

低予算映画

再現TRPG

作：cutter

# B級映画大戦

～ 魔界異界邂逅戦争 ～



体験版

3  
THIRD

# 本作における概要

本作はB級映画対戦基本ルールブックの体験版です、

旧作同様に本作単体で遊べるようにルールブックも兼ねています。

基本的には旧作同様のルールですが、本作用に改編した部分もあります。

体験版はキャラ作成以外のルールが記載されています。

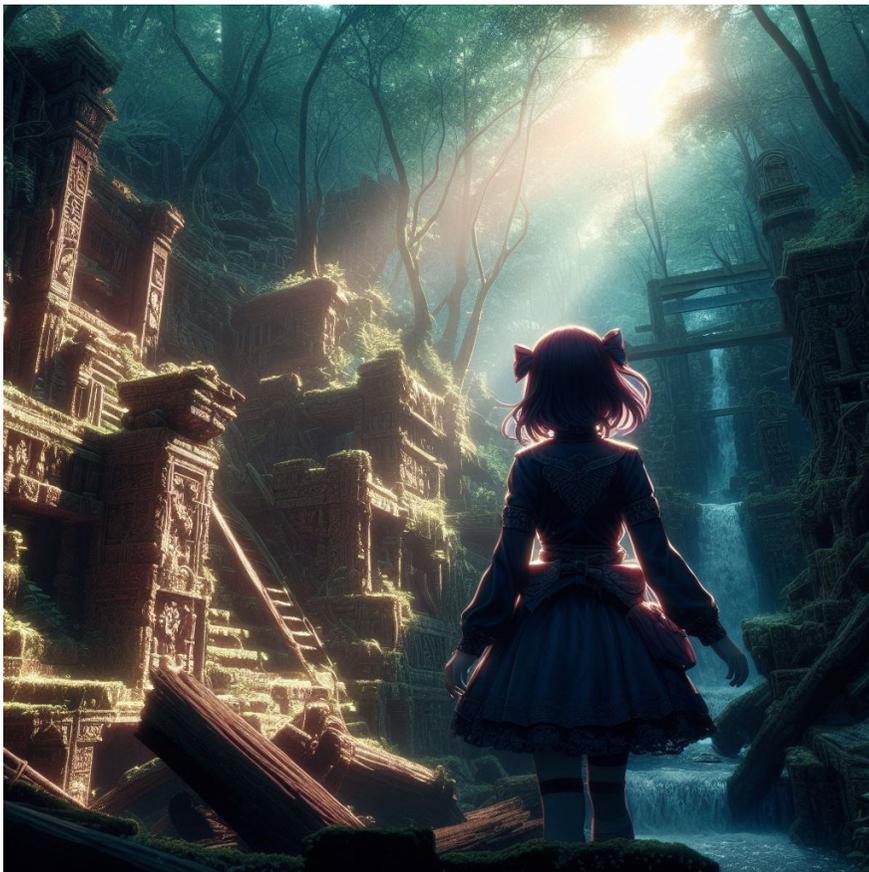
本作は専用のキャラ作成になるので体験版ルールブックと併用しても遊べます。

本作ではRPG要素をより多く含ませるために成長と進化要素、

装備品による強化要素を高める事を目的としました。

本作では追加要素に主観を置いて項目を作成しています。

それも含めて楽しんでもらえたらと考えています。



# ゲームに必要な物

本書を使用してゲーム(セッション)を行う際には以下のものがが必要です。

## ・参加者

進行役のゲームマスター(GM)とプレイヤー(PL)が最低1名ずつ必要になります。  
GMは進行役と審判、PLはゲームの登場人物を動かしてゲームを進めます。

## ・ダイス

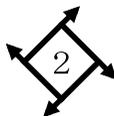
このゲームでは最低6面ダイス1つを準備してください。  
スマホアプリやTRPG用のサイトなら様々なダイスが使用できて便利です。

## ・メモ、筆記具

シナリオ上のメモ、アイテムの管理に使用します。  
スマホやPCのメモソフトでも代用できます。

## ・キャラクターシート

PLがゲーム内で使用するPCの能力値や持ち物をまとめた用紙です。  
GM用とPL用で1枚ずつあればスムーズに進めやすくなります。  
最後のリストにキャラクターシートを記載しています。  
印刷したものを使ってもらえれば幸いです。  
オンラインでプレイする際はexcelなどで作るとスムーズなプレイが出来ます。



## ・シナリオ

プレイするシナリオになります。

シナリオはGMが準備し、使用頻度の多い技能は推奨技能となります。

スムーズな進行の為にキャラ作成前にPLに通達をして下さい。

作成した使用キャラクター(PC)の技能と推奨技能が乖離している場合、

ゲーム進行に影響が出る可能性があるので気を付けてください。

本書にはサンプルシナリオを添付しています。

まずはそれを遊んでみてゲームの流れを掴んでみてください。

もちろん自作も可能です。皆さんの手で新しいB級映画を作ってください。

## ・時間と場所

シナリオが準備出来たらセッションの予定時間を確認して下さい。

自分で回して想定時間を仮定するのもあります。

その場合理想値の1.5倍の時間を考えてください。

ボイスチャットは更に1.5倍、チャットであれば2倍を想定した方がよいです。

セッションは1時間を超える事が多いので休憩時間も考慮しましょう。



# ゲームの流れ

セッションの基本的な流れを時系列順に解説します

## 1:ゲームの準備(前日までに)

前項の「ゲームに必要な物」を準備します。

## 2:プレイヤーキャラクター(PC)の作成

本作は専用のキャラクターシートが有るので気を付けてください。

詳細は「キャラクター作成」の項目に記載しています。

PCの作成は時間がかかります。

初めてのTRPGやプレイに慣れない内は当日にGMや他PLと確認をしながら作成することを強く勧めます。

事前に準備出来るならここは飛ばします。

## 3:キャラクター紹介

それぞれの役割を共有するためプレイ前にPCを紹介してください。

GMはキャラクターシートと確認し間違いが無いかの確認をしてください。

特にプレイに慣れない内は作成ミスが多くあります。

## 4:シナリオ開始

GMの指示に従いシナリオを開始します。



# 前提ルール

ゲームを行う上で共用するルールです。

その場に合わせて簡略化されてもいいと思います。

シナリオの特殊ルールやハウスルールがある場合、  
事前にGMからメンバーへの提示を行うようお願いします。

## ・ダイスロールについて

ダイスを振る時(ロール)に1d6など見慣れない表記が多く記載されます。

これは「(いくつ)d(何面ダイス)を振る」という意味になります。

例:1d6=「6面ダイスを1つ振る」

## ・達成値

達成値より小さい値を出せば成功となります。

例:達成値3であれば、1d6のロールを行い1～3が出れば成功。

## ・端数について

場合によって小数点以下の数字が発生する場合があります。

その際小数点以下の数値は全てきり上げで処理します。

例:「達成値3.1→達成値4」として取り扱う。



## ・達成値0と負の値が出る場合

上記同様に0や負の値が発生する事があります。

0や負の数の場合は自動失敗として取り扱います。

## ・達成値6以上になる場合

本作ではステータスがいくら高くても5として扱う事とします。

これはシステム上ステータスが非常に上げやすく、

極振りすれば6を容易に超える事に対する処理です。

今作では自動失敗はありますが、自動成功は無くなります。

## ・GMの権限について

ゲームの進行上判断に難しい場面、

ルールでは判断が出来ない場面がどうしても発生します。

この際の決定はGMの判断を優先します。

もし不服がある場合はメンバーで話し合いGMが最終判断を行って下さい。



# 基本ルール

GMの用意したシナリオを基にゲームを進めてください。

GMIはPLの現在の状況を指示し、PLは状況内で行動を取りGMが判定します。

これを繰り返しゲームを進めていきます。

選択肢ではGMの判断、もしくはサイコロによるロールで解決が行われます。

これを繰り返しシナリオのクリアを目指します。

## ・達成値と技能値について

PCの行動に対して行うロールです。

行動する際には「達成値」もしくは「技能値」での判定ロールを行います。

本作はレベルが上がる毎に1d3の技能値を取得し自由に割り振る事が出来ます。

キャラ作成の項目でも記載しますが、技能値は成長させず保留も可能です。

一度割り振った技能値は再配分できないのでご注意ください。

一部固有スキルやGM判断でボーナスダイスを追加できます。

ボーナスダイスに関しては特別なロールのページを確認してください。

## ・ステータスロール

PCのステータスに関わる行動に対し行うロールです。

このロールを行う場合GMIはPLに対して「使用するステータス」を提示します。

PLは1d6のロールを行いステータスより小さい値を出せば成功となります。

基本ルール同様に達成値が6以上になる場合は自動成功です。

ステータス対抗ロールでも達成値同様に処理できます。



## ・対抗ロールについて

能力比較する場合に關してのロールです。

お互いの「比較する技能値」を決めた後下記の計算で「対抗値」を出します。

$1d6 + \text{「比較対象の技能値」} = \text{「対抗値」}$

お互いの数字を比較し大きな数値になった方が勝ちとなります

もちろんPVPで味方を襲う際にも使用できます

## ・致命的失敗について

1d6のロールを行う際6を出した場合致命的失敗となります。

その際は行動に關して何かしらのペナルティを与えて下さい。

本作は戦闘が被所に多い事もあり、慣れない内はカットしてもいいかと思ひます。

例「躓いてしまい怪我をした、1ダメージ」等

## ・不意打ちについて

敵として認識する前に襲い掛かる場合「不意打ち」が成功します。

成功した場合回避不可、必中で攻撃が成功します。

もちろん敵だけではなくPVPとしてNPCや他PCに攻撃する事も可能です。

本作では戦闘前に敵を選択し、ダメージ処理を行う形での処理を取って頂ければと思ひます。

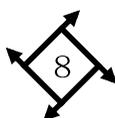
## ・死亡の扱いについて

復活のアイテム等が無い場合はそのままキャラクターロストとなります。

これは戦闘後に回復アイテムを使用する事で体力を回復させ

復活させる事が出来ます。

また、Mが許可すれば新規キャラクターを作成し途中参加も可能です。



## ・ボーナスダイス

サイコロを追加で1つ以上振り、状況に合わせて有利な数字を選択します。  
対抗ロールであれば出た目の合計となります。

GM判断でボーナスダイスの追加は以下のような状況で行います。

- ・PCが非常に有利な場合
- ・他PCやNPCと協力して代表者がロールする場合
- ・何かしらの要因で本来以上の力を発揮できる場合。

例:3人で筋力対抗をするのでボーナスダイスを+2する。

## ・PvPについて

シナリオの内容もしくは思い付きで仲間を攻撃する場合があります。

その場合は通常の戦闘や不意打ちと同じ処理を行います。

突発的な味方への攻撃に関しては、場の空気を読み行って下さい。

味方にデメリットを与えた所で誰にもメリットは無い事を理解したうえで、  
笑いで済む範囲で行って頂くようよろしくお願いします。



## ・出血ダイス

「体力」を-1し振り直し、その際ダイスボーナスダイスを一つ追加する。

体力が残り1の場合使用できません。

カッコイイロールをしたい場合はぜひ使ってください。

## ・運ロール

「運」を-1し振り直し、その際ダイスボーナスダイスを一つ追加する。

運はゲーム中で指示がない限り回復できないので最終手段となります。

出血ロール同様に運が残り1の場合使用できません。

カッコイイ演出やロールプレイにちょうどいいのでぜひ試してみてください。



# キャラクター作成

## ・本作におけるキャラクター作成の概要

最初に選べる初期職業のステータスに魔力が増えています。

熟練度を消費し取得できる魔法を含めた技能があります。

体験版では4つの初期職業から一つを選び作成します。

本作ではキャラクターはレベル1からゲームを始めます。

レベルアップ後の能力値振り分けで既定の能力値が一定値を超えると転職が可能です。

転職後レベルは1経験値0から再スタートとなります。

転職後は能力値や技能は引継いで1d3のボーナスステータスが加算されます。

ボーナスステータスは決められた能力値に割り振られるボーナスと、

ロールを行い自由に割り振れるボーナスの2つがあります。

転職後はレベルが1に戻るためレベル上げが非常に楽になります。

各職業のキャラシには固有で持つ技能を記載しています。

それ以外の技能は選択肢から技能を選んで技能値を消費し取得する事となります。

# 自作PCの作成

キャラクター作成の手順や詳細を掲載します。

## ・初期職業選択

最初に初期職業からどれかを選択してください。

選択したキャラクターによって能力値や固有の技能が異なります。

本作では育成要素が有るので魔法を使えるタンクや、

戦うヒーラーを作る事も出来ます。

詳しくは後述のキャラクターの項目に記載しています。

シナリオ次第では初期職業を自作したい場合があると思います。

その場合GMの指示の基シナリオやハウスルールの基に作成を行ってください。

## ・ステータス振り分けについて

本作では基本ステータスは最初から決まっています。

1d3のロールを行い出た数値を技能値として割り振る事が出来ます。

技能値は各能力値を上げるだけでなく、

技能の取得や各技能の技能値に割り振る事も出来ます。

あえて使用せずに次のレベルアップ時に使用する事も出来ます。

シナリオ次第ではレベルが上がりやすく各ステータスや技能値が6を超える場合が出るかもしれません。

しかし、本作においては6を超える達成値や技能値は5として扱うようになっています。



## 各能力解説

ロールで使用する数値です。GMがロールを考える際にも参考に使用できます。  
魔力以外が0になった場合そのPCは死亡扱いとなります。

### ・体力

PCの体力で、0になると死にます。

技能値で強化した値が最大値です。

本作ではアイテムや魔法で回復しても最大値までしか回復する事は出来ません。

戦闘やイベントでの減少の他、出血ダイスや技能で消費します。

### ・筋力

PCの筋力です。

筋力を使うロールや装備の重量制限に使用します。

素手で戦う際攻撃力で使用します。

武器防具などを装備する際は装備品の積載値の合計が筋力以下になるようにしなければなりません。

### ・学力

PCの知識・思考力です。調べものや閃きに関わるロールで使用します。

本を調べたり文章を読むのにも使用できます。

## ・運

PCの運です。初期値から増える事は無く0になるとゲームオーバーです。

GM判断でロールを行う際にも使用が可能です。

危機的状況でのロールで使用します。

また、振り直しの「運ロール」でリソースに使用できます

## ・魔力

体力同様に技能値で強化した値が最大値です。

アイテムや魔法で回復しても最大値を超える事は出来ません。

魔法や一部技能を使用するのに使用します。

## ・回避・命中

攻撃の命中と回避に関わるロールで使用します。

回避命中の値は「(筋力+運)/2」となります。

## ・技能値

能力値を上げたり技能の取得が出来る値です。

前作までは最初キャラクター作成時に各キャラクター毎に算出しましたが、

本作では作成時と転職時のロールか、レベルが1上がるごとに1d3の技能値を手に入れる事が出来ます。

ポイントの合計値内であれば能力値への割り振りや取得する技能は自由に選ぶ事が出来ます。



## ・積載値

アイテムの所持限界を決める数値で「体力+筋力」の値で算出します。

道具にはそれぞれ重量があります。

所持品の重さの合計値はこれを超えてはいけません。

装備中の装備品は積載値に含みません。

しかし、装備から外した場合所持品となるので積載値に含みます。

## ・経験値

本作の新ルールです。

敵を倒すと戦闘参加者は敵の経験値を取得できます。

既定の経験値を貯めるとレベルを上げる事が出来ます。

経験値は戦闘後に「(敵のレベル)d3」で算出します。

経験値は累積しますが、転職した場合は0になります。

シナリオ内のイベントをクリアなどで経験値を配布してもいいかもしれません。

## ・レベル

本作の新ルールです。

どのキャラクターも最初はレベル1からスタートします。

一定以上の経験値を取得するとレベルが上がります。

レベル上昇時に技能値が1d3加算され、体力や魔力が全回復します。

能力値が一定以上になると上位の職業に進化出来ます。

本作ではボスを倒すためにレベルを上げ転職するゲームになります。

下に必要な経験値を表にしているので使用してもらえたらと思います。

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
経験値	4	8	16	32	64	128	256	512	1024



## ・転職について

能力値が条件を満たすと上位の職業に転職する事が出来ます。

体験版では4つの職業を準備していますが、

製品版ではより多くの職業から選ぶ事が出来ます。

転職に必要な能力値は後述するキャラクター紹介に記載しています。

転職はレベルが上がり能力値を振り分けた後に行う事が出来ます。

転職した場合レベルは1にリセットされ経験値は0になりますが、

能力値や技能値は引継ぎ、職業ごとに技能値のボーナスが割り振られます。

しかし、転職後は前職の固有技能は使用できません。

## ・技能の取得について

取得できる技能には「固有技能」と「選択技能」の2種類があります。

本作では前作までと技能の扱いが変わりました。

キャラクター作成時での取得はもちろん、

レベルアップ時に手に入る技能値を消費して取得する事が可能です。

本作の「選択技能」は職業毎の適性があり、

適正の有る技能は取得に要する技能値が半分となります。

使用に関する制限は設けていないので魔法を使う前衛職の作成も可能です。

本システムはメンバーの技能でバランスが大きく左右されるので、

GMIはシナリオを決めた時点でプレイヤーに推奨技能を伝えておいてください。

体験版では8つの職業に関連する技能のみを記載しています。

## ・固有技能

固有技能はキャラクター選択の時点で決まっており、無条件で取得出来ます。

初期職業では消費無しの技能ですが、上級職では体力や魔力を消費する物が多いです。

また、取得した技能値を割り振って能力を上げる事が可能です。

本作は戦闘メインに考えており戦闘で生きる物を多く設定しています。

技能は後程リスト化したものを記載しています。

## ・選択技能

技能に「技能値」を割り振り取得する技能です。

本作では既定の技能値を消費すると技能を取得できます。

技能を取得した初期状態では技能値は初期値となります。

取得した技能には技能値を割り振って能力を上げる事が可能です。

割り振った数値の合計が取得している技能値に収まるようにして下さい。

## ・適正技能

職業ごとに対象となる技能を割り振っています。

適正のある職業で対象技能を取得する場合本来の半分の値で技能を取得する事が出来ます。

例えば「スラッシュ」を取得する場合本来技能値が2の消費が必要ですが、

適正職業の「兵士」が取得する場合本来の半分の値技能値1を消費する事で取得出来ます。

## ・アイテムの取得について

本作はアイテムに関しては基本何も持っていない状態でスタートします。

サンプルシナリオではいくつかの支給品を準備しており、

その後の探索で装備を整えていくような流れになります。

シナリオを製作される場合は初期アイテムを自由に設定してもらって構いません。

また、不要なアイテムは戦闘時以外であれば破棄する事が可能です。

## ・キャラクターの設定について

最期にPCのバックストーリーを考えてください。

貴方の選択した職業と技能が違和感のないように当てはめるのが重要です。

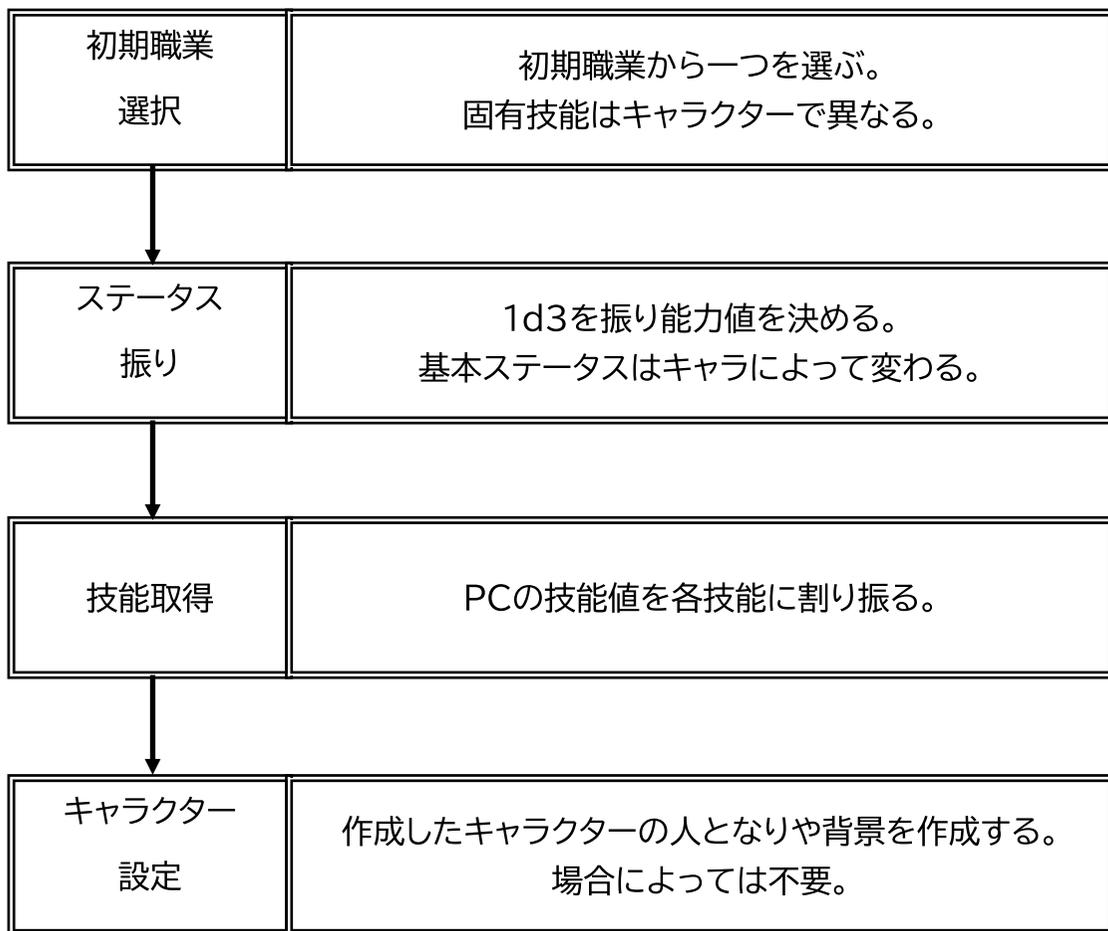
キチンと整合性が無いとちぐはぐなキャラクターになってしまいます。

ハウスルールなど場合によっては飛ばしても構いません。

# キャラクター製作フローチャート

キャラクター制作の工程をフローチャートにしています。

キャラメイクで使って頂ければ幸いです。



## 職業について

最期にPCのバックストーリーを考えてください。

貴方の選択した職業と技能が違和感のないように当てはめるのが重要です。

キチンと整合性が無いとちぐはぐなキャラクターになってしまいます。

ハウスルールなど場合によっては飛ばしても構いません。

### ・初期職業

最初はこの職業一覧から自分の職業を選択してください。

体験版では4つの職業より選択します。

職業によって取得できる技能が決まっています。

上級職になった際も最初に選んだ初期職業の技能を取得する事が出来ます。

### ・上級職業

下級職で能力値が一定以上になると転職出来ます。

これは1セッションで1回しかできません。

体験版では4つの職業のみ記載しています。

レベルアップ時の熟練度が高く上がり、強力な技能も使えますが、

同時に技能取得に必要な熟練度も上がります。

### ・職業リスト

次ページから職業紹介のリストを作成しています。

詳細に関しては後述のキャラシを確認してください。

# ベースキャラクターリスト

初期職業:最初に選ぶ職業です

名前	ステータス		解説
兵士	体力	2	<p>体力が高めで前衛向けの職業です。</p> <p>適正技能は単体攻撃のスラッシュ、ダメージ軽減のガード、全体攻撃の横なぎと単体で戦えるキャラクターです。</p> <p>固有技能の攻撃UPは攻撃時の命中でボーナスダイスが1追加されます。</p>
	筋力	1	
	学力	1	
	運	1	
	魔力	1	
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	初期技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	攻撃UP	

名前	ステータス		解説
魔術師	体力	1	<p>魔力が高めの後衛向けの職業です。</p> <p>適正技能はファイア、サンダー、フリーズの3種類の攻撃魔法で、序盤では高い攻撃力を期待できます。</p> <p>固有技能の魔法攻撃UPは攻撃魔法の使用時の命中でボーナスダイス1が追加されます。</p>
	筋力	1	
	学力	1	
	運	1	
	魔力	2	
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	初期技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	魔法攻撃UP	

# ベースキャラクターリスト

初期職業:最初に選ぶ職業です

名前	ステータス		解説
僧侶	体力	1	<p>魔力が高い後衛向けの職業です。</p> <p>適正技能は単体回復のヒール、ダメージ軽減のバリア、妨害行動のフラッシュです</p> <p>固有技能の回復魔法UPで回復魔法時の命中でボーナスダイスが追加されます。</p>
	筋力	1	
	学力	1	
	運	1	
	魔力	2	
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	初期技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	回復魔法UP	

名前	ステータス		解説
シーフ	体力	1	<p>運が高い前衛向けの職業です。</p> <p>適正技能は攻撃対象固定の挑発、追加ダメージの毒攻撃、行動妨害の麻痺攻撃です</p> <p>固有技能の回避UPで回避時にボーナスダイスが追加されます。</p>
	筋力	1	
	学力	1	
	運	2	
	魔力	1	
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	初期技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	回避UP	

# ベースキャラクターリスト

上級職業: 転職して選べる職業です。

転職に必要なステータスとボーナス技能値を記載しています。

名前	必要ステータス		解説
兵長	体力		攻撃力的な前衛向けの職業です。 適正技能は追加効果のある指落としと脛切り、騎士と共通のハイスラッシュです 固有技能のチャージで次の攻撃時の攻撃力を上げる事が出来ます。
	筋力	4以上	
	学力		
	運		
	魔力		
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	ボーナス技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	チャージ	

名前	必要ステータス		解説
盗賊頭	体力		運が高い前衛向けの職業です。 適正技能はカウンターが目潰しと含み針、アイテムを奪うスティールがあります。 固有技能の盗賊の目で語感を使うロールにボーナスダイスが追加されます。
	筋力		
	学力		
	運	4以上	
	魔力		
	回避・命中	$(筋力+運)/2$	
	ボーナス技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	盗賊の目	

# ベースキャラクターリスト

上級職業: 転職して選べる職業です。

転職に必要なステータスとボーナス技能値を記載しています。

名前	必要ステータス		解説
黒魔術師	体力		<p>魔力が高い後衛向けの職業です。</p> <p>適正技能は高火力か全体攻撃で選べるハイファイア、ハイサンダー、ハイフリーズです。</p> <p>固有技能の魔法ダメージUPで魔法攻撃のダメージを上げる事が出来ます。</p>
	筋力		
	学力		
	運		
	魔力	4以上	
	回避・命中	(筋力+運)/2	
	ボーナス技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	魔法ダメージUP	

名前	必要ステータス		解説
白魔術師	体力		<p>学力が高い前衛向けの職業です。</p> <p>適正技能は中回復のハイヒール、範囲回復のエリアヒール、全回復と回復でそろっています。</p> <p>固有技能の魔法回復UPで回復量にボーナスダイスが追加されます。</p>
	筋力		
	学力	4以上	
	運		
	魔力		
	回避・命中	(筋力+運)/2	
	ボーナス技能値	1d3	
	積載値	体力+筋力	
	固有技能	魔法回復UP	

## 戦闘で出来ること

戦闘は攻撃を含む行動と防御回避を含む行動がメインとなります。

状況次第では提案やアイテム使用、出血ダイスなどの特殊ルールを使用できます。

各項目の説明を下記に記載します。

本作で追加された魔法は技能と同様に処理を行います。

### ・キャラクターの配置

本作を使用する場合の専用ルールです。

最初に前衛と後衛で配置を決めてから順番決めを行い戦闘を開始します。

前衛と後衛の違いは攻撃対象選択時の確率のみで、

行動の制限等は特にありません。

### ・前衛と後衛について

前衛と後衛が分かれている場合敵は攻撃対象を選ぶ際にロールを2度行います。

敵から単体を対象とする攻撃時には1d6のロールを行い攻撃対象を決めます。

1～4が出れば前衛への攻撃となり、56が出れば後衛への攻撃となります。

全員が前衛か後衛のどちらかに偏っている場合はこの作業は飛ばされます。

「挑発」などの対象を固定する技能は使用者が攻撃対象となり同様に飛ばします。

全体攻撃の場合は攻撃対象が無いので対象選択を行わず、

攻撃成功時にはダメージロール後に攻撃対象全員が回避ロールに移行します。

この前衛と後衛は戦闘中でも行動1回を消費して変更する事が可能です。

## ・順番決め

行動は敵を含めてダイスを振って目の大きな人から始めます。

目が同じ場合筋力が大きい方が先に行動します。

筋力も同じ場合もう一度ダイスを振って目が大きい方が先になります。

何かしらの理由があればGMが順番を決めます。

## ・攻撃ロール

アクティブなPCのメイン行動です。

素手の場合は「回避・命中」の値でロールし、

装備品や技能を使い場合は達成値でロールを振ります。

成功すれば対象の回避ロールに移ります。

対象が「回避・命中」のロールに失敗した場合ダメージロールに移行します。

素手の場合「筋力」1～3の場合は1、4～6の場合は1d2のダメージを与えます。

装備品で「ダメージ+X」と表記している場合は素手のダメージにXを加算します。

ダメージ時にロールを指定されている装備品は記載の通り処理をします。

## ・回避ロール

攻撃を受けたプレイヤーの行動です。

「回避・命中」でロールを行い成功すれば回避となります。

その際回避に使用できるアイテムや技能があれば回避ロールを行わず、それらの達成値でロールを行うことが可能です。

本作では回避力が上がる装備や回避アイテムがあるので、タイミングを見て使用して頂ければと思います。

## ・提案や特殊ルール

現在の環境に合わせて提案を行う事が出来ます。

GMIは状況に応じて判断を行ってください。

例としては以下の通りです。

例1:環境が砂浜なので砂を投げつけていいですか？

回答例:達成値3のロールに成功すれば目に入った事にし命中を下げます。

例2:ファイアで探索対象の森を燃やせますか？

回答例:おめでとうございますゲームクリアです

など

## ・回復について

手番に攻撃の代わりに回復アイテムや技能を使用する事が可能です。

味方に使用する場合命中判定は不要で、達成値判定のみが必要となります。

対象になったプレイヤーが回復したくない場合回避を選択する事も出来ます。

死亡した場合は同戦闘中、もしくは戦闘後に場所を変える前に回復できれば蘇生できます。

## ・アイテムの受け渡し

アイテムを味方に渡す場合は渡す人間は1回の行動を消費します。

物を拾う場合なども同様に落ちている物を拾う場合も1回の手番を消費します。

## ・その他

行動に対し技能やアイテム、その他の行動を提案する事が出来ます。

例えば攻撃の代わりにステージのギミックを使用する際も同様に、

各行動で手番を消費することになります。

## 戦闘不能について

敵を無力化する場合「取り押さえ」「気絶」「死亡」のパターンがあります。

3つの違いは意識の有無と死亡の3パターンになります。

これはPCだけではなくNPCにも適応されます。

本作では敵を戦闘不能にする事で経験値を取得する事が出来ます。

### ・取り押さえ

相手を押さえつけて縄などで縛り上げた状態です。

意識があり生きた状態での捕獲となります。

戦闘時には回避不可で攻撃が可能ではないでしょうか。

面倒であればハウスルール上除外しても構いません。

### ・気絶

体力が初期値の1/3以下の場合ダメージ毎に「気絶ロール」が行われます。

気絶ロールの成功値は「体力の現在値」です。

失敗した場合は気絶状態となります。

気絶状態の対象を攻撃し止めを刺す事も出来ます。

ダメージを受けるか回復されない限り行動不能となり戦闘から除外されます。

もし面倒であればハウスルール上除外しても構いません。



## ・死亡

HPもしくは運が0以下になった場合死亡となります。

本作ではその場で回復する手段があれば蘇生する事も可能とします。

回復できない場合キャラクターロストとなり復帰は不可能です。

GMIに許可をもらい新たなキャラクターを作成し途中参加する事は可能です。

## ・戦闘フローチャート

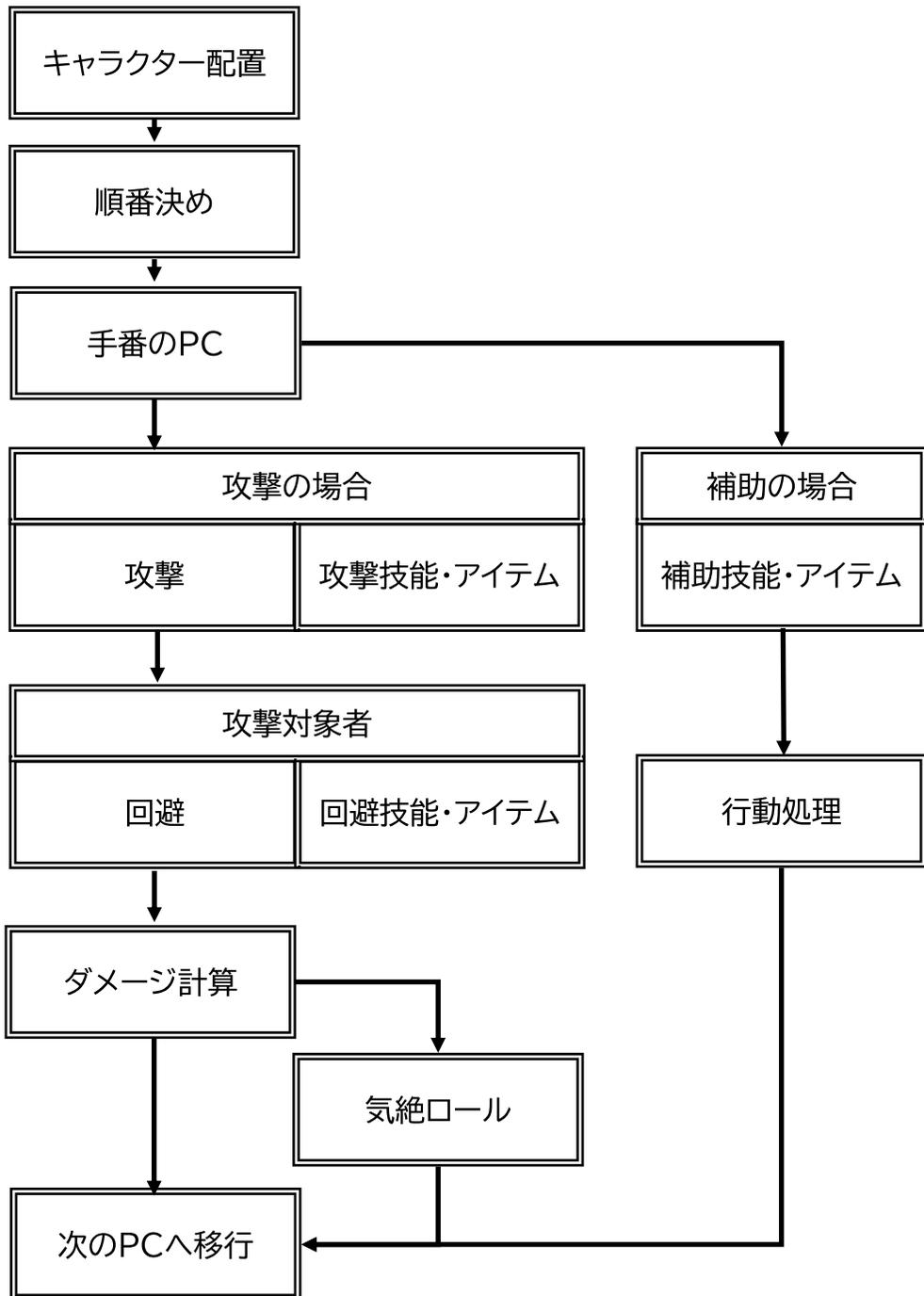
次ページに基本的な戦闘フローチャートを準備しているので

プレイ時の参考にさせていただけると助かります。



# 戦闘フローチャート

戦闘の行程をフローチャートにしています。



# アイテムの使用について

本作では消費アイテムと装備品があります。

消費アイテムはGMの許可を取ればいつでも使用が可能です。

装備品に関してはその場の状況次第で使用が可能です。

後述にアイテムリストがありますがもちろん自作してもらって構いません。

以下の項目で消費アイテムと装備品の詳細を記載します

## ・消費アイテム

使用や条件で消費するアイテムです。単純な仕様で消費するようなもの、

例えば薬や食品は消費アイテムとなります。

装備品でも投擲武器・爆発物・使用時に破損する物は消費アイテムとなります。

未装備の装備品も含めたこれらの道具は積載値までしか所持する事が出来ません。

## ・装備アイテム

武器や防具がこれに当たります。

装備する事で能力値やダメージの増減を行う事が出来ます。

また、装備している装備品は所持アイテムの積載値には含みません。

筋力の値で装備できる最大量が決まります。

装備する装備品の積載値の合計が筋力以下になるようしてください。

## 戦闘後処理について

複数の新要素を加えたため戦闘後の処理が増えています。

ドロップアイテムの確認、経験値処理の順で処理を行います。

下記に詳細を記載しますのでご確認ください。

### ・ドロップアイテムの確認

戦闘後最初にドロップアイテムの確認を行ってください。

前提として敵ごとにドロップアイテムが3種類を決めています。

敵ごとのドロップアイテムは敵のリストに記載しています。

GMが対象ごとに1d3のロールをし敵ごとにアイテムのドロップ数を決めます。

その後敵毎に「(ドロップ数)d3」を行いドロップするアイテムを決めます。

最期にPL達が取得したアイテムの配分を話し合いきめます。

配分は経験値処理の後でも構いません。

また、アイテム取得の際不要なアイテムはその場で破棄する事が可能です。

そのほかにもGMに許可を取りその場で使用しても構いません。

後述にフローチャートを記載していますので確認して頂ければと思います。

## ・経験値処理

経験値処理は戦闘に参加した場合発生します。

途中で戦闘不能になったとしても経験値を取得する事が可能です。

倒した「敵のレベルd3」の経験値を手に入れます。

GMが取得経験値を計算します。

例えば「レベル1の敵3体とレベル2の敵2体」を倒した場合、  
「 $(1d3+1d3+1d3)+(2d3+2d3)$ 」の経験値を得ます。

取得した経験値合計が規定以上であればレベルを上げます。

1レベルごとに1d3の技能値を割り振りを行って処理を終了します。

能力値が一定以上になれば転職が可能になります。

転職がしたい場合はこの時にしてもらえるとGMは非常に助かります。

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
経験値	4	8	16	32	64	128	256	512	1024

次の項目で戦闘後処理の箇条書きで記載しますのでご確認ください。

## ・戦闘後処理の流れ

### 戦闘終了

#### ドロップアイテムの処理

- 1:GMは倒した敵ごとに1d3を行いドロップアイテムの数を決めます。
  - 2:ドロップアイテムの数だけ1d3を行いドロップアイテムの種類を確定。
  - 3:PC側で割り振ります。
- ※この処理は最後に回しても構いません。

### 経験値処理

- 1:GMは敵ごとに「(レベル)d3」を行い、取得経験値を算出します。
  - 2:PLは取得経験値を確認しレベルアップの処理をします
  - 3:1レベル上がるごとに1d3の技能値ロールを行い技能値を取得します。
  - 4:取得した技能値をPCに割り振ります。
- 戦闘後処理を終了します。

次ページより装備品とアイテム一覧を記載しています。

※体験版ではサンプルシナリオに関連するアイテムのみ紹介しています。

## 装備品リスト

ランク	名前	積載値	効果1	効果2
1	木の剣	1	攻撃時ダメージ+1	
1	木の盾	1	ダメージ軽減-1	
2	銅の剣	2	攻撃時ダメージ+1	筋力+1
2	銅の盾	2	ダメージ軽減-1	体力+1
3	鉄の剣	2	攻撃時ダメージ+2	筋力+1
3	ワイバーンの剣	2	通常攻撃のダメージロールが 2d2となる	
1	木の棒	1	魔法ダメージ+1	
2	木の杖	2	魔法ダメージ+1	魔力+1
2	古いローブ	2	ダメージ軽減-1	体力+1

## 消費アイテムリスト

名前	積載値	効果
薬草	1	体力か魔力を1d2回復
回復薬	1	体力か魔力を1d3回復
ワイバーンの血	1	戦闘時使用可能で使用时体力を-2 この戦闘では使用者の与えるダメージは全て+2

# 探索について

## ・シナリオ、GM、PLの関係について

TRPGはGMと複数のPLが参加して初めて成立するゲームです。

GMの役割はシナリオを準備しPLはシナリオを進めます。

GMはゲームの管理進行として最終決定権を持ちます。

GMはPLの話を、PLはGMの話を良く聞いてください。

お互いの提案を受け入れ公平な判断をする事がゲームの鍵です。

PLはGMの判断をきちんと受け入れる事を心掛けてください。

## ・ゲーム進行上の注意点

### 1:気が付いた時点で間違いを申告する

GMはPLミスプレイに気が付いた時点で指摘を行って下さい。

GMも間違いが有れば受け止め今後間違いが無いように心がけましょう。

### 2:プレイを巻き戻さない

セッションの途中でGM・PLのプレイングミスが発覚する場合があります。

その際はその場で修正できるものだけを正しそのまま進行しましょう。

遡って修正しようとする連鎖的に多くのミスが見つかり、

ゲームの進行が不可能になる場合があります。

# 技能の使い方について

## ・固有技能

ベースとなる各キャラクターの持つ固有の技能です。

探索に必須ではありませんが特定の状況下で活躍できる特殊技能となります。

## ・汎用技能

探索や戦闘で使用できる技能です。

汎用技能は固有技能と違い全てのキャラクターが取得できます。

また、適正職業で取得すると記載の半分の技能値で取得する事が出来ます。

## ・技能リスト

次ページから技能リストを記載しています。

各技能毎に分類わけ、初期値順にソートしています。

PC、シナリオ作成の参考にして下さい。

## 技能リスト：固有技能

職種	職業技能	技能値	コスト	効果
兵士 傭兵	攻撃UP			攻撃時の達成値ロールでボーナスダイス+1
魔術師 狂信者	攻撃魔法UP			攻撃魔法の達成値ロールでボーナスダイス+1
僧侶 侍祭	回復魔法UP			回復魔法の達成値ロールでボーナスダイス+1
シーフ 狩人	回避UP			回避時の命中回避ロールでボーナスダイス+1
兵長	チャージ	1	体力-3	次の攻撃時ダイスを+1振り ダメージは2つのダイスの合計値となる
黒魔術師	魔法ダメージUP	1	MP-3	次の魔法時ダイスを+1振り ダメージは2つのダイスの合計値となる
白魔術師	魔法回復UP	1	MP-3	次の魔法時ダイスを+1振り 回復量は2つのダイスの合計値となる
盗賊頭	盗賊の目			五感を使うロールでボーナスダイス+1となる

## 技能リスト：汎用技能

適正職業	技能	取得技能値	技能値	コスト	能力
兵士	スラッシュ	2	2		敵に1d3ダメージ
兵士	ガード	2	2		戦闘中被ダメージを-1 ガード・ハイガードは重ね掛けは出来ない
兵士	横なぎ	3	2	体力-1	敵全体に1d2ダメージ
魔術師	ファイア	2	2	魔力-1	1d2ダメージ、火の魔法です。 戦闘以外でも使用が可能です
魔術師	サンダー	2	2	魔力-1	1d2ダメージ、電気の魔法です。 戦闘以外でも使用が可能です
魔術師	フリーズ	3	2	魔力-1	1d2ダメージ、氷の魔法です。 戦闘以外でも使用が可能です
僧侶	ヒール	2	2	魔力-1	1d2回復の体力を回復できます 戦闘以外でも使用可能です
僧侶	バリア	2	2	魔力-1	味方1体を対象とし 次の自分の行動までダメージを1軽減
僧侶	フラッシュ	3	2	魔力-1	対象は次の行動で達成値が-1される 戦闘以外でも使用可能です
シーフ	挑発	2	2		次の行動まで敵からの攻撃対象を自分にする
シーフ	毒攻撃	2	2	魔力-1	1d2ダメージに加え対象と体力対抗ロール 成功で1d2の追加ダメージ
シーフ	麻痺攻撃	3	1	魔力-1	1d2ダメージに加え対象と体力対抗ロール 成功で対象は次の行動ができない

## 技能リスト：汎用技能

適正職業	技能	取得技能値	技能値	コスト	能力
兵長	指落とし	3	2	体力-2	1d2ダメージ対象は武器を使用できない
兵長	脛切り	3	2	体力-1	1d2ダメージ対象は次の行動で達成値-1
兵長・騎士	ハイスラッシュ	5	2	体力-1	敵に2d3ダメージ
黒魔術師	ハイファイア	3	2	魔力-2	1体に2d2ダメージor1d3体に1d2ダメージ 火の魔法です。
黒魔術師	ハイサンダー	3	2	魔力-2	1体に2d2ダメージor1d3体に1d2ダメージ 電気の魔法です。
黒魔術師	ハイフリーズ	3	2	魔力-2	1体に2d2ダメージor1d3体に 1d2ダメージ 氷の魔法です。
白魔術師	ハイヒール	3	2	魔力-1	2d2回復 体力を回復できます
白魔術師	エリアヒール	3	2	魔力-2	味方全体を1d2回復
白魔術師	全回復	3	2	魔力-2	味方1体を全回復
盗賊頭	目潰し	2	1	体力or魔力-1	被ダメージ時に使用可能、 敵はもう一度回避命中ロールを行う。
盗賊頭	ふくみ針	3	2	体力or魔力-2	被ダメージ時に使用可能、 敵に1ダメージを与え攻撃を回避する
盗賊頭	スティール	5	3	体力or魔力-2	1d3のダメージと1d3のロールで ドロップアイテムを取得 敵が武器を持っている場合それを 奪取する事が出来ます

## 敵の種類と作成について

ゲームを進行するうえで障害やシナリオクリアに必要な敵の解説です。

本書では人間・怪異・野生動物・宇宙人の4つの種族を紹介します。

必ず敵として使用する必要は無く、

シナリオの構成次第で味方NPCとして使用できます。

もちろん好きに自作してもらっても構いません。

この項目では種類別にレベル順に敵を紹介しています。

自作キャラクターやシナリオの参考にしていただければ幸いです。

## 敵リスト

シナリオでそのまま使える敵を56体紹介します。

新たなシステムとして各モンスターにはレベルとドロップアイテムがあります。

シナリオや新規の敵を作る際に使用してください。

人間よりも強靱な肉体を持ち、敵意を持った生物が弱いわけがありません。

冒険では彼らと戦います。心してかかりましょう。



レベル	1			
名前	スライム			
ステータス	体力	5		
	筋力	1		
	学力	1		
	運	1		
	回避・命中	1		
ドロップ	1:薬草			
	2:薬草			
	3:木の盾			
攻撃				
行動	技能値	ダメージ	追加効果	
吸血	2	1d2	与ダメージ回復	
説明				
<p>動く粘体で水辺だけでなく森林にも生息し、不定形で多用な色の多くの種類が居る生き物です。</p> <p>物理攻撃に強く、魔法に弱いのが特徴です。</p> <p>また、酸性の体で敵を包み込み獲物を溶かし殺します。</p> <p>動物を消化する動く巨大な粘体が弱いわけがありません。</p>				

レベル	3		
名前	兵士		
ステータス	体力	5	
	筋力	2	
	学力	2	
	運	2	
	回避・命中	2	
ドロップ	1:回復薬		
	2:回復薬		
	3:回復薬		
攻撃			
行動	技能値	ダメージ	追加効果
スラッシュ	3	1d3	
ガード	3		戦闘中被ダメージを-1 ガードは重ね掛けできない
横なぎ	3	1d2	全体攻撃
説明			
<p>熟練の兵士です。</p> <p>ステータスだけ見るとそこまで強く無さそうですが、</p> <p>技能による攻撃と、魔法でも1度は耐える頑強さを併せ持ちます。</p> <p>3割の確率で攻撃も避けるので能力値以上に強力です。</p>			



レベル	2			
名前	ゴブリン			
ステータス	体力	4		
	筋力	2		
	学力	1		
	運	1		
	回避・命中	3		
ドロップ	1:木の剣			
	2:薬草			
	3:薬草			
攻撃				
行動	技能値	ダメージ	追加効果	
噛みつき	2	1d2		
説明				
<p>森にすむ醜く不快で悪戯好きな人型の妖精です。</p> <p>小柄で子供程度の身長しかありませんが、道具を使う事が出来ます。</p> <p>凶器を持った子供の不意打ちでも大人を倒す事が出来ます。</p> <p>つまり弱いわけがありません。</p>				

レベル	3		
名前	レッドキャップ		
ステータス	体力	5	
	筋力	3	
	学力	1	
	運	1	
	回避・命中	3	
ドロップ	1:銅の剣		
	2:銅の盾		
	3:回復薬		
攻撃			
行動	技能値	ダメージ	追加効果
2段切り	3	2d2	
引っ掻き	3	1d3	
説明			
<p>赤い帽子をかぶった人型の妖精です。</p> <p>彼らは帽子を血で赤く染める事に喜びを感じます。</p> <p>帽子を赤く染める事が出来ない彼らは死ぬとされています。</p> <p>つまり、殺意を持って攻撃してくる凶器を持った人間代の生物が弱いわけがありません。</p>			



レベル	2			
名前	ハーピー			
ステータス	体力	4		
	筋力	2		
	学力	1		
	運	1		
	回避・命中	3		
ドロップ	1:木の棒			
	2:薬草			
	3:薬草			
攻撃				
行動	技能値	ダメージ	追加効果	
噛みつき	2	1d2		
ヒール	3		味方1体の体力を1d3回復する	
特性:絶叫				
<p>最初のキャラクターの行動前にこの処理を行う。</p> <p>敵味方関係なく1d2ダメージを与える。</p> <p>この行動は回避やダメージ軽減が可能とする。</p>				
説明				
<p>美し女性の体に羽の生えた化け物です。</p> <p>その美しい姿に騙されると絶叫による大きなダメージを与えます。</p> <p>本作も開幕の攻撃として絶叫を搭載しました。</p>				

レベル	3		
名前	ラミア		
ステータス	体力	6	
	筋力	2	
	学力	1	
	運	1	
	回避・命中	3	
ドロップ	1:木の杖		
	2:古いローブ		
	3:回復薬		
攻撃			
行動	技能値	ダメージ	追加効果
引っ掻き	3	1d3	
特性:仲間を呼ぶ			
<p>戦闘時このキャラクターが行動する前に達成値2でロールを行う。</p> <p>成功でラミア1体を戦場に出す。</p>			
説明			
<p>下半身が蛇ので上半身が美女の怪物です。</p> <p>洞窟に集団で済んでおり、本作でも仲間を呼ぶ能力を持っています。</p> <p>性能自体はシンプルなのですが、数の暴力は脅威となるでしょう。</p>			



レベル	4		
名前	コボルト		
ステータス	体力	6	
	筋力	3	
	学力	3	
	運	1	
	回避・命中	2	
ドロップ	1:銅の剣		
	2:銅の盾		
	3:回復薬		
攻撃			
行動	技能値	ダメージ	追加効果
2段切り	3	2d2	
引っ掻き	3	1d3	
説明			
<p>鉱山で功績を採取する二足歩行の犬型の生き物です。</p> <p>彼らは金属に魔法をかけてとても硬い金属にします。</p> <p>コボルトが屋敷に住み着いた時にはその家に幸運をもたらしてくれます。</p> <p>炭鉱生活で鍛えた野生動物が弱いわけがないんですね。</p>			



レベル	6			
名前	ワイバーン			
ステータス	体力	10		
	筋力	3		
	学力	1		
	運	1		
	回避・命中	4		
ドロップ	1:鉄の剣			
	2:ワイバーンの剣			
	3:ワイバーンの血			
<b>攻撃</b>				
行動	技能値	ダメージ	追加効果	
ファイア	2	1d3	炎の攻撃	
ハイファイア	2	1d3	火の全体攻撃	
引っ掻き	3	1d3		
<b>特性:無効(火)</b>				
<p>火や熱によるダメージや効果を全て無効にする。 これはどのようなダメージを受ける場合でも一番最後に判定する。</p>				
<b>特性:弱点(電気)</b>				
<p>電気によるダメージや効果を全て2倍とする。 これはどのようなダメージを受ける場合でも一番最後に判定する。</p>				
<b>説明</b>				
<p>小型のドラゴンです。 小型ですが人間より大きく、高い攻撃力と回避能力を持ちます。 火に強い特性を持つことも特徴です。</p>				

## キャラクターシート

キャラクターシート(キャラシ)を職業毎に掲載しています。

また、固有技能やステータスの増減が無いキャラシも準備しています。

自作のベースキャラクターの作成や特殊ルールを想定する際、

シナリオで使用するNPCの作成などに使用してもらえば幸いです。



職業	兵士				
名前					
ステータス					
体力	2		魔力	1	
筋力	1		回避・命中	(筋力+運)/2	
学力	1		積載値	体力+筋力	
運	1				
固有技能					
固有技能	技能値	コスト	効果		
攻撃UP			攻撃時の達成値ロールでボーナスダイス+1		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	魔術師				
名前					
ステータス					
体力	1		魔力	2	
筋力	1		回避・命中	(筋力+運)/2	
学力	1		積載値	体力+筋力	
運	1				
固有技能					
固有技能	技能値	コスト	効果		
攻撃魔法UP			攻撃魔法の達成値ロールでボーナスダイス+1		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	僧侶				
名前					
ステータス					
体力	1		魔力	2	
筋力	1		回避・命中	(筋力+運)/2	
学力	1		積載値	体力+筋力	
運	1				
固有技能					
固有技能	技能値	コスト	効果		
回復魔法UP			回復魔法の達成値ロールでボーナスダイス+1		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	シーフ				
名前					
ステータス					
体力	1		魔力	1	
筋力	1		回避・命中	(筋力+運)/2	
学力	1		積載値	体力+筋力	
運	2				
固有技能					
固有技能	技能値	コスト	効果		
回避UP			回避時の命中回避ロールでボーナスダイス+1		
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	兵長				
名前					
ステータス					
体力			魔力		
筋力	4以上		回避・命中	(筋力+運)/2	
学力			積載値	体力+筋力	
運					
固有技能					
固有技能	技能値		コスト	効果	
	初期値	技能値			
チャージ	1		体力-3	次の攻撃時ダイスを+1振り ダメージは合計値となる	
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	黒魔術師				
名前					
ステータス					
体力			魔力	4以上	
筋力			回避・命中	(筋力+運)/2	
学力			積載値	体力+筋力	
運					
固有技能					
固有技能	技能値		コスト	効果	
	初期値	技能値			
魔法ダメージUP	1		魔力-3	次の魔法時ダイスを+1振り ダメージは合計値となる	
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	白魔術師				
名前					
ステータス					
体力			魔力		
筋力			回避・命中	(筋力+運)/2	
学力	4以上		積載値	体力+筋力	
運					
固有技能					
固有技能	技能値		コスト	効果	
	初期値	技能値			
魔法回復UP	1		魔力-3	次の魔法時ダイスを+1振り 回復量は合計値となる	
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

職業	盗賊頭				
名前					
ステータス					
体力			魔力		
筋力			回避・命中	$(筋力+運)/2$	
学力			積載値	体力+筋力	
運	4以上				
固有技能					
固有技能	技能値		コスト	効果	
	初期値	技能値			
盗賊の目				五感を使うロールでボーナスダイス+1	
技能					
技能名	技能値		技能名	技能値	
アイテム					
アイテム名	個数	積載値	アイテム名	個数	積載値

## あとがき

始めまして、作者のCatterと申します。

この度は本書を読んで頂き有難うございます。

本作もナンバリング作品が3作目、ネット配布が2作という事で少しはコンテンツが充実したのではないかと考えています。

本作は配布と同時に本作のリプレイ動画を投稿しています。

自分でリプレイするのは頭がおかしいのではないかとも思いますが、

どうせなら動画にして反響を見てみたいと思い投稿を行いました。

良い感じにハードな難易度のゲームが出来たのではないかと思います。

皆さんに楽しんでいただければ幸いです。

低予算映画  
再現TRPG  
作：cutter

# B級映画大戦

～ 魔界異界邂逅戦争～

本書の画像はAIイラストで作成しています

※無断転載、複製、転売行為、翻訳を禁じます。

低予算映画

再現TRPG

作：cutter

# B級映画大戦

～ 魔界異界邂逅戦争 ～

