

ようこそ、冒険の舞台へ

テーブルトークRPGの世界へようこそ！
これはテーブルトークRPGという遊びを紹介したルール集です。
剣と魔法のファンタジーと呼ばれる世界での冒険を作り、楽しむための基本的なルールを掲載しています。

その名もズバリ、『汎用剣と魔法のファンタジーアドベンチャーゲーム基本ルールブック』。(長。)
汎用的、つまりほぼあらゆる剣と魔法のファンタジー世界での冒険を
再現、あるいはサポートすることができるルールブックとなっています。
(あるいはデザイナーはそうしたつもりです！)

ただ、このままでは名前が長いので
Flexible Sword's & Sorcery Fantasy Adventure Game
Rule Book
頭文字を結び合わせてそれっぽく、FSsABと書きエフザビーと読む・・・とデザイナーは提案します。
(以下エフザビー)

エフザビーは様々なファンタジー世界での冒険をサポートできます。
もしもアナタが心に描く魅力的な世界があり、それをこのルールで表現することができたとしたら、
それはゲームデザイナーにとってもっとも喜ばしいことです。

しかし、新しい冒険の世界を一から作り上げるということは生半可な作業ではありません。
全ての人がそれをできるわけでもないのです。
そこでエフザビーは独自の世界観、冒険の舞台を用意しています。
その名も『異世界アスネリア』。

世界を一から作り上げるのが面倒なら、冒険の舞台にはアスネリア世界をお勧めします。
特異な所はほとんどなく、それでいて一般的でかつ、ゲームマスターにはとても使いやすく、
プレイヤーには受け入れやすい世界観を用意しています。(あるいはそうしているつもり・・・以下略)

エフザビーには難しいルールはほとんどありません。(あるいは・・・以下略)
ゲーム経験の少ない(もしくはまったく無い)ビギナーの方にはシンプルかつ分かり易いゲームとしてお勧めできます。
また、ベテランのゲームユーザーには新たな未知と興奮があふれる奥深いゲームを提供できるよう考えられています。

最初はサラッと、本の全体に目を通す程度でよいでしょう。
熟読する必要はありません、必要な所を必要ときに見る程度で充分です。
もちろん、この本をしっかり読むことでルールに対する見識は深まり、理解が強まれば
よりゲームを楽しむための素晴らしい学習となることでしょう。

よいゲームプレイヤーとは、よりゲームを楽しむことができ、
よりゲームを楽しませることができる人のことである。

ゲームの格言

コンテンツ一覧

- 1 ゲームを始めるのに必要なもの 基本的なゲーム用語解説
- 2 ルール解説
 - a. プレイの例
 - b. キャラクター作成
 - c. 判定
 - d. 戦闘ルール
 - e. 魔法のルール
 - f. キャラクターの成長

ゲームを始めるのに必要なもの

*ゲームに参加するメンバー

プレイヤー 2人～5人(6人以上は多いと思われる、1人では寂しい。やってもできないことも無いが)
ゲームの司会進行役を務めるゲームマスター1人

*サイコロ

六面体(1～6の数字が入っているもの)を人数分用意しよう。余分に何個あってもいい。
ゲームマスターが用意してもいいが、各個人が自分で使うものを持ち寄ってもいい。

*ルールブック

ベーシックルール、アイテムデータ、魔法データ、技能一覧、モンスターデータを最低揃え。
キャラクターシート(シート1、シート2、両方必要です)、魔法シート、セフィロトシートを必要な枚数。

*筆記用具

シャープペンシル、消しゴム

*その他、あれば良いと思われるもの

ゲーム中にかける音楽、ジュースを置くコースター、ゲームマスターの情報を隠すマスタースクリーン、お菓子

基本的なゲーム用語解説

ゲーム用語

* ダイス

1～6の数字が書かれた普通のサイコロのことです。本来、単数形はdieですが、基本的に複数で用いられることが多いため、名前が複数形になってしまったようです。(同音異義語の問題もあります)
エフザビーで使うサイコロはこの1～6の数字がかかれた普通のサイコロ1種類だけです。
最低でも1人1個、できれば1人に複数個のダイスがあるといいでしょう。
また、このルールブックでは冗長な表記を避けるため、サイコロの振り方を簡略的に表すことがあります。

ダイスの振り方 3D+2とか、2D-1とか、こういう表記方法について
例えば3D+2だと、サイコロを3つ振り、その合計に2を足す。という意味になります。
2D-1だとサイコロを2つ振り、その合計から1を引く。という意味になります。

* キャラクター

プレイヤーがゲーム内で演じる(ロールプレイする、役割を演じる)キャラクターです。
1人のプレイヤーは1人のキャラクターを受け持つこととなります。
これをプレイヤーキャラクター「PC」と言います。
また、プレイヤーが演じないキャラクターはノン・プレイヤー・キャラクター「NPC」と呼ばれます。

* セッション

エフザビーのテーブルトークRPGを1回通してプレイすることをセッションと言います。
「これでセッション回数も3回目だよ」とか、そんな感じで使います。
セッションには複数人のプレイヤー(3人から5人が適当)と、1人のゲームマスターが参加します。

* プレイヤー

エフザビーのセッションに参加する主なメンバーです。
プレイヤー1人につき1人のキャラクターを演じることとなります。(ロールプレイすることとなります)
セッションに参加するプレイヤーは3人から5人程度が適当でしょう。多すぎると良くありません。

* ゲームマスター(以下略GM)

GMはエフザビーのゲームの司会進行、及び審判を務めます。
また、各セッションのシナリオの準備も大切な役割です。(NPCのロールプレイもGMの役割です)
大抵の場合、GMの作業は1人で行います。

* ルール

テーブルトークRPGはゲームであり、ゲームには明確なルールが不可欠です。
エフザビーのルールはベーシックルールに記載されています。目を通しておくと良いでしょう。
基本的にゲーム中はルールを遵守しましょう。しかし、いかなる場合もGMの判断はルールより優先されます。

* 選択ルール

基礎となるルールだけでは処理しきれない、裁ききれない状況が発生したときに用います。
選択ルールを適用するかどうかはGMの裁量に任されます。

* ダメージ

エフザビーでは、ダメージは何かを減らす数字ではありません。
「ダメージは蓄積され、一定量を超えると」効果を発動する数字です。
また、ゲーム上では様々な種類のダメージが登場します。
ゲーム上では一般的にダメージと言えば「負傷ダメージ」を意味します。
その他のダメージは全て固有の名前で呼ばれ、名前が違うダメージは別物として処理されます。

魔法による「負傷ダメージ」と剣による「負傷ダメージ」は負傷ダメージとして蓄積されますが、
毒蛇の「マヒ毒ダメージ」は「負傷ダメージ」に加算されることはありません。
ナイフに塗られた破壊毒による肉体の損傷は「負傷ダメージ」であり、負傷ダメージに蓄積されます。

* マスタリング

セッション中GMが行う裁定、判断、ゲーム進行を総称してマスタリングと呼びます。
マスタリングはGM以外が行ってはいけません。

* プレイング

セッション中にプレイヤーが行うロールプレイのこと、PCのロールプレイは、そのプレイヤーの専任事項であり、他のゲームの参加者が他人のキャラクターのロールプレイをしてはいけません。
仮にそのキャラクターの自由意志が失われた場合があれば、そのキャラクターは自由意志を発揮できるようになるまでNPCとして扱います。

ルールの基本

- * 計算で端数が出た場合は、特に記載が無い限り切捨とします。
- * ルールブックにいかなるルール、データがあろうとも、セッション中はゲームマスターの判断が優先されます。

a. プレイの例

あるゲームの集まりの日・・・こんな感じでゲームは続く。

GM「それじゃあ、今日のシナリオをはじめよう。キャラクターシートを出してくれ。

名前はなんだっけ？」(GM・・・ゲームマスターの略)

P1(プレイヤー1)「おう、おれは戦士のアークデバインだ」

P2(プレイヤー2)「おれは神官をやっていたっけ、名前はオーラフだよ」

P3(プレイヤー3)「盗賊のグロウだ」

GM「オッケー、それじゃいつものようにストーリーはミクラゲルドの酒場から始まるよ」

アーク「ところでマスター。何か仕事は入ってない？」

GM「いきなり役に入っているなあ・・・ええっと、マスターってどっちのマスター？」

酒場のマスター？ ゲームマスター？」

アーク「酒場のマスターだよ。キャラクターがGMに話しかけちゃまずい」

GM「そりゃそうだ、ええっと『冒険者に対する依頼は、ここ最近入ってないな』だって」

アーク「くっ、そりゃまずい、最近金欠なんだ」

オーラフ「アークさん、この間の仕事の報酬はどうしたんです？ 1000マイドはあったはず」

アーク「シナリオの開始前に新しい武器を買ったらすっからかんだ」

グロウ「どのみち仕事はしないと、働かざるもの食うべからず」

オーラフ「グロウさんは真面目な働き者ですねえ」

グロウ「盗賊働きだけどな」(笑)

GM(うーん、今日のプレイヤーはみんなすごくキャラに成りきって話しているなあ)

アーク「で、ちょいとGM、本気でシナリオ無いわけじゃないよね？」

GM「うん？ ああ、今度はプレイヤーとしてGMに話しかけているのか、大丈夫、ちゃんとシナリオはできているよ。あーと、

酒場のマスターがキミたちに話しかけてくるよ。『依頼はないが、そういえば数日前、北の鉱山で古代遺跡を掘り当てたとかいう話が出ていたな』」

グロウ「なるほど、古代帝国の遺産か・・・それで？ もう他の冒険者が漁った後なのかい？」

GM「いや、そういうわけでも無いらしい。『2、3、オマエさんがたとは別のパーティーが潜ったようだが、結果は芳しくなかったようだ。あるパーティーはリーダーが石像になったって話だし、別のパーティーは入ったっきり消息不明。何とか帰ってきた

パーティーもいくつかのマジックアイテムを持ち帰っただけで、命からがら逃げ帰ってきたようだ』」

グロウ「なかなか手強い遺跡みたいだな。でも、それなら金になるお宝がありそうだ」

アーク「そりゃあいい、最近商人や貴族からの依頼ばかりで、護衛だの人質救出だのばっかりだったからな。たまにはスカッとダンジョンで荒稼ぎと行きたいところだ」

オーラフ「スカッとするかどうかは分かりませんが、興味深いですね。行ってみますか」

グロウ「それじゃあ、街で必要な物資を買ったら出かけよう。場所はどこだっけ？ 北の鉱山？」

GM「北に1日歩いたところにある小さな鉱山の町メーレルというところだよ。鉱山は町にいけばすぐ分かる」

アーク「お宝がオレを待っているぜー！」

GM(ふう、なんとか出だしは良好だな。A4の方眼紙に書いたダンジョンマップを出して・・・と。)

プレイヤーたちはルールブックのアイテム欄を片手に所持品のチェックに余念がない。

とは言ってもそんなに資金に余裕があるわけでも無いので、買ったものと言えばグロウが買ったたいまつ5本とオーラフが買ったヒールポーションが1個だけだった。

GM 「さて、ミクラゲルドの町を出て1日が経った。キミたちはそろそろ日も暮れようかという頃にメーレルの町に到着した。なかなか大きな町のようなね。大通りは夕ご飯の材料の買出しにいそむ主婦や、仕事帰りと思われる鉱夫、職人でごった返している」

アーク 「そろそろ夕暮れだって？ そりゃいけない、とっとと宿を見つけなれば」

オーラフ 「我々は宿を探します。GM、どこか適当な宿は見当たりませんか？」

GM 「そうだね、大通りに大きな看板を出している『青銅の鹿亭』という酒場が見えるね。見ると1階が食堂兼酒場、2階が宿になっているようだ。規模的には小の中と言ったところか」

グロウ 「別に問題はなさそうだな、入ってみよう」

GM 「オッケー、それじゃ中に入ってみると店は結構繁盛しているようだね。仕事帰りの男たちが酒を飲んでいるのが見える。あとは・・・そうだね、部屋の片隅に冒険者のグループも見えるよ」

グロウ 「どんな冒険者かな？ よく観察したい」

GM 「身なりのござっぱりとした連中だ。冒険者としては中堅と見えるね。戦士3人に魔法使い1人と行ったところだね」

アーク 「ふむ、連中も例の古代遺跡を探索に来たやつらか」

オーラフ 「話を聞いてみたいですね」

GM 「おおっと失礼、そこでウェイトレスのおばちゃん来るよ『はいはいお客さん、泊まりかい？ それとも酒と食べ物かい？！ 泊まるんならあたしに言っとくれ。うちは素泊まり先払い。一晚30だよ』と言ってくるよ」

アーク 「一晚30か、いいだろう『泊まりだ、3人頼む』」

GM 「『毎度あり！』とおばちゃんは金を受け取り、適当に宿帳をつけると『部屋は2階上がったすぐのところ、扉に鹿が3匹描いてあるところだ！』と言って、アークにキーホルダーが3つ付いた鍵を渡すよ」

アーク 「すまん、それと早速酒を少し持ってきてくれ」

GM 「おばちゃんは空いている席を指差し、『そこで待ってな！』と言うとドカドカと店の奥に戻って行ったよ」

オーラフ 「ずいぶんとこった設定の宿だねえGM。時には『宿、見つけた、泊まった、んで次の朝』で終わらせることが多いのに、何か裏があるのかな？」

GM 「んー、今回は余裕があったからなんとなく作ってみただけ。まあ確かにこんな宿の設定までいちいち作ることはめったにないけどね」

グロウ 「まあまあ、たまに凝った設定を作ったからって、何か裏があると勘ぐるのも野暮ってmondだよ。ところでGM。オレは酒場にいる別のパーティーと話しかけたいんだけどいい？」

GM 「ああいいよ」

グロウ 「ええっと、『やあやあ冒険者の兄弟、最近の収穫はどんなもんだい？』と話しかけてみる」

GM 「そうすると、相手パーティーのリーダーらしき人物が応答するよ。『たいしたことは無いね。ここの鉱山で掘り当てられたって言う遺跡に行ってみたけど、敵は強いは畏はキツイはで、骨折り損のくたびれもうけさ』」

グロウ 「それで？ どんな敵や畏だったんだい？」

GM 「(うーん、自分たちが命からがら持ち帰った情報をそんなに簡単に教えてくれるとは思えないので・・・)」

GM 「リーダーらしき男が喋ろうとしたけど、魔法使い風の男がそれを止めたよ。」

『リーダー。情報とは貴重なもの、むざむざと他人に与えることは無い』」

グロウ 「うーん。どうしても聞き出したいな・・・GM、その魔法使いさんと交渉したい。」

『オレは情報がどれだけ貴重なものか知っている。そして時には代価を払うことも知っているよ』と」

GM 「むむ、うまい言い回しだな・・・それじゃ魔法使いの男はこう言うよ『代価200、それで情報を提供しよう』」

グロウ 「『100、それでどう？』」

GM 「うーん、値切るんだね。それじゃあ知力ロールをしてみてください、あと、交渉に使えるような技能があったらレベルを足してもいい」

グロウ 「世渡り上手の技能を、レベル1で持っているよ」

GM 「準備がいいな・・・それじゃあレベルが1だから、知力ロールの結果に+1だね」

グロウ 「いでよ良い出目！ (サイコロを1つ振った)出目は5か、知力の5の所は・・・7だ。」

世渡り上手の技能レベルをプラスするから結果は8！」

GM 「こっちは魔法使いのデータで知力判定・・・コロコロと、結果は5か。うーん。8と5じゃ勝負は決まったね。グロウの勝ちだ、交渉はうまく運んだようだよ。100で教えてくれるって」

グロウ 「よし、払うよ(キャラクターシートのお金を減らす)」

GM 「『そうだな・・・まずどこから語るか・・・』魔法使いの男は重々しく語り始めたよ」

以上、とりあえずこの冒険はここでストップしておきます。
ゲームはこのような感じで進んでいきます。
中で、いくつかの耳慣れない言葉が出てきていると思いますが、それも追って説明されます。

次に、このようなゲームを行なうためのさまざまな準備を解説していきます。

b. キャラクター作成

ここではキャラクターの作り方を紹介していきます。
テーブルトークRPGでは、ほとんどの場合1人のプレイヤーが1つのキャラクターをプレイし(演じ)ます。
基本的にプレイヤーが演じるキャラクターは自分で作ります。自分で演じたいキャラクターは、自分が一番よく知っているからです。

けれど、時にはGMがキャラクターを作っておくこともあるでしょう。
ゲーム時間があまり無いときは、キャラクター作成の時間すらおしいことがあります。
そういう時は、GMがキャラクターを作っておいても良いでしょう。

それでは、実際にキャラクターを作ってみましょう。
どんなキャラクターを作りたいか、プレイしたいかイメージしてみてください。
映画やアニメ、ゲームやマンガや小説と言った、様々なメディアに登場するキャラクターをイメージするのもいいでしょう。もちろん、自分のオリジナルイメージがあるのなら、それに越したことはありません！

そしてそれを次に形にしていきます。
しかし、最初はそれほど強いキャラクターを作ることはできません。
キャラクターたちはヒーロー候補と言ったところです。まだまだヒーローではないのです。
かれらはこれから成長していきます。
キャラクターの成長は、ゲームの1つの醍醐味でもあるのです。

コラム GMへ

最初、作ったばかりのキャラクターはそれほど強くありません。一般人よりは確実に強い程度です。
けれどもGMによっては、そんなキャラクターでは到底乗り越えられないような波乱万丈の冒険譚を考えている人もいます。そんなGMは、プレイヤーに最初から少しばかり強いキャラクターを作ってもらいましょう。
具体的にはキャラクター作成時の「初期経験値ボーナス」の全てに+10、もしくは+20するというやり方があります。

「初期経験値ボーナス」が3D-5から3D+3に、もしくは3D+13になることとなります。
ただ、あまりに強いキャラクターを最初に作ってしまうと成長の楽しみがなくなる(冒険を続けてもキャラクターに変化がほとんど無い!)ことには注意してください。

キャラクターデータの解説

基本生体値・・・肉体の頑強さをあらわす。身体の高さや生命力の強弱もここに含まれる。
高ければ高いほど、強靱な肉体を持つことになる。

基本心理値・・・精神的な強さをあらわす。知性とは関係がない。
高ければ高いほど、いかなる事態にも対応できる強い心を持つことになる。

耐久値・・・そのキャラクターがどれだけの負傷、あるいは毒物に耐えられるかどうかを示す。

気力値・・・精神的余裕、あるいは精神力の大きさをあらわす。
高ければ高いほど、より精神的な疲労に対して耐えられる。

最大マジック値・・・魔法や神秘の技を使う際に必要な「エネルギー」をどれだけ体内に納めておくことができるかをあらわしている。

運・・・そのキャラクターの運の良さをあらわす。判定ロールの際、運を消費すると消費した点数、1点につき1個、余分にダイスを振ることができ、好きな出目を適用できる。

ロール表

- 戦闘・・・どれだけ戦い慣れているかをあらわす乱数表。
戦闘の数が大きいほど、よりうまく戦えるということになる。
戦闘が高いキャラクターは、戦いの全てにおいて有利であろう。
- 腕力・・・キャラクターの筋力をあらわす乱数表。
腕の力に代表される筋肉の強さをあらわす。
細身に見えても、全身の筋肉を上手に扱える者はより大きな力を発揮できるだろう。
- 運動力・・・キャラクターの運動能力をあらわす乱数表。
この数字が高いキャラクターはより素早く、より速く走ることができる。
また、綱渡りのようなバランス感覚を必要とされる行為や、忍び足といった行為の上手い下手もここで判定する。
- 精神力・・・集中力や、心の強さ、魔法の力に対抗したり、制御したりできるかどうかをあらわす。
眠気に耐えたり、痛み気絶せず、立ち続けようとしたりする判定はここです。
- 知力・・・キャラクターの知性をあらわす。
知識の総量はもとより、商売の交渉する場合、または複雑なロープの結び目を解く際に用いられる。知的作業の成功率を出す判定はここです。
- 魔力・・・魔法の力をどれほどもっているかをあらわす。
魔力が強いキャラクターは、より強力な魔法使いとなるだろう。

キャラクター作成方法

まず、全てのキャラクターは以下の初期データを持つ。

基本生体値 20

基本心理値 20

運 10

ロール表	1	2	3	4	5	6
戦闘	1	2	3	4	5	6
腕力	1	2	3	4	5	6
運動力	1	2	3	4	5	6
精神力	1	2	3	4	5	6
知力	1	2	3	4	5	6
魔力	1	2	3	4	5	6

ロール表、と書かれた所の右横の大きな数字、1、2、3、4、5、6は、サイコロそのものを表している。
他の小さな数字はキャラクターの初期データの一部である。

(魔力の欄の下に空欄が1つありますが、予備の欄です)

つまり、キャラクター製作の初期状態では、基本生体値、基本心理値に20点 運に10点 各ロール表のそれぞれの空欄に1、2、3、4、5、6の数字が入ることになります。この段階では技能はありません。

(このデータはアスネリア世界の人間の平均値でもあります)

次に、各能力値、ロール表、技能 に使える「初期経験値」を作ります。

3D-5(サイコロを3つ振った合計値から5を引くの意)を10回振ります。13から-2までの数字が10個できるはずですが。

次に、この10個の初期経験値を、基本生体値、基本心理値、戦闘、腕力、運動、知力、精神、魔力、技能欄の好きなところに好きな数字を割り当てて行きます。(運のみ最初は増やせません！)

最前線で戦う屈強な戦士系キャラクターを作りたいのなら基本生体値と戦闘と腕力の所に良い初期経験値を割り当てるといいでしょう。また、魔法使い系のキャラクターを作りたいのなら、基本心理値、精神力、魔力の所に良い初期経験値を割り当てましょう。

魔法使いは技能をたくさん取らなくてはならないので、技能欄にもなるべく良い初期経験値を割り振るといいでしょう。あまり良くない初期経験値は、それほど自分に必要が無いものや、自分のキャラクターが苦手とする分野に割り当ててしまいましょう。苦手分野は誰にでもあるものです。

初期経験値は10個あるで、必然的に1つ余るはずで、この初期経験値はフリー初期経験値です。好きなところにさらに割り振ってしまいましょう。(出目が悪かった初期経験値を1ヶ所に集中するのもあります)

次に初期経験値を使い、各能力値、ロール表を強化します。基本生体値、基本心理値は初期経験値1点につき、+1されます。もしも基本生体値に初期経験値を10点つぎ込んでいたら、基本生体値が10点増えるのです。マイナスの初期経験値を割り当てていたら、しっかりマイナスされます。初期経験値-2を基本生体値に割り当てていたら、基本生体値が-2されるのです。少し虚弱体質気味になります。

基本生体値と基本心理が決まったら、次に耐久値と気力値と最大エナジー値を算出します。耐久値は基本生体値と同じ数になります。気力値も基本心理値と同じ数です。最大エナジー値は基本心理値の1.5倍になります。

次にロール表を強化しましょう。割り当てた初期経験値を、1~6の欄に好きなように分割して足してください。例えば戦闘に初期経験値6を割り当てたとします。そうすると1~6の欄の6つの数字に1点ずつ加算してもいいでしょう。この場合、初期値の1、2、3、4、5、6が2、3、4、5、6、7に強化されます。最後の6だけに初期経験値を足して1、2、3、4、5、12という具合に強化するのもあります。もちろん、ロール表にマイナスの数字を割り当てた所も計算しておきましょう。少々ロール表の一部がパワーダウンしますが、それはそういう行動が平均的なデータより苦手であると表現しているといえます。(運動ロールの欄の数字が平均値より小さければ、平均的なレベルより運動が苦手だということなのです)

次に初期経験値で技能を買きましょう。別項の技能一覧を参照してください。初期状態ではどんな技能を取ることも出来ます。魔法使いなら魔法使い系の技能を取らなくてはなりません。戦士なら、自分が扱う武器の技能を取っておくと便利です。

レベル1の技能は初期経験値1点で取れます。技能のレベルを上げたい時は、以下の方法で経験値を消費します。成ろうとしているLV+今までその技能に消費した経験値=必要な経験値
必要な経験値を消費すれば、技能LVが上がります。

例えば、技能が無い状態からLV1にするには成ろうとしているLVは1、今までその技能に消費した経験値は0足して、1。よって、技能LV1にするには経験値を1点消費すればいいことになります。

必要経験値の表

技能無しからLV1になるには・・・経験値	1点消費	そのレベルへの経験値総計	1点
LV1からLV2になるには・・・経験値	3点消費		4点
LV2からLV3になるには・・・経験値	6点消費		10点
LV3からLV4になるには・・・経験値	10点消費		20点
LV4からLV5になるには・・・経験値	15点消費		35点
LV5からLV6になるには・・・経験値	21点消費		56点
LV6からLV7になるには・・・経験値	28点消費		84点
LV7からLV8になるには・・・経験値	36点消費		120点
LV8からLV9になるには・・・経験値	45点消費		165点
LV9からLV10になるには・・・経験値	55点消費		220点

以下、LVが上がり続ける限り、必要となる経験値も増えていきます。

さて、残る空欄、耐久値 気力値 最大エネルギー値 を埋めていきます。

耐久値は基本生体値と同じ数です。

気力値は基本心理値と同じ数です。最大エネルギー値は基本心理値の倍になります。

これでキャラクターは出来上がりました。冒険の旅に出発です・・・！

っと、慌てない慌てない。冒険の旅には様々な道具が必要です。

凶悪な怪物と戦うための武器や、身を守るための盾や鎧も必要でしょう。

全てのキャラクターは冒険の旅に出る軍資金として金を1200持っています。

アイテム欄を見て、欲しいアイテム、必要なアイテムをここで買っておきましょう。

例

新人ゲームプレイヤーのAくんは、キャラクターを1から作ることにしました。

まずサイコロを振って初期経験値を作ります。3D-5、サイコロを3個振って、その合計値から5を引いた値を10個作ります。結果は2、6、9、7、6、6、6、6、4、4、です。

AくんはGMと相談した結果、今回の冒険では戦士をやることにしました。

基本生体値に9、基本心理値に4、戦闘ロールに7 腕力ロールに6、運動ロールに6、知力ロールに6、

精神力ロールに6、魔力ロールに4、技能に6をそれぞれ割り振りました。

残る初期経験値0は・・・ルール上は基本生体値に割り振ったことにしました。何の変化も無いですが。

キャラクターシートにデータを書き込みます。基本生体値29、基本心理値24、耐久値29、気力値24、

最大エネルギー値36、運10です。

次にロール表の空欄を埋めます。

戦闘ロール1・2・3・4・5・6を、2・4・4・5・6・7にしました。

腕力ロールは1・4・4・5・6・7、その他のロール表も、運動ロールは2・3・3・5・6・8に、知力ロールは1・2・3・4・7・10に、精神力ロールは2・3・4・5・6・7に、魔力ロールはを3・3・4・4・5・6にしました。

技能は剣技能レベル2、盾技能レベル1、手当レベル1をとりました。

お金が1200あるので、アイテム欄でアイテムを買います。

ショートソード価格200、ナイフ価格30、スモールシールド価格200、ソフトレザーアーマー価格300です。

残ったお金170でマント価格50、水袋価格40、小袋価格20、旅行食4日分で価格40を買いました。残ったお金は220です。

魔法使いキャラクターに関する追記

魔法使いキャラクターを扱うプレイヤーには、キャラクターシートの他に魔法シートも渡しておいてください。

魔法シートには技能欄の追加がありますので、ここに魔法系の技能を書き込むといいでしょう。

シートの上にある1から100までの数字の表は、エネルギーの保有量を管理する表です。

このゲームではエネルギーの量の増減が激しいため、この表の上に何か目印になるものを置いて現在のエネルギー量を管理するとよいでしょう。目印には、少し重量があって、小さくてつまみやすいものの方がいいです。

プレイの基本

TTRPGを遊ぶプレイヤーは、いくつかの基本的なルールを守らなくてはなりません。
TTRPGを遊ぶプレイヤーは、自分のキャラクターに行動させる場合、「宣言」という行為をしなくてはなりません。
プレイヤーは自分のキャラクターの行動をみんなが分かるように表現しなくてはならないのです！
これを「宣言」といいます。

「〇〇はそのドアに罫があるかどうか調べるよ」

「〇〇は敵のゴブリンに忍び足で接近するよ」

と、言う必要があるのです。言っていないのに「言っていないけどやったんだ」とは認めてもらえません。
宣言は行われていないのならば、無効です。キャラクターは行動していないと見なされます。
あとは常識で判断しましょう。

コラム 常識で判断

TTRPGのルールにはよく「あとは常識で判断してください」と書かれているものがあります。
例えばそれは次のような例です。

宣言は、それほど厳密に行わなくて良い場合もあります。

水を飲んだりしているとか、そういうことはいちいち宣言しては大変です。水が普通に手に入る地域ならしくて良いでしょう。水の量が重要になる冒険では、GMが水の使用量を毎日説明してあげるといいでしょう。

(私は呼吸します。とか、いちいちプレイヤー全員が言っていてはゲームになりません。空気はたいていあります)

1ヵ月旅をしている人が「食事をしていると宣言しなかったから君は餓死した」などと言うのはいかな物かと思いません。・・・キャラクターは餓死する前にこう思うでしょう？「食事をしたい」と。

どうしても食事に関してGMがどうこう言いたいのでしたら「ところで、キミのキャラクターは酷く腹が減っているよ」

と、言ってあげるべきでしょう。周りの人だって何も言わないからって仲間が餓死するさまを見届けるだけなんて、ありえないでしょう。

ここでいう常識とは「誰もが知っている知識」の意味ではなく「普遍的な感性」の意味で使っています。

ダイスのふりかた

ダイスは公明正大に、誰もが見える形でふりましょう。

テーブルの上でダイスをふってよく落とす人は、手の平大の器のようなものを用意して、そこにダイスを投げ込むようにするといいかもしれません。また、不正はどんなゲームでも厳禁です。

c. 判定

テーブルトークRPGは、プレイヤーとGMのやりとりで進んでいきます。

「a. プレイの例」で見られるように、「私(のキャラクター)はこうするよ」「僕(のキャラクター)はこう言うよ」と言った具合に、自分のキャラクターの行動をGMに告げ、それに対するGMの応答で進みます。

もちろん、GM側からアクションが起きることもあります。「君たちに話しかけてくるヤツがいるよ『旦那方、面白い話があるんですがね』だってさ、なんて答える？」等です。

ほとんどの場合、PCの行動は「やろうと思えば実行できて成功する」ものです。

棚にある瓶をとる、落ちている剣を拾う、宿を取る、目的地まで歩いていく……。

このような行動を取る場合、たいていの人間はそれを苦も無く実行できるでしょうし、失敗することもごく稀でしょう。

しかし、冒険の旅はこのようなまったくリスクの無い行動だけで構成されているものではありません。

冒険の旅では、一か八かのスリリング溢れる行動が連続します。成功するか失敗するか、やってみないと分からない行動が多いはず！

(また、腕の良いGMなら、そういったスリリングな展開を多数用意することができるでしょう！)

制限された時間の中で鍵を開ける、次々と飛来する矢から身を守る、迫り来る怪物を仕留めるべく罠をしかける……
こういった行為は、「成功するか失敗するか」わかりません。

このような行動が「成功するか失敗するか」を判断するために、エフザビーは「判定」というルールを用意しています。「判定」のルールは簡単です。GMが定めた「難易度」を「判定値」が上回ったかどうかで判断されます。(同数の場合、PCを有利にするよう判断します)(PC同士なら、判定しなおしてください)

「難易度」の中身は様々です。例えば単純な錠前を針金一本で開錠するには難易度4程度が適当でしょう。

また、よくできた錠前なら難易度8ぐらいはあることでしょう。そして王国の宝物庫にかけてあるような錠は難易度20はあるようなものかもしれません！

GMによってはさらに難易度を変化させてきます。地面がグラグラと揺れていたら錠開けの難易度はさらにプラス2くらいされるかもしれません。もしくは手元が暗くてよく見えなければますます難易度は上がっていきます！

他にも難易度には様々なものがあります。

人間が作る難易度もあります。腕のいいギャンブラーのイカサマ(ずる)を見破るには、そのギャンブラーが作るイカサマの「難易度」が重要になってきます。また、PCを文字通り罠にかけようとする邪悪なゴブリン等は原始的ながらも「難易度」を持つ罠を仕掛けていることでしょう！

プレイヤーはこの難易度に挑戦しなくてはなりません。

さあ、「判定値」で「難易度」を打ち破りましょう！

「判定値」は大抵の場合、ロール表と技能で決まります。

GMは、これから行おうとする行動に相応しい能力をプレイヤーに告げます。

戦闘、腕力、運動力、知力、精神力、魔力の6つのどれかです。誰かと腕相撲をするなら腕力、アクロバットを華麗に決めたいなら運動力、難しい古代の碑文を読むのは知力、眠気に耐えるのは精神力……等々他にも使い方はいろいろとあるでしょう。(キャラクターによってはその他のロール欄があることもあります)

さあ、ロール表を使いましょう。サイコロを振り、判定値を出すのです。

このような行為を、ルール上では「ダイスロール」と呼びます。ただ「ロール」と呼んでも結構です。

キャラクターシートにこのような図があるはず！

ロール表	1	2	3	4	5	6
戦闘						
腕力						
運動力						
精神力						
知力						
魔力						

欄の一番上に最初から書かれている数字は、サイコロそのものを表しています。この数字1 2 3 4 5 6は、それぞれそのままのサイコロの出目を示しています。この欄を「ダイスナンバー」と呼びます。

戦闘、腕力、運動力、精神力、知力、魔力はそのキャラクターの能力を表しています。それぞれ横の6つの空欄も合わせて「戦闘ロール」「腕力ロール」「運動力ロール」「精神力ロール」「知力ロール」「魔力ロール」と呼ばれます。

ここでは空欄ですが、実際にゲームをプレイしている時は、数字が入っているはずです。

例えば『「戦闘ロール」を行ってください』と言われたとしましょう。プレイヤーはサイコロを1つ振ります。振ったサイコロの目と、同じ数をダイスナンバーから見つけ、ダイスナンバーの下の戦闘ロールの欄を見つめます。その欄の数字が「戦闘ロール値」となります。

さて、これでロール値は出ました。

そしてここでさらに朗報があります。プレイヤーは自分のPCの技能欄を見てください。何か使える技能があれば、ここでダイスロールの結果に技能レベルを足すことができるのです！

野山に生える薬草を上手に見分ける。このような行為には、知力ロールの結果に薬学の技能レベルを足すことができます。例えば知力ロール値が5、薬学技能レベルが3なら、判定値は8になります。

正体不明の薬草も、その薬効を知るのに必要な難易度が8なら、これでキャラクターはその薬効を知ることができるのです！

鍵開けなら錠前師の技能を足せるでしょう。また、プレイの例のように「世渡り上手」があれば知らない人との突然の交渉も有利に運ぶことでしょう。「畏」を見破りたいのなら、畏技能のレベルが使えます！

判定値が難易度を上回れば、行動は成功したと見なされます。

鍵は開き、畏は安全に解除され、薬の効能は分かり、古代の碑文はその深遠の知識を与えてくれます！

不幸なことに、判定値がマイナスになってしまうこともあるかもしれません。

マイナスになった判定は、その時点で自動的に失敗したと判断されます。

下回れば、行動は失敗したと解釈され、恐ろしい結果が待ち構えていることでしょう。

矢が腕に刺さり、落とし穴に落ち、受身に失敗し足を怪我して、お金はスリに盗られ、眠り薬で眠ってしまい、古代の碑文は意味不明な落書きにしか見えないのです！

ゲームを進めていくと魔法の力などで「ロールに+Xのボーナス」という表記に遭遇することでしょう。

これはロール表でサイコロを振り、出た数字に足すもののことです。

例えば「腕力ロールに+2のボーナス」とあった場合、サイコロを振り、腕力ロールから数字を出してその数字に2を足すこととなります。

ラッキー判定

判定の中には、「このPCは、この行動、元々成功しやすいだろう」とか「今までの冒険からして、ここでのこの作業は得意だろう」ということもあるでしょう。

(例えば、普段から仕事をしている図書館で調べものをするさいの知力判定などです)

GMは選択ルールとして「ラッキー判定」を導入してもいいでしょう。

ラッキー判定とされた判定は、いつもより余分にサイコロを振れます。

ラッキー判定1と言え、サイコロをいつもより余分に1個、ラッキー判定2となら、いつもより余分に2個振れます。

(ラッキー判定は2程度までにしてください。これ以上だと振る意味がなくなります)

そしてプレイヤーは、サイコロの出た目の中から、好きな物を適用することができるのです。

ただ、もしもGMがラッキー判定を採用するにしても、あまりたくさん使わないでください。

いいところ、1人のプレイヤーに1セッションで1回程度にしておかないとゲームが面白くなってしまいかもありません。

真逆のアンラッキー判定というものをに入れてもいいでしょう。

アンラッキー判定2は、いつもより余分に2個サイコロを振り、最もそのPCに不都合な出目をGMが選び、適用します。アンラッキー判定は、シナリオ中に何回あってもいいでしょう。ただし、必要性が薄いのに濫用するとみんなに怒られますのでご注意ください。

★アンラッキー判定に運を使った場合。

運を1点使うことで、余分に振るサイコロの数を1つ減らすことが出来る。とします。

GM用難易度早分かり表

行為のイメージ	難易度
それほど難しくない	3
普通に難しい	5
かなり難しい	7
達人ならいける	9
達人でも五分五分	1 2
達人でも厳しい	1 5
あまりにも難しい	1 8
神技が要求される	2 1
神技でも厳しい	2 4
不可能に挑戦する人々	3 0

コラム GMへ

ダイスロールによるハラハラドキドキの判定、これはエフザビーのゲーム上、一番重要な肝になります。GMは時に難易度をプレイヤーに教えなくても良いでしょう。難易度を教えないことで、「その行為が成功したか失敗したか分からない」という状態を作り出せます。侵入者を見つける鳴子の罠はどうでしょう？ もしかしたら解除に失敗し、鳴子は敵のボスの耳元で鳴っているのかもしれませんが！ しかし、自分たちが罠を発動させてしまったかどうかを、PCには知る術がないのです。解除できたと思いついで悪党の砦に飛び込んだら、敵が気づいていて待ち構えていた・・・という展開もありえます。

様々な判定方法

キャラクターが走る速度を判定する場合について

キャラクターがどれだけ早く走れたかは、通常、運動ロールで判定します。算出方法は以下の通りです。

「運動ロール」＋「鎧のよけ修正」を算出する。(最低でも1)
その結果を10倍にしたものが、移動できる距離(メートル、m)である。
(運動ロールの結果が6、鎧のよけ修正が-4なら、1ラウンド10秒間に20m移動できるということ)

しかし、これでは走るたびに早さが違い過ぎるという奇妙なことになってしまいます。元々このルールは「何が起こるか予見しにくい状態」を再現するためのものであり、ここでの速力とは「足場が暗いダンジョン内を全力疾走」とか「混み合った繁華街をギャング団に追われつつ逃走」している状態を再現する物でした。ダンジョン内では足場はメチャクチャです。繁華街では次の瞬間には目の前に馬車が飛び出てくるかもしれません！常に一定のスピードで走れるわけではないのです。

しかし、そんな場所ばかりで走るわけではありません。広い土地で、騎馬隊に追いかけられながら走るということもあるでしょう。こういう時のために「平均速力」を算出しておいてもいいでしょう。「平均速力」は運動ロールの場所にある6個の数字を全て足し、6で割ることで出します。端数は切り捨ててください。

「平均速力」＋「鎧のよけ修正」を算出する。(最低でも1)
その結果を10倍にしたものが、移動できる距離(メートル、m)である。

また、「繁華街を逃げるが、よく知っている場所でもある」ということもあるでしょう。こういう時は「そのPCにとっては運よく土地勘があるので、運1を使った判定にしてくれ」とGMが宣言してもいいでしょう。プレイヤーはサイコロを普段より1個余分に振り、好きなほうの出目を使うことができます。これもまた、ラッキー判定の1つでしょう。

戦闘ルール早見表

戦闘中、時間経過は「ラウンド」という単位で表される。

1ラウンドは10秒。各PCは、1ラウンド中に1回だけ行動できる。

行動順番を決める方法はいくつかある。

敵と味方の中でリーダーを決めておき、リーダー同士が戦闘ロール値で勝負する。

勝った方のチームが先に行動できる。というやり方。

(チーム内での順番はリーダーから時計回りに行う。あるいは必要なら順番を入れ替えて行動しても良い)

また、各キャラクター全てが戦闘ロール値を出し、数字の大きい者から行動するというやり方もある。

どのやり方で行動順を決めるかはGMが定める。

1ラウンドにできる行動は

- * 攻撃
- * 武器の持ち替え
- * 武器のため(溜め)
- * 移動
- * 魔法の使用
- * 自我マーカー移動
- * アドリブ行動

のどれかである。

あるいは10秒以内に行える行動なら、PCは様々な行動をとることができる。

(落ちていた武器を拾う、捕虜の縄を切っていく、ポーションを飲む・・・等)

行動せず、何もしないということを選択しても良い。

行動に複数ラウンドがかかることもある。アドリブ行動に必要なラウンド数はGMがその場で判断すること。

(敵が迫るなか、城門を急いで閉じようとする。船の帆を切り落とす為、マストに上がる。など)

* 攻撃

キャラクターは1ラウンドを使い、目の前のターゲット1体を攻撃する。

以降、攻撃した者を攻撃者、攻撃されたターゲットを防御者と表記する。

1 攻撃成功度算出

攻撃者が「戦闘ロール」+「武器の技能LV」+「武器の命中修正」で「攻撃成功度」を出す。

攻撃成功度がマイナスであった場合、自動的に失敗したと判定する。

2 防御成功度算出

防御者は「よけ」「武器受け」「盾受け」の3つから、防御行動を1つ選ぶ。

「よけ」に成功したら、防御者は一切ダメージを受けない。

「武器受け」に成功したら自分の装甲点に武器受けに使った武器の技能LVを加算できる。ダメージは受ける。

「盾受け」に成功したら、自分の装甲点に盾の装甲点を加算できる。ダメージは受ける。

「よけ」「武器受け」「盾受け」のどれを行うかを選んだら、次に防御成功度を出す。

よけ→「運動ロール」+「防具のよけ修正」=防御成功度

武器受け→「戦闘ロール」+「武器の技能LV」+「武器の命中修正」=防御成功度

盾受け→「戦闘ロール」+「盾の技能LV」+「盾の盾受け修正」=防御成功度

防御成功度がマイナスであった場合、自動的に防御は失敗と判定する。

3 攻撃成功度が防御成功度を上回った場合

攻撃は成功したと考え、⑤のダメージ決定にうつる。

4 防御成功度が攻撃成功度を上回った場合

防御が成功したとする。

「よけ」に成功したら、防御者は一切ダメージを受けない。

「武器受け」に成功したら自分の装甲点に武器受けに使った武器の技能LVを加算できる。

「盾受け」に成功したら、自分の装甲点に盾の装甲点を加算できる。

武器受け、盾受け、共に『ルール上、敵の攻撃を受け止めているとする』ため、次のダメージ決定に移る。

5 ダメージ決定

攻撃成功度が防御成功度を上回った時と、防御者が「武器受け」「盾受け」に成功した時、攻撃者は以下の方法で防御

者にダメージを与える。

「腕力ロール」 + 「武器のダメージ修正」 = ダメージ

ダメージから装甲点を引いたものが、最終的なダメージとなる。
一般的に武器によるダメージは、負傷ダメージとして処理される。

* 武器の持ち替え

手持ちの武器を、持っている他の武器と交換する。

* 武器のため(溜め)

弓矢やクロスボウに見られる行動。矢をつがえ、敵に的を絞るのに数ラウンドかかる。

* 移動

移動できる距離はメートル単位で表される。

「運動ロール」 + 「鎧のよけ修正」を算出する。(最低でも1)
その結果を10倍にしたものが、移動できる距離(メートル、m)である。
(運動ロールの結果が6、鎧のよけ修正が-4なら、1ラウンド10秒間に20m移動できるということ)

* 魔法の使用

ほとんどの魔法は、使うと1ラウンド(あるいはそれ以上)かかる。
詳しくは魔法を参照すること。

* 自我マーカの移動

自我マーカの移動には1ラウンドかかる
詳しくは魔法を参照すること。

特殊な状況下での戦闘とペナルティ

暗闇での戦闘のペナルティ

暗さの度合いにもよります。また、可視光線以外の視覚や、それに準ずるものがあれば、暗闇におけるペナルティは受けません。GMによっては、暗闇での戦闘でペナルティが発生した場合、鋭敏感覚を持っているPCは、ペナルティを受けた後、ロール値に鋭敏感覚の技能レベルを足すことができる、としてもかまいません。

薄暗いが、周りが見えないわけではない⇒戦闘ロール、運動ロールをアンラッキー判定1とします。
暗くて、ほとんど周りが見えない ⇒戦闘ロール、運動ロールをアンラッキー判定3とします。
完全な闇、目は役に立たない ⇒戦闘ロール、運動ロールをアンラッキー判定5とします。

揺れる足場での戦闘

船の上など、揺れている場所では、慣れていない人は戦いにくいと思われます。
基本的に、戦闘ロール、運動ロールをアンラッキー判定1とします。船上での白兵戦に慣れていないPCは、このペナルティを受けません。

狭い場所での戦闘

間合い1の武器は、存分に振るうのに、持ち手から前方に半径1メートルの半球状の空間が必要です。
以下、間合い2、間合い3と、必要な空間の広さは増えていきます。
ダンジョンの中にパイクやランスを持ち込むのは無謀でしょう。

GMの判断にもよりますが、通路の大きさが、幅7メートル、高さ3.5メートルぐらいなら間合い2の武器までが限界です。幅3.5メートル、高さ2メートル程度のダンジョンなら、間合い1までが限界でしょう。
横に並ぶことができるメンバーの人数にも注意してください。幅7メートルなら3人、幅3.5メートルでは2人が限界です。(盾を前面に押し出したファランクスのような陣形なら可能かもしれませんが、これは自由に動けません)

間合いが合わない使いかたで、武器を振るうPCは、アンラッキー判定1とします。
あまりにも間合いが合わない場合は、そもそも判定できない、自動的に失敗する。としてください。
(一人人がやっとの狭い空間で、全長4メートルの槍を振るうチャンスはない。としてかまいません)

急所攻撃について

攻撃をしかける相手の急所が分かっている、絶対にはずさない状態なら、相手を一撃で仕留める可能性があります。例えば、どんなに屈強な戦士でも、眠りこけている時に首を鋭利なナイフで切られれば、あるいは心臓を一突きされれば、絶対に死にます。ダメージ判定も、命中判定もする必要がありません。腕力判定うんぬんなど、言わなくていいのです。かつて、歴史上でも、じっさいに少女の一突きで入浴中の男性が暗殺されたことがあるのです。

どうしても规则的に管理するのならば、このような、絶対に成功する急所攻撃は、最終的な負傷ダメージを10倍にするといいでしょう。しかし、全ての場合において、GMの判断は優先されます。

「心臓を一突きされたけど、ダメージは30点か、刺さったけど死なないね」などと言うことは、常識的に考えてありえないのです！

また、意識があって、ある程度動ける相手には、この行動はとれないでしょう。心臓を一突きされるのを黙って見ている人・・・そんな人はいません。

選択ルール

選択ルールは、エフザビーのゲーム性をより高めるためにデザイナーが用意した追加ルールのアイデアのことで、これらのルールは時にゲームの展開を面白くしますが、ゲームを多少複雑化してしまうので、導入するか否かについてはGMの任意とします。

PCは戦闘中に、通常の攻撃以外に、以下に示す攻撃行動ができる。

★突進攻撃(選択ルール)

まず、PCは5点の疲労ダメージを受ける。
攻撃成功率の算出と、ダメージの決め方が変わる。
攻撃者が「戦闘ロール」と「運動ロール」を行い、低いほうの数字を使う、これに「武器の技能LV」と「武器の命中修正」を加算して「攻撃成功率」を出す。

攻撃が命中したら、「腕力ロール」+「運動ロール」+「武器のダメージ修正」=ダメージ
という計算式で、ダメージを出す。

★全力攻撃(選択ルール)

まず、PCは10点の疲労ダメージを受ける。
攻撃成功率の算出と、ダメージの決め方が変わる。
攻撃者が「戦闘ロール」を2回行い、低いほうの数字を使う、これに「武器の技能LV」と「武器の命中修正」を加算して「攻撃成功率」を出す。

攻撃が命中したら、「腕力ロール」+「腕力ロール」+「武器のダメージ修正」=ダメージ
という計算式で、ダメージを出す。(腕力ロールが2回行われる)

★鋭い一撃(選択ルール)

まず、PCは8点の疲労ダメージを受ける。
攻撃成功率の算出と、ダメージの決め方が変わる。
攻撃者が「戦闘ロール」と「運動ロール」を行い、高いほうの数字を使う、これに「武器の技能LV」と「武器の命中修正」を加算して「攻撃成功率」を出す。(上2つの攻撃より、当たりやすい)

攻撃が命中したら、腕力ロールは使わずに「運動ロール」+「武器のダメージ修正」=ダメージ
という計算式で、ダメージを出す。

PCは戦闘中に、通常の攻撃以外に、以下に示す行動を宣言できる。

★盾受け優先 ★武器受け優先 ★よけ優先(これら3つとも選択ルール)

これらの行動は、ラウンドの最初に宣言される。宣言したPCは、そのラウンドの間、以下の行動ができない。

*武器の持ち替え

*武器のため(溜め)

*魔法の使用

*自我マーカー移動

*その他アドリブの行動はGMの判断

盾受け 武器受け よけ それぞれの行動のさい、ダイスを1つ余計に振ることが出来る。

そして任意の出目を選択することが出来る。

★もうろう判定(選択ルール)

1ラウンドの間に、耐久値の半分以上を超過する負傷ダメージを受けたキャラクターは、もうろう状態になる可能性がある。以下、この判定を「もうろう判定」と呼ぶ。

ダメージが耐久値の半分の値を上回った時に、もうろう判定が行われる。

上回った数を難易度にした精神力判定を行い、失敗するとキャラクターはそれ以降「もうろう状態」になっていると解釈され、全ての判定がアンラッキー判定1になる。

「もうろう状態」は、次のラウンドの開始時になくなる。

負傷ダメージ以外のダメージでも、もうろう判定が起こる。

疲労ダメージでももうろう判定は起こるだろう。

また、神秘ダメージ、トラウマダメージなども、もうろう判定が発生する。

神秘、トラウマ等のダメージが気力値の半分以上を1ラウンドのうちに上回った場合、上回った分を難易度とした精神力判定をその場で行い、失敗したらそのキャラクターは「もうろう状態」になったと解釈する。

GMの判断次第では、別のダメージでももうろう判定が発生する。

ダメージ

エフザビーのルールでは、ダメージは「何かを減らす数字」ではなく、「特定の能力値の数字以上になったら固有の効果を発動するもの」とされます。

(「特定の能力値」とは、ほとんどの場合、耐久値か気力値です)

以下に代表的なダメージとして

「負傷ダメージ」「疲労ダメージ」「トラウマダメージ」「神秘ダメージ」「毒ダメージ」を掲載します。

ダメージの自然治癒

いかなるダメージであっても特に記載が無い限り、キャラクターは時間経過でダメージを消去していきます。自然治癒していくのです。

十分な栄養をとり安静にしていれば、キャラクターは24時間経過後に基本生体値の1/4だけダメージを消し去ります。(丸4日安静にしていれば、基本生体値と同じ数だけダメージを消せるのです)

もしもキャラクターが複数のダメージを負っている場合、どのダメージを自然治癒するかを選ぶ必要があります。

自然治癒するポイントを、任意のダメージに割り振り、ダメージを消去することができます。

例えば負傷ダメージ10点、マヒ毒ダメージ10点を負っているキャラクターがいたとします。

基本生体値が20点の場合、彼は1日休むことで自然治癒を5点獲得します。

例えばこれを負傷ダメージに3点、マヒ毒ダメージに2点と割り振ってもいいでしょう。この場合負傷ダメージ3点、マヒ毒ダメージが2点減少します。

負傷ダメージのみに5点割り振ってもいいでしょう。この場合負傷ダメージが5点消えてなくなり、マヒ毒ダメージはそのまま残っていることとなります。トラウマダメージなども、このルールに含まれます。

*「負傷ダメージ」

肉体に損傷を負っていることを表します。通常は敵の武器やモンスターの物理攻撃で受けますが、他にも高いところから落下した際のダメージや、炎で焼かれたときのダメージ、強酸で体が傷ついたり、毒で体組織が破壊されたりするなどの場合、それらは全て基本的に負傷ダメージとして処理されます。

また、魔法の多くも特に記載が無い限り負傷ダメージを与えるものとして考えます。

負傷ダメージが耐久値を上回ったら、毎ラウンドの最初に、耐久値を上回ってしまった分の負傷ダメージを難易度とした精神力判定を行ってください。

この精神力判定に失敗してしまったら、あなたのキャラクターは痛みのあまりその場で気絶してしまいます。

さらに負傷ダメージが続くと危険です。負傷ダメージが耐久値の2倍以上になってしまったら、そのキャラクターは自動的に死亡します。

*「疲労ダメージ」

強度の肉体労働や、強行軍(極めて早い移動速度で長時間進むこと)を行ったりすると発生するダメージです。

疲労ダメージが耐久値を上回ったら、1時間毎に耐久値を上回ってしまった疲労ダメージを難易度とした精神力判定を行ってください。

この精神力判定に失敗してしまったら、あなたのキャラクターは疲労のあまりその場で気絶してしまいます。

疲労ダメージによって気絶したキャラクターは、放っておけば12時間後に目が覚めます。

この時、気絶した場所がよほど酷い環境でなければ疲労ダメージは基本生体値の半分だけ自然治癒します。

(なんらかの方法によって回復の途中で目を覚ますことができますが、また1時間ごとの精神力判定が待っています)

疲労ダメージが耐久値の2倍を上回ってしまった場合、そのキャラクターは自動的に気絶します。

その状態が続き、適切な処置が施されなければキャラクターは24時間後に死亡します。

疲労ダメージが耐久値の2倍を上回ってしまった場合、適切な処置が施されたとしても、耐久値1点を半永久的に失います。その後、十分な栄養と安静があれば、ダメージの自然治癒のルールが適用されます。

*「トラウマダメージ」

あまりにもショッキングな場面に遭遇したり、邪神の狂気に触れたりしたさいに発生するダメージです。

トラウマダメージが気力値を上回ったら、毎ラウンドの最初に気力値を上回ってしまったトラウマダメージを難易度とした精神力判定を行ってください。

この精神力判定に失敗してしまったら、あなたのキャラクターは心理的外傷のあまりその場で気絶してしまいます。トラウマダメージによって気絶したキャラクターは、放っておけば12時間後に目が覚めます。この時、気絶した場所がよほど酷い環境でなければトラウマダメージは基本心理値の半分だけ自然治癒します。

トラウマダメージが気力値の2倍を上回ってしまった場合、そのキャラクターは自動的に気絶します。その後、キャラクターは12時間後に目を覚めますが、この時点で気力値1点を半永久的に失います。そして最後に受けたトラウマダメージの原因を元にしたトラウマ1つを持ってしまいます！トラウマの内容はGMが定めます。(処刑道具に対するトラウマ、アンデッドに対するトラウマ、邪神に対するトラウマなどでしょう)

* 「毒ダメージ」

なんらかの毒物によるダメージを、全て毒ダメージに分類します。基本的にはなんらかの記述がない限り、ダメージの名前に「毒」という文字が入っていれば、全て毒ダメージです。毒ダメージは、大きく分けて破壊毒とマヒ毒があります。破壊毒はすぐに効果を発揮します。たいていはすぐに負傷ダメージへと変換されます。破壊毒ダメージは、負傷ダメージと同じものと考えても良いでしょう。

* 「マヒ毒ダメージ」

神経伝達を阻害する毒物により発生するダメージです。神経系に作用し、筋肉(主に随意筋)が動かなくなります。毒蛇によるマヒ毒もあれば、自然発生するガスによるもの、人間が作る毒物もあります。

マヒ毒ダメージが耐久値を上回ったら、あなたのキャラクターはその場でマヒし、動けなくなってしまいます。(精神的な力では対抗できません！ そもそもその神経が毒でやられているのです！)その後、十分な栄養と安静があれば、ダメージの自然治癒のルールが適用されます。

マヒ毒ダメージが耐久値の2倍を上回ってしまった場合、そのキャラクターは自動的に気絶します。その状態が続き、適切な処置が施されなければキャラクターは24時間後に死亡します。(マヒ毒が呼吸器系も麻痺させるのです。呼吸が弱まり、停止し、死亡します)もしも誰かの手によって適切な処置が施されれば、ダメージの自然治癒のルールが適用されます。

* 「魔法ダメージ」

魔法によるダメージは特に記載が無い限り、負傷ダメージとして扱います。魔法ダメージは大抵の場合「よけ」などの防御行動が一切とれません。魔法のダメージを軽減する方法は、「精神力ロール」+「魔法装甲」だけになります。

* 「神秘ダメージ」

魔法を使うさいのものです。セフィロトを開く、維持するなどの行動で受けることがあります。神秘ダメージが気力値を超えた場合、超えた分を難易度とした精神力判定を行ってください。この精神力判定に失敗してしまったら、あなたのキャラクターは神秘的な力の暴走によりその場で気絶してしまいます。神秘ダメージによって気絶したキャラクターは、放っておけば12時間後に目が覚めます。この時、気絶した場所がよほど酷い環境でなければ神秘ダメージは基本心理値の半分だけ自然治癒します。

神秘ダメージが気力値の2倍を上回ってしまった場合、そのキャラクターは自動的に気絶します。その後、キャラクターは12時間後に目を覚めますが、この時点で気力値1点を半永久的に失います。

* 「病気ダメージ」

なんらかの病源に侵されたものは、病気ダメージを受けます。詳しく種類を決めないのならば、病気ダメージは3種類分かれます。ダメージの量は、病気によって異なります。軽度病気、中度病気、死病病気の3種類です。

軽度病気ダメージが耐久点を超えたキャラクターは、病気ダメージが耐久点を越えている限り、全ての判定がアンラッキー判定1になります。軽度病気ダメージが耐久点の2倍を超えている限り、自動的に気絶します。

中度病気ダメージが耐久点を超えたキャラクターは、病気ダメージが耐久点を越えている限り、全ての判定がアンラッキー判定3になります。中度病気ダメージが耐久点の2倍を超えている限り、自動的に気絶します。

死病病気ダメージが耐久点を超えたキャラクターは、病気ダメージが耐久点を越えている限り、全ての判定がアンラッキー判定5になります。死病病気ダメージが耐久点の2倍を超えた場合、自動的に死亡します。

運の使い方

運を消費することで、ロール表を振る際のサイコロの数を増やすことができます。
運を1点消費することで振れるサイコロの数が1個増えます。運はある限りいくらでも使うことができます。
運を使ってたくさんサイコロ振った場合、好きな出目を使うことができます。
サイコロを6つ振って、1 2 3 4 5 6の全ての出目が出たら、あなたはロール表のどこの数字を使ってもいいのです。
また、行動いかんによっては「ゼロ目」つまりサイコロの出目の中に同じ数がある場合、追加で効果が発動することがあります。

全てのキャラクターはセッションが始まると運が満タンになっている状態で始まります。
運は基本的にセッションが終わるまで回復しません。1シナリオで使える運は限られているのでここぞという時に使うといいでしょう。

アンラッキー判定の時は、運を1点使うことで、振られるサイコロの数を1つ減らすことができます。

E. 魔法のルール

ファンタジーの世界において、最も重要なファクターである魔法。その魔法を縦横無尽に扱うスペシャリストこそ魔法使いです。このアスネリア世界では魔法使いはいくつかの系統に分けられます。ここでは魔術大学校派、カブラー派、失われしエラム派、光の法術、癒しの神術の5つの系統を紹介します。(光の法術、癒しの神術、この2つは神殿の神官が使う術ですが、便宜上魔法使いスキルに分類します)

まず、魔法使いになろうというキャラクターはなんらかの魔法使いスキルをとらなくてはなりません。どれか1つでもいいし、複数とっても構いません。魔法使いのビギナーは、どれか1つにしておいたほうがいいでしょう。そして次に、とった系統別に魔法使い専用のスペシャルスキルを取ることになります。

スペシャルスキルを取ると、(そして技能レベルを上げると)魔法が使えるようになります。なかには技能レベルが1でも使える魔法がありますが、大抵の魔法はより高い技能レベルを必要とします！

多くの魔法使いは、スペシャルスキルの技能を今すぐにも、そしてより高く上げたいと思うことでしょう。でも注意してください、スペシャルスキルのレベルは、その元である魔法使い技能のレベルを超えることができません。魔術大学校技能レベル3の魔法使いは、そのスペシャルスキル(後述するエイノー書やラド書)のレベルを3までしか取ることができません。スペシャルスキルを4レベルにしたいのならば魔術大学校の技能レベルを先に4にしなくてはなりません。レベルアップに必要な経験値は、魔法使いスキルもスペシャルスキルも、他の技能とまったく同じです。

また、以降、「魔法使いレベル」という言葉がでできます。これはそのキャラクターが持っている魔法使いスキルの中で最もレベルが高い技能のレベルのことを言います。魔術大学校レベル3ならば、あなたは魔法使いレベル3なのです。他にカブラー派や失われしエラム派のレベルが1レベルでも、あなたの魔法使いレベルは3なのです。

まとめ

- ①魔法使いになるには、魔法使いスキルをとらなくてはならない。
- ②魔法使いスキルをとった後、そのスキルの中に含まれるスペシャルスキルを取る必要がある。
- ③スペシャルスキルのレベルは、魔法使いスキルのレベルを超えることはできない。
- ④魔法使いスキルもスペシャルスキルも、レベルアップに必要な経験値は他の技能とまったく同じである。
- ⑤あなたの魔法使いレベルは、最もレベルが高い魔法使い技能のレベルと等しい。

例

魔法使いになりたいと願っていたゼール君、彼はついにカブラー派の魔道士への弟子入りを果たし、18歳で一人前の魔道士として認めてもらえることができた。キャラクター作成時に魔法使いスキルであるカブラー派技能をレベル3でとり、あとはカブラー書と古記リサイト書をレベル1でとった。ゼール君はカブラーの魔弾、カブラーの守り、リサイトの古き導き、リサイトの祈り、の魔法を使うことができる。これらの魔法は冒険の旅をサポートする素晴らしい助けとなることだろう。

彼は次の冒険で得た経験値を全てカブラー書のレベルアップに回す予定だ。魔法使いスキルであるカブラー派技能がレベル3だから、カブラー書も古記リサイト書もレベル3まで上げることができる。カブラー書がレベル3になれば、カブラーの連弾、カブラーの破風、降魔の帷も使えるようになる。カブラー書の魔法は、いまのところレベル3止まりなので、レベル4にする必要は無い。その次はどうするか・・・偉大な魔法使いへの道は未だ遠い。

魔法の使い方

実際に冒険の中で魔法を使うには、若干の手順を踏まなくてはなりません。アスネリア世界の魔法使いは、「エナジー」と呼ばれる魔法のエネルギーを使うことで魔法を発動します。魔法を使うには「エナジー」を支払わなければならない、そして強力な魔法になればなるほど大量のエナジーを必要とします。

ところが大変です。普段、魔法使いはエナジーを体内に持ってはいません。・・・維持するのが難しいのです。エナジーは、その場で体内に作る必要があります。魔法使いは己の体内でエナジーを作るための魔力回路「セフィロト」を持っています。セフィロトは普段は活動していませんが、魔法使いは自分の自由意志で好きな時に一瞬でセフィロトを動かし始めることができます。これを「セフィロトの起動」と言い、起動を維持した状態を「起動状態」と言います。

セフィロトを起動すると、1点の神秘ダメージを受けます。そしてセフィロトを1ラウンド維持するのに1点の神秘ダメージを受けます。

また、セフィロトは通常、1度に1つしか起動状態を維持できません。
(伝説の大魔法使いの中には、複数のセフィロトを同時に動かした者もいると伝えられていますが・・・。)
セフィロトは、起動状態が続いている限り、毎ラウンドの最初に魔法使いにエネルギーを供給してくれます。
供給されたエネルギーは使われない分、毎ラウンド溜まっていきます。
ただし注意してください、セフィロトの維持をやめてしまうと、溜めたエネルギーは一瞬にして消えてしまいます。
(神秘ダメージが気力値を超えたり、魔法使いが意識を失ったりした場合も、セフィロトは停止し、エネルギーは一瞬にして無くなります) また、キャラクターの最大エネルギー値以上のエネルギーを溜めることはできません。オーバーしたエネルギーは、体からあふれ出て、どこかに消えてしまいます。

供給されるエネルギーの量はセフィロト表を見てください。
セフィロト表にはいくつかのマスの目が並んでおり、最初はSTARTと横に書かれているマス目に「自我マーカー」と呼ばれるマーカーが置きます。
(自我マーカーは、使用に不都合がない限り、何を使っても構いません)
セフィロトは自我マーカーが置かれているマス目の数字だけ、毎ラウンドの最初にエネルギーを供給してくれます。(マス目の横に補記がある場合、その効果も毎ラウンドの最初に受けます)

魔法使いは自分の行動順が来ると通常の行動の他に、魔法を使うか、自我マーカーを移動させるかを選択することができます。
自我マーカーを移動させる行動には1ラウンドを消費します。自我マーカーの移動には大抵の場合精神力判定が必要になります。
マス目とマス目の間に書かれている数字が、そこを超えるのに必要な精神力判定の難易度です。
この精神力判定には、魔法使いのLVを足すことができます。

「精神力ロール値」+「魔法使いLV」が、難易度を超えていれば、自我マーカーを移動させることができます。難易度を下回っていたら自我マーカーは移動しません。あるいはセフィロトに記されたペナルティーがあることでしょう。

マス目の数字はセフィロトの奥に行けば行くほど大きくなり、そして得られるエネルギーも大きくなります。
セフィロトによっては他にも様々な追加要素があります。
セフィロトの保有数には限りがないので、強力なセフィロトを手に入れることも魔法使いの目的の1つとなるでしょう。

魔法を使うのには、1ラウンドを消費します。(例外もあります)
魔法の説明にある「レベル」を「出典」のスペシャルスキルのレベルを超えていれば魔法が使えることとなります。
(例えば、PCのエイノー書技能がLV3なら、エイノー書LV1、2、3の魔法が使えることになる)
「発動条件」にある必要なエネルギーを消費し、精神力判定を行います。
精神力ロール値+魔法使いレベルで成功度を導き出します。
上手く行けば術が成功し、効果が現れます。失敗すればエネルギーを消費するだけで終わってしまいます。

基本発動条件

魔法には、システムに基本発動条件というものが設定されています。
この条件を満たしていないと、魔法発動時の精神力ロールの難易度にペナルティが加算されます。
例えば 魔術大学校 なら

3ワード以上の呪文の詠唱(声の大きさ60デシベル以上)と、身振り手振り(片腕だけでもよい)

が必要です。どちらかの条件を満たせない場合、発動条件の精神力ロールの難易度が+5され、どちらも満たせない場合は難易度+15、もしくは 難易度2倍のどちらか高い方にされます。
系統次第では、魔法が一切使えないこともあるでしょう！

資料 音の大きさとデシベル

- 120デシベル :飛行機のエンジンの近く
- 110デシベル :自動車の警笛(前方2m):リベット打ち
- 100デシベル :電車が通るときのガードの下
- 90デシベル :犬の鳴き声(正面5m):騒々しい工場の中:カラオケ(店内客席中央)
- 80デシベル :地下鉄の車内:電車の車内:ピアノ(正面1m)
- 70デシベル :ステレオ(正面1m、夜間):騒々しい事務所の中:騒々しい街頭
- 60デシベル :静かな乗用車:普通の会話
- 50デシベル :静かな事務所:クーラー(屋外機、始動時)
- 40デシベル :市内の深夜:図書館:静かな住宅の昼
- 30デシベル :郊外の深夜:ささやき声
- 20デシベル :木の葉のふれあう音:置時計の秒針の音(前方1m)

呪文詠唱の例

「内なる炎よ ○○ を放て」
「輝く象徴、力のアイデアに命ずる ○○」
「アルケーより得られし我が ○○ プリママテリアと成れ」(物体操作のイメージ)

と、ここまで書きましたが、呪文の中身はルール上なんでもいいです。
ロールプレイ中、具体的にプレイヤーが呪文を唱える必要はありません。

セフィロト

セフィロトは、体内、あるいは体外のどこかに魔力の回路があるものと考えてください。
魔法使いは、誰でも1つのセフィロトを持ちます。場合によっては複数持ちます。
セフィロトを持つ、あるいは複数個持つこと自体にペナルティは基本的にありません。
セフィロトに関して、多くの方はよく分かっていません。生まれつき持っている人もいるでしょうし、身体に特殊な
インクで入れる刺青のようなセフィロトもあることでしょう。
また、ルールではセフィロトと呼ばれますが、地域や魔法の系統によっては別の呼び方をしていることでしょう。
(チャクラ とか オーラ とか呼ばれているかもしれません)

パワーレベル

魔法によってはパワーレベルが必要な物もあります。
例として、「エイノー書レベル1」の「エイノーの炎の矢」を上げてみます。

名称	エイノーの炎の矢
出典	エイノー書
レベル	1
説明	エイノー書に記されている術の1つ、術者の手の平、あるいは術の発動体から 炎の矢が撃ち出される。
発動条件	エナジー5消費 消費後、精神力判定を行い成功度を出す。 成功度7以上で術が発動する。
効果	
パワーレベル	魔力ロール+8
範囲	敵1体
射程	パワーレベル×10m
効果時間	一瞬
成功度	発動時の判定値
ダメージ	パワーレベル分の魔法ダメージ

「パワーレベル」の欄には魔力ロール+8とあります。
従って、魔法を使ったキャラクターは魔力ロールを行い、その結果に8点を加算します。
それでこの魔法のパワーレベルが導き出されます。
エイノーの炎の矢は力強く飛んで行きます。ほとんどの攻撃魔法は相手に自動的に命中します。
(魔法をうまく命中させるという行動も、精神力判定に含まれているのです。
エイノーの炎の矢の挙動は、魔法使いの精神に操られているのです！)

魔法を「よけ」ることはできません。他の防御行動である「武器受け」「盾受け」もできません。
これにはいくつかの理由があります。
魔法の飛ぶ速度が非常に速いのかもしれません。また、魔法自体に防御行動を無意味化する仕掛けが
あるのかもしれません。魔法という現象は、ただの鉄の鎧や木の盾をすり抜けてしまうのかもしれません。
いろいろと理由はあります、しかしその中で最も大きな理由は、いちいち魔法に対する「よけ」を判定していると
ゲームの進行が煩雑になるすぎるということから来ています。

そして魔法の矢は敵に命中し、パワーレベルと同じ数の魔法ダメージを与えます。

追記・・・ダメージには種類があり、それぞれホニャララダメージと言う個別の名称で呼ばれます。
魔法ダメージもその1つであり、魔法ダメージを軽減できるのは魔法装甲と精神力ロールだけになります。

魔法の特殊な成功度

魔法の中には何度もかけて始めて効果が現れるものもあります。
この様な魔法の成功度は、「最後に発動した魔法の成功度」をその魔法の成功度とします。
例えば「レクズの睡魔」を3回かけて相手を眠らせた場合、3回目の「レクズの睡魔」の成功度を魔法の成功度とするのです。

魔法の重ねがけ

魔法には長い効果時間が存在する物があります。このような魔法に、新しく同じ魔法をかけたらどうなるでしょう？
エフザビーの基本ルールとして、これを「魔法の上書き」と呼ぶことにします。
(基本的に負傷ダメージ等ダメージを与える魔法、またはダメージを消す魔法は、一瞬で効果が出て、魔法は消えます)
「魔法の上書き」は、基本として「新しくかけられた魔法」の効果が残り、前からあった魔法とその効果は消滅します。
パワーレベル、効果時間、全てが新しくかけた魔法のものになります。
ただしこれは、自分の魔法を自分で上書きする場合にのみ有効です。
他人の魔法に対して「魔法の上書き」をすることはできません。なんらかの手段で魔法の効果を解除しなければ同じ場所、人、物を自分の魔法で占拠する事は出来ません。

同じような効果の魔法でも、名前が違う魔法は「上書きされる」とは考えません。あなたの友達の装甲点をたくさん上げたければ、複数種の魔法を覚えるといいでしょう！

「禁呪」

魔法の制限としては、「禁呪」があります。
注釈 この魔法は禁呪である とある場合、その魔法は禁呪、あまりにも危険なため、使ってはならない魔法とし、禁止されています。普通PCはこの魔法を学ぶことができません。
(技能レベルが到達していても使えないのです！)
禁呪を学ぶにはGMの許可が必要です。しかし、今度は禁呪を覚えても使うことは許されません！
魔術大学校では「禁断の知識に対抗するため」ごく一部の人間に禁呪を教えています。
しかし、むやみに使ってしまうと恐ろしいペナルティーが待っているとされています。
(学長の手で呪いをかけられ、2度と魔法が使えなくなるという噂があります)
どうしても止むを得ないと判断される場合以外、禁呪を使うことは極力避けたほうが良いでしょう。

魔法を使った事例

はれて魔法使いになったゼール君、彼は幼馴染の友人のカーライルくん巻き込まれ、否応なしに冒険の旅に出る羽目になってしまった。

カーライルくんはどういうわけかどこかの魔女に命を狙われているという。その証拠に今も魔女が放った使い魔に襲われている・・・そばにいたゼールも狙われている・・・いいとばかりだ！

コウモリの翼を生やした身長1mほどの猿らしき生き物、友好的な雰囲気には決して見えない。・・・その手に持つ三又の槍も、お近づきのプレゼントには決して見えない。降りかかる火の粉は払わなければならない。ゼールくんは師匠から習ったカブラー派の魔法を使うことにした。

魔法を使うにはセフィロトを起動しなくてはならない。セフィロトの起動は好きなタイミングのできる、ラウンドが始まる前にしておくGMに告げる。ここでセフィロトの起動コストである神秘ダメージを1点受けておく。セフィロト図を引っ張り出し、テーブルに置き、図のスタート地点に自我マーカーを置いた。

さて、戦闘開始だ！

まず第1ラウンド、セフィロト維持の神秘ダメージ1点を受ける。そしてセフィロトが作り出すエネルギーは「ラウンドの最初にもらえる」ので、もうここでエネルギーが供給された。セフィロトのマスをみるとエネルギーが5点もらえるらしい。もちろん貰っておく。

カーライルくんを使い魔は手持ちの武器で戦っている。ゼールは「カブラーの魔弾」の魔法を敵にぶつけたいと思ったが、残念なことにエネルギーが足りない。ゼールが行動する番になった。彼は自我マーカーを移動させるとGMに告げた。セフィロト図を見る。自我マーカーの移動には「精神力ロール」+「魔法使いレベル」で5以上出せばいいらしい。サイコロを振り、精神力ロール。ロール表の数字は3、魔法使いレベルは3、従って判定値は6と出た。自我マーカーを移動させることができる。ゼールはセフィロト上の自我マーカーを動かした。

第2ラウンド、ラウンドの最初にエネルギーの供給がある。ゼールくんはさらに7点のエネルギーを得る。合計12点、これだけのエネルギーがあれば魔法を放つことができる。

そうそう、セフィロトを維持するための神秘ダメージ1点を受けておくのも忘れてはいけない。

ゼールの番になった、彼はここで「カブラーの魔弾」の魔法を使うとGMに告げる。

ルールブックを見ると、カブラーの魔弾の発動条件は「エネルギーを7消費して」「精神力ロール+魔法使いレベル」で7以上出せばいいらしい。エネルギーの条件はクリアだ。さらに精神力ロールを行う。

ロール表から出た数字は4、魔法使いレベルは3、判定値は7、危なかった。しかし魔法が発動したことには変わりはない。

次にパワーレベルを導き出す。魔力ロールを行う、出た数は5、それに+12するので、最終的に17がカブラーの魔弾のパワーレベルとなる。この魔法が相手に与えるダメージはパワーレベルと同じ数、つまり17点となる。一応射程も算出、170mも飛ぶらしい、それほど敵は離れていないが。

敵1体にしか効かない魔法だが、どうせ敵は一匹しかいないのだ。ゼールは目の前の敵に魔法を命中させるとGMに告げる。カブラーの魔弾が敵に命中。17点の魔法ダメージを与えた。GMの説明だと、敵は魔法装甲1点と、精神力ロール3で、合計4点ダメージを軽減したらしい。それでも大ダメージだ。

次のカーライルの一撃で、この敵は倒れるだろう。

f. キャラクターの成長

さて、あなたのキャラクターは無事に冒険の目的を達成できたでしょうか。達成できた？ それは結構！ さあGMはキャラクター達に経験値を与えましょう！

PCは冒険に成功することで経験値を得られます。得られる経験値は1人、10点です。冒険を本当にうまく行ったのなら+1～+5点ほどのボーナスがあるでしょう。もしも手ひどい失敗をして目的を達成できなかつたら、得られる経験値は5点です。

プレイヤーは経験値を消費して、自分のキャラクターをパワーアップさせることができます。経験値でできることは

- 1 基本生体値の上昇
- 2 基本心理値の上昇
- 3 運の上昇
- 4 ロール表、各欄の数字の上昇
- 5 新しい技能の獲得、従来の技能レベルの上昇

の5つです。

このうち、基本生体値、基本心理値、ロール表各欄の数字、は経験値を1点消費することで1点上げることができます。基本生体値が1上がれば耐久値も1上がります。基本心理値も1上がれば気力値を1上げることになります。運を1点上げるには経験値10点が必要です。

レベル1の技能は経験値1点で取れます。技能のレベルを上げたい時は、以下の方法で経験値を消費します。成ろうとしているLV+今までその技能に消費した経験値=必要な経験値
必要な経験値を消費すれば、技能LVが上がります。

例えば、技能が無い状態からLV1にするには成ろうとしているLVは1、今までその技能に消費した経験値は0足して、1。よって、技能LV1にするには経験値を1点消費すればいいことになります。

必要経験値の表

技能無しからLV1になるには・・・経験値	1点消費	そのレベルへの経験値総計	1点
LV1からLV2になるには・・・経験値	3点消費		4点
LV2からLV3になるには・・・経験値	6点消費		10点
LV3からLV4になるには・・・経験値	10点消費		20点
LV4からLV5になるには・・・経験値	15点消費		35点
LV5からLV6になるには・・・経験値	21点消費		56点
LV6からLV7になるには・・・経験値	28点消費		84点
LV7からLV8になるには・・・経験値	36点消費		120点
LV8からLV9になるには・・・経験値	45点消費		165点
LV9からLV10になるには・・・経験値	55点消費		220点

以下、LVが上がり続ける限り、必要となる経験値も増えていきます。

金銭報酬は、最初の冒険が1人に1000の金が渡る程度が良いでしょう。のちに少しずつ大きな仕事が出来ようになっていきます。2回目で1人1500、3回目で1人2000と言った具合です。もちろん、GMの裁量とシナリオの都合次第で金銭報酬は大きくなったり小さくなったりもするでしょう。しかし、あまり莫大な報酬は禁物です。富裕になると冒険の動機が弱くなりがちです。最大でも1人5000程度と言ったところでしょうか？ シナリオの内容にもよりますが。

経験値はとっておくことができます。ただ、経験値の使用によるキャラクターの成長は、シナリオの中ではよほどのことが無い限り行えません。(シナリオ中に数ヶ月の時間が経過したとか、魔法のアイテムで能力が向上したとかが、よほどのこと です)

コラム GMへ

GMはシナリオ中に経験値をちりばめておいても良いでしょう。さあ、あなたのアイデア力が試されています！

倒すと経験値が貰えるモンスターを配置しておくのはいいアイデアです。(退治することに、なんらかの価値がある怪物だっのでしょ！)また、失われたはずの秘宝を見つけてきたら経験値を

+1・・・などもGMの粋な計らいと言うものです。それでも、1度の冒険で貰える経験値は最大でも15点~20点にしておく方がいいでしょう。あまり経験値が多いと、キャラクターがいきなり強くなりすぎて、成長による楽しみが減ってしまいます。

コラム GMへ

経験値を分散してPCに与えるのもいい方法です。

例えば 能力値に3点 ロール表に3点 技能に3点、他、冒険をうまく成功させたボーナスとしてフリーの(どこにでも使える)経験値を1~5点 という形で経験値を与えるのです。

こうすることで、不自然で不均衡な能力のキャラクターが出てきにくくなります。

また、技能レベルを上げる必要にせまられます。

(技能の中には、レベルを高くしすぎると、ロール表で上げるよりも効率が悪くなるものがあります)

どちらかという、この方法はデザイナー的にお勧めです。

例1

魔法使いのゼールくんは見事、冒険の旅の目的を達成することができました。

さあ、待ちに待った経験値です。GMは彼に経験値10点をあげました。

ゼールくんは、貰った経験値の分配を考えます。

彼は基本生体値に2点、基本心理値に2点、ロール表に3点、技能欄に3点の経験値を使うことにしました。

基本生体値、基本心理値がそれぞれ2点上がり、それに付随して各数字も上がります。

具体的には耐久値が2点上がります。また、気力値が2点上がり、最大エナジー値が3点増えます。

そしてゼールくんはカブラー書の技能レベルを1から2にしました。

これで経験値3点を消費します。

そしてロール表に配分した経験値3点は全て魔力ロールのサイコロの6の欄につき込むことにしました。

これでうまくいけば一発あたりが出るようになるかもしれません！

例2

戦士のカーライルは見事、冒険の旅の目的を達成することができました。

さあ、待ちに待った経験値です。GMは彼に経験値10点をあげました。

カーライルは、貰った経験値の分配を考えます。

彼は基本生体値に8点、基本心理値に0点、ロール表に2点の経験値を使うことにしました。

基本生体値が30点になりました。基本生体値が8点上がり、耐久値も8点上がりました。

しかし、彼は前回の冒険で手ひどいダメージを受けており、耐久値1点が半永久的に失われています。

耐久値は29点です。

ロール表の経験値は戦闘ロールに費やしました。これで少しは強くなったことでしょう。

余った経験値は取っておくことができます。

ただし、経験値を使ったパワーアップはセッション中には行えません。

必ず、セッションの前か後に行ってください。

ただし、GMの判断によっては、セッション中に経験値を使ってキャラクターを強化しても構いません。

(おそらく、セッションの中で長期の時間が経過したときなど、キャラクターが成長しておかしくない状況でしょう。)

ルールの解釈 Q & A

Q<攻撃は1ラウンド1回とのことですが、剣術の上手い人は1ラウンドに複数回の攻撃ができるような気がします。レベルが上がったら複数回の攻撃にならないのですか？

A<1ラウンドの攻撃は、実は1撃の攻撃というわけではありません。敵味方、共に1ラウンド中に何手も攻防を繰り返しているとゲーム上では考えます。判定の回数は1回ですが、これは判定を簡略化していると捉えてください。1ラウンドの攻撃とは、1ラウンド中に行える攻撃の全てをまとめて判定しているものなのです。

Q<盾や剣で敵の攻撃を受けたら、ノーダメージになるんじゃないの？

A<エフザビーの戦闘ルールでは、よけだけがノーダメージになる防御方法であり、盾や武器での受けはダメージを被ることがあります。これには2つ理由があります。
まず1つは盾受け、武器受けに成功したらノーダメージではルール上強すぎるというバランス調整のためです。
もう1つは巨人の棍棒やクラーケンの触手を盾1つで止めるというのは物理的に考えてありえないと考えたためです。もちろん、武器技能がすごく高い人は上手に敵の攻撃を受け止めます。
(武器技能LVが装甲点に加算されます) 時にはノーダメージで終わることもあるでしょう。

Q<盾受けも装甲点に技能LVが加算できるのでは？ 盾受けの上手い人は敵の攻撃をうまく逸らすと思うけど。

A<盾受け時の装甲点加算に技能LVが入らない理由は「武器受け」というルールとのすみわけのためです。一応、盾の装甲点の盾受け修正に「衝撃を受け流している」数字が加わっていると考えてください。
もちろん、盾の技能LVが高いキャラクターは、盾を上手に使い、どんな素早い攻撃も盾受けできます。

Q<武器や鎧に重さがありません。腕力ロール値の低い非力なキャラでもプレートメイルにウォーハンマーを持ってしまえるのですが・・・。

A<はい、持っていいです。これはエフザビーの基本設計思想にかかわる問題です。
エフザビーでは『ホニャララでなければナニナニできない』というルールを極力排除しています。
(ゲーム性が失われない限り、そうしようと務めています)
これは、『こんなキャラクターをやりたいのにルール上できない！』
ということなるべく起こらないようにするための処置です。
『大鎌を持ったゴスロリ魔法使いがやりたい！』というプレイヤーさんが、キャラクターをマッチョにしなくて済むように、また『分厚くゴツイ甲冑の下は美少女なんだー！』というプレイヤーさんがキャラクターをボディビルダーにしなくて済むように、武器や鎧に重さの制限がありません。
もちろん、筋力ロールがすごく非力なキャラが高価で強い近接格闘武器を持っても、戦果は中途半端なものになる可能性はありますが。

Q<魔法使いがブ厚くて重い鎧を着てもいいの？ だいたいゲームでは魔法使いは軽い防具しか装備できないけど。

A<エフザビーのルール上というより、ファンタジー世界の魔法の法則に関する問題です。
アスネリア世界の魔法使いは分厚い鎧を着ても魔法が使えるようです。ルールの内には体内のセフィロトを起動、維持していればいいので、鎧は関係ないようです。
これには2つの理由があります。1つは『豪華な甲冑を着た魔法戦士がやりたい！』場合に、実現を妨げないため、そしてもう1つは魔法使いの鎧を制限してしまうと、ちょっとした物理攻撃で簡単に死んでしまう(!)ためです。
もちろん、GMが「魔法使いは重い鎧禁止」を考えるなら、それも良いでしょう。ゲームデザイナーは、以下2つの選択ルールを提案します。

『魔法を発動するさいの精神力判定に、鎧のよけ修正(プラスはゼロとする)を加算する』
『盾を持っている者は魔法を発動できない』

また、魔法の系統別に制限を作るのも良いでしょう。
(精霊使いは鉄製品を身に帯びることができない、等)

Q<敵の目を攻撃したい。あと、鎧の隙間を攻撃したりしたいのだけど。

A<現在、エフザビーは相手の目や首といった、部位別の攻撃に関しては未対応となっています。
これには理由があります。部位別の攻撃をルール化し始めると、モンスターのデータが複雑になり過ぎる恐れがあるためです。同じような理由で、鎧の隙間への攻撃もルール化されていません。
鎧の隙間や構造にルールが言及しはじめると、複雑になり過ぎると考えたからです。

Q<ウォーハンマーやバトルハンマーの攻撃は、武器受け不可じゃない？

A<武器受けという行動は、相手の攻撃を文字通り武器で真正面から受け止める。というのではなく、自分の武器を相手の武器にぶつけて軌道をそらす、という行動だと考えてください。
もちろん、バトルハンマーの一撃を剣で真正面から受け止めたら、剣が折れてしまうでしょう。
しかし、武器破壊のルールは複雑なので、現在は準備されていません。

Q<飛んできた矢を武器受けすることはできますか？

A<矢の速度は現代の和弓で、高校生男子が時速200kmほどで、高校女子で140kmほどだそうです。
歴戦の弓兵なら、もっと早いでしょう。基本的に武器受けはできない。として構いません。
しかし、様々なフィクションの世界には銃弾すら刀で防ぐ人がいますので、矢を剣で払い落とす人がファンタジー世界にいないとも限りません。
アンラッキー判定1程度で判定させてあげてもいいかもしれません。しかし、GMがダメと言ったらダメですよ。