



# 体験版 VOIDLOG



-Chapter 0 -

# 体験版について

正規版のルールブックを体験版シナリオを行える形で編集しています

こちらで遊んでいただければ幸いです



-Chapter 1 -

# VOID LOGの世界

このゲームの舞台は、私たちが生きている現実と、ほとんど変わらない世界です。

ニュースが流れ、スマートフォンがあり、

インターネットには無数の噂話や怪談が転がっています。

ただひとつ違う点があるとすれば

—この世界では、\*\*都市伝説や怪異、伝承と呼ばれるものが「存在している」\*\*

ということです。

それらの存在は明確な姿を持たず、

公的に確認されることもなく、

多くの場合「気のせい」「偶然」「デマ」として処理されます。

しかし確かに、それらは

人の生活のすぐそばに存在し、条件が揃ったときだけ顔を出します。



## -Chapter 1 -

### ■ 怪異は「敵」ではない

VOID LOGに登場する怪異は、プレイヤーキャラクターが倒すべき敵ではありません。

それらは「理解不能なルールで動き」「善悪の概念を持たず」「人を狙っても理由不明」という存在です。

多くの場合、怪異は「見てはいけない」「知ってはいけない」「呼んではいけない」など

\*\*「破ってはいけない条件」\*\*を持っています。

これらの条件は、調べることで初めて分かる一方、調べるほど状況が悪化することも珍しくありません。

### ■ この世界に「戦闘」は存在しない

VOID LOGでは、怪異と殴り合う、撃ち合うといった意味での戦闘は想定されていません。

なぜなら怪異は「攻撃が通じない」「倒したかどうか分からない」

そもそも「勝ち負け」という概念がない存在だからです。

怪異と直接対峙する行為は「戦闘」ではなく自滅、あるいは取り返しのつかない選択になります。

このゲームにおいて重要なのは“どう戦うか”ではなく

「どう関わらないか」「どう距離を取るか」「どうやり過ごすか」です。

### ■ 生き延びることが、唯一の目的

VOID LOGにおけるゲームクリアとは、怪異を倒すことでも真実をすべて解き明かすことでもありません。

このゲームの目的は、非常に単純です。

“生き延びること”

それは必ずしも「全員が無事に帰ること」を意味しません。

「誰かを置いて逃げる」「何かを失う」「元の生活には戻れなくなる」そういった結果も含めて、

「生き延びた」のであれば、それは成功です。

逆に言えば、どれだけ多くの情報を集めても、どれだけ慎重に行動しても、

選択を誤れば簡単に取り返しがつかなくなります。



---

-Chapter 1 -

---

## ■ プレイヤーキャラクターについて

プレイヤーキャラクターは、特別な力を持った存在ではありません。

霊能力者でも、戦士でも、英雄でもなく、あくまで 普通の人間です。

だからこそ「逃げる」「隠れる」「嘘をつく」「見なかったことにする」といった行動が、時に最も賢明な選択になります。

VOID LOGの世界では「勇敢さ」よりも「慎重さ」が、  
「正義」よりも「生存」が、何よりも重要です。

## ■ この世界で起きること

セッション中、プレイヤーたちは

「都市伝説の調査」「異変の探索」「噂の検証」「危険からの逃走」「避けられない選択」  
を通して、少しずつ「世界の歪み」に近づいていきます。

その過程で得られる情報は、助けになると同時に、怪異に近づく行為でもあります。

知ることは、安全ではありません。

見ることは、武器ではありません。

それでも、何も知らなければ、生き延びることもできない。

——それが、VOID LOGの世界です。



---

-Chapter 2 -

---

## このゲームのテーマ

VOID LOGのテーマは、\*\*「知ることの危険性」と「選択の代償」\*\*です。

都市伝説や怪異は多くの場合「調べなければ安全」です。

しかし、調べなければ対処法も分かりません。

- ・見なければ、近づかれない
- ・知らなければ、巻き込まれない
- ・だが、知らなければ逃げられない

VOID LOGは、矛盾した状況の中で選択を迫られる体験をゲームとして扱います。

VOID LOGでは、どの選択も「何かを失う」前提で進行します。



## -Chapter 2-

### ■ 勇敢さは、必ずしも正解ではない

普段の日常では「前に進み」「立ち向かい」「最後まで行う」事が肯定されます。

しかしVOID LOGではそれらは必ずしも正しい行動ではありません。

「深く調べすぎる」「危険だと分かっているで近づく」「全員を救おうとする」

そうした「善意」や「勇気」が最悪の結果を招くこともあります。

このゲームが評価するのは「引き返す判断」「見なかったことにする勇気」「誰かを切り捨てる冷静さ」

といった現実的で後味の悪い選択です。

### ■ このゲームの目的

VOID LOGの目的は明確です。

セッションの終わりに、プレイヤーキャラクターが“生きている”こと。

それ以上でも、それ以下でもありません。

- ・ 怪異を倒す必要はありません
- ・ すべての謎を解く必要もありません
- ・ 全員が無事である必要すらありません

生き延びるために「逃げてもいい」「嘘をついてもいい」「何かを差し出してもいい」

VOID LOGは“正解のない状況で、どんな生存を選ぶか”を問うゲームです。

### ■ プレイヤーに求められる姿勢

VOID LOGを遊ぶ際プレイヤーに求められるのは、

「勝とうとしないこと」「完璧を目指さないこと」「キャラクターが無力であると理解すること」です。

このゲームでは「何が正しいか」ではなく「どこまで耐えられるか」「どこで諦めるか」が重要になります。

それは不快で、納得しがたく、ときに後悔の残る選択かもしれません。



---

-Chapter 2 -

---

## ■ 成功と失敗の考え方

このゲームでは成功と失敗が単純に分かれていません。

- ・ 情報を得る → 状況が悪化する
- ・ 失敗する → 生き延びる可能性が残る
- ・ 正解を選ぶ → 後悔が残る

といった形で成功と失敗が常に絡み合いますが「生き延びた結果」ならばこのゲームでは成功です。



-Chapter 3 -

# ゲームに必要な物

本書では体験版を遊ぶために最低限必要な物だけを説明します。



## -Chapter 3-

### ■ 必須の物

#### ● プレイヤー人数分のキャラクターシート

これを利用し各プレイヤーキャラクターの能力、技能、状態を管理します

VOID LOGでは能力や状態を頻繁に確認するため、常に手元に置いてください

※ 体験版ではシナリオに4人分のキャラシートが記載されています

#### ● 六面体ダイス (D6)

1人につき 2～3個が推奨され、判定は基本的にD6を使用します

成功と失敗だけでなく、「状況の悪化」や「余計な情報」を決めるためにも使われます

#### ● 筆記用具・メモ用紙

VOID LOGでは「得た情報」「気づいた違和感」「NPCの言葉」

などを記録すること自体が重要な行動になります。

メモを取ることで、得た情報や違和感を整理できます。

#### ● GM用のシナリオ資料

GMは、事前にシナリオを読み

「探索可能な場所」「情報の出し方」「イベント発生条件」「エンディング分岐」

をプレイする為に把握しておく必要があります。

※体験版では、付属シナリオのみを使用してください。



-Chapter 4 -

# ゲームの基本ルール

この章では、VOID LOG における行動と判定の基本を説明します。

ここに書かれている内容は、セッション中もっとも頻繁に参照されます。

不明な点があれば、まずこの章に戻ってください。



## -Chapter 4 -

### ■ 基本的な考え方

VOID LOGは、\*\*「何をしたか」よりも「何が起きたか」\*\*を重視するTRPGです。

プレイヤーキャラクターの行動は成功・失敗にかかわらず必ず世界に影響を与えます。

- ・ 調べる → 情報を得るが、危険が増す
- ・ 失敗する → 事態が悪化する
- ・ 何もしない → 状況が進行する

VOID LOGでは安全な選択肢は存在しません。

### ■ セッションの基本単位

VOID LOGのセッションは以下の要素で構成されます。

- ・ 状況説明 (GM) > プレイヤーの行動宣言 > 判定 (必要な場合) > 結果処理 > 状況の更新
- これを繰り返しながらシナリオの終着点 (エンディング) を目指します。

### ■ 行動と行動トークン

#### ● 行動とは

プレイヤーキャラクターが状況を変えようとする意思表示を指します。

「調べる」「話を聞く」「移動する」「隠れる」「試す」これらの能動的な行動です

VOID LOGでは基本的な行動には行動トークンの消費が発生します。

#### ● 行動トークン

行動トークンは「行動できる回数」を表します

各キャラクターは、シナリオで指定された数の行動トークンを持ちます。

(体験版ではサンプルシナリオの指定に従ってください)

探索などの能動的な行動を行うたびに、原則として1点消費します



## -Chapter 4 -

### ● 行動トークンが減る意味

行動トークンが減ることによってキャラクターは行動に制限が付きます

- ・ トークンが残っている → まだ探索ではずれを引いても余裕がある
- ・ トークンが少ない → 選択肢を絞り探索をする必要がある
- ・ トークンが0 → 通常のように行動をする事はできない

### ● 行動トークンが0の場合の行動について

行動トークンが残っている場合は「行動トークンを1つ消費」し行動を行います

行動トークンが0で行動したい場合はトークンの代わりに「状態変化を1つ付与」し行動となります

※体験版ではシナリオ用に状態異常ランダム表を記載しています

### ■ 判定（ロール）のルール

#### ● 判定の考え方

VOID LOGにおける判定は「成功したか／失敗したか」をロールにより決めます

このゲームでは「どれだけ状況を前に進めたか」「どれだけ深く世界に踏み込んだか」

「結果、どれほどの危険を招いたか」を同時に表現する必要があります。

そのためVOID LOGでは複数のサイコロを同時に振り、

成功の「数」で結果を判断する方式を採用しています。



## -Chapter 4 -

### ● 判定を行うタイミング

GMは、以下のような場合に判定を要求します。

- ・ 行動が成功するか分からない場合
- ・ 危険を伴う行動を行う場合
- ・ 深く調べる、踏み込む行動を行う場合
- ・ 結果がシナリオ進行に影響する場合

明らかに結果が確定している行動については判定を行わない扱いとして構いません。

### ● 振るサイコロの数

判定時に振るサイコロの数は「能力値 + 技能レベル」の合計値だけ振ります。

判定時に使用する能力はシナリオやGMの指示に従い、

判定時に使用する技能はPLからの提案をGMが許可する形で決めます。

この際ロールするサイコロの数が0の場合自動失敗となります。

能力値は、キャラクターが持つ基礎的な適性を表します。

技能レベルは、キャラクターがもつ特定分野への習熟度を表します。

キャラクターの得意な行動ほど多くのサイコロを振れるため活躍の場があります。

※体験版では技能が無いので技能レベル0として扱います



## -Chapter 4 -

## ● 出目と判定結果

振ったすべてのサイコロは以下のように

振った各ダイスが【4-6なら成功、1-3なら失敗】。成功の個数を数える。。

| 出目    | 判定 |
|-------|----|
| 1 ～ 3 | 失敗 |
| 4 ～ 6 | 成功 |

このロールで成功した個数によってGMはロールの成否を判断します。

シナリオやGMに指定された数以上の成功が出来ればそのロールは「成功」となり

指定の数に成功が満たなければ「失敗」となります

成功数は行動で得られた「達成度」や「深く状況に踏み込んだか」を表します。

一般的なロールでの目安は以下の通りで行います。

例

成功数 1 → ギリギリ成功：最低限の成果、または表面的な情報

成功数 2 → 一般的な成功：必要な情報、不安が無い程度の進展

成功数 3 → 完璧な成功：詳細な情報、大きな進展、核心への接近

ロールの際にはGMは必要な成功数を明示してください

シナリオで成功数を指示されていればそれに従ってください。

指示が無い場合は上記の目安を採用します。



---

-Chapter 4 -

---

## ■ 判定結果の最終決定

最終的な結果の内容はGMがシナリオに従って確定させます。

## ■ 行動と探索について

## ● 行動とは何か

行動とはプレイヤーキャラクターが状況を変えようとして行う意思表示です。

「周囲を調べる」「人に話を聞く」「移動する」「隠れる」など

VOID LOGでは行動すること自体が世界への干渉であり、

安全な行動はほとんど存在しません。

## ■ 行動の基本ルール

## ● 行動の流れ

- 1 : GMが現在の状況を説明する
- 2 : プレイヤーが行動を宣言する
- 3 : GMが判定の要否を判断する
- 4 : 必要であれば判定を行う
- 5 : 結果を処理し、状況を更新する

この流れを繰り返しながらセッションは進行します。



## -Chapter 4 -

### ● 行動トークンの消費

- ・原則として1つの行動につき行動トークンを1点消費します
- ・特に無理な行動や深掘り探索では追加で消費する場合があります

※行動トークンの消費は行動を宣言した時点で確定します。

### ■ 探索について

#### ● 探索とは

探索とは、場所・人物・物事を調べ情報を得ようとする行動です。

探索はVOID LOGにおいて最も重要であり同時に最も危険な行動です。

#### ● 探索の宣言

探索を行う場合プレイヤーは以下を宣言してください。

「（何）を（どのように）調べるのか」これを明確にしてください

例：「部屋全体を見渡す」「暗い棚の奥をライトを使用し調べる」など

※宣言が具体的であるほどGMは適切な結果を提示できます。

### ■ 判定が必要な探索

以下のような探索では判定を行います。

- ・見落としの可能性がある
- ・危険が潜んでいる
- ・結果がシナリオ進行に影響する

※判定方法は本章の判定ルールに従ってください。



## -Chapter 4 -

### ■ 探索結果の扱い

#### ● 成功した場合

「情報を得る」「状況が進行する」「新たな選択肢が現れる」など

成功数が多いほどより詳細な情報や核心に近い内容が得られます。

#### ● 失敗した場合

「情報を得られない」「情報が不完全になる」「誤った理解をする」など

失敗しても必ずしも何も起きないわけではありません。

多くの場合状況は悪化します。

### ■ 探索と危険の関係

これらはすべてリスクや接近の進行につながります。

### ■ 行動できない場合

トークンが0で行動したい場合やどうしても行動する場合は

トークンを消費せずに「状態変化を1つ付与」し行動が出来ます

この行動は基本的には任意で行いますが

シナリオ上の指示で行動する場合も想定されます



-Chapter 5 -

# リスク・状態変化・接近の仕組み

この章では、状況が悪化していく仕組みを扱います。

VOID LOG では、失敗だけでなく成功によっても危険が進行します。

この章の内容は、生存と破綻の分岐点になります。



## -Chapter 5 -

### ● リスクとは

リスクは「精神的負荷や怪異への接近」などの 累積的な危険度を表します。

- ・ リスクの増加は基本1 ずつ増やしてください
- ・ リスクは、判定の失敗や危険な行動によって増加します。
- ・ リスクが一定以上になると、状態変化が発生します。
- ・ リスクはシナリオ上の指示やロールの失敗により増加します
- ・ リスクが一定以上になると、状態変化が発生します。
- ・ 状態変化は重複し、一度に複数増えた場合は増えた数だけ重複します

### ● リスクが増える主な原因

リスクは、以下のような場合に上昇します

- ・ 判定の結果リスクが増えた
- ・ 行ってはいけない行動を取った
- ・ 怪異を直視、接触した

※どの行動でどれだけ増えるかは、シナリオにより異なります

### ● リスクの記録

- ・ リスクはキャラクターごとに管理します
- ・ キャラクターシートに数値として記録してください



## -Chapter 5 -

### ● 状態変化

状態変化は「判定への不利」「行動制限」「怪異からの直接干渉」といった形で現れます

詳しくは後述します

### ● 状態変化とは

状態変化は、危険な状況や無理な行動を重ねた結果として発生する継続的な不利です。

状態変化は一時的な物から継続する物まで種類があります。

体験版では状態変化の具体的な内容は、体験版付属シナリオに従ってください。

### ■ 接近とは何か

#### ● 接近の定義

接近とは、怪異がキャラクターを認識し、干渉できる距離に近づくことを表します。

接近は「単なる距離」や「位置関係」ではなく存在としての距離を意味します。

#### ● 接近の特徴

- ・ 接近は段階的に進行します
- ・ 一度進んだ接近は、基本的に戻りません
- ・ 接近が進むほど、怪異の影響は強くなります

※段階数や内容はシナリオごとに調整されます。



---

-Chapter 5 -

---

## ■ 接近が進む原因

接近は、以下のような行動で進行します。

「明らかに危険な探索を行う」「状態変化を受ける」「怪異に関する核心情報を得る」など

接近は「調べた結果」として発生することが多い点に注意してください。

## ■ リスク・状態変化・接近の関係

これら3つは、独立した要素ではありません。

- ・ リスクが増える      →   状態変化が発生する
- ・ 状態変化が起きる   →   接近が進む
- ・ 接近が進む            →   さらにリスクが発生する

この循環によって状況は 徐々に、しかし確実に悪化していきます。



---

-Chapter 6 -

---

## 技能について

この章では、キャラクターが「何ができるか」を定義します。

技能は問題を解決するための道具ですが、安全を保証するものではありません。

技能の使い方は、状況を変える可能性と同時に、危険を呼び込みます。

※体験版では技能による判定補正は行いませんので省略します。



-Chapter 7 -

# アイテムの使用について

この章では、アイテムの扱い方について説明します。

アイテムは便利ですが、使い方によっては状況を悪化させます。

何を得て、何を失うのかを常に意識してください。

※体験版ではアイテムの使用はありませんので省略します



-Chapter 8-

## 直接対峙のルール

VOID LOGで怪異と真正面から向き合う状況は

本来起きてはならない状態です

しかし

「危険を承知で探索を重ねすぎ接近が限界に達した結果」

として直接対峙は発生します

この章はその瞬間を GM裁量に委ねず

ルールとして処理するためのものです

※体験版シナリオでは発生しないので省略します



---

-Chapter 9 -

---

# セッション時のゲームの全体の進行

VOID LOGのセッションは自由に見えて、実際には 明確な流れ を持っています。

この章では下記を整理し「何をすればいいか分からない時間」を作らないことを目的とします。

- ・セッション開始から終了までの流れ
- ・GMが宣言すべきタイミング
- ・プレイヤーが何をすればよいか

※体験版ではシナリオに記載の通り進めることになるので省略します



-Chapter 1 1 -

# GMの役割と裁定指針

VOID LOGにおいてGMは単なる進行役ではありません。

GMは

「世界の状態を管理し」

「怪異の振る舞いを制御し」

「ルールと物語の整合性を守る」

立場です

これは

「世界の安全装置」

として機能します。

この章はGMが迷ったときに立ち戻るための判断基準と優先順位を示します。

※体験版の判定は付属シナリオの指示を優先してください。



## 怪異の考え方

VOID LOGに登場する怪異は、  
一般的なTRPGにおける「敵キャラクター」とは根本的に異なる存在です。

この章では、

- ・なぜ怪異にHPや攻撃力がないのか
- ・なぜ倒すことを想定しないのか
- ・GMは怪異をどう扱うべきか

を明確にし、戦闘的な誤運用を防ぐことを目的とします。



## -Chapter 1 2-

### ■ 怪異は「敵」ではない

VOID LOGにおいて怪異は討伐対象ではありません。

怪異は、生物や敵キャラクターではありません。

それらは条件によって現れ、条件によって影響を及ぼす存在です。

### ■ GMは怪異をどう動かすか

GMは怪異を「自由に動かす存在」として扱ってはいけません。

怪異の行動は「シナリオに記載された条件」「接近段階」「PLの行動結果」によってのみ変化します。

これは「GMの恣意的な殺し」「理不尽な展開」を防ぐためです。

### ■ 倒せないが、避けられる

怪異は、解決される存在ではなく、関わった結果が残る存在です。



## -Chapter00-

この体験版では、VOID LOG の基本的な遊び方のみを収録しています。

キャラクター作成、成長要素、怪異やシナリオの作成、  
長期キャンペーン用のルールについては、  
製品版ルールブックで解放されます。

この続きを体験したい方は、製品版をご覧ください。