

ライト&ダーク・ファンタジーRPG

～ルール・サマリー～

Ver.1.2

『ライト&ダーク・ファンタジーRPG』とは？

＜光と闇＞の神秘の力が存在する中世ヨーロッパ風の世界を
一人の登場人物となって活躍するテーブルトークロールプレイングゲームです！

◆◆◆ プレイヤー・キャラクターの作成 ◆◆◆

『ライト&ダーク・ファンタジーRPG（以下、LDF）』のプレイヤー・
キャラクター（以下、PC）は、作り立てでも一般の大人を大きく上回る能力を
持っています。そうでないと危険なかいぶつとも渡り合えません！

◆PCはだれでも武器による戦闘術と魔術を使えます。ただし、生まれ持った資質や
訓練によって基本的な能力が異なります。

◆現時点では、種族は「人間」のみになります。

◆「能力値」は大きく3種類あります。

- ①基本能力値：＜技＞ 器用さ、素早さ、知覚（五感）に関すること全般
＜力＞ 筋力に関すること全般
＜知＞ 一般知識、魔術知識に関すること全般

※一般的な行為判定、戦闘の基本値として使用します。

※大人が0、老人／子供／病人などはマイナス値となります。

- ②副能力値：＜速度＞ 行動の速さ、走る速さ
＜武器パワー修正＞ 武器ダメージに加算
＜魔術パワー修正＞ 一部の魔術効果に加算

- ③変動能力値：＜体力＞ 武器や罠、毒、病気、攻撃魔術などで減少
睡眠、魔術、薬などで回復
＜魔力＞ 魔術を使うことで減少
睡眠、魔法の品などで回復

◆初期の所持金は、GMの指示がなければ 2,000G とします。

所持金の範囲内で装備品を購入できます。最初から普通の衣服は持っています。

◆武器、防具などには、使いこなすために必要な＜力＞が存在します。

◆◆◆ PCのレベルアップ ◆◆◆

◆1回のシナリオが終了するとレベルアップします。PC作成時はレベル1。

◆レベルアップ時に、次の2項目（両方）を行うことができます。

- ①1D6ポイントを、次の3つに自由に分割加算：速度、体力、魔力
- ②1ポイントを、次のいずれかに加算：武器P修正、魔術P修正

◆◆◆ 一般的な行為判定 ◆◆◆

- ◆能力値+2D6ロールで、GMが指定する目標値以上を出せば成功です。
※能力値はGMから指示します。目標値は公表されない場合があります。
- ◆12（6ゾロ）：決定的成功（クリティカル・サクセス）で必ず成功（例外あり）
- ◆2（ピンゾロ）：致命的失敗（ファンブルで必ず失敗）

◆◆◆ 戦闘 ◆◆◆

- ◆1ターン約10秒で、＜速度＞の大きいPCから行動します。同じ場合は、魔力で比較。
※座席は、GMの左隣から＜速度＞の大きい順に着席しておいてください。
- ◆1回武器攻撃または魔術が使え、武器や物を出す＆しまうことでも1回使います。
- ◆命中判定：＜技＞+2D6ロールで、相手の回避値以上を出せば命中。
 - ・12（クリティカル・ヒット）：相手の防御貫通（防御無効）
 - ・2：さらに1D6ロールで1が出ると武器を落とす
- ◆ダメージ判定：個別の武器ダメージ+武器パワー修正 から
相手の防御力を引いた値が最終ダメージ値。体力から引く。
- ◆PCは体力が0になってもすぐには死亡しないで、戦闘後に1以上に回復すればOK。
なお、体力はマイナス値にはなりません（0で止まる）。
- ◆回避判定：＜技＞+2D6ロールで、相手の命中値以上を出せば回避成功。
 - ・12：1D6ロールして1が出ると追加で相手に攻撃命中
 - ・2：防御効果を無視してダメージを受ける

◆◆◆ 魔術 ◆◆◆

- ◆魔術を使う場合は、通常、呪文を唱える必要があります。また、対象が見えている
必要があります。一般的な効果範囲は、10mです。
- ◆魔術ごとに決められた魔力を消費します。基本1対象のみですが、対象数文だけ魔力
を消費すれば同時に効果を発揮することができます。効果の個別判定は行いません。
最大の対象数は、＜知＞の2倍までです。（例えば、＜知＞3の場合、6対象まで）。
- ◆魔力が0になっても何も起こりません。非常に疲れた状態になるだけです。
- ◆2D6ロールで、2以外で成功です。12が出た場合は、魔力を消費しないで済みます。

◆◆◆ 回復 ◆◆◆

- ◆自然回復：体力は、6時間以上連続で睡眠を取ると2D6回復。1日1回まで。
なお、最低4時間の睡眠を取らないと、睡眠を取るまで3でもファンブル！
魔力は、6時間以上連続で睡眠を取ると全回復。1日1回まで。
- ◆魔術、魔法の品、薬による回復：それぞれの効果を参照のこと。