

ルール・サマリー

概略

PCは『真・女神転生III-NOCTURNE TRPG』の舞台、ボルテクス界の住人となり、冒険する。

ルール運用の基本スタンス

- ・計算式などで端数が発生した場合、小数点以下は切り捨てる。
- ・サマリーで定められていないデータなどの対応はGMの判断に委ねられる。その場合、ゲームの利便性に基づいて判断してよい。

能力値

力：通常攻撃の命中判定や威力

魔：魔法能力。魔法の成功判定や威力、MPの算出に用いる。

体：肉体的な耐久力の高さ。HPの算出、バッド・ステータスからの回復判定に用いる。

速：機敏さや器用さ。イニシアティブや回避判定に用いる。

運：上記に含まれないあらゆる判定に用いる。遭遇判定、会話判定、命運の算出など。

使用するダイス

10面体ダイス(d10と呼ぶ)2個を使用する。

判定

行動の成否を求める時は、%ルールによる判定を行う。

各判定は、それぞれのルールが定める「判定値」を算出し、%ルールでその値以下が出れば成功、判定値より%ルールの結果が大きければ失敗となる。

判定値

基本的な判定値の算出には、以下の式を用いる。

$$\text{該当する能力値} \times 5 + \text{レベル}$$

%ルール

d10を2個使用し、01～100までの出目を得る振り方を%ルールという。

d10の片方を10の位とあらかじめ決め、2個同時に振る。%ルールに使用するダイスは、色の違うものを使うなどして、どちらが10の位のダイスカが分かるようになっていなければならない。

●**%ルールの特例** … %ルールの結果が以下の出目だった場合、判定値がいくつかに関わらず、成功または失敗となる。

01 ……判定値に関わらず成功で、クリティカルとなる。

96～99 ……判定値に関わらず自動失敗となる。

00 ……判定値に関わらず大失敗となる。

●**クリティカル** … %ルールの結果が「判定値の10分の1以下」だった場合、それはクリティカルでの成功となる。

クリティカルした場合、基本的には威力が2倍になり、相手は防御点を使用できないなどの効果が発生する。

判定値が10未満であっても、01はクリティカルとなる。

●**大失敗** … %ルールの結果が「00」だった場合、必ず大失敗となる。

攻撃の命中判定では味方や自分に当たり、回避判定では受けるダメージが2倍になり、防御点によってダメージを減少できないなど、大失敗したキャラクターにとって非常に不利な効果が発生する。

また、大失敗した場合、自動的にCURSE状態となる。

威力ロール

威力ロールは、1d10を振り、出目を威力ロールの結果とする。

「10」の目が出た場合、「振り足し」となる。再度1d10を振り、出目を結果に加える。ここでも10が出たなら、さらに1d10を振り足す。10の目が出続ける限り振り足しを行い、出目をすべて合計して威力ロールの結果とする。

命運

命運を1点使用することにより、以下のいずれかの効果を得る。

- ・自分が振ったロールを振り直す。
- ・自分が行う判定の判定値を20%上下させる。
- ・自分または味方へのダメージを半分に減らす。

戦闘

●**イニシアティブ** … 戦闘の開始時に「速+1d10」を振る。10は振り足しとなる。

結果の高かったものから、行動することができる。

同じ値の場合、1d10を振り、出目が大きい方から行動する。

この結果はその戦闘が終わるまで維持される。

●**行動** … 行動は「通常攻撃」「スキル使用」「話しかける」「アイテム使用」「逃げる」「応援」「集中」「防御専念」が可能。

攻撃には「通常攻撃」と、スキルを使用した「通常魔法」「物理型攻撃」「魔法型攻撃」がある。

命中判定と判定値

攻撃	能力判定値
通常攻撃	力判定値
通常魔法	魔判定値
物理型攻撃	力判定値
魔法型攻撃	魔判定値

※「通常攻撃」「物理型攻撃」は物理防御点で軽減できる。

※「通常魔法」「魔法型攻撃」は魔法防御点で軽減できる。

●**回避判定** … あらゆる攻撃は、回避判定に成功すれば避けられる。攻撃がクリティカルだった場合は通常命中に落ちる。回避判定がクリティカルならば、攻撃がクリティカルだった場合でも避けられる。

●ダメージ

スキル威力+対応能力値+レベル+1d10

- 通常攻撃のダメージ** カ+レベル+1d10
- 物理型攻撃** カ+威力+レベル+1d10
- 通常魔法/魔法型攻撃** 魔+威力+レベル+1d10

●**集中** … 1ターン、次の行動の準備を行うことで、成功率+20%。この効果は累積する。バッド・ステータスに陥るか、(回避以外の)別の行動を取ったら、ボーナスは消える。

●**防御専念** … 次のターンまで回避+20%。ただし、他の行動は取れない。

●**応援** … 運判定を行う。成功すると、応援したキャラクターの次の行動判定1回に+20%。この効果は累積する。

●**逃走** … 戦闘から離脱する。敵が妨害の意志を示した場合、「回避」で判定し、成功すれば離脱できる。クリティカルした場合、さらにもう1人味方を離脱させることができる。敵よりも味方の数が多い場合、この判定に+20%する。

●**死亡** … HPが0になったキャラクターは死亡する。

●HPとMPの回復のタイミング

- ・回復効果のあるスキル、アイテム、施設の使用。
- ・シナリオの終了。
- ・レベルアップ。
- ・NPCは登場していない場面があれば、全快して再登場してもよい。

●相性 (BS=バッド・ステータス)

強い	ダメージ半減。BSになる確率も半分。
無効	ダメージなし。BSにはならない。
吸収	ダメージを打ち消し、ダメージに等しいHPを回復する。BSにはならない。
反射	ダメージを打ち消し、ダメージに等しいダメージを攻撃者に反射する。BSにはならない。
弱い	ダメージ2倍。BSになる確率も2倍。

●**バッド・ステータス・セービング** … バッド・ステータスが発生する攻撃を受けたり、与えたりした場合、その結果を決めるロールは、関係するPCが振る。

●**バッド・ステータス順位** … BSが重なった場合、CURSEとDEAD以外は累積しない。BS表でより上位のものだけが残る。

●**バッド・ステータスからの回復** … 回復判定に成功すれば、回復する。この判定は戦闘中ならば、毎ターン、自分の手番の最初に行うことができる。戦闘以外では、シーンごとに行うことができる。

●**戦闘終了後の経験値** … 敵悪魔を倒した場合、戦闘終了時に指定された経験値を得られる。これは戦闘に参加したPC全員に与えられる。戦闘終了時に死亡状態でもかまわない。

●**ドロップ・アイテム** … 敵悪魔を倒した場合、戦闘終了時に一定のアイテムが得られる。これをドロップ・アイテムと呼ぶ。ドロップ・アイテムは2種類に分かれる。

- ・**通常ドロップ・アイテム** … これは悪魔ごとに指定されている。GMはシナリオの都合でアイテムを追加してもよい。
- ・**追加ドロップ・アイテム** … 戦闘終了後、GMはd100ロールを行い、01ならば、宝玉などの高価なアイテムを、02~10ならば、魔石をドロップ・アイテムに追加する。

スキル《宝探し》を持つキャラクターが戦闘終了時に生きていたならば、GMがd100ロールを行う代わりに、運判定を行なえる。成功すれば魔石が、クリティカルならば宝玉など高価なアイテムが手に入る。

●**話しかける** … 悪魔と会話し、交渉して悪魔カードを得る行動。会話チャートを使用し、「交渉成立」のマスに進むことができれば、話しかけた悪魔のカードを手に入れることができる。

会話チャート上の「要求」を満たし、会話判定に成功したら白矢印方向に1マス(クリティカルなら2マス)進む。

「要求」を満たしても会話判定に失敗するか、「要求」を満たせなかったが会話判定に成功した場合黒矢印方向に1マス進む。

「要求」を満たせず、会話判定にも失敗したか、フェンブルしたか、進むべき黒矢印がない場合交渉は決裂する。

●会話チャートの初期位置

- キラータイプ=上段
- NGタイプ=下段
- キラータイプでもNGタイプでもない=中段
- コトワリが一致=左列
- 互いに異なるコトワリを掲げている=右列
- どちらかがコトワリを掲げていない=中列

●BOSS特性

GMはBOSS悪魔を以下のように強化できる。

BOSSは毎ターン2アクションできる / BOSSのHP・MPを増加させる / BOSSの行動はGMが戦略的に決定する / BOSSは命運を使用できる / BOSSはアイテムを使用できる / 「デクンダ」「デカジャ」を使用できる / 死亡以外のバッド・ステータスに陥らない。