイテムの使用

所持中のアイテムを 1 つ使用します。

○ 魔法の使用

記憶中の魔法を 1 つ使用します。ただし、魔法については装備している鎧によって【主行動】や【主行動】 + 【補助行動】(順不同) で使用しなければならないこともあります。

○ ためる

次の近接武器を用いた攻撃判定値を +1 します。なお、《ためる》を複数回実行しても効果は累積しません。

○ 遠隔攻撃の準備

遠隔武器で攻撃するための準備を整えます。

○ 回避宣言

SP を 1 点消費して回避を宣言することで、次の手番が来るまでのあいだの防御判定を AGI でも行えるようになります。AGI による防御判定は鎧を装備していないなくてもペナルティを受けることなく行えます。なお、ガード宣言との併用はできません。

○ ガード宣言

任意の 1 対象をガード対象として宣言することによって、次の自分の手番が来るまでのあいだ対象が近接攻撃されたときの防御判定に加わることができます。回避宣言との併用はできません。

ガードが成立した場合、攻撃側は BP を消費した攻撃(後述)を行うことができなくなります。防御側はガードする者とされる者がそれぞれ防御の達成値を出したうえで、実際に攻撃を受けるのはどちらかなのかを任意に決定し、ダメージや BP に関する処理を行います。

なお、ガード対象が近接攻撃やガード宣言を行う、自分が誰かのガード対象となる、あるいは自分が防御専念や撤退宣言をした場合、ガードは解除されます。

○ 体勢を整える

累積した自分の BP を AGI 判定の達成値 +1 点減少させます。

○ 作戦指示

〈主体性〉(NPC の特殊能力のひとつ)を持つ特定の NPC 以外は、戦闘中ランダムに対象を選択し、その対象を相手に最も効果的だと思われる行動を取ります。また、NPC ごとに定められた条件に従い行動を取ったりもします。

そのような自陣営の NPC に対して作戦指示を行うことで、本来の行動指針よりも優先して任意の行動を取らせることができます。単一の行動であれば複数 NPC を対象として作戦指示を行うこともできます。

【主行動】

【主行動】として以下に挙げる行動を 1 つだけ行えます。また、【主行動】の代わりに 2 度目の【補助行動】を行うこともできます。

○ 見極める

任意の 1 対象の戦闘力を推測できます。

○ 近接攻撃

STR、DEX、INT のいずれかを用いて、任意対象に攻撃します。攻撃側は指定した能力で判定を行い、攻撃の達成値を定めます。防御側は指定された能力で判定を行い、防御の達成値を定めます。もし、判定に用いる能力に対応する武器や鎧を装備していない場合は、判定に用いる値が本来の値の 1/2 (端数切り捨て) となります。ただし、その下限は 1 となります。

攻撃を行う際に防御側の BP が累積しているのであれば、攻撃側はそれを消費することで攻撃の判定値に「消費した BP 数」を加えることができます。これをブレイクアタックと呼びます。このとき、もし BP を 6 点消費するのであれば、それはクリティカルブレイクアタックと呼ばれるさらに特別な攻撃となり、ダイスの出目が 5 の場合にも【追加ロール】の機会を得られるものとして数えます。

対抗判定の結果、「攻撃の達成値 – 防御の達成値」が 1 以上であれば防御側はその分のダメージを受けます。

あわせて、攻撃の達成値が 1 以上であった場合、ダメージの有無にかかわらず防御側は攻撃に用いられた武器に定められた与 BP から鎧などに設定された被 BP 減少値を差し引いた値を BP として累積させます。

○ 遠隔攻撃

遠隔攻撃を行うためには、事前に遠隔攻撃の準備を行つておく必要があります。そのかわり、遠隔攻撃は自分がガード宣言された状態であってもそれを維持したまま行えます。また、攻撃対象に対してガード宣言をしている者がある場合にもガードを成立させず、ガード宣言の対象者に直接攻撃することができます。ただし、ガード宣言者の数だけ攻撃の判定値は下がります。それ以外の処理の流れは近接攻撃と同じです。

○ 崩し攻撃

近接・遠隔攻撃に関わらず、攻撃に用いた武器に定められた与 BP に攻撃判定の出目 5・6 が出目 1 を上回った数を加えた攻撃を行えます。ただし、この攻撃では追加ロール機会が発生せず、攻撃対象にダメージを与えることもできません。

○ 防御専念

自分の身を護ることに専念することで、次の自分の手番がくるまでのあいだ防御の判定値に 2 のボーナスを得ます。また、攻撃されたときの被 BP が都度 1 点軽減されます。なお、防御専念した場合、自分のガード宣言は無効となります。

○ 撤退宣言

次の自分の手番がくるまでのあいだに BP が 6 点に達しなければ、戦闘から撤退することができます。また、近接攻撃された場合は撤退者を能動側とする AGI 対抗判定を行い、攻撃者はこれに成功しないと攻撃に失敗したこととなります。遠隔攻撃は通常どおり処理します。なお、撤退宣言した場合、自分のガード宣言は無効となります。

BP が 6 点に達した場合、撤退は強制的に解除されます。また、次の自分手番が回ってきた際に【補助行動】を用いることで撤退をキャンセルして戦線復帰することもできます。

5. 戦闘不能

HP が 0 点（通常であれば 0 点未満にはなりません）になった PC は戦闘不能となります。戦闘不能とは、あくまでも戦闘に参加できない状態を指し、会話したり移動したりすることができるかどうかの判断はその PC を担当する PL に委ねられます。もし、PL が望むのであれば、死亡したことになります。

なお、NPC の HP が 0 点になった場合、その扱いは GM が決定します。

6. 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、次のうちのいずれかとなります。

- (1) 直近に行われた判定をやり直す、あるいはやり直させる。
- (2) PC 全員の SP を全快させる。
- (3) 任意のタイミングで戦闘不能から HP1、BP0 に回復して戦線復帰する。

なお、《奥の手》はパーティー共有のリソースであり、シナリオ開始時点では 5 回まで使えます。

7. 戦利品の入手

戦闘に勝利した者は戦利品を入手する機会を得ることができます。戦利品を入手する機会を得た場合、敵ごとに任意の PC1 人が DEX による戦利品入手判定を行い、その結果次第で敵ごとに定められたアイテム表に沿った戦利品を発見できます。ただし、同一の戦利品を入手する機会において特定の PC が戦利品入手判定を複数回行う場合、その都度判定値に 1 のペナルティが追加されていきます。

なお、シナリオ中に食料を除くアイテムを消費していた場合（付与アイテムは付与切れをもって消費とする）、その数だけ戦利品入手判定の判定値を増やすことができます。この機会は行使しない限りシナリオ終了まで繰り越されますが、戦闘終了後に戦利品を入手できない場合もあるので過度な库存には注意が必要です。

8. HP と SP の回復

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、VIT 判定の達成値分を HP と SP に自由に振り分けて回復させることができます。また、アイテムや魔法を用いることで対象の HP や SP を回復することもできます。

なお、HP が最大値になったからといって、必ずしも傷が完全に癒え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。

9. 経験点と成長

シナリオをクリアした PC は、シナリオ終了時点で残っている《奥の手》分の経験点を獲得します。シナリオの難易度によっては GM の判断でそれ以上の経験点を獲得できることにしても構いません。

PL は獲得した経験点を用いて PC を成長させることができます。成長値を上昇させると、あらたに技能を獲得できたりもします。

10. 選択ルール

互助判定

GM は任意の判定において、判定に成功した人が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設定することができます。このような判定を互助判定と呼びます。原則として GM は互助判定であるか否かを PL が判定を行なう前に告げます。

挟撃

敵対勢力を挟み撃ちにした場合、挟撃が発生します。挟撃した者は敵陣営の後方に位置することとなり、挟撃された側は前方か後方どちらかの敵勢力をすべて戦闘不能に陥らせない限り〈防御宣言〉と〈撤退宣言〉が行えなくなるほか、後方からの攻撃に対して〈ガード宣言〉による効果を得られなくなります。一方、挟撃した側の前方と後方は互いに干渉することができなくなります。なお、挟撃した側の後方に位置する者は【主行動】を用いて前方へ移動することも可能です。

また、先制ラウンドの発生条件を満たしている場合に、イニシアチブ値を 4 減少させることで【補助行動】と【主行動】の機会を得るかわりに挟撃を行ったことにして構いません。その場合、イニシアチブ値を落とした者が敵の背後に位置することとなります。

狭所での戦闘

武器を振り回すのに十分な広さがない狭い場所で行われた戦闘においては、すべての判定値に自陣営の中に自分と同じ状態（ガード宣言、通常、防御宣言、撤退宣言）の者がいるだけ「自分以外の人数×1」のペナルティを受けます。

無視界での戦闘

暗闇の中など戦闘時に視界困難な状況にあるキャラクターはすべての判定値に 2 のペナルティを受けます。

戦闘不能時の生死判定

戦闘不能となるダメージを受けた時に HP をマイナス値まで計算してその絶対値を目標値とした VIT 判定を行い、これに失敗した者は死亡します。

このルールを採用した場合、《奥の手》の効果に「(4) 失敗した生死判定の結果を成功に変更する」を追加します。また、攻撃者はダメージ算出後に SP を 2 点消費することで、マイナス値に至る防御者の HP を 0 点で留められるものとします。

《奥の手》の回復

PC が一定のコストを支払うことで《奥の手》を回復させることができるものとします。例えばファンタジー世界を舞台とする場合、PC 全員の経験点の合計値の 2 乗分の銀貨をお布施として教会に支払う毎に《奥の手》を 1 回分回復できる事にするなどの方法が考えられます。

資料 1：技能の例

技能は PL 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、なるべく複合的な技能は採用せず、複数の技能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技能を取得して表現します。

ファンタジー

技能名	利用例
ヘヴィ・ウォリアー ファイター	STR による近接攻撃
ライト・ウォリアー	DEX による近接攻撃
アーチャー	STR・DEX による遠隔攻撃
ホワイト・マジシャン ブラック・マジシャン	INT による魔法攻撃・行使
コマンダー	戦闘力の推測 / 指揮 / 士気向上
スカウト シーフ	行動順の決定 / 変装 / 鍵明け / アクロバット / 屋内罠発見・解除 / 隠密行動 / 聞き耳 / スリ
レンジャー ハンター	DEX による遠隔攻撃 / 動植物識別 / 感知 / 屋外罠発見・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
ブリースト	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
ビーストマイマー	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
アルケミスト	薬品知識 / 鉱物知識

現代ホラー

技能名	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 / 罠発見・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：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。なお、STR・DEX・INTは前者から順に高い値を記載していますので、各キャラクターの得意・不得意に応じて適当な値を割り振ってください。

スタンダード

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	1	1	1	0	1	4	1
10	1	2	2	1	1	7	1
15	1	3	2	1	2	9	1
20	2	4	2	1	2	11	0
25	2	4	3	1	2	12	2
30	2	5	3	1	2	13	2
35	3	5	3	1	3	15	1
40	3	5	4	2	3	17	0
45	3	5	4	2	3	17	5
50	3	6	4	2	3	18	4

オールラウンダー

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	1	1	1	1	1	5	0
10	1	2	1	1	2	7	1
15	2	2	2	2	2	10	0
20	2	3	2	2	2	11	2
25	3	3	2	2	3	13	1
30	3	3	3	3	3	15	0
35	3	4	3	3	3	16	1
40	3	4	3	3	4	17	2
45	4	4	3	3	4	18	3
50	4	4	4	4	4	20	0

ツーウェイ

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	1	1	1	0	1	4	1
10	1	2	2	1	1	7	1
15	1	3	3	1	1	9	0
20	2	3	3	1	2	11	1
25	2	4	3	1	2	12	2
30	2	4	4	1	2	13	3
35	2	5	4	1	2	14	3
40	2	5	5	1	3	16	0
45	3	5	5	2	3	18	0
50	3	5	5	2	3	18	5

タフネス

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	0	1	1	0	2	4	0
10	1	2	1	1	2	7	1
15	1	3	1	1	3	9	0
20	1	3	2	1	3	10	3
25	1	4	2	1	4	12	0
30	1	4	2	1	5	13	0
35	1	5	2	1	5	14	0
40	2	5	3	1	5	16	0
45	2	5	3	2	5	17	3
50	2	5	3	2	6	18	2

スペシャリスト

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	0	2	0	0	0	2	2
10	0	4	0	0	0	4	0
15	0	5	0	0	0	5	0
20	0	5	0	0	0	5	5
25	0	6	0	0	0	6	4
30	0	7	0	0	0	7	2
35	0	7	0	0	0	7	7
40	0	8	0	0	0	8	4
45	0	9	0	0	0	9	0
50	0	9	0	0	0	9	5

スピード

経験点	AGI	STR / DEX / INT			VIT	合計	余り
5	2	1	0	0	1	4	0
10	2	2	1	1	1	7	1
15	3	3	1	1	1	9	0
20	3	3	1	1	2	10	3
25	4	4	1	1	2	12	0
30	5	4	1	1	2	13	0
35	5	5	1	1	2	14	0
40	5	5	2	1	3	16	0
45	5	5	2	2	3	17	3
50	6	5	2	2	3	18	2

資料3：アイテム一覧

アイテムの形状などは自由に設定して構いません。アイテムを所持する場合、キャラクターがペナルティを受けずに所持できる
 かさばり量（ENC）^{エンカンプランス}は「STR値+5+魔法使い以外の取得技能数」まで（内装備枠は4枠まで）となり、アイテム毎に定められた
 ENCの合計値がその値を超えるとすべての判定値に超過分のペナルティ（下限は1）が発生します。さらに、ENCの合計値が許容
 ENCの倍を超えると行動不能となります。また、魔法はENCの代わりに記憶量（MEM）^{メモリー}の値を持ち、キャラクターは「INT値」
 まで魔法を記憶できます。アイテムと魔法の区分はセッションの合間であれば自由に変更しても構いませんが、セッション中に変
 えることはできません。なお、売却する場合は価格の1/4（端数切り捨て）が基本となります。

名称	近接片手武器 [A]	ENC	2
区分	武器アイテム	価格	300 銀貨
効果	A (STR/DEX/INT のいずれか) の能力値を用いた近接攻撃を行い、対象の BP を 1 点累積させる。A 以外で攻撃する場合は攻撃判定値が 1/2 (切り捨て) される。		

名称	軽量鎧	ENC	2
区分	鎧アイテム	価格	200 銀貨
効果	STR/DEX/INT による防御判定をペナルティなしで行える。		

名称	近接両手武器 [A]	ENC	3
区分	武器アイテム	価格	450 銀貨
効果	A (STR/DEX/INT のいずれか) の能力値+1 の近接攻撃を行い、対象の BP を 2 点累積させる。A 以外で攻撃する場合は攻撃判定値が 1/2 (切り捨て) される。		

名称	中量鎧	ENC	3
区分	鎧アイテム	価格	2,000 銀貨
効果	STR/DEX/INT による防御判定値が +1 される。ただし、常時 AGI に -1 のペナルティを受ける。また、魔法を行使する際に【主行動】もしくは【補助行動】+【補助行動】が必要となる。後者は使用者の行動として連続していればラウンドをまたがって構わない。		

名称	遠隔片手武器 [A]	ENC	2
区分	武器アイテム	価格	300 銀貨
効果	A (STR/DEX/INT のいずれか) の能力値を用いた遠隔攻撃を行い、対象の BP を 1 点累積させる。A 以外で攻撃する場合は攻撃判定値が 1/2 (切り捨て) される。遠隔武器で攻撃するためには事前に補助動作で遠隔攻撃の準備をする必要がある。		

名称	重量鎧	ENC	4
区分	鎧アイテム	価格	6,000 銀貨
効果	STR/DEX/INT による防御判定値が +2 されると共に被 BP を 1 点減少できる。ただし、常時 AGI に -2 のペナルティを受ける。また、魔法を行使する際に【主行動】+【補助行動】が必要となる。これは順不同であり、使用者の行動として連続していればラウンドをまたがって構わない。		

名称	遠隔両手武器 [A]	ENC	3
区分	武器アイテム	価格	450 銀貨
効果	A (STR/DEX/INT のいずれか) の能力値+1 の遠隔攻撃を行い、対象の BP を 2 点累積させる。A 以外で攻撃する場合は攻撃判定値が 1/2 (切り捨て) される。遠隔武器で攻撃するためには事前に補助動作で遠隔攻撃の準備をする必要がある。		

名称	白魔法書	ENC	2
区分	魔法記憶アイテム	価格	500 銀貨
効果	白魔法を 6 個まで記憶させておくことができ、両手に装備することで魔法書に記憶された魔法を直接使えるようになる。また、1 時間かけて使用者の記憶している白魔法と入れ替えることもできる。なお、魔法書は使用者専用のものであり他者には使用できない。		

名称	盾	ENC	2
区分	盾アイテム	価格	300 銀貨
効果	STR/DEX/INT による防御判定値が +1 される。鎧を装備していない場合には STR/DEX/INT 防御判定値のボーナスはつかないが、ペナルティなしで防御判定を行える。また、STR/DEX/INT による崩し攻撃を行い、対象の BP を 1 点累積させることもできる。		

名称	黒魔法書	ENC	2
区分	魔法記憶アイテム	価格	500 銀貨
効果	黒魔法を 6 個まで記憶させておくことができ、両手に装備することで魔法書に記憶された魔法を直接使えるようになる。また、1 時間かけて使用者の記憶している黒魔法と入れ替えることもできる。なお、魔法書は使用者専用のものであり他者には使用できない。		

名称	AGI 強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の AGI 判定値を 1 点増加させる。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	集中力強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の判定においてダイス目が 5 でも【追加ロール】の機会として扱えるようにする。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	STR 強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の STR 判定値を 1 点増加させる。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	炎熱付与	ENC/MEM	1 (黒)
区分	武器付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	休憩が終了するか攻撃判定を 3 回行うまで武器に炎熱が付与され、攻撃判定値が +1 される。さらに炎熱属性を弱点とする敵に対しては出目 5 でも【追加ロール】の機会として扱えるようになる。なお、武器付与は 1 つの武器に対し同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	DEX 強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の DEX 判定値を 1 点増加させる。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	氷冷付与	ENC/MEM	1 (黒)
区分	武器付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	休憩が終了するか攻撃判定を 3 回行うまで武器に氷冷が付与され、攻撃判定値が +1 される。さらに氷冷属性を弱点とする敵に対しては出目 5 でも【追加ロール】の機会として扱えるようになる。なお、武器付与は 1 つの武器に対し同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	INT 強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の INT 判定値を 1 点増加させる。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	電撃付与	ENC/MEM	1 (黒)
区分	武器付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	休憩が終了するか攻撃判定を 3 回行うまで武器に電撃が付与され、攻撃判定値が +1 される。さらに電撃属性を弱点とする敵に対しては出目 5 でも【追加ロール】の機会として扱えるようになる。なお、武器付与は 1 つの武器に対し同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	VIT 強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	任意の VIT 判定値を 1 点増加させる。この効果は休憩が終了するか 3 回使用するまで持続する。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	神聖付与	ENC/MEM	1 (白)
区分	武器付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	休憩が終了するか攻撃判定を 3 回行うまで武器に神聖が付与され、攻撃判定値が +1 される。さらに神聖属性を弱点とする敵に対しては出目 5 でも【追加ロール】の機会として扱えるようになる。なお、武器付与は 1 つの武器に対し同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	体幹力強化	ENC/MEM	1 (白)
区分	身体付与アイテム/魔法	価格	100 銀貨
効果	休憩が終了するまで使用者に対する与 BP が累積 6 点まで軽減される。なお、身体付与は同時に 1 つまでしかかからない。		

名称	治療	ENC/MEM	1 (白)
区分	消費アイテム/魔法	価格	80 銀貨
効果	HP と SP を計 2 点分自由に振り分けて回復する。非戦闘時にのみ使用可能。		

名称	SP 回復	ENC/MEM	1 (白)
区分	消費アイテム/魔法	価格	200 銀貨
効果	SP を 3 点回復する。		

名称	HP 回復	ENC/MEM	1 (白)
区分	消費アイテム/魔法	価格	400 銀貨
効果	HP を 3 点回復する。		

名称	HP 大回復	ENC/MEM	1 (白)
区分	消費アイテム/魔法	価格	700 銀貨
効果	HP を 5 点回復する。		

名称	能力代替	MEM	1 (白/黒)
区分	消費魔法	価格	100 銀貨
効果	INT 以外の判定を INT の値を用いて行える。なお、この魔法は事前準備なしで即座に行使できる。		

名称	魔法攻撃	MEM	1 (黒)
区分	基本魔法	価格	300 銀貨
効果	使用者自身の次の攻撃を「物理攻撃に対する耐性」を持つ対象にも通用する「非物理の無属性」にする。この魔法の行使は遠隔攻撃の準備も兼ねる。また、この魔法は使ってもなくならない。なお、もし INT で攻撃するのであれば、INT で攻撃できる武器を装備していないくとも使用者の INT 値がそのまま下限として適用される。		

名称	武器強化素材	ENC	1
区分	強化アイテム	価格	500 銀貨
効果	一定数集めて消費することで武器や盾を 3 回まで強化できる。 3 個：対応能力を 1 つから 2 つにする 5 個：対応能力の 1 つを元値+1 にする 5 個：与 BP を元値+1 にする 5 個：ENC を元値-1 にする 8 個：対応能力を 2 つから 3 つにする 10 個：対応能力の 1 つを元値+1 から+2 にする 10 個：与 BP を元値+1 から+2 にする		

名称	鎧強化素材	ENC	1
区分	強化アイテム	価格	500 銀貨
効果	一定数集めて消費することで鎧を 3 回まで強化できる。 3 個：対応能力の 1 つを元値+1 にする 5 個：ENC を元値-1 にする 10 個：被 BP の減少値を元値+1 にする		

名称	イグリアス鉱	ENC	2
区分	強化アイテム	価格	非売品
効果	強化素材とあわせて消費することで 3 回以上強化した武器・鎧をさらに強化することができる。		

名称	装飾品	ENC	1
区分	金品アイテム	価格	100 銀貨

名称	やや高価な装飾品	ENC	1
区分	金品アイテム	価格	400 銀貨

名称	高価な装飾品	ENC	1
区分	金品アイテム	価格	1,600 銀貨

名称	とても高価な装飾品	ENC	1
区分	金品アイテム	価格	6,400 銀貨

名称	極めて高価な装飾品	ENC	1
区分	金品アイテム	価格	25,600 銀貨

名称	食料	ENC	1
区分	消費アイテム	価格	60 銀貨
効果	1 人 3 日分の食料。指定がない限りは水も含む。1 日分を消費した段階で売却不可。すべて消費したとき ENC は 0 になり、それまでは ENC1 として計算する。なお、途中まで消費した複数の食料を単位量あたり 1 人 3 日分として集約しても構わない。		

名称	疾風の靴	ENC	1
区分	靴アイテム	価格	非売品
効果	常時 AGI が+1 される。		

名称	ポーチ	ENC	0
区分	収納アイテム	価格	20 銀貨
効果	1ENC 以下のアイテムを 2 つまで入れておける。中に 入れたアイテムの ENC が軽減されるわけではないが、 中身を含めて 1 つのアイテムとして受け渡したりその 場に置いたりすることができる。なお、中に入れたアイ テムは【補助行動】で取り出すと同時に使用できる。		

名称	バックパック	ENC	0
区分	収納アイテム	価格	60 銀貨
効果	2ENC 以下のアイテムを 6 つまで入れておける。中に 入れたアイテムの ENC の累計は 5/6 (端数切り上げ) に軽減され、中身を含めて 1 つのアイテムとして受け 渡したりその場に置いたりすることができる。なお、中 にアイテムを入れたり取り出したりする場合には【補助 行動】が必要。		

資料4：魔法の例

基本的に魔法はPLが自由に考え、それに対してGMが使用の可否や難易度を決定して運用することになりますが、ここではファンタジー世界においてありふれた魔法の運用例について紹介します。

白魔法

名称	治療の魔法（キュア・ウーンズ）
使用例	HP回復を使ったときのフレーバー演出。
効果	任意対象に傷を癒す。

名称	混乱の魔法（コンフュージョン）
使用例	複数敵が存在するときにINTで攻撃したとき、本来の攻撃目標以外の敵にこの魔法をかけて仲間を攻撃させたことによるフレーバー演出。
効果	対象を混乱させる。

名称	傷の魔法（ウーンズ）
使用例	INTで攻撃したときのフレーバー演出。
効果	任意対象に傷を生じさせる。

名称	聖なる光の魔法（ホーリー・ライト）
使用例	アンデッドに対してINTで攻撃したときのフレーバー演出。
効果	聖なる光を放ってアンデッドにダメージを与える。

名称	疲労回復の魔法（ファティグ・リカバリ）
使用例	治癒を使ったときのフレーバー演出。
効果	任意対象に疲労を癒す。

名称	速度強化の魔法（クイックネス）
使用例	AGI強化魔法を使ったときのフレーバー演出。
効果	対象の敏捷性を向上させる。

名称	暗視の魔法（インフラビジョン）
使用例	暗闇で知覚判定を求められるようなとき、DEX判定に代わりINTでの判定を求める。
効果	術者は表面温度を識別できる視界を得ることで、暗闇の中を見通すことができる。

名称	筋力強化の魔法（ストレングス）
使用例	STR強化魔法を使ったときのフレーバー演出。
効果	対象の筋力を向上させる。

名称	死靈払いの魔法（ターン・アンデッド）
使用例	アンデッドに対してINTで攻撃したときのフレーバー演出。
効果	アンデッドを退散させる。

名称	器用度強化の魔法（シャーブネス）
使用例	DEX強化魔法を使ったときのフレーバー演出。
効果	対象の器用さを向上させる。

名称	言語読解の魔法（リード・ランゲージ）
使用例	言語読解のINT判定のときのフレーバー演出。
効果	未知の言語を解読する。

名称	知力強化の魔法（インスピレーション）
使用例	INT強化魔法を使ったときのフレーバー演出。
効果	対象の知力を向上させる。

名称	変装の魔法（ディスガイズ）
使用例	能力代替によってDEX判定による変装をINT判定で行ったときのフレーバー演出。疑いをもって見る者とのINT対抗判定に勝利できないと正体を見破られる。
効果	術者の外見を別の人物のものに変化させる。

名称	魅了の魔法（チャーム・パーソン）
使用例	〈主体性〉を取得していないHPOのNPCに対して任意能力値と相手のVITの対抗判定で勝利すれば服従を強要できるが、その際にINTを用いた場合のフレーバー演出。
効果	対象を魅了して、極めて親密な友人としての頼みごとを聞き入れさせる。

黒魔法

名称	灯りの魔法 (ライト)
使用例	松明やランタンを使ったときのフレーバー演出。
効果	周囲を照らす魔法の光を任意物体に付与する。暗闇の魔法と交わると相殺される。

名称	暗闇の魔法 (ダークネス)
使用例	能力代替によって AGI 判定による撤退や隠密行動を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。
効果	周囲を闇で閉ざす。灯りの魔法と交わると相殺される。

名称	防御の魔法 (プロテクション)
使用例	防御判定のときのフレーバー演出。
効果	対象に魔法の防御壁を付与する。

名称	理力の矢の魔法 (エネルギー・ボルト)
使用例	INT で攻撃したときのフレーバー演出。
効果	誘導性の魔力の矢を放つ。

名称	擬態の魔法 (ミミクリー)
使用例	能力代替によって DEX 判定による身を隠す行動を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。疑いをもって見る者との INT 対抗判定に勝利できないと見破られる。
効果	周囲の景色に紛れて見る者の目を欺く。

名称	落下制御の魔法 (フォーリング・コントロール)
使用例	能力代替によって AGI 判定によるアクロバットを INT 判定で行ったときのフレーバー演出。
効果	対象の落下速度を減少させ、落下時にダメージを受けないようにする。

名称	遠隔聴取の魔法 (サウンド・キャリー)
使用例	能力代替によって DEX 判定による聞き耳を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。
効果	任意の物体に自分の聴覚を付与することで離れた場所で発生した音を聞く。

名称	分身の魔法 (ミラー・イメージ)
使用例	防御判定のときのフレーバー演出。
効果	幻の分身を作り出し、敵の攻撃を避ける。

名称	炎の矢の魔法 (ファイア・ボルト)
使用例	INT で攻撃したときのフレーバー演出。
効果	誘導性の炎の矢を放つ。

名称	氷の矢の魔法 (アイス・ボルト)
使用例	INT で攻撃したときのフレーバー演出。
効果	誘導性の氷の矢を放つ。

名称	浮遊の魔法 (レビテーション)
使用例	能力代替によって AGI 判定による上方への登攀を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。
効果	10 メートルほど上方へ浮遊する。

名称	透明化の魔法 (インビジビリティ)
使用例	能力代替によって DEX 判定による身を隠す行動を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。疑いをもって見る者との INT 対抗判定に勝利できないと見破られる。
効果	術者の姿を透明にする。

名称	沈黙の魔法 (サイレンス)
使用例	能力代替によって AGI 判定による隠密行動を INT 判定で行ったときのフレーバー演出。術者の INT と音を聴こうとする者の DEX による対抗判定に勝利できないと音を聞かれる。あるいは能力代替によって AGI 判定による敵対象の口封じを INT 判定で行ったときのフレーバー演出。術者と範囲内の者との INT 対抗判定に勝利できないと音を立てられる。
効果	周囲で発生する音を無音化する。

名称	電撃の魔法 (ライトニング)
使用例	INT で攻撃したときのフレーバー演出。
効果	直進性のある電撃を放つ。

資料 5：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。

目標値	目安	素人レベル (能力値 3)	徒弟レベル (能力値 5)	職人レベル (能力値 7)	達人レベル (能力値 9)	名人レベル (能力値 11)
1	素人でも油断しなければ成功する	約 87.8%	約 96.9%	約 99.3%	約 99.8%	約 99.9%
2	心得のある者であれば成功する	約 53.2%	約 81.8%	約 93.8%	約 98.2%	約 99.4%
3	心得のある者でも五分五分	約 22.1%	約 54.3%	約 77.7%	約 91.4%	約 96.8%
4	専門家でも五分五分	約 7.3%	約 28.1%	約 53.8%	約 75.5%	約 89.1%
5	名人でも五分五分	約 1.9%	約 12.5%	約 30.4%	約 54.2%	約 74.9%
6	その道で名をはせる者の行い	約 0.5%	約 4.7%	約 14.8%	約 33.7%	約 54.9%
7	名人が手ごたえを感じるほどの成功	約 0.1%	約 1.4%	約 7.0%	約 18.9%	約 35.4%
8	名人でも成功することは稀	約 0.0%	約 0.4%	約 2.9%	約 10.0%	約 21.3%
9	技能・能力に加えて運も必要	約 0.0%	約 0.1%	約 1.0%	約 4.7%	約 12.0%
10	語り継がれる奇跡的な偉業	約 0.0%	約 0.0%	約 0.3%	約 2.1%	約 6.1%

改訂履歴

2021.05.26

- 初版

(直近の改訂履歴まで省略)

追加 (P.10)

- 「中量鎧」と「重量鎧」の装備時の魔法行使方法を変更 (P.10)
- 「白魔法書」と「黒魔法書」を両手装備に変更 (P.10)
- 「白魔法書」と「黒魔法書」を使用者専用アイテムであると明記 (P.10)
- 「魔法攻撃」を黒魔法専用に変更 (P.12)
- 収納アイテムを追加 (P.13)

2023.09.30

- 誤字脱字の修正 (全体)

2023.10.01

- 戦利品入手判定に消費アイテムボーナスを追加 (P.6)
- 誤字脱字の修正 (全体)

2024.03.01

- 「SPD」の表記を「AGI」に変更 (全体)
- 「耐久点」の表記を「HP」に変更 (全体)
- 「防具」の表記を「鎧」に変更 (全体)
- 戦闘不能時の生死判定に関して、攻撃者が SP を 2 点消費することで防御者の HP を 0 で留めるオプションを追加 (P.7)
- アイテムに「食料」を追加 (P.12)

2024.08.20

- 《撤退宣言》のキャンセルを追加 (P.5)
- 所持できるかさばり量に魔法使い以外の取得技能数を

2024.11.26

- 《ためる》の追加 (P.5)

2025.02.01

- 追加ロール機会を用いた SP 回復と BP 増減を選択ルールから標準ルールに変更 (P.2)
- 《回避宣言》のペナルティを回避の都度 BP+1 から回避宣言時に SP を 1 点消費することに変更 (P.4)
- 休憩による HP と SP の回復量から+1 を削除 (P.6)
- 一部アイテムの説明文をわかりやすく修正 (P.12-13)

2025.05.13

- 「ポーチ」と「バックパック」の効果を変更 (P.13)