

竜人現象

ドラゴニア



がよくわかったら嬉しい本

目次

第 1 章	アルドの冒険 特別編	4
1.1	プロローグ	4
1.2	畏	4
1.3	発破	5
1.4	襲撃	6
1.5	暴風	8
1.6	死闘	9
1.7	第 2 ラウンド	11
1.8	終結	11
第 2 章	ルールの追加・修正・解説	13
2.1	キャラクター	13
2.1.1	簡易キャラクター	13
2.2	技能	13
2.2.1	技能習得・使用の制限解除	13
2.3	判定	14
2.3.1	達成値 0	14
2.3.2	長い単位のラウンド処理	14
2.3.3	[SP]	14
2.4	戦闘	14
2.4.1	行動順序の再まとめ	14
2.4.2	攻撃と防御の再まとめ	14
2.4.3	攻撃成否についての補足	15
2.4.4	魔法攻撃への追加事項	15
2.4.5	魔法準備はどこまで維持できるか	15
2.4.6	範囲攻撃の目標と効果範囲	15
2.4.7	移動妨害の対象外	15
2.4.8	武器狙い	16
2.4.9	身代わり	16
2.5	特徴	16
2.5.1	〈魔器〉	16
2.6	特技	16
2.6.1	行動権奪取技	16
2.6.2	《支配》	17
2.7	正誤表	17

第3章	簡易版ドラゴニア	18
3.1	概略	18
3.2	キャラクター	18
3.2.1	レベル	18
3.2.2	能力値	18
3.2.3	副能力値	19
3.2.4	特殊能力	19
3.3	判定・戦闘	20
3.3.1	一般判定	20
3.3.2	ラウンド処理	21
3.3.3	イニシアチブ	21
3.3.4	移動と位置関係	21
3.3.5	攻撃と防御	21
3.3.6	一時ブースト	21
3.4	オリジナルルールへの適用	21
3.4.1	簡易キャラクター	21
3.4.2	ルールの違い	22
3.4.3	簡便運用	22
3.4.4	簡易キャラクターまとめ	22
3.5	サンプル	22
3.5.1	簡易敵データ	22
3.5.2	データの見方	22

第1章

アルドの冒険 特別編

「よしよしよし、俺の出番きたー！」
「フフフ、だが実は僕の活躍のが多いのさ！」
「……」 ←台詞が少なくてションボリしてるらしい

本日の主役たち

1.1 プロローグ

ゴール王国の片隅、木々に囲まれた貧相な道を走る一台の馬車。馬車に乗るは医者と、三人の若者たち。

今、町では原因不明の奇病が広まりつつあった。この馬車は、その病気を治す術を知る医者運ぶために用意されたものである。

医者はまだ、うら若き女性であった。他の三人の若者は、それ以上に若かった。医者運んでくる手はずを整えたのは、この三人組である。

一人は、立派な鎧に身を包んだ青年。名前はアルド(サンプル『勇者志望』)。まだ着慣れぬようで、どこかぎこちない。移り変わる景色を、ただ散漫に眺める。

一人は、ともすれば少年にも見えるボーイッシュな少

女。呼び名はシオ(サンプル『蟻地獄』)。幾つものポーチ等を身につけ様々な小道具を常備する彼女は、御者席から馬車を走らせる。

一人は、まだあどけなさが残る容貌ながら三人の中では最年長の女性。その名はサラ(サンプル『シェイプチェンジャー』)。どういうわけか馬車の屋根の上に体を横たえ、スヤスヤと居眠りをしてる。

あてどもなく旅を続け、成り行きで同行している彼らにはまだ、目的はない。今回の件は、世の為人の為、路銀稼ぎのために、あらゆる病気を治すことができる^魔の噂を持つ医者^ののイレーヌを森の中へと迎えに行く帰りであった。

1.2 罨

「……？」

御者をやっていたシオは、ふと訝しげに首をかしげて馬車を止める。何かあったのか、とのアルドの疑念の声や医者^のの困惑の視線(サラは未だ夢の世界の住人であった)を尻目に、軽快に飛び降りた彼女はゆっくりと馬車の前方へ進む。

GMは御者を務めていたシオは前方をよく注視していると判断して、『感覚/精神』による知覚判定を要求した。更に対象は罨の類であるため、〈罨師

〉技能の使用も許可する。

このとき、蟻地獄の関係パラメータは以下の通りなので、[AP] + 〈罨師〉の7つのダイスを振って判定を行う。

【感覚係数】	4
[AP/精神]	4
〈罨師〉	3

判定の結果、出目は以下のようになった。

[6] [6] [1] [2] [6] [2] [6] 成功:4

特に修正はないので難易度は 4。4 以上の出目の数は 4 つなので、威力ダイスは 4。これに【感覚係数】を乗算して、達成値は $4 \times 4 = 16$ 、成功度は 4 という結果になった。

GM は十分な達成値であると判断し、シオに前方に落とし穴を発見したことを伝える。

そして、おもむろに手に持つハルバードの柄で足元を叩き出す。すると、なんとしたのか。叩かれた地面は崩れ落ち、そこには一人くらいなら入れそうな規模の、底が浅くとも広めの穴が生まれた。

「落とし穴あ!？」

驚くアルド。しかしシオはそれには反応せずただ一言、しまったと呟く。

道の横合いから起こるメキメキという異音。すかさずシオが飛び退くや否や、そこに一本の木が音を立てて倒れこむ。

大きな質量が地を叩いた影響で土埃が舞い上がり、それが収まるまでのわずか間、呆気に取られた馬車の乗員たちは一言も発することができなかった。

1.3 発破

町へとたどり着くには、この道を進むしかない。この道を進むには、邪魔な倒木を排除しなければならない。倒木のサイズはそれなりに大きく、一行の人数で対処するには少しばかり時間がかかりそうであった。

そこで彼らが取った手段は「うん、爆破しようか」である。提案者であるシオの得意技、それは様々な罠を仕掛けること。そして彼女は奥の手として、幾ばくかの爆薬を所持していた。

入手するのに手間も金もかかる品であるが、今は何より時間が惜しい。手っ取り早く発破により道を開くことを優先したのである。

やる事が決まれば、後は作業を進めるだけである。安全のため馬車を少し下からせてから、シオは早速、倒木に取り付けて爆弾の設置を始めた。

ただ設置するだけなら、別に難しい作業でもない。ここは判定不要とし、ただ作業の完了までに 1 時間ほどかかるとした。

「ふう……まさか落とし穴だけじゃなくて、こんな仕掛けまで用意してるなんてね。間違いなく言える。これを仕掛けた連中は、暇人だ」

馬車の上、移動中という条件から鑑みて、先ほどの達成値では落とし穴は見抜けても連動する罠までは見えなかったのだ。

それでも**蟻地獄**は〈第六感〉を持っていることもあり、本来なら叩く前に気づいて然るべきなのだが……今回はうっかり罠を発動させてしまったのだ。ということにしておこう。

「いや、おい。それよりどうするんだよ、これ……前に進めないぞ」

誤魔化すように遠くを見やりながら真剣な面持ちで述懐するシオに、半眼で突っ込みを入れるアルド。

この罠は、落とし穴で引っ掛けた馬を木で押しつぶす仕掛けだったのだろう。そしてそれが叶わなくとも、倒れこんだ木は道を塞ぐ。

ここを引き返しては大回りになってしまい、とても現実的ではない。そう、彼らはここで予期せぬ足止めを食らってしまったのだ。罠を仕掛けた者の意図通りに。

その間、他の面々は手持ち無沙汰である。一度は眠たげな目をこすりつつ起きだしたサラも、屋根から降りてくることもなく再び居眠りを始めた。アルドとイレーヌは、雑談を交わして時間を潰し出す。

「何か大変なことになってしまいましたね」

「ええ……あれは、人が仕掛けたものですよ？いったい誰が何のためにこんなところに……」

「大丈夫。どんなことがあったって、俺たちがついてるんだからヘッチャラですよ!」

「まあ……ふふ、ありがとうございます」

「へへ……」

「あのさー。君等さ、いちゃつくんなら他所でやってくれない?」

「誰がいちゃついてるって言うんだよ!……って、作業はもう終わったのか?」

しばし和やかなムードで進んだ会話も、しらけたような台詞とは裏腹に緊迫した面持ちのシオが戻ってきたことで終わりを告げる。

「何か、あったのですか？」

「アルドよりもお医者さんのイレーヌの方が察しがい
いね。……何かが近づいてくるよ、準備して」

作業時間中に近づいてくる何者かを感知できる
か、GMは〈第六感〉ありで『感覚/精神』での判
定を要求した。

アルドは【係数】3のダイス数2、シオは【係数】
4のダイス数6、サラは【係数】4のダイス数6で
判定を行う。ただし、サラは居眠りしているので
難易度は6とする。

各々の出目は以下の通り。

アルド	[3] [3]	成功:0
シオ	[4] [6] [4] [3] [1] [6]	成功:4
サラ	[5] [2] [6] [3] [4] [4]	成功:1

結果、達成値はアルドは0、シオは16、サラは4
となった。

今回の目標値は、接近側の隠密達成値となる。接
近側のデータは簡易キャラクター『軽装歩兵』相当
としているため、[AP] 5と【技】2で判定、威力
ダイスが3の達成値は6となった。

つまり、達成値で接近側を上回り見事に気づいた
のは、シオ一人となる。

最後の一言はそっと付け加えるように小声で残し、当
人は馬車の中から自分の武装を持ち出す。慌てて立ち上
がりつたアルドは腰に手をやり、キョロキョロと辺りを
見渡し始める。一方、サラはまだ寝ていた。

1.4 襲撃

「へっへっへ。ご機嫌よう、お嬢ちゃん方よう」

ガサガサと草を掻き分け、森の中から姿を現すは4人
の男。薄汚れた剣と革鎧で武装し、不潔でボサボサな頭
と近寄れば悪臭を感じそうなその装いは、見るからに山
賊なり野盗なりの類。

「この罠を仕掛けたのはお前たちか！」

「さあ？ 知らねえなあ。証拠もなしに決めつけちゃあ
いけねえぜ。兄ちゃんよう」

どう考えても穏当に済みそうにはない。そう判断し、
剣を抜いたアルドは鋭く問いかけの声を発するも、野盗
らはニヤニヤと薄笑いを浮かべるばかりでマトモに取り
合おうともしない。

見え見えの韜晦をする野盗らに、歯ざしりし悔しが
るアルド。打って出るべきか逡巡してる間に、彼らは更
に言い募る。

「ま、俺たちも鬼じゃねーしい？ 言いがかりの詫びは、
そっちの姉ちゃんを差し出せば許してやるぜ」

「一人が犠牲になりゃ、他の全員が助かるんだ。考える
余地はねーよなあ」

「本当なら、全員身ぐるみ剥いで売り払うところなんだ
けどな。いや、兄ちゃんたちは運がいいぜ！」

「ふざけ……！」

ドス

イレーヌの身柄を要求し、口々に好き放題わめき立て
る野盗たち。

思わずアルドが激昂し怒鳴りつけようとしたその瞬
間、野盗の一人の額に矢が突き刺さる。

「な……て、てめえ！？」

「シオ！」

「駄目だなあ。こういう連中の話は、聞くだけ無駄なん
だよ。先手必勝、ってね」

野盗たちが現れるより前に、馬車の中でこっそり準備
していたクロスボウ。シオは彼らが会話に気を取られて
いる隙に、それを抜き打ちで発射したのだ。

不意打ち気味に飛来する矢に野盗らは反応することも
できず、うち一人の額に直撃。為す術もなく、ただの一
撃で地に沈んでしまった。

シオが攻撃を試みたため、ここからは戦闘時のラ
ウンド処理に移行する。

各キャラクターの[IN]は以下の通り。

アルド	4
シオ	8
サラ	8
野盗	4

最も早いのはシオとサラであるので、シオの攻撃に妨害は入らない。ついでに、シオ以外は未だ戦闘態勢に入っていなかったこともあり、特に行動権を取得しようとはしなかった。

シオは [AP/身体] 7のうち1消費して矢をセット、更に1消費してクロスボウを巻き上げる。この時点で残り [AP/身体] は5。これを全てつぎ込んで、野盗の一人に矢を撃ち込んだ。

[2] [4] [5] [5] [5] 成功:4

【命中係数】が3、【射撃係数】が4、[攻撃力]が8なので、判定の結果の威力ダイス4を掛けて、命中値/攻撃値/攻撃力は12/16/24となる。

一方、攻撃された野盗は本来なら防御判定を行うのだが、今回のケースでは「シオは唯一人事前に気づき、いち早く迎撃の準備をした」こと、「野盗らがこちらを侮り、油断しきっている」こと、「馬車を利用することで隠れて準備できた」こと、「どうせ雑魚」であることなどを考慮し、そのまま無防備に受けることとする。

結果、最終攻撃力から [防御力] の4を引いてダメージは20。[HP] は15なので、この一撃で野盗の一人は昏倒した。

「ちくしょうめ、ぶっ殺してやる！」

「女は殺すなよ！ この礼をタップリとしてやる！」

「勝手なことばかり言うなあ！」

こうなってはもう収まりはつかない。

野盗らはいきり立って武器を手にアルドやシオたちに斬りかかり、3対2の乱闘が始まった。

シオ、撃ち終わったクロスボウを捨て (消費0)、代わりに用意してあったハルバードを手に取り (〈槍・長柄〉1消費) 行動終了。

ずっと居眠りしていたサラ、戦闘開始と同時に目を覚ます。本文では描写していないが、実は反対側からも2人の野盗が出現していた。

サラはその片割れに、ショートボウで狙いをつける。《速射》の効果により、矢の準備に消費APはなし。[AP/精神] 6を全て、[MP] 2を消費して《狙撃》を使用。

[6] [6] [3] [4] [1] [2] 成功:3

達成値は $3 \times 4 = 12$ で、この値だけ次の行動時に攻撃値にプラスされる。

《狙撃》の効果で [IN] が3減少したが、まだサラが早い。続けざまに狙いをつけたショートボウから、〈弓〉2と [AP/身体] を3消費して矢を発射する。

[3] [4] [4] [2] [3] 成功:2

結果、命中値/攻撃値/攻撃力は6/8+12/24。

これに対し野盗は [AP] 5を消費して全力で防御。

[3] [5] [3] [6] [2] 成功:2

【技】2の [防御力] 4なので、 $2 \times 2 + 4 = 8$ 点減少 (簡易キャラクター (2.1.1) なのでダメージ軽減しかない) して、16点のダメージを受けた。

これで二人目の野盗が沈没。

だが、まだサラの行動は終わらない。続けざまに残り [AP/身体] 3を消費してもう片方の野盗を射撃。

[6] [3] [4] 成功:2

命中値/攻撃値/攻撃力は6/8/12。

それに対する野盗の防御は

[5] [4] [1] [4] [1] 成功:3

$2 \times 3 + 4 = 10$ 点を軽減して2点ダメージ。

ダメージとしては僅かだが、まんまと足止めに成功した。

「おい、後ろからも来てるぞ」

やることがないからとずっと昼寝を続けていたサラも、流石の物々しい雰囲気年起きだしていた。

そしてすぐさま事態を察し、誰からも警戒されていない状況を活かして狙いをつけ、あっさりと背後から来ていた2人の野盗のうち1人を倒してしまった。

「こっちは手一杯だ、そっちはそっちで何とかしてくれ！」

注意されたところで、アルドの前には3人の野盗がいて、さすがに身動きが取れない。

ハルバードを手に馬車の護衛に徹するシオを尻目に、1人で野盗たちを抑えこむべく気合を入れる。

アルドはもし野盗が自分を無視して馬車に向かうなら移動妨害をするつもりで、行動を放棄。防御に徹する。

これに対し野盗の3人はチャンスと見て、一斉にアルドに攻撃を仕掛ける。

[1] [4] [6] [2] [6] 成功:3

[3] [4] [6] [6] [3] 成功:3

[1] [5] [5] [3] [1] 成功:2

3人の攻撃はそれぞれ、6/9/15、6/9/15、4/6/12となった。

これらの攻撃に対し、アルドは1つ目を〈盾〉1と[AP/身体]2、2つ目を〈刀剣〉1と[AP/身体]2、3つ目を[AP/身体]2消費して防御する。

[5] [2] [1] 成功:1

[4] [2] [6] 成功:2

[3] [5] 成功:1

結果はそれぞれ、3/3/11、6/6/14、3/3/11。ダメージは2つ目のみ『半減』し、 $4 + 0 + 1 = 5$ 。[HP]が5点減少して残り37、更に微傷を2回で軽傷を負うに至った。

「何だこいつ。3人がかりだつてのにビクともしねえっ」

「慌てんな、傷はついてんだろ！」

「俺一人じゃお前たち全員を倒すのは難しいけど、もうちょっと我慢すればシオもサラも来る。時間をかけるほどこっちに有利なのさ！」

「ち、ちくしょう、怯むな。もう一回いくぞ！」

明らかに、野盗はアルド1人に気圧されていた。

背後から襲いかかった連中はサラに足止めされたのみならず、既に1人やられている。今は馬車の傍にいるシオも、すぐにこちらに向かってくるだろう。唯一、戦闘能力のないイレヌは既に馬車の中に退避済みだ。

このまま行けば順当に野盗たちを追い払える。そうアルド達が思った瞬間に、それは現れた。

1.5 暴風

「もうやめとけ。その連中の相手は、テメェらじゃ無理だ」

声が、響く。軽薄な雰囲気を含みながらも、それまでの野盗らとは全く違う重みを持つ声。

姿を現したその声の主は、長大な剣を肩に担いだ、如何にも傭兵然とした男。ヴェンタス(サンプル『テンペスト』)。その隣には付き添うように、やけに陰鬱な雰囲気の影響が薄い、ともすればそのまま影に沈み込んでしまうような不自然な存在感を持つ男。カゲオ(サンプル『影男』)。

どちらも、そこんじょそこらのチンピラ風情とは明確に異なっていた。間違いようもなく、腕利きであろう。緊張の度合いを一段階ほど上げたアルドが、誰何の声を放つ。

「誰だ！ あんたも、こいつらの仲間か？」

その声に含まれる重圧など意にも介さず、悠然と歩み寄るヴェンタス。

そして、十分に開けた場所まで進んでからおもむろに剣をブンブンと何度か振り、構える。並の人間では持ち上げることすら儘ならぬような剣を軽々と振り回し、巻き起こる風圧はそれだけで周囲を威圧した。

「その質問に、答える必要はあるのかい？ どちらにしたって、俺は敵だぜ」

ニヤリ、とアルドの方に笑い、挑発する。

一瞬、気圧されそうになるも、アルドは懸命に堪えて向き合い、剣を構える。

「お前たちが何者であろうと、俺たちは決して負けやしない！」

「くくく……いいねえ。いい目だ。さあ、楽しもうぜ！ この“暴風”の剣、どこまで受けられるか試してやるよ」

「“暴風”……だつて？ まさか、あいつっ！」

「……知ってるのか？ シオ」

「すごい有名な傭兵だよ！ 戦場であの長い剣を小枝のように振り回して敵兵をなぎ払う様子から、“暴風”のヴェンタスって呼ばれるようになったらしいさ」

サラの疑問にシオが答える間も、アルドとヴェンタスの距離は徐々に縮まり、あと一步で間合いに入るまでに至る。

「ハッ、俺も有名になったもんだぜ。——おい、テメェらは下がってな。邪魔だ！」

「チッ。しくじるんじゃねえぞ！」

第 1. アルドの冒険 特別編

「ハハッ、残念だったな！ お前らの命もこれでお終いさ。大人しく オレらの言うことを聞いていれば死なずにすんだのにな！」

口々に野次を飛ばしながらも、大人しく指示に従って逃げていく野盗たち。アルドらは黙ってそれを見送る。

1.6 死闘

第 1 ラウンド

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
アルド	37	5	4	6 / 2	軽傷
シオ	33	4	8	7 / 4	無傷
サラ	21	3	8	6 / 6	無傷
ヴェンタス	36	4	9	8 / 3	無傷
カゲオ	24	3	9	8 / 5	無傷

アルドは先の戦いで傷を負った状態からスタート。また諸事情により、カゲオの特技に《スティング》を追加しておく。

一番 [IN] が高いのはヴェンタスとカゲオ。しかし彼らは味方同士であるため、厳密に決める必要はない。ここはヴェンタスが先行することにする。

なお、ここから先はラウンド内のフェイズが何番目かを表記するが、実際のプレイ中にフェイズを数える必要は全くない。

フェイズ 1 / 行動権: ヴェンタス

「さーて、こっちのが数は少ねえんだ。弱いところから片付けさせてもらうぜ」

ヴェンタス、[MP] 2 〈刀剣〉 3 [AP/身体] 3 を消費し、《遠当》を使って馬車の上のサラを攻撃。大きく振った剣から飛び出す衝撃波がサラを襲う。

[6] [2] [2] [1] [6] [4] 成功:3 結果:12/12/21

サラ、一か八かで全力回避。全 [AP/身体] を消費する。

[3] [4] [6] [4] [3] [2] 成功:3 結果:12

結果、飛来する衝撃波を見事に避けきることに成功した。ただし、狭い馬車の上に居続けることはできず、裏側に墜落する。

落下ダメージを軽減するために《体術》2 を消費して受け身判定を行う。

いや、見送るしかできなかった。それだけ、ヴェンタスから受けるプレッシャーが強かったのだ。余計なことに気を取られている暇は、もうない。

そして、一拍の間を置いた後に猛然と動き出すヴェンタス。その疾風怒濤の如き猛撃は、まさに暴風の二つ名に相応しいものであった。

[3] [5] 成功:1 結果:4

結果、4[m] 以下の高さならダメージは 0 となり、問題なく屋根より降りることができた。

「チッ、避けたか。まあいい、次いくぜ！」

フェイズ 2-4 / 行動権: ヴェンタス

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
サラ	21	3	8	0 / 6	無傷
ヴェンタス	36	2	9	5 / 3	無傷

ヴェンタスは振り下ろした剣を切り返すように、間髪入れずにアルドに襲いかかる。

[MP] 2 [AP/身体] 5 を消費し、《インペイル》《ヘビーインパクト》を使用しての接近攻撃。

[2] [6] [6] [5] [6] 成功:4 結果:16/16/25

威力ダイス 4 なので、4[m] まで攻撃と同時に移動可能。得物の射程は 2.5[m] で、問題なく攻撃成功。

アルド、〈盾〉 1 [AP/身体] 6 を消費し、《シールドガード》を使用して全力で防御する。

[2] [4] [2] [2] [4] [6] [4] 成功:4 結果:8/12/16

結果、ダメージは 9 点。軽傷が入るが、既に軽傷を負っているので中傷に繰り上げ、転倒する。

アルドはヴェンタスの切り上げを盾で受け止めるものの、抑えきれずに浮かび上がり、地べたに叩き伏せられてしまった。

ヴェンタスはここで《体術》2 を消費し、6[m] 後退 (移動は 1 回につき 1 フェイズ)。行動を終了する。

フェイズ 5-7 / 行動権: カゲオ

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
アルド	28	4	2	0 / 2	中傷 (転倒)
ヴェンタス	36	0	9	0 / 3	無傷

ヴェンタスの後は、[IN] の高いカゲオが行動権を取

得した。

カゲオは [MP] 2 〈隠密〉 2 を消費し、《陽炎》を使って隠密を試みる。

[6] [1] 成功:1 結果:4

何の遮蔽物もないのに、カゲオの姿が影に溶けるかのように消えていく。

だがシオはそれを許さない。〈第六感〉 2 [AP/精神] 1 を消費して、隠密の看破を試みた。

[2] [5] [1] 成功:1 結果:4

「そんなもんじゃ、僕の目は誤魔化せないさ！」

日頃から獲物や畏を見極めるために目を鍛えてるシオからは、うまく隠れることができなかつたカゲオ。見破られたことに一片の動揺も見せず、〈体術〉 2 を消費して 8[m] 移動、一気にシオとの間合いを詰めた。

フェイズ 8-10 / 行動権: カゲオ

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
シオ	33	4	8	7 / 3	無傷
カゲオ	24	1	9	8 / 5	無傷

シオに密着するほど近づいたカゲオは、手に持つダガーを素早く繰り出し、シオの体の急所を狙う。

カゲオ、〈刀剣〉 1 を消費し、《フェンサーアーツ》《クリティカル》《スティング》を使用してシオを攻撃する。

[6] 成功:1 結果:3/4/5

シオは〈槍・長柄〉 2 を消費して防御を試みる。

[4] [3] 成功:1 結果:3/3/6

シオのハルバードの柄は、問題なくカゲオのダガーを弾いた。

だが、まだカゲオの攻撃は終わらない。〈刀剣〉 1 を消費して再度攻撃。

[0] 成功:0 結果:0/0/1

失敗しても止まらない。[AP/身体] 1 消費して攻撃。

[6] 成功:1 結果:3/4/5

このまま好き勝手にやらせてはたまらない。シオは [MP] 1 〈AP/身体〉 2 を消費し、《受け流し》を使つての防御を試みる。

[4] [1] 成功:1 結果:3/3/6

シオはダガーを捌いて行動権を奪取、反撃する体勢を整えた。

フェイズ 11 / 行動権: シオ

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
シオ	33	4	8	5 / 3	無傷
カゲオ	24	1	9	7 / 5	無傷

何とか、ここから自分の流れに持ち込みたいところ。シオは残った力を込めて、[AP/身体] 5 を消費してハルバードを振りぬく。

[4] [6] [5] [5] [1] 成功:4 結果:12/12/20

カゲオは動じず、シオの渾身の攻撃を更に間合いを詰めることで回避する。[MP] 1 〈回避〉 2 [AP/身体] 4 を消費し、《入身》を使用。

[4] [3] [3] [5] [4] [3] 成功:3 結果:12

ギリギリで回避成功、そして隠密状態に移行。カゲオはハルバードを避けながら、シオの視界から消えて去ってしまった。

「な……しまっ」

慌ててカゲオを探そうとするシオ。しかし、ここで行動権は再びカゲオの下に戻り、シオの行動を許さない。

フェイズ 12 / 行動権: カゲオ

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
シオ	33	4	8	0 / 3	無傷
カゲオ	24	0	9	3 / 5	無傷

先ほどの攻防でシオの死角に入り込んだカゲオ、その勢いのまま、ダガーを突き刺すことに集中する。

[AP/身体] 3 を消費し、《フェンサーアーツ》《クリティカル》《スティング》を使って攻撃。

[5] [5] [3] 成功:2 結果:6/8/9

カゲオはシオに対して隠密状態にあるため、シオの受動行動は難易度 5 で判定しなければならない。しかしそれ以前にそもそももう、[AP] が残っていない。

そこでシオ、[HP] と [MP] を 4 ずつ消費し、[AP/身体] を 4 回復させ、それを使って防御を試みる。

[4] [5] [2] [2] 成功:1 結果:4/4/7

結果、ダメージは 2 点。表と照らし合わせると微傷だが、《クリティカル》の効果でシフトして軽傷となった。

第 1. アルドの冒険 特別編

フェイズ 13 / 行動権: サラ

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
シオ	27	0	7	0 / 3	軽傷
カゲオ	24	0	9	0 / 5	無傷

カゲオもシオも最早行動不能なため、次の行動権はアルドが取得した。

寝たままでは危なくて仕方がないので、[HP] [MP] を 1 点ずつ消費して [AP/身体] 1 点に変換。それを使って起き上がり、転倒から復帰して行動を終了した。

この時点で、これ以上の行動をするキャラクターがいなくなったため、1 ラウンド目は終了となった。

1.7 第 2 ラウンド

	HP	MP	IN	AP(身/精)	負傷
アルド	26	4	4	6 / 2	中傷
シオ	26	5	7	7 / 4	軽傷
サラ	21	3	8	6 / 6	無傷
ヴェンタス	36	4	9	8 / 3	無傷
カゲオ	24	3	9	8 / 5	無傷

ラウンドの開始と同時に、[MP] と [AP]、(技能) は全快する。ただし、負傷に応じて上限には制限がかかり、また [HP] が減少する。

「クソッ、3 人がかりでも押されるなんて！」

「こいつら、戦い方が上手いんさ。僕らの実力を上手く発揮できないにしてくる」

「へへっ、いいねえ。こういう戦いをオレは望んでたんだよ！」

「……お前の遊びに付き合う気はないぞ」

「へーへー。まったく、折角いいところだったのによ」

実のところ、襲撃者にはそれほど余裕があるわけではない。ギリギリのラインを辛うじて押し切って優位に立っているに過ぎず、一歩間違えれば大怪我を負っていたのは襲撃者側である。

そして、それこそが好ましいと思う戦闘嗜好のヴェンタスと、仕事を遂行する上での障害としか認識しないカゲオには、その点で温度差があった。

ヴェンタスにとって残念なことに、この戦いは二人が協力しないと成り立たない。不本意ながらカゲオを無視

して戦いに興じるわけにはいかないのである。

だから、やることは決まっていた。サラが戻ってくる前に、目標を奪取しての逃亡である。

フェイズ 1 / 行動権: ヴェンタス

2 ラウンド目も先手を取るは、ヴェンタスである。

彼が目論むのは、足止め。[MP] 4 〈刀剣〉 3 [AP/身体] 8 を消費し、《遠当》《インペイル》《トルネードスウィング》を使用。大きく横に振った剣から、二条の衝撃波がアルドとシオを襲う。

「剣技“刃紋”だ。受け切ってみせろよ」

[6] [3] [4] [2] [3] [3] [2] [6] [5] [1] [6]

成功:4 結果:16/16/25

アルドは〈盾〉 1 [AP/身体] 6 を消費して《シールドガード》を使用、シオは〈槍・長柄〉 2 [AP/身体] 7 を消費して、防御を試みる。

アルド [3] [6] [6] [2] [1] [4] [5]

成功:4 結果:8/12/16

シオ [2] [6] [3] [5] [1] [1] [4] [3] [4]

成功:3 結果:16/12/15

アルドは 9 点、シオは命中達成値が攻撃側以上になったので『半減』して 5 点のダメージを受けた。共に、負傷段階の更新はない。

フェイズ 2 / 行動権: カゲオ

ヴェンタスが衝撃波を飛ばすや否や、カゲオはシオを抜き去りて馬車へ向かう。

「そうはさせない！」

そうはさせじとハルバードで牽制するシオの移動妨害を、[AP/身体] 7 を消費して突破を試みる。

シオはそれに対し、[HP] [MP] 5 点を [AP/身体] に変換した上で妨害をする。

カゲオ [5] [6] [6] [5] [3] [1] [6] 成功:5 結果:20

シオ [3] [5] [3] [4] [2] 成功:2 結果:8

しかし妨害は失敗。カゲオはまんまとシオを出しぬいて、馬車へと到達せしめた。

そして馬車に入り込み、いざ目標たる中に隠れていたイレーヌを前にしたとき、異変は起こった。

1.8 終結

「な……！ イ……イスリーン……？」

それまで頑なに口を閉ざし続け、一言も喋らなかつたカゲオ。その彼が今、イレヌの顔を見た途端に激しく動揺し、何者かの名前と思しき単語を呟いた。

あまりの様子の激変に周囲も戸惑い、一時的に戦闘状態が停止する。

そして、その事態を引き起こした張本人たるカゲオはいち早く己を取り戻すや否や、踵を返して走り去った。「私はこの仕事を降りる」と、ただそれだけをヴェンタスの耳元に言い残して。

「く……っそ！ テメエなに仕事を放棄してんだよお！ ああ、やめだやめ。こんなのこれ以上、続けてられっかってんだ」

その後の行動はヴェンタスも素早い。機を見るに敏な傭兵としては、勝ち目のない戦いは御免である。できればもう少し勝負を楽しみたいところであったが、さすがの彼も3対1では些か以上に分が悪い。不幸中の幸いにしてカゲオの敵前逃亡があるため、言い訳も立つ。ここは3人が冷静になる前にケツをまくってずらかるのが最善手である、と、そう判断した。

カゲオが去り、ヴェンタスが去れば、残る野盗もいつまでも居やしない。彼らがいなければ勝つどころから命を繋ぐことすら儘ならないことに気づく端から、慌てふためきながら逃げ出していった。

「いったい……何だったんだ」

後に残されたのは、最初からいた4人のみ。あまりの事態の急変にイマイチ心が追いついていかない。

呆然とアルドが呟けば、いかにもどうでも良さそうにシオが返す。

「さあてねえ。それより、追う？ 今ならまだ追いつけそうなものいるけど」

「いや、いいだろ。別に俺たちは戦いたいわけじゃないし」

「それよりお腹が空いたぞ。ご飯にしよう」

「……」

相手が逃げていったのなら、これ以上の戦いは不要。アルドに確認するまでもなく、それはこの場の全員の総意でもあった。

サラはマイペースに空腹を訴え、そしてイレヌは難しい顔をして何事かを考える。

「サラはマイペースすぎさね。さすがに僕は、この場でご飯を食べたいと思わないよ？」

「むう。じゃあ早く出発しよう」

「お前ら、少しは緊張感を持てよなあ……」

ツッコミを入れるアルドからして、最早すっかり緩みきっている。良くも悪くも、これが荒事が日常というほどには染まりきっていない彼らの持ち味なのだろう。

「イレヌも、お腹が空いたよな？」

「……」

「イレヌ？」

「あ……ご、ごめんなさい。ちょっとぼうつとしてました。こんなところにいつまで居ても仕方ありませんし、早く出発しましょう」

「さっきの、あの男のことを気にしてるのか？」

「……はい。なんで、あの人は母の名を知っていたのでしょうか」

それは、この場の誰にも答えようのない質問であった。その事をイレヌ自身も理解していたが、それでも訊かずにはいられなかった。

そもそも、この事件は最初からおかしい。お世辞にも人通りの多いと言えぬ道に、なぜ彼らは馬車用の罫まで仕掛けて待ち構えていたのか。なぜ、野盗風情が超一流の腕利きを二人も引き連れていたのか。そしてなぜ、彼らはイレヌの身柄を要求したのか。

最後には刺客の一人の謎の行動により、ますます混乱の度合いが増す。あるいは、一番最初の時点、病気の治療のためにイレヌを訪ねてきたところから、何かしらの陰謀が進行していたのかもしれない。

「何もわからないのに、クヨクヨと考えこんでも仕方ないさ。まずは町に行こう。もし、あの連中の背後に何かいるなら、また何かが起こると思う。でも、俺たちがついてるから安心してくれ。きっと、君のことは守ってみせるから」

「……はい、ありがとうございます」

そう、思考の迷路に入り込んでいたイレヌを引き上げたのは、アルドの言葉であった。心が軽くなった気がして、微笑みながら礼を返すイレヌ。

「む、アルドがイレヌを口説いているぞ」

「こうやって着々とハーレムを築いていくんだね。ボクらも気をつけないと危ないよ、サラ」

「口説いてねえええええええ！！」

こうして、森の小道で起こった襲撃事件は幕を閉じた。しかし、これはまだ、この後に続く大きな事件の序章にしか過ぎなかった。そして、それすらも今後アルドが出会う幾つもの事件の一つでしかなかったのだ。

アルドの冒険 特別編『森林の襲撃者』——完
次回『町に待つモノ』へ続……きません

第 2 章

ルールの追加・修正・解説

「この追加パーツをつけることで、なんと出力が 20% も増します。さらにこのブースターキットを装着することで、一時的に 30% の出力増が見込めます。さらにさらに、このマナカートリッジを装填すれば、瞬間的に最大 50% のパワーアップ！」

「で、だ。結論としてはどうなるのかね」

「死にます」

結論：相手は死ぬ

2.1 キャラクター

2.1.1 簡易キャラクター

ドラゴニアでは、あらゆるキャラクター (PC でも NPC でも雑魚でもボス) を公平に扱うように、ルールが作られています。しかし、十把一絡げの雑魚を作り、またセッション中に同時に多数の雑魚を動かすには、少しばかりルールが重くもあります。

そこで、もっと簡単に雑魚を取り扱えるように、雑魚用の簡易キャラクタールールを用意しました。

このルールでは、標準データに比べてキャラクターを構成する要素は少なく簡略化され、そして戦闘における取り扱いもできることが少なく、軽くなっています。反面、標準データと同じバランスが必ずしも再現できているわけではないことに注意してください。

簡易キャラクターの作り方と使い方は、「第 3 章 簡易版ドラゴニア」に記載されていますので、具体的にはそちらをご覧ください。

2.2 技能

2.2.1 技能習得・使用の制限解除

基本ルールでは利腕、逆腕、魔法、移動などのカテゴリの技能は、1 ラウンドにつきそれぞれ一種類ずつしか使えませんが、GM が望むのならその制限を撤廃することができます。

また、このとき「同じ技能を複数習得する」ことも認めます。

例えば 9CP で〈刀剣〉3 レベルを 3 つ取ることで、1 ラウンドにつき 9 点分の技能を [AP] として消費することができるようになります。勿論、それらは別技能なので、一度の攻撃に複数の技能を消費することはできま

せん (つまりこの場合であれば、一度の攻撃に消費できる技能は 3 が限界)。

このルールを適用すると、技能の制限が撤廃されることで判定がわかりやすく、また一点に集中した達人が作りやすくなります。

ただし、無駄な技能を取らずに必要な戦闘技能に特化させることが安易に強いキャラクターにつながってしまうため、注意が必要です。あるいはボス役 NPC の特権にしてもいいかもしれませんが、その場合も PL に不公平感を与えないように程々にすべきでしょう。

2.3 判定

2.3.1 達成値 0

判定結果の達成値が 0 (言い換えれば威力ダイスが 0) であったとき、それは必ずしも失敗を意味しません。もし目標値が 0 であれば、その行動は成功したことになります。

ただし目標値が 0 になるような行動は、普通は判定をすること自体が不要です。

対抗判定の場合、受動側は何もしなくても達成値 0 以上が保証されるため、負けが確定します。

2.3.2 長い単位のラウンド処理

GM はある一定時間の区切り、あるいはシナリオ進行の区切りを 1 ラウンドとして、戦闘と同様に処理することもできます。

例えば 1 日を 1 ラウンドと定義し、その日の行動は全て [AP] を消費して行わせるのです。もちろん、一日が終われば [AP] は最大まで回復します。

期日までの時間消化や調査、子育てなど、繰り返し日々を過ごすようなシチュエーションでは活用しやすいでしょう。

なお、一般的な戦闘においては、1 ラウンドにつき 5 ~ 10 秒ほどを想定しています。

2.3.3 [SP]

[SP] 1 点を消費して得られる効果に、以下のものを追加します。

起死回生 戦闘中

あらゆる負傷のペナルティを、その戦闘が終了するまでの間は無視します。

先の先 常時

一瞬だけ [IN] を無限大とし、更に特技の効果は無視して行動権を取得します。

二人以上が同時にこの効果を得た場合、結果は元の条件に依存します。

2.4 戦闘

2.4.1 行動順序の再まとめ

行動は [IN] の最も高いキャラクターから行います。行動回数の制限はなく、[AP] の続く限りは行動し続けることが可能です。

最も [IN] の高いキャラクターがそれ以上の行動を取ることをやめれば、次に [IN] の高いキャラクターが行動します。

他のキャラクターの行動中でも、判定処理中でなければ (直前でも可)、より [IN] の高いキャラクターは割り込んで行動することができます。

全員が行動を取ることをやめれば、そのラウンドは終了して次ラウンドに移ります。

2.4.2 攻撃と防御の再まとめ

攻撃は任意の値の [AP] を消費して同数の 6 面体ダイスを振り、4 以上の出目の数により攻撃の達成値を求めます。

一度のダイスロールで、命中と攻撃の成果を算出します。攻撃側の達成値は、以下のように計算します。

$$\text{『命中値』} = \text{【命中系数】} \times \text{『4 以上の出目数』}$$

$$\text{『攻撃値』} = \text{【攻撃系数】} \times \text{『4 以上の出目数』}$$

$$\text{最終攻撃力} = \text{『攻撃値』} + \text{[攻撃力]}$$

防御側の達成値は、以下のように計算します。

$$\text{『命中値』} = \text{【命中系数】} \times \text{『4 以上の出目数』}$$

$$\text{『防御値』} = \text{【防御系数】} \times \text{『4 以上の出目数』}$$

$$\text{最終防御力} = \text{『防御値』} + \text{[防御力]}$$

上記の結果から、ダメージは以下のように計算します。

$$\text{ダメージ} = \text{最終攻撃力} - \text{最終防御力}$$

このとき、『半減』が発生していればダメージは 1/2 になります。『無効化』が発生していれば無効化されます。

また、回避を行った場合は『回避値』が『命中値』以上になれば、攻撃を無効化します。

白兵攻撃

白兵攻撃は、手足や得物を振り回して対象を殴りつけるような攻撃全般が含まれます。白兵攻撃の命中値の算出には【運動系数】、攻撃値の算出には【体力係数】を使用し、最終的な攻撃力には [攻撃力] を加算します。

白兵攻撃に対しては、手足や手に持った道具で防御を試みることができます。防御の命中値の算出には【運動

【思考】、防御値の算出には【体力係数】を使用し、最終的な防御力には [物理防御] を加算します。

射撃攻撃

射撃攻撃は、得物を投げたり射出したりして、離れた対象にぶつけるような攻撃全般が含まれます。射撃攻撃の命中値の算出には【運動係数】、攻撃値の算出には【感覚係数】を使用し、最終的な攻撃力には [攻撃力] を加算します。

射撃攻撃に対しては、手足や手に持った道具で防御を試みることができます。防御の命中値の算出には【運動係数】、防御値の算出には【感覚係数】を使用し、最終的な防御力には [物理防御] を加算します。

魔法攻撃

魔法攻撃は、魔法系特技《キネシス》や《リアライズ》による攻撃です。魔法攻撃の命中値の算出には【思考係数】、攻撃値の算出には【魔力係数】を使用します。攻撃力

の基準値は 0 です。

魔法攻撃に対しては、手足や手に持った道具、あるいは精神集中で防御を試みることができます。防御の命中値の算出には【運動係数】か【思考係数】、防御値の算出には【魔力係数】を使用し、最終的な防御力には [物理防御] を加算します。

精神攻撃

精神攻撃は、原則として魔法攻撃の一種として扱います。

攻撃や防御に使う係数は魔法攻撃と全く同一であり、武器や精神集中で防御できることも変わりません。

違いは唯一 [物理防御] でなく [精神防御] でダメージを軽減することです。

ただし、特技《支配》による精神攻撃だけは上記の例外とし、特別な処理をします。これについては、「2.6 特技」にある解説を参照してください。

表 2.1 攻撃と防御に使用する能力

種別	行動	命中 (攻撃)	攻撃係数	攻撃力	命中 (防御)	防御係数	防御力
白兵攻撃	身体	【運動】	【体力】	[攻撃力]	【運動】	【体力】	[物理防御]
射撃攻撃	身体	【運動】	【感覚】	[攻撃力]	【運動】	【感覚】	[物理防御]
魔法攻撃	精神	【思考】	【魔力】	0	【運動】、【思考】	【魔力】	[物理防御]
精神攻撃	精神	【思考】	【魔力】	0	【運動】、【思考】	【魔力】	[精神防御]

2.4.3 攻撃成否についての補足

基本ルールには明記されていませんが、攻撃判定の結果として『命中値』が 0 であった場合、対象は自動的に回避に成功するため、攻撃は失敗します。

2.4.4 魔法攻撃への追加事項

魔法攻撃はベースとなる攻撃力が 0 であるために、重装甲に対しては不利になりがちです。また、魔力による攻撃は通常の防具では防ぎ難いと考えられます。

よって、あらゆる魔法攻撃に対する [物理防御] は、1/2 してダメージを計算するようにします。

2.4.5 魔法準備はどこまで維持できるか

魔法準備で変換した魔力ダイスは、以後は任意のタイミングの魔法使用時に消費できます。

別に魔力ダイスを消費せずに魔法を使用しても構わないし、魔力ダイスの一部だけを消費しても構いません。

また、負傷したり倒れたりしても、原則として魔力ダイスには影響はありません。ただし、任意で魔力ダイスを放棄することは可能です。

2.4.6 範囲攻撃の目標と効果範囲

《ブラスト》や《デストラクト》は、目標を中心に円形に効果範囲が広がります。この範囲は可変となりますが、これは攻撃判定を行い攻撃値を算出した後で、実際の効果範囲を選択します。

一方《プレス》は、目標までの距離に関わらず攻撃値から自動的に範囲が決まります。中心点が目標より近い場合、目標なしの状態でも範囲内の対象は受動行動を行います。中心点が目標以上の距離ならば、通常通りの範囲攻撃となります。

2.4.7 移動妨害の対象外

移動妨害は、範囲内を通過しようとする他のキャラクターを妨害できますが、侵入を妨害することはできません。

できるのは自分を無視して素通りしようとするのを妨害することであり、どんなに長い武器を持っていたとしても、相手が自分の懐に潜り込むのを妨害することはできないのです。

2.4.8 武器狙い

攻撃で中傷以上の負傷を相手に与えた際、与える負傷度を一段階下げる代わりに武器を手放させることができます。

また致命傷以上の負傷を相手に与えた際、与える負傷度を一段階下げる代わりに武器を破壊することができます。

これはダメージの算出後に宣言可能で、相手が抵抗した場合は絶対に失敗します。名も無き雑魚なら抵抗すべきではありませんが、強敵であればGMはキャラクター

と状況にあわせて判断してください。

なお、負傷度を下げる特技を使用している場合には、下げる前の値を適用します。

2.4.9 身代わり

攻撃を防御した時、ダメージ適用後に防御に使用した武器を落とすことで、受ける負傷度を一段階下げることができます。

落とした武器は、「ダメージ÷10」[m]ほど後方に飛ばされます。

2.5 特徴

特徴(と特技)に以下の修正と追加をします。新しい特徴〈無機物〉は特殊な特徴、特技《カウンター》は汎用戦闘術に分類されます。

小体 Tiny Body
<p>上限： -</p> <p>解説： 上限を(1)から-に変更。他、詳細は全て元データと変更なし。</p>

無機物 Inorganic
<p>上限： 0</p> <p>解説： 炭素ベースの通常の生命体ではなく、魔力で動く土塊や機械、アンデッド、あるいは珪素生物など。〈無機物〉は通常の〈医術〉や《ヒーリング》などで治療することができない。どんな存在かにより、それに適した技能や専用の魔法が必要。</p>

カウンター	
行動： 身体	技能： 〈白兵〉
代償： 2MP	条件： 軽武器
属性： 攻撃	持続： 瞬間
<p>解説： 自分より [IN] の低い相手の白兵攻撃に対して、特殊な受動行動として使用する。「攻撃値」と「防御値」が両方とも攻撃側以上になれば、相手の攻撃を『無効化』した上で攻撃が成功する。ただし、その攻撃の達成値としては、この特技の判定結果でなく攻撃側のものを使う。</p>	

2.5.1 〈魔器〉

以下の〈魔器〉の能力を、追加・修正します。

対魔装甲 追加。防具限定。魔法攻撃に対して、[物理防

御]を1/2せずに通常通り適用できるようになる。**霊殺し** 修正。以下の記述を削除。「、あるいは〈幽体〉を持つキャラクターが装備することが可能になる」

2.6 特技

2.6.1 行動権奪取技

特技《受け流し》《見切り》《捨身》《不動》《飛燕/隼》《連環》は、条件を満たした際に行動権を取得する効果を持ちます。

通常の処理ではイニシアチブの度に [IN] の高いキャラクターが優先的に行動権を得ますが、上記の特技が発動した場合は、[IN] の値を無視して行動権を自分のものとすることができます。

勿論このとき、行動権奪取技による行動宣言後に、他

のキャラクターが [IN] の高さを理由に行動権を奪取することはできません。行動権奪取技で取得された行動権を奪取し返すには、より優先度の高い行動権奪取技を使用するより他ありません。

複数の行動権奪取技同士がぶつかった場合、それぞれに設定された**優先度**の値の低い方が勝ちます。具体的に言えば、《連環》による連続攻撃の最中に《受け流し》《見切り》《捨身》《不動》により行動権を奪取することは可能ですが、《飛燕/隼》による連続攻撃は他の特技によっ

て妨害することはできません。

2.6.2 《支配》

《支配》は特殊な精神攻撃として運用します。

《支配》は『感覚/精神』行動であり、[AP/精神]を消費して判定した結果の威力ダイスに、【感覚係数】を掛けて達成値(攻撃値)を求めます。

対象はこれに対して行える受動行動は、精神防御のみです。武器や魔法による防御、回避は行えません。〈強靱精神〉を技能とし、[AP/精神]を消費した結果の威力ダイスに【集中係数】を掛けて達成値(防御値)を求め

ます。

これらの結果から「攻撃値 - 防御値 - 精神防御」でダメージを算出し、それを負傷表と照らしあわせて死亡にまで達していれば洗脳に成功し、対象は一時的な使い魔となります。

この《支配》による精神攻撃は、負傷を与えるのみで[HP]へのダメージは伴いません。またその負傷によるペナルティも発生しません。つまり、致命傷を重ねるか一撃で死亡させるかしないと、実質的な意味はありません。

2.7 正誤表

以下は基本ルールブックの正誤表です。

遊ぶ際に間違えないようにご注意ください。

表 2.2 正誤表

場所	誤	正
P.14~15 1.2.5 副能力値	キャラクターの基礎的な【攻撃力】に関する記述の欠如	【体力係数】(能動)に武器の攻撃力を加算した値を、【攻撃力】として使用する旨を追加
P.17 22~25 行目 1.3.3 能力	テンプレート組み合わせ以下 4 行を削除	存在しないルール
P.49 19 行目 5.3.4 〈巨体〉と〈小体〉	隠密に対する対する知覚は、～	隠密に対する知覚は、～
P.82~P.88 8.1 キャラクター	全キャラクターデータの能力値表記精神は誤り	正しくは集中
P.86 ヘルハウンド	MV : 5 / 9	MV : 5 / 10
P.109 7 行目 11.1.2 真竜の絶滅	直接に教われなくても、近くにいるだけで体調の不良を～	直接に襲われなくても、近くにいるだけで体調の不良を～
P.141 銀煌の刃 特技	《極》の消費 MP2 は誤り	正しくは 1
P.141 バタリングラム 特徴	知名度	名声
P.143 ライトニングブレード 武器	レイピアの備考が空欄	レイピアの備考に「属性(雷)、発動体(フォースウェポン)、魔剣 +1」を挿入
P.147 シェイプチェンジャー 副能力	IN の 9 は誤り	正しくは 8。修正の +1 が余計

第3章

簡易版ドラゴニア

「お前の言うことはどうにもわかりにくい。もっと簡単にならんのかね？」
「わかりました、もっと簡単に説明しましょう。そもそも熱力学第二法則におけるエントロピー増大則によると……」
「だから、つまるところ最終的にどうなるのかね！」
「死にます」

結論：相手は死ぬ

3.1 概略

ドラゴニアで最も力が入っているのは戦闘ルールです。
しかしそれ故に、用語も多く、慣れるまでにつま先が痛いところが多々あります。
この章では、ドラゴニアのエッセンスを抜き出して可能な限り簡略化・再構成した、言わば簡略版のドラゴニアルールを掲載します。
このルールは、本家ドラゴニアの入門編的な位置づけで作成されています。元ルールを導入する前の準備段階やお試しなどで、必要に応じて活用してください。
また「2.1.1 簡易キャラクタールール」は、このルールで作成したキャラクターを通常のルールで運用するものです。複雑な管理をしたくない雑魚敵や脇役などに活用するのが良いでしょう。
なお、ここではキャラクターシートは掲載しません。必要ならば、公式サイトからダウンロードしてご利用ください。

3.2 キャラクター

3.2.1 レベル

ここで言うレベルは、キャラクターの大凡の強さの目安を表します。レベルの値は、標準ルールと一致するように対応しています。

一般的なPCのレベルは、4で作成します。レベルに応じて能力値の合計が定まり、これを割り振ることでキャラクターは完成します。

3.2.2 能力値

簡易キャラは、**体・技・心**の3つの能力値から構成されます。そして殆どのデータは、この3つの能力値から

算出されます。

表 3.1 キャラクターの強さ

レベル	能力値	解説
1	4	凡人、モブ、非戦闘員
2	6	正規兵、村一番の強者
3	8	1流のプロフェッショナル
4	10	英雄候補生、PC級
5	12	英雄、達人、レッサードラゴン

レベルに応じた合計値を、それぞれの能力値に割り振ってください。各能力は、以下のような意味を持ち

ます。

【体】 筋力、運動能力、体の頑健さ。主に標準ルールにおける**【体力】****【運動】**に代わる。

【技】 器用さ、感覚の鋭さ、機敏さ。主に標準ルールにおける**【感覚】****【運動】****【思考】**に代わる。

【心】 思考の回転の早さ、魔力に対する感受性、精神的な頑健さ。主に標準ルールにおける**【思考】****【魔力】****【精神】**に代わる。

3.2.3 副能力値

主に戦闘で使用する副能力値は、能力値から計算で求められます。

それぞれの意味は、標準ルールにおける副能力値と概ね一致します。

【HP】 = **【体】** × 5

ヒットポイント。肉体的、精神的な耐久力、スタミナなどを表す。

HPが0になった時点で気絶し、一撃のダメージが最大HP×2を超えた場合は即座に死亡する。

【IN】 = **【技】** × 2

イニシアチブ。行動優先権。
高い者が常に先手を取れる。

【MP】 = **【心】**

精神点。

攻撃、あるいは防御の判定前に消費することで、攻撃力や防御力を増大させることができる。

【AP】 = (**【体】** + **【技】** + **【心】**) ÷ 3 + **【低い能力値2つの計】**

1ラウンド辺りの行動力 (= ダイスを振れる数)。

【MV】 = 3

1ラウンドあたりの移動力。1APにつき3[m]まで移動できる。

移動以外の行動を取らないのであれば倍になる。

【攻撃力】 = **【体】**

攻撃に成功した時、攻撃力の値だけダメージに計算できる。

【防御力】 = **【体】** × 1.5(端数切り捨て)

攻撃を受けたとき、防御力の値だけダメージを軽減できる。

精神攻撃に対しては**【心】** × 2を使用するが、GMは精神攻撃と物理攻撃の区別をせずに防御力を適用してもいい。

【命中係数】 = $[AP] \div 2$ (端数切り捨て)

攻撃の命中精度。ただし、簡易ドラゴニア単独では使用しない。

元ルールに簡易データを導入する際に使用する。

3.2.4 特殊能力

キャラクターの特性を表す能力や技能を、レベル個まで取得します。

名称の横にXとあるものは、重ね取りすることでXの値が1ずつ加算されていきます。

特殊能力により修正後の値が、1を下回ることはありません。

《白兵装備》

近距離における**【体】**による攻撃時に、**【攻撃力】**が**【体】** × 2になる。

《射撃装備》

中距離以下の対象に**【技】**で攻撃可能。その際、**【攻撃力】**が**【体】** × 2になる。

ただし、攻撃する毎に矢弾の準備に1APを消費する。

《重装》

【防御力】が**【体】** × 2.5になる。ただし、**【MV】**と**【IN】**がそれぞれ-1される。

《カウンター》

受動行動の直後に宣言して**【AP】**を1消費することで、次の行動権を取得できる。

《ハイパーモード》

潜在能力を引き出して一時的にパワーアップする。

1ラウンドの間だけ全能力値が+1される。ただし、次ラウンドの間は-1される。

1日に1回のみ使用可能。

《高速反射》

【IN】が同値のとき、《高速反射》を持っている方が優先して行動できる。

《フェンサーアーツ》

近距離における**【技】**による攻撃時に、《白兵装備》の効果を適用することができる。

《カバーリング》

近距離にいる他のキャラへの攻撃を、代わりに受ける。

《遠当》

中距離の対象を近距離と見做して攻撃可能。

ただし**【AP】**を1消費する。

《トルネードスウィング》

近距離における【体】による攻撃時に、自分以外の1グループ攻撃可能。

ただし、難易度が5になる。

《闘気法》

攻撃あるいは防御時に X 点の [MP] を消費することで、素の [攻撃力] か [防御力] に【心】 $\times X$ を加算することができる。

他の特殊能力による [攻撃力] と [防御力] への修正は無効化される。

《強弓》

《射撃装備》を【体】で判定できる。

《遠射》

《射撃装備》を遠距離まで適用できる。

《撃墜》

中距離以上ある相手から攻撃されたとき、攻撃の種別を問わずに【技】で防御できる。

《速射》

《射撃装備》の [AP] 消費を0にする。

《ヒーリング》

【心】で判定した達成値分だけ、[HP] を回復する。

《リアライズ》

[MP] を1消費して、中距離以下の対象に【心】で攻撃可能。その際、[攻撃力] は【心】になる。

《ブラスト》

[MP] を2消費して、《リアライズ》の効果を1グループに適用できる。

《フォースウェポン》

《白兵装備》と《射撃装備》を、【心】による攻撃時に適用することができる。

《フォースシールド》

[MP] を1消費して、【心】であらゆる攻撃を防御可能。

《テレポート》

[MP] と [AP] をそれぞれ1消費して、近距離～遠距離の任意の場所に移動する。あるいは、対象を移動させる。

回避成功時に宣言して、移動することも可能。

《四脚》 X

地表における [MV] が、 $+X$ される。

《飛行》 X

空中における [MV] が、 $+X$ される。

《水棲》 X

水中における [MV] が、 $+X$ される。

《小体》 X

[HP] の計算式が【体】 $\times (5 - X)$ になる。[攻撃力] [防御力] [MV]、攻撃/防御に使う際の【能力値】が $-X$ される。[命中係数] が $+X$ される。

《巨体》 X

[HP] の計算式が【体】 $\times (5 + X)$ になる。[攻撃力] [防御力] [MV]、攻撃/防御に使う際の【能力値】が $+X$ される。[命中係数] が $-X$ される。

《プレス》 X

X 点以下の [HP] を消費して、中距離以下の1グループに攻撃可能。

【能力値】が消費した HP 分の値に、[攻撃力] が0となる魔法攻撃。

3.3 判定・戦闘

3.3.1 一般判定

判定をする際には、まず使用する能力値を決めます。【体】【技】【心】から適切なものをGMが選択してください。

判定は任意の [AP] を消費して同数の6面体ダイスを振り、4以上の数を数えます。その4以上の数に使用【能力値】を掛けた結果が、達成値となります。

戦闘時においては、[AP] はラウンド開始時に全快します。ラウンド内でどう行動するかにより、[AP] をやりくりする必要があります。

普段(戦闘外)は全 [AP] を消費してダイスを振って構わないでしょう。

$$\text{達成値} = \text{【能力値】} \times 4 \text{ 以上の出目数}$$

3.3.2 ラウンド処理

戦闘はラウンド単位で区切られます。

ラウンド開始時には [MP] と [AP] が最大まで回復し、[AP] がある限り行動が可能です。

全員の [AP] がなくなるか、あるいは誰も行動しなければラウンドは終了になり、次のラウンドが開始されます。

1 ラウンドはおおよそ 5 ~ 10 秒くらいです。

3.3.3 イニシアチブ

行動は常に [IN] の高いキャラクターが優先的に行動をします。[IN] が同値である場合、最大 [AP] の高いキャラクターが優先されます。それすらも同じであったなら、現在 [AP] の高い方を優先します。

[AP] がある限り行動可能なため、[IN] の高いキャラクターが行動してる限り、低いキャラクターは受動行動しかできません。

[IN] の一番高いキャラクターが行動をやめたら、次は二番目に高いキャラクターが行動を開始します。そうやって、全員が行動を終了するまでラウンドは続きます。

一旦行動を終了してから再度、他の (より [IN] の低い) キャラクターが行動しようとしているところに割り込んで行動することも可能です。

3.3.4 移動と位置関係

戦闘時の位置関係は、**近距離**、**中距離**、**遠距離**の3種で表します。これらの実際の距離は特に定義がなく、状況に応じて適当に判断してください。

距離を1つ詰める、あるいは1つ離すためには、1 [AP] 消費します。

つまり、簡易版ドラゴニアの戦闘では [MV] の値は無視されます。

3.3.5 攻撃と防御

攻撃

攻撃は (特殊能力がない限り) 原則として、近距離の対象にしか行えません。

攻撃の判定は一般判定と同様の方法で行いますが、使用する【能力値】は【体】【技】【心】の何れかから、攻撃者が自由に選ぶことができます。

任意の [AP] を消費して同数の6面体ダイスを振り、4以上の数を数えてください。4以上の数に選択した【能力値】を掛けた結果、それに [攻撃力] を加算した値が、最終的な攻撃力となります。

$$\text{最終攻撃力} = \text{【能力値】} \times 4 \text{ 以上の出目数} + \text{【攻撃力】}$$

防御

攻撃を受けた対象は、防御行動を行うことができます。

防御の判定も概ね攻撃と同様に行いますが、使用する【能力値】は攻撃側と同じものでなければなりません。

任意の [AP] を消費して同数の6面体ダイスを振り、4以上の数を数えてください。

4以上の出目の数が攻撃側以上であれば、攻撃は無効化されます。

攻撃側未満であれば、4以上の数に攻撃側と同じ【能力値】を掛けて [防御力] を加算した値が、最終的な防御力となります。

$$\text{最終防御力} = \text{【能力値】} \times 4 \text{ 以上の出目数} + \text{【防御力】}$$

ダメージ

防御で攻撃を無効化できなかった場合、上記の最終攻撃力から最終防御力を引いた値がダメージになります。

この値だけ [HP] を減らしてください。ここで [HP] が 0 以下になれば気絶します。

また、一回のダメージが最大 [HP] \times 2 を超えたならば、その時点で死亡します。

3.3.6 一時ブースト

攻撃、あるいは防御の判定を行う前に [AP] と [MP] を同値だけ消費することで、続く攻撃と防御の瞬間だけ [攻撃力] か [防御力] を強化することができます。

このとき、攻撃力や防御力には、以下の値を加算してダメージ計算を行います。

$$\text{ブースト量} = \text{消費値} \times \text{使用【能力値】}$$

3.4 オリジナルルールへの適用

3.4.1 簡易キャラクター

簡易版ドラゴニアのキャラクターデータは、簡易キャラクターとしてそのまま本来のドラゴニアに転用するこ

とが可能です。

単独での行動は、簡易ドラゴニアと変わらない判定で

処理できます。戦闘においては、【体】【技】【心】はそれぞれ【白兵係数】【射撃係数】【魔法係数】となります。

ここでは使用しなかった[MV]と[命中係数]も、オリジナルルールではそのままの名称で運用します。

3.4.2 ルールの違い

オリジナルルールで動かす場合、簡易版ドラゴニアとは異なる点があります。

- 戦闘時の距離は [m] 単位で処理する
- 簡易キャラクターは、標準キャラクターの攻撃を『半減』や『無効化』することができない
- [IN] が同値の場合、標準キャラクターを優先する
- NPC の特殊能力の数は GM の任意 (レベルに依存しない)

簡易キャラクターも [命中係数] を持ちますが、これは標準キャラクターの受動行動のための存在です。簡易キャラクター自身の防御には一切使用できません。

3.4.3 簡便運用

簡易版ドラゴニアではれっきとした PC 用でも、オリジナルルールにおける簡易キャラクターとは、あくまで

雑魚を簡単に扱うためのルールです。

従って、運用時にはあまり複雑な管理をせず、攻撃方法を一種類に限定するなど簡単な行動を取らせることを推奨します。

また、攻撃時と防御時には必ず全ての [AP] を消費するにすれば、行動回数は一回ずつとして多数の NPC を管理できるでしょう。

3.4.4 簡易キャラクターまとめ

- 行動回数は一回のみ
- 攻撃方法 (白兵/射撃/魔法) も一種類に限定
- 攻撃を受けずに手番が来たら、[AP] と同じ数だけダイスを振って攻撃をする
- 距離が離れていれば何も考えずに全力で近づく
- 先に攻撃を受けたら [AP] と同じ数だけダイスを振って防御して行動終了
- 防御は「防御力 + 達成値」だけダメージを軽減するのみ
- [HP] が 0 になったら戦闘不能
- [MP] は使わず、飾りとして構わない

3.5 サンプル

3.5.1 簡易敵データ

以下は、オリジナルルールから移植した敵データの簡易キャラクター版です。

簡易版ドラゴニアでも本来のドラゴニアでも、どちらでもそのまま使用できます。

ただし敵データは、特殊能力の数が簡易版ドラゴニアのルールには従っていないことに注意してください。

3.5.2 データの見方

種別 キャラクターの分類。データの意味はない

レベル 「3.2.1 レベル」参照

体 「3.2.2 能力値」参照

技 「3.2.2 能力値」参照

心 「3.2.2 能力値」参照

HP 「3.2.3 副能力値」参照

IN 「3.2.3 副能力値」参照

MP 「3.2.3 副能力値」参照

AP 「3.2.3 副能力値」参照

攻撃 攻種に対応した [攻撃力] のこと

防御 [防御力] の略

MV 「3.2.3 副能力値」参照

命中 【命中係数】。オリジナルルールで使用する

攻種 デフォルトで使用する攻撃の種類。白 (白兵)、射 (射撃)、魔 (魔法) のどれか

<p>チンピラ</p> <p>種別: 人間 レベル: 1.5 体: 2 技: 2 心: 1 HP: 10 IN: 4 MP: 1 AP: 4 攻撃: 4 防御: 3 MV: 3 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》</p>	<p>ゾンビ</p> <p>種別: 不死 レベル: 1.5 体: 3 技: 1 心: 1 HP: 15 IN: 2 MP: 1 AP: 3 攻撃: 3 防御: 4 MV: 3 命中: 1 攻種:白</p>	<p>軽装歩兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2 体: 3 技: 2 心: 1 HP: 15 IN: 4 MP: 1 AP: 5 攻撃: 6 防御: 4 MV: 3 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》</p>
<p>重装歩兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2 体: 4 技: 1 心: 1 HP: 20 IN: 0 MP: 1 AP: 4 攻撃: 8 防御: 10 MV: 2 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》《重装》</p>	<p>弓兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2 体: 2 技: 3 心: 1 HP: 10 IN: 6 MP: 1 AP: 5 攻撃: 4 防御: 3 MV: 3 命中: 2 攻種:射 《射撃装備》</p>	<p>魔法兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2 体: 2 技: 1 心: 3 HP: 10 IN: 2 MP: 3 AP: 5 攻撃: 2 防御: 3 MV: 3 命中: 2 攻種:魔 《リアライズ》</p>
<p>馬</p> <p>種別: 動物 レベル: 2 体: 3 技: 2 心: 1 HP: 18 IN: 4 MP: 1 AP: 5 攻撃: 4 防御: 5 MV: 5 命中: 1 攻種:白 《巨体1》《四脚2》</p>	<p>上級軽装歩兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2.5 体: 3 技: 3 心: 1 HP: 15 IN: 6 MP: 1 AP: 6 攻撃: 6 防御: 4 MV: 3 命中: 3 攻種:白 《白兵装備》</p>	<p>上級重装歩兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2.5 体: 4 技: 2 心: 1 HP: 20 IN: 1 MP: 1 AP: 5 攻撃: 8 防御: 10 MV: 2 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》《重装》</p>
<p>重装騎兵</p> <p>種別: 人間 レベル: 2.5 体: 4 技: 2 心: 1 HP: 20 IN: 1 MP: 1 AP: 5 攻撃: 8 防御: 10 MV: 4 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》《重装》 《四脚2》</p>	<p>騎士</p> <p>種別: 人間 レベル: 3 体: 3 技: 3 心: 2 HP: 15 IN: 2 MP: 2 AP: 7 攻撃: 6 防御: 9 MV: 5 命中: 3 攻種:白 《白兵装備》《重装》《四脚3》 《カバーリング》</p>	<p>魔術師</p> <p>種別: 人間 レベル: 3 体: 2 技: 2 心: 4 HP: 10 IN: 4 MP: 4 AP: 6 攻撃: 2 防御: 3 MV: 3 命中: 3 攻種:魔 《リアライズ》《ブラスト》 《フォースシールド》</p>
<p>ゴーレム</p> <p>種別: 無機 レベル: 3 体: 4 技: 3 心: 1 HP: 24 IN: 5 MP: 1 AP: 6 攻撃: 9 防御: 11 MV: 3 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》《重装》 《巨体1》</p>	<p>ヘルハウンド</p> <p>種別: 魔獣 レベル: 3.5 体: 4 技: 4 心: 1 HP: 24 IN: 8 MP: 1 AP: 8 攻撃: 9 防御: 7 MV: 5 命中: 3 攻種:白 《白兵装備》《巨体1》 《四脚1》《プレス5》</p>	<p>ワイバーン</p> <p>種別: 亜竜 レベル: 4 体: 4 技: 4 心: 2 HP: 28 IN: 8 MP: 2 AP: 9 攻撃: 10 防御: 6 MV: 7 命中: 2 攻種:白 《白兵装備》《巨体2》 《飛行2》《プレス6》</p>

この本の内容一覧

- アルドの冒険 特別編

小説風読み物で戦闘の判定を実演

- ルールの追加・修正・解説

基本ルールブックのわかりにくそうな所を詳細解説

あるいは補足や修正、一部追加ルールも

- 簡易版ドラゴニア

ドラゴニアのエッセンスを抜き出し、シンプルに再構築
なんと、この本だけでも遊べるぞ？

敵用の簡易データとして混ぜて遊ぶことも可能だ

竜人現象ドラゴニアがよくわかったら嬉しい本 ver0.11

著者 : MMV3

表紙絵 : NAKA

発行 : インザスカイ

初版 : 2013年8月12日

発行日 : 2014年5月1日

連絡先

e-mail : myzer_eta@inthesky.halfmoon.jp

URL : http://www.geocities.co.jp/myzer_eta/index.html