

## 通常行為の判定

- 一般的な RPG で判定する行為は全て“成功した”でかまわない。雑魚は“全滅させた”でかまわない。
- 判定が必要だと思った場合は、下記の方法から、GM と合議の上で判定する事。
  - ・GM が成否を問い、PL は任意で成功／失敗を自由に決めた上で答え、その過程や結果を演出する。
  - ・GM が適当に難易度となる成功ランクを決め、ランク判定を行う。

## 対抗判定

- 各自、行為を演出する。
  - 小説的に行為を演出する。「何某を殴ります」、「防御します」等の単なる宣言は、行為自体を却下される。
- 《特性値》、《種族潜在》、《特殊能力》から、  
今回の判定に関係すると思われる値を1つから最大3つまで選ぶ。  
選んだ際は、なぜその値が判定に必要なのか、なぜ使うのかを説明する事。
- 達成値
  - ・選んだ値の中で、一番ランクの低いものが“基準ランク(成功ランク)”となる。
  - ・サイコロを2つ振る(2D6)。合計値が“達成値”となる。
  - ・2つの値を選んで判定したなら達成値に+1、3つの値を選んで判定したなら達成値に+2が加算される。
  - ・ゾロ目は“クリティカル”となり、成功ランクが1ランク上昇する。
- 達成値判定(戦闘中に行う判定)
  - ・達成値同士を比べる。高いほうが判定に勝利する。同値の場合は受動側が勝利。
- ランク判定(非戦闘時や、イニシアチブ決定時に行う判定)
  - ・成功ランク同士を比べる。高いほうが判定に勝利する。同ランクの場合、達成値で比べる。
  - 達成値も同値の場合は受動側の勝利。
- 特殊な効果
  - トゥルー効果(本気／真実)  
判定前に宣言。サイコロを1つ追加し、その中から好きな目2つを選べる
  - エースインザホール効果(最後の切り札)  
判定後に宣言。達成値に+2。DP の許す限り重複が可能

## ドラマティックシステム

- DP (ドラマ・ポイント)はセッション開始時、GM を除き全員0にする。
- ドラマティック・運命(さだめ)
  - セッション中はいつでも当事者の事前承諾なしに、演出や設定を提案し、語る事が出来る。
  - 条件を満たし、運命(さだめ)が成立した場合、DP を1点獲得出来る。
  - 運命の条件:
    - ・ジャッジメント宣言が発生しない、もしくはジャッジメント成立
    - ・自分を対象に出来ない
    - ・GM は強制決定権／強制拒否権を所有する
    - ・対象の生死や物語の根幹に関わる演出／設定付加は出来ない
- ジャッジメント
  - 運命(さだめ)が発生した時、その内容が気に入らない、矛盾がある、説明が杜撰(ずさん)だと思った場合は「ジャッジ！」もしくは「ジャッジメント！」と宣言する事により、ジャッジメントが発生させられる。
    - ・セッション参加者全員が“賛成”、“中立”、“反対”の投票をする
    - ・“賛成”を+1、“中立”を±0、“反対”を-1とし、合計が+1以上なら成立となる
    - ・0以下の場合には不成立となり、演出行為そのものがキャンセルされ、無かった事となる
- ドラマティック・運切(さだぎり)
  - DP を5点消費し、「見よ！」と宣言した後に、演出や設定を小説的に描写する事で、運命を切り開き、自分を対象に出来、対象の生死／物語の根幹をも含めた演出や設定の付加が可能となる。
  - 運切の条件:
    - ・ジャッジメント成立(誰も宣言しなくとも強制的にジャッジメントが発生する)
    - ・自分を対象に出来る
    - ・GM の許可は必要としない
    - ・対象の生死や物語の根幹に関わる演出／設定付加が可能
- DP の主な用途
  - ・消費DP1: 判定前宣言。達成値に+1。効果の重複は不可能
  - ・消費DP1: 得意分野の見切り
    - 自分の得意分野であれば、未見の演出を見切る事が出来る。見切りは“トゥルー効果”を得る
  - ・消費DP3: トゥルー効果を得る
  - ・消費DP3: エースインザホール効果を得る
  - ・消費DP5: ドラマティック・運切(さだぎり)の挑戦権を得る

## キャラクターの作成

## 魔都物語 ルールサマリー

### □キャラクターのイメージを決める

#### □種族を決める

- ・純血種: 種族名がそのまま《種族潜在》名となる。《種族潜在》は“超人”ランクで取得出来る。  
人間の場合は、種族潜在名が《対不死》となる。種族名から連想出来る事は何でも判定出来る。
- ・ハーフ: 混血となった種族名2つが、《種族潜在》名となる。どちらも“達人”ランクで取得する。  
人間とのハーフの場合は、片方の種族潜在に《対不死》を得る。

#### □特性値の振り分け

通常のTRPGで言うところの能力値や技能。特性値名とキャラクターイメージから連想出来る事が判定出来る。

・神域: 1つ      ・超人: 2つ      ・達人: 2つ      ・常人: 1つ

#### □特殊能力

そのキャラクター個人が持つ、特殊な能力。自由に決めてよい。名称から連想出来る事は何でも判定出来る。

・神域: 1つ      ・達人: 1つ

#### □自由作成点

6点の自由作成点を好きに割り振る。どれも最大は“神域”まで。

- ・特性値: 作成点1点で1ランク上昇
- ・種族潜在: 作成点2点で1ランク上昇
- ・特殊能力: 作成点2点で1ランク上昇

#### □細かい部分を煮詰める

個人データ、所持品、所持金、性格、外見、プロフィール、決め台詞などを決定する。

#### □成長、キャラクターメイキングのやりなおし

- ・通常の RPG で言うところの“成長”は存在しない。セッションを重ね、PL の表現力が上がる事が成長となる。
- ・セッション中でなければ、キャラクターデータをイメージに近づくまで何度でも自由に変更、修正して良い。

## 戦闘システム

□時間単位をラウンド、ラウンド内の各処理をフェイズと呼ぶ。1ラウンドは、以下のフェイズにより成り立つ。

○対話フェイズ: 全員、気の済むまで語り合う。

○イニシアチブフェイズ: 最初のラウンドは、全員が「どのようにイニシアチブを握るか？」というテーマにそった行動を想定、演出し、ランク判定を行う。判定の勝者ただ1人が能動行動権を得る。  
一番高いランクと達成値を出したものが2人以上いた場合は、全員が判定を振り直す。

○能動行動宣言フェイズ: イニシアチブフェイズの勝者1人が、以下の行動から演出をした上で宣言する。  
尚、演出の無い行動は自動的に却下される。

- ・攻撃: 攻撃目標と攻撃手段の宣言、攻撃できる理由が必要。適切な理由があれば対象人数距離を問わない
- ・回復: 負傷ゲージのチェックを1マス消去しようと試みる。適切な理由があれば複数の対象を回復できる
- ・特殊: ダメージは与えないが重要な行動など、攻撃以外の行動をする
- ・譲渡: 能動行動権を譲渡する。敵対行動を取っている者に譲渡した場合はDPを1点得る
- ・中止: 逃走、降伏、説得など戦闘の中止を試みる。ジャッジメントを強制し、成立すれば戦闘中止となる

○受動行動宣言フェイズ: 能動行動を行えなかった全員が、受動行動を宣言する。無論、演出は必要となる。

- ・防御／回避: 達成値が攻撃側以上だった場合、ダメージランクを1下げる。理由次第で複数に庇う事も可能
- ・反撃: 達成値が相手以上だった時、攻撃側にダメージを与える。失敗すると被るダメージランクが1上昇する
- ・妨害: 回復、特殊に対して妨害を行える。達成値が能動側以上の場合、妨害に成功する
- ・特殊: 【協力】相手の達成値に+1、【邪魔】相手の達成値を-1、【その他】その他の行動、もしくは何もしない

○見切り宣言フェイズ: 相手の演出が、以前と全くおなじ演出だと気付いた場合、「見切った！」と宣言する事で、“トゥルー効果”を得る事ができる。“得意分野の見切り”も、このフェイズで行使できる。

○達成値判定フェイズ: 成功ランクと達成値を宣言し比較する。

この時、達成値が一番高かった者が次のラウンドのイニシアチブ(行動権)を得る。

○負傷ゲージチェックフェイズ: 回避や反撃に成功しない限り、能動側の攻撃は必ず命中する。

初期のダメージランクを0(中傷)とし、成功ランクの差だけダメージを上下させる。

既にその段階のチェック欄が埋まっていた場合は、1つ重い段階にチェックする。

PH(パワーヒット): 攻撃側の達成値が、受動側の達成値より4大きいごとに、ダメージランクが1上昇する

PG(パワーガード): 受動側の達成値が、攻撃側の達成値より4大きいごとに、ダメージランクが1下降する

ダメージランク: 【-2】無傷・完全なる無傷 【-1】軽傷・頬に一筋、傷がつくような 【±0】中傷・流血、額が割れる

【+1】重傷・骨折、脱臼 【+2】致命・腕が飛ぶ、足が千切れる、目が潰れる 【+3】死亡・さようなら

死亡ダメージ: 死亡ダメージを受けた場合、《不死》を行使する理由があれば、死亡チェックをクリアし即座に復活できる。ただし、《不死》使用時に、《対不死》を行使された場合は、不死側と対不死側でランク判定による対抗判定を行い、不死側が負けた場合完全に死亡する