

【TRPG】

■はじめに

このTRPGは選択肢によって大きくエンディング変わるTRPGです。基本pvpはありません。ただし情報量が多いです。ロールプレイを楽しんでください。

■キャラクター作成の仕方

キャラクターの名前・性別を決めます。

大切なものは何でも大丈夫です。キャラクターの思入れのあるものが一番いいです。

ステータスを決める際、12ポイントの中から自由に5つに分けて振り分けます。

《筋力》…戦闘時に使用。基礎の攻撃力

《体力》…再生能力（回復時）

《行動力》…回避。この数値が高いPLから動ける

《精神力》…獣との対抗時に使用。

《協調性》…サポート

■特技技能

好きなものを二種類取得できます。ここで取得した技能は戦闘時に使用します。

〈攻撃技能〉

●格闘術…素手で行う攻撃技。威力はあまり出ないが武器術とは異なり『大切なもの』が壊れることはない。

●武器術…『大切なもの』を用いて戦う。威力は高いが武器が壊れると戦うことができなくなる。宝物が壊れやすくなるリスクがある。

※ダメージ量算出後に×2をした数値がダメージとなる。

●必中術…そのターンのバトル中、攻撃技能しか使えなくなる代わりに、すべての攻撃が必中となる。

※回避された場合ダメージの2分の1は必ず相手に入る。（出目は6固定）

[※判定方法]

攻撃技能のみ全て2d6で判定を行う。

〈補助技能〉

○再生能力…自身のHP回復することができる。【2d6】

○かばう…他の人が受けたダメージを自身が代わりに受けることができる。

○戦闘補助…自分、もしくは他人一人のダイス目を+3にする

○戦闘妨害…敵のダイス目を-3にする

[※判定方法]

再生能力…体力で判定

かばう…行動力で判定

戦闘補助…協調性で判定

戦闘妨害…協調性で判定

○PC氏名欄では一緒にやるPLCPの名前と自身のキャラクターとの関係性を記入してください。

関係性がない場合は書かなくても大丈夫です。

以上でキャラクターシートは完成です。

■異端者シート作成の仕方

まずクラスを選択していきます。クラスは2種類ありそれぞれ能力が変わります。

【救済者（セイバー）】

身の安全を手放した代わりに自由を手にした存在です。自身の思うままに行動でき、誰にも縛られず生きています。本来迫害対象なので、誰にも悟られないよう、身を潜めて生きて行かなければならないです。

[特徴] 精神力+1 行動力+1

【修正者（コレクター）】

政府の保護を受け、人としての人権を手にした存在です。政府の立場を一部利用できます。政府の力を借りる代わりに、政府の下で自身の力を貸す義務があります。

[特徴] 筋力+1 所持品+1

●所持品

異端者となったものは2種類のうち1つを所持することができます。

またこの所持品は他人に受け渡しが可能です。

※クラスによっては所持数が異なります。

《獣抑制剤》…脅威点を1点減少することができます。

《回復薬》…2d6点自身のHPを回復することができます。

■獣

獣を決めていきます。獣は全部で7種類あり、それぞれ能力も変わっていきます。

《獣》

HPは全て固定で20です。

能力：戦闘技能・補助技能どちらかを1つ取得可能となります。

支配力：獣が異端者を獣化しようとする力

※この支配力の数値は種類によって異なります。

【傲慢（スベルビア）】 獣：獅

自身のHP1残った状態。

この状態の場合にのみ攻撃が回避のどちらかの達成値に+3出目入る。(1d3+1ターン継続)

自身のHPが0になった時使用可能

【嫉妬（インウィディア）】 獣：蛇

自身にのみ防護壁を展開

成功すれば攻撃を無効化

ただし攻撃を受けるたびに効力が薄れる

無効→半減(2分の1※繰り上げ)→効果切れ

攻撃を受けた際に使用可能

【憤怒（イラ）】 獣：狼

攻撃を受けた際攻撃した相手に同じダメージ+自分の攻撃ダメージを与えられる。※攻撃を与えられた人のみこの能力は使用可能(1ターン目で攻撃を受けた際は2ターン目でも持続される)

自分のターンで使用可能

【怠惰（アケディア）】 獣：牛

二回連続攻撃が可能(筋力+2d6)×2ダメージ

自分のターンで使用可能

【暴食（グラ）】 獣：虎

再生能力がある

HPを全回復できる

他人(1人)を回復することも可能

自分のターンで使用可能

【強欲（アウリティア）】 獣：狐

獣の能力を受けた際その能力をコピーし自身で1回使用できるようになる。

※ただしこの能力は発動してから次に使用できるのは3ターンに一回。

(またこの能力の使用条件は相手の獣の能力を受けた際のみ)

自分のターンで使用可能

【色欲（ルクスリア）】 獣：蠍

特定の人物を一人虜にできる。

相手の行動を指定するか(1ターン)、相手の能力を1つ成功か失敗にすることができる。

(※ただしこの能力を使用した際そのターンは行動不能となる。また同じ相手に2回以降使用する際精神力対抗が発生する。この能力の使用は3ターンに1回)

ターン前に指定。人物の行動指定か判定の成功か失敗か。ただし、対象自身に攻撃を行わせることはできない。

●刻印とは契約した際のあざのようなものです。キャラクターの身体のどの部位にあるか記入してください。あざの形は自由です。

■脅威点

脅威点とはキャラクターの精神にいる獣の侵食率を表しています。狂気点が5つ溜まってしまうとそのキャラクターは「獣」と化します。獣化した異端者は殺傷対象になります。また獣化した異端者は他の異端者に助けてもらわない限りロスト扱いとなります。

□精神力判定

戦闘中、ターン終了時に全員精神力判定が入ります。この判定は獣の力を借りたキャラクター自身がどれだけ獣に干渉してるかの判定です。

失敗すると脅威点か1点上昇します。

■行為判定

戦闘ラウンドでの行為判定は基本的に1d6と2d6が使用されます。

2d6を使用する技能は攻撃技能のみです。

サポート系の技能は全て1d6の判定になります。

1d6の判定の際は、12ポイントの中から振り分けた数値以下が出た場合成功となります。

●攻撃技能の判定

戦闘では2d6を降り6以上で技能成功となります。

ダメージ算出の際は、自身のステータスの数値（筋力）+成功した目がダメージ量です。

例：（筋力：5の場合）

2d6で7の目を出し成功した場合

5+7で12のダメージとなる

●【獣の能力】を使う場合

判定はありません。宣言で使用可能です。

使用した際は脅威点が1点上昇します。

※使用する際は使用タイミングに気をつけてください。

●【回避】

攻撃をされた際使用可能です。

回避は自身の行動力で判定します。

●大切なもの

大切なものは戦闘の際使用します。また大切なものにも耐久力があります。

判定に5回失敗すると破壊します。その際脅威点が3点上昇します。

★特殊技能

獣の能力で取得する際にのみ可能な技能です。

○薬師…2ターン消費し回復薬か獣抑制剤を1個作成可能（他人に受け渡し可能。また獣抑制剤は獣化には効かない）

大切なものを使用して攻撃をする際、5回判定に失敗で破壊します。破壊した際、脅威点が3点上昇します。

[※判定方法]

薬師…行動力で判定

○精神統一…2ターン消費して、次のターンの攻撃。威力が2倍になる。

※この技能の判定に成功すると、2ターン行動不可となる。また回避判定には-1の修正が入る。

3ターン目の攻撃判定に成功するとダメージが与えられる。

[※判定方法]

精神統一…精神力で判定