



ルールブック ver.0.8  
samurai tonakai

## BLACKOUTCALL の世界へようこそ

BLACKOUTCALL の世界へようこそ。

このゲームは、現代の日本を舞台に「終末の獣」と呼ばれる異形の魔物と戦うアクション・ボードゲームである。

「終末の獣」は、いつの頃からか世界中に現れだした巨大な化け物たちである。

ニューヨークの摩天楼に、ロンドンのテムズ川に、北京の天安門広場に、そして あなたが住む街に、そいつはいる。

その姿は普通の人間には見えもしないし触れもしない。

獣自身、特に人間を捕食したり建物を破壊したりといった直接的な活動をするわけではないため、その存在自体はいわば幻のようなものだ。

だが、彼らが存在する場所では嘘や裏切りが横行し、暴行や傷害、殺人や集団自殺といった血生臭い事件が頻発する。獣の存在そのものが、人々の魂に強力なマイナスの影響を与えているのである。

誰でもいいから殺したかった。

世の中が憎くて仕方がなかった。

そして、そんな自分を止められなかった。

そんなフレーズを耳にした事はないだろうか。

獣は、そうした感情を全ての人たちに抱かせてしまう。

そうして街が悪意に閉ざされたとき、決して取り返しがつかない惨劇が起こるのである。それは、そう、明日の出来事もかもしれない……。

だから、あなたは立ち向かうのである。

あなたとあなたの仲間たちは、この邪悪な存在と戦うことのできる唯一の「能力者」だ。その力で、住み慣れた街に降って湧いたこの災厄を打ち払って欲しい。

闇は強大だ。だが決して無敵ではない。どんなに深い暗闇も、小さな明り一つで押し返すことができる。

願わくば、あなたの剣が世界を救う一片の灯火とならんことを。

## はじめに

---

---

### ゲームの概要

---

---

こんにちは。侍トナカイです。

モンハン風ボードゲーム『BLACKOUTCALL』をお届けします。

このゲームは、プレイヤーが「光を灯す者」と呼ばれる能力者となって、異形の侵略者「終末の獣」と戦うアクション・ボードゲームです。

GMがいないTRPGが作りたい、あとモンハンみたいなゲームがやりたいと思っていたら、TRPGではなくボードゲームが出来上がってしまいました。すいません。でも後悔はしてません。

元ネタがモンハンなので、ゲーム的には「終末の獣」なる一体の巨大な魔物をプレイヤーみんなでボコするような内容になっています。

ただし獣のほうもただ殴られるてる訳ではなく、様々な特技を駆使して反撃してきます。そしてこの獣の行動を、システム的に半自動で制御しようというのが今回このシステムの試みであり、ミソになっています。

繰り返しますが、イメージソースはモンハンです。

獣のデータはあらかじめ分かっているので、行動パターンは予測できますし、対策を立てるのも容易でしょう。ぜひ万全の体勢をもって挑んでください。

あなたの敵は、それでもなお強大です。

---

---

### 用語集

---

---

『BLACKOUTCALL』の中で使用するゲーム用語やルール処理の原則について、必要な情報をここにまとめて解説しておく。

#### ルールの処理

##### 端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

「以上」「以下」の意味

ルールや特技の効果文中で「X以上」「X以下」(Xには数字が入る)といった場合、そのXの値を含むものとする。例えば「5以上」といった場合は5を含む5より大きい数全てを、「0以下」と言った場合は0を含む0より小さな数全てを意味する。

##### ダイスポーナス

ダイスポーナスとは、PCが判定で振るダイスの数を増減する効果を表す。

例えば「命中判定に+1個のダイスポーナスを得る」という

効果を受けたキャラクターは、命中判定で振るダイスの数が1個増える。逆に「-1個のダイスポーナスを得る」という効果を受けた場合は、振るダイスの個数が1個減少する。

**もしマイナスのダイスポーナスによって判定で振るダイスの個数が0以下になる場合、キャラクターは、その判定を行うことができない。**

#### 用語集

##### ダイス

サイコロのこと。このゲームでは一般的な6面体サイコロのことを指す。

##### プレイヤー

このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター（PC）をひとり担当して、セッションに参加する。

##### PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

##### セッション

ターゲットとなる終末の獣を倒すかゲームオーバーになるまでの、1回のゲームプレイのこと。

##### 特技

キャラクターの持つ、魔術や特殊な技を表わす。対戦格闘ゲームにおける必殺技、コンピュータRPGにおける魔術や特殊能力のようなもの。

---

## 特技について

---

### 特技データの見方

特技データの見方は、以下の通り。

#### 分類

特技の分類を表す。特技の分類には、基本技、オフェンス、セットアップ、インタラプト、常時の5種類がある。

#### 基本技

PCの基本的な攻撃方法を表す。攻撃を行う際には、必ず基本技を使用する。

#### オフェンス

PCが基本技を使用するときに同時に使用し、攻撃をパワーアップする特技。

なお、F・E・A・R・のTRPGで言うマイナーアクションとメジャーアクションの区別は、この作品には存在しない。あえて言えば、全てのオフェンスの特技はメジャーアクションである。

#### セットアップ

セットアッププロセスに使用する特技。サポートや回復の効果を持つものが多い。

#### インタラプト

他のキャラクターの判定などに割り込んで使用する。主に妨害や支援の効果を持つ。それぞれ「**のとき使用**」のように使用するタイミングが定められているので、それぞれ効果文に従うこと。

#### 常時

常に効果を発揮している特技。たとえその効果が不利に働く場合でも、それを解除する事はできない。

#### スタミナ消費値

その特技を使用するために必要なスタミナを表す。特技を使用すると、このぶんだけスタミナが減少する。

指定されたスタミナ消費値のぶんだけスタミナを消費できない場合は、特技を使用できない。

スタミナ消費値が「-」の特技は、使用するためにスタミナを消費しない。

#### レベル上限

その特技の「特技レベル」の上限を表す。

#### 効果

その特技の効果。

文中の「あなた」は、その特技を所持しているキャラクター自身を表す。

もし特技の効果とルールが矛盾する場合、常に特技の効果のほうが優先される。

#### テンションゲージ上昇値

その特技を使用したときに得られるテンションゲージの値を表す。各スタイルの固有特技には、テンションゲージ上昇値はない。

#### 取得条件

その特技を取得するための条件を表す。条件を満たしていないPCは、その特技を取得できない。

### インタラプトの処理について

分類：インタラプトの特技は、他のキャラクターの行動に割り込んで使用される。

例えば、あるキャラクターの行動Aに対してインタラプトの特技Bを使用した場合、まずBの効果が発揮されてからAの効果が発揮される。

Bの効果によってAの原因が無くなる（例えば、行動Aを使用したキャラクターが[行動不能状態]に陥るなど）場合には、行動A自体がキャンセルされる。

### 複数の特技の使用について

分類が同じ特技は、幾つでも同時に使用できる。

例外的に、基本技とオフェンスは、分類が違うが同じタイミングで使用できる。詳しくは戦闘ルールを参照せよ。

### 特技の重複の禁止

特技は、同名の特技の効果が重複することはない。

例えばPCの能力を上げる特技は、2回使用されても後に使われた効果のみが適用され、その前の効果は破棄される。

## キャラクターの作成

### キャラクターとは？

『BLACKOUTCALL』を遊ぶためにはPCを作成しなければならない。そこで、まずキャラクターを定義しよう。キャラクターとは、PC、NPC、ゲームのターゲットとなる終末の獣といったセッションに登場するあらゆる人間・非人間を指す言葉である。

#### キャラクターの種類

『BLACKOUTCALL』でキャラクターといった場合、PCとNPCの二種類に大別できる。

##### プレイヤーキャラクター（PC）

プレイヤーが管理を受け持つキャラクターである。PCと略されることがある。

##### ノンプレイヤーキャラクター（NPC）

基本的に、終末の獣のことである。

ほか、プレイヤーが演出目的でPCの関係者や背景の人々(いわゆるモブキャラ)などを登場させた場合、それらは全てNPCに分類される。

#### キャラクター表現

キャラクターは、スタイルと特技という2種類のデータ、及びパーソナルデータという設定を基本として表現される。

##### スタイル

スタイルは、キャラクターの所持する武器を表す。

スタイルによって、キャラクターの基本的な能力が決定される。

スタイルは以下の8種類がある。

- ・長剣 / ライトブリンガー  
攻守のバランスに優れた光の剣。
- ・双剣 / フェザーエッジ  
一対の小剣。威力の低さを手数でカバーする。
- ・投擲剣 / バレットソード  
投擲用の剣。追加効果が強力になる特技を持つ。
- ・神槍 / ブリュンヒルデ  
スピード重視の短槍。
- ・大剣 / グランドシェイカー  
最大の破壊力を持つ大剣。
- ・銀弓 / サジタリア  
弓。戦場をコントロールする指揮官的な立ち位置。

- ・魔杖 / アルカナワンド  
魔法使いの杖。強力な属性攻撃力を持つ。

- ・奏杖 / レゾナスタッフ  
音叉の杖。回復役。

##### 特技

特技は、キャラクターの持つ魔法の才能や戦闘の才能、あるいはノウハウを表わすものだ。

特技は全部で38個存在する。

キャラクター作成時、PCはここから4つの特技を選んで習得する。

## キャラクターの作成

### キャラクターの作成手順

キャラクター作成は、以下の手順で行う。

- 1・スタイルの決定、Sクラフトの選択
- 2・特技の取得
- 3・パーソナルデータの決定

### スタイルの決定

スタイルは、キャラクターの所持する武器を表す。スタイルによって、キャラクターの基本的な能力が決定される。

PCは、作成時に1つのスタイルを選ばなければならない。

スタイルを選択したら、キャラクターシートのスタイル欄に記入し、レベルに1と記入すること。

#### スタイルによって決まるもの

##### 基本技

基本技は、PCの基礎的な攻撃方法を表す特技である。基本技には以下の項目が設定されている。

- ・基本ダメージ  
基本技の基礎的な攻撃力を示す。当然、これが大きいほど相手に与えるダメージは大きい。
- ・命中値  
命中判定のときに振るダイスの個数を表す。この値が大きいほど当て易い武器ということ。
- ・攻撃属性  
近接と射撃の2種類がある。近接の基本技はクロスレンジかミドルレンジ、射撃の基本技はミドルレンジかロングレンジでしか使用できない。詳しくは戦闘ルールを参照。
- ・スタミナ消費値  
その基本技を使用した際に消費されるスタミナの値。

### 固有特技

固有特技は、そのスタイルの特性を表す特技である。  
特技データの見方については別記を参照。

### Sクラフト

Sクラフトは、PCが使用する切り札的な能力である。  
獣に強力な一撃を見舞ったり、エリア内のPCを全回復させたりと様々な効果を発揮することができる。

### 防御点

防御点は、PCが獣から受けるダメージを減少する能力を表す。値が高いほど、ダメージを減少できることを表す。

無属性の防御点、炎属性の防御点、雷属性の防御点、氷属性の防御点の4つがある。終末の獣の攻撃が属性を持たない場合は無属性の防御点が適用され、属性を持つ場合は各々の属性の防御点が適用される。

### セービングロール値

セービングロール値は、獣の特殊な行動への耐性を表す数値である。耐恐慌・耐風圧・耐麻痺・耐固縛の4つがある。

PCは、セービングロールを行うとき、それぞれの値に等しい数のダイスを振ることができる。つまりこの値が高いほど、セービングロールが成功しやすいことになる。

### HP

HPはPCの生命力を表す。

HPの初期値は10点である。ほかに特技などの修正が無い場合、この値がそのまま最大HPとなる。

### スタミナ

スタミナは、PCが1ラウンド中にとれる行動の上限を表す数値である。

スタミナの初期値は10点である。ほかに特技などの修正が無い場合、この値がそのままスタミナの最大値となる。

### Sクラフトの選択

各スタイルは3つのSクラフトを持つので、PCはその中から2つを選んで習得すること。

Sクラフトは、後から習得しなおすことはできない。

### レベル修正を加算する

PCは、基本技の基本ダメージ、命中値、そして各防御点、各セービングロール値、HP、スタミナの12個のうち、いずれか一つを選んで、その値を+1点することができる。

これをレベル修正という。

どの能力値を成長させるか決めたら、キャラクターシートのレベル修正の欄に+1と書き込み、合計を求めること。

技術、特殊な装備などを表わすデータである。

特技は全部で38個存在する。

キャラクター作成時にここから4つの特技を選んで取得すること。

取得した特技のレベルは全て1である。

特技の中には取得可能なスタイルやレベルなどの制限があるものが存在する。各々その指示に従うこと。

取得した特技は、キャラクターシートの特技欄にそのまま書き出すこと。

## パーソナルデータの決定

キャラクターのスタイル、特技を決めた後、パーソナルデータを決定する。

パーソナルデータは、PCの出自や過去、個人的な目標、そして縁のあった人、さらには性別、年齢、名前などの情報から構成されるキャラクターの内面設定のことを指す。

一回のセッションではさほど必要性を感じないだろうが、このゲームは同じキャラクターを継続して使用することができるため、こうした設定を考えることは決して無駄にはならないだろう。

## 特技

### 特技の取得

特技とは、キャラクターの持つさまざまな特殊能力や魔法

## ゲームの進行

### セッション全体の流れ

『BLACKOUTCALL』では、一回のセッション（ゲームをプレイすること）をゲーム準備期間であるプリプレイ、実際にゲームを遊ぶメインプレイ、キャラクターの成長やゲームの後片づけを行なうアフタープレイに分けている。

メインプレイの大半は獣との戦闘である。こちらは戦闘ルールの項で詳説する。

### プリプレイ

プリプレイでは、ゲームの準備を行なう。具体的には、キャラクターの作成や用具の準備、場所の確保、ルールの把握、ターゲットとなる獣決定とその能力の把握などがある。

プリプレイはメインプレイの1時間程度前に始めればよい。

### ゲームの準備

このゲームをプレイするには、以下のものが必要である。

- ・このルールブック
- ・キャラクターシート（人数分）
- ・終末の獣管理シート（セッションの回数分）
- ・エリアカード（20枚）
- ・ダイス（プレイヤー1人あたり5～6個あればベスト）
- ・カウンター（おはじき大の小物）3個

### 終末の獣管理シートについて

終末の獣管理シートは、ターゲットとなる終末の獣のHPや行動をはじめ、エリア情報やレンジなどを管理するためのシートである。1回のセッションごとに使い捨てとし、記入はボールペンで行うのが望ましい。

### ルールブックを読む

ルールブックは通読しておくことが望ましいが、とりあえずは「回避判定はスタミナの残量のなかで行う」ことが何となく分かっていければよい。

命中判定や回避判定はシャドウランのパクリであるので、当該作品を知っていれば把握は簡単であろう。むろん、知らなくても、1ラウンドもプレイすればやり方は分かるだろう。

### 用具のセット

終末の獣管理シートを広げ、状態管理テーブルとダウンテーブルの「スタート」のマスにカウンターを置く。（下図参照）

### 終末の獣の確認

セッションのターゲットとなる終末の獣のデータを確認する。

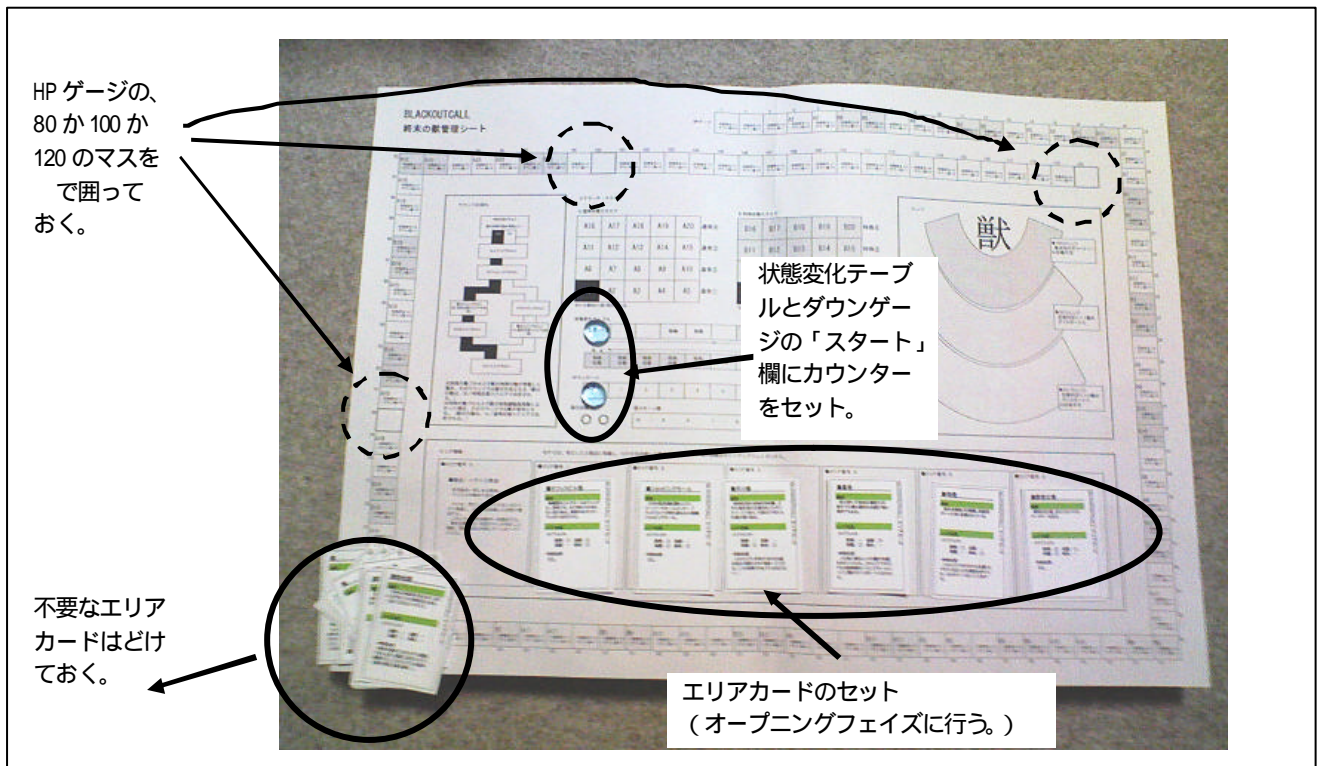
### 終末の獣の最大HP

獣の最大HPは、80点、100点、120点のいずれかである。ターゲットとなる獣の最大HPを確認し、終末の獣管理シートの、HPのゲージの該当するマスを で囲って置くこと。

### PCの作成

すべてのプレイヤーは、その日のセッションに使用するキャラクターを作成する。

すでにPCの作成が済んでいるのなら、キャラクターシートに記入されたデータを確認し、記入漏れやミスが発生していないかを確認しておくこと。



-----  
**メインプレイ**  
-----

メインプレイでは、実際にゲームを遊ぶことになる。  
メインプレイは、オープニングとバトルの2つのフェイズに分かれている。

**オープニングフェイズ**

オープニングフェイズは、このゲームにおける導入部分である。  
オープニングフェイズでは、セッションの舞台となる「エリア」を設定し、終末の獣との戦いに向けた準備を行う。

**エリアの決定**

このゲームでは、PCは住みなれた街に現れた終末の獣と戦うわけだが、では、この街の一体どこで戦うのか。この狭義の戦場を表すのが「エリア」である。

オープニングフェイズでは、まずプレイヤーが一人ずつ順番に一枚のエリアカードを選択する。

エリアカードはランダムに引いてもいいし、プレイヤーが好きなものを選んでかまわない。選択したエリアは終末の獣管理シートのエリアスロットに配置すること。

エリアスロットには0番から6番まであり、この番号をエリア番号と呼ぶ。

エリア番号0のスロットには「拠点/イグニス教会」が指定されているため、プレイヤーが選択したエリアは1番のスロットから順番に配置すること。

全てのプレイヤーが一つずつエリアを選択してもまだエリアスロットに空きが残る場合は、残りのエリアカードからランダムに選び、6番まで配置すること。

**エリア効果について**

エリアには、それぞれ「エリア効果」が設定されている。これらは、そのエリアに存在するPCが使用可能なボーナスである。エリア効果を活用すれば、獣との戦いを優位に進めることができる。

・ **オブジェクト**

オブジェクトとは、そのエリアが持つ地形的・設備的な特性を表す。

オブジェクトには「騎乗」「跳躍」「遮蔽」「錬金」の4つがあり、それぞれのエリアにはこのうち2～3個のオブジェクトが存在する。

オブジェクトが存在するエリアでは、PCは対応する特技を使用できる。(逆に、対応する特技を持っていないキャラクターには、オブジェクトは何の意味も持たない)

(1) オブジェクト「騎乗」

路駐のバイクなどがあることを表すオブジェクト。  
オブジェクト技能：騎乗を持つPCは、それを借出して攻撃に利用できる。

(2) オブジェクト「跳躍」

民家の屋根やコンテナなど丁度いい足場があることを表すオブジェクト。  
オブジェクト技能：跳躍を持つPCは、それを利用して

有利な射撃ポイントを確保したり、ジャンプ攻撃を行ったりできる。

(3) オブジェクト「遮蔽」

街路樹や柱などの遮蔽物があることを表すオブジェクト。  
オブジェクト技能：遮蔽を持つPCは、これを利用して回避を有利に行える。

(4) オブジェクト「錬金」

アイテム作成の素材となるものが転がっていることを表すオブジェクト。  
オブジェクト技能：錬金を持つPCは、それを利用してアイテムを作成できる。

・ **その他の効果**

エリア効果のうち、オブジェクト以外の効果についてはその他の効果の欄に記載されている。

特殊効果は、その地形に存在する全てのPCに適用される。(獣には適用されない。)

基本的にはタイミング：常時の特技と同じものとして処理する。それぞれの効果文に従うこと。

**PCの配置**

プレイヤーは、自分が配置したエリアに自分のPCを配置する。エリアカードの上に、目印となるもの(フィギュアなど)を置くとよい。

**獣の登場**

地形の決定が終わったら、獣の登場を行う。

プレイヤー全員がダイスを1つずつ振り、一番低い目と同じ番号のエリアに獣を配置する。そのエリアに、目印となるもの(カウンターなど)を置くこと。

獣の登場と同時にバトルフェイズが開始される。

メインプレイの進行図

**オープニングフェイズ**

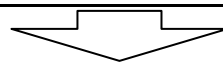
1・ **エリアの決定**

プレイヤーは1枚ずつエリアカードを設置し、自身が設置したエリアに自分のPCを配置すること。

2・ **終末の獣の登場**

全てのプレイヤーはダイスを1個振る。

出た目のうち、一番小さな目と同じ番号のエリアに終末の獣を配置する。(プレイヤー4人でダイスを振り、出目が1・3・3・5だった場合、終末の獣はエリア番号1のエリアに配置される。)



**バトルフェイズ**

バトルフェイズの進行は戦闘ルールに従うこと。



## バトルフェイズ

バトルフェイズは、このゲームのメインである終末の獣との戦闘である。

バトルフェイズの進行は、戦闘ルールを参照すること。

## メインプレイの終了

終末の獣の撃破に成功した、あるいは逆にPCが蘇生回数を越えて死亡した場合、メインプレイ（狭義的なセッション）は終了し、アフタープレイに移る。

アフタープレイでは、プレイヤーのあるいはGM経験点の計算と配布や後片づけなどセッションの後処理が行なわれる。

## アフタープレイ

アフタープレイでは、経験点の獲得や後片づけなど、ゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

### ダメージの消去

死亡していないキャラクターの[HP]は完全に回復する。セッション中に受けたダメージは次のセッションには引き継がれない。

### 経験点の取得

各プレイヤーは[1 + 倒した終末の獣のレベル]点の経験点を得る。キャラクターシートの取得経験点の欄に記入せよ。

終末の獣を倒せずゲームオーバーになったときは、取得する経験点は1点のみである。

### 後片づけ

経験点の配布まで終われば、後は使用した会場の後片づけである。次回以降のセッションでも家主が快く利用させてくれるようにきちんと片づけを手伝うこと。会場が公共施設であればその施設の規則に従うこと。

## キャラクターの成長

プレイヤーは、PCが得た経験点をそのキャラクターに対して消費して、成長させることができる。

経験点は一度消費したらなくなってしまう。キャラクターシートの消費経験点の欄に消費分を記入し、経験点の残りを計算しなおすこと。

### 経験点の使い方

経験点を消費することで、何ができるのかについて解説する。

#### キャラクターレベルの上昇

経験点を必要なぶんだけ消費することで、キャラクターのレベルを1上昇できる。キャラクターレベルを上昇させることで、キャラクターはより強い力を発揮するようになる。

なお、経験点が消費できるのであれば、一度に2レベル以上キャラクターレベルを上昇させても構わない。

## レベルの上昇に必要な経験点

レベル1	2	1点	6	7	6点	
	2	3	2点	7	8	7点
	3	4	3点	8	9	8点
	4	5	4点	9	10	9点
	5	6	5点	10~	1	レベルごとに10点

### レベル修正の決定

レベルが上昇することにより、レベル修正も増加する。

レベルが1上がるごとに、9つの能力値のいずれか一つを新たに選んで+1すること。（このため、すべてのレベル修正を合計するとPCのレベルに等しくなる。）

既にレベル修正を持つ能力値をさらに+1する（レベル修正を+1から+2にする、あるいは+2から+3にする）こともできる。

ただし、一つの能力値に対するレベル修正には上限があり、キャラクターシートに記載された上限を超えて設定することはできない。

例えば基本ダメージは+1までしかレベル修正を設定できないし、HPは+6が上限である。

### 特技の取得 / レベルアップ

キャラクターレベルが1上がるごとに、PCは特技のレベルを上げるか、新たな特技を取得することができる。

- 既に取得している特技一つの特技レベルを1上げる。  
PCが既に取得している特技のなかから1つを選び、その特技レベルを1上げる。ただし、特技のレベル上限を超えて上げることはできない。
- 新たな特技を1つ取得する  
PCがまだ取得していない特技のなかから1つを選び、それを新たに取得する。  
取得した特技のレベルは1である。  
特技の中には取得可能なスタイルやレベルなどの制限があるものが存在するので、各々その指示に従うこと。  
なお、特技は（キャラクター作成時に取得する4つを含めて）8つまで取得できる。



## 戦闘ルール

### 戦闘の流れ

終末の獣の出現と同時に、セッションはラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理されることになる。

### ラウンド

戦闘はラウンドと呼ばれるゲーム内時間単位で処理される。ひとつのラウンドは次の5つのプロセスで構成される。もし必要な場合、1ラウンドはおおよそ1分程度とすること。

### ラウンド制限について

このゲームには制限時間が存在する。ラウンドは、1ラウンド目から始まって10ラウンド目で終了する。制限時間までに終末の獣を倒せなかった場合、獣の討伐は失敗したこととなり、ゲームオーバーになってしまう。

### ラウンド進行の開始と終了

ラウンドは、いずれかのエリアに獣が出現した瞬間に開始され、獣が行動不能になるか、ゲームオーバーになるまで自動的に継続する。

### キャラクターの状態

戦闘に参加するキャラクターは、常に以下の3つのいずれかの状態にある。

#### 未行動状態

[ 行動完了状態 ] [ 戦闘不能状態 ] でないキャラクターは、未行動状態である。

#### 行動完了状態

自身のメインフェイズを終えたキャラクターは行動完了状態になる。

#### 戦闘不能状態

キャラクターが戦闘を継続できなくなったことを表す。PCが戦闘不能状態になったときの処理は、**PCの負傷と戦闘不能**についての項を参照せよ。

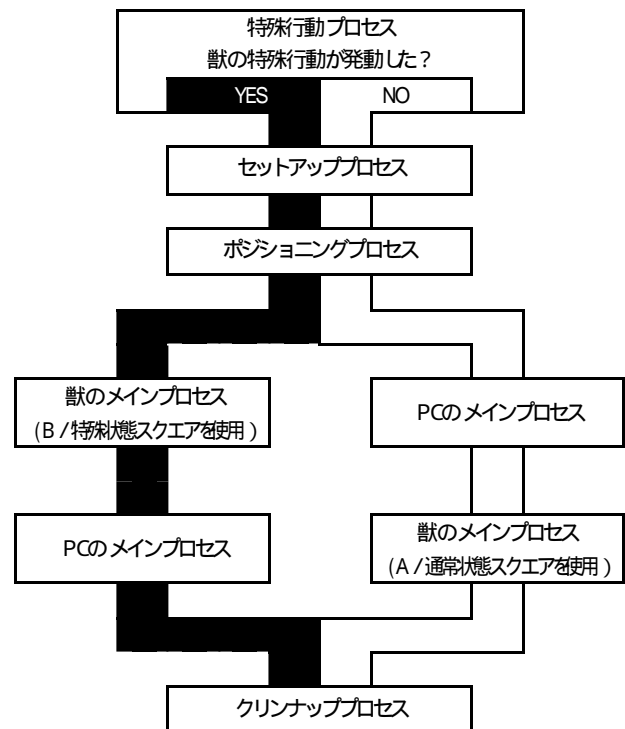
### ラウンドの流れ

このゲームの戦闘は、**先攻後攻制**である。

1ラウンドの間に、PC全員が行動する「PCのメインプロセス」と、終末の獣が行動する「獣のメインプロセス」が一回ずつ行われる。

PCと獣のいずれが先攻（後攻）となるかはラウンド開始時の特殊行動プロセスにおいて決定される。特殊行動プロセスで終末の獣の特殊行動が発動した場合は獣が先攻となり、発動しなかった場合はPCが先攻となる。

### ラウンド進行図



### ラウンドの開始

ラウンド開始時（バトルフェイズ開始時、または前ラウンドのクリンナッププロセスが終了した直後）に、全てのキャラクターは [ 未行動状態 ] となる。

### 特殊行動プロセス

このプロセスでは、獣の特殊行動の発動のみを解決する。このプロセスでは、PCはSクラフトを使用できない。

### 特殊行動の発動

獣の状態変化テーブルが「特殊行動」のとき、獣の特殊行動が発動する。それぞれの効果に従うこと。

### 獣のエリア移動

状態変化テーブルが「移動」のとき、獣はエリア番号の一つ大きいエリアに移動する。エリア番号2のエリアにいるときは3のエリアに移動するという意味だ。なお獣が6のエリアにいるときは、1のエリアに移動する。

### セットアッププロセス

セットアッププロセスでは、まず**PCのスタミナが最大値まで回復する**。その後、PCは以下のいずれか一つの行動をとることができる。

#### エリア移動

PCは、いま自分がいるエリアとは別なエリアに移動することができる。

#### 特技の使用

分類：セットアップの特技を使用する。使用した特技のスタミナ消費値のぶんだけスタミナを減少すること。

## ポジショニングプロセス

ポジショニングプロセスでは、獣と同じエリアに存在するPCが、獣に対してどの距離にいるかを決定する。

プレイヤーは、自身のPCがどのレンジにいるかを決定すること。(下図参照)

## PCのメインプロセス

PCがアクションを行なうプロセス。

どのPCから順に行動を行うかは、任意に決定してよい。

## レンジの移動

PCは、アクションを行う前にレンジの移動を宣言できる。ミドルレンジからクロスレンジに移動したり、逆にロングレンジに移動したりできるわけだ。

レンジの移動は、スタミナを1点消費する。

ただクロスレンジからロングレンジへ(あるいは逆にロングレンジからクロスレンジへ)移動する場合は、スタミナを2点消費する。

## アクション

キャラクターがメインプロセスに行なえる、攻撃などの能動的な行為のことをアクションと呼ぶ。アクションを行なうと、キャラクターは[行動完了状態]になる。

## アクションに該当する行動

### 攻撃

武器や特技などを使って、獣にダメージを与える。「攻撃と防御」の項を参照。

### エリア移動

PCは、いま自分がいるエリアとは別なエリアに移動することができる。

## 所持品・装備品の使用

使用にアクションを必要とする所持品や特別な効果を持つ装備品を使う。

## メインプロセスを行わない

PCはアクションを行わないことを宣言し、任意に[行動完了状態]になることができる。

## PCのメインプロセスの終了

メインプロセスが終了したら、アクションを行ったキャラクターは[行動完了状態]となる。

全てのPCが[行動完了状態]になったらPCのメインフェイズは終了する。

## 獣のメインプロセス

終末の獣の行動を解決するプロセスである。

獣の行動は、以下の手順に従って決定し、解決する。

## 獣の行動を決定する。

終末の獣の行動は、以下の手順で決定する。

- 1・参照するスクエアの決定
- 2・行動の決定

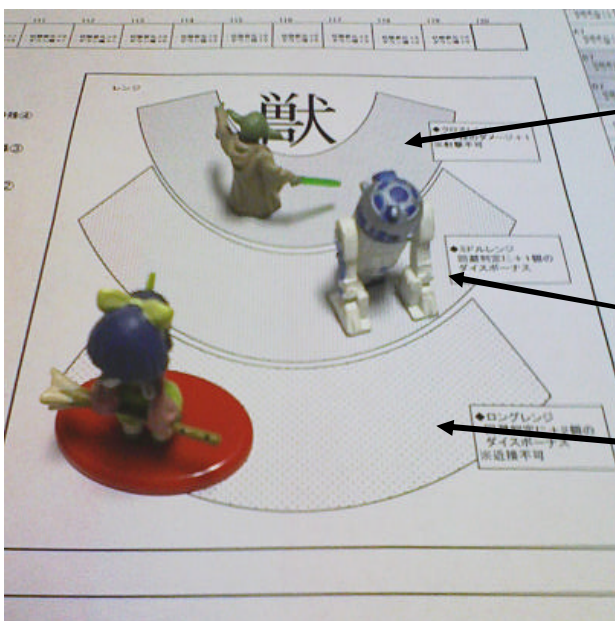
### 参照するスクエアの決定

そのラウンドの特殊行動プロセスで終末の獣が特殊行動を発動した場合は(獣が先攻である)B/特殊状態スクエアを参照せよ。発動しなかった場合は(獣が後攻である)A/通常状態スクエアを参照せよ。

### 行動の決定

参照したスクエアの中で、最も塗り潰されているマスが多い行を確認せよ。獣は、その行に設定された行動をとる。

## レンジの解説



距離は「レンジ」によって表される。近距離を表すクロスレンジ、遠距離を表すロングレンジ、その中間であるミドルレンジの3つがある。

### クロスレンジ

近距離。獣から0～10メートル程度の距離。  
このレンジにいるPCは、攻撃属性が射撃の基本技は使用できない。  
基本技のダメージが+1される。

### ミドルレンジ

中距離。獣から10～20メートルの距離。  
回避判定に+1個のダイスボーナスが得られる。

### ロングレンジ

遠距離。獣から20メートル以上の距離。  
このレンジにいるPCは、攻撃属性が近接の基本技は使用できない。  
回避判定に+2個のダイスボーナスが得られる。

複数の行が同じ個数だけ塗り潰されている場合は、より上にある行が優先される。

(例1) A / 通常状態スクエアを参照して、下記のように塗り潰されている場合、獣の行動は「通常」と決定される。

					通常
					通常
					通常
					通常

(例2) B / 特殊状態スクエアを参照して、下記のように塗り潰されている場合、上から二行目と三行目が同じく2マス塗り潰されているが、より上の行が優先されるので、獣の行動は「特殊」と決定される。

					特殊
					特殊
					特殊
					特殊

A1とB1について  
スクラッチ・スクエアのA1とB1のマスは、始めから塗りつぶされている。

獣の行動を処理する。  
決定された獣行動の処理を行う。  
獣の行動は、大まかに以下の2段階で処理される。それぞれの特技の効果及び「攻撃と防御」の項を参照すること。

(1) 攻撃対象の決定  
獣の攻撃の対象は、獣の特技ごとに定められた条件で決定される。それぞれの特技に従うこと。

(2) PCの回避判定  
獣の攻撃の対象となったPCは、回避判定を行う。  
獣の側の命中判定はない。詳しくは「攻撃と回避」の項を参照すること。

獣のメインプロセスの終了  
メインプロセスが終了したら、獣は[行動完了状態]となる。  
全ての獣が[行動完了状態]になったら、獣のメインフェイズは終了する。

### クリンナッププロセス

PC、獣双方のメインプロセスが終了したら、クリンナッププロセスに移行する。このプロセスでは、ラウンドの終了にともなう処理を行う。それらの処理が終わり、まだ戦闘が継続するならば、次のラウンドへ移行すること。

特技の効果を終了する  
ラウンド終了まで効果が持続する特技の効果を終了する。

特技などを使用する  
クリンナップに効果を発揮する特技やSクラフトを使用する。

残りラウンドの減少とゲームオーバー  
クリンナッププロセスでは、最後に残りラウンドの減少の処理を行う。

終末の獣管理シートの「残りラウンド」の数字の中で、まだチェックされていないもののうち、一番大きな数をチェックすること(×印をつけるとよい。)

終末の獣を倒せないまま「1」の数字をチェックした場合、その場で時間切れとなり、ゲームオーバーとなる。

### 攻撃と回避

#### 攻撃

キャラクターが、他のキャラクターに対してダメージを始めとしたさまざまな影響を与えようとする行為を攻撃と呼ぶ。ここではその方法や処理の仕方について解説する。

#### PCが獣に対して攻撃を行うとき

PCが獣に対して攻撃を行ったときは、以下のステップに従って処理する。

#### 攻撃宣言ステップ

攻撃宣言ステップでは、以下の宣言を行う。

#### 使用する「分類：基本技」の特技の決定

PCは、自身が所持する「分類：基本技」の特技の中から、どれを用いて攻撃を行うか決定する。  
一度に使用できる基本技は1つのみである。

決定した特技のスタミナ消費値のぶんだけスタミナを減少すること。

#### 使用する「分類：オフェンス」の特技の決定

PCは、自身が所持する特技の中から「分類：オフェンス」の特技を使用することを宣言できる。  
決定した特技のスタミナ消費値のぶんだけ、スタミナを減少すること。

#### 攻撃対象の決定

攻撃の対象は、自動的にセッションのターゲットである獣となる。

#### 命中判定ステップ

PCの行なった攻撃が当たるかどうかを決定する命中判定を行うステップ。

使用した「分類：基本技」の「命中値」と同じ個数のダイスを振り、獣の「回避値」以下の目が出た個数を数える。これを成功数と呼ぶ。

成功数が0のとき、攻撃は失敗し、キャラクターは[行動完了状態]となる。

成功数が1以上のとき、攻撃は成功したことになる。ダメージ決定ステップに進む。

#### ダメージ決定ステップ

使用した「分類：基本技」のダメージに、命中判定の成功数の半分(端数切捨)を加え、ここから獣の防御値(後述)を差

し引いた値が、最終的なダメージ(実ダメージ)となる。

もし獣の防御点がマイナスの場合は、そのぶん実ダメージが増えることになる。

$$\begin{aligned} \text{・ 獣に与えるダメージ(実ダメージ)} = & \\ & \text{使用した基本技のダメージ} \\ & + \text{命中判定の成功数の半分(端数切捨)} \\ & - \text{獣の防御点(後述)} \end{aligned}$$

#### 獣の防御点

獣の防御点は、無属性の防御点、炎属性の防御点、氷属性の防御点、雷属性の防御点の、4種類ある。

PCの攻撃が属性を持たない場合は、無属性の防御点を使用する。属性を持つ場合は、それぞれ対応する属性の防御点を使用する。(例えばPCの攻撃が炎属性を持つときは炎属性の防御点を使用するという。これが有利に働くことも不利に働くこともあるだろう。)

#### 実ダメージの適用

獣に与えた実ダメージが1点以上の時、その点数分だけ獣のHPゲージをチェックする。番号が若いマスから順番に入れていくこと。

このとき、**最後にチェックを入れたマス**に従って、終末の獣管理シートのスクラッチ・スクエア、状態変化テーブル、ダウンゲージを操作する。(下図参照)

#### スクラッチ・スクエア

スクラッチ・スクエアは、終末の獣の行動を管理するものである。AとBの2つあり、それぞれ1~20のマスが存在する。

チェックしたHPゲージに「A5」や「B10」といった記号が振られている場合、スクラッチ・スクエアの該当するマスを塗りつぶすこと。指定されたマスが既に塗りつぶされている場合、この指示は無視する。

#### 状態変化テーブル

状態変化テーブルは、獣の状態変化を管理するものである。

チェックしたHPゲージに「状態変化+」という記述がある場合、の数字ぶんだけテーブル上のカウンターを矢印方向に移動させること。ただしカウンターが左下の最後のマスにある場合、それ以上は移動しない。

#### ダウンゲージ

ダウンゲージは、獣のダウン値の蓄積を管理するものである。

チェックしたHPゲージに「ダウン値+」という記述がある場合、の数字ぶんだけゲージ上のカウンターを右に移動させること。

ゲージが10に到達したとき、獣はただちにダウンして[行動完了状態]になる。同時に、ゲージ上のカウンターをスタートに戻すこと。

(例)

この状態から獣に3点の実ダメージを与えたとき、

番号が若い順に  
3つのマスをチェックして・・・

最後にチェックしたマスに従って、スクラッチ・スクエア、状態変化テーブル、ダウンゲージを操作する。

A 9	← A 9のマスを塗り潰す。
・状態変化+1	← 状態変化テーブルを1個進める。
・ダウン値+0	← ダウンゲージは変化なし。

下写真のように、3点のダメージを与えたら3つ目のマスを、5点のダメージを与えたら5つ目のマスを で囲むようにすると、チェックするマスが分かりやすくなる。



感覚としては、**スゴロク**をイメージして頂くのが、一番分かりやすいだろう。

## 獣の死亡

PCの攻撃などによって獣の最大HPのマスが塗りつぶされたとき、獣は死亡する。

獣の最大HPが80の場合は80のマスが、100の場合は100のマスが塗りつぶされればよいという意味だ。

獣が死亡したら、PCの勝利である。あなたがたは使命を果たした。おめでとう！

アフタープレイに進み、経験点を受け取って欲しい。

## PCが獣の攻撃を回避するとき

獣が攻撃を行ったとき、PCがそれを回避できるか、またはどれだけそのダメージを減らせるかを判定することができる。これを回避判定と呼ぶ。

回避判定は以下のステップで行う。

### 回避判定ステップ

回避判定は以下の手順で行う。

### 判定で振るダイスの個数を決定する

PCが回避判定で振るダイスの個数は、PCがスタミナを1点消費するごとに1個である。

つまり、スタミナを3点減らせば3個、5点減らせば5個のダイスを振ることができる。

また、PCがモデルレンジかロングレンジにいる場合、さらにダイスポーナスを得られる。

### 【例】

(1) スタミナを3点減らした。

(2) PCはロングレンジに存在する。

この場合、PCは $3 + 2 = 5$ 個のダイスを振ることができる。

その他、特技などの効果によるダイスポーナスがあれば、それを加えること。

スタミナの残量が0のPCは回避判定を行えない。また、PCはあえて回避判定を行わないことを選択してもよい。こうした場合は回避判定ステップを飛ばしてダメージ決定ステップに進むこと。

### 回避判定

ダイスを振り、獣が使用した特技に設定されている「回避難易度」以下の目が出た個数を数える。これを成功数と呼ぶ。

成功数を求めたらダメージ決定ステップに進む。

### ダメージ決定ステップ

PCの防御点(後述)に、回避判定の成功数の半分(端数切捨)を加える。

これを獣が使用した特技のダメージから差し引いたものが、PCが実際に受けるダメージ(実ダメージ)となる。

もしPCの防御点がマイナスの場合は、そのぶん実ダメージが増えることになる。

$$\begin{aligned} \bullet \text{ PCが受けるダメージ(実ダメージ)} = & \text{獣の使用した特技のダメージ} \\ & - \left( \text{PCの防御点(後述)} + \text{回避判定の成功数の半分(端数切捨)} \right) \end{aligned}$$

## PCの防御点

PCの防御点は、無属性の防御点、炎属性の防御点、氷属性の防御点、雷属性の防御点の、4種類ある。

獣の攻撃が属性を持たない場合は、無属性の防御点を使用する。属性を持つ場合は、それぞれ対応する属性の防御点を使用する。(例えば獣の攻撃が炎属性を持つときは炎属性の防御点を使用するという。これが有利に働くことも不利に働くこともあるだろう。)

### 完全回避

PCが回避判定で振ったダイスの個数によらず、そのダイスの出目が全て「回避難易度」を下回った場合、攻撃を完全に回避したことになり実ダメージは0点になる。これを「完全回避」と呼ぶ。

## PCの負傷と戦闘不能について

PCは[実ダメージ]を受けることで、そのぶんだけ[HP]が減少する。

[HP]が0を下回ったとき、キャラクターは即座に[戦闘不能状態]になる。

### 戦闘不能状態

キャラクターは[HP]が0以下になることで[戦闘不能状態]となる。戦闘不能状態になったら、即座にエリア「拠点/イグニス教会」に移動し、そこでHPを完全に回復した状態で復活する。

この効果は、セッション中に2回まで使用できる。この回数のことを「蘇生回数」と呼ぶ。蘇生回数は全てのPCで共有する。

なお、復活したキャラクターはイグニス教会から再スタートになる。終末の獣がいるエリアに移動するには、次のラウンドのセットアップフェイズを待たなければならない。

### 死亡

蘇生回数が尽きた状態で「戦闘不能状態」となったキャラクターは死亡する。

なお、PCが一人でも死亡した場合、即座にゲームオーバーとなる。獣の討伐は失敗してしまった。戦術を練り直し、再び挑戦して欲しい。

### HPの回復

HPは、HPを回復する効果を受ける事によって増加する。例えば「HPが5点回復する」という効果を受けたキャラクターは、HPが5点増加する。

ただし[戦闘不能状態]か[死亡]したキャラクターは、HPを回復する効果を受け付けない。

また、HPは最大HPを越えて回復することはない。

## テンション値とSクラフト

### テンション値とSクラフト

PCは、特技を使用すると、それに設定されているぶんのテンション値を得る。



テンション値は10点まで溜めることができ、溜まったテンション値を10点消費することによって、PCは自身が取得しているSクラフト1つを使用することができる。

#### Sクラフト使用のタイミング

Sクラフトは、効果文中に特に断りが無ければ使用者が好きなタイミングで使用してよい。

ただし**特殊行動プロセスには使用できない。**

他のPCや獣のとった攻撃などのアクションに対し割り込んで使用することも可能である。その場合は、タイミング：インタラプトの特技と同じように、後で宣言されたものから順に解決していくこと。

## セービングロール

### セービングロールとは

獣が行う行動の中には、通常の攻撃とは別にPCに異常な状態を引き起こすものがある。それらに耐える判定を行うのがセービングロールである。

これら「異常な状態」には以下の4つの種類があり、PCのセービングロール値は、それぞれに対する耐性の高さを表す。

#### 恐慌

獣の雄叫びや精神攻撃によって、すくみ上った状態を表す。

#### 風圧

強烈な風圧によって体が流されている状態を表す。

#### 麻痺

電撃や毒などによって、体が麻痺している状態を表す。

#### 固縛

凍結や石化などで体の動きが妨げられた状態を表す。

### セービングロールの手順

セービングロールは、獣の特技によって求められたときに行う。また、どのセービングロールを行うのか、その難易度がどのくらいなのか、獣の特技によって指定される。

判定の際は、指定されたセービングロールの能力値と同じ個数のダイスを振り、指定された難易度以下の目が出るかどうかをみる。それが1個でもあればセービングロールは成功したことになり、1個も無い場合は失敗したことになる。

### セービングロールの影響

セービングロールに失敗したPCは、獣の特技の効果の対象となったり、ダメージを受けたりする。

また「風圧」のセービングロールは、失敗した場合レンジを強制的に移動させられることがある。ミドルレンジにいたPCがクロスレンジに吹き寄せられたり、逆にロングレンジに吹き飛ばされたりするという意味だ。この結果、獣の攻撃範囲に入ってしまうこともあるだろう。

### 戦術指南その1 相手の行動を見て対処せよ！

特にそのラウンドで獣が先攻になる場合、メインプロセスで獣がどんな行動を取るかは、特殊行動プロセスの時点で既に分かる仕組みになっている。

このため、続くセットアッププロセスやポジショニングプロセスで、それに合わせた行動(PCのセービングロール値を上げる、攻撃の範囲外のレンジを選択する、エリアから脱出するなど)を取ることで、被害を最小に抑える事ができる。

また、状態変化テーブルが「移動」になったとき、そのまま放っておけば獣は次のラウンドの特殊行動プロセスでエリア移動を行う。これを利用すると「先回り」ができることも覚えておくといいだろう。

### 戦術指南その2 ダウンのタイミングに注意！

獣をダウンさせると、強制的に[行動完了状態]にすることができる。つまりそのラウンドの行動を一切無効にすることができるわけだ。これは攻撃の大チャンスである。

だが注意して欲しいのは、**獣が先攻のラウンドでは、普通にダウンさせても全く意味が無い**ということ。何故ならPCが(後攻で)攻撃を行うとき、獣は既にメインプロセスを終えて[行動完了状態]になっているからだ。

このような場合は、あえて攻撃せずに次のラウンドを待つか、もしくは逆に、獣のメインプロセスが始まる前(セットアッププロセスかポジショニングプロセス)にSクラフトでダメージを与え、ダウンさせてしまうといい。

## ゲームの背景

ここでは、ゲームの背景的な設定や演出を解説する。  
これらは知らなくてもゲームのルールを運用するうえで全く支障は無いが、知っている事でよりゲームを楽しむことができるだろう。

### 時刻

PCが終末の獣と戦うのは、深夜である。  
街には人の気配は無く、街灯が静かな光を投げかけている。  
戦闘中に一般の市民が通りかかり、巻き添えになることは無いものとする。

### 10ラウンド制限と、蘇生回数2回の意味

戦闘中、街はイグニス教会が敷設した巨大な結界に覆われている。

この結界は、ターゲットとなる終末の獣を街の外に逃がさないようにするためと、PCが倒した獣を「完全に消滅」させるために敷設されている。(逆に言えば、この結界が無い状態で獣を倒しても、彼らはまた幻のように復活してしまうということだ。)

このほか、この結界があることによって、行動不能になったPCを教会に転送し、蘇生することが可能になっている。

ただしこの結界は短い時間しか維持できない。この維持可能時間が、ゲーム内では「10ラウンドの制限」として現れる。

また、PCの蘇生にエネルギーを使いすぎても、この結界は維持できなくなる。これが2回の蘇生回数として現れるわけである。

### イグニス教会

イグニス教会は、終末の獣と戦う組織である。

イメージ的には、TYPE-MOONの作品世界に登場する「聖堂教会」や、D-Graymanの「黒の教団」などを思い浮かべてもらいたい。

無論、この目的は一般の人々には明らかにされていない。表面的には、あくまで普通の宗教団体である。

世界中に支所を持ち、獣の動向を探り、それを打倒し得る人材(PCのような能力者)の発掘に努めている。

### PCの立場

PCは、イグニス教会に見出された能力者である。

普段は学生やサラリーマンなどの一般人として暮らしているが、街に獣が現れると召集がかかり、命がけの戦いを演じることになる。

### 獣の出現と消滅

終末の獣は、現れるときはどこからともなく現れ、消えるときは煙のように立ち消える。まさに亡霊のような存在だ。

基本的に獣がエリアに出現するときは、このように何も無いところから現れ、またそのエリアから移動するときは、スーツと虚空に消えていく姿をイメージしてほしい。

無論、プレイヤーの想像次第では「地面に現れた黒いシミが

盛り上がりつつ獣の姿をとった」とか、「無数の虫に分裂して、次のエリアに飛び去った」といった演出を行ってもよい。

PCによって倒され、消滅する際には、断末魔の絶叫を発しながら輝く光になって四散する。

残念ながら、その素材を持ち帰ることはできない。

## SRSの権利の表記

この作品は、有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ(F.E.A.R.)の提供するスタンダードRPGシステム(SRS)の書式を使用しています。

SRSはF.E.A.R.並びに井上純氏の著作物を利用したサービスです。

### 注意

なお、本作品はSRSが基本形とする「3つのクラスを選んでキャラクターを作成する形式」や「2D6上方ロール」を採用しておりません。この著作権表記は、あくまで、F.E.A.R.のルールの書式を借用している旨を表明するものです。