

『天羅万象・零』ルールサマリー

GM: ゲームマスター。GMは、主にセッション(一回のゲーム)の演出を担当する。その他にもルールの審判、ゲームのシノプシス(粗筋)となるシナリオの作成などもGMが行なう。

PL: プレイヤー。GMではないゲームの参加者のこと。PLひとりにつきひとりのPCを担当する。

PC: プレイヤー・キャラクター。PLが扱うキャラクターのこと。

NPC: ノン・プレイヤー・キャラクター。GMが扱うキャラクターのこと。

【場】: ゲーム内の場面、ストーリーの進行している場、描写されているシーンのこと。

例:「次の【場】は、合戦場のシーンだよ」「村長の話は終わった。これで、この【場】はおしまいしよう」

【登場】: 【場】にPCが登場(出演)すること。

【幕】: セッションを区切る単位。小説でいえば章にあたる。複数の【場】で構成される。

【幕間】: 【幕】と【幕】のあいだ。【因縁】や【業】のシステム的な処理をするフェイズ。【幕】と【幕】のあいだ以外にも設定されることもある。休憩時間も含む。

【因縁】: PCの内面を記述・データ化したものの。思い出やトラウマ、生き方など。

例:〈感情:弱さへの憎しみ〉〈目的:弱者救済〉など。

【気合】: 判定をブーストしたり、技能や能力値を成長させたりとさまざまな用途がある。PCのロールプレイに対して与えられる。

【業】: 業の深さ。【気合】を使用すると上昇する。108を超えると、修羅と呼ばれるNPCになる。

【合気チット】: 【気合】は、実際のゲームシーンでは、【合気チット】という形で渡される。【場】においては【合気チット】は1ポイントの【気合】の代わりとして使用できる。この場合、【業】は上昇しない。

【裁定者】: ゲーム中にほかのPLに【合気チット】を渡す役目を負うPLのこと。ほかのPLが良いロールプレイをしたら【合気チット】を渡してほめよう。

基本ルール

このゲームは、参加している全員が協力してひとつの物語を作り上げ、全員でその物語が語られる過程、できあがった物語そのものを楽しむことを目的とする。

上記の目的を理解しない、もしくは理解するが物語の生成に協力する気のない人間などいないと考えて、このルールシステムは構築されている。

このゲームの最終判断権はつねにGMに帰するものとする。ルールの判断基準は、次の順番である。GMは、ルールにない状況もしくはルールの適用に迷う場合、参考にする。

- ①【場】の雰囲気にあっているか
- ②カッコイイかどうか
- ③作られようとしている物語を阻害しないか
- ④PLの方が有利か

GMに対して次の能力および権力を与える。ただし、できる限り、ルールは公平に正しく運用すること。

- ①ルールの変更もしくは放棄
- ②その場におけるルールの決定
- ③PLが行なった判定の結果の棄却
- ④GMが行なう判定の結果の決定

端数の処理

特に明記されない限り、計算の結果として発生した端数は切り上げとなる。

表記形式

【】内は能力値を、〈〉内は技能名を、()は技などの特殊能力をそれぞれ表す。[]はゲーム用語もしくは計算式を表している。

キャラクター作成

サンプルキャラクターを選択し、データをキャラクターシート(『天羅万象・零』カバー裏を参照)に書き写す。

能力値の意味

- 【体力】: 肉体の力(筋力、耐久力)
 【敏捷】: 肉体のスピード(器用、反応)
 【感覚】: 五感
 【知力】: 知識、理性の強度

【心力】: 根性、第六感

【共感】: 思いやり、感情の多彩さ

【天下】: 知名度および社会身分

副能力値の算出

【活力】

いわゆるヒットポイントで戦闘や事故などのダメージで減少する。

【活力】の上限: 【体力】+【心力】

【霊力】

いわゆるマジックポイントで主に術の使用で減少する。

【霊力】の上限: (【知力】+【心力】)×2

負傷ゲージ

ダメージを受けることができるキャパシティを意味する。

軽傷: 【体力】と同じ個数

重傷: 【体力】÷2個

致命: 【体力】÷4個

死亡: 1個

フルスクラッチ

フルスクラッチを行なう場合はP180を参照すること。

行為判定

行為判定は以下の手順にそって行なわれる。

- ①GMによる判定の有無の決定
- ②GMによる使用する技能の決定
- ③GMによる使用する能力値の決定(指定がない場合は推奨能力値を使用する)
- ④PLは、③によって決定された能力値の数だけサイコロを振る
6面体サイコロを使用する
サイコロはなるべく一度で振ること
- ⑤PLは、使用する技能の段階によって決まる【技能値】以下の目が出たサイコロの数(【成功数】)を数えてGMに宣言する

技能段階	技能値
なし	1
初級	2
中級	3

