

ライト&ダーク・ファンタジーRPG

～ルール・サマリー～

Ver. 1.1

「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RPG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怪物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になります。

- 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の指示が無ければ 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秒とし、＜速度＞の速いPCから行動します。同じ場合は、魔力で比較。
- ・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ターン使います。
- ・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）：相手の防御効果を見逃すことができる
 - ・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：防御効果を見逃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、対象数分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（効果判定は1回だけ）。
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とると2D6回復。1日1回まで。
なお、最低4時間の睡眠をとらないと、睡眠をとるまで3でもファンブル！
魔力は、6時間以上連続で睡眠をとると全回復。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。