
RoLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ヴ・デッド
Season.0

目次（体験版）

はじめに …… 7 ページ

キャラクター作成 …… 11 ページ
- キャラクターシートの読み方 …… 14 ページ
- 簡易作成 …… 16 ページ
- 技能の説明 …… 21 ページ
- サンプルキャラクター …… 36 ページ

ルール …… 45 ページ
- 判定方法 …… 46 ページ
- 戦闘ルール …… 55 ページ
- 障害物データ …… 67 ページ
- バッドステータス …… 75 ページ
- 戦利品獲得判定 …… 81 ページ
- 特殊ルール …… 85 ページ
- 簡易戦闘ルール …… 92 ページ

冒険時のルール …… 94 ページ
- クラフト …… 96 ページ

データ …… 99 ページ
- アイテム …… 100 ページ
- ギフト …… 114 ページ
- エネミー …… 121 ページ

セッション …… 127 ページ
- セッションの流れ …… 128 ページ
- リンクトラック …… 132 ページ

シナリオ …… 138 ページ
- サンプルシナリオ「Tuto;REAL」 …… 139 ページ

プレイヤーサマリー …… 162 ページ

各種シート類 …… 164 ページ

体験版（Season.0）の注意点

　このたびは『ロール・オブ・ザ・デッド～ Season.0 ～』をお手に取って頂きありがとうございます。
　この体験版では、『RoD』の一部の機能で遊んで頂くことが可能です。
　そのため、製品版とは一部、仕様や表記･描写が異なる場合があります。
　また、それに伴い体験版に表記されていても使用できない機能やシステムがあり、一部予期せぬ不具合が発生する可能性があることを事前にご了承ください。

本書における特別な表記・読み方

本書に記載している文章やには特別な用語や記述方法があります。それらの意味と読み方を説明します。

【　】：ゲームの重要な用語、項目名を表します。

〈　〉：基本ステータス、技能名を表します。

《　》：ギフトや特殊技能・効果名を表します。

［　］：重要な数値やダイスの出目、計算式を表します。

『　』：書籍や小説、作品のタイトルを表します。

『RoD』：本作『ロール・オブ・ザ・デッド』の略です。

セッション　：参加者が集まりゲームで遊ぶことです。

キャンペーン：複数の連続した物語のシナリオで遊ぶセッションのことです。

プレイヤー　：『RoD』の世界で冒険する登場人物を作成し、それを操作してゲームに参加する人のことです。シナリオ内では「ＰＬ」と省略されることもあります。

キャラクター：『RoD』の世界に存在する仮想の登場人物のことです。敵となるクリーチャーや生物も、ルール説明時には便宜上キャラクターと呼ぶことがあります。

ＧＭ　：「ゲームマスター」の略です。ゲームの進行や物語の描写、ルールの判定を行う人のことです。

ＰＣ　：「プレイヤーキャラクター」の略です。プレイヤーが作成し操作をする仮想の登場人物で、その人格になりきって冒険をします。ＳＮＳやゲームで使う「アバター」のようなものだと認識すると分かりやすいでしょう。
後述の「サバイバー」とほぼ同じ意味合いですが、こちらはルールの説明やシナリオの表記の際に分かりやすいように便宜的に使用しています。

ＮＰＣ　：「ノンプレイヤーキャラクター」の略です。仮想の登場人物ですが、これらは基本的にＧＭが操作します。便宜上、敵のクリーチャーもＮＰＣと呼ぶことがあります。

サバイバー　：プレイヤーの分身となり『RoD』の世界で冒険をする仮想の登場人物の総称です。

判定（ダイスロール）：指定された数のダイスを振って出目を確定させることです。ゲームの進行中の中で「ダイスロール」と呼ぶこともあります。

ROC　：「ロール・オア・チョイス」の略です。この表記がある判定では、ダイスロールで出目をランダムに決定しても良いですし、自分で任意の結果を選んでも構いません。

nD6　：Ｄの後ろに書かれている種類のダイスを［n 個］振り、その出目の合計値を求めます。例えば［2D6］であれば６面ダイスを２個振ります。その出目が［５］と［６］の場合、合計値は［11］となります。
［1D100］の場合は、10 面ダイスを２個振って１個目を十の位、２個目を一の位として扱い、［１～ 100］の数字を決定します。このとき出目が［０］［０］の場合は、［100］として扱います。
［1D3］の場合、６面ダイスを１つ振り、出目の数字をを半分に割ってください。（端数切り上げ）
例：６面ダイスの出目が［５］→［３］として扱う

D66　：６面ダイスを２個振って１個目を十の位、もう２個目を一の位として［11~66］の数字を決定します。例えばダイスを２個振って１個目が［５］、２個目が［３］の場合、数値は［53］となります。

Lv X　：ステータスや所持技能の現在のレベルを表しています。この場合、Ｘレベルの数だけ 10 面ダイスを振ります。その中で最も数値の大きい数字が出目になります。（この出目のことを【達成値】と呼びます）
例えば［Lv ５］と表記がある場合、10 面ダイスを５個振り最も出目の高い数字が［７］だった場合、達成値は［７］となります。なお、［Lv ０］の場合は、６面ダイスを１つ振ります。この表記は『RoD』特有の意味となっています。

〈●● /X〉：ゲーム中に要求される判定の成功のための数値である【目標値】を表しています。
例えば〈話術 / ６〉であれば、所持技能の〈話術〉の達成値で［６］以上が出れば判定成功となります。

【BS: ●● /X】：ＢＳはバッドステータスの略です。キャラクターに不利な効果が発生します。後に書かれている名称がＢＳの項目です。【BS: 毒】ならＢＳの【毒】を意味します。
ＢＳ名の後に / で数値が書かれている場合は、そのレベルのＢＳを受けることを意味しています。
例：【BS: 毒 / ５】の場合、５レベルの毒を受ける

はじめに

Getting Started

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

はじめに

『ロール・オブ・ザ・デッド』の世界にようこそ

**みなさんも映画や漫画などの作品で一度は目にしたことがあるのではないだろうか？
死者が蘇り生者の肉を求めて歩き回る…そんなゾンビで溢れる世界…。
それが『ロール・オブ・ザ・デッド』…通称『RoD』の世界である。**

**世界同時多発的に発生した原因不明のゾンビ災害により、ある日世界は大きく姿を変えてしまった。
運よく生き延びた君たちは、そのような世界でゴールの見えない旅に出ることになるだろう。**

**狂ってしまった世界を元の平和な姿に戻すために…。
日々を生き抜くための食料を求めて…。
決して侵されることのない安住の地を求めて…。
大切な人を守るために…。**

**君たちがこの世界で生きる理由は様々で、待ち受ける未来は誰にもわからない。
それを決めるのは君たちの「選択」と「ダイスロール」
そして「仲間との繋がり」だけだ…。**

**ゾンビアポカリプスＴＲＰＧ
『ロール・オブ・ザ・デッド』**

まだ見ぬ新たな未来と仲間との出会いを求めて、今日も運命のダイスは転がり続ける…。

ＴＲＰＧとは

本書はＴＲＰＧというジャンルのアナログゲームのルールブックです。そのため、まずはＴＲＰＧをご存知ない方のために、簡単にゲームの特徴を説明します。

ＴＲＰＧとは「テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム」を省略した言葉で、皆さんもコンピューターゲーム機で一度は、遊ばれたことがあるかと思いますが「ＲＰＧ」というジャンルのゲームを、テーブル上で紙と鉛筆・ダイス（サイコロ）を用いて行い、物語の進行を会話で進めるスタイルのゲームとなります。

ＴＲＰＧでは通常、【ゲームマスター】（以降、「ＧＭ」と省略します）と呼ばれるゲームの進行役の人が１人と、その他に３～５人のプレイヤー役の人が必要となります。

プレイヤーは自らの分身となる【プレイヤーキャラクター】（以降、「ＰＣ」と省略します）を作成し、彼らになりきってゲームの世界でサバイバルをします。この参加者たちがＧＭの準備したシナリオを元に、会話や物語を進行します。

会話でゲームを進行するのですから、ＧＭはＰＣたちの置かれた状況や場面の描写を言葉にして伝える必要があります。

それに対してプレイヤーはＰＣの取る行動を宣言したり、時には実際に演技をすることで物語を進行します。

ＴＲＰＧが普通のコンピューターゲームと大きく違うのはこの点で、みなさんはその世界に生きるキャラクターなのですから、ＧＭが許可する範囲ならば自由な発想で場面を進行することができます。

例えば、この『ロール・オブ・ザ・デッド』（以降、基本的に『RoD』と表記します）の世界観でみなさんのキャラクターがゾンビに襲われたとしましょう。その場面で、みなさんは勇敢に戦っても良いですし、命からがら逃走しても構いません。

しかし、現実世界がそうであるようにＴＲＰＧの世界でも何が起こるかはわかりません。予想もしていなかったアクシデントに見舞われたり、出来事が発生することがあります。

ＴＲＰＧではそのようなランダム要素のある判定を「ダイスの出目」で決定することがあります。ＰＣの取った行動の結果や、その後起こる出来事ですらもダイスの出目で決めてしまうことがあるのです。

ですのでＧＭが準備した基本となるシナリオは存在しますが、ＰＣの行動や判断、またダイスの出目次第では、時には皆さんが予想もしなかったドラマが起こったり、本来シナリオで予定されていたものとは違う物語の結末を迎える可能性もあり得るのです。

このように、「ＴＲＰＧ」とは参加者全員が協力して一つの「物語」を創作する遊びなのです。

『RoD』を遊ぶのに必要なもの

まずは『ロール・オブ・ザ・デッド』で遊ぶのに必要なものを準備しましょう。以下にあげるものは『RoD』に限らず、ＴＲＰＧを遊ぶ際にほぼ共通で必要なものとなります。

・一緒に遊ぶ人

会話が主体のゲームであるため、必要不可欠です。
ＧＭが１人、プレイヤーが３～５人いると良いでしょう。

・ルールブック

本書です。『RoD』に限らずＴＲＰＧで遊ぶ際は、可能であればルールやデータを円滑に確認するために、参加者全員が一冊所持しているのが望ましいです。

・キャラクターシート

本書に記載しているキャラクターシートです。繰り返し遊ぶためにもコピー印刷をするか、ホームページからデータをダウンロード印刷して使用してください。
「Products」→「Download」→「各種ブランクシート類」

https://www.parfaitstyle.net/

・トランプ

『RoD』では上級ルールとして「トランプ」を使用したセッションの進行方法があります。そのルールを採用して遊ぶ場合はトランプを準備すると良いでしょう。
（体験版では使用することはありません）

また、必ずしも必要ではないが、あると更にＴＲＰＧの遊びの幅が広がるものを紹介します。

・パソコンとインターネット・マイク（録音機器）

近年、インターネットを通じてＴＲＰＧを遊ぶ人が増えてきました。遠く離れた仲間と場所を選ばずに遊べるのはとても魅力的です。設備と環境が揃っていればこれらを活用して「オンラインセッション」で遊ぶのも良いでしょう。

録音機器は実際に遊んだセッションの内容をリプレイ音声として残すことができます。これらを後で聴き返すのもＴＲＰＧの醍醐味の一つです。ボイスレコーダーなどの録音機器でセッションの記録を残しておくと良いでしょう。

・ダイス

ダイスと表記していますがサイコロのことです。
『RoD』では 20 面体ダイスを 1 個、10 面体ダイスを 10 ～ 15 個、８面体ダイスを 1 個、６面体ダイスを３個、４面体ダイスを 1 個ほど使用します。

特にプレイヤーが主に使用するのは 10 面体と６面体ダイスですので、必要数を揃えていることが望ましいです。
(キャラクターが成長すると必要な 10 面体ダイスの数が増えます。最初は 10 個あれば良いでしょう。どんなに使用したとしても最大で 15 個ほどあれば事足りるでしょう)

・コマ類

『RoD』ではスクエアマップを使用した戦闘が頻繁に発生します。そのため、キャラクターの位置や障害物の位置を把握するために、コマやミニチュアフィギュアを準備すると良いでしょう。これらは手近にあるもので代用しても良いですし、アナログゲームショップで購入することもできます。

・筆記用具

ＴＲＰＧではキャラクターシートに記入したデータの変動が頻繁に発生します。そのため鉛筆やシャープペンシルのように消しゴムで文字を消せるものが望ましいでしょう。



最重要ルール

『RoD』に限らずＴＲＰＧは人と人とのコミュニケーションによって進行するゲームです。そのため、まずは全ての参加者が守るべき最も重要な基本ルールを記載します。

1. 全ての参加者が協力する

何度もお伝えしているようにＴＲＰＧは人同士のコミュニケーションがあって初めて成り立つゲームです。ＴＲＰＧの一番の目的はシナリオを単純にクリアすることでも、強敵を倒すことでも、自分のＰＣを目立たせることでもありません。最も大切なことは「全ての参加者が楽しい時間を共有すること」にあります。

セッションが終わった際に「楽しくなかった…この人とは二度と遊びたくない」と感じた人が出た場合、そのセッションは「失敗」に終わったといっても良いでしょう。

暴言や悪い態度をとることはもちろん厳禁ですが、稀にあるのがプレイヤーが物語に感情移入しすぎるあまり、ＧＭの演じるキャラクター（ＮＰＣ）の行動に敵対心を覚え、それが実際の人間関係にまで影響を及ぼすケースです。

ゲームを進行する中で、時としてＧＭはプレイヤーキャラクターたちにとって過酷な決定や判断を迫ることがあります。

しかし、それはゲームを盛り上げるための演出で、プレイヤーに嫌がらせを行っているのではありません。

そのことをプレイヤーは常に心得ておいてください。また同時に、ＧＭもプレイヤーの心情に寄り添ったゲーム進行を行うようにしてください。（理由や意味も無くＰＣが理不尽な不幸に見舞われることは、プレイヤーにとって喜ばしいことではありません）

「全ての参加者が協力し、誰もが楽しい時間と思えるセッションになるように心がける」

これを基本にして『RoD』の最も重要なルールとします。

2. ＧＭの権限

ＴＲＰＧにおいて「全ての権限」は、ゲームの進行役であるＧＭにあります。ですので全てのプレイヤーはＧＭの決定や判断に従ってください。

また、ＧＭが本書に記載されていないルールを運用したり、独自でルールの変更を行う必要があると感じた場合（ハウスルールの適用）、ＧＭは独自の判断でそれらを適用しゲームを進行しても構いません。

その場合、ＧＭの提示するルールが大きく常識から逸脱していたり、基本的なルール運用において間違いを犯していない限りはプレイヤーはその決定に従ってください。

なお、『RoD』で遊ぶ際、ＧＭは次に記載することを念頭にゲームが楽しく円滑に進行するように心がけてください。

・全てのプレイヤーに対し公平に接する

参加者全員が楽しめるように、全てのプレイヤーに公平に接してください。また全てのプレイヤーに対し、適切で公正なルール裁定を行ってください。

もし、特定のプレイヤーやＰＣに対して特別なルールの運用を行う場合は、参加者全員の許可を取ってください。

・ルールを間違った場合

ＧＭあるいはプレイヤーのルールの運用に間違いを発見した場合、即座に訂正してください。そして、それ以降正しいルールを適用しゲームを進行してください。

ただし、間違ったルール運用で進行した過去の場面に関しては、時間や場面を巻き戻して物語の再進行を行う、いわゆる「場面の巻き戻し」を行うことは原則禁止とします。

これはゲームの円滑な進行を妨げるだけでなく、確定した結果に変更を加えることで、その後の展開に齟齬（そご）や矛盾が生じ、参加者全員に余計な混乱を与えるためです。

・結果の棄却

ＧＭはプレイヤーが許可なくダイスを振ったり、ルール上認められていない行動をとった場合、それらを認めず却下しても構いません。

その場合は、ＧＭは該当のプレイヤーに対してダイスの振り直しや行動（ロールプレイ）の修正を要求できます。

なお、この場合に限っては、すでに進行してしまった場面の巻き戻しを行うことが認められます。

3. プレイヤーの心得

全てのプレイヤーはＧＭの決定や指示に従ってください。

ＧＭに対して提案をしたり、ルール運用の間違いを指摘をすることは構いませんが、先述の通り、ゲームおよびセッション中のいかなる決定や判断は全てＧＭが決定します。

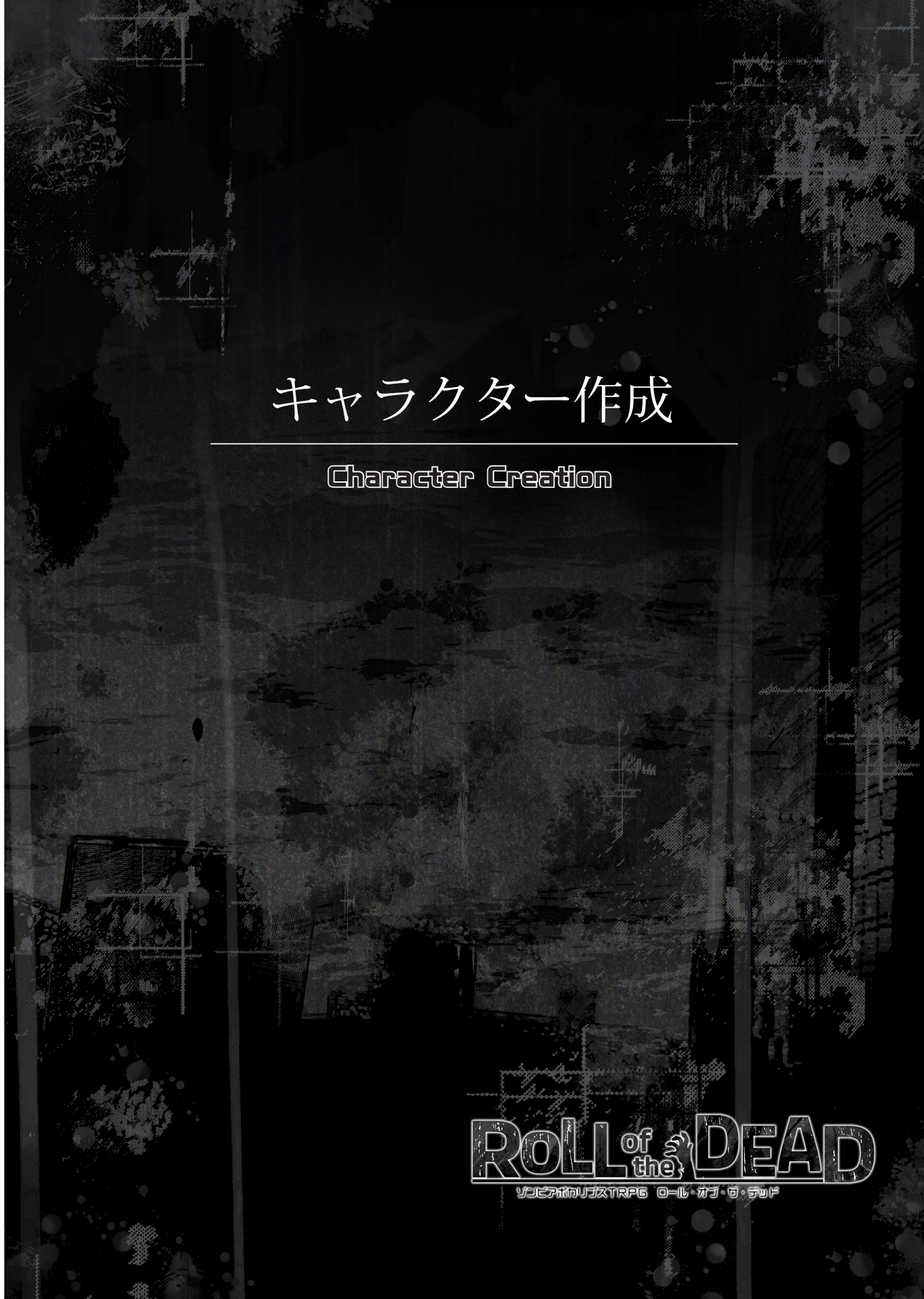
4. 端数の扱い

『RoD』では技能判定時にペナルティが発生するなど、何らかの計算による数値の変動で「端数」が発生する場合があります。その場合、**基本的に小数点以下の数字は切り上げて計算して整数にしてください。**

例えば、何らかの計算で［2.5］という数値が発生した場合、端数を切り上げて［３］として扱ってください。

同様に［0.5］という数値が発生した場合は、［１］として扱ってください。

ただし、特殊なルールにより端数の扱いに異なる表記がされている場合は、その記述に従って処理をしてください。（具体的には、Lv １の判定にレベル半減のペナルティが発生した場合はLv ０になるなどがこれあたります）


キャラクター作成
Character Creation

キャラクター作成

プレイヤーキャラクター

【プレイヤーキャラクター】とは、『RoD』の世界においてプレイヤー（あなたのことです）の分身となる存在で、本書では【サバイバー（生存者）】という総称でも呼ばれています。（以降、「プレイヤーキャラクター」のことは基本的に「ＰＣ」と表記します。また、本文中に「サバイバー」と表記がある場合、それは「ＰＣ」のことを意味します）

『RoD』で遊ぶためには、まずこのキャラクターを作成する必要があります。

『ＲｏＤ』の世界観

それではこれからＰＣを作成する前に、簡単に『RoD』の世界観をご紹介します。

『RoD』の物語の多くは、プレイヤーが実際に生活している現実世界とほぼ同じような「現代」、あるいは「近未来」を舞台としています。

正確な日時や発生場所・原因は定かではありませんが、ある日ほぼ世界同時多発的に謎の「ゾンビ災害」が発生しました。

それは、死者が蘇り人を喰らうといった恐ろしい現象で、Ｂ級映画にありそうなことが実際に起こってしまったのです。

恐ろしいのはそれだけではなく、ゾンビに傷を負わされた人間はやがて高熱を発し衰弱して死んでしまいます。そして、その死者が再び蘇りまた新たな獲物を求めて歩き回るのです。

伝染病が「パンデミック（汎発流行）」を起こすかのように、この状況は全国各地に広まってしまったのです。

やがてこの現象は爆発的に拡大し、発生から２週間で世界の生存者の人口は約半分まで減少してしまいます。

その後、世界各国で国境封鎖や緊急事態宣言の発令が行われ、多少の日時の差はありますが、この始まりの「２週間」はいつしか聖書の記述になぞらえて「ジャッジメント・デイ」と呼ばれるようになりました。

また誰が呼び始めたのか、これも定かではありませんが、やがて人々は「ゾンビ」のことを人類共通の敵と認識し、「蘇って噛むもの」という意味を込めて「リヴァイター」と呼ぶようになりました。

そのような世界でプレイヤーたちは各々の信念と目的を持ち、「サバイバー」として冒険するのです。

舞台となる２つの時間軸

『RoD』では物語の舞台となる２つの大きな時間軸があります。この時間軸はＧＭのシナリオの内容によって自動的に選ばれることになりますが、次のような特徴があります。

まず、１つ目の時間軸が世界の「終焉」の始まりの舞台となる時間軸【 **Judgement Day** 】です。

この時間軸はみなさんが現実世界で暮らしているのと同じ「現代」を舞台に、平和な日常が失われつつある状況がリアルタイムに進行します。そのため、『RoD』の物語の導入にふさわしい冒険が可能となるでしょう。

２つ目がジャッジメント・デイより３年後の未来の世界を舞台にした時間軸【 **3 Years Later** 】です。

この時間軸では世界は大量のリヴァイターで埋め尽くされており、わずかに残った人類が生存しています。

また、リヴァイターの被害にあった生物が独自の進化を遂げ「未知の生物」として蘇り、サバイバーの行く手に立ちはだかります。

この世界では現在の価値観は一切通用しません。貨幣や金融商品は一切の価値を失い、武器と食料、医薬品が貴重な物として扱われています。

当然、サバイバーたちはそのような物資や安住の地を求めて各地を探索していますが、それらをめぐって人類同士の争いも勃発しています。また、現在では想像もつかないような新たな社会システムの形成や職業が生まれています。『RoD』の物語は主にこの時間軸で進行することを想定しています。

これらの時間軸の違いによって、キャラクター作成の方法に大きな違いはありませんが、シナリオの舞台となる時間軸次第では、キャラクター作成のときに使用できる武器や所持アイテムの制限が発生する場合があります。

各時間軸の大きな特徴は次ページに記載がありますので、ＧＭは参考にしてください。

なお、一部のサンプルシナリオでは物語の時間軸が設定されておらず、どちらの時間軸でも遊ぶことのできる【共通】という時間軸も存在します。

物語の舞台となる時間軸が決まったら、早速、この世界であなたの分身として冒険する「サバイバー」を作成していきましょう。

Judgement Day



「Judgement Day」は物語の時間軸が「現代」に近いことでイメージがしやすく、『RoD』の導入に向いています。

平和な日常生活が一変し、ゾンビアポカリプスに巻き込まれるサバイバーたち。その一連の出来事を体験することで、よく映画で見かけるような「ゾンビもの作品」の醍醐味を味わうことができるでしょう。

この時間軸の人々は「リヴァイター」に対する知識が圧倒的に不足しています。彼らの中には「死者が蘇る」という非常識な出来事を受け入れることができない者もいるでしょう。そのような手探りの状態で生存を目指すのは非常に困難を極めるでしょう。

この時間軸には次のような特徴があります。

・世界観をイメージしやすく『RoD』の導入に向いている。
・一部選べない職業・経歴がある。
・ゲーム開始時に「武器」を所持していない可能性がある。
・乗り物など一部のアイテムを除きアイテムの価値が変動しない。
・一部のＮＰＣやコミュニティが登場しない。

3 Years Later

「3 Years Later」は物語の時間軸が「Judgement Day」の３年後であり、生き残った人類はリヴァイターとの戦い方にある程度習熟しています。しかし、３年の間に何らかの原因で発生したと思われる「生物兵器」の目撃報告例が多数あり、それらが新たな脅威としてサバイバーを追い詰めます。

サバイバーたちは日々を生き延びるため、物資を探し移住を繰り返しており、土地や武器はもちろん、「缶詰」１つをめぐって人間同士が争うことも珍しくありません。

また、平和なときにはなかった新たな社会コミュニティを中心に、独自の文化や風習が生まれていることもあります。

オリジナリティ性が高い世界観のシナリオで遊ぶのであれば、シナリオの時間軸は「3 Years Later」が良いでしょう。



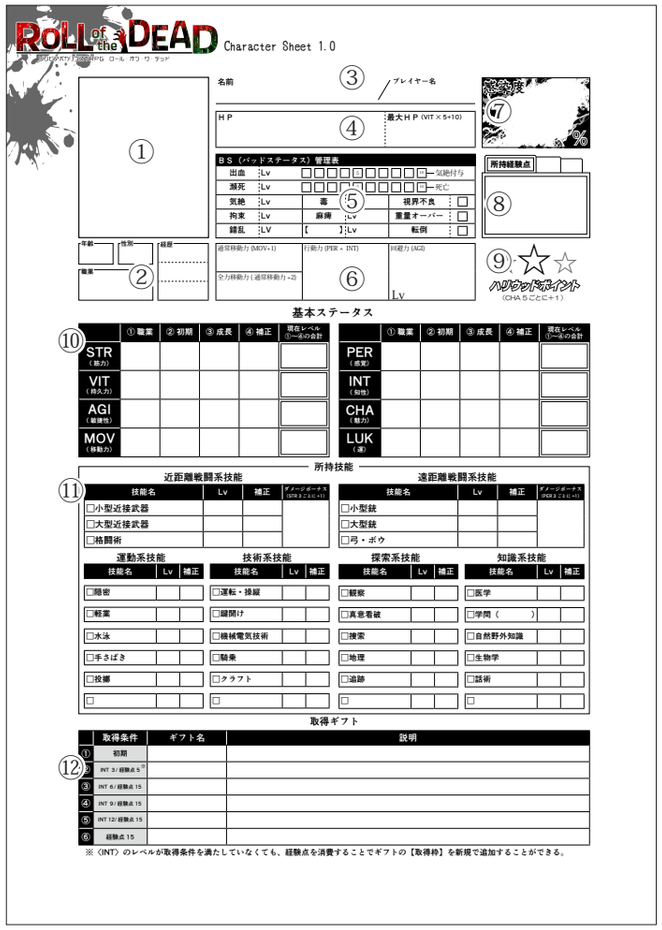
・キャラクター作成時に既に感染度が上昇していることがある。
・この時間軸でしか選べない職業がある。
・アイテムの価値が【アイテム相場表】により常に変動している。
・生物兵器を登場させやすく様々な種類のシナリオを作りやすい。
・キャンペーンで遊ぶのに適している。

キャラクターシートの読み方

作成するプレイヤーキャラクターのデータや情報は【キャラクターシート】という専用の用紙に書き込みます。
以下がキャラクターシートの読み方です。
キャラクターシートは 164 ページ に記載していますので、コピー印刷して使用されることを推奨します。

また、キャラクターシートやその他の『RoD』で使用するシートや一部の資料は『RoD』のホームページからデータをダウンロードすることができます。

https://www.parfaitstyle.net/



① キャラクターの似顔絵
イラストやシンボルマークなどを描くためのスペースです。

② パーソナルデータ
キャラクターの年齢や性別、職業や経歴を記入する場所です。

③ 名前／プレイヤー名
キャラクターの名前とプレイヤーの名前を記入する場所です。

④ ＨＰ／最大ＨＰ
キャラクターの現在のＨＰと最大ＨＰを記入する場所です。

⑤ ＢＳ（バッドステータス）管理表
キャラクターが受けたＢＳを管理するための表です。

⑥ 移動力・行動力・回避力
通常移動力・全力移動力、行動力、回避力の数値および現在レベルです。

⑦ 感染度
キャラクターの現在の感染度です。

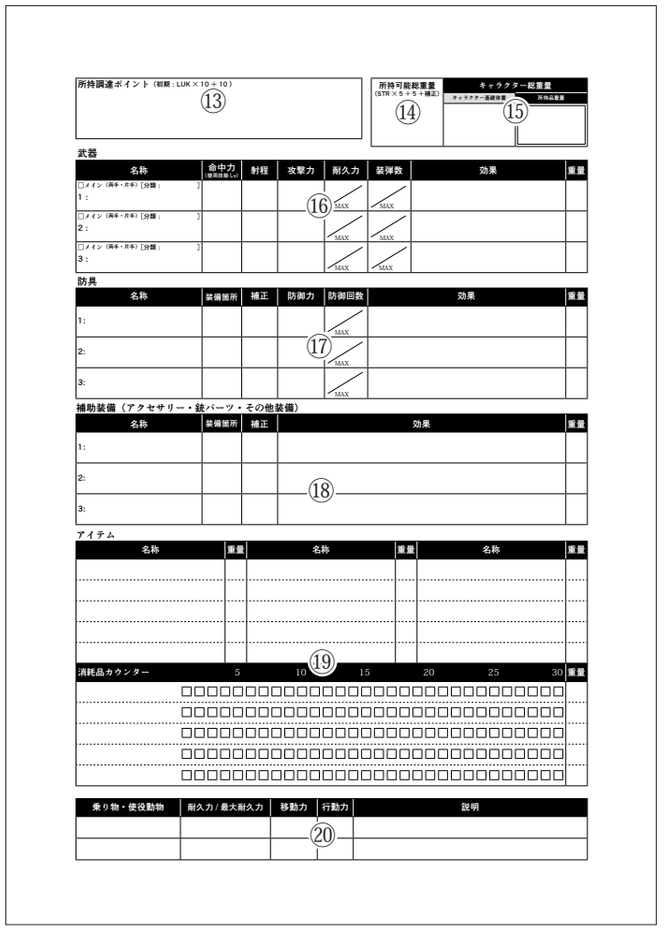
⑧ 所持経験点
キャラクターが所持している現在の経験点の数値です。

⑨ ハリウッドポイント
キャラクターが所持しているハリウッドポイントの数です。総数が増えた場合は、薄くなっている星の枠線を塗って追加します。〈ＣＨＡ〉の現在レベル［5］ごとに１つ追加されます。

⑩ 基本ステータス
基本ステータスのレベルを記入する場所です。これらはキャラクターの身体能力の高さを表しています。
基本ステータスで判定を行う際は【現在レベル】と書かれた場所の数値を使用します。

⑪ 所持技能
キャラクターが所持している技能とその現在レベルです。それぞれ【近接戦闘系技能】【遠距離戦闘系技能】（各ダメージボーナス）【運動系技能】【技術系技能】【探索系技能】【知識系技能】に分かれます。

⑫ 取得ギフト
キャラクターが取得している【ギフト】の名称とその説明や効果を記入します。



⑬ 所持調達ポイント
キャラクターが現在、所持している【調達ポイント】の数値です。

⑭ 所持可能総重量
キャラクターが所持することができるアイテムの総重量の数値です。
所持しているアイテムの総重量がこの数値を超えると【BS：重量オーバー】が付与されます。

⑮ キャラクター総重量
【キャラクター基礎体重】と【所持品重量】を記入する場所です。
これら２つを合計したものが、キャラクターの総重量となります。

⑯ 武器
キャラクターが現在所持している武器の記入をする欄です。
メイン武器として使用する武器はチェック欄（□で表記）に印をつけて管理します。
現在、装備していない（メイン武器として利用していない）ものも記入することができます。

⑰ 防具
キャラクターが現在装備している防具を記入する場所です。
装備できる防具は最大［３つ］までで、装備していない防具はこの欄に記入することができません。

⑱ 補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）
キャラクターが現在、装備している補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）の記入場所です。
装備できる補助装備は最大［３つ］までで、装備していない補助装備はこの欄に記入することができません。

⑲ アイテム・消耗品カウンター
キャラクターが所持しているアイテムを記入する場所です。装備していない武器や防具もここに記入することができます。
【消耗品カウンター】は、弾薬や医薬品など頻繁に使用する消耗品の数や重量を管理するための表です。

⑳ 乗り物・使役動物
乗り物や使役動物のデータを記入する場所です。

キャラクター作成方法を選ぶ

『RoD』ではキャラクターの作成方法が２種類あります。１つ目が【簡易作成】で２つ目が【本格作成】です。
まず、どちらの方法で作成するのかを選んでください。

・簡易作成
あらかじめ本誌にデータが記載されているサンプルキャラクターを使用する方法です。
キャラクターの名前など幾つかのパーソナルデータを記入することで、すぐにゲームを始めることができます。
遊ぶ時間が少ないときや初めて『RoD』で遊ぶときはこの作成方法が良いでしょう。なお、体験版ではこちらの方法でのみ遊ぶことができます。

・本格作成
後述のキャラクター作成方法に従って、プレイヤーキャラクターを自由に作成する方法です。
『RoD』で遊ぶのに慣れているプレイヤーや、自分の思い描く理想のキャラクターを作成したいときはこの方法が良いでしょう。ただし、本格作成にはある程度の時間を必要としますので、遊ぶ時間が少ないときなどはその点に注意してください。（それでも 30 ～ 40 分程度でしょう）

簡易作成

この方法はあらかじめ準備されたサンプルキャラクターの中から選んで作成する方法です。この方法でキャラクターを作成するときは、35 ページから記載されているサンプルキャラクターの説明を参照し、用意されたサンプルキャラクターの中から自分の使用したいものを選んでください。
サンプルキャラクターには冒険スタイル違いによって、全部で６種類のタイプが存在します。
使用するキャラクターを選んだら記載されている基本ステータス・技能・ギフト・武器・アイテムのデータをキャラクターシートに書き写し、その後、名前や性別や経歴・体重などのパーソナルデータを記入すれば完成です。
なお、サンプルキャラクターには、基本ステータスを決定するためにあらかじめ職業が記載されていますが、ＰＣが必ずしも現在その職業についている必要はなく、職業名も変更しても構いません。（サンプルキャラクターの職業は【学生】だけどＰＣの年齢を高くしたいので矛盾が生じるなど）
その場合［現在の職業名 / 元の職業名］と記入してください。
この職業名の変更によって、ステータスや所持技能の変更が発生することはありません。また、余っている所持調達ポイントで自由にアイテムを入手しても構いません。

本格作成

この方法でキャラクターを作成するときは、手順通りにデータを選択し決定する必要があります。また初期所持アイテムの取得もこの段階で行います。
まずは 164 ページのキャラクターシートのコピーを準備してください。そして、決められた手順に従ってキャラクターの作成を行ってください。
本格作成の大まかな流れは下図の通りになります。

キャラクター本格作成の大まかな流れ

物語の時間軸を決定（ＧＭが決定）
↓
基本ステータスの決定
↓
職業の決定
↓
ＨＰの決定
↓
感染度の決定
↓
移動力・行動力・回避力の決定
↓
ハリウッドポイントの決定
↓
技能の成長（レベルアップ）
↓
ギフトの取得
↓
初期調達ポイントの決定
↓
武器・防具・アイテムの取得
↓
パーソナルデータの決定
↓
経歴の決定
↓
似顔絵の作成
↓
ＧＭによる最終確認
キャラクター完成

なお、この体験版では本格作成によるキャラクター作成は行うことができません。（一部ゲームに使用する項目だけ記載されています）

基本ステータスの説明

基本ステータスには全部で８種類の項目が存在し、それぞれキャラクターの個人の身体能力の高さを表しています。
ここでは各ステータスの表記の意味と説明、そのステータスをゲーム中で使用する場面の例や状況を記載します。
ＧＭはこれらの使用場面例に具体例が記載されていなくても、各ステータスを使用するにふさわしい判定や状況が発生した場合には、もっともその場面に適切だと思うステータスを用いてゲームの進行を行ってください。
なお、ステータスは後述の【技能】と同じように、現在のレベルの数値で［Lv X］の判定を行うことができます。

STR （Strength、筋力）

筋力や力強さの高さを表し、それらを必要とする判定や場面で影響する。
また、アイテムの所持可能総重量や近接戦闘系技能の攻撃力にも影響を及ぼす。
【主な使用場面例】
・重たいものを持ち上げるなど筋力を必要とする判定。
・【BS: 拘束】の解除（治療）に使用。
・近接戦闘系技能による攻撃時のダメージボーナスの決定。

VIT （Vitality、生命力）

生命力を元に体力や持久力の高さを表し、それらを必要とする判定や場面に影響する。
また、ＨＰの上限値の決定にも影響し健康状態の高さやＢＳへの抵抗力にも影響を及ぼす。
【主な使用場面例】
・持久走や空気の薄い場所で耐えるなど生命力の高さを必要する判定。
・健康に関する判定や特定のＢＳの解除（治療）に使用。
・最大ＨＰの値の決定。

AGI （Agility、敏捷）

反射神経や正確な動作を必要とする行動や素早い身のこなしを行う際の反応速度の高さを表す。また、〈回避力〉のレベルの決定に影響する。
【主な使用場面例】
・反射神経や動きの正確性を必要とする判定。
・〈回避力〉のレベルの決定。

MOV （Move、移動力）

キャラクターの移動性能や足の速さを表す。主に戦闘中の移動力に関係する。
徒競走にも使用が可能。（体力があり俊敏なスタートが切れても足が速いとは限らない）
【主な使用場面例】
・徒競走で足の速さを比べる。
・【通常移動力】【全力移動力】の数値の決定。
・特定のギフトの効果で発生する数値や威力の決定。

基本ステータスの説明

PER（Perception、知覚）

視力・聴力・嗅覚・味覚・触覚の五感の鋭敏さを表し、平衡感覚などの高さも表す。
また、隠された罠や潜んだ敵の察知、遠距離戦闘系技能の攻撃力にも影響を及ぼす。
【主な使用場面例】
・遠くのものを発見したり、小さな物音を聞くといった人体の五感を用いた判定。
・狭い足場の上でバランスを取るような平衡感覚能力を必要とする判定。
・遠距離戦闘系技能による攻撃時のダメージボーナスの決定。

INT（Intelligence、知力）

物事の理解能力や思考速度、発想力や記憶力などいわゆる「頭脳の明晰さ」を表す。
一般知識量の高さも表すが、専門的な学術知識や雑学の知識量は〈学問〉で判定する。
【主な使用場面例】
・頭脳の明晰さを必要とする判定。
・古い情報を覚えているかどうか記憶力を必要とする判定。
・ギフト取得枠の解放。

CHA（Charisma、カリスマ）

人を惹きつける人柄の良さ、容姿の端麗さ、対人コミュニケーション能力の高さを表す。
ＮＰＣからの信用能力の高さやハリウッドポイントの取得数にも影響を及ぼす。
【主な使用場面例】
・端麗な容姿でＮＰＣから好感を得たり誘惑する。
・人柄の良さからＮＰＣの信用を得る。
・ハリウッドポイントの取得数の決定。

LUK（Luck、運）

キャラクターの運の良さで進行するイベントの判定やアイテム獲得の際にも影響を及ぼす。
また、キャラクター作成時の【所持調達ポイント】の数値に影響する。
【主な使用場面例】
・クジや特定のギャンブルなどキャラクターの運で結果が決まる判定。
・戦利品獲得判定の際の判定レベルの決定。
・キャラクター作成時の所持調達ポイントの数値の決定。

ＨＰの決定

ＨＰ（ヒットポイント）はキャラクターの生命力を表す数値で、現在のＨＰが［０］になるとキャラクターは【BS: 瀕死】を受けます。ＨＰはアイテムや技能で回復することができますが、最大値ＨＰを超えて回復することはできません。
最大ＨＰは次のような計算で求めることができます。

〈VIT〉の現在レベル × 5　＋　10

例えば〈VIT〉の現在レベルが［６］のキャラクターの場合、［６×５＋10］　で最大ＨＰは［40］となります。
最大ＨＰが決定したら、キャラクターシートの【最大ＨＰ】の欄に記入してください。なお、この他にギフトやアイテムの効果で最大ＨＰに変化が発生する場合は修正してください。

感染度の決定

キャラクターの現在の感染度の値を記入します。
この数値が高いほど、そのキャラクターがウイルスに感染し、リヴァイターに近づいていることを表しています。
感染度は遊ぶシナリオの時間軸によって変動します。
「Judgement Day」の時間軸で新しくキャラクターを作成する場合は感染度は［０％］と記入します。
「3 Years Later」の時間軸で新しくキャラクターを作成する場合は、既に何度か冒険をしているものとして感染度が高い状態で作成しても構いません。
ダイスの判定方法は自由に決定しても構いませんが、特に理由がなければ［3D10％］の感染度上昇にするのが望ましいでしょう。
キャラクターの現在の感染度が決定したらキャラクタシートの【感染度】の欄に記入してください。
なお、感染度の詳しい説明は 74 ページに記載しています。

移動力・行動力・回避力の決定

キャラクターの移動力や行動力をはじめ、回避力など主に戦闘の際に使用するステータスを決定します。

・移動力を決定する
キャラクターの移動力を記入します。
これは戦闘中に１回の移動で動ける距離を表しています。スクエアマップを使用しての本格戦闘の際は、移動力１につき１スクエア移動することができます。
移動力には【通常移動力】と【全力移動力】の２種類があります。それぞれ次の計算方法で算出することができます。

通常移動力　…〈MOV〉の現在レベル　＋ 1
全力移動力　…【通常移動力】の数値　＋ 2

・行動力を決定する
キャラクターの行動力を記入します。
これは戦闘や冒険中の行動順を決定するときに使用します。この数値が高いほど、そのランウド中に他のキャラクターよりも早く行動をすることができます。
行動力は次の計算方法で算出することができます。

〈PER〉＋〈INT〉　それぞれの現在レベルの合計

なお、ごく稀にキャラクター作成方法やバッドステータスの影響で、行動力が［０］のキャラクターが存在することがありますが、行動力が［０］になってもそのラウンドの最後の行動順でキャラクターは行動することができます。

・回避力を決定する
キャラクターの回避力を記入します。
これは戦闘中に敵からの攻撃を避ける際に使用するステータスです。回避判定を行うときにその〈回避力〉の現在レベルの数だけダイスを振ります。
回避行動に関しての詳しい説明は、72 ページの戦闘に関するルールに記載があります。
回避力を決定する際は、〈AGI〉の現在レベルをそのまま回避力の欄に記入してください。
このとき、装備やアイテムの効果で〈AGI〉が減少する場合は回避力にも影響を及ぼしますので、それに合わせて数値の修正してください。
また、回避力そのものが減少する効果のある武器や防具を装備している場合も、回避力の数値の修正を忘れないで行ってください。

ハリウッドポイントの決定

ハリウッドポイントは冒険を有利に進めるためのもので、技能判定をやり直したりダイスの出目を操作したり様々な効果を得ることができます。このポイントを使用することで、絶対絶命の状況をくつがえしたり、まるで映画のような展開を演出することができます。

●ハリウッドポイントを決定する

全てのプレイヤーキャラクターはキャラクター作成時にハリウッドポイントを「１ポイント」所持しています。

更にキャラクターの基本ステータスの〈CHA〉の現在レベルが［５］ごとに、更に１ポイントを取得することができます。

取得したハリウッドポイントはキャラクターシートの☆のマークの数で管理します。（数が増えた場合は薄いグレーの線を濃く塗ったり星を塗りつぶすと良いでしょう）

例：〈CHA〉の現在レベルが［Lv10］の場合、そのキャラクターの所持するハリウッドポイントは［３ポイント］になる。

☆☆☆
ハリウッドポイント
（CHA５ごとに＋１）

●ハリウッドポイントの使用方法

ハリウッドポイントはセッション中、任意のタイミングで使用が可能です。ハリウッドポイントを使用することをＧＭに宣言し、適用する効果と対象を伝えてください。

ハリウッドポイントは［１ポイント］消費することで、下記の表に記載されている効果の中から、任意の１つを選んで効果を適用することができます。

ＧＭはその状況でハリウッドポイントの適用が可能かどうかを判断してください。適用が不可能だとＧＭが判断した場合はハリウッドポイントの使用を却下しても構いません。

その場合、使用を宣言したキャラクターのハリウッドポイントが消費されることはありません。

また、未使用のハリウッドポイントを他のプレイヤーキャラクターに譲渡することはできません。ハリウッドポイントの効果は自分以外のキャラクターを対象にできますが、使用が認められているのは、そのキャラクターのみとなります。

なお、ハリウッドポイントはシナリオ中に消費しても、別のセッションを行う際に、再び使用が可能となります。

ハリウッドポイントの総数は通常３つまでですが、特定のギフトを取得することで総数を増やすことができます。

ハリウッドポイントの効果一覧

- **対象の判定の全てのダイスの振りなおしを行う**
  あらゆる任意の対象のダイス判定１回に対して有効で、その際使用された全てのダイスを振り直す。
  これはプレイヤーの判定だけではなく、ＧＭの行うダイス判定に対しても適用できる。
- **対象の判定のダイスを１つ選んで最高の値にする**
  あらゆる任意の対象のダイス判定１回に対して有効で、その際に使用しているダイスを１つ選んで最高の値にする。
  例えば、10 面ダイスを３つ振った場合、そのうちのダイス１つを選んで最高の値にすることができる。
- **対象の判定のダイスを１つ選んで最低の値にする**
  あらゆる任意の対象のダイス判定１回に対して有効で、その際に使用しているダイスを１つ選んで最低の値にする。
  例えば、10 面ダイスを３つ振った場合、そのうちのダイス１つを選んで最低の値にする。
- **対象の判定のレベルを［±１］増減する**
  あらゆる任意の対象のダイス判定１回に対して有効で、その際の判定のレベルを［± 1］増減する。
- **対象の受けているＢＳ（バッドステータス）を全て解除する**
  任意のプレイヤーキャラクターを１人対象とし、そのキャラクターが受けているＢＳを全て解除する。（ＮＰＣは対象外）
  ただし「ハリウッドＰ対象外」と表記されているものは解除できない。
- **対象のＨＰを即座に全回復させる**
  任意のプレイヤーキャラクターを１人対象とし、ＨＰを即座に全回復させる。（ＮＰＣは対象外）
  なお、対象が【BS: 瀕死】を受けている場合はＨＰを全回復することはできるが、【BS: 瀕死】の解除は先述の「ＢＳを全て解除する」の扱いになるので解除することができない。
  （感染度が［100％］を超えている対象のＨＰが［０］になるときにこの効果を適用する場合、攻撃を受ける前に回復する必要がある。なぜなら攻撃を受けた瞬間にＨＰが［０］になる処理が先に行われ、【変異】が先に発生するためである。
- **戦闘からの逃走を成功させる（ただしＧＭが認める戦闘に限る）**
  戦闘から逃走が可能になる。この場合に限り１人のポイント消費で仲間全員（友好的なＮＰＣも含む）が逃走可能。

技能の説明

キャラクターの取得している技能で、冒険を有利に進めることができます。ここでは各技能の特徴と、その技能でとることができる行動や効果の一例を記載しています。その他、特殊な判定方法がある場合もその方法を記載しています。

説明中に未出の用語や判定方法が登場する場合は、一旦読み飛ばして、後の記載のあるページを参照してください。（多くの場合は記載ページを併記しています）

一部体験版では使用できない技能や判定があります。

近接戦闘系技能

近接戦闘系技能はその名前の通り、近接で戦闘を行う際に使用する技能です。

〈小型近接武器〉

大きさが 50 センチほどまでの刃物や鈍器といった小型の武器を扱う際に使用する技能です。

この技能は主に戦闘中に使用し、小型近接武器の命中力判定に使用します。

小型近接武器は、片手に１つずつ装備することができ、専用のギフトを取得すること【二刀流】で戦闘を行うことができます。（二刀流の説明は 68 ページに記載しています）

51 センチを超える武器は、ゲームシステム上「大型近接武器」として扱いますが、本書の武器リストに記載のない武器を登場させる場合、ＧＭが小型近接武器であると判断するばらば、それを小型近接武器として扱っても構いません。

【使用想定場面の一例】
- 戦闘中の命中力判定
- 小型近接武器そのものに関する知識判定

〈大型近接武器〉

大きさが 51 センチを超える刃物や鈍器といった大型の武器を扱う際に使用する技能です。

この技能は主に戦闘中に使用し、大型近接武器の命中力判定に使用します。

大型近接武器を扱う際は両手を必要とします。何らかの理由で大型近接武器を片手で扱って攻撃する場合は、その攻撃の命中力判定を［Lv0］にして判定を行ってください。

【使用想定場面の一例】
- 戦闘中の命中力判定
- 大型近接武器そのものに関する知識判定

〈格闘術〉

パンチやキックな投げ技など、格闘に関する技術に長けていることを表しています。また、空手や柔道などの、武器を使わずに行う「武道」なども〈格闘術〉に含んでいます。

全てのキャラクターは武器を使用せずに、「パンチ・キック・投げ技・関節技」による攻撃を行うことができます。その場合の攻撃の命中力判定は、〈格闘術〉を使用します。

また、この技能は格闘技や武道に関する知識の深さも表しています。レベルが高いほど格闘技や武道に詳しいことになります。

【使用想定場面の一例】
- 戦闘中の命中力判定
- 格闘技や武道に関する知識判定

【技能に関連する特殊なルール】

●投げ技

背負い投げや体落としなど、格闘技や武道で用いられてる投げ技を行う。投げ技を行うときは、対象に近接している必要がある。この攻撃の成功時、本格戦闘時であれば投げ技を放ったキャラクターに隣接する好きな方向へ、相手を移動させ【BS: 転倒】を与える。

更に投げ技によるダメージとして、相手を投げた場所の地面の硬さで追加のダメージを与える。

地面の固さ	追加ダメージ
硬い（金属・石）	＋２
普通（土・木材）	＋１
柔らかい（水・砂・泥）	なし

移動させる場所に別の対象が存在する場合、スクエア移動を行う代わりにその対象に巻き込んで攻撃を行い、同様のダメージを与える。（この場合、地面のダメージは与えない）

また、複数の部位を持つキャラクターは投げることができない。巻き込み攻撃に複数の部位を持つキャラクターが選ばれた場合は、ダメージを与える部位を選ぶ。

●関節技・組みつき

関節技や組みつきを行い攻撃を行い、対象に【BS: 拘束】を与える。ＢＳ付与時にレベルを決定する。

拘束中、キャラクターの〈STR〉の数値の半分のダメージを、攻撃対象の手番終わりに与える。

【BS: 拘束】を与えると解除されるまで状態が継続され、攻撃者は「メイン動作」で関節技を行い続けているという扱いになり、次ラウンド以降はメイン動作で他の動作を行えない。

この拘束を解くためには両者が〈STR〉で対決判定を行うか、攻撃者が解除を宣言する必要がある。

遠距離戦闘系技能

遠距離戦闘系技能は、その名前の通り離れた位置から対象を攻撃する際に使用する技能です。

〈小型銃〉

主にハンドガン（ピストル）やサブマシンガンなどのカテゴリーの武器を扱う際に使用する技能です。

この技能は主に戦闘中に使用し、これらの小型銃による攻撃の命中力判定に使用します。

小型銃は「片手」で扱うことができます。（通常サブマシンガンは両手で扱うものが多いですが、『RoD』ではルール上、片手でも装備できるものとして扱います）小型近接武器と同様に、専用のギフトを取得することで【二丁拳銃】で戦闘を行うことができます。（二丁拳銃の説明は 70 ページに記載しています）

また、この技能は小型銃そのものへの知識の深さも表しています。レベルが高いほど小型銃の名称や内部構造など、知識が深いことを表します。

本書に登場する武器の種類で【小型銃】と分類されているものは、通常この技能で判定することができます、

なお、小型銃で攻撃を行う際は通常の場合、【騒音】が発生します。

【使用想定場面の一例】

・戦闘中の小型銃で攻撃する際の命中力判定
・小型銃そのものに関する知識の深さ

〈大型銃〉

主にアサルトライフルやショットガンなどのカテゴリーの武器を扱う際に使用する技能です。

この技能は主に戦闘中に使用し、これらの大型銃による攻撃の命中力判定に使用します。

大型銃を扱う際は「両手」を必要とします。何らかの理由で大型銃を片手で扱って攻撃する場合は、その攻撃の命中力判定を［Lv0］にして判定を行ってください。

また、この技能は大型銃そのものへの知識の深さも表しています。レベルが高いほど大型銃の名称や内部構造など、知識が深いことを表します。

また、バズーカ砲や対戦車無反動砲などの特殊な大型兵器もこの技能で扱い、ＰＣが装備することはできませんが、高射砲や地面に設置されているような大砲など、大型の固定兵器の扱いもこの技能で行うことができます。

本書に登場する武器の種類で【大型銃】と分類されているものは、通常この技能で判定することができます、

なお、大型銃で攻撃を行う際は通常の場合、【騒音】が発生します。

【使用想定場面の一例】

・戦闘中の大型銃で攻撃する際の命中力判定
・大型銃そのものに関する知識の深さ
・特殊な大型兵器の扱い
・大型の大砲など固定兵器の扱い

〈弓・ボウ〉

弓やクロスボウなどのカテゴリーの武器を扱う際に使用する技能です。

この技能は主に戦闘中に使用し、これらの弓・ボウによる攻撃の命中力判定に使用します。

弓・ボウを扱う際は「両手」を必要とします。しかし、武器の名前にクロスボウとつくものは、片手で扱うこともできます。ただし、片手でクロスボウの攻撃を行う場合は、その攻撃の命中力判定を［Lv0］にして判定を行ってください。和弓のような弦を自力で引き絞って射撃するタイプの弓は片手で扱うことができません。

また、この技能は弓やクロスボウそのものへの知識の深さも表しています。レベルが高いほどそれらの構造などに詳しいことになります。

なお、ＰＣが武器として装備することはできませんが、攻城兵器として使用するような、バリスタ（弩砲））、カタパルト（投石機）のような、弓やボウに似たような構造が採用されている武器の取り扱いも、この技能で判定を行います。

【使用想定場面の一例】

・戦闘中の命中力判定
・弓やクロスボウに関する知識判定
・バリスタのような弓やボウの構造を採用した兵器の使用

運動系技能

主に身体を使った技能や運動に関わる技能です。

〈隠密〉

相手に気づかれず移動したり隠れたりするための技能です。この技能のレベルが高ければ、より高度に相手から身を隠すことができます。また、隠れた状態をどれくらいの時間、保っていられるのかもこの技能で表しています。

隠密を試みたときの達成値が、そのキャラクターがどれくらい上手に隠れることができたかを表します。達成値の数値に関わらず、一度隠密を行ったキャラクターは【隠密状態】という状態になります。

隠密状態の対象を発見するには〈観察〉か〈PER〉の対決判定で、対象の隠密の達成値を上回る必要があります。

なお、隠密状態にあるキャラクターが攻撃をした場合、【ふいうち】を行うことができます。

隠密状態のキャラクターは対象に認識されることがなく、戦闘を有利に開始したり戦闘そのものを回避することができる可能性がありますが、一度相手に認識されるとそのシーンでは隠密状態になるのは難しくなるでしょう。

その場合、再度〈隠密〉を行う際の、目標値を上昇させると良いでしょう。

隠密は自身が隠れるための技能で、咄嗟に物品を手の平に隠したりする場合には〈手さばき〉を使用します。

ただし、瞬間的ではなく、ある程度の時間をかけて物品や人物をどこかに隠す場合には、〈隠密〉を使用することもできます。これは人間の心理的な視点から、どのように物品を隠ぺいすれば効果的であるかを隠密の知識で補えるからです。

また、隠密は戦闘から逃走する際の判定にも使用することができます。その場合の使用方法は 80 ページの【戦闘からの逃走】を参照してください。

【使用想定場面の一例】

・相手から隠れる
・尾行を行う際に成功率を上昇させる
・戦闘から逃走する
・物品や人物を時間をかけて隠す

【技能に関連する特殊なルール】

●ふいうち

隠密状態で攻撃をしたり、相手に何かしらの能動的な技能判定を行う場合、【ふいうち】として扱います。

ふいうちは技能判定にボーナスが発生し、判定時のレベルが［＋1］されます。

〈軽業（かるわざ）〉

キャラクターがアクロバティックな動作をしたり高いところに登ったりと、危険を伴う動作をするときに使用する技能です。また、高いところから落下したときに、この技能で着地を行うなどの判定にも使用することができます。

軽業は使用を想定する場面が多いですが、基本的には単純に運動能力が高いだけでは行えない専門性のある動作を行うときに使用します。

【使用想定場面の一例】

・危険な離れ業を行う
・高所へ登る
・高所からの落下時に着地を行う
・バランス感覚が必要な足場を渡る
・跳躍や幅跳びを行う

【技能に関連する特殊なルール】

●高所へ登る（登攀）

戦闘中に限らず、障害物や高所への登る際に判定が必要な場合は〈軽業〉で判定を行います。軽業を行う際の目標値の基準は下記を目安にＧＭが決定してください。

高所の程度や基準	難易度
自身の身長くらいの高さ	2 ～ 4
身長の２倍くらいの高さ	5 ～ 7
3 ～ 10 メートルほどの高さ	8 ～ 9
10 メートルを超える高さ	10 ～

●高所からの着地（落下ダメージの軽減）

キャラクターが落下した際〈軽業〉に判定して成功した場合、受け身を取って着地することで落下ダメージを軽減することができます。

その際は［　落下した高さ (m) ÷ 2　］を目標値として、〈軽業〉に成功した場合、受け身を取って着地をすることができます。この判定にに成功した場合、受けるダメージが半減されます。

このとき〈軽業〉の判定に【クリティカル】で成功した場合は、受ける予定のダメージを半減ではなく［4 分の 1］にすることができます。

受け身に失敗した時は通常通りダメージを負います。
なお、50 メートル以上の高さから地面に落下した場合は、受け身による着地の判定の結果に関係なく即死します。

落下ダメージの詳しい説明は 86 ページに掲載しています。

〈水泳〉

キャラクターが水泳や潜水を行う際に使用する技能です。この技能のレベルが高いほど、上手に泳ぐことができることを表しています。

キャラクターが水泳の判定を行う場合、ＧＭは泳ぐ場所の水泳難易度を決定する必要があります。水中で水泳判定に失敗したキャラクターは溺れてしまいます。また、この技能で潜水でどれくらい水中に潜っていられるかも判定することができます。

なお水中で別の技能判定を行う場合は、ペナルティが発生し、通常全ての技能判定を［Lv ０］で行います。ただし、水泳判定や潜水判定に成功した場合は、それらの技能判定を通常の半分のレベルで行うことができます。

【使用想定場面の一例】

・湖や川を泳ぐ
・水中を潜水する

【技能に関連する特殊なルール】

●水泳判定

泳ぐ場所の状態によって〈水泳〉の難易度は異なります。水泳を行う際の目標値の基準は下記を目安にＧＭが決定してください。

水泳を行う場所や状況	難易度
流れの緩い川や湖	２～４
海や普通の流れのある川	５～７
流れの急な川	８～９
水草が繁殖した池や沼地など	８～９
嵐の海や激流の川など	１０～
溺れている人や荷物を抱えて泳ぐ	各難易度に＋２

●潜水判定

潜水する深さによって〈水泳〉の難易度は異なります。素潜りによる潜水を行う場合、訓練をしていない人であれば潜水時間は 30 秒くらいが限度でしょう。ある程度訓練した人であれば２分ほど潜水することができるでしょう。潜水を行う際の目標値の基準は下記を目安にＧＭが決定してください。

また、キャラクターの基本的な潜水可能時間は［水泳レベル× 10 秒＋ 30 秒］で決定します。

深度	難易度
５メートルまで	２～４
６～１０メートル	５～７
１１～３０メートル	８～９
３１メートル以上	１０～
潜水中に他の技能判定を行う	各難易度に＋２

●水泳による移動

水泳の技能判定に成功した場合、戦闘中であればキャラクターはメイン動作かサブ動作のどちらか１つだけを選んで行えます。ただし冒険中と、戦闘中のスクエアマップで移動を行う際は、通常の移動とルールが異なります。

１ラウンドあたり、水泳で移動できる距離は下記の計算で決定します。

［　水泳レベル　＋　〈水泳〉の達成値　］メートル

例えば〈水泳〉の現在レベルが６のキャラクターで、〈水泳〉の達成値が［９］だった場合、１ラウンドに 15 メートル進むことができます。なお、スクエアマップを用いた本格戦闘中に水泳で移動を行う場合、通常移動力は［１］全力移動力は［２］となります。

●溺れた場合

戦闘中などラウンド進行の概念がある場面で溺れた場合は、そのラウンドはメイン動作もサブ動作も行うことができません。一度〈水泳〉に成功した場合、次の新たなラウンド以降再び〈水泳〉の判定を行う必要はありません。

なお、溺れた場合も次の新たなラウンドで再び〈水泳〉の技能判定を行うことができます。

溺れた場合は息が続かないものとして、そのラウンドも含めた３ラウンド経過以降、溺れている状態が続いていればＨＰに［1D10］のダメージを負います。

このダメージは水中で何らかの回復アイテムを使用したとしても回復することはできません。ただしハリウッドポイントによるＨＰの回復は可能です。

●溺死

水中で【BS: 瀕死】になるか、何らかの理由で【BS: 気絶】が付与された場合、そのラウンドも含めて３ラウンド以降、同じ状態が続いていた場合、そのキャラクターは溺死します。

〈手さばき〉

キャラクターの手先の器用さや手業の精度を表す技能です。精密さが要求される作業をこなしたり、スリや手品など片手で動かせる程度の物品を咄嗟に移動させる場合にもこの技能を使用することができます。

また、特定の物品を隠すときや偽装工作を行う際に、この技能で判定することも可能です。これは〈隠密〉とは異なり、手先の器用さを活かして、精度の高い偽装工作をすることができるためです。

その他にも、存在を感知している罠を解除する際にもこの技能を使用することができます。

【使用想定場面の一例】

・咄嗟に物を隠したり移動させる
・スリを行う
・手先の器用さを必要とする作業を行う
・罠を解除する

【技能に関連する特殊なルール】

●罠の解除

設置されている罠の命中力を目標値として、〈手さばき〉による対決判定で勝利することができれば、罠を解除することができます。ただし、対決判定に失敗した場合は罠の解除に失敗したものとして、即座に罠が起動します。

〈投擲（とうてき）〉

キャラクターが物を投げる際に使用したり、その能力の高さを表しています。投擲を行って物品を投げつけることで、【投擲攻撃】を行うこともできます。

投擲攻撃に成功すると投げた武器（物品）に設定されている攻撃力で対象を攻撃することができます。投げた物は地面に落下し、それが破損したり紛失しない限りは再び回収して使用することができます。

冒険中、投擲の飛距離は［技能判定の達成値× 10 メートル］で決定します。ただし、これは野球ボール程度のものを投げる際の飛距離で、投げる物品によって飛距離は増減するでしょう。また、スクエアマップを用いた戦闘時の飛距離の決定には、別の判定方法を適用します。

投擲の判定でファンブルが発生した場合、その投擲物を紛失してしまいます。

【使用想定場面の一例】

・物を遠くまで投げる
・武器や物品を狙った位置に正確に投げる

【技能に関連する特殊なルール】

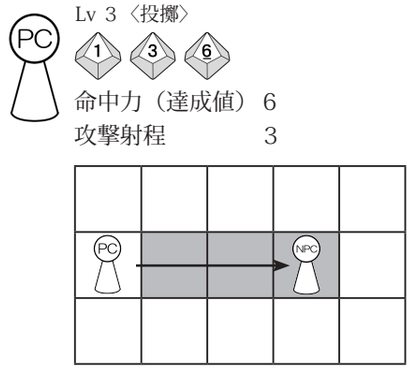
●投擲攻撃

武器やアイテムを投げつけて攻撃を行うことができます。投擲による攻撃を行うには命中判定と射程の決定を〈投擲〉の技能判定で決定します。

まず攻撃を行う対象を決めてください。次に〈投擲〉の達成値をダイスロールで決定します。

その達成値が投擲攻撃の【命中力】に、その半分の数値が今回の投攻撃擲の【射程】となります。なお、この判定でクリティカルが発生したとしても、〈投擲〉による最大射程は［５］スクエアとなります。

例：〈投擲〉Lv3 で判定を行う。
出目が［１・３・６］だったので、命中力が［６］
射程が［３］の投擲攻撃を行う。



もし、攻撃対象の存在する位置まで射程が届かない場合は、投擲物は届かず攻撃が外れたことになります。攻撃が外れた投擲武器は、ダイスロールで決定した**最大射程の位置の地面に落下します**。このとき、その場所に別のキャラクターが存在していた場合は、そのキャラクターの足元に落下します。

射程内だからといって【誤射】の効果以外で、外れた攻撃が別のキャラクターに命中することはありません。

なお、命中力と射程〈投擲〉を行った瞬間に決定するため、標的が投擲の射程外になったからといって、投擲を取りやめることはできません。

対象に命中した投擲物は、その対象の存在するスクエアの地面上に落下するか、その対象に付着した状態になります。（刺さる・粘着するなど）

投擲武器は破損しない限り、回収すれば再度利用が可能ですが、爆発物など使い捨てと表記のあるものは再利用できません。

また、命中判定でファンブルが発生した場合や投擲物の回収が困難な場合は、そのアイテムは消失してしまいゲームから除外します。

技術系技能

専門的な技術や高い専門知識を必要とする技能です。

〈運転・操縦〉

自動車や飛行機・船舶などの乗り物を操作するための技能です。この技能のレベルが高いほど、そのキャラクターが乗り物の運転や操縦のテクニックや知識が高いことを表しています。

しかし、乗り物のデータに【特殊な乗り物】と表記のあるものは、通常では操縦が難しいものとして技能判定時にペナルティが発生します。これらの特殊な乗り物は、専用のギフトを取得することでペナルティを発生させずに操縦することが可能となります。

また、この技能ではドローンやラジコンなどの遠隔操作で動かすタイプのものも操縦することができます。

〈運転・操縦〉の詳しいルール説明は体験版では掲載していません。

【使用想定場面の一例】

・自動車を運転する
・飛行機や船舶を操縦する
・重機や特殊車両を操縦する
・ドローンやラジコンなどを操縦する

〈鍵開け〉

ピッキングツールや手近な針金などを駆使し、鍵の掛かった扉や錠前を開錠するための専門的な技術や知識の高さを表します。ダイヤル式金庫の暗唱番号の解読や、元となる鍵や鍵穴の形から合い鍵を製作するにもこの技能を使用します。

この技能でプログラム的に電子制御された扉の鍵を開けることはできません。そのような扉を開けるには、後述の〈機械電気技術〉が必要となります。

ただし、そのような扉でも場合によっては、物理的な鍵の構造から鍵を開けることはできるかもしれません。

【使用想定場面の一例】

・鍵をピッキングで開ける
・ダイヤル式の鍵の暗証番号の解読を行う
・鍵穴の形状から鍵を製作する

〈機械電気技術〉

機械、電気、電子など工業に関する知識や技術の高さを表します。機械の設計や電気の配線など製作や修理をする際にもこの技能で行うことができます。

また、コンピューターなどのソフトウェアやプログラムを扱う場合も、幅広くこの技能を使用します。コンピューターのハッキングなどを行う際もこの技能を使用します。

自動車など乗り物の修理も〈運転・操縦〉ではなく、この技能で判定します。

ただし、銃の修理を行う際は機械電気技術ではなく、〈クラフト〉か〈小型銃〉〈大型銃〉を使用します。

【使用想定場面の一例】

・機械を設計・修理する
・電気工事を行う
・電子制御されたプログラムやソフトウェアを開発する
・コンピューターをハッキングする
・車や乗り物の修理やメンテナンスを行なう

〈騎乗〉

乗馬をしたり、その他、騎乗可能な動物を乗り物として操るための技術です。

また、騎乗中に攻撃や技能判定を行う際に、この技能があれば有利に判定を行うことができます。通常、騎乗中に何らかの身体を利用した技能判定を行う際はペナルティが発生し、その判定の最大レベルは現在の騎乗レベルの値になります。

その他にも、馬術で馬を思い通りに操ったり、乗馬による経験から地面のコンディションなどを事前に察知する能力に優れています。

また、馬や牛などの騎乗が可能な生物の生態や育成知識にも優れているでしょう。

〈騎乗〉の詳しいルール説明は体験版では掲載していません。

【使用想定場面の一例】

・騎乗可能な生物に乗って操り移動を行う
・乗馬や馬術の判定を行う
・地面のコンディションを事前に察知する
・騎乗可能な生物の生態や育成知識の深さ

〈クラフト〉

素材や手近な物を利用して即席の武器や防具、道具・罠を作製・改造・修理する技能です。使用している武器や防具が破損したときや、調達ポイントでアイテムを入手できない状況で役に立つでしょう。

また同技能で耐久力の減少した武器や防具の修理も行うことができます。

建築物の建築や日曜大工を行うときもこの技能で行い、絵画や陶芸など芸術的な創作物の製作もこの技能を使用します。

クラフトに用いる素材やパーツを組み合わせて創造的な発想を行う場合も、この技能で判定を行います。

ただし、科学知識を必要とする調合物や、機械電気知識を必要とする物品の製作には、この技能だけでは行えず〈学問〉や〈機械電気技術〉が必要となる場合があります。

手芸、革細工、鍛冶、金属細工、木工、宝石加工、製本、なども幅広くこの技能で行います。

クラフト作業にかかる時間は本当に簡単な作業なら一瞬で完成する可能性もあるが、修理する際は通常１～３時間、作成には１～６時間は掛かるでしょう。

【使用想定場面の一例】

・素材を元に何かを作る
・クラフト武器・クラフト防具を製作する
・武器や防具を修理する
・芸術品を創作する
・罠を製作し設置する
・建造物を建築する

【技能に関連する特殊なルール】

●クラフト専用アイテムの製作

クラフトによって即製の武器やアイテムを製作することができます。多くのクラフトアイテムは同名の元のアイテムとほぼ同じ効果ですが、耐久力や使用回数で劣ります。

クラフト素材を元にクラフト専用アイテムを製作する場合は、〈クラフト〉でそれぞれの【クラフト難易度】を上回る必要があります。

クラフト専用アイテムの製作に関しての詳しい説明は 96 ページに記載があります。

●武器や防具の修理

クラフトによって、破損した武器や防具を修理して耐久力や耐久回数を回復することができます。

武器や防具の修理に関しての詳しい説明は 96 ページに記載があります。

探索系技能

冒険中に探索を行うときに役立つ技能です。

〈観察〉

目の前にある物品や状況の様子から「手がかり」や「気づき」を得るための技能です。

具体的には、「事件の現場の痕跡から不自然な点や手がかりを発見する」「対象の動きを見てその法則性を発見する」など形のある「物質」を発見するよりも、主に「情報」を発見する際に使用します。また、周囲の不自然な様子から隠された罠を発見する際にも役立つでしょう。

また、敵（エネミー）の動きや癖を観察することで、おおよその攻撃方法などを推測することができます。

【使用想定場面の一例】

・現場の痕跡から情報や気づきを得る
・隠された罠を発見する
・エネミーのデータを知る。

【技能に関連する特殊なルール】

●エネミー観察判定

敵（エネミー）の動きや癖を観察することで、おおよその習性や行動パターンを推測することができます。この判定でわかるのは、敵の「まだ一度も受けたことのない攻撃方法とそのデータ」「移動力・行動力・回避力」のみです。この判定では敵の「ＨＰ」や「ステータス」「戦利品獲得判定の難易度」のデータを知ることはできません。

エネミー観察判定は全ての種類の敵に判定が可能です。

また、ギフト《戦闘観察眼》を取得している場合、敵の種類が「人間・乗り物（生物以外）・ロボット（兵器）」であれば、そのエネミーの持つ特殊技能や特性の内容と効果を知ることができ、エネミー観察判定を【サブ動作】で行うことができるようになります。ただし、このギフトでは「クリーチャー・野生生物」のデータを知ることはできません。

エネミー観察判定を行う際は、エネミーに設定された【識別難易度】の数値を目標値に〈観察〉で判定してください。

戦闘中であれば、通常はメイン動作で〈観察〉の技能判定を行う必要があります。（このとき視界が通っていて、対象を目視することができれば射程は考慮しません）

下記にエネミー生態判定の特徴を箇条書きでまとめます。

・エネミーの「攻撃方法・移動力・行動力・回避力」を知る
・全ての種類の敵に判定することができる
・ギフト《戦闘観察眼》を取得していれば、敵の種類が「人間・乗り物（生物以外）・ロボット（兵器）」の場合、特殊技能・特性の内容と効果を知ることができ、エネミー観察判定をサブ動作で行うことができるようになる。

〈真意看破〉

相手の表情や仕草・言葉の調子から、裏に秘められた感情や嘘など心理的な情報を見抜く技能です。この技能は対人専用のもので、これで偽造された書類やデータなどを看破することはできません。ただし、その物品に接する人の表情や態度から、隠された嘘を見抜くことはできるかもしれません。

また、この技能に成功することで相手の思考や、今後の行動の予測を行うことが可能です。

【使用想定場面の一例】

・相手の嘘や隠し事を見抜く
・相手の表情や態度から偽造された書類を見分ける
・相手の思考を見抜いたり行動予測を行う

〈捜索〉

特定の範囲内で**目的とする物品**を探したり物色するときに役立つ技能です。例えば、散乱した荷物の中から目的のアイテムを発見したり、隠し通路や隠し扉、罠など、隠れた物を探す時に使用します。

〈観察〉と少し似ているところがありますが〈捜索〉はどこにあるのか検討がついていないものを、手当たり次第探すイメージの技能です。

また、文献や書類から目的とする情報を見つけだすのもこの技能で行います。パソコンのデータやインターネットの検索で特定の情報を探すのもこの技能で行います。

【使用想定場面の一例】

・散乱した荷物の中から目的のアイテムを探す
・文献や書類から目的の情報を探す
・電子機器やインターネットを使い目的の情報を探す
・地面に落として紛失した行方のわからない物品を探す
・人ごみの中から目的の人物を探す
・隠れている人を探す

〈地理〉

周辺の道路や抜け道、建造物の位置や名称に関する情報の知識の深さを表す技能です。また、国や特定の土地の地理情報や文化知識の知識の深さもこの技能で判定を行うことができます。

また、屋内外での方向感覚や位置感覚の能力の高さも表しており、地図の読解能力、地図の作成能力、測量技術などもこの技能で判定します。

特に建造物が破壊され荒廃した世界では、地理や土地の情報の差が生死を分ける場面があるかもしれません。

【使用想定場面の一例】

・道路や抜け道、建造物の位置・名称の知識の深さ
・屋内外での方向感覚・位置感覚の能力の高さ
・地図の読解能力、地図の作成の能力、測量技術の高さ
・国や特定の土地の地理情報や文化知識の深さ

〈追跡〉

足跡や地面や草木に残された痕跡から対象の行方を追ったり、対象の人物や車両を尾行するための技能です。

森の中で何かの足跡を発見した場合、この技能に成功することでその行方を追跡することができるでしょう。

このとき、追跡対象が身を隠すように痕跡を残さず逃走している場合、対象の〈隠密〉との対決判定を必要とするかもしれません。また、技能判定時に〈地理〉と組みあわせて使用することで、追跡の対象者の具体的な行き先も予測することができるでしょう。

【使用想定場面の一例】

・対象を見失わずに尾行を行う
・多くの足跡の中から目的の足跡を正確に追う
・足跡などの状態や情報から対象の行方を予測する
・草木や折れた枝など、手がかりから相手の行方を追う

知識系技能

専門的な知識や頭脳の明晰さが影響する技能です。

〈医学〉

医学全般や薬学に関する知識と技術の高さを表します。この技能では応急処置など基礎的な医療知識はもちろん、病状から病気の種類を判別したり、外科手術や薬品調合、医療器具の使用方法など幅広い医学の知識や技術を扱います。

また、〈生物学〉や〈自然野外知識〉〈真意看破〉などと【組み合わせ判定】を行うことで、「獣医学」や「薬草学」、「臨床心理学」といった「専門医学」として扱うことも可能です。（組み合わせ判定の説明は 54 ページに記載されています）

また、応急処置を施して、冒険中に負ったＢＳ（バッドステータス）の回復を行うこともできます。更にＨＰを回復するアイテムなどを効果的に使用することも可能です。

【使用想定場面の一例】

・病気を診断する
・外科手術を行う
・薬品を判別したり調合する
・人体構造を把握する
・他技能と組み合わせて「専門医学」として扱う
・ＨＰ回復アイテムを効果的に使用する
・ＢＳを解除する

【技能に関連する特殊なルール】

●ＢＳ（バッドステータス）回復

戦闘中に負った〈医学〉で回復が可能なＢＳを解除することができます。ＢＳの回復を行うには、各ＢＳごとに指定された方法で判定を行います。

多くの場合は、ＢＳレベルを目標値として〈医学〉で判定を行います。その達成値が目標値を上回った場合、ＢＳは回復できることが多いです。

〈学問：（専門学）〉

幅広い学問や学術に関する知識を表す技能です

この技能を取得する際には、具体的な【専門学】の分野を指定して取得することができます。その場合、その学問の分野の知識に秀でているものとして扱います。

例えば【化学】ならば化学薬品の知識が豊富でしょうし、【政治学】ならば、国の政治情勢や社会情勢に詳しいでしょう。

もちろん、これらの専門学を取得しても、別の学問に関する判定も同技能で行うことができます。例えば【化学】を専門学として選んでいても、同じレベルで文学に関する判定を行うことも可能です。

専門学を決定したらキャラクターシートの〈学問（　　）〉のかっこ内に記入してください。

なお、このとき選んだ専門学の分野に関わる判定に限り、技能取得時に学問を【得意技能】として選んでいなかったとしても、１シナリオに１回だけ任意のダイスの振り直しを行うことができます。もしキャラクター作成時に〈学問〉を得意技能としてして選んでいた場合は、１シナリオに２回まで任意のダイスの振り直しを行うことができます。

基本ステータスの〈INT〉が頭の回転の速さや理解力を表す一方、〈学問〉は知識の量や深さを表しているものとして扱ってください。幅広い「雑学」や「一般知識」もこれで判定を行うことができます。

ただし、あくまでもこれは知識の量を表すものなので、何かしらの実技を必要とする判定では、別の技能の組み合わせ判定を行う必要があります。

〈学問〉で選べる専門学と各分野の一例は下記の表に記載しています。これらはＧＭが認めるのであれば、自由に内容を追加しても構いません。

なお、〈医学〉と〈生物学〉は、ゲームのシステム上、別の技能として扱うので専門学に選ぶことができません。また、専門学は１つしか選ぶことができず、２つ以上の専門学を取得したい場合は、新規技能としてキャラクターシートの所持技能の空き欄に［Lv ０］で〈学問２：（　　）〉を追加し、通常の他の技能と同じように経験点を消費して、２つ目の新たな技能として成長させてください。

〈学問〉で取得できる専門学の一例

・化学
分野…物理化学・無機化学・有機化学など

・工学
分野…機械工学・電気工学・土木工学など

・建築学
分野…建築工学・デザイン学など

・政治学
分野…行政学・軍事学・国際関係論・政治史など

・地球惑星科学
分野…環境科学・地球物理学・地質学など

・天文学
分野…宇宙科学・宇宙生物学・惑星学など

・物理学
分野…力学・原子物理学・電磁気学・分子物理学など

・歴史考古学
分野…考古学・史学史・社会史・文化人類学など

【使用想定場面の一例】
・専門学の各分野に関する判定を行う
・幅広い学問知識や一般知識の雑学に詳しい
・別の技能と組み合わせてより専門的な判定を行う

【使用想定場面のルール】
●専門的な知識を要する高度な判定
学問や専門学の知識を他の技能と組み合わせることにより、より専門的な知識を要する高度な判定を行うことができます。
例えば、〈学問（天文学）〉と〈地理〉を組み合わせて判定することにより、夜間に星座の位置関係をみれば方位磁石がなくても現在の方角を把握することが可能でしょう。
このような場合の判定は、【組み合わせ判定】を用いて行います。組み合わせ判定自体は、他の技能でも行うことができますが、〈学問〉を組み合わせるケースが多いでしょう。
組み合わせ判定の説明は 54 ページに詳細が記載されていますので参照してください。

〈自然野外知識〉
自然現象や天候、野性生物の習性や野草の知識など、幅広く野外活動に関わる技能で、簡単なアウトドアやサバイバルの技術や知識はこの技能で判定することができます。
この技能があれば、自然に自生している野草やキノコが食用かどうかを見分けることができ簡単な食料の調達ができるでしょうし、特定の野生動物の足跡を発見し住処を推定することも可能です。その他、野菜や作物を育てるための技術や知識や、大気や湿度の自然現象を解析し、数時間から数日後にかけての大まかな天候の予測を行うことも可能でしょう。

【使用想定場面の一例】
・アウトドアやサバイバルに関する幅広い知識
・野草やを見分ける
・自然現象の観測や解析を行う
・天気予報を行う
・野菜や作物を育てる技術と知識

【使用想定場面の一例】
・生物の生態や構造に関する知識の深さ
・生物の育成知識の深さ
・クリーチャーのゲームデータを知る

〈生物学〉
幅広く生物の生態やその構造に関する知識の深さを表す技能です。この技能では哺乳類などの生物はもちろん、ウイルスや細胞レベルの生物の知識も知ることができます。
また、この技能を使用することで、敵（エネミー）の見た目や習性から、そのＨＰやステータス、攻撃方法などの生態（ゲームデータ）を知ることが可能です。

【使用想定場面の一例】
・生物の生息に関する知識の深さ
・生物の解剖を行う
・エネミーのデータを知る

【技能に関連する特殊なルール】
●エネミー生態判定
生物学的観点から、敵（エネミー）の習性や生態、肉体構造を推測することができます。この判定は〈観察〉による【エネミー観察判定】でも知ることができる敵の「まだ一度も受けたことのない攻撃方法とそのデータ」と「移動力・行動力・回避力」に加えて、「ＨＰ」や「ステータス」「戦利品獲得判定の難易度」の数値も知ることができます。
エネミー生態判定は敵の種類が「クリーチャー・野生生物」の場合に判定が可能です。ただし、車などの乗り物やロボット（兵器）などの「生物」ではないもののデータと、「人間」のデータを知ることはできません。
また、ギフト《生態把握》を取得している場合、敵の種類が「クリーチャー・野性生物」であれば、そのエネミーの持つ特殊技能や特性の内容と効果を知ることができ、エネミー観察判定を【サブ動作】で行うことができるようになります。ただし、このギフトを取得していても「人間・乗り物（生物以外）、ロボット（兵器）」のデータを知ることはできません。
エネミー生態判定を行う際は、エネミーに設定された【識別難易度】の数値を目標値に〈生物学〉で判定してください。
戦闘中であればメイン動作による技能判定を行う必要があります。（このとき視界が通っていて、対象を目視することができれば射程は考慮しません）
下記にエネミー生態判定の特徴を箇条書きでまとめます。

・エネミーの「攻撃方法・移動力・行動力・回避力・ＨＰ・ステータス・戦利品獲得判定の難易度] を知る
・人間を対象に判定することはできない
・乗り物（生物以外）やロボット（兵器）などの生物以外の対象にも判定するこができない
・ギフト《生態把握》を取得していれば、敵の種類が「クリーチャー・野生生物」の場合、特殊技能・特性の内容と効果を知ることができ、エネミー生態判定をサブ動作で行うことができるようになる。

〈話術〉
説得・言いくるめ・交渉・演説・はったりなど、話の上手さを表す技能です。この技能のレベルが高ければ高いほど、話し相手は交渉や説得に応じてくれる可能性が高くなります。
物品のやり取りにおいて値切りを行うことも可能でしょう。
ただし、嘘やはったりは〈真意看破〉で見破られる可能性があります。
この技能で演説を行ったときは相手の心を掴むことができ、〈CHA〉と組み合わせ判定を行えば、単純に話が上手なだけではなく、言葉使いや見た目の雰囲気などから相手の感情を大きく動かしたり、魅了することも可能でしょう。

【使用想定場面の一例】
・相手を説得したり値切りなどのなんらかの交渉を行う
・相手を言いくるめたり、嘘やはったりで騙す
・演説で人の感情を動かす

〈観察〉〈捜索〉〈PER〉の違い

■ 各技能の特徴と違い（何かを発見する例）
〈捜索〉
特定の範囲内で目的とする物を探したり、家具などから物品を物色するときに使用する技能です。
その他にも、隠し通路や隠し扉など、ＰＣが能動的に目的を持って隠れたもの（あるいは隠されたもの）を探す技能です。
その場に物品が存在しているかわからなくても、とにかく手当たり次第に探すような場合もこの技能で判定します。
また、多くの人混みの中から目的の人物を探しだすのもこの技能で判定を行ない、文献や電子データから「情報」を探すなど、無形の対象を探すときもこの技能で判定します。
〈観察〉
対象の状態や環境を注意深く見て「気づき」や「発見」「ひらめき」「感情」を得る技能です。
例えば、ＮＰＣの遺品から不自然な点を発見し、その本当の死因を推測するなどといった場面で判定します。
また、敵対する人物の視線を察知し次の行動の予測を行なったり、その冷酷な視線からただならぬ恐怖を感じるなどの感情（情報）を得る場合もこの技能で判定します。
〈PER〉
そのキャラクターの視覚や直感など、五感を用いて「気づき」や「発見」を得る技能です。
例えば、視力が良いことで遠くの敵を発見したり、小さな足音に気づいて接近する敵を発見したり、高速で移動する乗り物の中に目的の人物を偶然発見するような場面などでこの技能で行います。
不吉な気配やＰＣの直感によって、偶然罠が仕掛けてあるのを発見するといった場合もこの技能で判定が可能です。（この場合、単純に発見できるかどうかを「運」で決めることにして、〈LUK〉で判定すると良いでしょう）

■ 技能判定を行う際の具体的な状況例
例１：「目の前の事故現場の様子から何か不自然な点はありませんか？」
判定：手に入れたい「情報」が明確に決まっておらず、事故現場をじっくり見て幅広く手がかりや情報を得るのが目的なので〈観察〉で判定を行う。
例２：「目の前の事故現場の残骸の中に、武器や役に立つアイテムはありませんか？」
判定：手に入れたい「対象」が明確に決まっており、それを探すので「捜索」で判定する。
ただし、事故現場の残骸の中に目的の物が存在するとは限らず、その有無を〈LUK〉で決定する場合もある。
例３：ＧＭ「目の前の事故現場にいる皆さんは〈PER〉で判定してください」
ＧＭ「成功したＰＣは、事故現場から少し離れた別の深い草むらの中に人が倒れているのを発見できます」
判定：その場の環境や状況により、何らかの情報を得る可能性があるのでＧＭから能動的に判定を促す場合です。
この場合、偶然目に入った、あるいは小さな呻き声が聞こえたといった理由から〈PER〉で判定を行います。

ギフトの取得

【ギフト】はキャラクターの特殊な才能や特技のことで、取得することで冒険や戦闘中に有利な効果が発生します。

ギフトはキャラクター作成時に誰でも１つは経験点を使わずに取得することができます。

この際、取得したいものを 114 ページのギフト表のカテゴリーの【基本汎用ギフト】【基本戦闘系ギフト】【基本技能系ギフト】の中から１つ自由に選ぶことができます。

選んだギフトはキャラクターシートの左下にある【取得ギフト】の欄の【①初期】の横の空欄に名称を記入してください。このとき、ギフトの説明や効果も一緒に記入しておくとよいでしょう。ギフトを取得して技能レベルや他の項目になんらかの数値の変動が発生する場合は【補正】の欄に修正した数値を記入すると良いでしょう。

●ギフトを追加で取得する

追加で新たなギフトを取得する場合は、ギフトごとに定められた経験点を消費して取得する必要があります。

先の技能取得時に経験点を温存していた場合は、その経験点を消費して追加で新たに２つ以上のギフトを取得しても構いません。

ただし、追加でギフトを取得する場合は、ギフトの取得条件を満たし【ギフト取得枠】を解放させる必要があります。

ギフト取得枠はキャラクターの基本ステータスの〈INT〉の現在レベルが特定の条件（Lv ３/Lv ６/Lv ９/Lv12）を満たしている場合に自動的に解放されます。また、〈INT〉の現在レベルが条件を満たしていなくても、経験点（５点/15 点）を消費することで解放することができます。

例えば、〈INT〉のレベルが［12］のキャラクターの場合、初期のギフトと合わせて、キャラクターシートの①～⑤までのギフト取得枠を解放することができます。更に経験点［15 点］を消費すると、⑥のギフト取得枠を解放することができ、合計６つまでギフトを取得することができるようになります。（ただしギフトの取得自体には別に経験点が必要です）

なお。取得しているギフトは特別な表記や説明がない限り、複数の効果を同時に適用したり、組み合わせて使用することができます。

・経験点でギフト取得枠を解放した際の注意点

経験点を消費してギフト枠を解放した後、キャラクターの〈INT〉がギフト枠の解放条件を満たした場合、ギフトの取得枠が追加で増えるようなことはありません。また、ギフト枠解放に使用した経験点が返還されることもありません。

例えば、〈INT〉が［Lv ５］のキャラクターが、経験点［15 点］を消費して③のギフト取得枠を解放した後に、キャラクターが成長し〈INT〉が［Lv ６］になったとしても、そのキャラクターのギフトの取得枠は３つのままです。４つ目以降のギフト取得枠を解放したい場合は〈INT〉が Lv ９になるか、新たに経験点［15 点］を消費して、ギフト取得枠を獲得する必要があります。

●取得済みギフトの変更

ギフトは取得条件が〈INT〉が［Lv12］のときに最大６つまで取得することができますが、キャンペーンなどで遊ぶ際に、セッションを重ねるごとに不要なギフトを別のギフトと交換したいという状況が発生するかもしれません。

その場合、取得済みのギフトを別の新たなギフトに交換することができます。

ギフトの交換を行う際は、取得済みの交換したいギフトをキャラクターシートから消去してください。そして、新たに取得したいギフトを通常通り、経験点を消費して取得してください。このとき削除したギフトの取得する際に消費した経験点は、返還されることはなく消滅してしまいますので注意してください。

また、ギフトの効果で基本ステータスや技能に補正効果が発生していた場合、そのギフトが消滅した場合はそれらの補正効果も合わせて消滅します。

ただし、別のギフトの取得条件になっているギフトを削除したからといって、既に取得している別のギフトが消滅したり使用できなくなることはありません。（ただし満足に効果を発揮しないことはあります）

一度取得したギフトは、そのギフトで定められた取得条件に満たなくなってしまった場合でも、ギフトの欄に書き残したまま継続して使用することができます。

あくまでギフトの【取得条件】とは、取得するときに満たしていればよい条件となっています。

■キャラクターシート ギフト記入欄（キャラクターシート見本）

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期		
②	INT 3/ 経験点 5		
③	INT 6/ 経験点 15		
④	INT 9/ 経験点 15		
⑤	INT 12/ 経験点 15		
⑥	経験点 15		

初期調達ポイントの決定

キャラクターの所持する初期調達ポイントを決定します。調達ポイントは『RoD』の世界における「通貨」の役割を果たすものです。

荒廃した世界では通常の紙幣や通貨は役に立たないことが予想されます。そのため、金銭に限らずキャラクターの所持する物資や資産などをまとめて【調達ポイント】として扱い、これを通貨代わりにアイテムの売買に使用します。

なのでシナリオの時間軸次第では、それが現金であったり食料や生活必需品であったりと決まった形を持ちません。

シナリオの世界観によっては、ガラクタやペットボトルのキャップが通貨代わりに扱われている可能性もあるでしょう。

キャラクター作成時に手に入れることができる初期調達ポイントは以下の計算式で決定します。

〈LUK〉の現在レベル× 10 ＋ 10

・調達ポイントの使用方法

調達ポイントは通貨の役割を果たすので、様々な使用方法が想定されます。

例えばＮＰＣから情報を得るときに調達ポイントを要求されるかもしれませんし、シナリオのクリア条件が決められた数の調達ポイントを集めるという場合もあるでしょう。

また、冒険中や戦利品として発見する以外では、武器や防具・アイテムを入手する際には、基本的に定められた調達ポイントを支払わなければいけません。

特に「3 Years Later」の時間軸では、通常の金銭の価値が暴落していることが予想されるので、調達ポイントを支払って得たアイテムは「誰かと物々交換をした」「独自の仕入れで手に入れた」などという扱いになります。

もちろん、物資を販売してくれる人物やお店があればそこで手に入れたという設定にしても構いません。

これはシナリオの時間軸や世界観によって、調達方法が異なりますのでＧＭが適当な方法を決定すると良いでしょう。

また、冒険中に発見したアイテムを調達ポイントに交換することもできます。

その場合は、**アイテムに定められている調達ポイントの額の半額（端数切り上げ）の価値で、調達ポイントと交換することができます**。

また、キャラクターの所持する調達ポイントは、シナリオをまたいで持ち越すことができます。

武器・防具・アイテムの取得

キャラクターの所持する武器・防具・アイテムを前述の調達ポイントを使用して取得します。

102 ページからの武器・防具・アイテム表を参照し、調達ポイントを消費して取得してください。

このとき、シナリオの時間軸が「3 Years Later」の場合、調達ポイントの相場が変動します。これは武器が極端に不足していたり、逆に医薬品が大量に発見され価値が暴落するなど、荒廃した世界独自の経済活動が行われているためです。

なので、シナリオ開始時にＧＭは 101 ページの【アイテム相場表】を判定し、今回のシナリオの時間軸の相場を決定してください。アイテムの売買はこの相場を基準に行われます。キャラクター作成時の武器・防具・アイテムの取得は次の手順で行います。

１・所持可能総重量を決定する

武器や防具などを取得する前に、まずはキャラクターの【所持可能総重量】を決定します。

これはキャラクターが物資を持ち歩ける重さの上限を表しています。武器や防具・アイテムには全て重量が定められており、持ち物の総重量が所持可能総重量を超えると、【重量オーバー】のペナルティが発生します。

所持可能総重量は以下の計算式で算出します。

〈STR〉の現在レベル× 5 ＋ 5 ＋補正

例えば〈STR〉の現在レベルが［４］のキャラクターであれば、所持可能総重量は［25］となります。アイテムやギフトの効果で数値に補正が発生する場合は、それも加えてください。所持可能総重量が決定したらキャラクターシートの欄に記入してください。

重量オーバー（バッドステータス）

所持しているアイテムの総重量がキャラクターの所持可能総重量を超えると、【BS: 重量オーバー】のバッドステータスを受けた状態になり、キャラクターの行動にペナルティが発生します。

この場合、【通常移動力・行動力・回避力】の現在レベルが［０］になります。（全力移動力は［２］になります。）

また〈運動系技能〉に分類された技能にもペナルティが発生し、一時的にレベルが［０］になります。

重量オーバーは所持品重量の値を所持可能総重量以下にすると解除することができます。

2・調達ポイントを消費して購入する

所持している調達ポイントを消費して、武器・防具・補助装備・消耗品などを購入します。

これらがキャラクターのシナリオ開始時の所持アイテムとなります。ただし、シナリオの都合上、開始時点でキャラクターが武器や特定のアイテムを所持している状態が望ましくない場合は、シナリオ開始時に所持させなくても構いませんが、プレイヤーの調達ポイントが無駄にならないように、必ずシナリオ中のどこかのタイミングで入手できるようにＧＭが調整してください。

もしくは、キャラクター作成の時点で購入できないものをＧＭが指定し、プレイヤーは許可されたものだけを取得するようにしてください。（主に「Judgement Day」の時間軸では、キャラクターたちは武器を持ち歩いていないので、そのような状況が発生する可能性が高いでしょう。）

またシナリオの舞台となる地域で、特定の武器やアイテムを手に入れるのが難しいとＧＭが判断した場合は、そのアイテムの取得を許可しないこともできます。

3・アイテム価格の相場を決定する

シナリオの時間軸が「3 Years Later」の場合、シナリオ開始直後にその世界観でのアイテム価格の相場を決定します。

これらアイテムの価値は常に変動しており、シナリオごとに今回のアイテムの相場を決定します。

一度、アイテム価格相場が決定したあとは、その「セッション」の終了のタイミングまで、その相場で固定されます。

（つまり、シナリオ終了後にキャラクターの成長などを行いアイテムの売買を行うときは、そのタイミングが「セッション中」であればその価格相場で売買を行います）

アイテム価格相場は 101 ページの「アイテム相場表」を参照し、決定してください。なお、新規でキャラクターを作成するときにアイテムを取得する場合は、通常のアイテムの価格相場で取得することができます。

4・取得アイテムのデータを記入する

取得した武器でそれぞれ設定されている【射程】【攻撃力】【耐久力】【装填数】などのデータをキャラクターシートに書き写してください。

また、その武器を使用するときの命中力（それぞれの武器に分類されている戦闘系技能のレベル）を記入してください。

同様に取得した防具や補助装備は【装備箇所】【補正】【防御力】【防御回数】などを書き写してください。

探索道具や消耗品があれば、それぞれの枠に名称や必要なデータを記入します。また、弾薬や頻繁に消費するアイテムは【消耗品カウンター】に記入すると管理が楽になります。

なお、遠距離武器を手に入れた場合は、データの【弾数】に書かれている数の弾薬も同時に手に入れることができます。これらの弾の重量は武器の重さに含みます。

例：P-M92（ピストル）なら 15 発の９mm弾を入手する。
P-M92 の重量は［2］だが、既に銃に装填されている弾の重さは考慮しない。
銃の弾は弾だけで重さと数を管理する。

5・メイン武器を決定する

キャラクターがメインで使用する武器を決定します。

戦闘時、キャラクターはこのメイン武器を使って戦います。武器でガードをする際もメイン武器でしか行えません。

メイン武器は「□メイン武器」のチェック欄に印をつけ、その武器を片手か両手の持つ方の手に印をつけてください。

小型と分類されている武器は片手で持つことができますが、大型に分類されている武器は両手で持つ必要があります。

また、手に持っている武器やアイテムはすぐに使用することができますが、そうでない物は使用する際に所持品の中から取り出す必要があります。

通常、メイン武器は１つしか選べません。ただし、特定のギフトを取得すれば２つ選ぶこともできます。

6・取得したアイテムの総重量を記入する

武器・防具・補助装備・アイテムなどを全て決定したら、それぞれの重量を合計し、【所持重量】に記載してください。

この重量が【所持可能総重量】を超えた場合、前述の【重量オーバー】という状態になります。

7・乗り物・使役動物の決定

キャラクターが何らかの乗り物や使役可能な動物を所持している場合、そのデータをキャラクターシートに記入してください。

パーソナルデータの決定

キャラクターの見た目や名前、年齢や性別など個人的な情報を決定します。

サンプルキャラクターを使用する際は名前や容姿を自由に変更して利用しても構いません。

サンプルキャラクター

**サンプキャラクターは『RoD』ですぐに遊びたいときに
キャラクターのデータをシートに書き写すだけで
すぐに遊ぶことができるようになる便利なキャラクターだ。
プレイヤーは彼らを自分のＰＣとして使用してもいいし
彼らをＮＰＣとして物語中に登場させることもできる。
使い方次第で遊びの幅が広がるだろう。**

サンプルキャラクターとは

『RoD』ですぐに遊びたいがキャラクターを本格作成する時間がないときなどに役に立つのが「サンプルキャラクター」です。

サンプルキャラクターその名前の通り、あらかじめ準備さ入れたキャラクターのデータのことで、プレイヤーは自分のキャラクターシートにサンプルキャラクターのデータを書き写し、幾つかの細かいデータ調整やキャラクター設定を行うことで、すぐにゲームを始めることができます。

また、サンプルキャラクターは物語中に登場するＮＰＣとして活用することができるほか、セッション中にＰＣが死亡してしまったときに、急遽、追加でプレイヤーキャラクターを作り直して参加するときなどにも役立ちます。

何人でも同じサンプルキャラクターを使用することができ、仕様方法に細かい制限はありません。

なお、サンプルキャラクターには【近接戦闘型】【遠距離戦闘型】【探索型】【補助型】【バランス型】【特定技能特化型】の６種類が存在します。イラストが記載されていますが、性別や年齢、見た目を変更して使用しても構いません。

【サンプルキャラクターの種類】

・近接戦闘型
近接戦闘武器を使用して戦うサバイバー。戦闘能力にすぐれており、敵の攻撃にも打たれ強い。

・遠距離戦闘型
遠距離戦闘武器を使用して戦うサバイバー。離れた場所から敵を攻撃する能力に優れており、戦闘を有利に運ぶ。

・探索型
冒険中に探索や技能判定を行う場面などで活躍するサバイバー。必要最低限の自衛手段を確保し冒険を有利に進める。

・補助型
仲間の攻撃の補助や回復に優れたサバイバー。戦闘面はあまり得意ではないが、ギフトやアイテムの効果を駆使して、仲間の戦闘や冒険を有利に進める。

・バランス型
戦闘面・冒険面でバランスよく結果を出し、物語を進行するサバイバー。特別目だって得意な分野はないが、逆に苦手な分野も少ないため、安定して冒険を進めることができる。

・特定技能特化型
何かしらのプロフェッショナルな存在や熟練者で、特定の技能に秀でているなサバイバー。

あらかじめデータが準備された他の種類のサンプルキャラクターとは違い、得意な【所持技能】を１つ選択し［Lv10］で取得する必要がある。

体験版では上記のうち、近接戦闘型・遠距離戦闘型・探索型・バランス型のサンプルキャラクターを使用することができます。

なお、サンプルキャラクターを元にして技能やギフトは使用経験点の範囲で自由に変更しても構いません。体験版では、各基本ギフトを使用することができます。

また、所持している武器や防具・アイテムは「購入価格」と同じ金額の調達ポイントで売却し、別のアイテムを入手しても構いません。特に技能を変更したり、ギフトを変更した場合は所持している武器の見直しを行った方が良いでしょう。

使用するサンプルキャラクターが決定したら、空キャラクターシートにデータを書き写してください。（サンプルキャラクターのシートは通常のシートよりも圧縮して記載されています）

ROLL of the DEAD

ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

近接戦闘型



「世界にとっては終わりの物語
でも、私にとってはこれは…『始まり』の物語だ」

高い近接戦闘能力でリヴァイアターを無力化する前衛型のサバイバー。常に危険と隣り合わせの世界では、何よりも自分の身を守ることが重要である。

リヴァイアターは物音に引き寄せられる習性を持つため、攻撃時に大きな音が発生しない近接武器はサバイバーたちが最も良く使う武器となっている。

使用する武器を変えたい場合は、技能の「大型近接武器」は「小型近接武器」と数値を入れ替えても良いだろう。

サンプルキャラクター名

近接戦闘型

職業：スポーツ選手 A

HP	最大HP（VIT×5+10）
	35

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER＋ INT)	回避力 (AGI)
2	4	Lv 4
全力移動力 (通常移動力 +2)		
4		

恐気度 %

所持経験点

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
STR（筋力）	1	5	6
VIT（持久力）	1	4	5
AGI（敏捷性）	2	2	4
MOV（移動力）		1	1

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
PER（感覚）	1		1
INT（知性）		3	3
CHA（魅力）		1	1
LUK（運）		4	4

所持調達ポイント
（初期：LUK×10＋10）
7
（43 ポイント使用）

☆★☆ ハリウッドポイント
（CHA 5 ごとに＋1）

所持可能総重量（STR×5＋5＋補正）	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量
35（ギフトの効果で増加）	25	6

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（STR 3 ごとに +1）
□小型近接武器			2
☑大型近接武器	8		
□格闘術			

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（PER 3 ごとに +1）
□小型銃			
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
□隠密		
□軽業	4	
□水泳		
□手さばき	4	
□投擲		

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け		
□機械電気技術		
□騎乗		
□クラフト		

探索系技能

技能名	Lv	補正
☑観察	6	
□真意看破		
□捜索	3	
□地理		
□追跡		

知識系技能

技能名	Lv	補正
☑医学	5	
□学問（ ）		
□自然野外知識		
□生物学		
□話術	4	

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期	幸運のお守り	回避失敗時、一度だけダメージとＢＳを無効化。（1 シナリオ 1 回）
②	INT 3 / 経験点 5	スクエア突破○	スクエア突破をする際、移動力［1］で突破が可能。

武器

名称	命中力（使用技能 Lv）	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
☑メイン（両手・片手）［分類：大型刃物］ 1：日本刀	Lv8	1	1D10+6	25		〈STR〉によるダメージボーナス適用済み	3

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1: 革製の籠手	手		4	5		2
2: 革製ブーツ	足		2	5		1
3:						

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1:				

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

遠距離戦闘型



遠距離戦闘の最大のメリットは高い攻撃力と離れた位置からの攻撃で安全に脅威を排除することができる点だ。

ただし、大きな銃声が発生したり、武器が貴重で手に入りづらい、弾薬補充が必用などのデメリットも存在する。

しかし、リヴァイターや生物兵器を相手にする場合、それらを差し置いても遠距離武器による攻撃は最優先される攻撃方法だろう。技能の「小型銃」は「大型銃」と数値を入れ替えても良いが、その場合、所持する武器（弾薬）も調達ポイントの範囲内で変更する必要がある。

サンプルキャラクター名
遠距離戦闘型

職業：兵士 B

HP	最大HP (VIT×5+10)
	30

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)
3	10	Lv 2
全力移動力 (通常移動力+2)		
5		

恐気度 %
所持経験点

所持調達ポイント
（初期：LUK×10＋10）
21
（29 ポイント使用）

ハリウッドポイント
（CHA 5 ごとに＋1）

所持可能総重量 (STR×5＋5＋補正)	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量
15 (ギフトの効果で増加)	25	3

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
STR（筋力）		2	2
VIT（持久力）	1	3	4
AGI（敏捷性）	1	1	2
MOV（移動力）		2	2

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
PER（感覚）	1	5	6
INT（知性）		4	4
CHA（魅力）	1		1
LUK（運）	1	3	4

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (STR 3 ごとに +1)
□小型近接武器			
□大型近接武器			
□格闘術	3		

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (PER 3 ごとに +1)
☑小型銃	8		2
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
□隠密	3	
□軽業		
□水泳		
□手さばき		
☑投擲	6	

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け		
□機械電気技術		
□騎乗		
☑クラフト	5	

探索系技能

技能名	Lv	補正
□観察	5	
□真意看破		
□捜索		
□地理	4	
□追跡		

知識系技能

技能名	Lv	補正
□医学		
□学問（　　）		
□自然野外知識		
□生物学		
□話術		

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期	的確な攻撃	攻撃の命中判定でクリティカル発生時〈INT〉のレベルのを追加ダメージとして与える。
②	INT 3 / 経験点 5	精密射撃	遠距離武器戦闘系技能のダイスの出目で［1］が出た場合１つ振りなおす。（１判定１回のみ）

武器

名称	命中力 (使用技能 Lv)	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
☑メイン（両手・片手）［分類：小型銃］ 1：P-M92（ピストル）	Lv8	3	1D10+6	20	15	〈PER〉によるダメージボーナス適用済み	1

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1: 厚手のジャケット	体		2	5		1
2:						
3:						

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1:				

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量
9mm 弾× 40 発	1				

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

探索型



リヴァイターとまともに戦うのは得策ではない。いかに危険を避け生存に必要な物資の調達するかが大事なのだ。

必要最低限の自衛能力はあるが戦闘能力は低く、耐久力の高い武器で敵の攻撃をガードしたり、性能の良い防具で敵の攻撃を受けないことが重要となる。基本的には冒険中の探索面で優れた能力を発揮するサンプルキャラクターとなっている。

そのため、高い初期調達ポイントを活かして、武器やアイテムは積極的に入手しよう。

なお、ギフトは戦闘能力の低さを補うものを取得している。

サンプルキャラクター名
探索型

職業
芸能人 B

HP	最大HP (VIT × 5+10)
	30

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)
2	6	Lv 2
全力移動力 (通常移動力 +2)		
4		

恐気度 %

所持経験点

☆☆☆ ハリウッドポイント (CHA 5 ごとに＋1)

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
STR (筋力)		2	2
VIT (持久力)		4	4
AGI (敏捷性)		2	2
MOV (移動力)		1	1

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
PER (感覚)	1	2	3
INT (知性)		3	3
CHA (魅力)	1	4	5
LUK (運)	3	2	5

所持調達ポイント
(初期：LUK × 10 ＋ 10)
10
(50 ポイント使用)

所持可能総重量
(STR × 5 ＋ 5 ＋補正)
15
(ギフトの効果で増加)

キャラクター総重量	
キャラクター基礎体重	所持品重量
	9

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (STR 3 ごとに +1)
□小型近接武器	5		
□大型近接武器			
□格闘術			

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (PER 3 ごとに +1)
□小型銃			1
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
☑隠密	7	
□軽業		
□水泳		
□手さばき		
□投擲		

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け	2	
□機械電気技術		
□騎乗		
□クラフト	5	

探索系技能

技能名	Lv	補正
□観察	5	
□真意看破		
☑捜索	6	
□地理		
□追跡		

知識系技能

技能名	Lv	補正
□医学		
□学問 (　　)		
□自然野外知識		
□生物学		
☑話術	4	

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期	紙一重	〈回避〉が Lv 1 を下回らない。
②	INT 3 / 経験点 5	狙われにくい	敵の攻撃射程内に他のＰＣがいる場合、自分は狙われにくくなる。

武器

名称	命中力 (使用技能 Lv)	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
☑メイン (両手・片手) [分類：小型鈍器] 1：バール	Lv 5	1	1D6+2	30			2

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1: 作業用安全ヘルメット	頭		3	5		2
2: スポーツ用ボディプロテクター	体		4	5		3
3:						

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1: ヘッドライト	頭		直線射程３までの暗闇による【BS: 視界不良】を打ち消す。	1

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量
鎮痛薬	1				



サンプルキャラクター名

バランス型

HP	最大HP（VIT×5+10）
	25

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)
3	6	Lv 3
全力移動力 (通常移動力 +2)		
5		

恐気度 %

所持経験点

職業：学生 B

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
STR（筋力）	1	2	3
VIT（持久力）	1	2	3
AGI（敏捷性）	1	2	3
MOV（移動力）		2	2

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
PER（感覚）		3	3
INT（知性）	1	2	3
CHA（魅力）		5	5
LUK（運）	1	2	3

所持調達ポイント
（初期：LUK × 10 ＋ 10）
0
（40 ポイント使用）

☆☆☆ ハリウッドポイント
（CHA 5 ごとに＋1）

所持可能総重量（STR × 5 ＋ 補正）	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量
20（ギフトの効果で増加）	25	8

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（STR 3 ごとに +1）
□小型近接武器	5	6	1
□大型近接武器			
□格闘術			

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（PER 3 ごとに +1）
□小型銃	3	4	1
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
□隠密		
□軽業		
□水泳		
□手さばき		
□投擲		

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け	5	6
□機械電気技術		
□騎乗		
☑クラフト	6	5

探索系技能

技能名	Lv	補正
□観察	3	4
□真意看破		
☑捜索	6	5
□地理		
□追跡		

知識系技能

技能名	Lv	補正
☑医学	6	
□学問（ ）		
□自然野外知識		
□生物学		
□話術		

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期	護身武器	ギフト取得時に［〈LUK〉×５］以下の小型武器を取得する。
②	INT 3 / 経験点 5	先手必勝	戦闘開始時最初の１ラウンドだけは１番最初に行動することができる。

武器

名称	命中力（使用技能 Lv）	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
☑メイン（両手・片手）［分類：小型刃物］ 1：ナイフ	Lv8	1	1D8+1	15		〈PER〉によるダメージボーナス適用済み	1
□メイン（両手・片手）［分類：小型銃］ 2：SS-220（ピストル）	Lv3	3	1D10+5	20	9	〈PER〉によるダメージボーナス適用済み	1

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1: 厚手のジャケット	体		2	／5		1
2: 革製ブーツ	足		2	／5		1

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1: ガンホルスター	体		ピストルタイプの小型銃をサブ動作で装備可能。	1

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量
9mm 弾× 40 発	1	鎮痛薬	1	包帯	1

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

サンプルキャラクターブランクシート

サンプルキャラクター名

HP	最大HP（VIT × 5+10）

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)
全力移動力 (通常移動力 +2)		Lv

恐怖度 %

所持経験点

職業

基本ステータス

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
STR（筋力）			
VIT（持久力）			
AGI（敏捷性）			
MOV（移動力）			

	① 職業	② 初期	現在レベル ①〜④の合計
PER（感覚）			
INT（知性）			
CHA（魅力）			
LUK（運）			

所持調達ポイント
（初期：LUK × 10 ＋ 10 ）

☆★☆ ハリウッドポイント
（CHA 5 ごとに＋1）

所持可能総重量（STR × 5 ＋ 5 ＋補正）	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（STR 3 ごとに +1）
□小型近接武器			
□大型近接武器			
□格闘術			

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス（PER 3 ごとに +1）
□小型銃			
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
□隠密		
□軽業		
□水泳		
□手さばき		
□投擲		

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け		
□機械電気技術		
□騎乗		
□クラフト		

探索系技能

技能名	Lv	補正
□観察		
□真意看破		
□捜索		
□地理		
□追跡		

知識系技能

技能名	Lv	補正
□医学		
□学問（ ）		
□自然野外知識		
□生物学		
□話術		

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期		
②	INT 3 / 経験点 5		

武器

名称	命中力（使用技能 Lv）	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
□メイン（両手・片手）［分類： ］ 1：							

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1:						
2:						
3:						

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1:				

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量

ルール

Rule

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

判定

**ＴＲＰＧでは多くの場合、状況に適したルールが存在する。
『RoD』でも冒険の中で様々な困難やアクシデントに遭遇する。
その状況を突破するときに必要となるのが行為判定や特殊な判定で
それらには当然ルールが存在する。
ＧＭおよびプレイヤーはゲームで遊ぶときに、
これらのルールをあらかじめ把握しておくことが望ましい。**

行為判定

『RoD』ではキャラクターの行動が成功するか失敗するかを、ダイスロールによる判定で決定することがあります。これらのことを【行為判定】と呼びます。

行為判定は**キャラクターの基本ステータスや所持技能の現在レベルの数値を用いて行うことができます**。

キャラクターが何かしらの行為判定を行うときは、プレイヤーがＧＭに判定を行うことを宣言するか、ＧＭがプレイヤーに行為判定が必要なことを伝え、判定に必要とするステータスや具体的な技能名をＧＭが提示します。

その後、実施する行為判定の種類によって必要な処理を行います。

『RoD』の行為判定には、判定を行う場面や状況によって異なる複数の種類の判定方法がありますが、まずは全ての基本となる基本的な判定方法について説明します。

基本的な判定の方法

１・判定を宣言する。

キャラクターが何かしらの行為判定を行う際は、プレイヤーがＧＭに行為判定を行うことを宣言します。

例えば、手に持っている拳銃で敵を攻撃したいなら〈小型銃〉、鍵のかかった扉をピッキングで開けたいなら〈鍵開け〉で行為判定を行うといった具合で、キャラクターの行動に合わせたステータスや技能で判定を行うことを宣言します。

また、行為判定が必要だと思われる場面では、プレイヤーが宣言していなくても、ＧＭがプレイヤーに該当する行為判定を要求することができます。

例えば、重たい岩を持ち上げるような場面で、ＧＭはプレイヤーに「〈STR〉の判定に成功すれば持ち上げることができる」などと、その場面に合わせた行為判定を要求できます。

判定は【基本ステータス】と【技能】の現在レベルで行うことができ、それぞれを【ステータス判定】【技能判定】と呼びます。

各判定の特徴は下記の通りです。

・ステータス判定

キャラクターの基本ステータスの現在レベルを用いて行う判定です。

これは例えば、「重たいものを持ち上げるのに筋力が必要なので〈STR〉で判定する」や「古い情報を思い出すのに記憶力を必用とし〈INT〉で判定する」などといった、特定の技能ではなくキャラクターの身体能力を必要とする場面で使用します。

なお､キャラクターの〈回避力〉も基本ステータスの〈AGI〉の値を元に算出しているので、これも厳密にはステータス判定という扱いになります。ステータス判定を必要とする場面の一例としては下記のような状況が考えられます。

〈STR〉　…　重たい物を持ち上げり、力比べをする。
〈PER〉　…　聞き耳を行ったり、遠くのものを見つける。
〈回避力〉…　敵の攻撃を回避する。

・技能判定

専門的な技能や技術を必要とする場面で行う判定です。

これは、必要とする場面や状況が限られていることが多いため、キャラクターシートにの【所持技能】の欄に記載されている技能が活躍しそうな場面で判定します。

例えば、川を渡りたいので〈水泳〉で判定するなどです。

なお､【小型銃】など主に戦闘で使用する技能もこれに含まれます。技能判定を必要とする場面の一例としては下記のような状況が考えられます。

〈鍵開け〉…　鍵のかかった扉をピッキングで開ける。
〈捜索〉　…　目的の物品を探す。
〈小型銃〉…　拳銃で敵を攻撃する。

■目標値の難易度基準表

目標値	難易度の基準
1	誰でも達成でき、判定の結果でファンブル（致命的な失敗）が発生しない限りは成功する。
2	簡単に達成できる。
3	素人でも普通であれば達成できる。
4	素人には少し難易度が高い。
5	素人には難易度が高い。
6	素人にはかなり難易度が高いが、運が良ければ達成できるかもしれない。
7	専門的な技術を持った人でないと普通は達成できず、やや難易度が高い。
8	専門的な技術を持った人であっても難易度が高い。
9	専門的な技術を持った人であってもかなり難易度が高い。
１０	専門的な技術を持った人であってもかなり難易度が高く、成功するには加えて運も必要。
１１～	達成できたら奇跡だが、判定の結果がクリティカル（大成功）なら成功するかもしれない。 あるいは複数の人と協力できる状況ならば達成できるかもしれない。

２・ＧＭが【目標値】を提示する

プレイヤーが実施する行為判定の内容が確定したら、ＧＭはその判定が成功するために必要な数値を提示します。この数値のことを【目標値】といいます。

この数値は同時にその判定の難易度も表しており、高ければ高いほど、その判定を成功させるのが難しいことを表しています。目標値の数値の難易度の基準は上記の表の通りとなっており、ＧＭはその場面に応じた難易度の目標値を提示すると良いでしょう。

例えば、「巨大な木箱を持ち上げる必要がある」とＧＭが判断した場合、その木箱のおおよその重たさをＧＭが決定します。このとき､ＧＭが「木箱の中にたくさんの金属片が入っており、普通の人が一人で持ち上げるのは大変かもしれないが、プロレスラーのような巨漢なら持ち上げられるかもしれない」と判断したとします。

それに対して、ＧＭが目標値を決定します。今回の場合なら［７～９］くらいの幅で目標値を決定すると良いでしょう。

また、奇跡でも起こるか、何かしらの他の要因がないと成功するのは難しいと判断した場合は、目標値を［１１］以上に設定することも可能です。

目標値が［１１］以上の判定は通常では絶対に成功することはありませんが、別のキャラクターと協力して判定を行うなど、特殊な方法で達成できる場合があります。

また、どうあがいても人間の力では、達成することができないと判断した場合は「その判定では例えクリティカルが発生しても必ず失敗する」と目標値を設定せずに、行為判定が確実に失敗することを伝えると良いでしょう。（例えどんなに身体能力の優れた人でも５メートルの高さを垂直跳びすることはできません）

３・プレイヤーが【達成値】を決定する

ＧＭが行為判定の成功に必要な目標値を提示したら、それに対してプレイヤーは自分のキャラクターの行為判定に必要な項目の**レベルに応じた数の 10 面ダイスを振ります**。

そして、実施する行為判定の【達成値】を決定します。

達成値とはその行為の出来の良さや精度の高さを表すための数値で、判定時に振った**ダイスの出目の中で最も数値の高いものが、その判定の達成値となります**。

例えば、レベル５の判定を行う時は 10 面ダイスを５つ振ります。その中で一番数値の高い出目を達成値として採用します。

例：レベル５の判定の場合



上記のような出目の場合であれば、［８］が最も大きい出目となっていますので、達成値は［８］になります。

なお、**レベル０の判定を行うときは 10 面ダイスではなく６面ダイスを１つ振って判定を行ってください**。

例：レベル０の判定の場合



図の場合であれば、［５］が達成値となります。

レベル０の判定では当然ですが、目標値が［７］以上の判定では絶対に成功することがなく、クリティカルが発生することもありません。

４・判定の結果を確定する

ダイスを振り達成値が確定したら、判定の成功に必要な目標値と達成値の数値を比べます。

このとき、達成値が目標値以上の数値であれば、その判定に成功することができます。

逆に達成値が目標値に満たない場合、その判定は失敗となります。その結果、良くない状況になったり、その後の展開に悪影響が出ることが想定されます。

なお、『RoD』**では全ての行為判定には【プレイヤー有利の法則】が存在します。**

例えば、ＰＣとＮＰＣが〈STR〉の判定で腕相撲をしたとして、お互いの達成値が［８］で同値の場合でもプレイヤー有利の法則により、この判定はＰＣが勝利します。

ただし、特別な状況ではＧＭはこの法則を適用しないことができます。例えば、ＰＣが圧倒的な不利な状況であったり、特別なＮＰＣが判定を行うなど、シナリオにとって重要なシーンであると判断した場合、プレイヤー有利の法則を適用しなくても構いません。

これにより、プレイヤーの行動にリスクが増し、緊張感のある状況を演出することができます。

ただし、戦闘時にこの処理を行う場合、戦闘時間が冗長になる可能性がありますので注意をしてください。

なお､判定結果にはダイスの出目に応じて４段階の「成功･失敗」の度合いが存在します。

それぞれの度合いは､【クリティカル（大成功)】→【成功】→【失敗】→【ファンブル（致命的失敗)】の順番に成功（失敗）の度合いが高くなっています。

何かしらの判定で結果を競い合う場合は、これらの成功の度合いの順に有利になります。

例えば、敵の攻撃でクリティカルが発生した場合、先述のプレイヤー有利の法則と合わせると、ＰＣの回避判定でクリティカルが発生した場合にのみ、敵の攻撃を回避することができます。

なお、各成功の度合いの詳しい説明は次の通りです。

・成功

判定の達成値がＧＭの提示した目標値以上の場合は「成功」という成功の度合いになります。

特に問題もなく順調に良い結果を得ることができます。

・失敗

判定の達成値がＧＭの提示した目標値に満たなかった場合は「失敗」という成功の度合いになります。

満足のいく結果を得られなかったり、ときには悪い出来事が起こる可能性があるでしょう。また、「失敗の結果、何も起こらない」という悪い結果を得たことにしても構いません。

・クリティカル（大成功）

クリティカルは下記の図のように、**行為判定のダイスの出目で［10］が２つ以上出たときに発生します。**

例：レベル３の判定の場合



［10］が２つ以上出ているのでクリティカルが発生する。

クリティカルは「レベル０」と「レベル１」の行為判定では、条件に達するためのダイスの数が足りないので絶対に発生することはありません。（ハリウッドポイントの効果でレベル０とレベル１の判定のダイスの出目を最大にしたとしても、それはクリティカル扱いにはなりません）

クリティカルは行為判定において**最高の結果が発生したこと**を意味します。

通常では成し遂げるのが困難なことに成功したり、予想していたよりも良い結果や成果を得ることができるなど様々な効果が発生します。

例えば､ＮＰＣの発言に嘘が含まれていないか〈真意看破〉を行ったときならば、その表情や発言から「確実に嘘をついている」と確信を得ることができるかもしれません。

また、敵を攻撃した際にクリティカルが発生した場合は、その攻撃は決して避けられることはなく必ず命中し、その武器や攻撃方法で発生する最大のダメージを与えることができます。(ただし、敵の攻撃でクリティカルが発生した場合は、ＰＣにも同様の効果が発生します)

クリティカルの効果はＧＭが自由に決定して構いませんが、クリティカルが発生しても効果的な結果が得られない場面などでは、必ずしも良い効果を発生させる必要はありません。

クリティカルで得られる結果は様々ですが､以下に『RoD』で主に発生する代表的な良い効果の一例を記載します。

■クリティカルで得られる良い結果の例

【冒険時】
・行為判定が確実に成功する。
・通常では達成不可能な判定にも奇跡的に成功する。
・得られる報酬や成果物の量が上昇したり増加する。
・ＰＣたちにとって最も都合の良い結果を得る。
　例：〈話術〉の際、交渉相手の信頼を得るなど

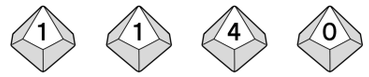
【戦闘時】
・対象に攻撃が必ず命中する。
・武器や各攻撃方法の最大のダメージを与える。
（※ 戦闘では上記２つを同時に適用しても構いません）

・ファンブル（致命的な失敗）

ファンブルは**行為判定のダイスの出目で［１］が、判定レベルの数値の半分の数以上出ている場合に発生します。**

例えば下記の図のように〈鍵開け〉でレベル４の判定を行った場合､ダイスの出目で［１］が２つ以上出ている場合はファンブルが発生します。

例：レベル４の判定の場合



［１］がレベルの半分の数値以上出ているのでファンブルが発生する。

また端数に関するルールにより、**判定のレベルが奇数の場合は半分の数値の端数を切り上げて計算します。**

なので、例えば〈水泳〉でレベル５の判定を行った場合、半分の数値は［2.5］で端数を切り上げるため、ダイスの出目で［１］が３つ以上出ている場合はファンブルが発生します。

例：レベル５の判定の場合（奇数のレベルの場合）



［１］がレベルの半分の数値以上出ているのでファンブルが発生する。

なお､上記のダイスの出目の図のように､**同時に「クリティカル」が発生している場合は「ファンブル」が優先されます。**

また、レベル０、レベル１の判定に関してはダイスの出目で［１］が１つ出た場合にファンブルが発生します。

例：レベル０やレベル１の判定の場合



いずれも［１］が出ているのでファンブルが発生する。

ファンブルは致命的な失敗として扱い、大抵の場合、**その場で想定される最悪な効果や出来事が発生します。**

例えば銃を使って戦っているときにファンブルが発生した場合、弾詰まりや故障が発生して武器が壊れたり、耐久力が減少するようなダメージが発生する場合があります。手を滑らせて銃を地面に落としてしまう可能性もあるでしょう。

ファンブルによる悪い効果の内容はＧＭがその場に応じて決定してください。ただし、最悪な効果を発生させるほどでもないと判断した場合は、普通の失敗として扱っても構いません。次にファンブルで発生する代表的な悪い効果の一例を記載するので、ファンブルの処理の際の参考にしてください。

■ファンブル発生条件早見表

判定のレベル	［１］の出目の数
Ｌｖ０	１つ
Ｌｖ１	１つ
Ｌｖ２	１つ
Ｌｖ３	２つ
Ｌｖ４	２つ
Ｌｖ５	３つ
Ｌｖ６	３つ
Ｌｖ７	４つ
Ｌｖ８	４つ
Ｌｖ９	５つ
Ｌｖ１０	５つ
Ｌｖ１１～	６つ以上～

■ファンブルで発生する悪い効果の一例

・故障

故障の内容はＧＭが自由に判断して良いですが、多くが整備不良による故障で、例えばその物品が銃ならば一時的な弾詰まりや動作不良でしょう。これらの結果、その武器が耐久力を失う場合は武器の攻撃力を算出し、そのダメージを耐久力に与えると良いでしょう。

故障の結果、耐久力を全て失った武器は使用できなくなりますが、〈クラフト〉などで修理をすることで再度使用することは可能です。

・判定対象が破損や故障、あるいは紛失する

前述のケースと異なり、行為判定を行う「対象」が破損や故障を起こしたり、紛失するケースです。

例えば、修理を試みた機械が破損してしまう場合などです。この場合、その対象に対する判定は二度と行えなくなる可能性があります。

対象が破損や故障を起こした場合は、何らかの方法で元の状態に戻すことができれば、再び技能判定を試みることができる場合があります。ただし、その際の技能判定の難易度は最初に試みたときよりも高くなる可能性があるでしょう。

・アイテムを落とす

手が滑るなどして、所持している武器やアイテムをその場に落としてしまうかもしれません。武器を地面に落とした場合、武器を装備していない状態になります。そのため、戦闘中にその武器を再度使用するには、拾って再び装備する必要があります。

近距離武器の攻撃時にファンブルが発生した時の事故として、ＧＭはこちらを採用しても良いでしょう。

切迫した場面で手持ちのアイテムを地面に落とすということは、アクション映画などでもよく見る光景です。

・誤射

遠距離攻撃の際、ファンブルが発生した場合は攻撃が外れ【誤射】が発生する可能性があります。その場合、元の攻撃対象以外に射撃方向の射程（その武器の最大射程内）に含まれている別のキャラクターの中からランダムに１人を選出してください。（攻撃射程内に別の対象が存在しない場合は、誤射が発生しません）

その際の攻撃の命中力は、ファンブルが発生した際の判定に使用した全てのダイスの中で、最も数値の高いダイスの出目を命中力として採用します。

例：レベル３の判定で誤射が発生した場合



誤射対象への攻撃の命中力は［4］になる。

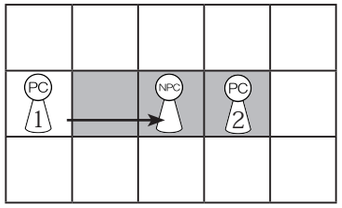
もし、ファンブル時のダイスの出目が全て［1］の場合、**新たに６面ダイスを１つ追加で振り、誤射による攻撃の命中力を決定してください**。その出目で再び［1］が出た場合は命中力［1］の攻撃として扱います。

なお射撃方向とは、攻撃を行ったキャラクターの**視線の方向の直線射線**のことを表しています。

例えば、攻撃者が最大射程［3］の遠距離武器で攻撃を行った場合、その射線の射程上（その武器の最大射程）に別のキャラクターが存在する場合、別のキャラクターに誤射が発生する場合があります。

その状況を図で表すと下記のようになります。

図：最大射程［3］で攻撃可能な距離



ＰＣ①はＮＰＣを対象に遠距離攻撃を行い、ファンブルで誤射が発生した場合、その武器の最大射程上に存在する別キャラクターのＰＣ②を誤射します。

また、何らかの理由でＰＣ①がＰＣ②に攻撃を行い、その際に誤射が発生した場合は、誤射の攻撃の対象は射程上に存在するＮＰＣとなります。（詳しくは後述しますが、『RoD』では攻撃の射線上に別のキャラクターが存在しても、その向こう側に位置する対象を選んで攻撃することができます）

・転倒する

これもよくあるファンブルで発生する事故の一つです。キャラクターが体勢を崩して転倒します。

戦闘時の回避判定などでファンブルが発生した時は、バッドステータスとして【BS: 転倒】を付与するとよいでしょう。

切迫した場面で登場人物が転倒することは、ホラー映画では非常によく見る光景です。

・錯乱

キャラクターの精神に悪い効果が発生する場合は、【錯乱】を採用しても良いかもしれません。失敗が許されない場面では極度の緊張やストレスから、精神が動揺し錯乱するかもしれません。その場合、【BS: 錯乱】を付与すると良いでしょう。

・人間関係の悪化

これは〈話術〉など対人技能などで発生する悪い出来事の例です。何らかの交渉を行っているときに、致命的な失言をしていまい、相手の機嫌を大きく損ねてしまうかもしれません。このような場合、それ以上相手とのコミュニケーションを取ることが難しくなるでしょう。

４－２・振り直しやダイスの出目操作を行う

これは判定の結果を確定する前に、プレイヤーが宣言をすることで実行することができる行動です。

キャラクターの得意技能やギフト、あるいはハリウッドポイントの効果で行為判定をやり直したり、ダイスの出目の操作を行うことができます。

その場合、行為判定の結果を最終確定させる前に、プレイヤーはＧＭにその旨を宣言して行為判定をやり直してください。結果が最終確定した後に、場面を巻き戻してこれらの効果で行為判定の結果を変更することは通常できません。

５・判定結果をゲーム進行に反映する

行為判定の結果を最終確定させたら、ＧＭはその結果をゲームの進行に反映してください。

その結果、何らかの出来事や効果が発生した場合、プレイヤーにその状況を伝えてください。

また、行為判定を行う際の場面や状況によって、ＧＭがキャラクターの判定に何らかのボーナスやペナルティが発生すると判断した場合は、次ページの【判定への修正】を参照し、行為判定の難易度の修正を行っても構いません。

判定への修正

キャラクターが判定を行う場面や状況により、ＧＭが何らかのボーナスやペナルティが発生すると判断した場合は、行為判定の現在レベルやダイスの出目に修正を加えることができます。以下が『RoD』でよく適用される判定への修正方法です。

・判定のレベルに修正を加える方法

行為判定を行うキャラクターのレベルの数値を増減する修正方法です。これは『RoD』でボーナスやペナルティ修正を行う際に最も多く使用する方法です。ＧＭは必要に応じて、キャラクターのステータスや技能判定のレベルを増減してください。

例えば、〈小型銃〉レベル３に［1］減少のペナルティ修正を行い、レベル２として扱うといった方法です。



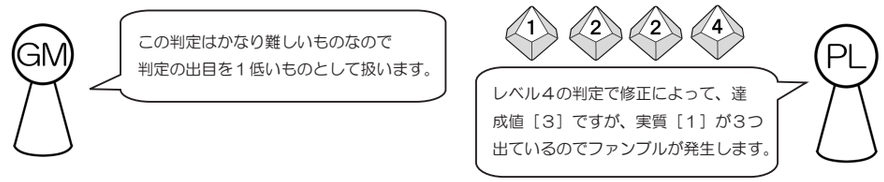
なお、この方法で**レベル０の判定にレベル減少のペナルティ修正を行う場合は、ダイスを振ることができなくなります**。その場合、その判定は自動的に失敗します。（この失敗は「ファンブル」としては扱いません）

・ダイスロールの出目に修正を加える方法

行為判定を行ったダイスロールの出目の数値を増減する修正方法です。ＧＭは必要に応じて、ダイスロールの出目の数値を増減したものとして扱ってください。例えばペナルティ修正を行い、全てのダイスの出目を［1］低いものとして扱う場合、 キャラクターのダイスロールの結果が［2．4．8］の場合、それらを［1．3．7］として扱います。

なお、 このペナルティ修正により出目の［2］を［1］低いものとして扱った場合、［2］と［1］がレベルの半分の数以上出るとファンブルが発生します。（この場合、出目［1］は１低いものとして扱っても［1］として数えます）

同様にボーナス修正を行い［9］を［1］高いものとして扱った場合、［9］が２つ以上出るとクリティカルが発生します。



・ダイスロールの出目の数値の採用基準に修正を加える方法

行為判定を行ったダイスロールの出目を、特定の数値のみを採用したり除外する特殊な修正方法です。

ＧＭは必要に応じて「出目の最も大きい数を除外する。」「ダイス目の偶数のみを採用する。」など、ダイスロールの出目の採用基準をボーナスやペナルティの内容に合わせて設けることができます。

これらは【BS: 錯乱】の効果によるペナルティ修正や、特定のクリーチャーの攻撃の特殊効果に存在しますが、その他、ＧＭがふさわしいと思う場面で採用すると良いでしょう。この修正は採用基準をＧＭが自由に設定できるので、ゲームの進行に工夫や変化が発生させることができます。特殊なイベントの効果として採用しても面白いでしょう。

行為判定の種類

『RoD』の行為判定には基本判定方法以外にも幾つか種類があります。ゲームの進行にあわせて必要な行為判定を行ってください。

1・対決判定

対決判定は、達成値を異なる対象同士で競わせて優劣を決定する方法で頻繁に使用される判定方法です。

戦闘時の命中判定に対する回避判定や、その他「競い合い」が発生する場面はこの対決判定を使用します。

つまり判定で「能動側」と「受動側」が発生する場合は対決判定という扱いになります。(実際、基本判定に関しても「プレイヤーとＧＭとの対決判定」という見方もできます。)

対決判定を行う際は、能動側と受動側が使用する技能をＧＭがプレイヤーに提示してください。例えば、サバイバーが〈小型銃〉で攻撃し、敵キャラクターが〈回避力〉で回避を行うといった場面です。

このときお互いの達成値を比べて、より数値の高い者が判定に勝利します。

なお、『RoD』では前述の通り「プレイヤー有利の法則」が適用されるため、基本的に対決判定はプレイヤーが能動側でも受動側でも、判定結果はプレイヤー側が常に「有利」となります。つまり、対決判定ではＰＣとＮＰＣのお互いの達成値が「同値」の場合でもプレイヤー側が判定に勝利します。

ただし判定の結果、ＮＰＣの判定にクリティカルが発生し、ＰＣの判定が通常の成功などの場合で、結果の度合いが異なる場合、より成功の度合いの高い方が有利となります。(クリティカルが常に有利になると考えて構いません。)

・プレイヤー間の対決判定

プレイヤーと異なるプレイヤーの間で発生した対決判定では、常に「受動側」が有利となります。

これは稀なケースですが、例えば前述の「誤射」における判定などで、このような状況が発生することが考えられます。

具体的には、ＰＣ①が誤射した銃弾をＰＣ②が回避するときに、このようなプレイヤー間の対決判定が発生します。

このとき、ＰＣ②はＰＣ①の誤射の命中力以上の数値で回避を行うことができれば、見事に誤射された銃弾を避けることができるでしょう。

このようにキャラクター（能動側）が判定に使用する技能と、受動側が使用する技能は異なる場合があるので、それぞれがどの技能を使用するかは、ＧＭがプレイヤーに提示するか、あるいはプレイヤーがＧＭに宣言してください。

次に対決判定が発生する状況の一例と、その処理方法を記載します。

■ 対決判定が発生する状況の一例

例：ＰＣ①とＮＰＣが腕相撲で勝負することになった。そのため〈STR〉による対決判定を行う。



ＰＣ①の〈STR〉レベルが ３で、ダイスロールで［5．6．6］の出目が出た。そのため［6］を達成値とする。

ＮＰＣの〈STR〉レベルが ２で、ダイスロールで［ 6．6］の出目が出た。そのため、［6］を達成値とする。

両者の達成値は同じだが、プレイヤー側が有利の法則によりＰＣ①が勝利する。

例２：ＰＣ①が部屋の中に入ろうとしたが、ＰＣ②がそれを阻止しようと扉を反対側から押さえつけた。そのため、両者の〈STR〉による対決判定が発生した。ＧＭは状況的にＰＣ①を「能動側」ＰＣ②を「受動側」として対決判定をさせた。



ＰＣ①の〈STR〉レベルが ３で、ダイスロールで［5．6．8］の出目が出た。そのため［8］を達成値とする。

ＰＣ②の〈STR〉レベルが ２で、ダイスロールで［ 6．8］の出目が出た。そのため、［8］を達成値とする。

両者はお互い同じ達成値ではあるが、プレイヤー同士の判定であるため「受動側」のＰＣ②を有利と判定した。そのため、ＰＣ①はＰＣ②に阻まれ部屋の中に入ることができなかった。

例３：ＮＰＣの攻撃（能動側）をＰＣ①が回避する（受動側）。

敵ＮＰＣがレベル３で攻撃命中判定を行い、ダイスロールで［5.10.10］の出目が出た。そのため［10］が２つ以上出ているので敵の攻撃に「クリティカル」が発生する。

これに対しＰＣ①は〈回避力〉レベル４でダイスロールを行い［2．8．9.10］の出目が出た。そのため［10］を達成値とする。

しかし、ＰＣ①はＮＰＣの攻撃を避けることができなかった。これはプレイヤー側が常に有利ではあるが、成功の度合いでＮＰＣに劣ったためである。ＰＣ①が回避に成功するには、判定で［10］を出すだけではなく「クリティカル」で成功する必要があった。

2・協力判定

協力判定は２人以上の異なるキャラクターが力を合わせて同じ判定を行い、その達成値を合算して結果に反映する判定方法です。例えば大きな荷物を複数のキャラクターで運ぶ場合など、協力すれば大きな結果が出ると想定される場合に適用できます。

協力判定を行う際はＧＭが成功のための目標値と判定に使用する技能を提示します。それに対し、協力判定に参加するキャラクターは提示された技能判定をそれぞれ行います。

その結果、各キャラクターのダイスロールで**最も出目の高い数値を合算したものが、協力判定の達成値となります**。この達成値が目標値以上になれば、協力判定は成功となります。

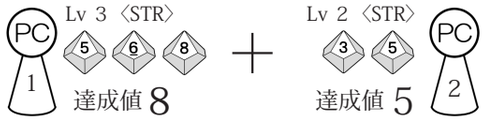
また、協力判定におけるクリティカルとファンブルは、参加者全員がクリティカルやファンブルを発生させた場合にのみ適用します。

協力判定は敵の攻撃からの回避行動など、複数の人物で協力しても結果に影響を及ぼさない判定の場合は試みることができません。

また、戦闘中に何らかの協力判定を行った場合、判定に参加するキャラクターの中で最も行動力が低い人の手番で全員が同時に判定を行い手番を消費します。

以下に協力判定が発生する状況の例を記載します。

例１：ＰＣ①とＰＣ②は非常に重い荷物を持ち帰ることにした。この荷物を持ち帰るには〈STR〉で目標値［13］の判定に成功する必要がある。そのため２人で協力判定を行い荷物を持ち帰ることにした。



判定の結果、ＰＣ①は〈STR〉のレベルが３で、ダイスロールで［5．6．8］で［8］を採用した。

判定の結果、ＰＣ②は〈STR〉のレベルが２で、ダイスロールで［3．5］で［5］を採用した。

２人の数値を合計して合計達成値が［13］で目標値［13］を達成したため、無事に協力判定を成功させることができ、荷物を持ち帰ることに成功した。

例２：本を読んで情報を調べたい。この場合は本の読み方により協力判定が行えるかどうかをＧＭが判断する。判断の一例を次に記載する。

・調べる書籍の総量が多く物理的に手分けして行う。

この場合は、書籍を調べる作業を〈捜索〉で手分けすることで協力判定を行って良いと判断しても良い。

・目標の情報を得るために高い情報分析能力や読解力を必要とし、人数が多ければ解決する問題では無い。

この場合は、個別に〈INT〉あるいは〈学問〉などで判定し目標値を超える必要がある。

3・タイミング一致判定

２人以上のキャラクターで同じタイミングで何かしらの動作を行うための特殊な行為判定です。

タイミングを合わせたい技能判定をそれぞれがダイスロールし、**お互いの出目の中で同じ数値が１つでもあればタイミングを一致させることができます**。しかし、これはタイミングを合わせるための判定なので、その行為が成功するかどうかは別に行為判定を必要とする場合があります。

この判定を使用する場面は限られますが、仲間の運転する車にタイミングよく飛び移る際に緊迫感をもたせるなど、物語を盛り上げるのに役立ちます。

なお、タイミング一致判定ではクリティカルとファンブルは発生しません。以下にタイミング一致判定が発生する状況の例を記載します。

例：ＰＣ①がＰＣ②の運転する車に飛び移る。お互いのタイミングが合わなければ落下してしまうだろう。ＧＭは飛び移るためにＰＣ①の〈軽業〉と、ＰＣ②の〈運転・操縦〉のタイミング一致判定が必要だと判断した。

判定の結果、ＰＣ①は〈軽業〉のレベルが４で、ダイスロールで［1．1．6．8］の出目がでた。

判定の結果、ＰＣ②は〈運転・操縦〉のレベルが３で、ダイスロールで［1．3.10］の出目がでた。

両者のダイスの出目で［1］が一致しているので、タイミングを合わせることには成功した。

その後、ＧＭは実際に飛び移るためには〈軽業〉で目標値［8］が必要だと判断した。

そのために、再びＰＣ①が〈軽業〉のレベル４で判定を行った。その結果、達成値が［9］で車に飛び移ることに成功した。

なお、タイミング一致判定の際、ＰＣ①の出目に複数の［1］が出ているが、この場合はファンブルとならない。

4・組み合わせ判定

【組み合わせ判定】は、異なる２つ以上の技能やステータスを組み合わせて判定を行う高度な行為判定です。

これは例えば、〈クラフト〉によって特定のアイテムや装置を製作しようとしたが、高度な化学知識が必用なので、同時に〈学問（化学）〉を必要とするといったような場面で行います。

その場合、ＧＭはその判定を行うために必要な基本となる技能１つと組み合わせに必要な技能を提示し、判定の成功に必要な目標値を提示します。

前述の例の場合であれば、本来の目的はアイテムを作成することなので、基本となる技能を〈クラフト〉とし、組み合わせに必要な技能を〈学問（化学）〉とし、判定製鋼に必要な目標値を［７］とすることにしました。

それに対して、判定に挑戦するＰＣは〈クラフト〉と〈学問（化学）〉の現在レベルを合計し、それを判定に使用する技能の数で割ります。

例えば、〈クラフト〉がレベル７、〈学問（化学）〉がレベル２の場合、それを合計して使用する技能数で割った数は［５］となります。（端数が発生するので切り上げます）

その後、この数値の数だけ 10 面ダイスを振って達成値を決定します。今回の場合なら、10 面ダイスを５つ振って、達成値を決定します。(組み合わせ判定は複数の技能やステータスを組み合わせて判定することができるので、３つの技能の組み合わせ判定を行う場合なら、それぞれを合計して３で割ります）

ただし、技能数で割った数値が組み合わせの基本となる技能のレベルを超えた場合、そのレベルで判定を行うことができず、基本となる技能のレベルで組み合わせ判定を行う必要があります。

例：基本となる技能〈クラフト〉がレベル３、〈学問〉がレベル５だった。

これらの合計を技能数で割ると、組み合わせ判定のレベルは４になるが、基本となる技能〈クラフト〉のレベルが３のため、レベル３で組み合わせ判定を行う必要がある。

組み合わせ判定の達成値が目標値を超えた場合、判定は成功となり、目的の結果を得ることができるでしょう。

なお、レベルが０の技能やステータスは組み合わせることができません。（レベル０の技能判定を、実質高いレベルで行うことが可能になってしまうためです）

このような判定方法が【組み合わせ判定】です。

なお、組み合わせ判定は発想やアイデア次第で様々な判定を行うことが可能です。どのような技能やステータスを組み合わせて組み合わせ判定が行えるかはＧＭが判断して決定してください。

以下に、組み合わせ判定の例を幾つか記載します。

例１：基本となる技能〈医学〉と〈生物学〉の組み合わせにより、獣医学の技能として判定を行う。

このとき、〈医学〉がレベル５、〈生物学〉がレベル２として、それを合計して技能数２で割ると、獣医学はレベル４で組み合わせ判定を行うことができる。（端数切り上げ）

例２：ＰＣは多くの大衆の前で演説を行うことした。このとき、人々の心を掴めるような素晴らしい演説になるように心がけ〈話術〉と〈CHA〉の組み合わせ判定を行うことした。

ただし、彼の本来の目的は大衆の中に潜む「自分に敵対心のある反乱分子」の発見であり、そのため壇上で演説を行う自分を見る大衆の表情や反応に対して〈真意看破〉を行うことで、裏切り者の検討をつけようとした。

そのため、彼の本来の目的である〈真意看破〉を基本となる技能とした。

この場合、〈真意看破〉がレベル８、〈話術〉がレベル６，〈CHA)がレベル４だったので､それらを合計して技能数３（ステータスも含む）で割ることにより、レベル６でこのような組み合わせ判定を行うことができる。

ただしこの場合、〈真意看破〉のレベルが元のレベルに比べて実質減少しているので、注意力が散漫になるか、上手く表情や反応を読み取れないもしれないということが推測される。このように組み合わせ判定では、基本となる技能が得意であっても難易度が実質的に上昇してしまうことがある。

よくある組み合わせ判定の例

・〈技能〉×〈学問（専門学）〉
幅広い学問や専門学の知識を活かしてより高度な技能判定を行う際に頻繁に発生する例です。

・〈医学〉×〈真意看破〉・〈自然野外知識〉・〈生物〉・〈手さばき〉
より専門的な医学知識や医療行為を行います。真意看破なら臨床心理学、自然野外知識なら薬草学、生物なら獣医学といった具合です。また、手さばきを組み合わせることで高度な外科手術を行うことができるでしょう。

・〈クラフト〉×〈技能〉・〈機械電気技術〉・〈自然野外知識〉
クラフトでより高度な物品や建造物を作成する際に行われます。機械電気技術なら複雑な作りの機械の修理や作成ができ、自然野外知識なら木や洞窟など自然環境を活かした快適な建造物や住まい環境を整えることもできるでしょう。

戦闘ルール

**『RoD』ではサバイバーとリヴァイター
あるいは人間同士の壮絶な死闘が繰り広げられる。
また、戦闘は『RoD』の大きな要素の一つでもある。
そのため戦闘ルールは最も重要なルールになっている。**

２つの戦闘ルール

『RoD』は人類とリヴァイターとの壮絶な戦いを描く物語ですので、ゲーム内で大きな位置を占めるのが戦闘です。

多くのゾンビ映画などの作品がそうであるように、サバイバーたちはあらゆる危機的な状況でリヴァイターや同じ人類同士で戦闘を行う必要があります。

そのような緊迫感のある戦闘状況を再現するため『RoD』では、四角のマス（スクエアという単位で表します）で区切られたマップを使用した【本格戦闘】を推奨しています。

本格戦闘はキャラクターのコマや障害物用のコマを使用し、よりリアルで細かな状況描写を行い、自由な戦闘シーンを演出することができます。キャラクター同士の位置関係が重要な要素となるため、仲間との連携やギフトの使用など戦術的な戦闘が求められます。

もう１つが【簡易戦闘】です。これはその名前の通り、戦闘の状況を簡易的に表現する戦闘方法です。

簡易戦闘は手軽に短時間で戦闘を進めることができるので、小規模な戦闘や戦闘回数が多くなる場合、時間がないときに行うと良いでしょう。ただし、簡易戦闘では一部のギフトで効果が発生しないものがあるので注意が必要です。

本格戦闘

シナリオ中に戦闘が発生する場合、ＧＭはプレイヤーに戦闘が開始することを宣言します。その際、本格戦闘か簡易戦闘のどちらのルールで行うかを決定してください。

戦闘は【ラウンド】と呼ばれる時間の単位で管理され、戦場に存在する全てのキャラクターが行動を終えると１ラウンドが終了します。

戦闘はプレイヤーと敵を合わせた全てのキャラクターの中で、行動力の数値の高い者から順番に行動を行います。

このとき、キャラクターが行動する１回の手番のことを【ターン】と呼びます。

プレイヤーキャラクターは１回のターンにつき、**【メイン動作】と【サブ動作】という２種類の動作を１回ずつ行うことができます。**

メイン動作とサブ動作で行えることはそれぞれ決められており、プレイヤーはその中から１つを選んで行動します。これら、メイン動作とサブ動作は、手番中であればどちらを先に行っても構いません。

敵ＮＰＣも同様にＧＭが行動を決定し処理しますが、一部のクリーチャーには、複数のターンを持つものが存在します。その場合は、指定された行動力の順番で２回目以降のターンを行います。（例えば、行動力 ５ / ３ と記述がある場合は、行動力５と３の順番で１ターンずつ手番を行います）

また、既にターンを終えた行動済みのキャラクターであっても、他のキャラクターからの行動に対してリアクションをすることは可能です。例えば、味方をかばったり回避を行うなどのアクションです。

全てのキャラクターがターンを終えると１ラウンドが終了となります。

このとき、戦闘で倒したクリーチャーは、そのラウンドの終了時にキャラクターコマを戦場マップから取り除きます。

ただし、プレイヤーキャラクターや人間ＮＰＣ、野生動物などは死亡したとしても、変異してリヴァイター化する可能性がありますので、その場にとどめておいてください。その場合、そのキャラクターが存在するスクエアには侵入することができません。

ラウンド終了時にＧＭはシナリオの達成条件を満たしているかを確認します。達成条件を満たしていない場合は、次の新たなラウンドを開始します。

このとき、新たな敵やキャラクターを戦場に登場させる場合は、シナリオやキャラクターの説明に特別な表記がない場合はラウンド間で登場させます。

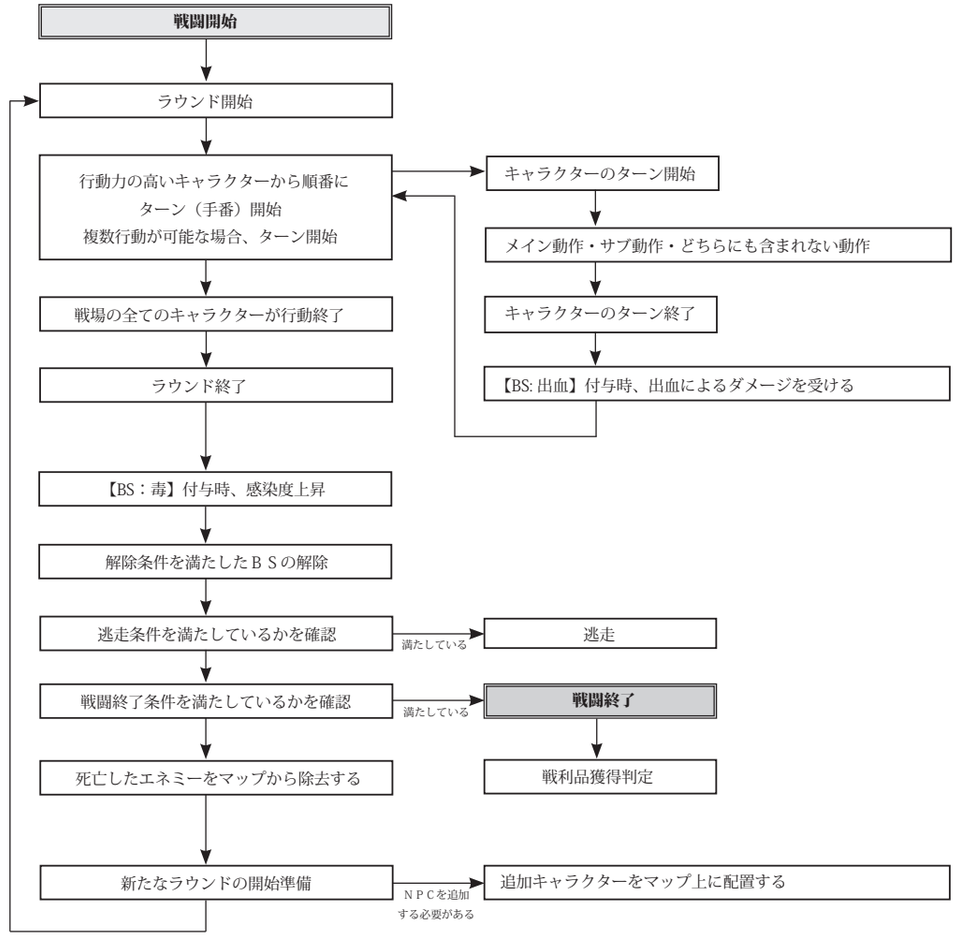
このように戦闘ラウンドを繰り返して、戦闘終了条件を満たすと戦闘は終了となります。

なお、戦闘中の１ラウンドの長さはＧＭが自由に設定しても良いですが、大体１ラウンド 10 秒から～ 60 秒の間で想定すると良いでしょう。

本格戦闘の流れ　フローチャート

以下の図は、本格戦闘の流れの中で発生する処理をわかりやすくフローチャート化したものです。戦闘の処理の際の参考にしてください。また、後述の簡易戦闘においても基本的に同じ流れで戦闘を進行します。

■ 決まったタイミングで処理する内容



■ 独立したタイミングで処理する内容

- 回避・ガードなどリアクションを行う
- ギフトごとに設定されたタイミングで効果が発生
- 【騒音】発生時、騒音ゲージの上昇
- ハリウッドポイントの使用
- 罠の効果や接触による攻撃・ダメージ

■ 特殊なタイミングで処理する内容

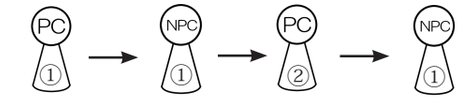
- 乗り物の移動（チェイスルール時）

行動順を決定する

戦闘では基本的にそのシーン(戦場)に存在する全てのキャラクターの中で、【行動力】の高い者から順番にターンを開始します。

このとき、複数の行動力が設定されているキャラクターは、その行動力の順番で２回目以降のターンを開始します。

例えば、行動力が［10］と［5］のＰＣ①、ＰＣ②と、複数回行動を持つ行動力［6］と［3］のＮＰＣ①の場合、行動力の順番は下記のようになります。



行動力 10　行動力 ⑥ / 3　行動力 5　行動力 6 / ③
１回目の行動　２回目の行動

また、ＰＣとＮＰＣで同じ行動力のキャラクターが存在する場合「プレイヤー有利の法則」により、ＮＰＣよりも先に行動することができます。ただし、プレイヤーが望むのであれば、ＮＰＣのターン後に行動しても構いません。

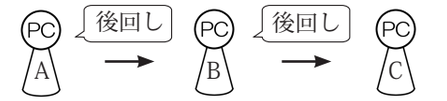
・手番の後回し

キャラクターは行動順を「後回し」にして遅らせることもできます。その場合、戦場に存在するキャラクター全てがターンを終えた後に、後回しにしたキャラクターがターンを開始します。

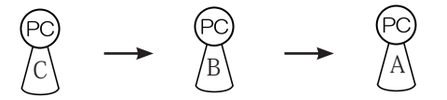
このとき、同じラウンド中に複数のキャラクターが行動を後回ししていた場合、先に後回し宣言をしたキャラクターが後の手番になります。

例えば下記の図のようにＡ・Ｂ・Ｃと３人のキャラクターがいる状況で、Ａのキャラクターが後回しを宣言し、次にＢが後回しの宣言をした場合、Ｃが先に行動を行います。その後Ｂが行動を行い、最後にＡが行動を行います。

■ 後回し宣言を行った際の行動順の変更例



行動力 10　行動力 8　行動力 5



行動力 5　行動力 8（後回し宣言）　行動力 10（後回し宣言）

この後回しは全てのキャラクターが行うことができますが、知能の低いリヴァイターや生物兵器がそのような行動を取ることはあまりないでしょう。

また、特定のギフトの効果やクリーチャーの特性で、特定のタイミングでターンを開始したり、同ターンに複数の行動をする場合があります。これらは後回しとは扱いが異なりますので、その効果に従って行動順を決定してください。

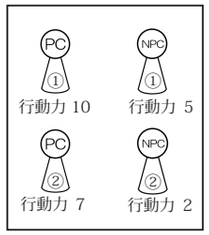
・複数の戦場で場面が分かれる場合のキャラクターの行動力

特殊な例ですが、戦場となる場所やエリアが複数に分かれているが、同じタイミングで戦闘を行うような珍しい状況の場合、ＧＭは次の３つの方法から選択して場面を進行すると良いでしょう。選んだ方法によって、キャラクターの行動力の扱いが異なります。

まず１つ目が、複数の戦場に存在する全てのキャラクターを行動力の順番に行動させる方法です。

これは、例えば下記のように戦場Ａと戦場Ｂに分かれた場合、ほぼ同時に２つの場面が進行することを意味しています。

そのため、ＡとＢを大きな戦場ととらえ、通常通り存在するキャラクターの行動力の順番に行動させます。



戦場Ａ



戦場Ｂ

上記の場合だと、ＰＣ①→ＰＣ③→ＰＣ②→ＮＰＣ③→ＮＰＣ①→ＮＰＣ②の順番に行動します。

この方法は、リアルタイムに全てのキャラクターを動かすことができるので、凝った場面を演出するのに向いています。

２つ目が、１ラウンドごとに戦場Ａと戦場Ｂごとに場面を分けて戦闘処理を進める方法です。

この方法だと、まずは戦場Ａのキャラクターの手番を先に行い、次に戦場Ｂのキャラクターの手番を行います。

なので、戦場Ａ（ＰＣ①→ＰＣ②→ＮＰＣ①→ＮＰＣ②）、戦場Ｂ（ＰＣ③→ＮＰＣ③）の順番に手番を行い、全ての戦場の処理を終えたら、１ラウンドを終了します。

３つ目が、戦闘Ａと戦闘Ｂを順番に進行する方法です。

この場合は、まず戦闘Ａを最後まで進行し、その後、別の戦場で発生している戦闘Ｂを開始します。

この進行方法の利点は、通常通り戦闘を２回行うだけなので、戦闘の処理が簡単であることです。ゲームの進行に慣れないうちは、この進行方法を採用すると良いでしょう。

動作

キャラクターが行うことのできる動作には【メイン動作】と【サブ動作】、【どちらにも含まれない動作】の３種類があります。

メイン動作は主に何らかの技能を用いた判定や攻撃などで、サブ動作は移動や補助的な動作を行うことができます。

また、どちらにも含まれない動作は、時間がほぼかからないすぐに動作が完了するものです。

メイン動作とサブ動作は、キャラクターは通常１ラウンドに１回しか行えませんが、特定のギフトやアイテムの効果により、メイン動作で行う特定の行動をサブ動作に変更したり、サブ動作で行う特定の行動をどちらにも含まれない動作に変更することができます。

どちらにも含まれない動作は、一瞬で完了するほぼ時間を必要としない動作なので、基本的に１ターン中に何回でも行えます。ただし、これらを複数回行った結果、ＧＭがある程度の時間を要すると判断した場合は回数に制限を設けるか、サブ動作やメイン動作扱いに変更されることをプレイヤーに宣言してください。

１・メイン動作

メイン動作はキャラクターの行う動作の中で、比較的時間がかかる行動です。技能判定やステータス判定、敵への攻撃、アイテムの使用などがこれに当てはまります。

『RoD』では移動の方法として【通常移動】と【全力移動】の２種類がありますが、メイン動作では全力移動を行うことができ、キャラクターシートの【全力移動】の欄に記入された移動力で移動することができます。ただし、全力移動を行った場合、サブ動作で通常移動を行うことはできません。

アイテムの使用もメイン動作で行いますが、特定のギフトやアイテムの効果で、特定の行動がサブ動作で可能になることがあります。

また、武器の弾薬補充（銃のリロード）や、罠の設置も「アイテムの使用」という扱いになるのでメイン動作として扱います。ただし、ショットガンのポンプアクションやボルトアクション式スナイパーライフルのコッキング、弓に矢をつがえる動作など、射撃のために弾薬を薬室に装填するような動作は【装填動作】としてサブ動作で行うことができます。（装填動作が必要な武器や攻撃方法にはその旨が記載されています）これは弾薬補充とは扱いが異なるので注意してください。

また、障害物の登り降りや乗り物への搭乗、その他、右ページの一覧に記載がない時間がかかるとＧＭが判断した行動はすべてメイン動作として扱います。

２・サブ動作

サブ動作はキャラクターの行う動作で比較的時間がかからない行動です。

キャラクターの通常移動をはじめ、体勢変更、特定の武器を射撃する際に必要な装填動作、ＮＰＣへや使役動物への指示などがサブ動作に含まれます。

また、アイテムの受け渡しもサブ動作に含めますが、アイテムの受け渡しには以下のルールがあります。

・アイテムの受け渡しに関して

アイテムの受け渡しは実行後、即座に隣接する２キャラクター間でアイテムの受け渡しが発生します。

例えば、ＰＣ①のサブ動作でＰＣ②にアイテムを渡した場合、ＰＣ②はすぐにアイテムを受け取ることができ、ＰＣ②のターンにサブ動作で「受け取り」を行う必要がないことを意味しています。

また、このときＰＣ②がすでに自分のターンを終えていたとしても、アイテムを受け取ることができます。

ただし、受け渡しが発生したアイテムを、同ラウンド中に再度受け渡しの対象に選ぶことはできません。

これは同タイミング中に異なる対象に同じアイテムを受け渡しすることが物理的に考えてできないからです。

なので、ＰＣ①がＰＣ② に銃を渡し、ＰＣ②がその銃で攻撃後（メイン動作）、サブ動作でＰＣ③に銃を渡すというような受け渡しは実行できません。

同様に、受け取りを行いたいＰＣがサブ動作で、隣接するキャラクターからアイテムを受け取ることも可能です。

３・どちらにも含まれない動作

メイン動作にもサブ動作にも含まれないような、一瞬で完了する時間がかからない動作は、どちらにも含まれない動作として扱います。

アイテムを足元に落としたり、キャラクター間の簡単な会話・ロールプレイなどがこれに当てはまります。

アイテムはキャラクターの存在する場所（スクエア上の地面）にとっさに捨てるというイメージなので、注意深く狙った場所にアイテムを投げ落とすというような行動であれば、〈投擲〉などによるメイン動作での技能判定が必要です）

また、キャラクターの簡単な会話やロールプレイですが、相手に説得を試みたり、多くの情報を相手に伝えるなど、ある程度時間がかかると思われるものは、メイン動作やサブ動作として扱います。これらをどのように処理するかはＧＭが決定してください。（会話やロールプレイで何かしらの判定が発生する場合は、メイン動作にするのがいいでしょう）

ハリウッドポイントの使用は任意のタイミングで行えますので、メイン動作やサブ動作を行うタイミングで同時に使用しても構いません。

各動作で行えること一覧

下記の表は、【メイン動作】【サブ動作】【どちらにも含まれない動作】で行えることをまとめて一覧にした表です。
この表に記載されていない行動はＧＭが判断して、いずれかの動作として扱ってください。

■メイン動作

動作	説明
・技能判定（ステータス判定）	キャラクターやオブジェクト、あるいは自身に対して技能判定やステータス判定を行う。
・攻撃	装備しているメイン武器で対象に攻撃を行う。（厳密には技能判定）
・全力移動	全力移動力で移動を行う。（全力移動を行った場合、サブ動作で通常移動を行えない）
・アイテムの使用（弾薬補充）	所持アイテムを使用する。アイテムの使用には【弾薬補充】（銃のリロード）も含める。（これは【弾薬】というアイテムを使用した扱いになるため）
・アイテムの取得	マップ上に存在するアイテム、他のキャラクターが落としたアイテムを取得する。怪我をして動けないキャラクターを背負う場合などもアイテムの取得として扱う。
・メイン武器の装備（装備の入れ替え）	荷物に所持している予備の武器を【メイン武器】として装備する。（このとき既に装備していたメイン武器は同時に荷物に収納される）
・防具の装備	荷物に所持している防具・補助装備を装備する。（武器と同様に装備していた物は収納される）
・罠の設置	隣接スクエアに罠やオブジェクトを設置する。（「罠」というアイテムを使用する扱いになる）
・障害物への登り降り	障害物やオブジェクトに登り降りする。
・乗り物への搭乗（降りる）	車や騎乗生物など乗り物への搭乗。（乗り物から降りる際もメイン動作が必要）
・時間がかかる行動	技能判定は使用しないが、特定の機械や装置の操作や、設置されているオブジェクトの移動、扉への体当たりなど、時間がかかりメイン動作が必要だとＧＭが判断したあらゆる行動。
・ルールに記述のある動作	その他、特殊なルールや状況で「メイン動作が必要」と説明が記述されている動作。（乗り物を運転する際の座席変更やブレーキの使用など）

■サブ動作

動作	説明
・通常移動	通常移動力で移動を行う。（通常移動を行った場合、メイン動作で全力移動を行えない）
・体勢変更	しゃがむ、伏せる、立ち上がるなどの大きな体勢の変更を行う。
・装填動作	ショットガンのポンプアクションや弓に矢をつがえる動作など、射撃するために弾薬を薬室に装填するための動作を行う。銃のリロード（アイテムの使用）とは意味合いが異なる。
・アイテムを渡す	隣接スクエアの他のキャラクターにアイテムを受け渡す。
・アイテムを受け取る	隣接スクエアの他のキャラクターからアイテムを受け取る。
・ＮＰＣや動物への指示	ＮＰＣや使役している動物に指示を出して行動させる。また、一度出した指示を変更する場合もサブ動作を必要とする。
・ルールに記述のある動作	その他、特殊なルールや状況で「サブ動作が必要」と説明が記述されている動作。（乗り物を運転する際の安全装置の着用など）

■どちらにも含まれない動作

動作	説明
・アイテムの破棄	武器やアイテムなどを自分のキャラクターの存在するスクエアの足下に落とす。
・簡単な会話	簡単なキャラクターの会話やロールプレイを行う。（台詞とともに敵を攻撃するなど）
・ハリウッドポイントの使用	ハリウッドポイントを使用し効果を適用する。
・その他の動作	GM が時間を必要としない簡単な動作だと判断するもの。

移動

1・スクエアについて

本格戦闘では全てのキャラクターを四角のマスで区切られた【スクエアマップ】に配置して、位置関係を管理します。

この1×1の四角のマス1つを【1スクエア】といいます。全てのキャラクターは移動力［1］で1スクエアを移動することができます。

更に1つのスクエアにはは【低所】と【高所】の2つのエリアの概念が存在します。

基本的に1スクエアには1キャラクターしか存在できませんが、飛行が可能なキャラクターや高所エリアに侵入できるキャラクターに限っては、別のキャラクターが存在するスクエアの【高所】に1体まで存在することができます。
（高所状態に別のキャラクターが存在することがわかるように､特別な印やコマをスクエア上に配置すると良いでしょう）

また、障害物やオブジェクトが存在するスクエアで、その上にキャラクターが登れる場合、それも高所に存在するものとして扱います。（この場合、低所に障害物が存在します）

これらをわかりやすく図にしたのが下図の「スクエアの空間を真横から見たイメージ」です。

なお、屋内の戦場で天井が低かったり、屋外でも何らかの理由で高所が存在しない場合は、ＧＭは高所が存在しない戦場であると判断しても構いません。（その場合、障害物には登ることができなくなります）

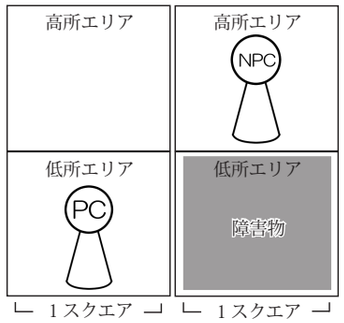
また、キャラクターが高所に存在する状態のことを【高所状態】と言います。（詳しくは85ページに記載があります）

その他にも例外として、1スクエア上に複数のキャラクターが存在できる場合があります。

例えば、カーチェイスのシーンで1スクエア上に存在する「乗り物」に複数のキャラクターが搭乗する場合や、1スクエア上に設置された鉄格子の中に複数のキャラクターが収容されている場合などです。

これら複数のキャラクターが1スクエア上に何人存在できるかは、ＧＭが決定して構いません。

■ スクエアの空間を真横から見たイメージ



2・スクエア間の移動

全てのキャラクターは上下左右方向に隣接するスクエアへ1スクエア移動する際に移動力［1］を必要とします。

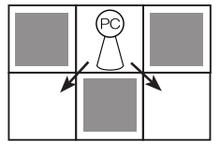
キャラクターは通常の場合、斜めに位置するスクエアには移動することができませんが、ギフトや特性に《斜め移動》を持つキャラクターは、下図のように通常は障害物に阻まれて移動できない斜めに位置するスクエアにも移動力［1］で移動することができます。

また、本格戦闘中に乗り物で移動する場合も、ギフト《運転上手》を取得している場合は斜め移動が可能となります。

仮にギフトの《斜め移動》を取得しているキャラクターでも、乗り物で移動する場合は《運転上手》を取得していなければ斜め移動を行うことができません。

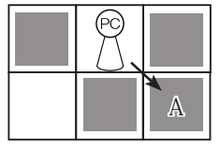
■ 斜め移動の例

例1：



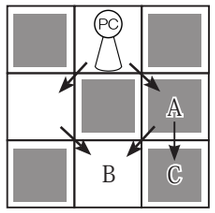
上記の図では斜めに位置する空きスペースに移動力［1］で移動が可能となります。

例2：



上記の図では斜めの「A」に位置する障害物の高所エリアに移動する場合、メイン動作による「高所への登り降り」で移動が可能です。この場合、移動力は必要としません。

例3：



上記の図では「B」の位置に移動する場合、左の空きスクエアから移動すれば移動力［2］で移動が可能ですが、「A」に位置する障害物の高所エリアを経由した場合、「高所への登り降り」でメイン動作を消費し、次の手番のメイン動作の「高所への登り降り」で「B」の位置に移動が可能です。

なお、「A」を経由して「C」へ移動する場合、メイン動作による「高所への登り降り」で「A」に移動したあと、サブ動作の通常移動で「C」に移動が可能です。

3・スクエア突破

全てのキャラクターは通常、別キャラクターが存在するスクエアを通過することができます。これを【スクエア突破】と言います。

スクエア突破を行うには、キャラクターが存在する1スクエアにつき移動力［2］を必要とします。

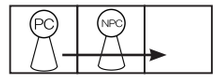
移動力が足りずに別のキャラクターが存在するスクエアを通過できない場合や、その後、空きスクエアに移動できない場合はスクエア突破を行うことができません。

当然ながら、移動完了先に別のキャラクターや障害物が存在するような移動の仕方はできません。

これをわかりやすく幾つかの事例ごとに図にすると次のようになります。

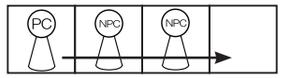
■ スクエア突破の例

例1：



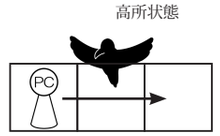
この場合、他キャラクターが存在するスクエアを通過するのに移動力［2］、その隣の空きスクエアに移動するのに移動力［1］で、合計移動力［3］が必要となります。

例2：



この場合、他キャラクター2人が存在するスクエアを通過するのに移動力［4］、その隣の空きスクエアに移動するのに移動力［1］で、合計移動力［5］が必要となります。

例3：

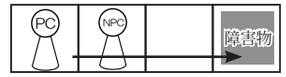


上記のように飛行状態で【高所】にキャラクターが存在するが、【低所】には何もないスクエアには、通常通りそのスクエアの低所に移動力［1］で侵入することができます。

この場合は、スクエア突破の扱いにはならず、通常通り移動力［2］で空きスクエアに移動することができます。

また、上記の図のような場合に限り、別キャラクターの存在するスクエアに侵入し、そこでとどまることができます。

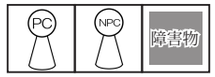
例4：



この場合、まずスクエア突破に移動力［2］と空きスクエアへの移動に移動力［1］を必要とします。

その後、障害物があるスクエアに移動するには、空きスクエアで【メイン動作】を使って障害物の上によじ登る必要があります。そのため、スクエア突破を伴う移動はサブ動作による通常移動である必要があります。

例5：

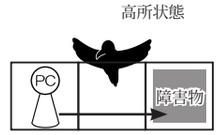


この場合、移動先に空きスクエアがないためスクエア突破を伴う移動そのものが行えません。

また、この状態は例4のケースと違って、障害物の上によじ登ることもできません。

なぜなら、障害物の上によじ登るには【メイン動作】を必要とするため、図のようにサブ動作でスクエア突破を行えず移動を完了できない状態では動作を行えないためです。

例6：



この場合は、サブ動作による通常移動の移動力［1］で隣のスクエアの低所に侵入し、移動完了後にメイン動作で障害物の上によじ登ることができます。

4・路面ペナルティ

キャラクターが戦闘を行う路面の状況により、キャラクターや乗り物の移動力にペナルティが発生する場合があります。ペナルティが発生する路面を移動する際は、1スクエアを移動する際の移動力が下記のように変化します。

例えば「悪路」を2スクエア移動する際は､移動力が［4］必要となります。下記のペナルティは基準となる数値なので、ＧＭの判断により増減しても構いません。

路面の種類の一例	1スクエア移動するのに消費する移動力
・悪路（でこぼこした道やぬかるみなど）	移動力2
・砂漠	移動力3
・急斜面など勾配の険しい坂	移動力3
・雪の積もった道・凍結した路面	移動力3
・水場〈浅瀬の川など）	移動力3
・水場（体の半分くらいまでの深さ）	移動力4

攻撃を行う

攻撃は戦闘におけるキャラクターの基本行動です。攻撃を行う際は、攻撃の対象とするキャラクターをＧＭに宣言してください。その際、 攻撃対象となるキャラクターやオブジェクトに複数の【部位】が存在する場合は、その中から１つを選んで宣言してください。その後、対象をどのように攻撃するかを決めてください。

キャラクターの攻撃方法には大きく分けて、以下の５種類の方法があります。

・近接戦闘系技能による攻撃
・遠距離戦闘系技能による攻撃
・投擲による攻撃
・移動に付随する攻撃
・罠による攻撃（ギミックによる攻撃）

これらの攻撃方法にはそれぞれ異なるルールがありますが、移動に不随する攻撃を除いて、基本的な攻撃方法はほぼどれも同じです。まずは「攻撃」そのものの手順とその方法を説明をします。

１・命中判定を行う

攻撃は武器ごとに設定された射程内に存在するものであれば、全てのキャラクターと障害物などのオブジェクトを対象に行うことができます。（武器の射程に関しては後述します）

攻撃を行う際は、使用する武器に対応した技能レベルで【命中判定】を行います。

例えば、〈小型近接武器〉レベル５のキャラクターがナイフ（小型刃物）で攻撃を行う際は、〈小型近接武器〉レベル５で技能判定を行い達成値を決定します。

その結果、下記のようにダイスの出目が［5・6・6・8・9］だとしたら、［9］が今回の攻撃の命中力となります。

例：〈小型近接武器〉レベル５で命中判定を行う場合



このとき、**命中判定にクリティカルが発生した場合、その攻撃は必ず相手に命中します**。（ただし、別のプレイヤーを対象にした攻撃の場合、相手が回避でクリティカルを発生されると攻撃は外れます。プレイヤー同士の判定の場合は、受動側が有利になります。）

２・ダメージを決定する

攻撃が対象に命中した場合、使用した武器や攻撃方法の【攻撃力】の欄に記載されている数値のダイスロールを行います。

そのダイスロールで決定した数値がその攻撃で対象に与えることのできるダメージとなります。

攻撃を受けたキャラクターはそのダメージの数値分、ＨＰを減少させてください。

ダメージを防具やガードで軽減させた場合は、軽減した後の数値分のダメージをＨＰから減少させてください。

また、攻撃を受けたことで何かしらのＢＳ（バッドステータス）を受けた際は、キャラクターシートの【ＢＳ管理表】に記入してください。

なお、ＮＰＣが人間や野生生物の場合は基本的にプレイヤーキャラクター同様にＢＳを受けますが、リヴァイターを初めとしたクリーチャ―や、ロボット（兵器）は「弱点」として設定されているＢＳと【瞬間ＢＳ】以外は受けることはありません。

これは登場する敵キャラクター全てに【BS: 出血】などのＢＳを適用すると、処理が複雑になってしまい、ゲームの進行が滞ってしまうためです。

ただし、シナリオで指示されていたり、一部特定のアイテムの効果で、クリーチャーに弱点以外のＢＳの効果を発生させる場合はその限りではありません。

プレイヤーキャラクターがダメージを受ける際の処理の詳細は 74 ページに後述しています。

２－１・クリティカルが発生した場合

攻撃の命中判定時にクリティカルが発生した場合、敵のＮＰＣを対象にした攻撃は必ず命中します。そして、その武器で与えることができる「最大ダメージ」を対象に与えることができます。

なお、敵の攻撃の命中判定でクリティカルが発生した場合は、プレイヤー有利の法則がありますので、プレイヤーの行う回避判定でクリティカルが発生すれば、その攻撃を回避を行うことができます。

ただし、この敵のクリティカルの攻撃をＰＣが回避できなかった場合、ＰＣの攻撃時のクリティカル同様にその攻撃で発生する最大ダメージを与えてください。

また、ＧＭはＰＣの攻撃判定時にクリティカルが発生したことで別の有利な効果が発生すると判断した場合、その場面に合った良い出来事を発生させても構いません。（例えば、攻撃の威力が高くて相手が転倒したなど）

２－２・部位

攻撃対象に【部位】が存在する場合、その部位のＨＰを［０］にすることで、その部位を使った動作や技能が使用できなくなります。

なお、基本的にキャラクターに部位が存在するのはクリーチャーと、ロボット（兵器）、運転・騎乗時のルールを適用したときの乗り物、キャラクターが別のキャラクターを運搬しているときのみです。

部位には【メイン部位】と【サブ部位】が存在し、メイン部位のＨＰを［０］にすることで、その対象は死亡あるいは活動を完全に停止します。

なお、【リヴァイター】のように複数の部位にデータが分かれていない場合は、そのキャラクターそのものがメイン部位として扱われます。

メイン部位が複数存在するクリーチャーの場合は、全てのメイン部位のＨＰを［０］にする必要があります。

サブ部位のＨＰを［０］にした場合、その部位は完全に破壊され、その部位を使用した行動や技能が行えなくなります。

クリーチャーの戦闘データの攻撃方法に、【サブ部位】の表記がある場合は、その攻撃や技能が使用ができなくなります。サブ部位を消失したことにより、ギフトや特性が消失する場合は、その記述に従ってください。

また、「ＮＰＣ（人間）の足を銃で撃つ」など、映画などでよくあるような行動を行いたいなど、本来キャラクターの戦闘データに部位のデータが存在しない場合は「ＮＰＣ（人間）の通常移動力を０にする（全力移動は２）」など、ＧＭがその場の判断にあわせた処理を行ってください。

ただし、この処理は戦闘中には行わないほうが良いでしょう。場合によっては、登場させた敵がすぐに行動不能になってしまうなど、GM の意図せぬ展開に繋がりやすいためです。

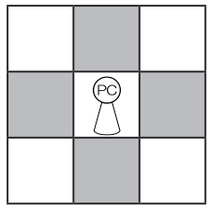
３・射程について

武器にはそれぞれ【射程】が存在します。攻撃対象が射程の数値以内の距離に存在しない場合、攻撃を与えることができません。

射程が［１］のとき、攻撃を行ったキャラクターの存在するスクエアから見て、**上下左右の十字方向**のいずれかの方向の１スクエア先の位置の対象を攻撃することができます。

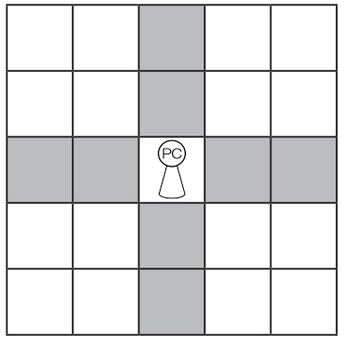
これをわかりやすく図にしたのが下図で、色の濃いグレーで塗られたスクエアが射程［１］の距離で攻撃できる位置を表しています。

例：射程［１］で攻撃が可能な距離



射程は［１］増えるごとに、十字方向に攻撃できる距離が拡大します。例えば、射程［２］の遠距離攻撃を行う場合の射程はスクエアマップ上では下図のようになります。

例：射程［２］で攻撃が可能な距離



攻撃は《斜め攻撃》のギフトや特性がない限り、斜め方向には行うことができません。

また、攻撃対象までの間に別のキャラクターや視界の通る障害物が存在する場合でも、遠距離攻撃を行うことは可能ですが【障害物ペナルティ】が発生します。

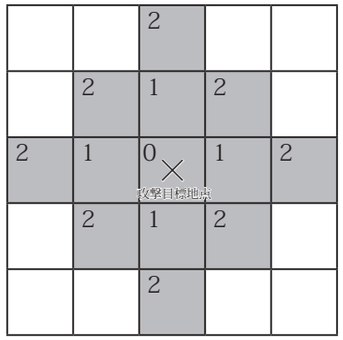
なお、攻撃対象が同じスクエア上の【高所エリア】に存在する場合は、攻撃方法や射程に関係なくあらゆる攻撃を与えることができます。

4・攻撃範囲について

武器の中には射程の他に【攻撃範囲】が設定されているものがあります。このとき、攻撃範囲内（高所エリアも含む）に存在するキャラクターやその部位、障害物やオブジェクトは全て無差別に攻撃や効果の対象となります。

その際の攻撃範囲の求め方ですが、まず範囲攻撃の攻撃目標となる地点のスクエアを１箇所指定します。その地点から範囲［1］につき、１スクエアずつ離れた位置まで攻撃の及ぶ場所が拡大されます。これをわかりやすく図にしたのが下図で、例えば範囲［2］の攻撃を行う場合、スクエアマップ上で攻撃目標地点から攻撃が届く場所は図のようになります。図の数字は分かりやすく範囲数を可視化したものです。（攻撃目標地点は範囲［0］として扱います）

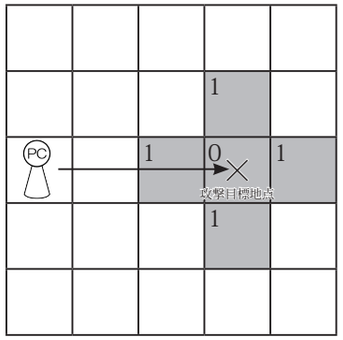
例：攻撃範囲［2］で攻撃可能な場所



また、射程と攻撃範囲が同時に設定されている攻撃の場合は、まず射程内で攻撃目標地点となる位置を決定し、その位置から範囲内の対象を全て無差別に攻撃します。

例えば、［射程３／範囲１］の攻撃を行う場合、スクエアマップ上で攻撃が届く場所は下図のようになります。

例：［射程３／範囲１］の遠距離攻撃を行った場合



なお、武器や攻撃方法に「射程」が記載されていない場合は、そのキャラクターや物品を中心に、攻撃の範囲が広がっているものと考えてください。（アイテム【小型爆発物】など）

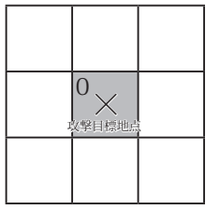
また、範囲［0］は攻撃目標地点に存在するキャラクターと部位、高所エリアに存在するキャラクター全てを対象にできます。

攻撃範囲早見図

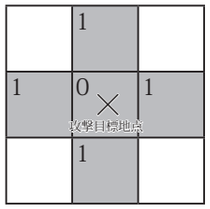
攻撃可能な範囲をスクエア上に可視化した図です。範囲が１増加するごとに、攻撃目標地点から１スクエアずつ攻撃範囲が増加します。

範囲［4］以上の処理を行う場合は、下記の図を参照し範囲の増加を行ってください。

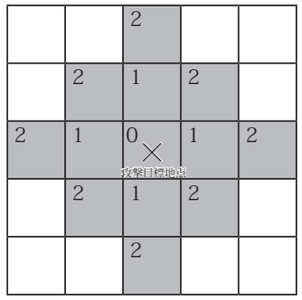
範囲［0］



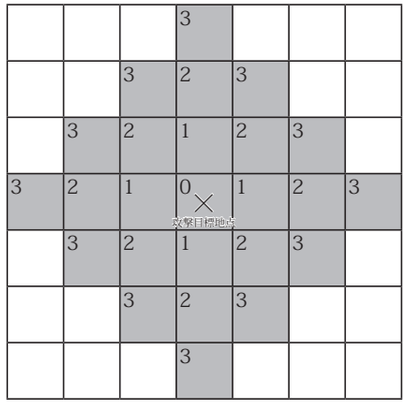
範囲［1］



範囲［2］



範囲［3］



5・障害物（障害物ペナルティ）

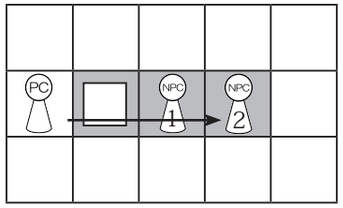
キャラクターと攻撃対象の間に「視界が通る障害物」や「別のキャラクター」が存在する場合、これらの障害物を挟んで対角線上の場所の対象への攻撃には【障害物ペナルティ】が発生します。これらは後述の【死角】とは扱いが異なり、障害物の向こう側の対象に遠距離攻撃を行うことができます。

障害物ペナルティは攻撃者と攻撃対象との間にある障害物の数だけ、攻撃の命中判定のレベルが［1］減少します。

例えば、下図のようにＰＣが〈大型銃〉Lv ３で射程［3］の攻撃を行い、攻撃対象ＮＰＣ②との間に障害物（キャラクター）が２つ存在する場合、〈大型銃〉の命中判定のレベルが［2］減少します。（下図の白い四角のコマは視界が通る障害物を意味しています）

この場合、最終的に攻撃者は〈大型銃〉Lv １で技能判定（命中判定）を行う必要があります。なお、ＮＰＣ①を攻撃対象にする場合は、〈大型銃〉Lv ２で判定を行うことができます。

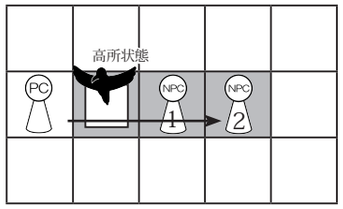
例：障害物ペナルティの発生例（障害物２つ）



また、同じ高さの対象を攻撃する際、攻撃対象との間の高所エリアに別のキャラクターが存在する場合、**そのキャラクターは間に含まれる障害物の数として数えません。**

例えば、下図のような状態で、ＰＣが〈大型銃〉Lv ２で射程［3］の攻撃を行う場合、攻撃対象ＮＰＣ②との間に障害物が３つ存在しますが、１つは高所エリアに存在するため、それは障害物として数えません。その結果、〈大型銃〉の命中判定のレベルが［2］減少し、〈大型銃〉Lv ０で判定を行う必要があります。

例：攻撃対象との間に高所状態の敵が含まれる場合



なお、障害物ペナルティを適用して技能のレベルが［0］よりも減少する場合は、その攻撃は自動的に失敗します。

なお、「視界が通る障害物」とは、背板のない棚や机などの家具、車高の低い車、鉄格子やフェンス、ショーウィンドウなどで、侵入はできないが視界は通るものを意味します。

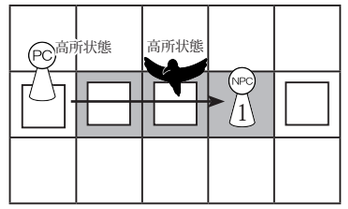
なお、攻撃者が【高所エリア】に存在し、攻撃対象者が【低所エリア】に存在するなどして、お互いの高さが異なる場合は、**間に存在する全ての障害物の数を障害物ペナルティとして数えます**。これには全ての高さの障害物が含まれます。

例えば、下記のような状態でＰＣが高所に、攻撃対象のＮＰＣ①が低所に存在する場合、間に高所と低所エリアの障害物が３つ含まれるので、障害物ペナルティが発生し、攻撃の命中判定のレベルが［3］減少します。

あくまでも、本格戦闘中はスクエア上に存在するキャラクターやオブジェクトの数で障害物の数を処理してください。

なお、ＰＣの足元の障害物は数に含みません。

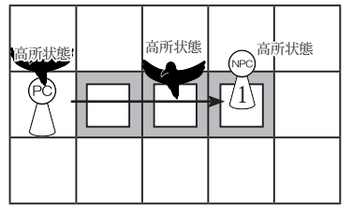
例：異なる高さの対象を攻撃する場合



また、下図のように低所から高所に存在するＮＰＣ①に攻撃した場合も、やはり障害物ペナルティが［3］発生します。

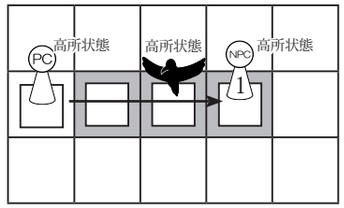
なお、ＰＣの頭上の高所エリアに存在するキャラクターやＮＰＣ①の足場は障害物の数に含みません。

例：異なる高さの対象を攻撃する場合２



下記の図のようにお互いが高所に存在する場合は、間に含まれる高所状態の障害物をペナルティとして数えます。下記の図であれば、障害物ペナルティが［1］が発生します。

例：お互いが高所状態にある場合



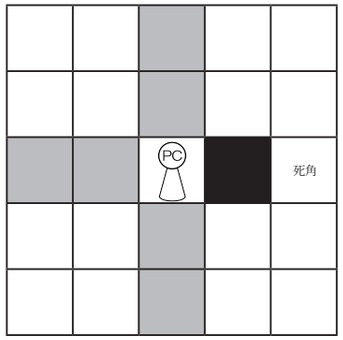
なお、攻撃目標地点から発生した範囲攻撃では、障害物ペナルティは発生しません。範囲内の対象に等しい命中力で攻撃を与えます。

6　・死角

キャラクターと攻撃対象の間に「視界の通らない障害物」が存在する場合、この障害物を挟んで対角線上に位置する場所は【死角】にあるものとして直接攻撃することができません。

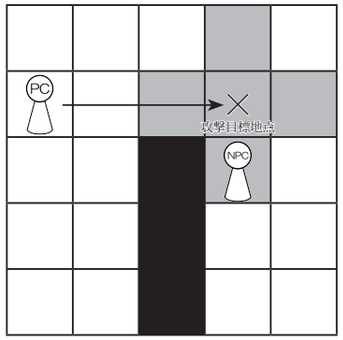
例えば視界が通らない障害物の横で射程［2］の攻撃を行う場合の射程は以下のようになります。（黒で塗りつぶされているスクエアは視界の通らない柱などの障害物です）

例：



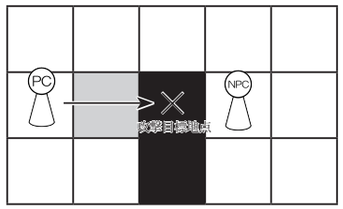
ただし、範囲攻撃などで死角に潜む対象を巻き込んで攻撃することは可能です。例えば［射程３/範囲１］の攻撃で死角に潜む対象を攻撃した場合は下記のようになります。

例：



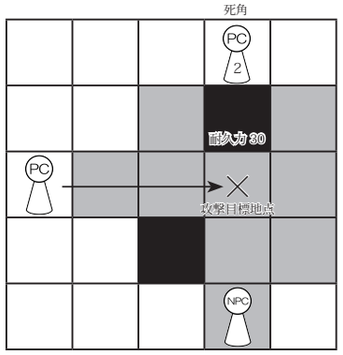
また、視界の通らない障害物そのものを攻撃目標地点に選ぶことは可能ですが、障害物に阻まれるため、その向こう側に攻撃が及ぶことはありません。ただし、障害物そのものには攻撃が可能です。（破壊可能なオブジェクトなら攻撃を加えることで破壊も可能です）

例：



同じように範囲攻撃の攻撃が視界の通らない障害物に阻まれる場合は、通常の場合、死角の位置に存在するキャラクターを巻き込むことはできません。下記は［射程３/範囲２］で攻撃をした場合の一例です。（下図の場合、グレーの範囲とＰＣ②の下側の耐久力 30 の障害物には攻撃が可能です）

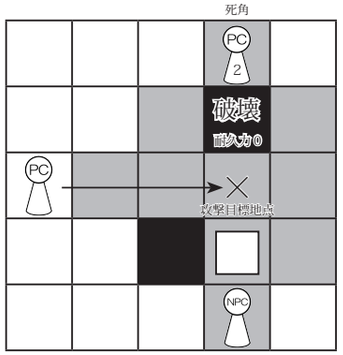
例：



ただし、範囲攻撃によって視界の通らない障害物が破壊される場合、死角に潜むキャラクターにも同様にダメージが発生します。この場合、ダメージは障害物が破壊されるの同じタイミングで発生します。

また、下図のように攻撃地点から視界が通る障害物（ＮＰＣの上側の白い障害物）の向こう側にいる対象には、範囲攻撃が届くものとして通常通りダメージが発生します。

例：



なお、「視界が通る障害物」に隣接しているキャラクターは、姿勢の変更を行うことで一部の障害物に限って、一時的に「視界が通らない障害物」と同じ扱いにすることができます。

これは例えば、車高の低い車（セダンなど）の影にしゃがんで隠れることで、攻撃者から完全に身を隠すことができるような場面をイメージするとわかりやすいでしょう。

「視界が通る障害物」を姿勢変更で「視界が通らない障害物」に変えられる場合は、右ページの説明・効果の欄に記載があります。

表に記載されていない障害物の扱いに関しては、その都度ＧＭが判断してください。

障害物・建造物データ

全ての障害物や建造物などのオブジェクトには【耐久力】と【耐久回数】が設定されており、攻撃でそれぞれの値を［0］にすることで破壊することができます。【耐久力】は通常のＨＰと同じように与えたダメージの数値分を、【耐久回数】は１点でもダメージを与えると回数が［1］減少します。

これらが［0］になると、そのオブジェクトは破壊されマップから消滅します。

また、障害物によって視界が通るものと通らないものが存在します。これらは「視界が通る障害物」を □ で、「視界が通らない障害物」を ■ で表記しています。

なお、表の【視界】の欄に □と■　が併記されているものは、どちらの種類も存在するという意味です。また、□の前に（※印）が記載のあるものは、姿勢変更をすることもより一時的に視界が通らない障害物として扱うことができます。

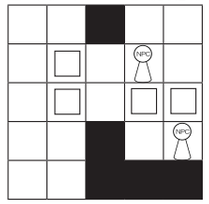
これらは、障害物の判別マークは右下図のように戦闘マップ上でオブジェクトの配置が決められている際に表記します。

これらは主にシナリオの中で表記されることが多いです。

なお、一部の障害物はクラフト専用素材を消費して製作することができます。

その際は、【クラフト難易度】の値を目標値とし、〈クラフト〉の判定成功し、【必用素材】に記載されている素材を消費してください。なお、障害物に特別な効果がある場合はそれも記載されています。

■ 戦闘マップの障害物表記例



名称	視界	耐久力	耐久回数	クラフト難易度	必要素材（数）	説明・効果
柵・バリケード						
木の柵	※□ / ■	10	2	4	木材（4）	
金網柵	□	20	4	5	金属（4）	
有刺鉄線柵	□	15	3	6	金属（6）	隣接する対象に 1D6 のダメージ（斜めは不可）
電気柵	□	15	3	7	金属（10） ※電気施設	隣接する対象に 2D10 のダメージ（斜めは不可） ※電気の通っている場所でないと製作できない
鉄格子	□	50	10	7	金属（20）	
家具バリケード	※ □ / ■	10	2	－	－	家具を寄せ集めた簡易的なバリケード
車バリケード	※ □ / ■	80	16	－	－	車両を集めた簡易的なバリケード
壁						
木の壁	■	20	4	－	木材（12）	
金属の壁（トタン壁）	■	25	5	－	金属（12）	
コンクリートの壁	■	50	10	－	－	
扉						
木の扉	■	15	3	－	木材（10）	
鉄の扉	■	40	8	－	金属（10）	
ガラス扉	□	10	2	－	－	視界は通るが破壊されない限り攻撃を通さない
窓						
ガラス窓	□	5	1	－	－	視界は通るが破壊されない限り攻撃を通さない
強化ガラス窓	□	20	4	－	－	視界は通るが破壊されない限り攻撃を通さない
防弾ガラス窓	□	60	12	－	－	視界は通るが破壊されない限り攻撃を通さない
その他・障害物						
ドラム缶	※□	15	3	－	－	※姿勢変更で視界変化が可能。
土嚢	※□	10	2	2	布（2）	
木のタル	※□	10	2	－	－	
木製の棚	※□ / ■	10	2	4	木材（4）	
金属製の棚	※□ / ■	20	4	5	金属（4）	
木製はしご	□	10	2	5	木材（5）	クラフト成功時、３メートル分入手する。
金属はしご	□	20	4	6	金属（5）	クラフト成功時、３メートル分入手する。
机や椅子などの家具	※□	5	1	－	木材（2）	
車（全高が低い）	※□	80	16	－	－	
車（全高が高い）	■	100	20	－	－	
木製の橋	□	50	10	7	木材× 20	
金属シャッター	■	35	7	－	－	

各攻撃方法

『RoD』の戦闘では大きく５種類の攻撃方法があることをお伝えしましたが、ここではそれらの攻撃方法や特殊なルールがある場合の処理方法を記載します。

1・近接戦闘系技能による攻撃

隣接するスクエアに位置するキャラクターを【近接戦闘系技能】で攻撃することができます。

近接戦闘系技能には〈小型近接武器〉〈大型近接武器〉〈格闘術〉の３種類が存在します。攻撃手段となる武器の分類に合わせて、これらの技能で命中判定を行ってください。

なお、多くの近接攻撃は［射程１］の攻撃となります。

また、近接戦闘系技能での攻撃時、プレイヤキャラクターの〈STR〉の現在レベルが［３］ごとに与えるダメージが［１］上昇します。

【近接戦闘系技能の特殊なルール】

・二刀流

武器の分類で名称に【小型】とつくものは、ギフト《ツインウエポン》を習得することで、「右手」と「左手」の両方の「片手」にそれぞれ【メイン武器】として武器を装備することができます。これにより、【二刀流】で戦闘を行うことができます。二刀流の攻撃を行う場合は、ＧＭにその旨を宣言してください。

二刀流で攻撃する際、１回のメイン動作で「右手」と「左手」に装備したメイン武器で１回ずつ合計２回の攻撃を行うことができます。攻撃の射程内であれば１回ずつ別の対象を攻撃することもできます。ギフトの《ツインウエポン》を取得していない場合は、仮に右手と左手に武器を持っていたとしても、メイン武器を両手に装備できないため二刀流を行うことができません。（武器を持つこと自体は可能です）

なお、二刀流で攻撃を行う際、使用する攻撃方法の技能レベルにペナルティが発生し、技能レベルが半減します。

例えば、〈小型近接武器〉Lv5 のキャラクターが二刀流で攻撃を行う場合、ペナルティが発生し〈小型近接武器〉Lv3（レベル半減）で右手と左手の２回攻撃を行います。

ただし、両手に武器を装備していても、攻撃の際に【二刀流】を宣言をしない場合、ペナルティは発生せずどちらかの手のメイン武器を用いて通常通り攻撃を行うことができます。

なお、二刀流で両手が塞がる場合、「手」を使用する他の技能が使用できなくなることが考えられますが、ゲームシステム上は二刀流で手がふさがることによる特別な処理やペナルティの発生はありません。もし、両手が塞がることで何らかの不利な効果が発生すると判断した場合は、状況に合わせてＧＭが場面に適した判断をしてください。

また、パンチやキックなど〈格闘術〉の攻撃では「二刀流」はできません。これらは【コンビネーション攻撃】という別の攻撃方法として扱います。

・コンビネーション攻撃

パンチやキックなど、武器の分類が〈格闘術〉の攻撃方法で適用が可能なルールです。

ギフトの《コンビネーション攻撃》を取得することで使用することができます。

コンビネーション攻撃を行うと１回のメイン動作で、射程内の攻撃対象に〈格闘術〉による攻撃を２回行うことができます。コンビネーション攻撃で攻撃を行う際は、二刀流や二丁拳銃と違い技能判定の際にペナルティが発生することはありません。

なお、コンビネーション攻撃は、分類が〈格闘術〉の武器をメイン武器として装備していなくても、適用が可能です。

例：メイン武器として【ナイフ】を装備しているが、コンビネーション攻撃で【キック】による攻撃を２回行った。（キックは装備枠を使用しない）

また、コンビネーション攻撃では攻撃方法が〈格闘術〉の攻撃であれば、種類の違う攻撃方法を組み合わせて行うことができます。

例えば、【パンチ】の後に【キック】を行っても構いませんし、【投げ技】の後に【キック】を行っても構いません。

当然、【パンチ】の後にもう一度【パンチ】など、同じ格闘術の攻撃を行っても構いません。

・遠距離武器を近接武器として扱う

遠距離武器は銃床で殴るなどして、近接武器としても扱うことができます。その場合は、小型銃は【50㎝までのサイズの鈍器】として〈小型近接武器〉で判定を行い、大型銃と弓・ボウは【50㎝を超えるサイズの鈍器】として〈大型近接武器〉の技能を用いて判定を行います。

なお、この攻撃に成功した場合は、それぞれの武器の耐久力を「敵に与えたダメージの半分の値」の数値減少させます。

これはその武器にもダメージが発生したことを意味しています。

なお、弓・ボウであっても【クロスボウ（ピストル）】など、小型のものは【50㎝までのサイズの鈍器】として〈小型近接武器〉で判定を行ってください。

2・遠距離戦闘系技能による攻撃

武器で定められた射程内のキャラクターを【遠距離戦闘系技能】で攻撃することができます。

遠距離戦闘系技能には〈小型銃〉〈大型銃〉〈弓・ボウ〉の３種類が存在し、使用する武器や弾薬によって射程や範囲が異なります。また、遠距離戦闘系技能での攻撃時、プレイヤキャラクターの〈PER〉の現在レベルが［３］ごとに与えるダメージが［１］上昇します。

近接戦闘系技能と同様に《斜め攻撃》を取得することで、遠距離戦闘系技能も斜めの位置に攻撃することが可能となります。

【遠距離戦闘系技能の特殊なルール】

・小型銃・大型銃による攻撃

小型銃・大型銃を始めとした遠距離武器には【射撃方法】と【装弾数】が決まっています。攻撃時に選んだ射撃方法によっては、命中判定やダメージにペナルティやボーナスが発生します。そのため、攻撃の命中判定を行う前に射撃方法も合わせて宣言してください。

射撃方法の宣言がない場合は、その攻撃は【単発】で行ったものとみなされます。

攻撃を行った場合は、それが命中してもしなくても指定された数の弾数を減少させてください。なお、銃で攻撃を行った際は通常【騒音】が［１ゲージ］分発生します。

なお、銃による遠距離攻撃の射撃方法は以下の通りです。

・単発

弾を１発消費して攻撃を行う射撃方法です。ほとんどの銃は基本的に単発で射撃することができます。

銃に記載されている攻撃力は、通常、単発で射撃した際の攻撃力が記載されています。攻撃が命中した際は攻撃力を参照しダメージを算出します。

また一部の銃は次の弾を撃つために、新たな弾薬を薬室に装填する【装填動作】が必要となることがあります。

装填動作はサブ行動で行うことができます。射撃ごとに装填動作を必要とする銃は、データに装填動作が必要であることが表記があります。

・３点バースト

３点バースト射撃が可能な銃でのみ行える射撃方法です。

３点バースト射撃を行った際は弾薬を３発消費して 、その攻撃方法の命中判定のレベルを［１］上昇します。

ただし、この射撃方法を行ったとしても、３回ダメージ判定を行うことはできず、ダメージが増加することはありません。あくまで、命中力が増大する射撃方法として扱ってください。

・フルオート

弾を複数消費して連続で弾を発射する射撃方法です。

この方法で攻撃を行う場合、【フルオート】で攻撃することを宣言します。このとき、フルオートによる射撃時は命中判定にペナルティが発生し、**現在レベルの半分のレベルで判定を行う必要があります**。（なお、Lv １の判定にこのレベル半減のペナルティが発生する場合、特別に端数切り上げの法則を適用せず Lv ０で判定を行います）

フルオートを行うときは宣言時に、１回の攻撃で何発弾薬を消費するかをダイスロールでランダムに決定します。

このとき振るダイスの数は銃の種類に関わらず［3D10］で、そのロールで決定した数値が、このフルオート射撃で消費する弾薬の数となり、武器の装弾数から減少させます。

このとき、使用する弾数が残弾数を上回る場合は、全ての弾薬を撃ち尽くし弾切れを起こします。

その後、**実際に消費した弾数の数をそのまま「固定ダメージ」として今回の武器の攻撃力に加えます**。

ただし、フルオート射撃を行うと、後述の【騒音ルール】採用時に【騒音】が［２ゲージ］上昇します。

例：残弾数［10］のアサルトライフル（攻撃力 2D6+4）でフルオートによる攻撃を行う。

そのため、まず［3D10］のダイスロールを行い使用する弾数を決定した。その判定の結果が［12］だったので、本来なら弾を［12 発］減少させる必要があるが、残弾数が［10］なので弾を［10 発］消費させる。

この結果、今回のアサルトライフルのフルオート射撃によって与えることができるダメージは［2D6+4+10］になる。

・銃の弾薬補充（リロード）

銃など遠距離武器には装填できる弾薬の数が武器によって定められています。その弾薬を全て使い切ると、その武器は弾切れとなり攻撃を行うことができません。

再び、攻撃を行うためにはマガジン交換をしたり、弾薬を銃に詰めるなど【弾薬補充（リロード）】を行う必要があります。なお、弾薬補充は予備のマガジンなどの「アイテムを使用する」という行為にあたり、メイン動作を必要とします。

また、ＮＰＣの銃が弾切れを起こした場合、そのキャラクターは弾薬補充を優先しようと考え行動します。

・装填動作

ショットガンのポンプアクションやスナイパーライフルのボルトアクションなど、薬室に弾薬を送り射撃可能な状態にする行動を【装填動作】と呼びます。装填動作はサブ動作で行い、それが済んでいないときは射撃攻撃を行えません。（弓に「矢」をつがえる動作も装填動作に含まれます）

武器のデータに装填動作が必要と記載されている武器は、射撃攻撃の際に装填動作を行う必要があります。

・二丁拳銃
武器の分類で名称に【小型】とつくものは、ギフト《ツインウエポン》を習得することで、「右手」と「左手」の両方の「片手」にそれぞれ【メイン武器】として武器を装備することができます。これにより､【二刀流】と同様に【二丁拳銃】で戦闘を行うことができます。二丁拳銃の攻撃を行う場合は、ＧＭにその旨を宣言してください。

・弓とクロスボウの「矢」の扱いについて
弓・クロスボウの「矢」は紛失したり破損しない限りは再利用が可能です｡ただし､命中判定で攻撃対象に命中しなかった矢はそのまま紛失します。
攻撃対象に命中した矢は、何らかの理由で破壊されない限り、再度引き抜いて利用が可能です。
矢が再利用可能かどうかはＧＭが判断してください。考えられる矢の破損原因としては、次の通りです。

・矢を受けた対象が火災や爆発に巻き込まれ矢が破壊される。
・矢を受けた対象が矢の破壊を宣言する。

矢を引き抜く際は戦闘終了時に宣言するか、戦闘中にメイン動作による【アイテム取得】で、隣接する１スクエア上、あるいは自身の存在する１スクエア上に存在する全ての矢を同時に回収することが可能です。
また、かなり特殊な事例ですが、隣接している生存中の敵対キャラクターに刺さった矢を回収することも可能です。
その際は、矢を引き抜くキャラクターの〈手さばき〉と、矢を受けている対象の〈回避力〉による対決判定を行います。
この判定に成功した場合、対象に刺さっている全ての矢を同時に回収することが可能です。

・矢の装填動作について
弓・クロスボウは武器のデータ上は弾数が１と設定されていますが、攻撃を行う際には矢（ボルト）をつがえる動作として、サブ動作による【装填動作】が必要となります。
ただし、矢筒などを装備しておらず「矢」をすぐに取り出せる状態にない場合（例えば荷物の中に保管しているなど)、装填動作ではなくメイン動作で予備の矢を取り出す必要があります。

・騒音
銃火器や爆発物の使用、大きな物音が発生するような行動をとった場合は【騒音】が発生します。
騒音は音で獲物の居場所を感知するタイプの新たな敵を引き寄せる可能性があります。
騒音は銃であればサイレンサー（消音器）で減音が可能となります。また、弓・クロスボウで攻撃を行う際は【騒音】が発生しません。

３・投擲による攻撃
技能の〈投擲〉で、武器やアイテムを投げつけて攻撃を行うことができます。 投擲による攻撃を行うには命中判定と射程の決定を〈投擲〉の技能判定で決定します。
まず攻撃を行う対象を決めてください。次に〈投擲〉の達成値をダイスロールで決定します。
このダイスロールで決定された数値が【命中力】に、その半分の数値が今回の投擲の【射程】となります。
なお、この判定でクリティカルが発生したとしても、通常の場合〈投擲〉による最大射程は［５］となります。

例:〈投擲〉Lv ３で判定を行った。出目が［１・３・６］だったので命中力は［６］で射程が［３］の投擲攻撃を行う。

もし、攻撃対象の存在する位置まで射程が届かない場合は、投擲物が届かず攻撃が外れたことになります。
攻撃が外れた投擲物は、ダイスロールで決定した最大射程の位置の地面に落下します。その際、その場所に別のキャラクターが存在していたとしても、その投擲物は命中せずに地面に落下します。
また、命中力と射程は投擲を行った瞬間に決定するため、射程が攻撃対象に届かないからといって投擲を取りやめることはできません。
対象に命中した投擲武器は、その対象の存在するスクエアの地面上に落下するか、その対象に付着した状態になります。（刺さる・粘着するなど）
投擲武器は破損しない限り、回収すれば再度利用が可能ですが、爆発物など「使い捨て」と表記のあるものは再利用できません。
また、投擲の命中判定でファンブルが発生した場合は【誤射】が発生します。

４・移動に付随する攻撃
これは乗り物や騎乗の移動時に、体当たりなどで攻撃をする方法です。
この攻撃方法は、【運転ルール】【騎乗ルール】の項目に詳細を記載しています。
それ以外にも、ギフトの《猪突猛進》やキャラクターの特性で、移動時に別のキャラクターにダメージを与えるものがこの攻撃方法に該当します。

５・罠（ギミック）による攻撃
罠は設置したスクエア上にキャラクターが侵入したり、罠が設置されているスクエアに隣接することで作動し、攻撃対象にダメージを与えます。
ただし、飛行しているなど高所状態のキャラクターが罠の設置されているスクエア上に侵入しても、通常、罠が作動することはありません。
罠は自分のキャラクターに隣接するスクエア上にメイン動作で設置することができます。（罠というアイテムを使用する扱いになります）
このとき、射程が「スクエア」の罠を設置したスクエア上にキャラクターが侵入した場合、そのキャラクターは罠に設定された〈命中力〉を目標値にして〈PER〉で判定を行います。
この判定に成功した場合、設置されている罠に気がつくことができます。その場合、罠を避けてスクエア上を移動することができたとして、罠は発動せずその場に残ります。
なお、罠の設置者やその存在を知らされているキャラクターは、事前に罠の場所を把握しているので、自動的にその場所を無事に通過することができます。
しかし、〈INT〉が［3］以下のクリーチャーや野生生物、ロボット（兵器）は〈INT〉の数値に関わらず、罠の存在に気がつくことができず、設置スクエアに侵入した場合は必ず罠による攻撃を受けます。
罠の射程が設定されているものは、スクエア上に侵入不可の障害物の扱いとして設置されます。例えば､【オートタレット】であれば、射程が［範囲２］なので、罠から範囲２の対象を自動的に無差別に攻撃します。（この場合は、範囲攻撃のため射程以内の高所状態のキャラクターも攻撃対象に含みます）
なお、罠は１スクエアにつき１つまでしか設置できず、一度発動した罠は消滅し、スクエア上から取り除かれます。
罠はダメージを与えて耐久力をなくすことで破壊することができるほか、〈手さばき〉で罠の命中力と対決判定を行い、判定に成功すれば罠を解除し無力化することができます。
この判定を戦闘中に行う際は、罠が設置されているスクエアに隣接した位置で行う必要があります。対決判定に失敗した場合は、罠の解除に失敗したものとして即座に罠の攻撃を受けます。

【罠（ギミック）の特殊なルール】
・オブジェクトを罠として扱う
『RoD』では、データが準備されている罠以外にも、戦場に存在するオブジェクトやギミックを利用して、罠のように扱うことも可能です。
これは例えば、可燃性のガスが保管されているタンクを銃で射撃したり、通常は「視界が通る障害物」として戦場に設置されている棚などを押し倒して相手にぶつける、スプリンクラーをあえて作動させるなどです。
これらはＧＭやプレイヤーたちの工夫次第で、どのようなものでも罠として活用することができます。
これらのオブジェクトを罠として活用し攻撃を行う場合、それぞれがどのようなダメージや効果を与えるかは、最終的にＧＭが判断して効果を決定してください。
（多くの場合は武器のデータから最も近いダメージや効果を選んで適用すると良いでしょう）

攻撃への対処

プレイヤーキャラクターが敵から攻撃を受けるとき、その攻撃への対処を次の中から選んで即座に行動することができます。

・回避
・ガード
・かばう（隣接する別のキャラクターへの攻撃に対して）
・特殊な動作（カウンターなど）
・何もしない（防具で受ける）

これらは攻撃を受けるたびに、行動を選ぶことができます。

ただし、「回避に失敗したからガードを行う」など、一度決定して処理が済んだ行動の後に、別の行動を追加で行うことはできません。

なお、これらの行動の中からどれを選ぶかは、「敵の攻撃の命中判定（技能判定）を行う前」に決定してください。

敵の攻撃の命中判定の達成値が低かったから〈回避〉を行うなどのように、後出しで行動を選ぶことはできません。

1・回避

あらゆる攻撃を〈回避力〉の現在レベルで避けることができます。この判定を【回避判定】と言います。

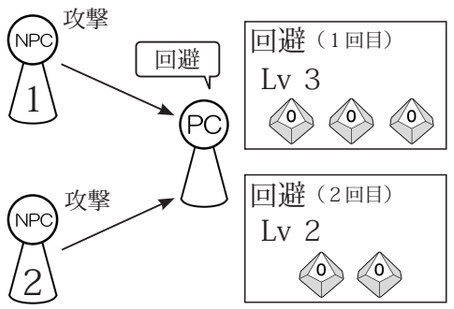
キャラクターの〈AGI〉のレベルがそのまま〈回避力〉となります。戦闘中、最も頻繁に行う判定になるでしょう。

回避は1ラウンド中に何度でも試みることができますが、**回避行動を行うごとに、そのラウンド中はペナルティが発生し〈回避力〉のレベルが［1］ずつ減少します**。

例えば〈回避力〉Lv 3のキャラクターが回避を行い、再び同じラウンド中に回避を行った場合、次の回避判定にはペナルティが発生し〈回避力〉Lv 2で判定を行います。

また、〈回避力〉Lv 0の状態で更にペナルティが発生する場合、それ以降の回避は自動敵に失敗します。

例：敵の攻撃を複数回避する場合



2・ガード

手に持っている【メイン武器】で攻撃をガードすることができます。ガードは本来キャラクターが受けるはずのダメージを、メイン武器で肩代わりして減少させることができます。

ガードを行った場合、受けるダメージ分の数値をメイン武器の現在の耐久力から減少させてください。

このとき、**受けるダメージがメイン武器の現在の耐久力を超えた場合、肩代わりできなかった残りの分のダメージをガードを行ったキャラクターのＨＰに受けます**。

耐久力が［0］になった武器は壊れて使用ができなくなります。ただし、壊れた武器そのものが消滅することはありません。武器そのものは耐久力［0］のアイテムとして手元に残るので、〈クラフト〉で修理をすることで耐久力を回復させて再び使用することが可能です。

また、修理をしない場合、武器を【解体】することで、それぞれに応じた【クラフト素材】に変えることができます。

また、敵の攻撃に付随するＢＳ（バッドステータス）の効果は、ガードによって全てのダメージを減少させた場合、その効果は発生しません。ただし、1点でもＨＰにダメージを受けた場合はＢＳの効果が付与されます。

また、受ける予定のダメージを意図的に分散してガードすることはできません。

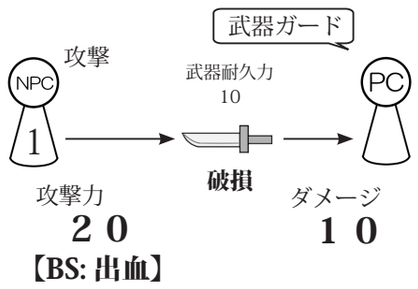
例えば［20点］のダメージを受ける場合、［10点］をガードし、残りの［10点］をＨＰに受けることはできません。ガードを行った際は、必ずガードに使用したメイン武器の耐久力から優先してダメージを適用します。

なお、仮に別の武器を手に持っていたとしても**ガードを行えるのはメイン武器として装備している武器のみです**。

別の武器でガードを行う場合は、その武器をメイン武器に切り替えてください。ガードはメイン武器を持っている限り、同じラウンドに何回も行うことができます。

また、二刀流などでメイン武器を複数装備している場合は、それぞれのメイン武器でガードを行うことができます。その際は、1つのダメージに対して、どちらの武器でガードを行うかを宣言してください。これも同様に1つのダメージを、別の武器に割り振るようなことはできません。

例：敵の攻撃を武器ガードする場合



3・かばう

隣接するスクエアに存在する別のキャラクターが攻撃の対象になることが確定した場合、【かばう】宣言をすることで、その攻撃を代わりに受けることができます。また、特定のギフトを所持している場合はスクエア上で斜めに位置するキャラクターへのガードも可能です。

【かばう】宣言は、攻撃を受けた元の対象のキャラクターが回避に失敗したときにも後出しで行うことができます。

この【かばう】によって肩代わりで受ける攻撃は回避することはできないが、【ガード】をすることはできます。

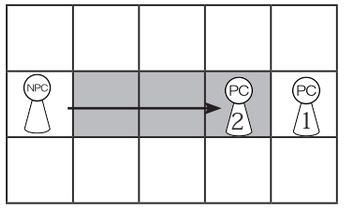
このとき、かばう宣言をしたキャラクターが、受ける攻撃の射程圏外のスクエアに存在していても攻撃の対象となります。

例えば、敵の攻撃で［射程3］の位置のキャラクターをかばう場合、かばう宣言をしたキャラクターが［射程4］の位置にいたとしてもかばうことができます。

これをわかりやすく図にしたのが下記の図で、ＮＰＣの攻撃は射程3でＰＣ②を攻撃しますが、［射程4］の位置にいるＰＣ①がＰＣ②をかばうことができます。

なお、ＰＣ①が高所状態にあったとしても、かばうことが可能で、高さの位置関係の違いでかばうが行えなくなることはありません。

例：

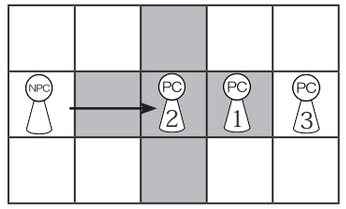


また【かばう】は同じラウンド中に何度でも行うことができますが、敵の攻撃が範囲攻撃で自分もその攻撃の対象になっている場合は【かばう】を行うことができません。

下図の例だと、ＰＣ①とＰＣ②はお互いをかばうことができませんが、ＰＣ③はＰＣ①をかばうことができます。

かばう対象に複数の部位が存在する場合は、どれか1つの部位だけをかばうことができます。

例：



4・特殊な動作

ギフトやキャラクターの特性によっては、相手の攻撃を受けるタイミングで効果を適用できるものが存在します。

代表的なものが、ギフトの《カウンター》で、これらは相手の攻撃を受けるときに効果を適用することができます。

これらは、ギフトやキャラクターの特性の説明に詳しい処理方法と効果が記載されていますので、その内容を参照して適用してください。

5・何もしない

相手の攻撃を受けるとき、あえて無抵抗になり、回避行動やガードを行わずにダメージを受けることもできます。

これらの行動は一見、無駄で意味のない不利な行動のようにも見えますが、回避レベルの減少や耐久力の低いメイン武器を温存したい場合に役立ちます。

この「何もしない」という行動を取った場合は、当然ながら回避によるペナルティや、ガードによるメイン武器の耐久力減少は発生しません。

その場合、相手の攻撃は必ず命中し発生したダメージをそのままキャラクターのＨＰに与えます。ただし、このとき発生したダメージは防具に設定されている「防御力」で減少させることが可能です。

防具で防御した場合は、受けるダメージから防御力の数値分を減少させ、防御可能回数を［1］減少させます。

防具によるダメージ減少は回避の失敗時や、敵の攻撃をかばってダメージを受ける際も軽減することができます。

これらダメージを受ける際の詳しい処理方法は次ページに記載されています。

また「何もしない」キャラクターを別のキャラクターがかばうことは可能です。

ダメージを受ける

キャラクターが攻撃の回避に失敗したり、ガードで軽減しきれなかった場合、ＨＰにダメージを受けます。

また、ダメージを受けたことにより、ＢＳ（バッドステータス）が発生する場合もあります。それらの処理の方法を記載します。

１・ダメージを受けた場合の処理

キャラクターが何らかのダメージを受けた場合は、ダメージの数値をキャラクターのＨＰから減少させてください。

また、その攻撃を受けることで何かしらのＢＳの効果が発生する場合は、［１点］でもダメージが発生するとＢＳの効果が発生します。更にダメージとは別に【感染度】で設定されている数値をキャラクターの感染度に加えます。

受けるダメージは前述の【ガード】の他に、装備している【防具】で減少させることができます。

なお、一度受けた敵の攻撃方法は、その命中力や射程、効果など詳しいデータを知ることができる。

２・防具の防御回数について

相手の攻撃を防具で防御する場合､防御に使用する防具(部位）を宣言してください。ただし攻撃箇所が指定されている攻撃を防御する場合、その部位に装備している防具でしか防御できません。例えば頭部への攻撃は、装備箇所が「頭部」の防具でしか防御することができません。

受けるダメージは防具に設定されている【防御力】の数値だけダメージを減少させることができます。例えば、防御力が［５］の防具の場合、受けるダメージを［５点］軽減することができます。このとき、防御力を上回って余ったダメージをＨＰから減少させてください。

例えば､先ほどの防具で［９点］のダメージを防御した場合、防具で防ぎきれなかった［４点］のダメージをＨＰに負います。（このとき、その攻撃にＢＳの効果がある場合は、１点以上ダメージを負っているのでＢＳの効果が発生します）

また、防具には防御力の他に【防御可能回数】が設定されています。防御によってダメージを［１点］でも減少させた場合、防具の防御可能回数が［１］減少します。

防御可能回数が［０］になった場合、即座にその防具は破壊されます。破壊された防具は使用ができなくなりますが、そのまま防御可能回数［０］のアイテムとして手元に残ります。これは〈クラフト〉などによる修理で回復することができます。また、防具は【解体】することで、それぞれに応じた【クラフト素材】にすることができます。

防御可能回数は武器や罠に設定されている【耐久力】とは扱いが少し異なるので注意してください。

３・感染度を上昇させる

プレイヤーキャラクターが攻撃を受けた際、その攻撃方法で設定された感染度を上昇させます。

感染度を指定されたダイスロールで決定したら、その数値分の感染度を上昇させ、キャラクターシートの【感染度】の欄に記入してください。

感染度の数値に上限はなく、［100％］を超えてもキャラクターがリヴァイター化するとは限りません。

特定の条件を満たした場合【変異】という現象が発生し、キャラクターがリヴァイター化（ゾンビ化）します。（変異に関しては次ページに記載があります）

なお、ゲーム進行をスムーズに行うためＮＰＣの感染度管理は基本的には行いません。ＧＭが任意のタイミングで感染度を上昇させ、変異を発生させることができます。
しかし「特定のＮＰＣの護衛を行う」など、シナリオの都合上、厳密な感染度の管理を行う必要がある場合はＧＭはＮＰＣのＨＰと感染度の管理を行ってください。

４・ＢＳ（バッドステータス）を受けた場合

ＢＳ（バッドステータス）は敵の攻撃を受けたり特定の条件を満たすと、キャラクターに付与され不利な効果を与えます。ＢＳの多くは受けたときに【ＢＳレベル】を決定します。次ページの表の【ＢＳレベル】の欄にある判定方法（ダイスロール）でレベルを決定してください。

受けたＢＳはキャラクターシートの【ＢＳ管理表】の欄に記入しておくと便利でしょう。このＢＳレベルはＢＳの症状の度合いを表しており、レベルが高いほど症状が酷いことを意味しています。このレベルはＢＳを回復するときの判定などに使用します。

ＢＳを受けているときに再度同じＢＳを受けた場合、再度ＢＳレベルを決定し、既に受けているＢＳのレベルより高い場合は、高いほうのＢＳレベルを採用します。（重症化したことになります）

なお、「累積」と表記のあるものは同じＢＳを受けると、ＢＳレベルが［１］上昇します。

各ＢＳには症状が持続する【効果時間】と、その【治療方法】が定められています。シナリオの内の時間で効果時間が経過すると、治療をしなくても自然に解除されます。

治療方法で定められた条件を満たすと、ＢＳは解除されます。治療方法はＢＳによっては複数存在し、どの方法で治療を行っても構いません。

相手の攻撃でＢＳを受けた場合、キャラクターシートのＢＳ管理表に項目があるので、その欄に記入してください。

ＢＳはそれぞれ受けた際の処理や効果が異なりますので、次ページの【ＢＳ一覧表（バッドステータス表）】を参照し処理を行ってください。

ＢＳ一覧表（バッドステータス表）

『RoD』で発生するバッドステータスの一覧です。
キャラクターシートの管理表のあるものから順番に記載されています。

■表の見方

①名称	出血	②ＢＳレベル	累積（上限 10）	③効果時間	約１時間
④説明	自分の手番終了時に、現在のＢＳレベル点のダメージを負う。 【BS: 出血】の効果を持つ攻撃を受けるたびに、出血のＢＳレベルを［1］ずつ累積する。 ＢＳレベルが累積［10］になると【BS: 気絶】を追加で付与する。				
⑤治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 ２・特定の回復アイテムを使用する。				

① 名称…ＢＳの名称です。
② ＢＳレベル…ＢＳの症状の重さを表し付与時に決定します。治療の際の目標値やダメージ決定に使用します。
　ダイス判定で決定するものやＢＳを受ける度にレベルが累積していくものがあります。
③ 効果時間…戦闘時以外の場面でＢＳの効果が継続する時間です。この時間を経過するとＢＳは自然に解除されます。
④ 説明…ＢＳの説明や効果です。
⑤ 治療方法…ＢＳを解除するための治療方法です。複数の治療方法が存在する場合はどの方法を満たしても治療ができます。

基本ＢＳ

『RoD』で頻繁に発生するＢＳです。キャラクターシートの【ＢＳ管理表】に記載され、その表で管理することができます。

名称	出血	ＢＳレベル	累積（上限 10）	効果時間	約１時間
説明	自分の手番終了時に、現在のＢＳレベル点のダメージを負う。 【BS: 出血】の効果を持つ攻撃を受けるたびに、出血のＢＳレベルを［1］ずつ累積する。 ＢＳレベルが累積［10］になると【BS: 気絶】を追加で付与する。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 ２・特定の回復アイテムを使用する。				

名称	瀕死	ＢＳレベル	1D10（累積）	効果時間	永続
説明	キャラクターのＨＰが［０］になると付与される。ＢＳ付与時に［1D10］の判定でレベルを決定する。 以降、ダメージを１点以上受けるたびにＢＳレベルが［１］ずつ累積する。 この状態で、ＢＳレベルが［10］になるとキャラクターは死亡する。 ただし、【BS: 瀕死】を受けているときに別のキャラクターから【とどめを刺す】宣言をされた場合、ＢＳレベルが［10］に到達していなくても即座に死亡する。 瀕死中もキャラクターは行動が可能だが、ステータスと技能を用いたあらゆる判定にペナルティが発生し、レベルが［０］になる。また、瀕死中は通常移動力が［０］、全力移動力が［２］になる。 なお、瀕死中にＨＰ回復アイテムを使用する場合、ＨＰは通常通り回復するがＢＳは解除されない。 このように「ＨＰは残っているが瀕死中」という状況でダメージを受けた場合は、ＨＰを減少する必要はなくＢＳレベルのみを上昇させる。 なお、【BS: 瀕死】を受けているときに、感染度が［100％］を上回ると【変異】を起こし、キャラクターは死亡しリヴァイター化してしまう。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 　判定に成功した場合、HP を［０］から［１］の状態にしてＢＳを解除する。 　すでにＨＰが回復していて［１］以上の場合は、そのまま【BS: 瀕死】を解除する。 ２・特定の回復アイテムを使用する。				

名称	気絶	ＢＳレベル	1D10	効果時間	約１時間
説明	意識を失い〈VIT〉以外の一切の行動が不可能となる。（〈VIT〉以外のメイン動作を行えない）				
治療方法	１・他のキャラクターが気絶者に対してＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 ２・ＢＳレベルラウンド経過により自然に意識を取り戻す。（戦闘中のみ） ３・気絶者が自分の手番でＢＳレベルを目標値とした〈VIT〉に成功する。（これはメイン動作に含めない）				

名称	拘束	ＢＳレベル	1D10	効果時間	永続
説明	手足や身体など拘束された部位を使用する技能判定の際、レベルを半減して判定を行う。 【ステータス判定】【探索系技能】【知識系技能】以外の判定を行う際はレベルを半減する。 （戦闘中キャラクターが〈回避〉を行う際も半減する） また、足を拘束されている場合は、【通常移動】【全力移動】が不可能となる。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈STR〉に成功する。 ２・他のキャラクターの攻撃による拘束具の破壊による解除。（ロープや手錠による拘束などの場合）				

名称	錯乱	ＢＳレベル	1D10	効果時間	約１時間
説明	ステータスと技能判定の際、出目の中で一番高い数値のダイスを１個取り除く。 例：Lv ３の判定でダイスの出目が［３・８・８］の場合［８］を１個取り除き［３・８］になる。 また、錯乱中に［Lv ０］の判定を行う場合、ダイスを１つ取り除くと達成値が消失するで自動失敗となる。 ただし、この自動失敗はファンブルとしては扱わず、不利なイベントは発生しない。				
治療方法	１・ＢＳレベルラウンドの時間経過により自然に解除される。 ２・ＢＳレベルを目標値とした〈INT〉か〈医学〉に成功する。 ３・別のキャラクターが対象者にＢＳレベルを目標値とした〈話術〉に成功する。				

名称	毒	ＢＳレベル	1D10	効果時間	さまざま
効果・説明	ラウンド終了時、ＢＳレベルの数値と同じ分だけ現在感染度の値を上昇させる。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 ２・特定の回復アイテムや対策アイテムを使用する。				

名称	麻痺	ＢＳレベル	1D10	効果時間	約１時間
効果・説明	全ての行為判定時、達成値がＢＳレベルの数値より低い場合は失敗する。				
治療方法	１・ＢＳレベルラウンドの時間経過により自然に解除される。 ２・ＢＳレベルを目標値とした〈VIT〉に成功する。				

瞬間ＢＳ

これらのＢＳは瞬間的に付与されるＢＳです。瞬間ＢＳは【ＢＳレベル】が存在せず、体勢変更や特定の動作を行ったり、対策アイテムを使用することで即座に解除することができます。

瞬間ＢＳはレベルが存在しないので、キャラクターシートのＢＳ管理表に項目のチェック欄に印をつけて管理してください。

名称	視界不良	ＢＳレベル	なし	効果時間	さまざま
効果・説明	暗闇や煙幕や砂嵐、強烈な閃光などで視界が極度に遮られる場合に付与される。 視力を必要とする技能判定時、［Lv ０］で判定を行う。				
治療方法	１・状況に応じる。暗闇による視界不良の場合は光源を確保する。 瞬間的な強烈な光で目が眩んだなどの場合は時間経過で解除される。 ２・特定の回復アイテムや対策アイテムを使用する。				

名称	重量オーバー	ＢＳレベル	なし	効果時間	永続
効果・説明	【通常移動力】【行動力】【回避力】【運動系技能】のレベル・数値が［０］になる。（【全力移動力】は［２］になる）				
治療方法	１・キャラクターの所持品重量が、所持可能総重量を下回る。				

名称	転倒	ＢＳレベル	なし	効果時間	永続
効果・説明	全てのステータス・技能判定時の判定レベルが半減する。				
治療方法	１・キャラクターが【体勢変更】を行って立ち上がる。 ２・体勢変更で【しゃがむ】や【伏せる】など別の姿勢になる。				

特殊ＢＳ

これらのＢＳは特殊な条件下で付与されるＢＳです。付与される条件に幅があるものが多く、他のＢＳのように戦闘中に付与されるものよりも、シナリオの進行結果や環境によって付与されるものが多いです。

特殊ＢＳはキャラクターシートのＢＳ管理表に表記がないため、付与された場合は管理表の空き欄に書き加えてください。

名称	飢餓・脱水症状	ＢＳレベル	なし	効果時間	永続
効果・説明	全てのステータス・技能判定を［Lv ０］で判定する。更に６時間ごとにＨＰの上限に 10 点のダメージを負う。 ＢＳ解消時、ＨＰの上限は元に戻る。この効果でＨＰ上限が［０］になるとキャラクターは死亡する。				
治療方法	１・食料や水分を摂取する。				

名称	欠損（骨折）	ＢＳレベル	なし	効果時間	永続
効果・説明	肉体の特定の部位を欠損する。ＢＳ付与以降、その部位を使った動作が行えなくなる。 失明や失聴など五感の喪失も【BS: 欠損】に含める。骨折などは一時的な欠損として扱う。				
治療方法	１・無し（義手や義足などでＧＭが認めた場合は解除する）　※ハリウッドポイントでも回復不可能				

名称	睡眠不足	ＢＳレベル	なし	効果時間	２４時間
効果・説明	全てのステータス・技能判定のレベルを半減する。（端数切り上げ） シナリオ内時間でＢＳ付与時から 24 時間経過した場合、【BS: 気絶】を付与する。				
治療方法	１・睡眠を取る。				

名称	凍傷	ＢＳレベル	累積（上限 10）	効果時間	永続
効果・説明	【BS: 凍傷】を１回受ける毎にＢＳレベルを［1］ずつ累積する。 ＢＳレベルが［10］になった場合、ＧＭが決定した肉体の部位に【BS: 欠損】を与える。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功する。 ２・特定の回復アイテムを使用する。				

名称	火傷	ＢＳレベル	累積（上限 10）	効果時間	永続
効果・説明	ＢＳ付与時に 1D10 の判定でレベルを決定し、即座に［ＢＳレベル点］のダメージを負う。 その後、シナリオ上で「24 時間」ごとにＢＳレベル％の感染度が上昇する。				
治療方法	１・ＢＳレベルを目標値とした〈医学〉に成功すれば、ゲーム内時間で［ＢＳレベル日後］に自然に回復する。 ２・特定の回復アイテムを使用する。				

ＢＳ管理表の使用方法

キャラクターシートに記載されているＢＳ（バッドステータス）管理表は、冒険中や戦闘中に受けたＢＳの管理をしやすくするためのものです。



・記入方法

【BS: 出血】と【BS: 瀕死】は戦闘中に頻繁に使用し、受けるたびに累積するタイプのＢＳのため、最大 10 までのゲージが表記されています。【BS: 出血】を受けるたびにゲージにチェックをつけてください。（例①）

また、表には各ＢＳのＢＳレベルを記入する欄があります。例えばＢＳレベル６の【BS: 毒】を受けた際は毒の Lv の欄に［Lv 6］と記入してください。（例②）

特殊ＢＳは頻繁に発生するＢＳではないため、付与時は【　　】の欄に名称を記入してください。（例③）

瞬間ＢＳは即座に解除ができるＢＳです。そのため付与時はチェック欄にチェックをつけてください。（例④）

キャラクターが死亡した場合

プレイヤーキャラクターが死亡した場合、そのキャラクターを今後の冒険に使用することはできず【キャラクターロスト】という扱いになります。

キャラクターロストした場合、戦闘中であればキャラクターの所持している武器やアイテムはその場のスクエア上やエリア上に残ります。そのアイテムを別のプレイヤーキャラクターが回収することは可能です。

ＧＭはキャラクターロストしてしまったプレイヤーに対し、新たなキャラクターを作成させるか、そのままゲームを進めるかをシナリオの進行に合わせて判断してください。

その際の判断ですが、進行中のシナリオが序盤であれば、ＧＭはなるべく新規キャラクターの作成を認めるべきでしょう。そのときはキャラクター作成時間の短縮のために、死亡したキャラクターのデータを流用し、名前やパーソナルデータの少しの変更で作成させることを推奨します。また、すぐにシナリオに合流するため、サンプルキャラクターのデータを使用しても良いでしょう。

ＧＭはなるべくゲームに参加できないプレイヤーが発生しないように心がけてください。

なお、キャンペーンシナリオ内でキャラクターを新規作成する場合、他のプレイヤーキャラクターと大きく能力の差が生まれないように、経験値を追加で与えると良いでしょう。

その際の目安として［今までに遊んだシナリオ数 × 10 点］の追加経験点を与えると良いでしょう。

1・死亡キャラクターの描写

キャラクターの死亡は悲しいことではありますが、言い換えればそのプレイヤーキャラクターの最後の「見せ場」です。

ＧＭとそのキャラクターのプレイヤーは話し合い、納得のいく場面を演出してください。

戦闘中であれば、戦闘終了後にその場面を後で切り抜いて描写しても良いでしょう。

2・形見のアイテム

キャラクターロストが発生した場合、死亡したプレイヤーキャラクターの手持ちのアイテムを１つを【形見アイテム】として選んで、ＧＭが認める別のキャラクターに引き継がせることができます。

形見のアイテムは「死亡したキャラクター名のアイテム」として、唯一固有のアイテムに変化します。

例えば、「ジョーイ・ブラウン」というキャラクターが死亡し「P-M92」というアイテムを形見にする場合「ジョーイ・ブラウンの P-M92」となります。

形見アイテムを手に入れる際は調達ポイントを必要としませんが、先述の通り持ち物は１つしか形見にすることはできません。（形見アイテムとせずに、その他のアイテムや物資を他のキャラクターが回収して利用することはできます）

形見のアイテムはボーナスによる付与効果が発生します。形見アイテム取得時に下記の【形見アイテム付与効果表】の中から１つを選んで適用してください。

戦闘中にキャラクターが死亡した場合、すぐにその場で【形見アイテム】を作成し、別のキャラクターが取得しても構いません。ただし、メイン動作でその形見アイテムを別のキャラクターが回収する必要があります。

形見を所有していたキャラクターが死亡した場合、更にその形見を自らの形見アイテムにすることができます。

その場合、形見アイテムの名前が直前に所持していたキャラクターの名前に書き換わります。

更にそれ以前に別の所有者がいたことを表すために名前の後に［+1］と表記してください。

例：トーマス・ドベリーの P-M92 ＋ 1
（元ジョーイ・ブラウンの P-M92）

その後、この形見の引き継ぐ効果を新たに決定してください。なお、それまでに付与していた効果は消滅します。

また、形見のアイテムを解体した場合、それぞれに応じたクラフト素材の数に［＋］の後の数値を加えます。

例えば、先述のトーマス・ドベリーの P-M92 ＋ 1 の場合、P-M92 ＋ 1 を解体した際に得られる金属クラフト素材の数を［+1］して、金属クラフト素材を３つ得ることができます。

形見アイテム付与効果表

1・形見とする武器のダメージ固定値に死亡したキャラクターの「ハリウッドポイントの総数×３」を追加する。
2・形見のアイテムの総耐久力・防御回数に、死亡したキャラクターの現在〈CHA〉レベルを追加する。
3・形見のアイテムを装備している場合、〈CHA〉の現在レベルを［+1］する。
4・形見のアイテムを装備している場合、〈LUK〉の現在レベルを［+1］する。
5・形見のアイテムをゲームから除外する代わりに所持者のハリウッドポイントを１つ回復する。
（任意のタイミングでこの効果は使用可能）

3・変異

【変異】とはキャラクターが死亡した後にリヴァイターとして蘇る現象のことです。

現在感染度が［100％］を超えたキャラクターのＨＰが［０］になり、【BS: 瀕死】の状態になった瞬間にキャラクターは即座に死亡し、下記の【変異表】の現在の感染度や条件に応じたクリーチャーに変異します。例えば、死亡したキャラクターの現在感染度が［136％］で、〈AGI〉のレベルが［８］だった場合、「ハイランナー」に変異します。

これが戦闘中であった場合は、そのラウンドと次の新たなラウンドの間のタイミングで新たなエネミーとしてキャラクターが死亡した場所と同じスクエア上に登場させます。

変異したキャラクターは基本的に死亡し【キャラクターロスト】します。キャラクターロストしたキャラクターは今後使用することができません。（ただし、デスフォビナーに変異した場合はキャラクターロストせず、今後デスフォビナーの特性の持つＰＣとして使用することが可能です）

キャラクターロストした場合、キャラクターの所持している武器やアイテムはその場に残ります。そのアイテムを別のプレイヤーキャラクターが回収することは可能です。

GM はキャラクターロストしてしまったプレイヤーに対し、新たなキャラクターを作成させるか、そのままの状態でゲームを進めるかをシナリオの進行に合わせて判断してください。

なお、変異は【BS: 瀕死】を受けている最中に現在感染度が［100％］を超えた場合も発生します。

すでに【とどめを刺す】宣言を受けて死亡しているキャラクターは変異することはありません。

ただし、現在感染度が［100％］未満のキャラクターが死亡し、そのキャラクター（死体）が感染度の上昇する何かしらの攻撃を追加で受ける場合、感染度が通常通り上昇します。

そして、そのキャラクターの感染度が［100％］を超えた場合にも【変異】が発生します。そのため、戦闘中に死亡したＰＣは変異する可能性があるので、そのシーンが終了するまで死亡したスクエア上にとどめておいてください。

4・とどめを刺す（とどめの一撃）

これは【BS: 瀕死】のキャラクター、感染度が［100％］未満のキャラクターに対してのみ行うことができる行動です。

通常、瀕死状態のキャラクターは即座に死亡することはなく、攻撃を受けるたびに【BS: 瀕死】のレベルが上昇し、ＢＳレベルが［10］になったときにキャラクターが死亡します。

しかし、その状態の相手に【とどめを刺す】宣言を行った場合、瀕死状態のキャラクターは即座に死亡します。

【とどめを刺す】は【BS: 瀕死】のキャラクターに対して宣言を行い、メイン動作で攻撃を加えることで行うことができます。

この宣言はＮＰＣも含める全てのキャラクターに対して行うことができますが、通常、エネミー（敵）はＨＰが［０］になった瞬間、死亡しますので宣言を行う必要はありません。

またギフトやクリーチャーの攻撃の効果に【とどめの一撃】の表記がある場合は、その攻撃で対象のＨＰが［０］になった瞬間に、同時に【とどめを刺す】宣言が行われるものとして処理を行います。

このとき、とどめを刺されたキャラクターが人間だった場合は、現在の感染度が［100％］を上回っていたとしても、頭部を破壊されたり、人体の大部分を損壊させるなどリヴァイター化しない方法で殺害されてしまうため、【変異】が発生することはありません。

■変異表

変異する可能性のあるクリーチャー		
現在感染度（％）	条件	名称
100 ～	武器の種類が〈大型銃〉の「ＡＲ」を所持して死亡	アーミーリヴァイター
100 ～ 130	－	リヴァイター
100 ～ 130	〈AGI〉の Lv ５以上	ランナー
100 ～ 130	〈PER〉の Lv ５以上	スピッター
100 ～ 130	ＰＣの基礎体重が 45 以上	ファットリヴァイター
131 ～ 160	－	ハイリヴァイター
131 ～ 160	〈AGI〉の Lv ７以上	ハイランナー
131 ～ 160	〈PER〉の Lv ７以上	スナイプスピッター
131 ～ 160	〈INT〉の Lv ７以上	スクリーマー
161 ～	－	エリートリヴァイター
161 ～ 200	〈AGI〉の Lv ７以上	エリートランナー
161 ～ 200	〈VIT〉の Lv ７以上	ボマー
161 ～ 200	〈隠密〉Lv ５以上	ナイトシーカー
201 ～	ＰＣの総ハリウッドポイント数が２以上	デスフォビナー
201 ～	〈STR〉と〈VIT〉が Lv10 以上	ギガース
201 ～	ＰＣの総ハリウッドポイント数が３以上	ウォーリア

戦闘からの逃走

戦闘中に逃走ができるかどうかはシナリオに合わせてＧＭが判断します。キャラクターがクリーチャーに遭遇した状況に合わせて、下記の逃走方法の中から１つ選んで行うと良いでしょう。

・戦闘に参加しているクリーチャーの中で最も〈AGI〉の高いキャラクターと対決判定を行う方法

これは既にプレイヤーキャラクターがクリーチャーたちと遭遇し、戦闘が発生している場合に有効な逃走方法の１つです。この対決判定には【メイン動作】を必要とします。

対決判定は戦場のプレイヤーキャラクター全てが行う必要があります。対決判定に成功したキャラクターは戦闘からの逃走に成功し、判定に失敗したキャラクターは逃走に失敗し、戦闘マップ上に残ります。

判定に失敗した場合は、次のラウンドの自分の手番で再び同じ判定に成功すれば逃走することができます。

・〈隠密〉に成功し逃走する方法

戦闘開始前に、戦闘に登場するクリーチャーの中で最も〈PER〉の高い者と、プレイヤーキャラクターの中で最も〈隠密〉の数値が低い者で対決判定を行います。

この対決判定にプレイヤーキャラクターが勝利した場合、戦闘を回避することができます。

まだクリーチャーに発見されていない場合や、その場から姿を隠し逃走できる場面だと判断した場合はこの逃走方法を試みても良いでしょう。

なお、戦闘中でもこの方法で逃走が可能だとＧＭが判断した場合は、この方法を採用しても構いません。

・戦闘マップ上の特定のエリアに移動する方法

視覚的で最もわかりやすい逃走方法です。マップの端や特定の脱出ポイントとなるスクエアをＧＭが指定して、そこに辿り着けば逃走可能であることを伝えます。

また、簡易戦闘でこの逃走方法を試みる場合は、全てのプレイヤーキャラクターが【エリア外】に移動することで、戦闘からの逃走が可能です。

・ハリウッドポイントを使用する方法

仲間内の誰か一人がハリウッドポイントを使用することで、確実に仲間全員が戦闘から逃走することができます。

ただし、この方法はＧＭが認めた戦闘だけに限られます。

・戦闘を事前に回避する方法

戦闘開始前に、戦闘に登場するクリーチャーの中で最も〈AGI〉の高い者と、プレイヤーキャラクターの中で最も〈AGI〉の数値が低い者で対決判定を行います。

この対決判定にプレイヤーキャラクターが勝利した場合、戦闘を回避することができます。

なお、この対決判定は戦闘開始前なのでメイン動作としては扱いません。

シナリオ中に戦闘が多く発生する場合は、この方法で戦闘が開始する前に逃走判定を行うと、進行がスムーズになるでしょう。

戦利品を獲得する

敵対関係にあるＮＰＣやクリーチャーがアイテムを持っている場合、戦利品として相手の持ち物を奪うことができます。この判定を【戦利品獲得判定】と言います。

戦利品獲得判定を行う際は、まずその対象がアイテムを所持しているかどうかを決定します。

対象の敵データに表記されている【戦利品】欄の【難易度】の数値を目標値として、〈LUK〉で対決判定を行ってください。

この判定に成功したら【獲得】の項目に表記されている【アイテム獲得表】の【表番号】を参照し、下記の【アイテム獲得表】の中から［1D20］のダイス判定を２回行って戦利品を決定します。（戦利品や使用する表が指定されている場合もあります）

戦利品獲得判定は戦闘終了時に、プレイヤーキャラクター１人につき１回、好きな対象を選んで行うことができます。戦利品獲得判定に失敗した場合、その対象はアイテムを所持していなかったものとして扱います。

また、戦利品獲得難易度の欄が空欄［－］と記載されている場合、その対象が何も持っていないことを意味します。

なお、戦利品獲得判定は倒した敵に隣接し【メイン動作】で行うことで戦闘中にも行うことができます。この判定は戦闘終了時の戦利品獲得判定の回数に含みません。（ただし、戦闘中に判定を行った同じ対象には、戦闘後にもう一度戦利品獲得判定を試みることはできません。なお、体験版では一部入手できないアイテムがあります。

例：戦利品獲得判定の例

リヴァイターの戦利品獲得判定に成功した。（難易度［９］）

その結果、アイテム獲得表①～⑳の中から［1D20］のダイスロールでランダムで使用する表を決定し、「①･武器（小型近接武器）」が選ばれた。その後、更に［1D20］のダイスロールで入手するアイテムを決定し「６・ナイフ」を入手した。

名称		識別難易度	戦利品	
リヴァイター（ゾンビ）		5	難易度	9
			獲得	1～20
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	
10	2	2	0 / 2	

アイテム獲得表

アイテム獲得表は［１～２０］まで各アイテムの種類ごとに分かれています。具体的な数が書かれていない限りは、アイテムは全て１つ手に入れることができます。（稀にダイス判定で数を決めるものがあります）

また、【⑳ 希少品２】で［20］を出した場合、再度【希少品３】の表で判定し、入手するアイテムを決定します。

① 武器（格闘・小型刃物）

出目	アイテム名称
1	アンクルウェイト
2	格闘用グローブ
3	絞殺ひも
4	ナックルダスター
5	カッターナイフ
6	はさみ
7	アイスピック
8	ナイフ
9	ナイフ
10	中華包丁
11	鎌
12	鉈（ナタ）
13	マチェーテ
14	アーミーナイフ
15	手斧（ハチェット）
16	電動ドリルドライバー
17	電動丸ノコ
18	のこぎり
19	ピッケル
20	マルチツールナイフ

② 武器（小型鈍器）

出目	アイテム名称
1	石
2	石
3	ムチ
4	フライパン
5	ガラス瓶
6	鎖（チェーン）
7	小さな棍棒
8	小さな棍棒
9	ブラックジャック
10	レンチ等の工具類
11	レンチ等の工具類
12	金槌（小型ハンマー）
13	金槌（小型ハンマー）
14	トンファー
15	ヌンチャク
16	バール
17	バール
18	警棒
19	警棒
20	メイス

③ 武器（大型刃物）

出目	アイテム名称
1	竹槍・木槍
2	竹槍・木槍
3	鎖鎌
4	枝切りバサミ
5	枝切りバサミ
6	つるはし
7	つるはし
8	薙刀
9	大型シャベル
10	大型シャベル
11	大型シャベル
12	鉄槍
13	鉄槍
14	マグロ切り包丁
15	サーベル
16	アックス
17	アックス
18	日本刀
19	削岩ドリル（エンジン式）
20	チェーンソー（エンジン式）

アイテム獲得表

④ 武器（大型鈍器）

出目	アイテム名称
1	竹刀
2	ステッキ（杖）
3	ゴルフクラブ
4	ゴルフクラブ
5	大きな棍棒
6	大きな棍棒
7	消火器
8	木刀
9	木刀
10	木製バット
11	木製バット
12	三節棍
13	金属バット
14	金属バット
15	鉄パイプ
16	鉄パイプ
17	スレッジハンマー
18	スレッジハンマー
19	さすまた
20	さすまた

⑤ 武器（小型銃）

出目	アイテム名称
1	MP-M10
2	MP-M10
3	N-NMB60
4	GL-18
5	GL-18
6	P-M92
7	P-M92
8	SS-220
9	SS-220
10	GoV-1911
11	GoV-1911
12	デリンジャー
13	.44 口径リボルバーマグナム
14	Toka33
15	Toka33
16	S-UZI
17	S-MP5
18	U-MP5
19	PDW90
20	12 ゲージソードオフＳＧ

⑥ 武器（大型銃）

出目	アイテム名称
1	AR-16
2	AR-16
3	AR-4
4	AR-4
5	AR-89 式
6	AR-G36
7	AK
8	AK
9	AR-SCAR
10	20 ゲージポンプ式ＳＧ
11	16 ゲージポンプ式ＳＧ
12	12 ゲージポンプ式ＳＧ
13	12 ゲージポンプ式ＳＧ
14	12 ゲージダブルバレルＳＧ
15	Bn-M4
16	Sai-GA
17	Mosin
18	SR-24
19	セミオート式ＳＲ
20	ボルトアクション式ＳＲ

⑦ 弓・クロスボウ

出目	アイテム名称
1	吹き矢・ダーツ
2	弓（和弓・カーボン製）
3	弓（和弓・カーボン製）
4	弓（和弓・カーボン製）
5	弓（和弓・竹弓）
6	アーチェリー（洋弓）
7	アーチェリー（洋弓）
8	アーチェリー（洋弓）
9	クロスボウ（ピストル）
10	クロスボウ（リカーブ）
11	クロスボウ（リカーブ）
12	クロスボウ(コンパウンド･滑車式)
13	クロスボウ(コンパウンド･滑車式)
14	スリングショット
15	スリングショット
16	クラフト弓
17	クラフト弓
18	クラフト弓
19	クラフトクロスボウ
20	クラフトクロスボウ

⑧ 投擲専用武器

出目	アイテム名称
1	ベアリング（パチンコ玉）
2	石（投石）
3	石（投石）
4	ブーメラン
5	ナイフ（投げナイフ）
6	ナイフ（投げナイフ）
7	ナイフ（投げナイフ）
8	竹槍・木槍（投げ槍）
9	竹槍・木槍（投げ槍）
10	鉄球
11	火炎瓶
12	火炎瓶
13	小型爆発物（グレネード）
14	小型爆発物（グレネード）
15	スモークグレネード
16	スモークグレネード
17	爆竹
18	爆竹
19	ペイントボール
20	ボーラ

⑨ 防具１（頭防具）

出目	アイテム名称
1	帽子
2	帽子
3	カウボーイハット
4	格闘用ヘッドギア
5	着ぐるみの頭
6	サンタ帽
7	作業用安全ヘルメット
8	作業用安全ヘルメット
9	防災頭巾
10	防災頭巾
11	スポーツ用頭部防具
12	スポーツ用頭部防具
13	フルフェイスバイクヘルメット
14	フルフェイスバイクヘルメット
15	ミリタリーヘルメット
16	金属製ヘルメット
17	金属製ヘルメット
18	溶接用バイザー付きヘルメット
19	ミリタリーフルフェイスヘルメット
20	鉄兜

アイテム獲得表

⑩ 防具２（体装備）

出目	アイテム名称
1	ウイルス防護服
2	胴着
3	厚手のジャケット
4	厚手のジャケット
5	着ぐるみの体
6	潜水用ドライスーツ
7	ライフジャケット
8	スポーツ用ショルダーガード
9	スポーツ用ショルダーガード
10	チェストリグ
11	チェストリグ
12	バイク用レーシングスーツ
13	防火服
14	スポーツ用ボディプロテクター
15	スポーツ用ボディプロテクター
16	トレーニング用ウェイトベスト
17	防刃ベスト
18	ミリタリープレートキャリアー
19	防弾ボディアーマー
20	鎖帷子

⑪ 防具３（腕・足装備）

出目	アイテム名称
1	革製手袋
2	革製手袋
3	エルボープロテクター
4	エルボープロテクター
5	革製の籠手
6	金属製の籠手
7	ウッドシールド
8	防刃アームカバー
9	ライオットシールド
10	金属製シールド
11	地下足袋
12	ランニングシューズ
13	革製ブーツ
14	革製ブーツ
15	タクティカルブーツ
16	安全靴
17	スキー靴
18	ニーパッド
19	スポーツ用レガース
20	アイアンレガース

⑫ 補助装備（アクセサリー）

出目	アイテム名称
1	ガスマスク
2	仮面（ホッケーマスクなど）
3	眼帯
4	ゴーグル
5	サングラス
6	シュマグ
7	バラクラバ
8	ヘッドライト
9	ミリタリーヘッドセット
10	ガンホルスター
11	グレネードポーチ
12	ショルダーバッグ
13	チェーンペンダント
14	防寒着
15	レッグホルスター
16	レッグポーチ
17	バックパックＳサイズ
18	バックパックＭサイズ
19	バックパックＬサイズ
20	矢筒（背中）

⑬ 補助装備（武器パーツ）

出目	アイテム名称
1	拡張マガジン
2	強化フレーム
3	クックドローマガジン
4	グレネードランチャー
5	クロスボウ用コッキングクランク
6	サーマルスコープ
7	サイト
8	サイト
9	サイレンサー
10	シェルホルダー
11	ショットガンチョーク
12	スコープ
13	スコープ
14	スリング
15	スリング
16	タクティカルフラッシュライト
17	フォアグリップ
18	バイポッド
19	バヨネット
20	レーザーサイト

⑭ 弾薬 （全て重量１分）

出目	アイテム名称
1	5. 56 弾　× 30 発
2	7. 62 弾　× 20 発
3	9mm 弾　× 40 発
4	.45ACP 弾　× 30 発
5	.44 マグナム弾　× 20 発
6	.38SP 弾　× 30 発
7	12.7mm 弾　× 10 発
8	5.7mm 弾　× 30 発
9	12 ゲージショットガン弾 × 12 発
10	16 ゲージショットガン弾 × 12 発
11	20 ゲージショットガン弾 × 12 発
12	矢（弓用）　×　10 発
13	矢（弓用）　×　10 発
14	ボルト（クロスボウ用矢）× 5本
15	ボルト（クロスボウ用矢）× 5本
16	装備している銃の弾薬　重量１分
17	装備している銃の弾薬　重量１分
18	装備している銃の弾薬　重量２分
19	グレネード弾（発煙弾）×１発
20	グレネード弾（榴弾）×１発

⑮ 消耗品

出目	アイテム名称
1	薬草
2	薬草　1D3 個
3	鎮痛薬
4	鎮痛薬　1D3 個
5	止血剤
6	医療キット
7	栄耀サプリメント
8	漢方薬
9	アドレナリン注射
10	解毒剤
11	精神安定剤
12	軟膏薬
13	包帯
14	包帯　1D3 個
15	目薬
16	ガソリンオイル混合燃料
17	火薬（ガンパウダー）
18	電池
19	電池　1D3 個
20	保存食

アイテム獲得表

⑯ クラフト武器・罠

出目	アイテム名称
1	クラフト小型刃物
2	クラフト大型刃物
3	クラフト小型鈍器
4	クラフト大型鈍器
5	クラフト格闘武器
6	クラフトハンドガン
7	クラフトサブマシンガン
8	クラフトアサルトライフル
9	クラフトショットガン
10	クラフトスナイパーライフル
11	クラフト弓
12	クラフトクロスボウ
13	クラフト頭防具
14	クラフト体防具
15	クラフト腕防具
16	クラフト足防具
17	即席シールド
18	デコイ
19	トラバサミ
20	対人地雷

⑰ 探索道具

出目	アイテム名称
1	懐中電灯 タクティカル
2	懐中電灯 手持ち
3	スマートフォン
4	スマートフォン
5	たいまつ
6	地図
7	ランタン
8	携帯ラジオ（電池式）
9	チェーンカッター
10	手鏡
11	手錠
12	トランシーバー（無線機）
13	寝袋
14	発煙筒
15	ファイヤースターター
16	ホイッスル
17	方位磁石（コンパス）
18	望遠鏡・双眼鏡
19	ライター
20	ロープ（1D10 メートル）

⑱ 雑貨・クラフト素材・調達Ｐ

出目	アイテム名称
1	雑貨：ＩＤタグ（ドッグタグ・個人認証票）
2	雑貨の中からランダムで１つ
3	雑貨の中からランダムで１つ
4	雑貨の中からランダムで１つ
5	雑貨の中からランダムで２つ
6	雑貨の中からランダムで２つ
7	金属クラフト素材 × 1
8	金属クラフト素材 × 1D3
9	金属クラフト素材 × 1D6
10	布クラフト素材 × 1
11	布クラフト素材 × 1D3
12	布クラフト素材 × 1D6
13	木材クラフト素材 × 1
14	木材クラフト素材 × 1D3
15	木材クラフト素材 × 1D6
16	ランダムなクラフト素材× 1D6
17	調達ポイント × 1D3
18	調達ポイント × 1D6
19	調達ポイント × 1D10
20	調達ポイント × 1D20

⑲ 希少品１（武器）

出目	アイテム名称
1	くない
2	小太刀（脇差）
3	電動ドリルドライバー
4	電動丸ノコ
5	レイピア
6	サーベル
7	日本刀
8	削岩ドリル
9	メイス
10	仕込み杖（鈍器 / 刃物）
11	Lug-08
12	D-Eagle
13	K-Vect
14	Mini-M249
15	R-PD
16	V.S.S
17	火炎放射器
18	回転式グレネードランチャー
19	小型銃式グレネードランチャー
20	射出式スタンガン

⑳ 希少品２（補助装備・弾薬・消耗品）

出目	アイテム名称
1	暗視ゴーグル
2	ミリタリーヘッドセット
3	ギリースーツ
4	忍び装束
5	矢筒（足）
6	ウエポンバックホルダー
7	ショットガンバックホルダー
8	バックパック XL サイズ
9	サーマルスコープ
10	レーザーサイト
11	RPG-7s 専用弾頭
12	グレネード弾（催涙弾）
13	グレネード弾（焼夷弾）
14	ゴム弾
15	抗生物質
16	抗ウイルス薬
17	オイル燃料
18	ガソリン燃料
19	電池（大型バッテリー）
20	希少品３の表からランダムに１つ

○ 稀少品３

出目	アイテム名称
1	小太刀（業物・脇差）
2	日本刀（業物）
3	モーニングスター
4	錫杖
5	鉄扇
6	バレット
7	RPG-7s
8	ミニガン
9	中型爆発物
10	大型爆発物
11	日本甲冑
12	西洋鎧
13	戦車主砲用弾頭
14	ワクチン
15	AED
16	航空機専用燃料
17	オートタレット
18	指向性地雷
19	カースパイクトラップ
20	ジャッジメントデイの記事

戦闘中の特殊なルール

基本的な戦闘の流れは先述の通りですが、本格戦闘中には様々な特殊な状況が発生します。それらを説明します。

1・高所ルール

本格戦闘中、キャラクターが障害物の上に登ったり、飛行状態のクリーチャーを登場させる場合は高所ルールを適用させてください。

高所にいるキャラクターは【高所状態】となり、戦闘に有利な効果が発生します。

●高所状態

「高所から低所」に存在するキャラクターを攻撃する場合、命中判定にボーナスが発生し技能判定レベルが［１］上昇します。（この攻撃は〈投擲〉による攻撃も含みます）

それに対して、「低所から高所」への技能判定には、ボーナスもペナルティも発生しません。

なお、高所状態は主に本格戦闘時に適用されるルールですが、「高所に登って敵の居場所を〈捜索〉で探す」など、通常の冒険時にもこのルールをＧＭが適用することができると判断した場合は、同様に技能判定時のレベルが［１］上昇するものとして扱ってください。

●戦闘中に高所へ登る（降りる）

マップ上に登ることができる障害物や特定のオブジェクトが存在する場合、それらに隣接したスクエアにいる状態で【メイン動作】を使用することで上に登ることができます。

これらの上に登ることでキャラクターは【高所状態】となります。

このとき「高い障害物に登る」など、ＧＭが高所に登るときに〈軽業〉が必要だと判断した場合は判定を行ってください。（戦闘中は戦闘時間短縮のため特殊な状況でもない限りは、この判定は省略するほうが良いでしょう）

また、高所から降りる場合もメイン動作を使用しますが、降りる先のスクエア上に別のキャラクターが存在していて、侵入できない場合、高所から降りることはできません。

また、高所同士で繋がったスクエア上は通常通りの移動が可能です。

なお、特定のギフトを取得している場合、高所への登り降りはメイン動作ではなく【サブ動作】で行うことができるようになります。

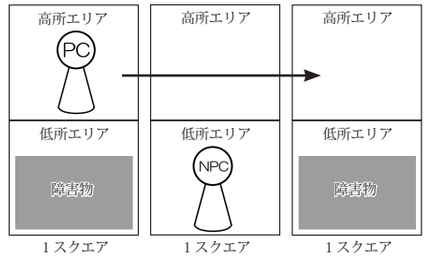
●高所間の飛び移り

キャラクターは【高所状態】の障害物の上で、１スクエア間が空いた別の高所へ飛び移ることができます。

その場合【メイン動作】を使用します。しかし、当然ながら、飛び移る先に別のキャラクターが存在している場合は飛び移りを行うことができません。

また、飛び移る場所の間の高所エリアに他のキャラクターが存在したり、別の障害物やオブジェクトで封鎖されている場合は飛び移りができません。

■高所間の飛び移りを真横から見たイメージ



●登攀・幅跳びの際の難易度

冒険中に障害物や高所への登攀、あるいは離れた場所への飛び移りを行う際に判定が必要な場合は〈軽業〉で判定を行います。〈軽業〉を行う際の難易度は下記を目安にＧＭが決定してください。

【高所に登る際の軽業の判定難易度の目安】

・自分の目線から身長くらいの高さのオブジェクト
… 難易度２～４
・自分の身長の２倍くらいの高さを超えるオブジェクト
… 難易度５～７
・高さ５メートルほどの高さのオブジェクト
… 難易度８～９
・それ以上の高さのオブジェクト
… 難易度 10 ～

【幅跳びを行う際の軽業の判定難易度の目安】

・１～２メートルまでの距離 … 難易度２～４
・３～４メートルまでの距離 … 難易度５～６
・５～７メートルまでの距離 … 難易度７～９
・８メートル以上 … 難易度 10 ～

立ち幅跳びや走り幅跳びなど、条件によって難易度は異なります。（参照：2021 年現在の走り幅跳びの世界記録は８m 95cm）

2・落下ダメージ

キャラクターは高所から落下した場合、【落下ダメージ】を負います。その際は、キャラクターが［３メートル］以上の高所から落下した場合、［**落下した高さ（１メートルごと）× 1D6 点］のダメージをＨＰに負います**。（３メートル未満の高さから落下した場合は、ダメージは発生せず【BS: 転倒】を負います）

例えば、10 メートルの高さから落下した場合［10D6 点］のダメージを負います。

このダメージは通常のダメージと同じように、防具の防御力で軽減ができます。ダメージを軽減した時は、通常の攻撃と同じように防御可能回数を減らします。

ただし、落下ダメージは武器によるガードでダメージを軽減することはできません。

なお、【落下】はキャラクターが意図せず高所から落ちてしまうことです。意思を持って、高所から飛び降りる場合は［５メートル］以上の高さから飛び降りた場合に落下ダメージを適用してください。

●落下ダメージの軽減

キャラクターが落下した際〈軽業〉を判定して成功した場合、受け身を取ってダメージを軽減することができます。

その際、［落下した高さ (m) ］を目標値として〈軽業〉に判定し、成功した場合「受け身」を取ることができます。

受け身に成功した場合、受ける予定のダメージを〈軽業〉の現在レベルの数値だけ減少させることができます。

更に【BS: 転倒】を受けることがありません。

なお、このとき〈軽業〉の判定にクリティカルで成功した場合は、受ける予定のダメージを半減することができます。

受け身に失敗した時は通常通りダメージを負います。

ただし、50 メートル以上の高さから地面に落下した場合は、受け身の判定の結果に関係なく即死します。（落下地点が水中の場合は高さが異なります）

キャラクターが落下する場所の地面の固さや緩衝材となる物次第では受けるダメージが異なります。その際のダメージは下記の表を参照してください。

落下した際の地面の違いによるダメージ例

・アスファルトや岩場など固い地面 … そのままダメージを受ける。
ただし 50 メートル以上の高さで即死する。（【BS: 瀕死】にはならない）
・茂みやダンボールなど衝撃を吸収する場所 … 受けるダメージを半減する。
ただし 50 メートルの高さ以上で即死する。（【BS: 瀕死】にはならない）
・水中 … 1 ～ 20 メートルの高さまではダメージを受けない。
21 ～ 40 メートルの高さから落ちた場合はダメージが半減する。
41 ～ 74 メートルの高さから落ちた場合はそのままダメージを受ける。
75 メートルの高さ以上で即死する。（【BS: 瀕死】にはならない）。

3・隠密状態

全てのキャラクターは宣言をすることで周囲の環境や障害物の影に隠れて【隠密状態】になることができます。

隠密状態で対象に攻撃を行う場合は【ふいうち攻撃】として扱い、技能の武器の命中判定レベルを［１］上昇します。

その他にも、冒険中であれば隠密状態に気づいていないキャラクターに対して能動的な技能判定にボーナスが発生する場合があります。

隠密状態のキャラクターは他のキャラクターに認識されることがなく、戦闘を有利に開始したり回避することができますが、一度認識されると、そのシーンではその相手に対して隠密状態にすることが困難になるでしょう。

通常、隠密を行うキャラクターは〈隠密〉で判定を行い、達成値を決定します。

それに対して、他のキャラクターは〈PER〉か〈観察〉による対決判定で見破ることができます。

この判定は視覚によってプレイヤーを認知するタイプのクリーチャーも行う可能性があります。

●戦闘中に〈隠密〉を行う場合

戦闘中に【隠密状態】になる場合、メイン動作で隠密を宣言し〈隠密〉の達成値を判定します。

それに対して、戦闘に参加している敵対キャラクターの中で「最も〈PER〉が高いキャラクター」が、〈PER〉による対決判定を行います。

この対決判定に勝利することで、隠密を行ったキャラクターは【隠密状態】になることができます。

●認識済みの対象からの隠密

一度、姿を目撃され自分の存在を認識している対象に対して〈隠密〉を行う場合、〈隠密〉にペナルティが発生し、技能判定のレベルが半減します。

このペナルティは何回、判定を試みても変動することはなく、例えば同じ対象に３回〈隠密〉を行ったとしても、２回目以降の〈隠密〉の判定はレベルが半減します。

4・姿勢の変更

キャラクターは戦闘や冒険中、姿勢の変更を行うことができます。特に戦闘中に姿勢変更を行う際は、姿勢により以下の効果が発生します。

●しゃがむ

物影に隠れたり、その場で【膝撃ち（ニーリング）】を行う際に有効です。

しゃがんだ状態では、通常移動力が［０］、全力移動力が［２］になり、更に〈回避力〉のレベルが［１］減少します。

「視界の通る障害物」に隣接する場所でしゃがんだ場合、その障害物は一時的に「視界の通らない障害物」として扱うことができ、障害物の向こう側からの攻撃に対してのみ、キャラクターは障碍物の向こう側の相手に対して【死角】に潜むことができます。（※鉄格子や金網などではこの効果は発生しません）

死角にキャラクターが入った場合、遠距離攻撃の射線に入らず攻撃を受けることはありません。

ただし別の地点から遠距離攻撃の射線が通る場合は、死角に隠れきれず攻撃の対象となります。

これをわかりやすく図にしたものが下記の図です。

【膝撃ち（ニーリング）】

射撃時に片膝をついて体勢を低くし遠距離射撃を行う特殊な攻撃方法です。キャラクターの姿勢が「しゃがみ」の状態のときに行うことができます。

膝撃ちで攻撃を行う際は、遠距離武器の命中判定のレベルを［１］上昇させます。この攻撃方法は〈小型銃〉〈大型銃〉〈弓・ボウ〉の判定時に行うことができます。

●伏せる

伏せて物影に隠れたり、その場で【伏射（プローン）】を行う際に有効です。

伏せた状態では、通常移動力が［０］、全力移動力が［１］になり、更に〈回避力〉のレベルが［０］になります。
（通常の移動力の算出方法は異なるので注意してください）

なお、このときの移動は「ほふく前進」扱いとなります。

「視界の通る障害物」に隣接する場所で伏せた場合、その障害物は「視界の通らない障害物」として扱い、キャラクターは障碍物の向こう側の相手に対して【死角】に潜むことができます。（※鉄格子や金網などではこの効果は発生しません）

死角にキャラクターが入った場合、遠距離攻撃の射線に入らず攻撃を受けることはありません。

ただし別の地点から射線が通る場合は死角に隠れきれず遠距離攻撃の対象となります。

【伏射（プローン）】

射撃時にうつぶせ状態になって伏せたまま遠距離射撃を行う特殊な攻撃方法です。キャラクターの姿勢が「伏せる」の状態のときに行うことができます。

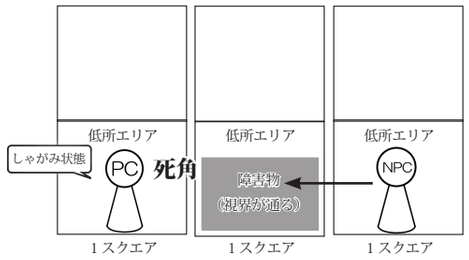
伏射で攻撃を行う際は命中判定のレベルを［３］上昇させます。この攻撃方法は〈小型銃〉〈大型銃〉の判定時に行うことができます。また、〈弓・ボウ〉の判定時には、使用している武器の種類が「クロスボウ」のときのみ伏射を行うができます。

●立ち上がる

しゃがんだり伏せているキャラクターが元の立っている状態に姿勢を変更するときに行います。また、【BS: 転倒】を解除するときにもこの姿勢変更が必要です。

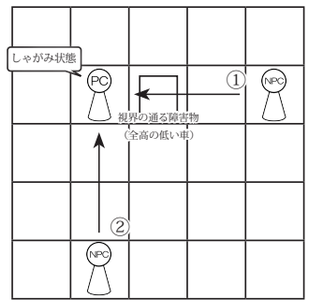
攻撃範囲早見図

■ スクエア上の位置関係を横から見たイメージ



例: ＰＣは障害物に接したスクエア上で姿勢変更を行い、しゃがみ状態になった。そのため、死角に隠れた扱になり、ＮＰＣは障害物ごしに遠距離攻撃を行うことができない。

■ スクエア上の位置関係を真上から見たイメージ



例：①は視界の通る障害物ごしの攻撃なので、姿勢変更で死角に隠れたＰＣを攻撃することができない。
例：②は通常通りＰＣに対して攻撃をすることができる。

5・暗闇ルール（【BS: 視界不良】）

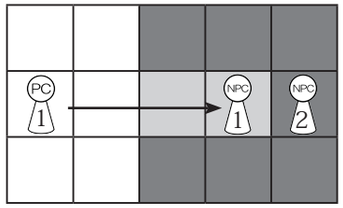
スクエアマップを用いた本格戦闘の際、光源のない暗闇に包まれた場所を【暗闇エリア】と呼びます。この暗闇エリアでは視覚を用いた判定にペナルティが発生し【BS: 視界不良】が付与されます。

その場合、**暗闇エリアの中に存在する対象に技能判定を試みる際はペナルティが発生し、全ての視覚を用いる技能判定を最低レベルで行います**。暗闇エリアは探索者の所持する光源やギフトによって無効化することができます。

例えば、下図のようにＰＣ①がアイテム「懐中電灯（手持ち）：射程３」を所持し、視界不良のペナルティを無効化し「射程３」の射撃攻撃を行う場合、ＮＰＣ①までの距離が【３】なので、光源の効果により目視することができ、【BS: 視界不良】を無効化することができます。（図の濃いグレーの場所が視認できてないない暗闇エリアとします）

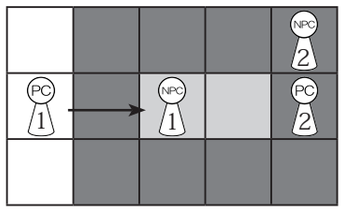
しかし、ＮＰＣ②の距離までは「懐中電灯（手持ち）」の効果が適用できないので、ＮＰＣ②に攻撃を行なう際は暗闇エリアの効果により【BS: 視界不良】を受けます。

例１：暗闇エリア内の対象に光源を用いて攻撃を行う場合



また、下図の例２のように攻撃対象との間に暗闇エリアが存在していても、攻撃対象者のスクエアが光源で照らされており、目視可能な場合は【BS: 視界不良】は発生しません。（下図ではＰＣ②が懐中電灯でＮＰＣ①を照らしています）

例２：暗闇エリアを挟むが対象が目視出来ている場合



この場合、ＰＣ①はＮＰＣ①の存在を目視することは可能ですが、ＰＣ②とＮＰＣ②の存在を目視することはできません。ただし、ＰＣ②の報告でＮＰＣ②の存在は知ることができるので、マップ上にＮＰＣ②は配置されます。（暗闇エリア内のキャラクターの扱いに関しては後述します）

また、暗闇エリアに潜む対象は居場所を認識することができず、ＰＣの誰かが発見するまでは戦闘マップ上に登場しません。なので例１の図では、ＮＰＣ②はＰＣ①に発見されていないことになります。（ただし､その場所には存在するので、暗闇エリア内の対象を範囲攻撃などで巻き込んで攻撃することは可能です）

なお、暗闇エリアの中であっても隣接するスクエアに存在する対象を目視することは可能です。例えば、例２の図ではＰＣ②とＮＰＣ②はお互いの存在を認識することができます。

そのため、暗闇エリア内のＮＰＣ②もマップに登場させることができます。

このように暗闇エリア内であっても、隣接した対象同士の技能判定にはペナルティが発生せず、通常通りに行うことができます。（斜め攻撃ができる場合は、それも隣接しているものとして扱います）

暗闇エリアは文字通り「エリア」に存在する潜んだキャラクターに対して何らかの判定を行う際にペナルティが発生します。そのため、暗闇エリア内から通常の明るいエリアに判定を行う際は【BS; 視界不良】が発生しません。

また、範囲攻撃などで暗闇エリア内の対象が攻撃に巻きこまれる場合、その攻撃対象が「攻撃目標地点」を目視できている場合はペナルティが発生しません。（右ページの例５）

暗闇を用いたルールは処理が複雑になる場合がありますので、ゲームに慣れていない最初のうちはシナリオに組み込まないほうが良いでしょう。

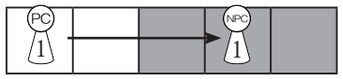
●決め撃ち

暗闇エリア内の的を遠距離攻撃で攻撃する場合、攻撃対象の姿が見えていなくても存在を予測し、敵が存在するものと決めつけて暗闇エリア内の特定のスクエアに向かって攻撃を行うことができます。これを【決め撃ち】と呼びます。

決め撃ちを行う際は、攻撃を行う特定のスクエアを指定します。その後、遠距離攻撃武器の命中判定を［Lv ０］で行います。このとき、対象との間に別のキャラクターや障害物が存在する場合、障害物ペナルティが発生しこの攻撃は自動失敗となります（ファンブル扱いにはなりません）

暗闇ルール　具体例

例１：暗闇エリア内の対象を攻撃する場合



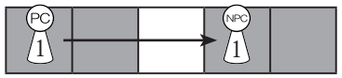
ＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】が発生する。
（ＮＰＣ①の姿を目視できていないため）
ＮＰＣ①は回避にペナルティが発生しない。
（ＰＣ①の姿画を目視できているため）

例２：暗闇エリア内の対象が攻撃する場合



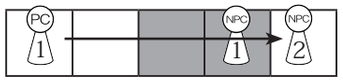
ＮＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】のペナルティが発生しない。
（ＰＣ①の姿を目視できているため）
ＰＣ①は回避に【BS: 視界不良】のペナルティが発生する。
（ＰＣ①の姿を目視できているため）

例３：通常エリアを挟んで対象を攻撃する場合



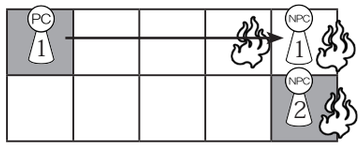
ＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】のペナルティが発生する。
（ＮＰＣ①の姿を目視できていないため）
ＮＰＣ①は回避に【BS: 視界不良】のペナルティが発生する。
（ＰＣ①の姿を目視できていないため）

例４：攻撃対象の間に暗闇エリアが存在する場合



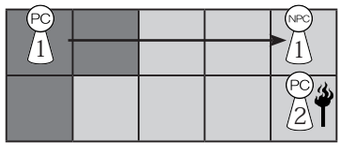
ＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】のペナルティが発生しないが障害物ペナルティが発生する。
（ＮＰＣ②の姿を目視できているが、ＮＰＣ①が射線上に含まれる）
ＮＰＣ②は回避にペナルティが発生しない。
（ＰＣ①の姿を目視できているため）

例５：範囲攻撃で暗闇エリアの対象を巻き込む場合



ＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】のペナルティが発生しない。
（ＮＰＣ①の姿を目視できているため）
ＮＰＣ①は回避に【BS: 視界不良】のペナルティが発生する。
（ＰＣ①の姿を目視できていないため）
ＮＰＣ②は回避に【BS: 視界不良】のペナルティが発生しない。
（ＰＣ①は目視できていないが、攻撃地点が目視できているため）

例６：アイテムで暗闇エリアを無効化した場合



ＰＣ②はアイテムで範囲３の暗闇エリアを無効化する。
ＰＣ①の攻撃には【BS: 視界不良】のペナルティが発生しない。
（ＰＣ②のアイテムの効果でＮＰＣ①の姿を目視できているため）
ＮＰＣ①は回避に【BS: 視界不良】のペナルティが発生する。
（ＰＣ①の姿を目視できていないため）

6・人の運搬

負傷した別のキャラクターを背負ったり引きずって移動するなど、他のキャラクターを運搬することができます。

このように他の人を運搬しているときは、両手がふさがっているものして、【全力移動】以外のメイン動作を行えなくなります。

また、本格戦闘時に人の運搬を行う場合は、運搬を行いたいキャラクターに隣接した状態で【メイン動作】で運搬を行うことを宣言してください。

このとき、運搬されるキャラクターは運搬中は一時的に戦闘マップから除外され、運搬を行っているキャラクターの【サブ部位】として扱われます。そのため、このとき運搬を行っているキャラクターは【メイン部位】という扱いになります。

運搬中のキャラクターを攻撃をする場合は、攻撃者が【メイン部位（運搬者）】か【サブ部位（被運搬者）】のどちらかを選んで攻撃することができます。

このとき受ける攻撃に対してお互いを【かばう】ことは可能ですが、運搬されているキャラクターが【回避】を行うことはできません。

運搬されているキャラクターは、運搬中のキャラクターの手番時に、移動以外のメイン動作とサブ動作を行うことができます。（運搬者の行動力の数値の前後の任意のタイミングで行動します）これにより、背負われたキャラクターが銃撃を行うなどのシーンを再現することができます。

このとき、運搬対象の【キャラクター総重量】が、運搬を行うキャラクターの【所持可能総重量】を超えた場合、【重量オーバー】のペナルティが発生します。

なお、運搬を中止する際は運搬者の手番時に中止を宣言することで、どちらでもない動作として行うことができます。

7・使役

戦闘や冒険中、NPC に対して何かしらの指示を行い行動をさせることができます。

この状態のことを【使役】と呼びます。

使役はＧＭが認める場合にのみ行えますが、ＮＰＣに対して使役を行う馬合はそのキャラクターとの人間関係次第では行えない場合があります。

ＮＰＣと友好な関係を築けていない場合は、使役が行えないでしょう。ＮＰＣのプレイヤーキャラクターに対する感情が定かでない場合、それまでのロールプレイでＧＭが判断するか、お互いの〈CHA〉で対決判定を行い決定します。

〈CHA〉の対決判定に成功した場合、プレイヤーキャラクターに対して友好的であるものとして扱うと良いでしょう。

基本的に使役はＧＭが判断してＮＰＣを行動させますが、ＰＣの指示通りに行動を行わせることもできます。ただし、ＮＰＣがＰＣに良い感情を持っていなかったり、裏の目的次第ではプレイヤーを裏切り危害を加える可能性もあります。

以下は本格戦闘中にＮＰＣに対して使役を行う方法です。

●ＮＰＣ（人間）を使役する

戦闘中、ＮＰＣに具体的に何かしらの行動をさせたい場合、【サブ行動】で指示を行い使役が行えます。

この方法で使役を行った馬合は、ＮＰＣはプレイヤーキャラクターの指示通りの行動を自動的に行います。別の行動をさせたい場合は再びサブ行動で支持を行う必要があります。

ＮＰＣに独自の判断で行動させる場合は【使役】扱いにならず、サブ行動を必要としません。例えば、戦闘開始前にＮＰＣに行動の計画を事前に伝えていた場合は、独自の判断で行動するでしょう。

●ＮＰＣ（野生動物）を使役する

ギフト《動物使役》を取得している場合にのみ、一部の野生動物の使役が可能となります。

ただし、【使役困難】と記載がある場合は、使役を行うための判定の達成値にペナルティが発生します。【使役不可】と記載のある野生動物は使役そのものが行えません。

使役を行う場合、プレイヤーキャラクターの〈CHA〉と使役したい対象の〈INT〉の対決判定で勝利し、てなづける必要があります。

使役状態の動物にはプレイヤーキャラクターの【サブ動作】で指示を行い、以下の行動を行わせることができます。

【使役動物の行動一覧】
・攻撃しろ
手近な敵対する対象や指示された標的に攻撃を行う。
・撤退しろ
敵対する対象から遠ざかるように移動する。
・戻れ
使役者（ＰＣ）の隣接する位置に移動する。
・拾え
使役対象の［STR × 5］までの重量のアイテムを拾う。（ただしＧＭが認めるものに限る）
この指示の実行中に指示を「攻撃しろ」に切り替えた場合アイテムはその場に落とす。
・待機
指示があるまでその場で待機する。

使役動物は指示を受けると、その内容を完遂するまで自動的に行動します。戦闘中に別の指示を行う場合は【サブ動作】で再度指示を行う必要があります。

また、使役を受けたＮＰＣは基本的にプレイヤーの指示に従って行動しますが、自らの生命の危機を感じた場合は指示の内容の完遂が物理的に困難な場合は逃走したり、その場で待機します。

なお、クリーチャーを使役することはできません。

8・騒音ルール

【騒音】は銃火器や爆発物の使用、サイレンやブザー音の出アイテムの使用、障害物の破壊や乗り物の事故など、大きな物音が発生すると思われる行動をとった場合に発生します。

騒音は音で獲物の居場所を感知するタイプの新たな敵を引き寄せる可能性があり、より危険な状況に陥る可能性があります。

キャラクターが騒音を発生させる行動をとった場合や、何らかの理由で大きな物音が発生した場合、その行動１回につき、セッション管理シートの【騒音ゲージ】を１ゲージ上昇させてください。（騒音ゲージは戦闘マップやＧＭ管理シートにも記載されています）

このとき、とった行動の内容や使用したアイテムの効果次第では騒音ゲージが［２］上昇することもあります。代表的な例では、銃による【フルオート】を用いた射撃がこれにあたります。

騒音ゲージ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

騒音ゲージが上限の［１０］に達した場合、音を関知して新たな敵が集まってきたり、サバイバーたちにとって不利なイベントが発生する可能性が高くなります。

その場合、ＧＭは下記の【アクシデント表】を参照し、発生するイベントを決定して進行に適用してください。（ただし、どんなに騒音が発生しても何も起こらないのが確定しているシーンや場所では何も起こりません）

アクシデント表は騒音ゲージが上限まで溜まったタイミングのシーンによって、参照するアクシデント内容を選んでください。

騒音によるイベントを発生させた後、再び騒音ゲージの数値を［０］にしてください。その後、再び騒音が発生するたびにゲージを上昇させて使用します。

なお、騒音ゲージの数値は通常、シーンや場面をまたいで持ち越します。しかし、シナリオで騒音ゲージの数値の減少が指示されている場合はその限りではありません。また、ギフトや特定のアイテムの効果でゲージを減少させることも可能です。

■ アクシデント表（1D10）

出目	シーン	騒音によるアクシデント
1	戦闘時	何も起こらない。
	冒険時	何も起こらない。
2	戦闘時	エネミーを１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時にエネミーを１体追加する。
3	戦闘時	エネミーを１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時にエネミーを１体追加する。
4	戦闘時	エネミーを１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時にエネミーを１体追加する。
5	戦闘時	エネミーを２体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時にエネミーを２体追加する。
6	戦闘時	エネミー（生物兵器）を１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時にエネミー（生物兵器）を１体追加する。
7	戦闘時	友好的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時に友好的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
8	戦闘時	中立的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時に中立的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
9	戦闘時	敵対的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
	冒険時	次の戦闘開始時に敵対的なＮＰＣ（人間）を１体追加する。
10	戦闘時	既に手番を終えているエネミー全てが行動力［１］のタイミングで再び行動する。
	冒険時	1D10 体のエネミーと簡易戦闘を行う。（逃走可能）

簡易戦闘

簡易戦闘はスクエアマップを使用しないキャラクターの距離感を簡易的に表した戦闘方法です。

本格戦闘ほど立体的で戦術的な戦闘は行えませんが、時間がないときや戦闘回数が多いゲーム進行のときに活用すると良いでしょう。

また、ゲームに慣れていないプレイヤーが多い場合もこの方法で戦闘を行うと良いでしょう。

ただし、簡易戦闘ではいくつかのギフトや本格戦闘のルールが適用されないものがあるので注意してください。

簡易戦闘では戦場を横一列の平面で描写し、戦闘エリアを【接近エリア】を挟んだ【味方勢力エリア】と【敵対勢力エリア】の２つに大きく分けます。

更に【近距離】の位置を挟んで、それぞれのエリアを【中距離】【遠距離】【エリア外】の位置に分けます。これをわかりやすく図にしたものがページ下の図です。

簡易戦闘はスクエア戦闘とは違い、一つの距離に何体でもキャラクターを配置させることができます。

簡易戦闘マップは 169 ページに記載があります。

● 武器の射程

攻撃を行う際は各武器の射程を参照し、スクエア戦闘と同じように１つの距離を１射程として射程内の対象に攻撃を与えることができます。ただし、**近距離武器や格闘による攻撃は射程の概念が存在せず、同じ位置の対象にしか攻撃できません**。この点、本格戦闘とは射程の概念が異なるので注意してください。

例えば敵勢力エリアの中距離の位置に、プレイヤーキャラクターが存在する場合、同じ中距離の位置に存在する別のキャラクターのみ攻撃対象として選ぶことができます。

また、【かばう】や別のＮＰＣに接触して行うタイプの技能判定も、同位置のＮＰＣに対してのみ行うことができます。

簡易戦闘では、どの距離からも【エリア外】の位置に存在するキャラクターには攻撃することができません。

そして、【エリア外】の位置のキャラクターから別の距離の位置のキャラクターに攻撃することもできません。

ただし、遠距離武器で分類が【スナイパーライフル】のものに限り【エリア外】の距離からの攻撃が可能です。しかし、この場合も敵勢力エリアのエリア外には攻撃が行えません。

投擲による攻撃は技能レベルによる射程の決定は行わず、隣接する隣の位置の対象を攻撃できます。そのため、投擲による攻撃の際は命中判定のみを行ってください。

また、アイテムの別ＰＣへの使用や受け渡しなどは、近接戦闘系技能の扱いと同じで、同じ距離のキャラクターにしか対象にできません。

なお、範囲攻撃は武器データで設定されている攻撃範囲に関わらず、同じ位置に存在する全てのキャラクターを攻撃します。

● 移動

キャラクターの移動力に関わらず、通常移動では隣接する隣の位置へ移動ができます。また、全力移動で２つ先の位置に移動ができます。

しかし、敵対するキャラクターが１体でも同位置に存在する場合、通常移動では隣の位置に移動することができません。その場合は、全力移動で隣の位置に移動することができます。

● 姿勢変更

姿勢変更による【膝撃ち】や【伏せ撃ち】の効果は通常通り適用します。ただし、姿勢変更を行い「立ちあがる」の状態になるまであらゆる位置への移動が行えません。

● ＮＰＣの追加

味方や敵のＮＰＣの追加を行うときは、特別な指示がない場合、それぞれの勢力のエリアに登場させてください。

■ 簡易戦闘マップのイメージ図

エリア外	味方勢力エリア		接近エリア	敵対勢力エリア		エリア外
エリア外	遠距離	中距離	近距離	中距離	遠距離	エリア外
	PC 1	PC 2 PC 3		NPC 1	NPC 2	

● 罠の扱い

簡易戦闘では罠は自分のいる距離に設置できます。

設置した距離の位置にキャラクター（ＰＣ含む）が侵入すると、発動し対象に命中力判定を行いダメージを与えます。ただし、罠の存在を感知しているキャラクターは攻撃の対象に含まれません。

存在を感知するためには、罠が設置された瞬間に同位置にキャラクターが存在するか、〈PER〉か〈観察〉で設置されている罠の命中力を上回る必要があります。ただし、知能の低い〈INT〉が［3］以下のエネミーは罠の存在を感知することができません。

攻撃の射程が【範囲】の罠は遠距離攻撃と同じように、罠のデータで設定されている攻撃範囲に関わらず、同じ位置に存在する全ての対象を攻撃します。

罠は１つの位置に複数設置することができますが、１つの罠につき１キャラクターしか攻撃の対象にできません。

また、一度攻撃の命中判定が発生した罠は、その攻撃が成功してもしなくてもその場で使用済み（消滅）になります。

罠は攻撃を加えて破壊することができます。

なお、罠は障害物ペナルティの対象には含みません。

● 障害物ペナルティ

遠距離攻撃を行う際、攻撃対象との間に挟まれている「キャラクターの数」だけ【障害物ペナルティ】が発生します。

このとき、攻撃をするキャラクターと攻撃対象の位置にいる他のキャラクターの数はペナルティの対象に含みません。

障害物によるペナルティ１つにつき、技能判定のレベルが［1］減少します。（詳しい具体例は下図を参照してください）

● 誤射

ファンブルなど何らかの理由で【誤射】が発生する場合、まず攻撃対象と同位置に存在する別のキャラクターに命中する可能性があります。もし、攻撃対象の位置に他のキャラクターが存在しない場合は、攻撃射程内の一番近い位置に存在するキャラクターの中からランダムに選出し、誤射による攻撃の処理を行ってください。

● 簡易戦闘からの逃走

簡易戦闘から逃走を行う場合は次の２種類の方法のどちらかで判定を行ってください。

１・全てのＰＣが味方勢力側の【エリア外】まで移動する。
２・ＰＣの中で最も〈AGI〉の低い者と、敵対キャラクターの中で最も〈AGI〉の高い者の対決判定で勝利する。

● 簡易戦闘では適用しないルール

簡易戦闘では適用しないルールが幾つかあります。まず、簡易戦闘では【死角】という概念は存在せず、遠距離攻撃による攻撃は全て射線が通ります。

また、簡障害物の上に登るなど、オブジェクトに登攀することによる【高所】の概念は考えません。

ただし、飛行をしているクリーチャーなどの特性や効果で【高所状態】にある場合は、通常通りそのキャラクターの行う行為判定のレベルを［1］上昇させてください。

なお、簡易戦闘では高所状態のキャラクターは障害物ペナルティの数に含みません。

エリア外	味方勢力エリア		接近エリア	敵対勢力エリア		エリア外
エリア外	遠距離	中距離	近距離	中距離	遠距離	エリア外
	PC 1	PC 2	PC 3 NPC 1	NPC 2 NPC 3	NPC 4	

例１：ＰＣ①がＮＰＣ①に遠距離攻撃する場合
　間にキャラクターが１体含まれるのでペナルティとして命中力が［1］レベル減少する。
例２：ＰＣ①がＮＰＣ④に遠距離攻撃する場合
　間にキャラクターが５体含まれているのでペナルティとして命中力が［5］レベル減少する。
例３：ＰＣ③がＮＰＣ③に遠距離攻撃する場合
　間にキャラクターが含まれていないのでペナルティは発生しない。（攻撃対象の同エリアの数は含まない）

冒険時のルール

**ゾンビ災害が発生した世界では、サバイバーたちは戦闘以外にも
さまざまな状況を乗り越えなければならない。
冒険時に遭遇するであろう状況とその処理方法を記載する。**

水泳を行う（潜水）

キャラクターが水中を泳ぐなど〈水泳〉の判定を行う場合、ＧＭはまず泳ぐ場所の【水泳難易度】を決定してください。水泳難易度は以下の基準を元に決定します。

流れの緩い川や池・湖	→難易度３
海や普通の流れのある川	→難易度５
増水して流れの急な川	→難易度８
嵐の海や障害物が流れている激流の川	→難易度 10
溺れている人や荷物を抱えて泳ぐ	→各難易度に＋２

このような場所を無事に泳ぐには難易度を目標値にして〈水泳〉の技能判定に成功する必要があります。

この判定に失敗した場合は、泳ぐことができず溺れてしまいます。戦闘中に、何かしらの理由で溺れた場合は、そのラウンドはメイン動作もサブ動作も行うことができません。

一度〈水泳〉に成功した場合、次の新たなラウンド以降再び〈水泳〉の判定を行う必要はありません。なお、溺れた場合も次の新たなラウンドで再び〈水泳〉の技能判定を行うことができますが、〈水泳〉の目標難易度が［＋１］されます。

水泳の技能判定に成功した場合、戦闘中であればキャラクターは【メイン動作】か【サブ動作】のどちらか１つだけを選んで行うことができます。

ただし冒険中と戦闘中のスクエアマップで移動を行う際は、通常の移動とルールが異なります。通常の冒険中に水泳で移動する距離を求める場合は、再び〈水泳〉で判定し達成値を決定してください。

このとき、１ラウンドで［**現在の水泳レベル＋達成値の値**］**メートル**を移動することができます。（１ラウンドがどの程度の時間経過を表すかＧＭが判断してください。

例えば、〈水泳〉の現在レベルが［６］のキャラクターで、〈水泳〉の達成値が［９］だった場合、１ラウンドに［15 メートル］進むことができます。なお、スクエアマップを用いた本格戦闘中に水泳で移動を行う場合は、〈水泳〉のレベルに関わらず**通常移動で［１］全力移動は［３］となります**。

潜水を行う場合も〈水泳〉で判定を行います。その場合は、水深によって判定の目標値を決定します。

潜水難易度は以下の基準を元に決定します。これは酸素ボンベなどを使わず、足ヒレやウェットスーツ、ノーズクリップなど限られた道具のみを使用したときの素潜りの状態を基準にしています。

水深　５メートル	→	難易度　4
水深　８メートル	→	難易度　6
水深　10 メートル	→	難易度　7
水深　20 メートルまで	→	難易度　8
水深　30 メートルまで	→	難易度　9
水深　31 メートル以上	→	難易度　10 ～

また、潜水で潜れる時間ですが訓練を全くしていない人で水中で息を止めるのは 30 ～ 40 秒ほどが限界でしょう。訓練した人ならば、１分から３分くらい潜水することができるでしょう。

●溺れた場合

溺れた場合や潜水時間の限界を上回った場合は息が続かないものとして、そのラウンドも含めた３ラウンド経過以降（約３０秒）、同じ状態が続いていればＨＰに［1D10］のダメージを負います。

このダメージは仮に水中でＨＰ回復アイテムを使用したとしても回復できません。ただしハリウッドポイントによる回復は可能です。

なお水中で別の技能判定を行う場合は、全ての技能判定のレベルは〈水泳〉レベルの半分の値までになります。

例えば〈水泳〉レベルが［５］のキャラクターであれば、他の技能を水中で行う場合はレベル［３］が上限になります。

睡眠を取る

生物は通常、生きるために睡眠を取る必要があります。『RoD』においてもキャラクターは睡眠を取る必要があります。

また、キャラクターのＨＰを回復したり、特定のＢＳを治療するために睡眠による休息は必要です。

●睡眠による休息

キャラクターは睡眠を取ることで、ある程度のＨＰ回復を行うことができます。

通常は６時間ぐっすり睡眠を取ることで、〈VIT〉の達成値の値だけＨＰを回復することができます。また、満足とはいかないまでも３時間の必要最低限の睡眠を取ることで、〈VIT〉の半分のレベルで判定を行って達成値の値だけＨＰ回復をすることができます。

この判定でクリティカルが発生した場合、現在受けている〈医学〉で治療可能な全てのＢＳを解除することができます。

ただし、特殊ＢＳの【BS: 欠損（骨折）】は解除することができません。

また、キャラクターが睡眠中に苦痛を伴う外傷や衝撃を受けた場合、その瞬間に目覚めます。

●睡眠ペナルティ

キャラクターは通常、24 時間中に最低３時間は睡眠を取らないと、睡眠不足によるペナルティが発生します。

ペナルティが発生した場合、そのキャラクターに【BS: 睡眠不足】が付与されます。

睡眠不足を受けると、全てのステータス・技能判定のレベルが半減します。

更にシナリオ内の時間で【BS: 睡眠不足】が付与されてから、更に 24 時間が経過した場合、【BS: 気絶】が付与されます。

その後、強制的に［1D10］時間の睡眠を取り、【BS: 睡眠不足】と【BS: 気絶】を解除します。

食事・水分を取る

生物は通常、生きるために食事を取る必要があります。『RoD』においてもキャラクターは食事を取る必要があります。

●飢餓・脱水症状

人間は水分を取らずに活動出来る限界が通常３日、食べ物を一切取らずに活動出来る限界が３週間と言われています。

しかし、これは生命活動を維持できる限界ギリギリの目安であり、過酷な環境で生存するキャラクターたちは更にその限界ラインが変化するでしょう。

ＧＭはシナリオの展開で必要に応じて、この限界ラインを見極める必要があります。

しかし、ゲームに慣れない最初のうちは食料や水分の概念はシナリオ内に反映させなくても良いでしょう。なぜなら、これらの生物の生理的な欲求の管理はゲームシステムの処理を複雑化させるです。

しかし、「サバイバル」がテーマの TRPG ですから、キャラクターたちの置かれた過酷な生存環境を表現するには、これら「食料・水分」の要素は欠かせないものとなるでしょう。

例えば、食料や水分が尽きてそれを探し求めるシナリオならば、【BS: 飢餓・脱水症状】はキャラクターたちの命運を左右する重大な要素になるでしょう。

ＧＭはそのようなシナリオを遊ぶ場合は、これらの概念をシナリオに反映させると良いでしょう。

なお、【BS: 飢餓・脱水症状】を受けた場合は、全てのステータス・技能判定を［Lv ０］で判定します。更にシナリオ内の時間で６時間ごとにＨＰの上限に［10 点］のダメージを負います。この効果により、ＨＰの上限が０になった場合は、キャラクターは即座に死亡します。

なお、【BS: 飢餓・脱水症状】を解除した場合、ＨＰの上限は元に戻ります。

このＢＳが発生するのに必要な、食料・水分未摂取の詳しい日数の基準はＧＭが決定してください。

乗り物・騎乗ルール

車両など乗り物を運転する場合は特殊なルールが存在します。これらには、冒険中・本格戦闘中で適用する【乗り物基本ルール】と、カーチェイス時などマップ上に乗り物だけが登場する場合の【チェイスルール】の２種類が存在します。

これらの乗り物のルールは基本的には〈運転・操縦〉を用いて、戦闘中に適用することが多いですが、通常の冒険中にも適用されるルールが多数存在します。

なお、馬などの背中に乗ることが可能な動物で移動を行う場合には、〈騎乗〉で判定を行います。

乗り物・騎乗の詳細ルールは体験版のサンプルシナリオで使用する場面は想定されていませんので、収録されていません。

クラフト

〈クラフト〉は手近な素材や物資を利用して、即席の武器や防具・罠・道具を作成することができる技能です。

使用しているメイン武器や防具が破損したときや、調達ポイントでアイテムを入手できない状況で、工夫して手近な素材から即席の武器を作るのに役立つでしょう。

その他、芸術品の創作や家具などの製作もこの技能で行うことができます。

クラフト作業にかかる時間は本当に簡単な作業なら一瞬で完成する可能性もあるが、修理する際は通常１～３時間、作製には１～６時間は掛かるでしょう。

1・武器や防具の修理

耐久力の減少した武器や防具の修理を行うためには〈クラフト〉で判定を行い、達成値が【クラフト修理難易度表】の各アイテムの難易度を上回る必要があります。

各難易度は右図の【クラフト修理難易度表】を参照してください。

ただし、**修理したアイテムが武器の場合は「耐久力」、防具の場合は「防御可能回数」の上限が［1D6］減少します。**

そして、その上限値まで耐久力・防御可能回数が回復して再び使用することが可能です。

これにより、それらの数値の上限が［０］になったアイテムは完全に破壊され修理も不可能となりゲームから除外されます。（この場合、アイテムの解体も不可能になります）

なお、クラフトでの修理の判定にクリティカルが発生した場合、耐久力の上限の減少は発生しません。以下に修理の例を記載します。

例：ハンドガン（P-M92）を修理する場合

キャラクターが〈クラフト〉Lv ５の技能を持っている。小型銃のクラフト難易度は［７］で、判定でその数値を上回り修理に成功した。そのため、耐久力の上限の減少を行い［1D6］を判定し［４］が出たので、「P-M92」の耐久力の上限［30］から［４］を減少した。

この結果、最大耐久力が［26］の P-M92 として修理に成功した。

・修理判定に失敗した場合

クラフトの修理判定に失敗した場合、修理による復元は不可能となり、アイテムは消失しゲームから除外されます。

なお、耐久力が残っているアイテムは、プレイヤーが望むタイミングでそのアイテムを【解体】し、それぞれ設定された数のクラフト素材に変換することができます。

一度、解体してクラフト素材に変換したアイテムは消失し、元のアイテムに戻すことはできません。

■ クラフト修理難易度表

修理するアイテムの種類	クラフト修理難易度
小型刃物	4
大型刃物	5
小型鈍器	4
大型鈍器	5
格闘術	4
小型銃	7
大型銃	8
弓・ボウ	5
防具	5
その他・一般的な構造のアイテム	6
その他・複雑な構造のアイテム	8

2・クラフト専用アイテムの製作

クラフトによって即製の武器やアイテムを製作することができます。その際は必要な素材を消費して、〈クラフト〉でそれぞれの【クラフト難易度】を上回る必要があります。

このとき、クラフトに使用された素材は成功しても失敗しても全て消滅します。また、基本クラフト素材の「金属」「布」「木材」クラフト素材以外にも、その他の素材として特定のアイテムが必要な場合があります。

【クラフト難易度】は、次ページの【クラフト専用アイテム表】の【難易度】の欄に表記しています。〈クラフト〉の達成値がこの目標値の数値を超えれば判定成功です。

クラフトアイテムは手近な素材やパーツを使用して製作した即席のアイテムで、例えばクラフト専用武器の「クラフトアサルトライフル」という名称であっても、実際はそれに近いタイプの「創作武器」という扱いになります。必ずしも「アサルトライフル」そのものである必要はありません。（ただし、使用弾薬はそれぞれの武器で指定されたものを使います）

また、即席で作成された**クラフトアイテムはシナリオ終了時に破損し、ゲームから除外されます。**

下記にクラフト専用アイテムの製作例を記載します。

例：クラフトハンドガンを製作する

金属クラフト素材４つと、木材クラフト素材１つを消費し、〈クラフト〉でクラフト難易度［８］を上回る。

・解体

武器やアイテムを解体しそれぞれに応じた【クラフト素材】を得ることができます。武器の耐久力や防御可能回数の上限値が［０］になったアイテムは解体して素材を得ることができません。（素材としてリサイクルすることもできないくらい酷く破損していることを意味します）

クラフト専用アイテム表

クラフト専用のアイテム表です。体験版のため使用できない武器があります。
それぞれ「武器」「防具」「アクセサリー」「消耗品」「罠」の表があります。

■表の見方

① 名称	② 難易度	③ 金属	布	木材	その他	④ 攻撃力	⑤ 耐久力	⑥ 重量
クラフト小型刃物	4	2	－	1	－	1D6	5	1

① 名称…クラフトアイテムの名称です。
② クラフト難易度…クラフトアイテムを製作するときの難易度です。
③ 必要素材…クラフトアイテムの製作に必要なクラフト素材の種類と数を表しています。
それぞれ、【金属クラフト素材】【布クラフト素材】【木材クラフト素材】【その他】の欄があります。
その他は主要素材の他に特定のアイテムや条件が必要な場合に記載されています。
④ 攻撃力（防御力）…クラフトアイテムの攻撃力、あるいは防御力を表しています。
（製造個数）　…消耗品のデータに存在する項目です。１回のクラフトで作ることのできる数です。
例えば、「弾薬 (9mm)」をクラフトした際は、１回で 40 発作成します。（40 発で重量 1 とします）
⑤ 耐久力（防御回数）…クラフトアイテムの耐久力（耐久回数）、あるいは防具の防御可能回数を表しています。
⑥ 重量…クラフトアイテムの重量です。
（ 説明）…クラフトアイテムに説明や効果ある場合に記載しています。

クラフト専用武器

名称	難易度	金属	布	木材	その他	攻撃力	耐久力	重量
クラフト小型刃物	4	2	－	1	－	1D6	5	1
クラフト大型刃物	5	3	－	2	－	1D8	10	2
クラフト小型鈍器	4	1	－	2	－	1D4	10	2
クラフト大型鈍器	5	2	－	3	－	1D6	15	3
クラフト格闘武器	4	1	1	－	－	特殊	5	2
説明：両手武器、装備時 【素手（パンチ）】による攻撃に［+1］の追加ダメージを加える。								
クラフトハンドガン	7	4	－	1	－	1D10	10	1
クラフトサブマシンガン	8	5	－	1	－	1D10+1D6	10	2
クラフトアサルトライフル	9	6	－	2	－	2D6	10	5
クラフトショットガン	8	3	－	3	－	1D10+1D6	10	4
クラフトスナイパーライフル	9	6	－	4	－	2D10	10	5
クラフト弓	6	－	1	2	－	1D10+1	5	1
クラフトクロスボウ	7	1	1	3	－	1D10	15	3

クラフト専用防具

名称	難易度	金属	布	木材	その他	防御力	防御回数	重量
クラフト頭防具　（頭装備）	4	－	2	－	－	2	3	1
クラフト体防具　（体装備）	4	－	2	－	－	2	3	2
クラフト腕防具　（腕装備）	4	－	2	－	－	2	3	1
即席シールド　（腕装備）	4	2	－	2	－	4	3	2
クラフト足防具　（足装備）	4	－	2	－	－	2	3	1

クラフト消耗品

「クラフト消耗品」のアイテムに限っては、シナリオ終了時にもアイテムが消失しません。

名称	難易度	金属	布	木材	その他	製造個数	―	重量
クラフト弾薬（9mm /.45CP 弾 /.38SP）	7	2	―	―	火薬 / ガンパウダー	40 発	―	弾種による
クラフト弾薬（5.56mm / 7.62mm ）	7	2	―	―	火薬 / ガンパウダー	30 発	―	弾種による
クラフト弾薬（12.7mm / .44 マグナム弾）	7	2	―	―	火薬 / ガンパウダー	10 発	―	弾種による
クラフトＳＧゲージ（12/16/20G）	7	2	―	―	火薬 / ガンパウダー	10 発	―	弾種による
矢（弓用の矢）	4	―	―	2	―	5 本	―	弾種による
ボルト（クロスボウ用の矢）	6	―	―	2	―	3 本	―	弾種による
簡易小型爆発物	6	1	1	―	火薬×２	1	―	1
説明：投擲物「小型爆発物」と同効果。								
煙幕玉	5	―	2	―	化学薬品	1	―	1
説明：投擲武器「スモークグレネード」と同効果。								
火炎瓶	3		1	―	ガラス瓶 ガソリン燃料 / オイル燃料	1	―	1
説明：投擲物「火炎瓶」と同効果。								
火炎放射器専用燃料	7	―	1	―	ガソリン燃料 / オイル燃料	1	―	1
説明：火炎放射器専用燃料から「ガソリン燃料」や「オイル燃料」には戻せない。								
即席包帯	3	―	2	―	―	1	―	1
説明：包帯と同効果。								

クラフト罠

重量が記載されている罠はキャラクターがアイテムとして持ち運んで設置が可能です。

名称	難易度	金属	布	木材	その他	攻撃力	耐久（回数）	重量
罠：落とし穴	4	―	1	1	大型シャベル （再利用可能）	BS：転倒	2（1）	―
説明：作成時に穴を掘れる道具が必須。作成に使用したアイテムは再利用が可能。								
罠：簡易バリケード	4	2	2	2	―	―	10（5）	5
罠：トラバサミ	7	3	―	―	―	1D6	4（2）	2
罠：捕獲網	6	―	2	1	―	BS：拘束	2（1）	5
罠：有刺鉄線柵	6	2	―	―	―	1D3	10（5）	10
罠：ブービートラップ（●●）	6	1	―	1	近接武器	武器による	2（1）	―
説明：武器をワイヤートラップに設置しその攻撃力適用する。素材に使用した武器は罠作動後破損して耐久力が［0］になる。								
罠：ブービートラップ（手榴弾）	7	1	―	1	小型爆発物	3D10（範囲 1）	2（1）	―

データ

Data

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

アイテム

ゾンビ災害が発生した世界では、物資が非常に重要だ。
これらを手に入れられるかどうかで、明日の未来が決まるかもしれない。

アイテムについて

アイテムはサバイバーたちの冒険の役に立つ物で、武器や防具を始めとしてさまざまな種類があります。

1・アイテム入手方法

『RoD』ではアイテムの入手方法が大きく３パターン存在します。

・調達ポイントを支払って入手する（売買する）

各アイテムに設定されている額の【調達ポイント】を支払って手に入れる方法です。

調達ポイントは金銭のような扱いでポイントとアイテムを交換することができますが、ゾンビ災害が発生した世界では実際の金銭は役に立たないことが予想されます。

なので、これらは金銭だけではなく、サバイバーたちの所持する物資や食料品・有益な情報などを総合して【調達ポイント】と呼んでいます。

調達ポイントを支払って手に入れたアイテムは、サバイバーたちが冒険中にＮＰＣとアイテムを交換したり、物資を販を売買した設定として扱います。

これはシナリオの時間軸や世界観によって、調達方法が異なりますのでＧＭが適当な方法を決定すると良いでしょう。

なお、**入手したアイテムは設定されている調達ポイントの半額で調達ポイントに引き換えることができます。（売却する）**

また、アイテムに設定されている調達ポイントは価値が変動し、シナリオの舞台や年代によって異なる場合があります。

その場合は、それに伴って売却価格も変動します。

・冒険中に発見する

これは冒険中に発見することによってアイテムを入手する方法です。多くのサバイバーは日々を生き延びるために、残された物資を探しています。荒廃した市街地や商店、住宅を物色するとアイテムを入手できるかもしれません。

・戦利品として入手する

クリーチャーや敵対ＮＰＣを倒し戦利品として入手する方法です。リヴァイターたちは生前身につけていた装備やアイテムを所持している場合があります。

なので、彼らを倒した後、それらを物色し戦利品として手に入れることができるかもしれません。この方法でアイテムを手に入れるには【戦利品獲得判定】を行ってください。戦利品獲得判定は 81 ページに詳細を記載しています。

アイテムの種類

・武器…近接武器や遠距離武器、投擲武器や罠などです。
・防具…攻撃を防ぐために身につけるものです。「頭・体・手・足」の４カ所に装備が可能です。
・アクセサリー…身につけ探索機能を向上さるための補助装備です。「顔・体・腰・足・背中」の５カ所に装備が可能です。
・武器パーツ…武器をカスタマイズして強化するための補助装備です。
・弾薬…銃や弓矢のなど遠距離攻撃用の弾丸などです。
・消耗品…体力やバッドステータスを回復するための医薬品や、燃料や電池などの使用すると消耗するアイテムです。
・探索道具…探索に役立つ道具です。多くは技能判定が有利になったり、ペナルティを打ち消す効果があります。
・クラフト素材…クラフト時に使用する素材です。「金属・布・木材」の３種類が存在します。
　クラフト武器や防具、即席のアクセサリー、一部の消耗品などを作成することができます。
・雑貨…冒険中、一見役には立たない品物で特殊な効果はありませんが、特定のクエストアイテムや拠点格調に使用したり
　これらを必要としている人が高価な調達ポイントで取引してくれることがあります。
・乗り物…自動車や自動二輪車、飛行機や船、騎乗生物などの乗り物です。
　保管に場所を取り調達ポイントも高価なため、取引に時間がかかったり成立しない場合があります。

2・アイテムの耐久力（防御可能回数）

武器や防具、乗り物などのアイテムにはそれぞれ【耐久力】が定められています。耐久力が［０］になると、そのアイテムは破損して効果が完全に失われ、それらを使った技能判定や動作を行うことができなくなります。

また、防具には耐久力ではなく【防御可能回数】が定められています。防御可能回数が［０］になると、その防具は破損し、攻撃を防御することができなくなります。

破損したアイテムは性能が低下したアイテムとして手元に残ります。例えば、耐久力が［０］になったナイフであれば、「ナイフ（耐久力０）」というアイテムが手元に残ります。このアイテムは破損しているので攻撃に使用できませんが、修理することで再び使用することができます。

なお、**耐久力や耐久回数が減少したアイテムを売却する場合は、売却金額が更に半額になります**。（つまり、元の価格の４分の１になります）

例えば、「ナイフ（耐久力減少）」を売却する場合、元の購入金額が［4］なので、売却時に価格が半減し［２］、更に耐久力減少により価格が半減し、売却価格は［１］になります。

なお、アイテムは【解体】して、それぞれに応じたクラフト素材に変えることができます。その場合、元のアイテムは完全に失われます。また、修理を繰り返すなどして、各アイテムの耐久力・防御可能回数の上限が［０］になった場合も、そのアイテムは完全に消失しゲームから除外されます。

3・アイテムの価値変動

『RoD』の世界では常にアイテムの価値が変動しています。資源が枯渇した【3 Years Later】の時間軸では、基本的に全ての物資は価値が高いものとして扱われますが、それでも時と場合によって求められるものが変わっています。

そのため、ＧＭはシナリオ開始時にアイテムの価値を【アイテム相場表】で決定すると良いでしょう。これにより、シナリオごとに求められるアイテムに変化が発生します。

価格が変動したアイテムは入手価格も売却価格も共に変動するので注意してください。

アイテム相場表を使用するときは［1D8］のダイスロールを行い、出目に応じた相場表を参照してください。

例えば、ダイスロールで［２］が出た場合、下記の相場表の【武器貴重】という表を参照し、種類が「武器」「武器パーツ」「弾薬」の価値が通常の２倍に、「防具」「雑貨」の価値が通常の半分の価値になります。

それ以外の種類のアイテムは価値は変動しません。

なお、【８・不規則相場】を使用する場合は、ＧＭが自由に決定するか、それぞれをランダムで決定してください。

その場合、各項目で［1D3］の判定を行い、「１が出たら価値変動なし」、「２が出たら２倍」、「３が出たら半額」にしてください。なお、乗り物の価値変動は通常行いません。

なお、この相場はセッション終了まで適用されます。

■ アイテム相場表（1D8 / ROC）

1・通常相場（変動なし）

アイテム種類	価値
武器	―
防具	―
アクセサリー	―
武器パーツ	―
弾薬	―
消耗品	―
探索道具	―
クラフト素材	―
雑貨	―
乗り物	―

2・武器貴重

アイテム種類	価値
武器	２倍
防具	半額
アクセサリー	―
武器パーツ	２倍
弾薬	２倍
消耗品	―
探索道具	―
クラフト素材	―
雑貨	半額
乗り物	―

3・防具貴重

アイテム種類	価値
武器	―
防具	２倍
アクセサリー	２倍
武器パーツ	半額
弾薬	半額
消耗品	―
探索道具	２倍
クラフト素材	―
雑貨	―
乗り物	―

4・消耗品貴重

アイテム種類	価値
武器	半額
防具	半額
アクセサリー	―
武器パーツ	―
弾薬	２倍
消耗品	２倍
探索道具	２倍
クラフト素材	―
雑貨	―
乗り物	―

5・戦闘激化相場

アイテム種類	価値
武器	２倍
防具	２倍
アクセサリー	２倍
武器パーツ	２倍
弾薬	２倍
消耗品	半額
探索道具	半額
クラフト素材	―
雑貨	半額
乗り物	―

6・物資過多

アイテム種類	価値
武器	半額
防具	半額
アクセサリー	半額
武器パーツ	半額
弾薬	半額
消耗品	半額
探索道具	半額
クラフト素材	―
雑貨	２倍
乗り物	―

7・物資不足

アイテム種類	価値
武器	２倍
防具	２倍
アクセサリー	２倍
武器パーツ	２倍
弾薬	２倍
消耗品	２倍
探索道具	２倍
クラフト素材	―
雑貨	２倍
乗り物	―

8・不規則相場

アイテム種類	価値
武器	1D3
防具	1D3
アクセサリー	1D3
武器パーツ	1D3
弾薬	1D3
消耗品	1D3
探索道具	1D3
クラフト素材	―
雑貨	1D3
乗り物	―

アイテムデータ

ここでは『RoD』に登場するアイテムのデータを掲載しています。
体験版のため一部掲載していないアイテムが存在します。

近接武器

■ 近接武器データ表の見方

①名称	②分類	③攻撃力	④射程	⑤耐久	⑥重量	⑦クラフト	⑧調達P
マチェーテ（山刀）	小型刃物	1D8+3	1（投擲〇）	20	1	金属1	10
⑨説明：草や枝などをなぎ払うことに特化した刃物。マチェットやマチェテ、日本では山刀などとも呼ばれる。							

①名称　…　武器の名称です。
②分類　…　武器を扱う際の戦闘系技能の分類です。
③攻撃力　…　武器で攻撃を行う際の攻撃力です。
【特殊】と表記のあるものは、通常の攻撃力ではなく別途記載があります。
④射程　…　スクエアマップを用いた本格戦闘の際の武器の射程と攻撃が及ぶ範囲が記載されています。
【貫通】と記載のあるものは、攻撃対象までの射線上の別の対象もまとめて攻撃をすることができます。
【特殊】と表記のあるものは、通常の射程の決定方法ではなく別途記載があります。
⑤耐久　…　武器の最大耐久力です。耐久力が［0］になるとその武器は破損します。
⑥重量　…　武器の重量です。
⑦クラフト　…　武器を解体したときに得られるクラフト素材の種類と数です。空欄の場合は何も得られません。
【金属】は金属クラフト素材、【布】は布クラフト素材、【木材】は木材クラフト素材を表しています。
⑧調達P　…　武器を入手するときに必要な調達ポイントの額です。売却時は半額になります。
⑨効果　…　武器を装備することで発生する特殊な効果や、武器の説明がある場合に記述があります。

近接武器「格闘術」

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
関節技・組みつき	格闘術	特殊	1	—	—	—	—
説明：装備枠を使用しない。攻撃対象に【BS: 拘束】を与える。攻撃成功時にＢＳレベルを決定する。							
キック	格闘術	〈STR〉の半分の数値	1	—	—	—	—
説明：装備枠を使用しない。全てのキャラクターが行える蹴りによる攻撃。手に別の武器を持っていても攻撃が可能。							
パンチ（素手）	格闘術	〈STR〉の半分の数値	1	—	—	—	—
説明：装備枠を使用しない。全てのキャラクターが行える素手による攻撃。 分類が【格闘術】以外の別の武器を手に持っている場合でも、素手による攻撃は行うことができる。							
投げ技	格闘術	1D3＋地面の固さ	1	—	—	—	—
説明：装備枠を使用しない。攻撃成功時、攻撃対象を現在の位置から好きな方向へ1スクエア移動させ【BS: 転倒】を与える。 更に地面の硬さにより追加ダメージを与える。							
アンクルウェイト	格闘術	特殊	1	—	4	布1	10
説明：メイン武器として装備をせず、武器欄に記入しているだけで効果を適用することができる。装備時【キック】による 攻撃に［+1D3］の追加ダメージを加える。ただし、この武器で武器ガードを行うことはできない。							
格闘用グローブ	格闘術	特殊	1	10	1	布1	10
説明：両手武器、装備時〈格闘術〉のレベルを［1］増加する。							
絞殺ひも	格闘術	特殊	1	5	1	布1	5
説明：両手装備、装備時【関節技・組み付き】による攻撃に［+1D3］の追加ダメージを与える。							
ナックルダスター	格闘術	特殊	1	15	1	金属1	10
説明：両手武器、装備時【素手（パンチ）】による攻撃に［+1D3］の追加ダメージを与える。							
クラフト格闘武器	格闘術	特殊	1	5	2	—	—
説明：両手武器、装備時【素手（パンチ）】による攻撃に［＋1］の追加ダメージを与える。							

近接武器「小型刃物」

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
ナイフ	小型刃物	1D8	1	15	1	金属1	4
中華包丁	小型刃物	1D8+1	1	15	1	金属1	6
鎌	小型刃物	1D8+2	1	15	1	金属1	8
鉈（ナタ）	小型刃物	1D8+3	1	20	1	金属1	12
マチェーテ（山刀）	小型刃物	1D8+3	1	20	1	金属1	10
説明：草や枝などをなぎ払うことに特化した刃物。マチェットやマチェテ、日本では山刀などとも呼ばれる。							
アーミーナイフ（軍用ナイフ）	小型刃物	1D8+4	1	20	1	金属1	15
説明：軍で採用されている切れ味抜群のナイフ。〈格闘術〉でも判定が可能。							
手斧（ハチェット）	小型刃物	1D8+4	1	25	2	金属2	12
50センチまでのサイズの刃物	小型刃物	さまざま	1	さまざま	さまざま	金属1	さまざま
説明：50センチまでの様々な種類の小形の刃物。 攻撃力・耐久力・重量・調達ポイントは「ナイフ」を基準にＧＭが決定する。							
クラフト小型刃物	小型刃物	1D6	1	5	1	—	—
説明：クラフトによって製作された即席の小型刃物。							

近接武器「大型刃物」

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
竹槍・木槍	大型刃物	1D8	2貫通	10	2	木材1	4
説明：2スクエア先の対象と射程の直線上の対象を同時に攻撃できる。簡易戦闘時は隣の距離の攻撃可能。（1体のみ）							
つるはし	大型刃物	1D10	1	25	3	金属3	15
説明：「岩」や「壁」など破壊可能なオブジェクトへの攻撃時、ダメージを2倍にする。							
大型シャベル	大型刃物・鈍器	1D10+1	1	25	3	金属4	10
説明：攻撃判定時【大型鈍器】としても扱うことができる。穴を掘るときに使用。							
アックス	大型刃物	1D10+4	1	30	5	金属5	14
説明：大型の斧。装備時、〈大型近接武器〉の命中判定時のレベルを［1］減少する。							
日本刀	大型刃物	1D10+4	1	25	3	金属4	30
説明：刃長が2尺以上（約60cm）のもの。大戦期の軍刀などもこれに含める。							
50センチを超えるサイズの刃物	大型刃物	1D10	1	さまざま	さまざま	金属3	さまざま
説明：50センチを超える様々な種類の大型の刃物。 攻撃力・耐久力・重量・調達ポイントは「枝切りバサミ」を基準にＧＭが決定する。							
クラフト大型刃物	大型刃物	1D8	1	10	2	—	—
説明：クラフトによって製作された大型刃物。							

近接武器「小型鈍器」

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
小さな棍棒	小型鈍器	1D6	1	20	2	木材1	4
説明：木製の棍棒。50センチ以下の木材や角材などは全て小さな棍棒として扱う。							
金槌（小型ハンマー）	小型鈍器	1D6+1	1	25	1	金属1	6
バール	小型鈍器	1D6+2	1	25	2	金属1	10
説明：破壊可能なオブジェクトへの攻撃時、ダメージを2倍にする。							
警棒	小型鈍器	1D6+3	1	30	2	金属2	16
50センチまでのサイズの鈍器	小型鈍器	さまざま	1	さまざま	さまざま	金属3	さまざま
説明：50センチまでの様々な種類の小型の鈍器。 攻撃力・耐久力・重量・調達ポイントは「小さな棍棒」を基準にＧＭが決定する。							
クラフト小型鈍器	小型鈍器	1D4	1	10	2	—	—
説明：クラフトによって製作した小型鈍器。							

近接武器「大型鈍器」

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
大きな棍棒	大型鈍器	1D8	1	35	3	木材2	6
机や椅子などの家具	大型鈍器	1D8	1	20	さまざま	―	―
説明：耐久力が半分以下になると破損し、家具としての使用が不可能になる。重量は家具によってＧＭが決定する。							
木刀	大型鈍器・大型刃物	1D8	1	25	1	木材1	12
説明：〈大型刃物〉でも判定が可能。ただし、この武器で対象に【BS: 出血】を与えることはできない。							
木製バット	大型鈍器	1D8	1	25	1	木材1	8
説明：雑貨「釘・ネジ・ボルト」を重量１分消費することで釘バットを作製。１回の戦闘の攻撃力を［1D8+4］に変更する。この効果は戦闘開始前に処理をしておくか、戦闘中にメイン動作で効果を適用することができる。							
金属バット	大型鈍器	1D8+1	1	30	1	金属2	12
鉄パイプ	大型鈍器	1D8+2	1	40	4	金属3	15
50センチを超えるサイズの鈍器	大型鈍器	さまざま	1	さまざま	さまざま	金属2	さまざま
説明：50センチを超える様々な種類の大型の鈍器。攻撃力・耐久力・重量・調達ポイントは「大きな棍棒」を基準にＧＭが決定する。							
クラフト大型鈍器	大型鈍器	1D6	1	15	3	―	―
説明：クラフトによって製作した大型刃物。							

投擲専用武器

名称	分類	攻撃力	射程	耐久	重量	クラフト	調達P
ベアリング（パチンコ玉）	投擲	1	特殊	1	※1	―	5
説明：攻撃対象に［1］のダメージを与える。※ベアリング１～30個までをまとめて重量１とする。射程は投擲の達成値の半分の数値。							
投石（石と同様）	投擲	1D3	特殊	3	1	―	―
説明：射程は投擲の達成値の半分の数値。							
投げナイフ（ナイフと同様）	投擲	1D8	特殊	15	1	金属1	4
説明：射程は投擲の達成値の半分の数値。							
火炎瓶	投擲	2D10	特殊／範囲1	2	2	―	10
説明：使い捨て。射程は投擲の達成値の半分の数値。攻撃対象の地点から［範囲１］の対象に【BS: 火傷】を付与する。更に３ラウンドの間、その範囲に「炎上エリア」を形成し、この範囲に侵入したものに同様のダメージとＢＳを与える。（「侵入」とはこのエリアの「通過」も含む。ただし、飛行しているなど高所状態にある場合はダメージが発生しない）この炎上エリアに留まっている限り、再び対象にダメージが発生する。ダメージは侵入したキャラクターの手番終了時に発生させる。							
小型爆発物（グレネード）	投擲	3D10	特殊／範囲1	2	2	金属1	30
説明：使い捨て。射程は投擲の達成値の半分の数値。爆発物から［範囲１］の全ての対象にダメージを与える。【騒音】が発生する。							
スモークグレネード	投擲	―	特殊／範囲3	2	2	金属1	10
説明：使い捨て。煙を発生させる。射程は投擲の達成値の半分の数値。攻撃対象の地点から［範囲３］の対象の視界を遮る。この範囲にいる対象は【BS: 視界不良】を付与する。視覚で感知するクリーチャーにも有効。							
フラッシュグレネード	投擲	―	特殊／範囲1	2	2	金属1	15
説明：使い捨て。攻撃対象の地点から範囲１の対象に閃光による【BS: 視界不良】を付与する。射程は投擲の達成値の半分の数値。視覚で感知するクリーチャーにも有効。【騒音】が発生する。							
投げ縄（「ロープ」を使用）	投擲	―	特殊	1	1	布1	5
説明：命中者に【BS: 拘束】を与える。射程は投擲の達成値の半分の数値。探索道具「ロープ」を使用することで同じ効果を得られる。							
爆竹	投擲	―	特殊	1	1	―	10
説明：【騒音】が［1D3］発生する。射程は投擲の達成値の半分の数値。							
ペイントボール	投擲	―	特殊	1	1	―	5
説明：防犯用ペイントボール。命中した対象を特殊なインクで汚す。対象の〈隠密〉のレベルを半減する。射程は投擲の達成値の半分の数値。							
ボーラ	投擲	1D3	特殊	5	1	布1	10
説明：ロープの先端に球状のおもりを取り付けた狩猟武器。攻撃命中時【BS: 拘束】を付与。射程は投擲の達成値の半分の数値。							

遠距離武器

■ 遠距離武器データ表の見方

①名称	②分類	③攻撃力	④射程	⑤弾数	⑥弾薬種類	⑦射撃方法	⑧耐久	⑨重量	⑩クラフト	⑪調達P
9mm口径拳銃（全般）	小型銃	1D10+4	3	―	9mm	単発	20	2	金属2	20
⑫効果：9mm口径の小形銃全般。弾数は銃ごとに異なるが、最大でも15発とする。										

①名称　…　武器の名称です。
②分類　…　武器を扱う際に必要な技能名です。
③攻撃力　…　武器で攻撃を行う際の攻撃力です。
【特殊】と表記のあるものは、通常の攻撃力ではなく別途記載があります。
④射程　…　スクエアマップを用いた本格戦闘の際の武器の射程と攻撃が及ぶ範囲が記載されています。
⑤弾数　…　武器に装填できる弾薬の数です。
⑥弾薬種類　…　武器で使用する弾薬の種類です。
⑦射撃方法　…　武器で行える射撃方法です。それぞれ、単発・３点（３点バースト）・フル（フルオート）と省略しています。
⑧耐久　…　武器の最大耐久力です。耐久力が［０］になるとその武器は破損します。
⑨重量　…　武器の重量です。
⑩クラフト　…　その武器を解体したときに得られるクラフト素材の種類と数です。空欄の場合は何も得られません。
【金属】は金属クラフト素材、【布】は布クラフト素材、【木材】は木材クラフト素材を表しています。
⑪調達Ｐ　…　武器を入手するときに必要な調達ポイントの額です。売却時は半額になります。
⑫説明　…　武器を装備することで発生する特殊な効果や、武器の説明がある場合に記述があります。

Pistol ピストル・ハンドガン

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
M37AW	小形銃	1D10+3	3	5	.38SP	単発	20	1	金属2	20
説明：アメリカ制の回転式拳銃。昨今では日本の警察官用拳銃として調達されN-NMB60に換わって配備されている。武器パーツ不可。										
N-NMB60	小型銃	1D10+3	3	5	.38SP	単発	20	1	金属2	30
説明：日本製の回転式拳銃。1960年代に日本の警察官用拳銃として調達され、現在も多数が運用されている。武器パーツ不可。										
P-M92	小型銃	1D10+4	3	15	9mm	単発	20	1	金属2	20
説明：イタリア製の自動拳銃。アメリカ軍を筆頭に世界中のあらゆる機関や軍隊で採用されている。										
SS-220	小型銃	1D10+4	3	9	9mm	単発	20	1	金属2	15
説明：スイスおよびドイツで開発された軍様式拳銃。日本の自衛隊でも９ｍｍ拳銃として採用された実績を持つ。										
.45口径小型拳銃（全般）	小型銃	1D10+6	3	―	.45ACP	単発	20	1	金属2	25
説明：.45口径の小形銃全般。弾数は銃ごとに異なるが、最大でも15発とする。										
デリンジャー	小型銃	1D10	1	2	.44マグナム	単発	15	1	金属1	20
説明：護身用の小型銃。武器パーツ不可。【メイン武器】として装備していなくても使用が可能。ただしその場合、武器ガードはできない。										
Toka33	小型銃	2D6	3	8	7.62ｍｍ	単発	20	1	金属2	18
説明：ソビエト製の旧式軍用拳銃。安全装置がなく暴発事故が起きやすいため扱いには注意が必用。										
クラフトハンドガン	小型銃	1D10	2	15	9mm	単発	10	1	―	―
説明：ピストルやハンドガンを模してクラフトで作成した武器。使用弾薬は9mm弾のみとなる。										

SMG サブマシンガン

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
9mm口径サブマシンガン（全般）	小型銃	2D10	4	30	9mm	単発／フル	25	2	金属3	35
説明：9mm口径のサブマシンガン全般。弾数は銃ごとに異なるが、最大でも30発とする。										
SMG-UZI	小型銃	2D10	3	30	9mm	単発／フル	20	2	金属3	30
説明：イスラエル製の短機関銃。およそ90カ国以上に輸出され、多くの機関で採用された。										
S-MP5	小型銃	2D10	4	30	9mm	単発／３点／フル	20	3	金属3	35
説明：特殊部隊、対テロ部隊などでも重用されるドイツ製短機関銃。										
クラフトサブマシンガン	小型銃	1D10+1D6	2	30	9mm	単発／フル	20	2	―	―
説明：サブマシンガンを模してクラフトで作成した武器。使用弾薬は9mm弾のみとなる。										

AR アサルトライフル

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
5.56 mm口径 AR 全般	大型銃	2D6+4	5	30	5.56mm	単発／フル	25	5	金属 5	40
効果：5.56mm 口径の小形銃全般。弾数は銃ごとに異なるが、最大でも 30 発とする。										
AR-16	大型銃	2D6+4	5	30	5.56mm	単発／3点	25	5	金属 5	30
効果：ブラックライフルの異名を持つアメリカ製のアサルトライフル。ベトナム戦争時に普及し、現在でも派生モデルが使用されている。										
AR-4	大型銃	2D6+4	5	30	5.56mm	単発／フル	25	5	金属 5	40
効果：アメリカ製のアサルトカービン。様々な派生モデルが存在し、拡張性も高く、現在のアメリカ軍兵士の大半が装備している。										
AK	大型銃	2D6+6	5	30	7.62mm	単発／フル	30	6	金属 5	30
効果：ソビエト製アサルトライフル。世界で最も使用された軍用銃としてギネス認定されるほど、世界中に普及している。										
クラフトアサルトライフル	大型銃	2D6	5	30	5.56mm	単発／フル	10	5	—	—
効果：アサルトライフルを模してクラフトで作成した武器。使用弾薬は 9mm 弾のみとなる。										

SG ショットガン

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
16 ゲージポンプ式 SG	大型銃	2D10+1	2	8	16 ゲージ	単発（全部位）	25	4	金属 2 木材 1	20
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。攻撃対象の全ての部位に攻撃が可能。										
12 ゲージポンプ式 SG	大型銃	2D10+2	2	8	12 ゲージ	単発（全部位）	25	4	金属 2 木材 1	25
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。攻撃対象の全ての部位に攻撃が可能、										
クラフトショットガン	大型銃	1D10+1D6	2	8	12 ゲージ	単発（全部位）	10	4	—	—
説明：クラフト専用、攻撃時に【装填動作】が必要。攻撃対象の全ての部位に攻撃が可能。使用弾薬は 12 ゲージ弾のみとなる。										

Bow 弓・クロスボウ

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
弓（和弓・竹弓）	弓・ボウ	1D10+3	3	1	矢	単発	10	1	木材 1	20
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。この武器使用時、命中判定のダイスの出目の［1］を 1 つ取り除く。 【騒音】が発生しない。カスタマイズ不可										
アーチェリー（洋弓）	弓・ボウ	1D10+3	3	1	矢	単発	30	4	金属 1	15
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。【騒音】が発生しない。										
クロスボウ（リカーブ）	弓・ボウ	1D10+3	3	1	ボルト	単発	40	3	金属 3	25
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。【騒音】が発生しない。										
クロスボウ （コンパウンド・滑車式）	弓・ボウ	1D10+6	3	1	ボルト	単発	40	4	金属 3	35
説明：攻撃時に【装填動作】が必要。【騒音】が発生しない。										
クラフト弓	弓・ボウ	1D10+1	3	1	矢	単発	5	1	—	—
説明：クラフト専用、【装填動作】が必要。【騒音】が発生しない。カスタマイズ不可										
クラフトクロスボウ	弓・ボウ	1D10	2	1	矢	単発	15	3	—	—
説明：クラフト専用、攻撃時に【装填動作】が必要。【騒音】が発生しない。										

特殊遠距離武器 / 爆発物

名称	分類	攻撃力	射程	弾数	弾薬種類	射撃方法	耐久	重量	クラフト	調達P
小型爆発物 （グレネードなど）	投擲	3D10	範囲 1	—	—	特殊	2	2	金属 1	30
効果：爆発物（爆発地点）から範囲 1 の全ての対象にダメージを与える。										
中型爆発物 （ダイナマイトなど）	投擲	6D10	範囲 2	—	—	特殊	2	3	金属 1	50
効果：爆発物（爆発地点）から範囲 2 の全ての対象にダメージを与える。										

防具

キャラクターの身を守るものが防具です。防具にはそれぞれ**防御力**と**防御回数**が設定されています。
防御は装備できる箇所が決まっており、【頭】【体】【腕】【足】の 4 種類があります。
装備箇所 1 箇所につき 1 つの防具のみを装備でき、同名アイテムは 2 つ装備することはできません。

■ 防具データ表の見方

①名称	②装備箇所	③防御力	④防御可能回数	⑤重量	⑥クラフト	⑦調達P
格闘用ヘッドギア	頭	2	5	1	布 1	10
⑧説明：装備時〈格闘術〉のレベルが［1］上昇する。						

①名称　…　防具の名称です。
②装備箇所　…　防具を装備する際の装備箇所です。
③防御力　…　防具の防御力です。
④防御回数　…　防具で防御を行える最大防御可能回数の値です。この数値が［0］になると防具が破損します。
修理などで防御可能回数を回復させてもこの数値を上まわることはありません。
⑤重量　…　防具の重量です。
⑥クラフト　…　その防具を解体したときに得られるクラフト素材の種類と数です。空欄の場合は何も得られません。
【金属】は金属クラフト素材、【布】は布クラフト素材、【木材】は木材クラフト素材を表しています。
⑦調達P　…　防具を入手するときに必要な調達ポイントの額です。売却時は半額になります。
⑧説明　…　防具を装備することで発生する特殊な効果や、防具の説明がある場合に記載しています。

頭防具

名称	装備箇所	防御力	防御可能回数	重量	クラフト	調達P
帽子	頭	2	5	1	布 1	2
カウボーイハット	頭	2	5	1	布 1	8
説明：装備時、〈CHA〉の判定時にファンブルが発生しない。						
格闘用ヘッドギア	頭	2	5	1	布 1	10
説明：装備時〈格闘術〉のレベルが［1］上昇する。						
作業用安全ヘルメット	頭	3	5	2	金属 1	10
防災頭巾	頭	3	3	1	布 1	6
スポーツ用頭部防具	頭	4	5	2	金属 1	14
クラフト頭防具　1・2	頭	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま
説明：〈クラフト〉によって即席で作成された頭防具。						

体防具

名称	装備箇所	防御力	防御可能回数	重量	クラフト	調達P
ウイルス防護服	体	1	5	1	布 3	20
説明：感染度上昇時、その数値を半減する。						
胴着	体	1	5	1	布 1	10
説明：武道や格闘技などで着用される動きやすさを重視した衣類。 装備時、〈回避力〉の判定を 1 回の戦闘につき 1 回だけやり直すことができる。						
厚手のジャケット	体	2	5	1	布 1	4
スポーツ用ショルダーガード	体	3	5	2	布 2	10
チェストリグ	体	3	5	2	布 2	20
説明：装備時、銃の弾薬補充（リロード）がサブ動作で可能となる。						
スポーツ用ボディプロテクター	体	4	5	3	布 3	15
クラフト体防具　1・2	体	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま
説明：〈クラフト〉によって即席で作成された体防具。						

腕防具

名称	装備箇所	防御力	防御可能回数	重量	クラフト	調達P
革製手袋	腕	2	5	1	布1	4
エルボープロテクター	腕	3	5	1	布1	6
革製の籠手	腕	4	5	2	布1	10
ウッドシールド	腕	6	5	4	木材3	15
説明：装備時〈回避力〉のレベルが［1］減少する。装備時、片手がふさがるため大型の武器は装備できない。						
クラフト腕防具　1・2	腕	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま
説明：〈クラフト〉によって即席で作成された腕防具。						
即席シールド　1・2	腕	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま
説明：〈クラフト〉によって即席で作成されたシールド。						

足防具

名称	装備箇所	防御力	防御可能回数	重量	クラフト	調達P
ランニングシューズ	足	1	5	1	布1	10
説明：装備時、全力移動の移動力が［1］上昇する。						
革製ブーツ	足	2	5	1	布1	3
タクティカルブーツ	足	2	5	1	布1	15
説明：装備時〈MOV〉のレベルが［1］上昇する。						
安全靴	足	3	5	1	布1	6
クラフト足防具　1・2	足	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま	さまざま
説明：〈クラフト〉によって即席で作成された足防具。						

補助装備

キャラクターの能力を向上させたり、冒険の役に立つ効果を発揮するのが補助装備です。
その中でも【アクセサリー】は装備できる箇所が決まっており、【頭】【体】【足】【背中】の４種類があります。
装備箇所１箇所につき１つのアクセサリーを装備でき、同名アイテムは２つ装備することはできません。
なお、すでに装備箇所に防具を装備していても、アクセサリーは同じ箇所に装備することができます。
また、【武器パーツ】はメイン武器に装備することで、その武器の使用時に戦闘能力を向上することができます。
補助装備はアクセサリーと武器パーツで合わせて、合計「３つ」まで装備することができます。
これらに防御力や防御可能回数はありませんが、解体することでクラフト素材に変換することは可能です。

■ 補助装備データ表の見方

① 名称	② 装備箇所	③ 前提条件	④ ステータス補正	⑤ 重量	⑥ クラフト	⑦ 調達P
暗視ゴーグル	頭	－	－	2	金属3	30
⑧ 説明：暗闇による【BS: 視界不良】を無効化する。 しかし、フラッシュグレネードなどの急な閃光を見た場合、自らが【BS: 視界不良】を受ける。						

①名称　…　補助装備の名称です。
②装備箇所　…　補助装備を装備する際の装備箇所です。
③前提条件　…　補助装備を装備する際（効果を適用する際）の前提条件です。
④ステータス補正　…　補助装備を装備することでステータスに増減がある場合、数値を記載しています。
⑤重量　…　補助装備の重量です。
⑥クラフト　…　補助装備を解体したときに得られるクラフト素材の種類と数です。
空欄の場合は何も得られません。
【金属】は金属クラフト素材、【布】は布クラフト素材、【木材】は木材クラフト素材を表しています。
⑦調達P　…　補助装備を入手するときに必要な調達ポイントの額です。売却時は半額になります。
⑧説明　…　この補助装備を装備することで発生する特殊な効果や、説明がある場合に記載しています。

補助装備：アクセサリー

名称	装備箇所	前提条件	ステータス補正	重量	クラフト	調達P
暗視ゴーグル	頭	－	－	2	金属3	30
説明：暗闇による【BS: 視界不良】を無効化する。 しかし、フラッシュグレネードなどの急な閃光を見た場合、自らが【BS: 視界不良】を受ける。						
ガスマスク	頭	－	〈PER〉－1	1	布1	30
説明：有毒な気体の体内への侵入を防ぎ、侵入が不可能なエリアでも活動が可能になる。						
仮面（ホッケーマスクなど）	頭	－	－	1	金属1	4
説明：装備しているだけで正体の隠匿効果がある。他者から〈真意看破〉を受ける際、相手のレベルを半減する。						
眼帯	頭	－	－	1	布1	4
説明：急な閃光による【BS: 視界不良】を受けたとき、ＢＳレベルを［1］減少する。						
ゴーグル	頭	－	－	1	金属1	6
説明：砂塵や埃などが原因の【BS: 視界不良】を無効化する。						
サングラス	頭	－	－	1	金属1	5
説明：急な閃光による【BS: 視界不良】を受けたとき、ＢＳレベルを半減する。						
シュノーケル	頭	－	－	1	金属1	10
説明：装備時、〈水泳〉の判定失敗時、再判定が一度だけ可能になる。						
シュマグ（アフガンストール）	頭	－	－	1	布2	4
説明：大型のスカーフ、顔を覆えば正体の隠匿効果がある。他者から〈真意看破〉を受ける際、相手のレベルを半減する。						
バラクラバ	頭	－	〈CHA〉－1	1	布1	4
説明：目だし帽、装備しているだけで正体の隠匿効果がある。他者から〈真意看破〉を受ける際、相手のレベルを半減する。						
ヘッドライト	頭	－	－	1	金属1	10
説明：直線射程３スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。						
ミリタリーヘッドセット	頭	－	－	2	金属1	30
説明：装備時、自らの放つ銃声音を軽減し、周囲の足音や物音を増幅して集音する効果を持つ。 音を感知する判定を行う際は〈PER〉のレベルを［1］する。						
ガンホルスター	体	－	－	1	布1	15
説明：ピストルタイプの小型銃を１つ収納できる。サブ動作で、メイン武器への装備と手に持っている武器の収納が可能になる。						
ギリースーツ	体	－	〈回避力〉－1	1	布3	15
説明：装備時〈回避力〉のレベルが［1］減少するが、屋外での〈隠密〉のレベルが［2］上昇する。						
グレネードポーチ	体	－	－	1	布1	10
説明：グレネードと名のつく投擲物をサブ動作を使わず装備可能。グレネードは３個まで装着可能。						
ショルダーバック	体	－	－	－	布1	10
説明：所持可能総重量が［5］上昇する。						
マガジンポーチ（弾薬ポーチ）	体	－	－	－	布1	15
説明：銃の弾薬補充時、〈手さばき〉でクリティカルが発生すると「サブ動作」として扱う。（既にサブ動作行動済みでも可能）						
バックパック Sサイズ	背中	－	〈回避力〉－1	－	布2	15
説明：所持可能総重量が［10］上昇する。						
バックパック Mサイズ	背中	－	〈回避力〉－2	－	布4	20
説明：所持可能総重量が［15］上昇する。						
マント・外套	背中	－	－	1	布	10
説明：装備時、回避判定にファンブルで失敗した場合、１シナリオに１度だけ判定をやり直すことができる。						
矢筒（背中）	背中	－	－	2	布2	20
説明：矢・ボルトの装填動作時、サブ動作を使わずに装填が可能。						

弾薬

弾薬は〈小型銃〉〈大型銃〉〈弓・ボウ〉や特定の乗り物の固定武器で攻撃を行う際に消費するアイテムです。
弾薬の多くは複数をまとめて重量１とし、表記されている数までは何発持っていても重量１となります。
　例：5.56mm 弾を 12 発持っていた。　→　重量１
また、弾薬を解体してクラフト素材にすることも可能ですが、その場合は表記されている数を解体する必要があります。
　例：5.56mm 弾を 35 発持っていた。　→　30 発解体して金属クラフト素材を１つ得る。５発は弾薬として残る。

名称	重量	クラフト	調達 P
5.56mm 弾	1（30 発までは重量 1）	金属 1（30 発で数 1 つ）	5
7.62mm 弾	1（20 発までは重量 1）	金属 1（20 発で数 1 つ）	5
9 mm 弾	1（40 発までは重量 1）	金属 1（40 発で数 1 つ）	5
.45ACP	1（30 発までは重量 1）	金属 1（30 発で数 1 つ）	5
.44 マグナム弾	1（20 発までは重量 1）	金属 1（20 発で数 1 つ）	5
.38SP 弾	1（30 発までは重量 1）	金属 1（30 発で数 1 つ）	5
12.7mm 弾	1（10 発までは重量 1）	金属 1（10 発で数 1 つ）	5
5.7mm 弾	1（30 発までは重量 1）	金属 1（30 発で数 1 つ）	5
ショットガンゲージ（12G / 16G / 20G）	1（12 発までは重量 1）	金属 1（12 発で数 1 つ）	5
矢（弓用）	1（10 本までは重量 1）	木材 1（10 発で数 1 つ）	5
ボルト（クロスボウ用矢）	1（５本までは重量 1）	金属 1（５発で数 1 つ）	5
ベアリング（パチンコ玉）	1（30 発までは重量 1）	金属 1（30 発で数 1 つ）	2
RPG-7S 専用弾頭	1	金属 2	20
火炎放射器専用燃料	1	―	10
説明：１つで３ラウンド使用可能。			
グレネード弾（催涙弾）	1	金属 2	10
説明：着弾点から範囲１の全ての対象に【BS: 錯乱】【BS: 視界不良】を付与する。			
グレネード弾（焼夷弾）	1	金属 2	20
説明：着弾点から範囲１の全ての対象に［2D10］のダメージと【BS: 火傷】を付与する。 更に３ラウンドの間、この範囲にいる対象にダメージを与える。			
グレネード弾（発煙弾）	1	金属 2	10
説明：着弾点から範囲３に存在する全ての対象に【BS: 視界不良】を付与する。この範囲外では【BS: 視界不良】を解除する。			
グレネード弾（榴弾）	1	金属 2	20
説明：着弾点から範囲１の全ての対象に［3D10］のダメージを与える。			
ゴム弾	1（20 発までは重量 1）	―	5
説明：全ての銃で使用が可能。この弾薬を使用した攻撃では相手のＨＰを［１］までしか減らすことができない。			
戦車主砲用弾頭	1	金属 5	20
説明：戦車の主砲用専用弾。着弾点から範囲１の全ての対象に［3D10］のダメージを与える。			

クラフト素材

クラフト素材は〈クラフト〉で即席の武器やアイテムを製作するときに使用するアイテムです。
機械のパーツや木材のフレームなど素材によって色々な形状があります。
基本的にクラフト以外の使い道はありませんが、拠点の拡張やシナリオアイテムとして必用になることがあります。
クラフト素材はアイテムを解体したり、戦利品獲得判定、シナリオの指定がある場合に入手することができます。

名称	重量	クラフト	調達 P
金属クラフト素材	1	―	―
説明：機械のジャンクパーツや金属片などクラフトに転用することができる金属製の素材です。			
布クラフト素材	1	―	―
説明：革製品や布地や紐、化学繊維などクラフトに転用することができる布の素材です。			
木材クラフト素材	1	―	―
説明：木の角材や木製フレームなどクラフトに転用することができる木材の素材です。			

消耗品

消耗品は基本的に一度使用すると消失しゲームから除外されるアイテムです。

名称	重量	クラフト	調達 P
薬草	1	―	2
説明：ＨＰを［5］回復する。このアイテムは戦闘中には使用できない。			
鎮痛薬	1	―	5
説明：ＨＰを［10］回復する。更に回復値に〈医学〉の現在レベルの数値を加える。			
止血剤	1	―	10
説明：ＨＰを［10］回復する。更に回復値に〈医学〉の現在レベルの数値を加える。また【BS: 出血】を即座に解除する。			
医療キット	2	―	20
説明：ＨＰを［20］回復する。更に回復値に〈医学〉の現在レベルの数値を加える。また【BS: 出血】を即座に解除する。			
栄養サプリメント	1	―	10
説明：現在感染度を［5］回復する。			
漢方薬	1	―	20
説明：現在感染度を〈医学〉の現在レベルの数値回復する。			
抗生物質	1	―	40
説明：現在感染度［10］回復、更に回復値に〈医学〉の現在レベルの数値を加える。			
抗ウイルス薬	1	―	60
説明：現在感染度を［20］回復、更に回復値に〈医学〉の現在レベルの数値を加える。			
ワクチン	1	―	50
説明：使用した瞬間から全ての感染度上昇の値を半減する。この効果はアイテムを使用したシナリオ中のみ有効。			
AED（自動体外式除細動器）	3	金属 3	80
説明：死亡したキャラクターに対して使用時、〈LUK〉でクリティカルが発生すると HP が［１］で蘇生することができる。 １シナリオに１回だけ使用ができる。ただし、死亡時に変異を起こしたキャラクターに対しては使用できない。			
アドレナリン注射	1	―	30
説明：【BS: 瀕死】を即座に解除し、HP を［10］回復する。			
解毒薬	1	―	5
説明：【BS：毒】を即座に解除する。			
精神安定剤	1	―	5
説明：【BS: 錯乱】を即座に解除する。			
軟膏薬	1	―	5
説明：【BS: 火傷】【BS: 凍傷】を即座に解除する。			
包帯	1	布 1	4
説明：【BS: 出血】を即座に解除する。			
目薬	1	―	3
説明：暗闇や強烈な閃光によるもの以外の【BS: 視界不良】を即座に解除する。			
オイル燃料	1	―	5
説明：オイル燃料を必要とするアイテムの使用時に必用。			
ガソリンオイル混合燃料	1	―	10
説明：ガソリンオイル混合燃料を必要とするアイテムの使用時に必要。			
ガソリン燃料（乗り物の燃料）	1	―	20
説明：車や乗り物を動かすのに必要。重量［１］で約 20km 稼動する。			
航空機専用燃料（乗り物の燃料）	1	―	50
説明：航空機など専用の燃料を必要とする乗り物を動かすのに必用。重量［１］で約１時間の稼動が可能。			
火薬（ガンパウダー）	1	―	5
説明：銃弾の発射薬や花火の打ち上げの発射薬に使われたり、様々な使用方法がある。			
電池	1	金属 1	5
説明：電池を必要とするアイテムの使用時に必用。			
電池（大型バッテリー）	3	金属 2	20
説明：大型バッテリーを必要とするアイテムの使用時に必要。			
保存食	1	―	5
説明：缶詰や密封された食料など日持ちのする食料。重量［1］で３日分。			

消耗品（罠）

■ 補助装備データ表の見方

① 名称	② 攻撃力	③ 射程	④ 持続時間	⑤ 再利用	⑥ 耐久	⑦ 重量	⑧ クラフト	⑨ 調達 P
簡易バリケード	―	―	永続	○	10	5	木材 1	5
⑩ 説明：スクエア 1 つを侵入できないエリアとして封鎖する。								

①名称　…　罠の名称です。
②攻撃力　…　罠が与えるダメージやＢＳの効果です。
　【特殊】と表記のあるものは、通常の攻撃力ではなく別途記載があります。
③射程　…　スクエアマップを用いた本格戦闘の際の武器の射程と攻撃が及ぶ範囲が記載されています。
　スクエアと表記がある場合は罠が設置されたスクエアにキャラクターが侵入することで作動します。
④持続時間　…　罠の効果が持続する時間です。１回と表記があるものは１回作動すると効果を失います。
　永続と表記のあるものは、罠が破壊されるか使用不可能な状態になるまで効果を持続し続けます。
⑤再利用　…　一度作動した罠が再び利用可能かどうかを表しています。「○」は回収後、再び設置することで利用可能です。
　「×」と表記されているものは作動後消滅し、ゲームから除外されます。
⑥耐久　…　罠の耐久力（耐久回数）です。耐久力が［0］になるとその罠は消滅し、ゲームから除外されます。
⑦重量　…　罠の重量です。
⑧クラフト　…　その武器を解体したときに得られるクラフト素材の種類と数です。空欄の場合は何も得られません。
　【金属】は金属クラフト素材、【布】は布クラフト素材、【木材】は木材クラフト素材を表しています。
⑨調達Ｐ　…　罠を入手するときに必要な調達ポイントの額です。売却時は半額になります。
⑩説明　…　罠を装備することで発生する特殊な効果や、罠の説明がある場合に記述があります。

名称	攻撃力	射程	持続時間	再利用	耐久	重量	クラフト	調達Ｐ
簡易バリケード	―	―	永続	○	10（5）	5	木材 1	5
説明：スクエア 1 つを侵入できないエリアとして封鎖する。								
デコイ	―	戦場全体	永続	○	10（5）	5	布 1	10
説明：ラウンド終了時に【騒音】を発生させる。音を出したり発光して敵の気を引く。								
捕獲網	BS: 拘束	スクエア	1 回	○	2（1）	2	布 1	10
明：設置されたスクエアにキャラクターが侵入すると発動し攻撃する。（移動を完了していなくても良い）								
有刺鉄線柵	1D3	1	永続	○	10（5）	5	金属 1	10
説明：スクエア 1 つを侵入できないエリアとして封鎖する。								
電気柵	2D10	1	永続	○	10（5）	5	金属 1	20
説明：スクエア 1 つを侵入できないエリアとして封鎖する。キャラクターが隣接すると発動し攻撃する。（移動を完了していなくても良い）電源がある環境でのみ効果を適用。								
落とし穴	BS: 転倒	スクエア	1 回	×	2（1）	―	―	―
説明：設置されたスクエアにキャラクターが侵入すると発動し攻撃する。（移動を完了していなくても良い）								
罠：落とし穴（竹槍・杭）	1D6・BS: 転倒	スクエア	1 回	×	2（1）	―	―	―
説明：設置されたスクエアにキャラクターが侵入すると発動し攻撃する。（移動を完了していなくても良い）								
トラバサミ	1D6	スクエア	1 回	○	4（2）	2	金属 1	10
説明：設置されたスクエアにキャラクターが侵入すると発動し攻撃する。（移動を完了していなくても良い）								
ブービートラップ（●●）	武器による	スクエア	1 回	×	2（1）	―	―	―
説明：武器をワイヤートラップに設置しその攻撃力適用する。素材に使用した武器は罠作動後破損して耐久力が［0］になる。								

探索道具

探索道具はサバイバーたちが冒険中に探索で使用することが想定される道具です。
通常の冒険時に利用できるもの以外にも、本来の使い道以外に戦闘中に効果を発揮するものもあります。
探索道具は通常、耐久力が設定されておらず、使用回数の限られているアイテム以外はゲームのシステム上では消失することはありません。ただし、何らかの理由でＧＭが消失すると判断した場合は破損したり消失する場合があります。

番号	名称	重量	クラフト	調達Ｐ
1	懐中電灯 タクティカル	1	金属 1	15
	説明：直線射程５スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。電池１つで１シナリオの間、使用が可能。			
2	懐中電灯 手持ち	1	金属 1	10
	説明：直線射程３スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。電池１つで１シナリオの間、使用が可能。			
3	建築現場用ライト	2	金属 2	20
	説明:建築現場で使用する設置型ライト。直線射程５スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。			
4	スマートフォン	1	金属 1	5
	説明：直線射程２スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。充電は約２４時間で切れ、再度使用するためには１時間の充電が必要。充電器とセット。			
5	たいまつ	1	木材 1	3
	説明：範囲３スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。１時間使用可能だが使い捨て。			
6	地図	1	―	20
	説明：レベル２以上の〈地理〉で技能判定を行う際、ファンブルしなくなる。			
7	ランタン	1	金属 1	20
	説明：範囲３スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。オイル燃料１で約６時間稼動。			
8	ランタン（バッテリー制）	1	金属 1	30
	説明：範囲３スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。電池１つで約 24 時間稼動。			
9	ＩＣレコーダー	1	金属 1	15
	説明：音声を録音するための装置。電池１つで１シナリオの間、使用が可能。			
10	アルミ製保温シート	1	―	5
	説明：かぶって寒さをしのいだり、用途は様々。			
11	携帯のこぎり	1	金属 1	15
	説明：携帯型の簡易的なのこぎり。 所持時、破壊可能な「木製のオブジェクト」への攻撃時のダメージを２倍にする。			
12	携帯用浄水器	1	―	30
	説明：川や池のにごった水を飲用可能な状態に浄水するための簡易的な携帯浄水キット。			
13	携帯ラジオ（電池式）	2	金属 1	5
	説明：電池式小型ラジオ。電波２つで約１週間の間、使用が可能。			
14	ガイガーカウンター（放射線測定器）	3	金属 2	20
	説明：放射線量を測ることができる装置。電池１つで約１日使用が可能。			
15	ジャッジメントデイの記事	1	―	30
	説明：ジャッジメントデイの１週間前後に発刊された資料的価値の高い新聞や雑誌記事。			
16	ソーイングセット	1	―	5
	説明：針や糸などの裁縫道具。布クラフト素材が必要なアイテムを〈クラフト〉で作成する時、ダイスの出目で［1］が出た場合、１つだけそれを除外する。この効果は１シナリオ１回のみ適用可能。			
17	ライター	1	―	4
	説明：自分から周囲２スクエアまでの暗闇による【BS: 視界不良】のペナルティを打ち消す。１シナリオで消費。			
18	ルーペ	1	―	10
	説明：拡大鏡。手元の小さな文字を読みやすくしたり、小さな物を観察することができる。			
19	ロープ	1（５ｍまでは重量１）	布 1	5
	説明：丈夫でしっかりしたロープ。５メートルごとに重量１の重さになる。			
20	ワイヤー	1（２ｍまでは重量１）	金属 1	10
	説明：金属製のワイヤー。２メートルごとに重量１の重さになる。			

ギフト

**ギフトはキャラクターの特殊な才能や特技のことで
取得することで冒険や戦闘中にさまざまな効果が発生する。
『RoD』の世界で生き抜くには「ギフト」の取得が必須となるだろう。**

キャラクターが取得することができるギフトの一覧表です。ギフトはそれぞれ以下の６つの種類に分かれています。

・基本汎用ギフト	・上級汎用ギフト
・基本戦闘系ギフト	・上級戦闘系ギフト
・基本技能系ギフト	・上級技能系ギフト

各ギフトはギフト取得枠が解放されている状態で、必要経験点を消費することで取得することができ、ギフトで設定された効果を冒険や戦闘中に適用することができるようになります。体験版ではそれぞれ基本ギフトの一部のみを記載しています。製品版では 150 種類以上のギフトが存在します。

ギフト表の読み方

①	受け継ぐ遺志
② 必要経験点	2
③ 簡易戦闘	—
④ 取得条件	—
⑤	形見のアイテムを使った技能判定時にはレベルが［1］上昇する。
⑥	私は一人じゃない！…だから怖くはないわ。彼の心はうも一緒だから！

①ギフトの名称です。
②ギフトを取得する際に必要な経験点の数値です。
③このギフトが簡易戦闘の際にも使用できるかどうかを表しています。不可能な場合は「×」と表記されます。
④ギフトを取得する際に条件があるものはその条件が書かれています。
⑤ギフトの効果や能力の説明です。
⑥『RoD』の世界観を表すフレーバーテキストです。

基本汎用ギフト

基本汎用ギフトはシナリオ全体を通して、さまざまな場面で使用することできるギフトです。取得しているだけで効果が発生するものや、特定の判定方法のときに効果を適用するものがあります。

受け継ぐ遺志

必要経験点	2
簡易戦闘	—
取得条件	—

【形見のアイテム】を使った技能判定時に、技能判定の現在レベルが［2］上昇する。

私は一人じゃない！…だから怖くはないわ。彼の心はうも一緒だから！

重ね着

必要経験点	3
簡易戦闘	－
取得条件	－

【補助装備：アクセサリー】を装備するとき、同じ装備箇所のものを装備してもよい。
これによりステータス補正が複数発生する場合は、それらを全て適用する。
ただし、同名のアイテムを複数装備することはできない。

うまく工夫すれば周時につけられるんじゃないかなって思ったんだけど…。どうかな…？似合ってる？

九死に一生

必要経験点	5
簡易戦闘	－
取得条件	－

【BS: 瀕死】を受けてＢＳレベルを決定する際、絶対にレベルが［10］にならない。
ダイスの出目で［10］が出た場合は、それを振り直す。

今まで何度も死にかけたわ…。もうこんな生活…嫌よ…。

凶悪犯罪者

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

このギフト取得時にハリウッドポイントを１つ消費し、自身の［〈LUK〉×５］の数値以下の調達ポイントの武器を１つ選んで、無料で取得する。（遠距離武器の場合は装填数の弾薬込みで入手する）
消費したハリウッドポイントはこのセッション中は回復しない。

力のみが全てを支配する…こういう世界が来るのを待ってたんだよぉ！！オラァ！これからは俺が法律だぁ！！

護身武器

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

このギフト取得時に自身の［〈LUK〉×５］の数値以下の調達ポイントの【小型武器】を１つ選んで、無料で取得する。
ただし、小型銃を選ぶ際、武器の種類が「ＳＭＧ（サブマシンガン）」の中から選ぶことはできない。（遠距離武器の場合は装填数の弾薬込みで入手する）

暴漢対策に持ち歩いてた武器がこんなときに役に立つなんて思わなかったわ。

サイレントアクション

必要経験点	5
簡易戦闘	－
取得条件	－

なんらかの理由で【騒音】が発生する場合、それを無効化する。
この効果は〈隠密〉の現在レベルの回数まで適用することができる。

静かに…物音をたてずに…そっとだ…！

タフネス

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

自身のＢＳを治療する時に、なんらかの判定を行う場合、その目標値を半分にする。

例：【BS: 出血】を治療するための目標値が［５］効果で目標値が半減し［３］で治療できる。

子供の頃から生傷が絶えないんだけど、不思議と大怪我だけはしないんだよねぇ。

定期健診

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

シナリオ終了時に、キャラクターが生存している場合、感染度を［2D10％］減少し〈医学〉で治療可能な全ての現在受けているＢＳを解除する。

常にベストの健康状態を保つのがこの世界で生き残るコツさ。

デジャヴュ

必要経験点	2
簡易戦闘	—
取得条件	—

シナリオ中でリンクトラックの発見条件に、何らかの判定が必要な場合、その判定を失敗したとしても、もう一度やり直すことができる。
また、シナリオ開始時にＧＭに対して、リンクトラック発見条件となる技能の種類を質問することができる。

この光景…どこかで見たような…あぁきっと似たような映画を昔見たのね。そうに違いないわ。

天に愛されし者

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

リンクトラック発見時、自身のＨＰか現在感染度を［1D10］回復することができる。

神は俺に言っている。ここでリヴァイターになるべき人間ではないと！

ハイエナ

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

戦利品獲得判定時、一度決定したアイテム表を却下し、再度、ダイス判定で新たなアイテム表を選ぶことができる。
この効果は１回の戦利品獲得判定において１回のみ効果を適用できる。

さあ、さっさと目的のブツを違ってんずらさせてもらうとするぜ。この辺りはリヴァイターの巣窟だからな。

必要最低限の成果

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

何らかの判定やＢＳの効果で行為判定のレベルが［Lv ０］より少なくなった場合でも、自動失敗とならずに［Lv ０］で判定できる。

例：〈回避力〉Lv １にペナルティが発生し、レベルが［２］減少した。本来ならレベルがマイナスになり振るダイスが無くなるので自動失敗だが、ギフトの効果で［Lv ０］で判定を行う。

ベストな結果は出せないかもしれないが、やれるだけはやってみよう…。

秘密のポケット

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

キャラクターの所持可能総重量を即座に［15］上昇する。
この効果は【秘密のバッグ】と同時に適用することができる。

気づいてなかったようだなぁ？マヌケめ！このベストの内側にもポケットがついてたんだよ！

免疫機能

必要経験点	2
簡易戦闘	—
取得条件	—

１シナリオに１回だけ感染度上昇を完全に免れる。

そういえば、今まで奴らの返り血を何度も浴びてきたが…そのことが何か関係しているのか？

もしもの備え

必要経験点	5
簡易戦闘	—
取得条件	—

シナリオ開始時にアイテム【鎮痛薬】と【包帯】を１つずつ手に入れる。
これは新たなシナリオで遊ぶたびに効果を適用する。

常に鞄に入れてるよ。あって困るものじゃないだろう？

基本戦闘系ギフト

基本戦闘系ギフトは主に戦闘場面での使用が想定されるギフトです。ただし特別な記載がない場合は、戦闘以外の場面であっても、ギフトの効果を適用することができます。

アサシンアタック

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

【ふいうち】による攻撃成功時、攻撃力に〈隠密〉の現在レベルの数値を追加ダメージとして加える。

初撃を確実に当てる。それだけだ。簡単だろ？

アドバイス

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

戦闘のラウンド開始時に、自分の行動力と仲間の行動力を入れ替えることができる。

この効果はキャラクターの手番に含まない。

俺の言うとおりに動いてくれれば問題ない！その命預かった！

韋駄天

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	－		

戦闘中の全力移動力を［通常移動力×２］に常に変更する。

簡易戦闘時はこの効果は発生しない。

これでも以前は陸上の強化選手だったんで、走りには自信あるっすよ？

押し出し

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	〈STR〉Lv ５以上		

戦闘中に攻撃が対象に命中した場合、対象を１スクエア後方に移動させ、自らのキャラクターの位置を、その攻撃対象が直前まで存在していた位置に押し出すように移動する。

ただし、攻撃対象の後方が塞がっているなどして、攻撃対象の移動ができない場合はこの効果を適用できない。この移動によって、サブ動作が消費されることはない。

はっけよーい！のこったのこった！

紙一重

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	キャラクターの回避力が Lv １以上		

回避を複数行いペナルティが発生したとしても、回避力が［Lv １］を下回らない。
（必ず Lv １で回避判定を行うことができる）

なんか！？さっきから、私ばかりリヴァイターに狙われてる気がするんですけどぉ…！？気のせいですかぁ…っ！？

幸運のお守り

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

回避失敗時、一度だけダメージとＢＳの効果を完全に無効化する。

この効果は１シナリオに１回のみ適用することができる。

これがたまたま路肩のゲットに入ってたから助かったのか…。よし、これからはこのペンダントが僕の幸運のお守りだ。

高所戦闘得意

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	－		

自身が【高所状態】にあるとき、低所への攻撃判定のレベルを更に［１］上昇する。

簡易戦闘時はこの効果を適用できない。

高いところに登る理由は単純さ、奴らの頭を狙いやすい、そういうこと。

剛力

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	－		

近接戦闘系技能で敵に攻撃し、クリティカルが発生した場合、攻撃対象を１スクエア後方に強制移動させる。

移動先に障害物や別のキャラクターが存在し攻撃対象が移動出来ない場合、それに激突したものとして［1D6］のダメージを与える。これは激突された側にも同様のダメージが発生する。この効果は簡易戦闘時は適用しない。

この腕え抜かれた丸太のように逞しい筋肉。これが奴らを粉砕するのだ！

コンビネーション攻撃

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

〈格闘術〉でメイン動作による攻撃を行った際、射程内の対象にもう一度〈格闘術〉による攻撃を行う。

【二刀流】や【二丁拳銃】で攻撃を行っている場合は、この効果を適用できない。

ワンツー！ワンツー！

サブミッションマスター

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

〈格闘術〉の【関節技・組みつき】での攻撃時、与えるダメージを自身の〈STR〉の現在レベルの数値に変更する。

生きた人間相手なら一度組みついてしまえばこっちのものよ。なにせ体が デカいからね、ちょっとやそっとじゃ逃げられないよ。

助走攻撃

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

通常移動後に近接戦闘系技能による攻撃を行った場合、〈MOV〉のレベルの数値を追加ダメージとして与える。

ただし、既に隣接している状態の対象には、このラウンド中に移動を伴う攻撃を行ったとしても効果を適用できない。（斜めに攻撃が行える場合は、斜めに位置する対象も隣接とみなす）

この俺が助走つけてブン殴るレベル。それくらいブチギレてるってこと。わかる？

スクエア突破不可

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	－		

このキャラクターの存在するスクエアはいかなるキャラクターもスクエア突破することができない。（敵・味方問わず突破できない）

ただし、このギフトで【スクエア突破○】の効果を持つキャラクターのスクエア突破を阻止することはできない。

簡易戦闘時はこの効果は発生しない。

ダメだ…！あんな数のリヴァイターの群れを突破できるはずがない！遠回りになるが迂回するしかない！

スクエア突破○

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	－		

スクエア突破を行う際、移動力［１］で通過することができる。（ただしキャラクターがいる場所には立ち止まれない）

また、【スクエア突破不可】を持つキャラクターに対してもスクエア突破を行うことができる。

簡易戦闘時はこの効果は発生しない。

よく見ると奴らの動きには癖がある。それを見極めればこの数の群れでも突破は可能だ！

スピードセッティング

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

メイン武器の武器を持ち替えたとき、【補助装備：武器パーツ】の効果を、持ち替えた武器にもそのまま適用する。

ただし、持ち替えた武器が近接武器の場合など、武器パーツの効果を適用できない武器の場合は、この効果は発生しない。

細かい調整は後だ！とりあえず使えればいい！

精密射撃

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

遠距離戦闘系技能を用いた攻撃の命中判定時、ダイスの出目で［１］が出た場合、１つだけ振り直すことができる。

この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

フロントとリアサイトが一直線に並ぶように標的を狙う。あとは静かにトリガーを引くだけだ。

戦術眼

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	〈INT〉Lv ５以上		

戦闘中、自身の行動力以下であれば好きなタイミングで手番の開始が可能になる。

まずは戦場の状態を見極めろ。そしてベストのタイミングで動け！

先手必勝

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

戦闘開始時、最初の１戦闘ラウンドだけは行動力の数値に限らず１番最初に行動することができる。

この効果は１シナリオに何回でも、戦闘の回数だけ適用することができる。同じギフトを複数のキャラクターが所持する場合は、その中で行動力の高い者が先に行動する。

とにかく先にやっちまえ！！考えるのは後だ！

戦闘狂

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

戦闘中、自らの攻撃で敵対関係にあるキャラクターのＨＰを［０］にした場合、即座に〈VIT〉の現在レベル分のＨＰ回復を行う。

純粋に生物の生存能力が一番優秀なものだけが生き残る…。俺にとってはいい時代になったものだ。

弾道学

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	〈INT〉Lv ３以上		

〈投擲〉の技能判定時、障害物ペナルティを無効にし、射程内の死角に潜んだ対象にも通常通り攻撃が可能となる。

ただし、屋内や屋外であっても「低い天井」のある場所で戦闘を行う場合はこの効果を適用できない。

カタパルトや投石器ってあるどころやっぱ誰を攻めるならアレでしょ。つうわけで、奴らの本拠地攻めの第一希望としてあげときます。

力持ち

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

【BS：重量オーバー】になる場合、〈STR〉の現在レベルの数値までのラウンドが経過するまでは、【BS：重量オーバー】を受けていないものとして行動ができる。

例：〈STR〉の Lv ５の場合、ＢＳ付与時から５ラウンド経過するまでは【BS 重量オーバー】の効果が発生しない。

学生時代、ウェイトリフティングやってました。力には自信があります！

致命傷回避

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

敵の攻撃でクリティカルが発生し、その攻撃をＰＣが受けた場合、与えられるダメージを「その攻撃で発生する最大ダメージ」ではなく、ＧＭのダイスロールで決定する。

クソッ！避けられなかった！でも、致命傷は避けられたぜ…。

猪突猛進

必要経験点	8	簡易戦闘	×
取得条件	－		

１ラウンドに１回、スクエア突破を行うとき、通過した場所に存在するキャラクター１体に〈STR〉の現在レベル分のダメージを与えても良い。対象となるキャラクターが複数存在する場合は任意の１体を選ぶ。このダメージは回避することはできないが、武器ガードや防具で軽減することができ、【かばう】の対象にもできる。

簡易戦闘時はこの効果を適用できない。

スピードがのってるぶん威力も半端ない。巻き込まれたら無事じゃ済まないぞ。気をつけろ。

的確な攻撃

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

自らの攻撃の命中判定でクリティカルが発生したとき、〈INT〉の現在レベルの数値を追加ダメージとして与える。

闇雲に攻撃しても体力の無駄だ。もっとも効果的な場所を狙って、そこを叩くんだ。

適所防御

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

防御する装備箇所が指定されている攻撃をＰＣが受けたとき、自分の望む部位の装備で防御することができる。

例：「頭割り」を受けた場合
本来は装備箇所「頭」の防具でのみ防御可能だが、別の部位の防具でも防御が可能となる

おっと危ない危ない！こういうこともあろうかと、足元を防具で固めておいたのだ！

毒耐性

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

戦闘中に【BS：毒】を受けた場合、ラウンド終了時に受ける感染度の上昇の値を半減する。

今まで食中毒とかにもなったことないな。そういえば…。もしかして、俺ってウイルスにも強い体質なんじゃ…！？

とどめの一撃

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

自らの攻撃で敵対するキャラクターのＨＰを［０］にした場合、【BS: 瀕死】を付与すると同時に【とどめを刺す】宣言を行い、即座に相手を死亡させる。
この効果は任意に発動しても良い。

命乞いをする彼をあざけ笑うように、その男は金属バットを思いっきり振り下ろしていた…。何度も何度も…。それが私が見た彼の最期の姿です…。

投げっぱなし

必要経験点	5	簡易戦闘	×
取得条件	—		

〈格闘術〉の【投げ技】での攻撃時、対象を現在地から任意の方向へ２スクエアまで移動させ、更に与えるダメージを２倍にする。
後方に壁や障害物・別のキャラクターが存在し、対象が移動できない場合、それに激突したものとして［1D6］のダメージを与える。これは激突された側にもダメージが発生する。
簡易戦闘時はこの効果を適用できない。

昔、友達がさ、こんな感じで投げられて壁から落ちて大怪我したのを思い出したよ。あいつ、まだ生きてんのかな？

盗人

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

戦闘中、倒していない対象に対しても〈手さばき〉に成功することで戦利品獲得判定を行うことができる。（対象１体につき１回まで）
対象はこれに対して〈AGI〉で対決判定を行う。この判定に成功した場合、同じ対象に対して戦闘終了後の戦利品獲得判定を試みることができなくなる。この判定に失敗した場合は何も獲得できない。

リヴァイターには必要ないものだろう？っていうわけで頂戴させていただくよ！

狙われにくい

必要経験点	5	簡易戦闘	－
取得条件	－		

このギフトを所持しているキャラクターが、敵の攻撃の射程内に存在し、同時に他のプレイヤーキャラクターが存在する場合、攻撃対象として選ばれにくくなる。
例：ＰＣ①とＰＣ②が敵の攻撃の射程内に存在し、ＰＣ①がこのギフトを所持している場合、ＧＭは攻撃の対象を選ぶ際、ＰＣ②を優先して攻撃対象に選ぶ）

ドッジボールで最後まで残るタイプでした。

バトルセンス（遠距離戦闘）

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

遠距離武器（銃・弓・ボウ）による攻撃時、技能判定のレベルを［1］上昇する。
ただし、このギフトで〈投擲〉のレベルを上昇させることはできない。

いいか？奴らと戦うとき、基本は「遠距離」よ。常に奴らとは一定の距離を取ること。「リスクを最大限減らす」これが生き残るコツだから！

バトルセンス（近接戦闘）

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

近接武器（格闘・刃物・鈍器）での攻撃時、技能判定のレベルを［1］上昇する。

いいか？奴らに対抗するとき、基本は「近接」だ。銃は音が出ちまうし、コスパも悪いからな。

バランス感覚抜群

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

「しゃがむ・伏せる・立ち上がる」の体勢変更を【サブ動作】ではなく【どちらでもない簡単な動作】として行えるようになる。

三半規管の機能が人一倍優秀なんですかね。電車の吊革持たずに立つのも得意でしたし。

武道の心得

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

近接戦闘系技能を用いた攻撃の命中判定時、ダイスの出目で［1］が出た場合、１つだけ振り直すことができる。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

武道においてもっとも大事なもの、それは「礼」奴らにはそれがちょっと欠けておるようだのぉ…。

ボディガード

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

【かばう】実行時、斜めの位置にいるキャラクターも対象にできる。（【斜め攻撃】を所持していなくても可能）
簡易戦闘時は隣の距離に位置する対象をかばうことができる。

ジャッジメントデイ以前は要人護衛の仕事をしていた。あぁ、つまり本職ってやつだ。

ラストスタンディング

必要経験点	5	簡易戦闘	—
取得条件	—		

自分が【BS: 瀕死】の状態で相手から【とどめを刺す】宣言を受けたとき、相手の攻撃の直前に割り込んで一度だけメイン武器で攻撃が可能となる。
この効果で相手を倒すか行動不能にし、攻撃を受けない場合「とどめを刺す」宣言を受けなかったものとして扱う。（この効果はラウンド中に既に行動を終えていても適用が可能）

とどめを刺す瞬間…最後の最後に油断してくれたなぁ…。ありがとよ…じゃあな！「クソほど」ぶっ飛びやがれ！

基本技能系ギフト

基本技能系ギフトは主に戦闘系技能以外の技能に関係するギフトです。
冒険や戦闘中に効果が発生し、有利に展開を進めることができます。

存在感が薄い

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈隠密〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

家族旅行に俺だけが忘れて出掛けられた。これ俺が小学生のときのエピソード。あり得ないだろ？

圧倒的身体能力

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈軽業〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

サル」が中学のときのニックネーム。実際、見ての通り木登りは得意だよ。

スイマー

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈水泳〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

実家の近くに綺麗な川が流れてて、昔はよくそこで泳いで遊んだものだ。そこを目指してみようか…。

超器用

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈手さばき〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

これは手品、指先が器用な人間ならトリックを理解してしまえば誰でもできる。教えてやろうか？

強肩

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈投擲〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

学生時代は野球をやってましたから、まぁ投げるのは得意ですよ。

安全運転

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈運転・操縦〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

まぁ、これでもわたし一応ゴールド免許だったものですから…。リヴァイターが急に飛び出してくるから事故には気をつけないとねぇ…。

動体視力抜群

必要経験点	3	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈運転・操縦〉〈騎乗〉時に攻撃や技能判定を行う場合、【走行中】による身体の動作を伴った行動にペナルティが発生しない。

よくやらなかった？電車に乗ってるときに書類の文字になんて書いてあるか、当てるゲーム。

鍵師

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈鍵開け〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

私、ジャッジメントデイ以前は「鍵の緊急サービス」なんかを主業としてまして、まぁ、この手の鍵開けは少々得意なんですね。あ、聞きましたよ。

メンテナンス

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈機械電気技術〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

機械ってのは手間暇かけて定期的に調整することで、長く使えるようになるもんだ。

ジョッキー

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈騎乗〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

ジャッジメントデイ以前はこれでもG1 レースを勝ってた騎手だったんですよぉ。

発明王

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈クラフト〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は１回の判定につき１回のみ行うことができる。

発明とは 99% の失敗と 1% の閃きである。そして、残った地球の総人口もかつての 1% いるかどうかだろう。

ウォッチャー

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈観察〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

不自然な点はないか？変わったことは？変化を見落とさない。見張としは如座に生命の危機に繋がるからな。肝に銘じておけ。

推理マニア

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈真意看破〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

ええ、推理小説は良く読んでましたよ。これだけ本があるんだ。人生で読みきれないくらい。なあに、時間はたっぷりある。

発掘家

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈捜索〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

家はゴミ屋敷に近いものだったけど、不思議にどこに何があるかはわかるんだよな。経験が活きてるねぇ。

地元民

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈地理〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

この辺のことなら路地の看板の内容まで、全て俺っちに任してくんな！さぁついてきな！

パパラッチ

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈追跡〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

スクープのためならどこまでも追いかけるよ。さて俺に何がお望みで？

名医

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈医学〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

私はしがないただの町医者ですよ。もちろん、この道 40 年だ。患者を救う自信はある。

勉強家

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈学問〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

受験勉強は役に立たないさ。だが、本当の学問は、人生において必ず役に立つ日がくる。そもそも役立つ立たないで学問をやっているのではないのです。

アウトドア派

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈自然野外知識〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

アニメの影響で始めたキャンプ術がこんなときに役にたつなんて！

動物博士

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈生物学〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

動物たちにも変異を起こすものがいるなんて！信じられないが現実なんだな…。

マシンガントーク

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

〈話術〉の技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。

相手に嫁らす暇を与えない。これが俺の交渉術。

巧みな技術

必要経験点	3	簡易戦闘	—
取得条件	—		

任意の技能 1 つを選び、技能レベルを［1］上昇する。このギフトの効果により技能レベルが［10］を上回っても良い。
このギフトは重複して取得することができる。

なんでもその道を極めれば必ず自分に返ってくるのさ。いい街でね。

技能訓練

必要経験点	2	簡易戦闘	—
取得条件	—		

任意の新たに創作で追加した技能 1 つを選ぶ。選んだ技能での技能判定時、ファンブルが発生しない。ファンブル発生時は全てのダイスを振りなおす。
この効果の適用は 1 回の判定につき 1 回のみ行うことができる。
このギフトは重複して、別の新たな技能を創作した際にも取得することができる。

技能は訓練を繰り返すことで必ず成長する。

エネミー

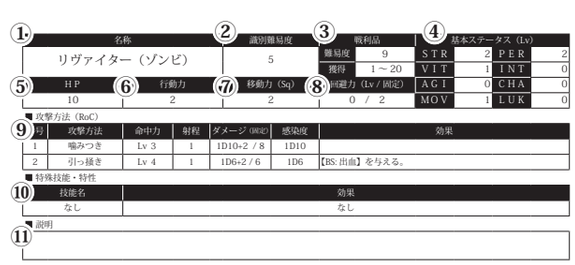
**エネミーはサバイバーたちの前に立ちはだかる強力な敵である。
リヴァイターをはじめとしたクリーチャ―
人為的に創造された可能性のある生物兵器
そして、同じ「人間」と…
さまざま敵がサバイバーたちの生命を狙う。**

エネミーとは

エネミー（敵）は『RoD』の世界観に登場する可能性のあるサバイバーたちにとって脅威の存在となるキャラクターのことで、リヴァイター（ゾンビ）をはじめとしたクリーチャ―や生物兵器などさまざまな種類が存在します。

また、エネミーには人間や野生動物、ロボット（兵器）のデータも存在しますので、シナリオの中でエネミーを登場させる場合、これらのデータを活用すると良いでしょう。

体験版ではサンプルシナリオに登場する可能性のあるエネミーのデータのみを記載しています。



■ エネミーデータ表の見方

①名称　…　エネミーの名称です。

②識別難易度　…　エネミーのデータを知るために必要な判定の難易度です。

③戦利品　…　エネミーを倒したときに戦利品獲得判定を行うときの目標値の難易度と、得られる可能性のあるアイテム表の番号です。（アイテム表は 81 ページを参照してください）

④基本ステータス　…　エネミーの基本ステータス（Lv）です。

⑤ＨＰ　…　エネミーのＨＰ（耐久力）です。

⑥行動力　…　エネミーの行動力です。
１ラウンド間に複数の行動をする場合は［6 / 2］などと複数の行動力が表記されます。

⑦移動力　…　エネミーの通常移動力です。数値のスクエア数、通常移動が可能です。

⑧回避力　…　エネミーの回避力（Lv）です。
後の数値は、固定の回避力でダイスを振らずに回避判定を行う際に使用します。

⑨攻撃方法　…　エネミーが行う攻撃です。それぞれ、攻撃の命中力（レベル）、射程、ダメージ、感染度が設定されており、攻撃が成功することで特殊な効果がある場合は、その説明が記載されています。
ＧＭは攻撃方法に迷ったら、表の番号を使用しダイスロールで攻撃方法を決定することもできます。

⑩特殊技能・特性　…　エネミーに特殊な技能や特性がある場合に詳細が記述されます。

⑪説明　…　エネミーの説明やフレーバーテキストです。
サブ部位があるエネミーはサブ部位のデータも併記されています。

リヴァイター（ReBiter / Reviter ）

未知のウイルスや細菌に感染し死亡してしまった後に蘇った人間たちの総称です。
リヴァイターたちにもさまざまな種類がおり、その個体の特徴によって呼び名が変わっていることがあります。
また、国や地域によってはリヴァイターそのものの呼び名が違い、「レイダー」「ブラッダー」「腐死神（ふしがみ）」などと別称で呼ばれることも多いようです。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
リヴァイター（ゾンビ）	5	難易度	9	ＳＴＲ	2	ＰＥＲ	2
		獲得	1 ～ 20	ＶＩＴ	1	ＩＮＴ	0
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	ＡＧＩ	0	ＣＨＡ	0
10	2	2	0 / 2	ＭＯＶ	1	ＬＵＫ	0

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 3	1	1D10+2 / 8	1D10	
2	引っ掻き	Lv 4	1	1D6+2 / 6	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
なし	なし

■ 説明

未知のウイルスに感染しクリーチャーに変異した人々です。既に人間としての理性は完全に失い、本能のままに生者の肉をもとめて彷徨う生ける屍となっています。
彼らの動きは非常に遅く一見泥酔者のような足取りで徘徊します。しかし、ひとたび人間や野生動物を発見すると血肉を食らおうと襲いかかってきます。
彼らの体液はウイルスに汚染されており、それらが健康な人の傷口や粘膜に接触することで感染する可能性が高くなります。
しかし、「血液を皮膚に浴びた程度では感染しなかった」「傷を負わされたが感染しなかった」という報告例もあることから、彼らの体液に接触することで必ずしも感染するとは限らないものと思われます。ただし、そのような例は稀であり、多くの場合はリヴァイターに噛まれたりして体液を直接人体に送られると感染が濃厚になると思われます。
一度感染してしまうとウイルスは数分～数時間で人間の細胞に入り込み変異を起こします。その結果、人体の本来の生物としての機能を破壊していきます。そして、ウイルスは更なる感染先を求め、人体の脳機能を支配し新たな犠牲者を作るために行動させます。
リヴァイターは発生した国や地域によって、さまざまな呼ばれ方がされており、現在確認されているだけでも「レイダー」「ブラッダー」「リヴィナー」「アンデッド」「腐死神」などの呼称の例があります。しかし当時、世界的に流行していたゲームの敵クリーチャーに特徴が似ていたことから、その名称を借りて世界的に「リヴァイター（リバイター）」と呼ばれることが多いようです。

名	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
ハイリヴァイター	6	難易度	8	ＳＴＲ	3	ＰＥＲ	2
		獲得	1 ～ 20	ＶＩＴ	4	ＩＮＴ	1
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	ＡＧＩ	3	ＣＨＡ	0
25	3	3	3 / 4	ＭＯＶ	2	ＬＵＫ	1

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 4	1	1D10+3 / 9	1D10	
2	引っ掻き	Lv 5	1	1D6+3 / 7	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
なし	なし

■ 説明

通所のリヴァイターよりも凶暴で身体機能が強化された種です。なぜ彼らの能力が高くなっているかはわかりませんが、リヴァイター化する前の人々の身体能力が元から高かった説と、人体の脳機能を支配したウイルスの影響で身体機能が向上したのではないかという２つの説が濃厚です。
ハイリヴァイターは見た目は普通のリヴァイターとほぼ変わりがありませんので、遠目には見分けがつきにくく対峙して初めてその脅威にさらされることが多いです。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
グループ・リヴァイター	5	難易度	7	ＳＴＲ	3	ＰＥＲ	2
		獲得	1 ～ 20	ＶＩＴ	6	ＩＮＴ	0
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	ＡＧＩ	0	ＣＨＡ	0
35	2 / 1	1	0 / 2	ＭＯＶ	0	ＬＵＫ	1

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	一斉攻撃	Lv 5	1	1D10+3 / 9	1D6	1回の攻撃で隣接している全ての対象に攻撃が可能。
2	噛みつき	Lv 3	1	1D10+3 / 9	1D10	
3	取り囲む	Lv 4	1	0	―	対象を取り囲み移動を阻止し【BS: 拘束】を与える。
4	引っ掻き	Lv 4	1	1D6+3 / 7	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
複数行動	1ラウンドに２回行動する。１回目は行動力［2］２回目は行動力［1］で行動する。
スクエア突破不可	このキャラクターの存在するスクエアはいかなるキャラクターもスクエア突破することができない。

■ 説明

10 ～ 30 人からなるリヴァイターの群れです。この群れに一度巻き込まれると突破は困難でしょう。
彼らは意思を持って集団で行動しているわけではなく、発見した獲物や物音に反応して個々の個体が集まることで、集団化しているものと思われます。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
スピッター	6	難易度	7	ＳＴＲ	1	ＰＥＲ	5
		獲得	19	ＶＩＴ	2	ＩＮＴ	1
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	ＡＧＩ	0	ＣＨＡ	0
15	6	1	0 / 2	ＭＯＶ	0	ＬＵＫ	0

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	吐しゃ物	Lv 4	3	1D3 / 2	1D10+3	
2	引っ掻き	Lv 2	1	1D6+1 / 5	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
高所戦闘得意	自身が【高所状態】にあるとき、低所への攻撃判定のレベルを更に［1］上昇する。

■ 説明

自らの胃液や体液を飛ばしウイルスを拡散させるタイプのリヴァイターです。知覚力に優れ、獲物を遠い距離から発見し吐しゃ物を飛ばして攻撃してきます。口から発射される胃液の勢いで、歯が抜け落ちており噛みつかれることは少ないです。
スピッターの体液は強酸性で物質を溶かす程の威力があります。これにより、スピッターは犠牲者の皮膚を溶かし、そこから吐しゃ物に含まれたウイルスを送り込みます。

■リヴァイター





名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
フレイム・リヴァイター	6	難易度	10	STR	1	PER	1
		獲得	19	VIT	1	INT	0
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	AGI	0	CHA	0
10	1	2	0 / 2	MOV	1	LUK	0

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 2	1	1D10+1 / 7	1D10	攻撃命中時、対象に【BS: 火傷】を与える。
2	引っ掻き	Lv 3	1	1D6+1 / 5	1D6	攻撃命中時、対象に【BS: 火傷】と【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
炎上	ラウンド終了時、自分に隣接する別のキャラクター全員に［3点］のダメージを与える。このダメージはガードできない。（別の「炎上」を持つキャラクターには効果が発生しない）

■ 説明

何らかの原因で体内に可燃性のガスが発生し、それが引火し炎に包まれているリヴァイターと思われます。また、通常のリヴァイターに油やガソリン燃料が付着し、それが延焼しているケースもあります。炎が脳を燃やし尽くすとその機能を停止します。炎に包まれているので、身につけていた衣服などは燃え尽きていますが、ごく稀に燃えなかった物を所持しているケースがあります。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
ランナー	5	難易度	8	STR	1	PER	3
		獲得	1 ～ 20	VIT	2	INT	1
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	AGI	3	CHA	0
15	4	4	3 / 4	MOV	3	LUK	1

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 3	1	1D10+1 / 7	1D10	
2	引っ掻き	Lv 2	1	1D6+1 / 5	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
助走攻撃	通常移動後に近接戦闘系技能による攻撃を行った場合、〈MOV〉のレベルの数値を追加ダメージとして与える。

■ 説明

身体能力の高いリヴァイターです。見た目は普通のリヴァイターと変わりありませんが、この種類は普通のリヴァイターに比べ、俊敏に動き身体能力が高いのが特徴です。獲物を見つけると一目散に走って襲い掛かってきます。

そのため、見た目は通常のリヴァイターですが、それらの個体を「ランナー」と呼んでいることが多いです。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
グループ・ランナー	5	難易度	7	STR	4	PER	5
		獲得	1 ～ 20	VIT	5	INT	1
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	AGI	4	CHA	0
30	6 / 3	5	4 / 4	MOV	4	LUK	1

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 4	1	1D10+3 / 9	1D10	
2	引っ掻き	Lv 3	1	1D6+3 / 7	1D6	【BS: 出血】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
複数行動	1ラウンドに2回行動する。1回目は行動力［6］2回目は行動力［3］で行動する。
スクエア突破不可	このキャラクターの存在するスクエアはいかなるキャラクターもスクエア突破することができない。
助走攻撃	通常移動後に近接戦闘系技能による攻撃を行った場合、〈MOV〉のレベルの数値を追加ダメージとして与える。

■ 説明

5 ～ 10 人で構成される「ランナー」の群れです。高い移動性で獲物を取り囲み襲います。

生物兵器（Biological Weapon）

事故あるいは人為的になんらかの方法でウイルスに感染させられた生物たちです。

その多くが本来は野生生物のため、未知の生物兵器として作られたのではないかという疑惑もあります。

一部、まるで人間のような構造を持つものも存在し、これらは特に生物兵器としての疑いが強くもたれています。

生物兵器は本来、核兵器や化学兵器などとまとめて「ＡＢＣ兵器」と呼ばれ、特にウイルスや細菌兵器なども「生物兵器」として呼ばれることが多いですが、『RoD』の世界観ではウイルスに感染した生物に関しても「生物兵器」とまとめて呼ぶことが多いです。また、生物兵器の英語表記である「Biological Weapon」から、省略して「ＢＷ」と呼ぶ者も存在します。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
ヘルハウンド	5	難易度	―	STR	2	PER	5
		獲得	―	VIT	1	INT	1
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	AGI	5	CHA	0
10	6	5	5 / 5	MOV	4	LUK	0

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	噛みつき	Lv 3	1	1D10+2 / 8	1D10	【BS: 出血】を与える。
2	吠える	Lv 1	―	―	―	達成値［8］以上で判定成功時、ラウンド終了時にヘルハウンドを1体をＭＡＰ上の一番端に追加する。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
助走攻撃	通常移動後に近接戦闘系技能による攻撃を行った場合、〈MOV〉のレベルの数値を追加ダメージとして与える。

■ 説明

ウイルスに感染した犬です。感染し死亡した犬はその体毛が抜け落ち皮膚がただれ出血しており、赤黒く染まったものが多いです。

その見た目で獲物を素早く追い詰めることから「地獄の猟犬（ヘルハウンド）」と呼ばれ恐れられています。

野生生物の本能が強く残っているためか、別のハウンドと連携を取って狩りをする姿が報告されています。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
グループヘルハウンド	6	難易度	―	STR	4	PER	5
		獲得	―	VIT	4	INT	2
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）	AGI	4	CHA	0
25	7 / 4	6	4 / 5	MOV	5	LUK	0

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	一斉攻撃	Lv 5	1	1D6+4 / 8	1D10	1回の攻撃で隣接している全ての対象に攻撃が可能。
2	噛みつき	Lv 3	1	1D10+4 / 10	1D10	【BS: 出血】を与える。
3	吠える	Lv 1	1	―	―	達成値［7］以上で判定成功時、ラウンド終了時にグループヘルハウンドを1体ＭＡＰ上に追加する。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
複数行動	1ラウンドに2回行動する。1回目は行動力［7］2回目は行動力［4］で行動する。
スクエア突破不可	このキャラクターの存在するスクエアはいかなるキャラクターもスクエア突破することができない。
助走攻撃	通常移動後に近接戦闘系技能による攻撃を行った場合、〈MOV〉のレベルの数値を追加ダメージとして与える。

■ 説明

ウイルスに感染した3～5匹の犬です。ウイルスに感染した犬は体毛が抜け、後ろ足で掻きむしった皮膚が破れ出血しています。

そのため、大型犬でも小型犬でも似たような見た目になっていることが多いです。

人間（ＮＰＣ）

ウイルスに感染していない一般的な人間キャラクターのステータスです。名前のあるＮＰＣなどを登場させる場合は、これらのデータの数値を調整して、特別なキャラクターをして登場させても良いでしょう。

また、所持している防具や技能は、ＧＭが好きにキャラクターごとに決定することができます。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
人間 (一般人)	4	難易度	8	ＳＴＲ	3	ＰＥＲ	3
		獲得	1 ～ 20	ＶＩＴ	3	ＩＮＴ	3
ＨＰ / 行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）		ＡＧＩ	3	ＣＨＡ	3
25 / 6	4	3 / 4		ＭＯＶ	3	ＬＵＫ	3

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	パンチ	Lv 1	1	2	0	〈格闘術〉
2	ナイフ	Lv 2	1	1D8+1 / 6	0	【BS: 出血】を与える。
3	ハンドガン	Lv 1	3	1D10+5 / 11	0	装弾数：15

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
防具【防御力Ｘ】	防御力Ｘ 防御回数５ の性能の防具を身に着けている。防御力は［０～５］の範囲の数値でＧＭが決定する。
所持技能【LvX】	キャラクターの個性に合わせた技能を［Ｘレベル］所持する。数値はキャラクターごとに決定する。

■ 説明

一般的な健康体の人間の平均的なステータスです。プレイヤーと同じように、人により様々な技能を兼ね備えています。

ここに記載されているステータスは平均的なステータスです。性別や体格、年齢でステータスを変動するでしょうし所持している武器により攻撃方法も異なり、技能レベルも異なるでしょう。

名称	識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
人間 (非戦闘員)	4	難易度	―	ＳＴＲ	1	ＰＥＲ	1
		獲得	―	ＶＩＴ	2	ＩＮＴ	2
ＨＰ / 行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）		ＡＧＩ	1	ＣＨＡ	2
20 / 3	2	1 / 2		ＭＯＶ	1	ＬＵＫ	2

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	パンチ	Lv 0	1	1	0	〈格闘術〉

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
防具【防御力Ｘ】	防御力Ｘ 防御回数５ の性能の防具を身に着けている。防御力は［０～５］の範囲の数値でＧＭが決定する。
所持技能【LvX】	キャラクターの個性に合わせた技能を［Ｘレベル］所持する。数値はキャラクターごとに決定する。

■ 説明

一般的な健康体の人間の平均的なステータスです。プレイヤーと同じように、人により様々な技能を兼ね備えています。

ただし、これらは非力な女性や子供、老人など、武装や戦闘技能を所持していない非戦闘員のデータです。

シナリオで特定のキャラクターを警護するときなどのターゲットとして、このＮＰＣのデータを使用すると良いでしょう。

その際は、キャラクターやシナリオの内容に合わせてＨＰの数値を増減しても良いでしょう。

セッション

Session

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

セッションの流れ

**『RoD』におけるセッション進行の流れを説明する。
これらを元にＧＭがゲームを進行し
『RoD』の物語が始まる。**

セッションの流れ

『RoD』では実際にゲームを行うことを【セッション】と言います。通常１回のセッションは下記のように、大きく３つのパート進行で構成されています。

各パートにはそれぞれ更に幾つかの段階やシーンが存在します。

1・準備パート
- ゲーム前準備
- キャラクター作成
- セッション管理シートの作成

2・ゲームパート
- オープニングシーン
- 探索シーン
- 戦闘シーン
- 拠点シーン
- エンディングシーン
- マスターシーン

3・アフターパート
- キャラクターの回復
- リンクトラック作成・共有
- シナリオクリア報酬取得
- 経験点取得
- キャラクター成長
- 後片付け

１・準備パート

準備パートはＧＭやプレイヤーが、『RoD』で遊ぶために事前に準備を行うためのパートです。

１－１・ゲーム前準備

ゲーム前準備はセッション日以前や当日に行う作業です。

・セッション場所と参加プレイヤーの決定

まずはセッション当日に実際に遊ぶ場所の決定や参加者のスケジュールの調整を行います。

TRPG は複数の人が集まって遊ぶゲームですから、話し声が大きくなったりダイスロールの音が響く可能性があります。そのため、近隣の方に迷惑が掛からないように配慮を行ってください。自宅以外の公共の施設を利用する場合は、その施設のルールを守ったうえで遊ぶようにしてください。

また、インターネットを通じたオンラインセッションとしてゲームを遊ぶ場合は、その環境を整える必要があるでしょう。

・ルールブックを読む

ＧＭはルールブックを事前に読んでおき、大体の内容を把握しておきましょう。

特にルールブックのどの辺りに何が書かれているかを把握しておけば、セッション中にわからないことが発生したときに対応しやすくなります。

ゲームに参加するプレイヤーもルールブックは事前に読み込んでおくほうが、セッションの進行がスムーズになるでしょう。

・道具の準備

ダイスや筆記用具、キャラクターコマ、キャラクターシートやセッション管理シート、本格戦闘で使用するスクエアマップ、その他の資料などセッションで使用する道具を事前に準備しておきましょう。

・シナリオの準備

これは主にＧＭが行う作業です。セッション当日に遊ぶシナリオを準備する必要があります。

初めて『RoD』で遊ぶ場合は本書に掲載されているサンプルシナリオを活用すると良いでしょう。

それ以外の場合は、既成のシナリオや自作シナリオを準備する必要があります。

セッションで使用するシナリオを決定したら、次はシナリオで採用する【リンクトラック】を決定してください。

リンクトラックは元からシナリオに準備されているものを採用しても良いですし、そのシナリオを以前に遊んだ別のプレイヤーが発信しているリンクトラックを採用しても構いません。

その場合は、そのリンクトラックを使用することをそのプレイヤーに伝えておくと良いでしょう。

採用したリンクトラックでシナリオに修正が発生する場合は、ＧＭはシナリオの調整を行ってください。

なお、【リンクトラック】の詳細は 132 ページのに項目を記載しています。

またどのようなシナリオを使用する場合も、ＧＭは当日の進行がスムーズになるように事前に読み込んで内容を把握しておきましょう。

１－２・キャラクター作成

ゲームでプレイヤーたちの分身となるキャラクターを作成します。詳しくは 16 ページを参照してください。

作成したキャラクターはＧＭが最終確認して、ゲームで使用してよいかどうかを判断してください。

また、シナリオの中でキャラクターたち個々の設定を記した【ハンドアウト】がある場合は、キャラクター作成時にプレイヤーにその存在を提示してください。

１－３・セッション管理シートの作成

166 ページのセッション管理シートに、プレイヤー各々が必要事項を記載します。

セッション管理シートはゲームの進行を円滑に進めるための用紙です。

各プレイヤーがプレイヤーキャラクターの名前と行動力，シナリオ開始時の現在感染度を記入します。

その他、ＧＭがセッションを行った日時や、シナリオ名、セッションを中断する際に再開するときのためのメモや途中経過を書き残すこともできます。

セッション管理シートは、基本的に１セッション１枚を使用し、参加者全員で管理します。

■ セッション管理シートの読み方



① シナリオ名
今回遊ぶシナリオのタイトルです。

② 時間軸
今回のシナリオの時間軸です。

③ セッション日時
セッションを行った日時です。

④ ＧＭの名前
セッションの担当ＧＭの名前です。

⑤ シナリオの目的
今回のシナリオの目的を記入する欄です。

⑥ 騒音ゲージ
発生した【騒音】を数値を管理するゲージです。

⑦ セッション参加者情報
キャラクター名・プレイヤー名・開始時の感染度・行動力、その他の情報があれば 記入します。

⑧ 拠点管理シート
拠点の情報を記入します。

⑨ アイテム相場
今回のセッションのアイテム相場の記入欄です。

⑩ メモ
メモや備考の記入欄です。

⑪ 今回のセッションで作成したリンクトラック
作成したリンクトラックを記入する欄です。

２・ゲームパート

ゲームパートは実際にシナリオを遊ぶ場面になります。実際に遊ぶシナリオによって構成や順番は異なりますが、ゲームパートは大きく次のようなシーンに分かれます。

２－１・オープニングシーン

シナリオのオープニング描写を行うシーンです。

ＧＭはこのシーンで、シナリオの導入やサバイバーたちの置かれた状況を説明してください。プレイヤーたちはこのタイミングで各々のキャラクターの自己紹介を行うと良いでしょう。

なお、シナリオで設定された特別なルールや状況がある場合は、このシーンでプレイヤーたちに説明してください。

また、新規作成キャラクターであってもシナリオの舞台や時間軸次第では、このシーンで初期の現在感染度を決定する場合があります。

２－２・探索シーン

シナリオのほぼ大半を占めるであろうシーンです。

サバイバーたちがシナリオの目的を達成するために探索を行うシーンです。

探索する場所や時間帯によって、複数の探索シーンに分かれる場合があります。

探索シーン中に戦闘や拠点での休息を挟む場合は、そのシーンに移行してください。

情報を収集するのも探索シーンに含みます。

２－３・戦闘シーン

本格戦闘や簡易戦闘を行うシーンです。

シナリオによって戦闘シーンは複数回発生する可能性があり、逆に一度も戦闘が発生しない場合もあり得ます。

ただし、『RoD』のゲームのシステム上、最低でも一度は戦闘シーンを発生させるほうが良いでしょう。

また、戦闘から逃走に成功した場合、ただちに戦闘シーンは終了します。

２－４・拠点シーン

プレイヤーキャラクターたちの冒険の休息の場となる拠点でのシーンです。

拠点では休息や時間のかかるクラフトや修理を安全な環境で行うことができます。

また、調達ポイントを消費してアイテムを手に入れるのも、基本的にはこの拠点シーンになります。

拠点は特定の方法で設備を拡張することができます。

拠点ルールを採用していない場合、このシーンは発生しません。

２－５・エンディングシーン

シナリオのエンディング描写を行うシーンです。物語のエピローグやサバイバーたちの今後を描写します。

ＧＭはプレイヤーと相談し、サバイバーたちの今後の行動について話し合って状況に適したエピローグ描写を行ってください。

また、冒険の途中で死亡してしまったり、リヴァイターに変異してしまったサバイバーに関しても、ＧＭはそのプレイヤーと相談し演出をおこなってください。

全サバイバーの演出が完了するとエンディングシーンは終了し、シナリオを終了します。このＴＲＰＧに勝ち負けの定義はありませんので、このシーンで全員が納得のいく物語を作り上げてください。

２－６・マスターシーン

マスターシーンは主にＧＭ専用のシーンで、プレイヤーがほぼ介入することのできない様々な演出や状況の説明を行うシーンです。

例えば、よく映画やドラマで見られるような、主人公たちのいない場所で悪役がなんらかの悪だくみをするシーンや、プレイヤーたちが訪れる場所で数時間前に起こった悲劇を描写するなど、本来のシナリオの場面と時間軸から独立して、別の出来事や人物の状況を説明することができるシーンです。

マスターシーンはオープニングシーンや他のシーンにも組み込むことができ、リンクトラック発見時にも、別の卓のプレイヤーがどのような運命を辿ったのかを簡単に描写しても良いでしょう。

マスターシーンを上手く活用することで、セッションをより盛り上げることができます。

３・アフターパート

アフターパートはゲームが終わった後の処理を行うパートです。

３－１・キャラクターの回復

シナリオ終了後、生存しているキャラクターは〈医学〉で解除可能なＢＳを解除し、ＨＰを全回復させます。

ただし、キャンペーンシナリオなどで続きのシナリオが、すぐに開始されるものであるなど、ＧＭが認めない場合は、これらの回復を行うことができません。

また、キャラクターの感染度は自然に回復することはありません。感染度を回復させたい場合は、特定のアイテムを使用するか、キャラクターの経験点を消費して回復させてください。

３－２・リンクトラック作成・共有

シナリオ終了後、全員でセッションを振り返り感想戦を行いながら、新たなオリジナルの【リンクトラック】を作成すると良いでしょう。

リンクトラックは同じシナリオで遊ぶ別のプレイヤーと世界観を共有することができます。

例えば、今回はプレイヤーとして参加した人が、ＧＭとして、新たな別のメンバーと同じシナリオを遊ぶときにも、世界観を間接的に共有することができます。

完成したリンクトラックは【セッション管理シート】のリンクトラックの欄に記入し、管理すると良いでしょう。１回のセッションにつき、参加者全員で最大「３つ」までのリンクトラックを作成することができます。

リンクトラックを活用して同じ『RoD』で遊ぶ仲間の輪を広げるのに役立ててください。

なお、リンクトラックの作成は任意です。必ず行わなければならないものではありません。

作成したリンクトラックの情報は友人やＳＮＳなどで、他のプレイヤーと共有すると良いでしょう。

３－３・シナリオクリア報酬取得

セッションを終えたとき、ＧＭはプレイヤーキャラクターたちにシナリオクリア報酬として、調達ポイントを与えてもかまいません。

その場合、［ゲームに参加したプレイヤーの人数× 1D10］の調達ポイントを、各プレイヤーキャラクターに与えると良いでしょう。

なお、基本的に『RoD』では調達ポイントの入手に関しては、冒険中に手に入れたアイテムの売買や、ミッションを達成したことでＮＰＣから、報酬として与えられることを推奨しています。

３－４・経験点取得

今回遊んだシナリオの結果を元に経験点の取得を行います。冒険中に死亡してしまったキャラクターは経験点を取得することができませんが、キャンペーンで『RoD』で遊ぶ場合、そのプレイヤーが新規キャラクターを作る際には、今回他のプレイヤーが得るのと同等に近い経験点を与えて、他のプレイヤーと極端なキャラクターの能力差が発生しないようにしてください。

経験点は次ページの【経験点取得方法】を参照して配布してください。体験版では経験点を得ることはできません。

３－５・キャラクターの成長

取得した経験点を元に、プレイヤーキャラクターの基本ステータスや技能のレベルの成長、ギフトの取得を行います。

経験点を消費して、現在感染度の減少を行うのもこのタイミングで行ってください。

また、所持している調達ポイントを用いてアイテムの調達を行ったり、拠点を成長させるのもこのタイミングで行うことができます。セッション中に入手したアイテムを調達ポイントに変換するのもこのタイミングで行うと良いでしょう。

キャンペーンで『RoD』を遊ぶ場合、使用しなかった経験点や所持調達ポイントは次のセッションに持ちこされます。

体験版ではキャラクター成長を行うことはできません。

３－６・後片付け

セッションで使用した場所の掃除や道具の後片付けを行ってください。公共の施設を利用した場合は、その施設のルールに従って後片付けを行ってください。

以上が『RoD』で遊ぶ際の大まかなセッションの流れです。

セッションは単発のシナリオであっても良いですし、物語性のある連続するキャンペーンとして、継続して続けても良いでしょう。『RoD』の世界を広げ、どのような物語の結末を迎えるかは、みなさんたち次第です。

リンクトラック

**リンクトラックは『RoD』の世界を生きるサバイバーたちを
間接的に繋ぐたものシステムである。
サバイバーの決断が、他の誰かの人生に大きな影響を及ぼす。**

リンクトラックとは

リンクトラックは『RoD』において最大の特徴となるシステムで、同じシナリオを遊ぶ別のプレイヤー同士を疑似的に結びつける（リンクさせる）ものです。

『RoD』の世界では、そのシナリオに参加するプレイヤーたち以外にも、同じ状況や世界観・時間軸で冒険をする人たちがいます。それが、その場に存在するプレイヤーたち以外の「別のプレイヤー」です。

彼らは同じ世界観・時間軸の中で、別々のセッション（卓）を通し同じシナリオを冒険しています。つまり、サバイバーたちの取った行動は、同じシナリオを遊ぶ別のサバイバーの行動に影響を及ぼす場合があります。

例えば、リヴァイターたちの侵攻を防ぐために安全策として破壊した「橋」が、同じシナリオを用いた別の卓で破壊されていて通行できなかったり、誰かが落として無くしてしまったハンドガンが、弾切れを起こしてしまった別の卓のサバイバーの危機を救う一手になるかもしれません。

また、プレイヤーが演じたサバイバーを、ＮＰＣとして別の卓のシナリオに部分的に登場させることも可能でしょう。

このように、それぞれのセッションで発生した出来事やロールプレイを「情報」として、同じシナリオを遊ぶ異なる卓のセッションに登場させるためのシステムが【リンクトラック】です。

リンクトラックを活用することで、『RoD』の世界観を共有しプレイヤー間の交流の輪を広げることができます。

リンクトラックの使用方法

リンクトラックはＧＭがシナリオ内に組み込んで使用することできます。これはシナリオ内に存在するシークレットミッションのようなもので、発見することでイベントが発生しプレイヤー全員に経験点が与えられます。

リンクトラックをシナリオに組み込む数に厳密なルールはありませんが、発見したリンクトラックは前述の通り、経験点になりますので最大でも「３つ」くらいまでが望ましいでしょう。

既存のシナリオでリンクトラックが既に用意されている場合は、その中からどれを適用するかをＧＭが選んでください。

その他にも、同名のシナリオを遊んでいる別のプレイヤーからリンクトラックを共有してもらい、それを適用しても良いでしょう。

自作の新規シナリオの場合は、ＧＭがシナリオの中に「シークレットミッション」のようや役割として、新規でリンクトラックを作成して適用してください。(テストプレイ時のロールプレイをリンクトラックにしても良いでしょう)

このとき、このシナリオを既に別のプレイヤーが遊んだものとして想定して、何かしらのリンクトラックを残すと良いでしょう。

ＧＭはリンクトラックがそのシーンや場所に存在する場合、そのことをプレイヤーに宣言し発見のための条件を伝えてください。ただし、リンクトラックの発見そのものが条件の場合は宣言しなくても構いません。

発見条件を達成した場合、そのリンクトラックの内容を描写してください。その結果、アイテムの増減が発生したり、特定のイベントが進行する場合はその描写を行ってください。

発見したリンクトラックはセッション終了後に経験点になりますので、発見した数を記録しておいてください。

発見条件を達成できなかったリンクトラックは、再度発見条件を満たした場合は発見することができますが、発見に失敗するとリンクトラックそのものが消失する場合があります。

その場合は、そのリンクトラックは発見できなかったものとして扱い、経験点を取得することもできません。

リンクトラックのイメージ



上記のコミックはリンクトラックを視覚的にわかりやすく説明したものです。

例えば、同じシナリオで遊ぶ「Ａ卓」と「Ｂ卓」という全く関係のないセッションが開催されたとします。お互いのセッション参加者は直接一緒に遊んでいなかったとしても、『RoD』の世界では、セッションに登場したサバイバーたちは同じ世界観を共有して生きています。

そのため、上記の例のようにリンクトラックをシナリオに適用した「Ｂ卓」のセッションでは、「Ａ卓」でフェンス前で落とした武器を同じ場所で発見する可能性があります。

この場合、Ａ卓のサバイバーのアイテムは失われてしまいますが、Ｂ卓のサバイバーが入手することで、アイテムを引き継ぐことが可能です。

このように、異なるセッションの世界観を間接的に繋ぐ物が【リンクトラック】で、このシステムを活用することで物語の可能性を大きく広げることができます。

次ページ以降では、リンクトラックの具体的な作成例やシナリオへの適用例を解説します。

シナリオ：リンクトラック説明シナリオ
シーン：フェンス前
条件：〈観察 /4 〉
内容：「早くこっちへ！」仲間の後を追って勢いよくフェンスをよじ登る少女。そのとき一体のリヴァイターが、少女の背負っていたリュックを掴む。「ゴトッ」その勢いでリュックの中から、武器として使用していた工具がこぼれ落ちる。死者の群れの中、それを回収するのは困難を極めるだろう。少女は諦めて先へ進んだ。
入手：バールを入手する。

■リンクトラック見本

リンクトラックを作成する

ＧＭとプレイヤーは自分の遊んだシナリオでサバイバーのロールプレイの足跡（track）を【リンクトラック】として記録に残すことができます。

リンクトラックはセッションに登場した「アイテム・情報・ＮＰＣ・イベント」などの様々な記録を残すことができます。

リンクトラックは作成することで経験点を得ることができます。このとき、ＧＭを含めるセッションに参加したメンバーの誰か一人でもリンクトラックを作成することができれば経験点を得ることができます。

こうして作成したリンクトラックは、共有することで『RoD』で遊ぶ全てのプレイヤーが利用することができるようになります。

リンクトラックにする内容は、一緒に遊んだメンバー全員で話し合って決めてください。

その後、リンクトラックの表記の形式にのっとって、別のプレイヤーが利用しやすいように記述して共有します。

共有方法は自由ですが、友人にはもちろんＳＮＳなどで発信するのも良いでしょう。

以下にリンクトラックとして残すことができるものの一例とその処理方法を記載します。

● アイテムを残す場合

リンクトラックを作成するキャラクターの持ち物から該当のアイテムを取り除きます。（そのアイテムは新たに手に入れたＰＣの持ち物になる。）

例：PC ①は激しい戦いの末、自分の武器「P-M92」をどこかに落とすというロールプレイを行った。（実際には大事な場面でファンブルして落としてしまった）

そのため、このアイテムを回収せずリンクトラックとして記録に残すことにした。

このリンクトラックを適用したシナリオで、別のプレイヤーが同じシナリオを遊んだ場合、運良くこの「P-M92」を見つけることができるかもしれない。

● 情報 を残す場合

リンクトラックを作成したキャラクターが持つ情報を何らかの形で残すことができます。

例：PC ①は別の生存者たちの助けになるかもしれないと思い、自分たちが所属するコミュニティの場所を記した手紙を廃村のコルクボードに貼り付けておいた。

そのため、PC ①およびＧＭはこの手紙をリンクトラックとして記録することにした。

このようにリンクトラックは別の新たなシナリオのシナリオフックとしても活用することができます。

● キャラクターを残す場合

キャラクターをリンクトラックにする場合、２つのパターンが考えられます。

１つはシナリオに登場したＮＰＣをそのまま記録する場合で、もう１つはプレイヤーキャラクターをリンクトラックにする場合です。

ＮＰＣをリンクトラックにする場合、シナリオを大きく破壊する場合があるので、シナリオの根幹に関わるＮＰＣはリンクトラックにしないようにしてください。

プレイヤーキャラクターをリンクトラックにした場合、当然ですが別のセッションではそのキャラクターはＮＰＣとして扱われます。

シナリオの進行次第ではそのキャラクターは死亡してしまうかもしれませんが、その結果、元のプレイヤーキャラクターがロストすることはありません。

（この場合、明確な死亡描写は行わず行方不明扱いにすると、物語に解釈の余地が発生するので良いでしょう。）

例：プレイヤーＡは自分のキャラクターをシナリオから引退させることにした。それにあわせてリンクトラック化することにした。

そのため、このプレイヤーキャラクターは廃墟に住処を作り、迷い込んだ生存者を手助けするＮＰＣとしてリンクトラックに記録された。

● イベントを残す場合

セッションで発生したイベントをリンクトラックにとして残すことができます。例えばサバイバーたちが敵の侵入をふせぐために通路にバリケードを設置する場合などです。

本来のシナリオ上ではこの通路は通行が可能だが、これをリンクトラックとして適用したシナリオの場合、別の探索者はバリケードが設置されている通路をどのようにして突破するか頭を悩ませることになるでしょう。

その結果、シナリオの調整が必要になったり、シナリオを大きく破壊する可能性があるので、イベントをリンクトラックにする場合は十分に注意してください。

例：プレイヤーたちはセッション中に発生したカーチェイスによる戦闘で事故を起こしてしまった。

その大破した自動車とその出来事自体をリンクトラックとして残すことにした。そのため、このリンクトラックを採用した別のプレイヤーたちは、その道路の途中に耐久力が減少した事故車両を発見するかもしれない。

リンクトラックの読み方

リンクトラックにはある程度決まった記述形式があり、その読み方と記載方法を説明します。
リンクトラックの記入テンプレートは【セッション管理シート】に記載されています。

■ リンクトラック表記例

① シナリオの名前／作者
　リンクトラックが存在するシナリオの名前やシナリオの作者やデザイナーの名前です。
（本書掲載では作者名は省略しています）

② 発見可能なシーン
　リンクトラックを発見することができるシーンや場所、あるいは時間帯です。
　シナリオの内「シーン番号」や具体的な地名や建物名など、記載方法はシナリオによってさまざまです。

③ 発見条件
　リンクトラックを発見するための具体的な条件です。具体的な判定方法や条件が記載されている場合は、それに従ってください。
　例であれば、リンクトラックの発見には〈観察〉で目標値［５］を超える判定を行う必要があります。

④ 内容
　リンクトラックを発見したことで発生する具体的なイベントの内容や台詞です。
　そのリンクトラックが作成された別の卓のセッションで起こったイベントやドラマなどが記載される場合もあります。

⑤入手
　リンクトラックを発見したことで入手できるアイテムや情報などが記載されます。

```
① シナリオ：悪夢の始まり　／　作者・デザイナー名
② シーン：1 - 2
③ 条件：〈観察 / ５〉
④ 内容：地下鉄のホームを混乱が襲った。「人が人を喰らっている !?」
　　日本から出張で訪れていた記者「安藤飛鳥」はバッグから護身用の銃をとっさに取り出す。
　　しかし、地上へ逃れようとパニックを起こした群衆に流され、運悪くそれを線路に落としてしまった…。
　　「しまった !?」…青ざめる彼女に地獄から蘇りし死者共が群がる…。
⑤ 入手：デリンジャー（小型銃）を入手する。
```

● アイテム・武器をリンクトラックにする際の例（例１）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：1 - 2
条件：〈観察 / ５〉
内容：地下鉄のホームを混乱が襲った。「人が人を喰らっている !?」
　　日本から出張で訪れていた記者「安藤飛鳥」はバッグから護身用の銃をとっさに取り出す。
　　しかし、地上へ逃れようとパニックを起こした群衆に流され、運悪くそれを線路に落としてしまった…。
　　「しまった !?」…青ざめる彼女に地獄から蘇りし死者共が群がる…。
入手：デリンジャー（小型銃）を入手する。

【解説】
　これはＰＣが所持していたアイテム【デリンジャー（小型銃）】をリンクトラックにした際の一例です。
とあるセッション内（以降「Ａ卓」と表記）で、「安藤飛鳥」というキャラクターが〈小型銃〉の攻撃判定の際に、ファンブルが発生して武器を無くしてしまったので、セッション終了後にリンクトラックにすることにしました。
　そのため、別のセッション（以降「Ｂ卓」と表記）で同じシナリオを遊んだ別のプレイヤーキャラクターたちは、「シーン：１－２」で、〈観察〉の目標値［５］の判定に成功できれば、【デリンジャー】を線路上に発見し入手することができます。
　この時点でＡ卓の安藤飛鳥の持ち物からは既に「デリンジャー」は除外されており、Ｂ卓の発見者の持ち物に加えられます。

■ リンクトラックの作成例（例１の場合）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：1 - 2
条件：〈観察 / ５〉
内容：地下鉄のホームを混乱が襲った。「人が人を喰らっている !?」
　　日本から出張で訪れていた記者「安藤飛鳥」はバッグから
　　護身用の銃をとっさに取り出す。
　　しかし、地上へ逃れようとパニックを起こした群衆に流され、
　　運悪くそれを線路に落としてしまった…。「しまった !?」
　　青ざめる彼女に地獄から蘇りし死者共が群がる…。
入手：デリンジャー（小型銃）を入手する。

● ＮＰＣ（アイテム）をリンクトラックにする際の例（例２）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：デパート１階
条件：デパート１階にＰＣが存在する
内容：デパート店内の什器の間を隠れるように進むと、その影に男が一人もたれかかって座っていることに気がつく。
　　男の名は「ウィリアム」この騒動で足を痛めて動けなくなっている。
　　「同僚とはぐれてしまった！頼む！俺も連れて行ってくれ」と言い、君たちに同行する。
入手：ＮＰＣ「ウィリアム」が同行する。彼の戦闘データは「人間（一般人）」を参照する。

【解説】
　これはＮＰＣそのものをリンクトラックにした際の一例です。
　とあるセッション「Ａ卓」で「ウィリアム」というＮＰＣが登場しました。彼はシナリオの根幹に大きく関わるＮＰＣではなく、とあるＰＣの同僚という設定でセッション中に突如、設定ができたキャラクターです。
　冒険の途中、ＰＣたちはウィリアムとはぐれてしまいセッション終了まで再会することができませんでした。
　そのため、Ａ卓のプレイヤーたちは相談の結果、「ウィリアム」をリンクトラックにすることにしました。
　別のセッション「Ｂ卓」で、このシナリオを遊んだ別のプレイヤーキャラクターたちは、「デパート１階」で、Ａ卓で行方不明となった「ウィリアム」と出会うことができます。
　ウィリアムはＡ卓のキャラクターたちの情報を知っており、彼と行動を共にすることでＡ卓のキャラクターたちとの接点が生まれるかもしれません。

● 情報をリンクトラックにする際の例（例３）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：５－１　、あるいはデパート脱出時
条件：〈LUK / ８〉あるいは〈観察 / ６〉
内容：「まだ生存者がいるかもしれないんですよ!?」そう叫ぶ少女の訴えはもっともなものだ。
　　しかし５分後、いや数秒後には自分もあの死者たちの行列に加わることになるかもしれない。
　　そう考えると、こんな場所からは一刻も早く立ち去るべきだ。
　　「では、我々が向かう場所をメモに残すのはどうだ？幸いヤツらは文字を読めないようだからな！」
入手：情報を記したメモ（Ａ卓の生存者の情報）

【解説】
　これは情報をリンクトラックにした際の一例です。
　とあるセッション「Ａ卓」の生存者たちの情報を、メモによる書き置きという形でリンクトラックにしています。
　Ｂ卓のプレイヤーたちはこのリンクトラックを発見することで、Ａ卓の生存者たちの拠点や彼らに関わるシナリオを遊ぶためのシナリオフックとして活用することができます。その他、通常では発見できないアイテムの隠し場所を情報として残したり、敵の弱点を情報として残すこともできるでしょう。
　ただし、シナリオの根幹に関わるような情報をリンクトラックとして採用する際には十分に注意をしてください。大きくシナリオの進行を破壊する恐れがあるためです。
　また、入手することができなければシナリオの目的を達成するのが困難になるような情報（アイテムなども含む）は、リンクトラックに採用するのは避けたほうが良いでしょう。
　リンクトラックはあくまでも、ボーナスやおまけの要素が大きいです。
　シナリオの進行によっては、これらを発見するのが非常に困難な場合がありますので、リンクトラックがされないことも想定して、シナリオに組み込むと良いでしょう。

● イベント（ロールプレイ）をリンクトラックにする際の例（例４）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：デパート
条件：エスカレーターを使用する
内容：エスカレーターを見ると、フロアの上部で見知らぬ男女たちがバリケードを作っているのが目に入る。
　　死体が詰まって停止したエスカレーターを死者たちが這い上ってきている。その侵入を防ぐためだろう。
　　君たちはエスカレーターは使えないと判断し、別の道を探したほうが良いと感じるだろう。
　　このシナリオでエスカレーターは使用するときは、グループ・リヴァイター３体との戦闘が発生する。
入手：なし

【解説】
　これはイベントや実際のロールプレイの結果をリンクトラックにした際の一例です。
　とあるセッション「Ａ卓」のサバイバーたちが、デパートのエスカレーター付近でリヴァイターと遭遇した際に、「付近の家具や障害物でエスカレーターにバリケードを作る」というロールプレイを行い、戦闘を回避しました。
　これはその結果をリンクトラックにしたものです。
　Ｂ卓のサバイバーたちはこのリンクトラックを発見した際は、エスカレーターの使用が困難になり、別の手で上階へ向かう必要があるでしょう。なお、イベントをリンクトラックにする際は、シナリオの根幹に関わるような大きなイベントをリンクトラックにする際に、シナリオの破綻が起こらないように十分に注意を払ってください。

● ＰＣをリンクトラックにする際の例（例５）

シナリオ：悪夢の始まり
シーン：大通りのイベント戦闘時
条件：３戦闘ラウンド終了時
内容：大通りは「死」で溢れていた。倒しても倒しても次から次に死者が溢れてくる。
　　その時、車両の死角から一体のゾンビが生存者たちの一人に飛びかかろうとする。
　　絶対絶命かと思われたその時、見知らぬ男性が窮地を救う。
　　「おおっと！この手ごたえは場外満塁ホームランだぜ！」
　　男の名は「ホープ」。血塗れの金属バットを手に、吸い終えたタバコを道に吐き捨てる。
入手：「大通り」での戦闘中、「ホープ」というキャラクターを味方として戦闘に参加させる。
　　HP30　行動力６　移動力３　回避力３
　　技能：金属バット〈大型近接武器〉 Lv ６　攻撃力　1D8+1+1

【解説】
　これはＰＣそのものをリンクトラックにした際の一例です。
とあるセッション「Ａ卓」で「ホープ」というＰＣが登場しました。彼はシナリオの途中、単独行動で「大通り」へ向かい戦闘を行いました。
　そのため、Ａ卓のプレイヤーたちは相談して「大通り」のシーン限定であるならば、「ホープ」をリンクトラックにしても良いのではないかと判断し、リンクトラックにすることにしました。このリンクトラックを採用した「Ｂ卓」では、大通りの戦闘時には「ホープ」というキャラクターの助けを得ることができます。
　リンクトラックには「ホープ」の簡単な戦闘データやキャラクターの特徴を記載しておくと良いでしょう。
　なお、このＢ卓の戦闘で「ホープ」が死亡してしまった場合、元のＡ卓のキャラクターが死亡することはありません。
　シナリオに矛盾が生じないためにも、ＧＭはそのキャラクターの扱いを行方不明や撤退したなど、解釈の余地が残る描写にすると良いでしょう。
　ＰＣをリンクトラックにする場合、元のキャラクターをロストする必要はありません。生存中のキャラクターをリンクトラックにすることもできますし、死亡や引退したキャラクターをリンクトラックにすることも可能です。
　このようにリンクトラックの活用方法は例をあげるとキリがありません。ＧＭやプレイヤーたちの工夫次第で『RoD』の世界観を無限に広げることができますので、うまく活用してみてください。

シナリオ

**サバイバーたちを待ち受ける運命が記された書。
それが「シナリオ」である。
ここでは『RoD』で最初に遊ぶことができるサンプルシナリオを掲載する。
プレイヤーとして参加する場合、この章は読み飛ばすこと。**

サンプルシナリオについて

ここでは『RoD』で遊ぶことができるサンプルシナリオを４本掲載しています。

シナリオの内訳は、「Judgement Day」の時間軸で２本、「3 Years Later」の時間軸から２本で、それぞれ日本とアメリカを舞台としています。これらの設定はＧＭが望むのであれば、ＮＰＣや地名を変更して、シナリオの舞台を自分の望む国や地域に変更しても構いません。

ただし、「Judgement Day」の時間軸で日本国内を舞台にする場合は、銃器の取得には制限が発生する可能性が高いということに注意してください。

サンプルシナリオにはあらかじめリンクトラックが準備されていますが、ＧＭはこれらのリンクトラックを自由に差し替えて、よりオリジナリティのあるシナリオに変更しても構いません。

ただし、ゲームに慣れないうちはシナリオ本編に大きな影響を及ぼすリンクトラックを採用するのは避けた方が良いでしょう。

サンプルシナリオで遊んだあとは、セッションの内容を元にリンクトラックを作成して共有し、その世界観をみんなで共有すると良いでしょう。

ゲームに慣れてきたら、自分でオリジナルのシナリオを作成しても良いでしょう。その場合、サンプルシナリオの世界観を元に続きのキャンペーンシナリオとなるオリジナルシナリオを作成しても良いでしょう。

シナリオの読み方

本書に掲載しているシナリオの読み方を説明します。

・シナリオ名　（デザイナー名）
　シナリオのタイトルおよび制作者の名前です。
・推奨ＰＣ人数
　シナリオを遊ぶのに適した人数です。
・推定プレイ時間
　シナリオをクリアするまでの推定プレイ時間です。
　オフラインでの対面セッションを基準としています。
・舞台・時間軸
　シナリオの舞台設定と時間軸です。【共用】と記載されている場合は、舞台や時間軸を自由に設定しても構いません。
・シナリオ概要
　シナリオの大まかな流れや舞台設定の説明です。特別なルールや設定がある場合もここに記載されています。
・シナリオクリア条件
　シナリオをクリアするために必要な条件やシナリオの成功度合いの基準が記載されています。
・ハンドアウト
　シナリオにハンドアウトが準備されている場合に記載されています。
・シナリオ本編
　シナリオの本編です。場面や項目ごとにそれぞれシーン番号が振られています。これらは「１－１」「１－２」といった具合に、更に細かいシーンに分かれている場合もあります。
・戦闘配置図
　本格戦闘を行う際に、スクエアマップ上に配置するＮＰＣやオブジェクトの位置関係を記した図です。また、それらに関係するイベントやギミックの説明も記載されています。
・リンクトラック
　このシナリオに導入できるリンクトラックのサンプルです。
・補足
　シナリオの補足説明がある場合に記載されています。

サンプルシナリオ①

Tuto;REAL

― チュートリアル ―

デザイナー　　：サンプルシナリオ
推奨ＰＣ人数　：1 ～ 5 人
推定プレイ時間：60 分（前半）＋ 60 ～ 90 分（後半）　合計 120 ～ 150 分前後
舞台 (時間軸) ：日本推奨 (Judgement Day / 3 Years Later)

シナリオ概要

とあるゲームショーの新作発表会に訪れているサバイバーたち。そこで、彼らは未知の「災害」に遭遇する。

それは死者が蘇り人間に襲い掛かる…映画や小説の中でしかあり得ないフィクションのものだと思われていた「ゾンビ災害」であった。現実とゲームの世界がリンクし、そしてサバイバーたちの運命がまだ見ぬ未来へ転がり出す。

これは『RoD』の世界観の説明やＰＣが行える判定方法を、物語の中で体験することができるチュートリアル的な意味合いの強いシナリオなので、新規キャラクターを作成した後や『RoD』で最初に遊ぶのに適したシナリオとなっている。

・シナリオの時間軸について

このシナリオは開始時の時間軸が「3 Years Later」だと錯覚するような仕掛けが施してある。そのため、ＧＭはシナリオの時間軸を秘匿してプレイヤーにキャラクター作成すると良いだろう。その際は「新規キャラクターなので今回は特定の職業は選択できない」などと理由をつけて「3 Years Later」専用職業を選ばせないようにすること。

なぜなら、シナリオの実際の時間軸はゲームショウ会場を舞台にした「Judgement Day」だからである。

・武器の制限について

シナリオの舞台に制限はないが、舞台を「日本」にする場合、武器の所持に制限がかかることが予想される。

しかし、このシナリオに限っては、それらの武器を所持することに関して制限が発生しない。

それはシナリオ中の演出で、各々が武器を手に入れる場面が発生するからである。

そのため、各々が望むアイテムを取得することができる。ただし、ＧＭがＰＣに所持させたくない武器やアイテムが存在する場合は、最初にそのことを伝え、キャラクター作成の時点で所持させないことにしても良い。特に強力な武器がある場合、シナリオの難易度が一気に下がることが予想される。

・プレイヤー人数について

このシナリオでは推奨ＰＣ人数を１～５人に設定している。これは戦闘が発生するシーンでは、シナリオに参加しているＰＣの人数によってエネミーの総数を決定しており難易度調整を行っているためである。

また、登場するＮＰＣも強力なため、ＰＣ数が少ない場合は彼をサポートキャラとして活用すると良いだろう。

シナリオクリア条件

このシナリオはＶＲ空間でサバイバーたちが遊ぶ前半パートと、現実世界でゾンビ災害が実際に発生する後半パートに分かれる。

それぞれのシナリオをクリアするためには、下記の条件を満たす必要がある。

● 前半（3 Years Later / ＶＲ空間）

１・施設の一番奥に設置された「スイッチ」を押す

ＮＰＣのフランクに指定されたスイッチを押すことで、戦闘が中断され、前半パート終了し場面が進行する。

● 後半（Judgement Day / 現実空間）

１・ゲームショウ会場からの脱出（駅方面への脱出）

後半パートのゲームショウからの脱出場面において、ＰＣが「駅方面への脱出場所」に到達する。

２・ゲームショウ会場からの脱出（駐車場方面への脱出）

後半パートのゲームショウからの脱出場面において、ＰＣが「駐車場方面への脱出場所」に到達する。

後半パートでは上記のシナリオクリア条件のうち、どちらか１つを満たすとシナリオクリアとなる。なお、ＰＣが分散するなどして、２つの条件を同時に満たした場合でもシナリオクリアとなる。

ただし、このクリア条件は「シーン７・後半パート」まではプレイヤーには提示しないこと。

ハンドアウト

このシナリオではハンドアウトを使用する必要ないが、ＴＲＰＧに不慣れなプレイヤーが多い場合は、ハンドアウトを活用しても良い。その場合は下記のハンドアウトを活用すること。これらを活用することで、ＧＭはプレイヤーに『RoD』の世界観をより伝えやすくなるだろう。

ただし、これらは冒頭の「3 Years Later」の時間軸でのみ適用される一時的なハンドアウトで、「Judgement Day」の時間軸では適用しない。「Judgement Day」の時間軸でハンドアウトを作成したい場合は、これらを参照しＧＭが自由に作成すると良いだろう。

なお、その場合は一番下の【オリジナルハンドアウト作成テンプレート】を使用すると良い。

ハンドアウトにはそれぞれのＰＣの演じる役割や、特定のキャラクターと因縁がある場合に記入するコネクションの欄とその関係性、そのキャラクターに抱いている感情を表す欄がある。

ＰＣ①　：漂流者

コネクション：アラン・スミス　　関係性：　知人　　感情：　猜疑心

君はリヴァイターたちに拠点としている場所を襲撃され、多くの仲間と帰る場所を失ってしまった。
あてもなく各地を放浪している途中、偶然「アラン」という男性と知り合い、彼の運営するコミュニティに招待される。
安住の地を求めていた君は彼の誘いに乗って、僅かに残った仲間と共にアランの作った「村」を訪れる。

ＰＣ②　：復讐者

コネクション：ＰＣ③　　関係性：　友人　　感情：　信頼

君はこの３年間をリヴァイターをこの世から消し去るためだけに捧げてきた。
大切な家族・友人を無残に殺害し命を奪った憎きリヴァイターたちを、君は決して許すことはない。
この世界から１体残らず、リヴァイターたちを駆逐することが君の使命だと感じてる。

ＰＣ③　：理解者

コネクション：ＰＣ②　　関係性：　友人　　感情：　庇護

君は現在、この世界で生存する人類の中でＰＣ②ともっとも付き合いが長く、彼あるいは彼女の良き理解者だ。
これは３年前の「Judgement Day」以前からの友人関係でも良いし、この３年間で知り合って親しくなった仲でも良い。
君はリヴァイターのことになると冷静さを失うＰＣ②に危うさを覚え、守ってあげる必要があると感じている。

ＰＣ④　：捜索者

コネクション：兄弟・姉妹　　関係性：　家族　　感情：　親愛

君は３年前に生き別れた兄弟（姉妹）を探し求めて各地を渡り歩いている。
「Judgement Day」当時、遠く離れた異国の地にいた兄弟とは連絡を取ることができなかった。
君は彼らが生存していると信じて、終わりの見えない旅をする。

ＰＣ⑤～：移住者

コネクション：ＰＣ①　　関係性：　仲間　　感情：　信頼

君はリヴァイターたちに拠点として場所を襲撃され、多くの仲間と帰る場所を失ってしまった。
ある日、仲間の１人のＰＣ①が「アラン」という人物と知り合い、彼の運営するコミニュティへの移住を決意する。
しかし、君はアランという人物を信用して良いかどうか判断しかねている。

オリジナルハンドアウト作成用テンプレート

ＰＣ　　：

コネクション：　　関係性：　　感情：

1・入隊

市街地から遠く離れた土地に築かれたとある「村」の中にいるサバイバーたち。

このような生存者たちが集まって築かれた小さな集落は、「コミュニティ」と呼ばれ、サバイバーたちは様々な理由で、この土地に辿り着いた。

サバイバーたちは現在、そのコミュニティの中に作られたとある訓練施設の前にいる。そして、軍服に身を包んだがたいの良い男がサバイバーたちを出迎える。

「アランから話は聞いてるよ。お前たちが新たな入村希望者だそうだな。俺の名はフランクだ。よろしく頼む」

特に表情を変えることもなく手早く挨拶を済ませると、フランクはサバイバーたちに事務的にコミュニティのルールを話し出す。

「新たな入村希望者はまず『物資調達部隊』に１か月所属してもらうことになる。これは物資が残っていそうな市街地に繰り出して、武器や食料などのここに必要な物資を調達する重要な役割だ。その１か月でお前らが信用に足る人物かどうかをオーディションするというわけだ。

だが、俺としても新参者をいきなり部隊に加えるほどバカじゃない。まずは、どれくらいお前らががやれるのか……実力を先に把握しておきたい。つまり簡単なテストをする」

そう言うと、フランクはすぐ側にある倉庫のような建物の入り口に横にある「赤いランプ」を指さして、これからサバイバーたちに課すテストについて次のように説明する。

「テストは単純だ。この施設のどこかに、このランプを点灯させるためのスイッチが設置されている。それを押してこの場所まで戻ってこれれば合格だ」

「俺たちは奴ら蘇る死者……ゾンビどものことを、『リヴァイター』って呼んでいるが、それを何匹か捕まえてこの中に放し飼いにしている。なので奴らのエサにならないように注意するんだ」

「この施設のどこかに前回のテスト挑戦者が無くした銃がある。可能ならそれも回収してくるんだ」

「ひとまず、この部隊のリーダーはお前だ。まずはお互い自己紹介でもしてチームをまとめてみるんだ」

などと一通り説明をすると、手近なサバイバーを適当に選んでリーダーに任命する。

なお、サバイバーたちが施設に潜入し、以下の条件を満たすことでシナリオの前半が終了する。

【テストクリア条件】
1・施設のどこかにあるランプのスイッチを押す。（必須）
2・施設内で銃を発見する。（サブクエスト）

2・エリナ・ターナー

フランクにリーダーに任命されたサバイバーは他のサバイバーたちに自己紹介をする。

これは、実際にプレイヤー間のお互いのキャラクターの自己紹介も兼ねているので、キャラクターの名前や身体的特徴、所持技能やギフトの情報を共有すると良いだろう。

全てのサバイバーが自己紹介を終えると、いつの間にかサバイバーたちの後ろに立っていた２０代前半程の茶色い髪の女性が声をかけてくる。

「これも何かの縁ね。よろしく頼むわね。私、これでもこの３年間、あの忌々しいリヴァイターどもに食われず上手くやってきたのよ。だから、人並み以上には戦えるつもり。もし、何かわからないことがあれば私に頼ってちょうだい」

女性の名前は「エリナ・ターナー」、彼女も別の土地からこのコミュニティに移住してきており、サバイバーたちと共にテストを受ける予定になっている。

なお、エリナはこれ以降、サバイバーたちを補助する友好的なサポートＮＰＣとしてシナリオに参加する。

エリナは主にプレイヤーたちに『RoD』で行えることやルールを説明する役割を持っており、シナリオの進行具合に合わせてゲームに関わるアドバイスを行う。

これらは、シナリオ進行と同時に『RoD』の遊び方を簡易的に説明するためのものであり、プレイヤーがゲームに慣れているなどの理由でこれらの説明が不要な状態でもない限り、ＧＭは彼女にルールの説明をさせると良いだろう。

なお、エリナはシナリオの後半の現実世界でもサバイバーたちと行動を共にするので、一緒にテストに同行させて信頼できるＮＰＣであることを印象づけること。

また、エリナが戦闘にも参加する際は次ページのキャラクターのデータを参照すること。

■ アラン・スミス



3・テスト開始

一通りの準備を終えると、フランクの隣にこのコミュニティのリーダー「アラン」の姿を確認することができる。

アランは５０代くらいの男性でテストの様子を見に来たのか、サバイバーたちと目が合うと笑顔で話しかけてくる。

「期待していますよ。新たなサバイバーのみなさん！あなたがたには、無事にこの『テスト』を生き延びて、我々が目指す世界への『第一歩』を踏み出してもらいたい」

なお、この台詞は後半パートで重要な意味を持って再び登場するので、ＧＭはこのタイミングで必ずアランにこの台詞を言わせること。

施設の入り口の扉の前に立つと、エリナがサバイバーたちに「突入前に最終確認だけど、リヴァイターの仕留め方はわかっているよわよね？」と話しかけてくる。

ここではＧＭは実際に『RoD』で使用するルールをエリナというキャラクターを通してサバイバーとそれを演じるプレイヤーに直接説明することができる。

この場面で説明する内容は、「行為判定（技能判定・ステータス判定）」の行い方で、46 ページのルールをエリナの台詞や口調を用いて説明する。

以下はエリナが行う具体的な説明の一例である。

●行為判定（ステータス判定）の台詞口調による説明例

「キャラクターが手持ちの武器で攻撃したり、隠れたアイテムを探すときに行うような特定の行動をするための判定を【行為判定】と呼ぶわ」

「例えば、銃を撃つのなら〈小型銃〉や〈大型銃〉で攻撃することを宣言し、その技能レベルの数の【10 面体ダイス】を振る。そのとき振ったダイスの出目の中でもっとも数値の大きい数字を【達成値】と呼ぶのよ」

「達成値が、その技能が成功するための目安の数字となる【目標値】以上になれば判定成功よ」

「重たい物を持ち上げるときに〈STR〉で判定するなど、基本ステータスの現在レベルで判定することも可能よ・これを【ステータス判定】と呼ぶわ」

「これらの判定時に振った全てのダイスの出目の中に［10］が２つ以上出ている場合は【クリティカル（大成功）】が、反対に振ったダイスの数の半分以上［1］が出ている場合、【ファンブル（致命的失敗）】という扱いになるわ」

「これらの判定はレベル０の場合でも判定が可能よ。その場合は【6 面体ダイス】を１つ振るの。ただし、レベル０の判定はクリティカルしないから注意が必要よ？」

このようにＧＭはエリナの立場を利用して、ときにはダイス判定やキャラクターコマの移動などの実例を交えながらプレイヤーに『RoD』の遊び方やルールを説明すると良いだろう。

なお、エリナは現実世界では「ゲームショウのスタッフ」として働いており、ＶＲゲーム内でのゲーム体験者へのシステム説明役として存在している。そのため、このようなプレイヤー向けの説明を行うのは不自然なことではない。

以降、エリナによるルール説明が必要なシーンでは、その説明会話が発生する条件と、そのルールが記載されているページを併記するので参照すること。



名称		識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
エリナ・ターナー		－	難易度	－	ＳＴＲ	2	ＰＥＲ	4
			獲得	－	ＶＩＴ	4	ＩＮＴ	4
ＨＰ	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）		ＡＧＩ	3	ＣＨＡ	3
30	8	4	3 / 4		ＭＯＶ	3	ＬＵＫ	3

■ 攻撃方法（RoC）

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ（固定）	感染度	効果
1	パンチ	Lv 1	1	3	－	〈格闘術〉
2	ハンドガン	Lv 3	3	1D10+5 / 11	－	装弾数：30

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
先手必勝	戦闘開始時、最初の１戦闘ラウンドだけは行動力に限らず１番最初に行動することができる。
アドバイス	戦闘のラウンド開始時に、自分の行動力と仲間の行動力を入れ替えることができる。（手番に含まない）
〈話術〉Lv 5	レベル５の〈話術〉による技能判定を行うことができる。

4・施設内部

施設内部は全部で５つの部屋に分かれており、それぞれに部屋番号が設定されている。ＧＭはその部屋番号の内容に応じた描写を読み上げて場面を進行すること。

なお、その部屋内で探索することが可能なオブジェクトや発生するイベントに関しては、その発生条件や内容が詳しく記載されているのでそれを参照すること。

4－1・部屋1

入口から中に入ると、そこは２つの鉄扉がある部屋になっている。部屋は 10 × 10 メートルほどの広さで、ボロボロに傷んだ段ボールが幾つか壁際に積まれている以外は何もない。これらを調べても、屑鉄や破損した家具や電子機器の残骸が入っているだけで、特になにも見つからない。

・部屋２への扉

鍵がかかっている様子はなく、簡単に開けることができる。このとき〈観察 /4〉に成功すると、扉の下部のほうに少し「血液」らしきものがついていることがわかる。

・部屋４への扉

鍵がかかっている様子はなく、簡単に開けることができる。

4－2・部屋2

扉を開けると、そこはソファーとローテーブルがある部屋になっている。その部屋の中央に、床に這いつくばって一心不乱に「何か」を口にしている人物がいる。

しばらくその人物の様子を伺っていると、ゴトンと鈍い音を立て何かが床に落ちる。それは胴体から切断され、ちぎれ落ちたであろう人体の頭部であった。

サバイバーたちの方に少し転がった頭部を目で追うように振り返る人物。その顔面は血液で赤く染まり、ところどころ皮膚が腐り落ちている。

サバイバーたちはすぐにこの人物が、「死者」なのにもかかわらず平然と歩き回り、生きているものたちを食らわんとする存在……「リヴァイター」であることがわかるだろう。

リヴァイターはサバイバーたちに気がつくと、ゆっくりと立ち上がり、低い呻き声をあげながら近寄ってくる。その様子を見たエリナは「ボサっとしないで！敵に攻撃されるわよ！避けるか手に持っている武器でガードするのよ！」とサバイバーたちに行動を促す。

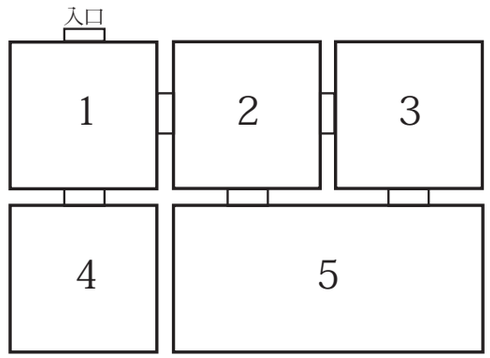
・敵に攻撃をされた場合

この説明はシナリオの進行に合わせて、自動的に開始する。

エリナはサバイバーが行える行動として「回避」と「武器ガード」「かばう」に関しての説明をしてくれる。

これらは 72 ページに詳しい記載があるので参照する

■ 施設見取り図



こと。なお、この場面では実際にリヴァイターが攻撃を行い、それをＰＣの１人に〈回避〉させること。そのＰＣが回避に失敗した場合は、エリナは「かばう」を行い、武器ガードでダメージを肩代わりする。

そして、手に持っていたハンドガンで目の前のリヴァイターの頭部を撃ち抜く。

このとき、エリナの銃撃により【騒音】ゲージが１ゲージ上昇するので、91 ページの【騒音】ルールに関しても軽く説明を行う。

その直後、ソファの影からもう１体別のリヴァイターが飛び出してきて、先ほど攻撃の対象になったＰＣに再び攻撃を行う。このとき、エリナは 72 ページの回避ペナルティに関しての説明をしてくれる。ＰＣが回避に失敗した場合、「かばう」を行い「武器ガード」でダメージを肩代わりする。

一通りの説明を終えると、エリナは「ちょうどいいウォーミングアップね。この残ったリヴァイターを持っている武器でやってみるといいわ」と戦闘を開始するように促す。

このとき、サバイバーたちは【簡易戦闘】を行い、リヴァイターを全て倒す必要がある。

敵を無事に倒すことができると、エリナは「何か役にたつものを持っているかもしれないわ」と言って、81 ページの【戦利品獲得判定】の説明をサバイバーに行う。

この判定に成功した場合、サバイバーは戦利品としてアイテムを手に入れることができる。このアイテムは、後半のシナリオでも実際に入手したことになるため、キャラクターシートのアイテム欄に記入をさせておくこと。

部屋内のリヴァイター２体を無力化すると、更に別の部屋に続く２つの扉へ向かうことができる。

なお、この一連のエリナの説明は、『RoD』における戦闘の基本的な流れになるので、『RoD』で初めて遊ぶときや、参加者に初心者がいる場合は説明を省略せずに進行することを推奨する。

・部屋３への扉（封鎖された鉄扉）
　鍵がかかっているようだが〈鍵開け / ８〉で開けることができる。また、鍵開けに失敗した場合でも攻撃を加えることで破壊することができる。その場合、扉の耐久力［40］を減少させるか、耐久回数［８］を減らすことで、破壊することができる。
　なお、扉を攻撃して開けた場合は、攻撃１回につき【騒音】ゲージが１増える。
　ただし、この前半のシナリオでは騒音ゲージが上限までたまっても何も起こらない。

・部屋５への扉
　鍵がかかっている様子はなく、簡単に開けることができる。

４－３・部屋３

　部屋の中はゴミやガラクタが散乱しており強烈な異臭がする。そこに１体のリヴァイターが閉じ込められている。
　このリヴァイターは、この後の部屋５での戦闘中に決められたラウンド数が経過した際に追加の敵として登場するが、先に倒しておくことで、それを事前に防ぐことができる。
　このとき、戦闘を行うならば「ハイリヴァイター」１体との簡易戦闘を行なう。この戦闘にはエリナも参加する。

〈捜索 / ４〉
　別のテスト挑戦者が落としたであろうアサルトライフル「AR-M4」を発見することができる。フランクの言っていた回収して欲しい武器とはこれのことで、サバイバーは持ち帰る必要があるが、メイン武器として装備することでＰＣは普通に武器として使用することができる。なお、残弾数として［3D10 発］が残っている。この残弾数はアイテム取得時に、ダイス判定で決定すること。
　なお、この武器を発見した場合は持ち物に加え、後半のシナリオでも使用することができる。

・部屋５への扉
　鍵がかかっている様子はなく、簡単に開けることができる。

４－４・部屋４

　木製の棚に資材や壊れた機械が詰め込んである段ボールが多数ある倉庫のような部屋になっている。
　元々、コミュニティで必要なものを管理する倉庫だったのだろうが、手狭になったことで単なるガラクタ置き場と化したことが推測できるだろう。
　この部屋では、サバイバーに基本的な技能判定〈捜索〉の練習を行わせることができ、判定に成功することで、冒険に有利なアイテムを入手することができる。

〈捜索 / ４〉
　技能に成功したサバイバーは、それぞれが装備しているメイン武器の種類に応じたアイテムを入手することができる。

・近接武器を所持しているＰＣ
　アイテム「包帯」を１つ入手する。
・遠距離武器を所持しているＰＣ
　装備している武器の弾薬・矢（重量１分）を入手する。
・武器を装備していない（格闘術や投擲武器の場合）
　アイテム「鎮痛薬」を１つ入手する。

４－５・部屋５

　他の部屋より広く物資を置いていたであろう棚や、ホコリの溜まった家具などが放置されている。それらの間を、ノロノロと複数のリヴァイターが徘徊している。
　部屋の奥まで見渡すと、フランクの言っていたものと思われる「スイッチ」が設置されているのが目に入る。
　サバイバーたちはリヴァイターたちをやり過ごして、このスイッチを押す必要がある。
　ＧＭはここでスクエアマップを用いた【本格戦闘】を行うことを宣言し、右ページの戦闘配置図を参照し、戦場を構築すること。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
敵１…リヴァイター　　122 ページ
敵２…スピッター　　123 ページ
敵３…ハイリヴァイター　122 ページ
　（※３ラウンド経過後にマップ上の「Ｎ－１」に追加する）

　なお、配置するエネミーの数はＰＣの人数によって変わる。右図の戦闘マップはＰＣが１人の場合を想定して配置している。ＧＭは下記の条件に合わせて数を調整すること。エネミーの配置場所は自由に決定して良い。

・リヴァイター　ＰＣ人数　＋　２体
・スピッター　　ＰＣ人数　＋　２体
例：ＰＣが３人の場合、リヴァイター５体、スピッター５体を配置する。

【戦闘マップ説明】
　各プレイヤーはＡ～Ｄの１列目と２列目の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。（マップのグレーで塗られている場所）
　なお、ＮＰＣのエリナは指定された位置に配置する。
　マップ上には視界の通る障害物（□）として、木製の棚が設置されている。これには登ることができる。

図１：戦闘配置図（テスト施設部屋５）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1														※敵３	
2	エリナ									敵１					
3					□			□			□				
4							敵２							敵１	
5			敵１		□			□			□				
6															
7					□			□			□			□	
8				敵２									敵２		
9					□			□			□			● スイッチ	
10															

　これらの棚はいずれも［耐久力 10/ 耐久回数２］のオブジェクトとして扱い、攻撃を加えることで破壊することもできる。

・スイッチ
　スイッチが設置されており侵入できないスクエアとなっている。このスイッチに隣接する場所で【メイン動作】を使用することで、スイッチを押すことができる。
　スイッチを押すとその場で戦闘が中断され、シーン【５・暗転】にシナリオが移行する。

・敵３
　敵３のハイリヴァイターは戦闘開始後、３ラウンドが経過したときに鉄扉を破壊して登場する。ただし、事前に部屋３のハイリヴァイターを倒していた場合は、このイベントは発生しない。
　なお、マップ上は存在しないが、「Ｎ－１」の位置に鉄扉が存在する。そのため、「Ｎ－１」の位置にサバイバーが存在する場合は、扉を押さえたものとして〈STR〉による対決判定を行うことができる。この判定に勝利することで、敵３の登場を遅らせることができる。
　ただし、対決判定に敗北した場合は、扉を押さえていたサバイバーを隣接するスクエアのどこかに移動させ、敵３を通常通り登場させる。

・部屋３から入った場合
　部屋３から扉を開けて部屋５に入った場合、サバイバーの戦闘開始位置が変更される。その場合、Ｌ～Ｏの１列目と２列目の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。
　その場合、エリナは「Ｏ－２」に配置して戦闘を開始する。

・視界の通る障害物に隣接した場合
　サバイバーが視界の通る障害物（□）に隣接した場合、【高所状態】を説明するイベントが発生する。
　その場合、後述のエリナの説明イベント２を進行すること。

・サバイバーが遠距離攻撃を行う場合
　サバイバーが遠距離攻撃を行う場合、【障害物ペナルティ】を説明するイベントが発生する。
　その場合、後述のエリナの説明イベント３を進行すること。

・Ｌ列と７列
　サバイバーがＬ列のどこかのスクエアか、７列のどこかのスクエアに侵入したときに、【リンクトラック】を説明するイベントが発生する。
　その場合、後述のエリナの説明イベント４を進行すること。

【戦闘終了条件】
・サバイバーの１人が「Ｎ－９」のスイッチに隣接するスクエアで、メイン動作を使用して押す。

4－6・エリナの説明

本格戦闘中、エリナは特定の条件になると戦闘方法やルールについて説明を行ってくれる。

●説明イベント１「本格戦闘」

本格戦闘が開始すると、エリナは【本格戦闘】の流れについて説明してくれる。(55 ページに記載)

・台詞口調による説明例

「このような【スクエアマップ】を用いて、キャラクターの位置を視覚的に管理する戦闘を【本格戦闘】と呼ぶわ。

戦闘はラウンド制で行われ、１ラウンドに各キャラクターごとに手番が与えられる。手番は行動力の高い者から順番に行われる。全員が手番を終えるとラウンド終了よ」

「この本格戦闘マップでは１スクエアを移動するのに、［１移動力］が必要よ」

「例えば、私ならば…通常移動力が［４］あるので、このように［４スクエア］移動することができる。(実際にエリナを移動させる) ただし、移動できるのは上下左右に隣接しているスクエアのみで、斜めの位置には通常の方法では移動することができないから注意してね」

「キャラクターは１回の行動で、【メイン動作】と【サブ動作】を１回ずつ好きな順番で行うことができる。

なので、私はサブ動作で通常移動を行い、まだメイン動作を１回残しているので、〈小型銃〉による技能判定で攻撃を行うわ。メイン動作とサブ動作で行えることは、戦闘管理シートに記述があると思うので各自で確認してね」

「ちなみに、さっきから不思議に思っていたかもしれないけど、私があなたたちより先に行動しているのはギフト《先手必勝》の効果のおかげね。これは戦闘時、１番最初のラウンドだけは１番最初に行動ができるという効果があるわ。

このようにギフトの効果は戦闘や冒険を有利に進めるために重要なものとなっているわ。生き残りたければ上手く活用することね。ということで……くたばりなさい！！」

と言って、エリナは手近なリヴァイターを１体攻撃する。(実際に攻撃の処理を行いエリナの手番を終了する)

●説明イベント２「高所状態」

サバイバーが視界の通る障害物に隣接したときに発生し、【高所状態】について説明してくれる。(85 ページに記載)

・台詞口調による説明例

「マップ上の障害物は上手く活用すると戦闘が有利になる。例えば、その棚のような高さのある障害物に登れば【高所状態】という状態になって攻撃や回避を少し有利に行うことができる。高所状態中は、攻撃の命中力と回避力のレベルが［１］上昇するわよ」

●説明イベント３「障害物ペナルティ」

サバイバーが遠距離攻撃を行う際に発生し、【障害物ペナルティ】について説明してくれる。(65 ページに記載)

・台詞口調による説明例

「この『RoD』では、別のキャラクターや視界の通る障害物が、武器の射線上にあってもその向こう側を攻撃をすることが可能よ。ただし、そのときは【障害物ペナルティ】というものが発生するわ。

これは攻撃の射線上に含まれているキャラクターと障害物の数だけ、攻撃時のレベルが減少するというものよ。

例えば、レベル４の〈小型銃〉で攻撃する際、目標との射線上に障害物が３つ含まれている場合、レベルが［３］減少して、レベル１の〈小型銃〉で命中判定を行う必要がある。

ちなみに、高所状態から低所への攻撃など高さが異なる場所への攻撃の際は、射線上に含まれる高所と低所、全ての障害物がペナルティの数に含まれるから注意してね」

●説明イベント４「リンクトラック」

サバイバーがＬ列か７列のスクエアのどこかに侵入したときに発生し、【リンクトラック】について説明してくれる。(132 ページに記載)

なお、上記のスクエアに侵入したサバイバーは、足下に「ナイフ」が落ちているのを発見する。このナイフは発見したサバイバーの所持アイテムに加えても良い。その後、エリナがリンクトラックについて説明してくれる。

■ サンプルシナリオ専用リンクトラック (必ず適用)

シナリオ：Tuto;REAL (サンプルシナリオ)
シーン：前半パート　施設内部　部屋５
条件：本格戦闘マップ上でＬ列・７列に侵入
内容：「やべえ！武器が……！」男の表情が青ざめる。凶暴な死者に対抗するための唯一の手段を落としてしまったのだ。
「早くなんとかして！！もうこっちは持たないわ！」リヴァイターが群がる棚の上で女性が必死に叫ぶ。
しかし、予備の武器を持たぬ彼になす術はなかった。
「すまねぇ……！俺には無理だ！」死者の群れを押しのけ、男は一目散に入り口に向かって逃げていった……。
入手：「ナイフ」を１つを入手する。

・台詞口調による説明例

「どうしたの？何か見つけた？……ナイフか。なるほど、これは【リンクトラック】を発見したようね。これは説明する前に、まずは実際にリンクトラックを体験してみるといいわ。この場所で何かが起こったに違いないから」

このエリナの台詞の後でＧＭは前ページに記載されているサンプルシナリオ専用リンクトラックの【内容】の部分を読み上げて状況描写をすること。

その後、再びエリナが説明を再開する。

「今の描写は、この場所で起こった別のセッションの出来事のようね。どうやら、回想中の男が落としたナイフなのでしょう。ありがたく使わさせて貰ったらいいんじゃない？

なお、今ので勘の良いプレイヤーは気づいたかもしれないけど、このリンクトラックとは、同じシナリオで遊ぶ別のプレイヤー同士を擬似的に結びつけるためのものよ。

例えば、今ここにいるプレイヤーのセッションを「Ａ卓」として、この場にいない別のプレイヤーたちが行ったセッションを「Ｂ卓」とする。

Ａ卓とＢ卓は、実際は集まってるプレイヤーも場所も時間帯もバラバラなのだけど、同じシナリオで遊んでいる以上、『RoD』の中では同じ世界観を共有している生きていることになる。

例えば、Ｂ卓のキャラクターが「ナイフ」を落として無くしてしまったとする。そのナイフをたまたま同じ場所を通りかかったＡ卓のキャラクターが発見するかもしれない。そして、そのナイフがそのキャラクターの命を助けるための切り札になるかもしれない。

つまり、私たちの行動やロールプレイの結果が、間接的に同じゲームで遊ぶプレイヤーの物語に干渉する。

このようにして、『RoD』で遊ぶプレイヤー同士を繋ぎ、世界観を広げていくシステム……これがリンクトラックよ。

ちなみに、今回は簡単に発見できたけど、リンクトラックを発見するには特定の条件が設定されている場合があるわ。

リンクトラックを発見することで、セッション終了時に経験点を得ることができる。更に、あなたたちがリンクトラックを作った場合も経験点が得られるわ。

リンクトラックは１シナリオにつき３つまで配置することができる。なので、まだどこかにリンクトラックが隠されている可能性があるので、探してみると良いわ。

あと、リンクトラックの過去の描写はもちろん、私たちキャラクターには一切情報が伝わることはない。エスパーでもない限り、その場で何が起こったかなんて人間は知ることができないからね。これはプレイヤーのみぞ知る情報よ」

リンクトラックは『RoD』の世界観を構成している重要なシステムなので、ＧＭは必ずに説明を行うこと。

5・暗転

サバイバーがランプのスイッチを入れると、短いブザー音が鳴り響く。その後、施設内に設置されたスピーカーから「うまくやったようだな。ランプの点灯を確認した」というフランクの声が聞こえる。

「ではそこから生きて戻ってこい。戻り次第、物資の調達の詳しい作戦を話す…ん？誰だあんた？何かようか？」と更にフランクはサバイバーたちに話しかけるが、途中で誰かに気づいた様子で話をやめる。

そして「いや待てよ…その顔どこかで…たしかアラ…」と言いかけたところで、突如「３発」の銃声が鳴り響く。

しかし、その銃声は施設内のスピーカーからでも、今いる部屋の中からでもなく、「どこか遠い別の空間」から聞こえたような感覚を覚えるだろう。そして同時に、その別の空間から「わああ！」という人の悲鳴が聞こえた気がして、サバイバーたちの目の前は急に真っ暗になり意識が遠のく。

その後、しばらく真っ暗な状態が続き、目の前に白い文字で「NO SIGNAL」と謎のメッセージが表れる。

これからまもなく近くに人の気配を感じ、自分の頭部の辺りで「何か」部品のようなものが外される音がしたかと思うと急に目の前の視界が明るくなる。

そして「大丈夫ですか？気分は悪くないですか？感覚が完全にこっちにリンクするまで時間がかかるかも……」と女性に声をかけられる。

サバイバーはその声の主に見覚えがある。

それは、先ほどまで一緒に戦場で戦っていた「エリナ・ターナー」であった。

「大丈夫ですか？私もみなさんと一緒にゲームに参加してたので詳しいことはわからないのですが…会場の方でトラブルが発生したとの報告が入りまして、ゲームを緊急停止させて頂きました。これから皆さんには私の後について避難して頂きます」

エリナの手にはゴーグルとヘルメットが一体化したような形状の機械が握られており、その着ている服には「ＳＴＡＦＦ」という文字が書かれている。エリナはトランシーバーでどこかと連絡を取ろうとしているが、音声状況が悪いのか何度も機械に向かって話しかけている。

辺りを見渡すと、さきほどまで同じチームでゾンビ退治に挑んでいた仲間たちの姿を確認することができる。

みんな、状況がわかっておらず困惑している様子だ。

なお、サバイバーたちのいる場所は、５～６人はゆったりと過ごせるくらいの何もない真っ白なボックス状の「部屋」になっており、歯医者で使われるようなしっかりとした椅子が設置されている。

この光景を見たとき、サバイバーは自分たちが新作ＶＲゲームの体験会に参加していたことをはっきりと思い出すだろう。

部屋は多少だが防音効果があり、正確に外の状況を伺い知ることはできないが、耳を澄ませて聞いてみると、かすかに「きゃあ！」「わああ！」など人の悲鳴が聞こえる。

外の様子を伺っていると、「移動の準備ができました。荷物をまとめて私についてきてください」とエリナがサバイバーたちに声をかける。

ゲームを行っていた部屋の扉を開けて外に出ると、ゲームショウの会場内の状態は約１時間ほど前に見た光景とは大きく異なっていた。

会場内は騒然としており、多くの人たちが逃げまどっている。遠目にフロアに倒れこんでいる人がいる光景も確認することができるだろう。

このあまりにも常識とはかけ離れた光景にサバイバーたちは言葉を失い、状況を理解することができないだろう。

ただ一つわかっているのは、サバイバーたちは国内で開催されていた最大規模のゲームショウで世界的に有名なゲームメーカー「LIBRA（リブラ）」の最新ＶＲゲーム『ロール・オブ・ザ・デッド』の新作先行体験プレイをしていたことだ。そして、その最中に何らかのアクシンデントに見舞われ、ゲームが中断してしまったということだけだ。

サバイバーたちが自分たちの置かれた状況を整理していると、会場の入り口のほうで突如銃声が鳴り響く。

その方向を見ると、数名の警察官が「人」を撃っていることがわかる。しかし、撃たれた人は倒れることなく、そのまま警察官に向かって歩き続ける。そして、そのままの勢いで襲いかかると、警察官を床に押し倒し首筋に噛みつく。

噛みつかれた警察官は錯乱し叫び声をあげながら、銃を乱射する。そして、その銃弾が周囲の一般客に命中し、辺りは更なる混乱の渦に巻き込まれる。

この凄惨な光景を見て、それまで冷静に振る舞っていたエリナは手に持っていたＶＲ機器を地面に落とし、声を震わせながら、まるで独り言でも言うかのようにポツリとつぶやく。

「嘘でしょ……人が人を食ってる。こんなことがあっていいの？これが『現実』ですって……？だって……あの人たちはまるで……『リヴァイター』そのものじゃない！！」

その後、「LIBRA」のブース内に設置されている大型モニターで放映されていた『RoD』のプロモーション映像がエンディングを迎える。だがそれは同時に、サバイバーたちの壮絶な脱出劇と、人類とリヴァイターとの長い戦いの始まりの瞬間でもあった。

６・前半パート終了

このシナリオはここまでを前半パートとしている。このまま後半パートを開始しても良いが、ＧＭは後半開始前にサバイバーたちの置かれた状況説明（前半はＶＲゲームの世界のだった）や武器やアイテムの整理を行うと良いだろう。なお、前半パートで手に入れたアイテムは、この後すぐに起こるイベントにより後半パートでも引き続き使用することができる。

そのため、銃などの武器もそのまま使用が可能となっている。なお、前半で負ったダメージや感染度の上昇、ＢＳはこのタイミングで全て治療して元に戻すこと。

６－１・前半パート補足

ここまでの前半パートでエリナを通して説明することは、『RoD』で遊ぶ際に、もっとも基本的で重要なものとなる。

シナリオを進める中で、説明が行えなかった事項は、後で補足的に説明をしておくと良いだろう。なお、本格戦闘中に行うことができる【スクエア突破】もエネミーが多く登場する『RoD』では重要なルールとなるので、合わせて説明しておくことが望ましいだろう。

なお､エリナの説明はプレイヤーを意識した､いわゆる「メタ的な」説明になっているが、この前半パートが実際はゲーム内の空間で、エリナはその進行役補助役として一緒にゲームに参加している。

そのため､彼女の説明はデジタルゲームの「ゲーム内演出」というイメージで進行すると良いだろう。

なお､、万が一前半パートでエリナが死亡してしまったとしても、当然ながら後半パートの進行に影響は発生しない。

■ サンプルシナリオ専用リンクトラック（追加）

シナリオ：Tuto;REAL（サンプルシナリオ）
シーン：前半パート　施設内部　部屋５
条件：本格戦闘マップ上で高所状態になる
内容：「俺には無理だ！」一目散に入り口に向かって逃げていく男を見送り、死者が群がる棚の上で女は絶望する。
「何とかここから脱出しないと…そうだ！これなら！」
女は荷物の中からロープを取り出すと、天井の鉄骨に向かってそれを放り投げる。
「よし！かかった！あとは振り子の要領で勢いをつければ！」
とっさの機転で女は危機を脱出することに成功したのであった。
入手：「ロープ（５メートル）」を１つを入手する。

７・後半パート

会場内の凄惨な光景を目にしたサバイバーたちだが、いつの間にかその周囲には、別のゲーム部屋から出てきたのであろう人たちの姿もあり、更に、他の場所から逃げてきた人たちも集まっていることに気がつく。

その直後、突如、けたたましいクラクションを鳴らしながら一台の大型トレーラーがイベントホールのシャッターを突き破って入ってくる。トレーラーは会場内を逃げ惑う人々をはね、サバイバーたちのいる『RoD』のイベントブースに設置されていたモニターを破壊して停車する。

トレーラーの運転席には誰も座っておらず、それがＡＩにの自動運転によるものだとわかるだろう。

その直後、「ヴィーン」と何かがモーター音のようなけたたましい音がトレーラーの荷台の中から聞こえる。そして、トレーラーの荷台のウィングサイドパネルがゆっくりと上側に持ち上がるように開く。

その瞬間、荷台の中から一斉に「ドローン」が飛び出してきて、イベント会場内のあちこちへ点在する。その荷台の中は異様な光景が広がっており、なぜかハンドガンやアサルトライフルといった銃器、大量の刃物といった武器や防具がショーケースに展示して積まれている。

状況が飲み込めず呆気にとられる人々だが、やがて１人の男が荷台に駆け寄って武器を手に取る。それに続くように多くの人がトレーラーに殺到する。

それは本能的に、このトレーラーの登場がこの状況を無事に乗り切るための「鍵」だからと感じたからだろう。

このとき、サバイバーたち（ＰＣ）は、キャラクター作成の際に取得した武器や防具、アイテムなどを手に入れることができる。また、ＶＲのゲームの中で手に入れてキャラクターシートに記入したであろうアイテムも入手することができる。なお、サバイバーたちはＶＲ空間から目覚めたときは、武器はもちろん普段は持ち歩かないような防具やアイテムも所持していない。（それはこの場面で武器を手に入れなければ、それらを取得する機会を失ってしまうことを意味している）

サバイバーたちの側にいたエリナも「ハッ」と我に返ったかと思うと、一目散に荷台に駆け寄る。そして、ハンドガンを手に入れ「みなさんも早く！」と、サバイバーたちに武器を手に取るように促す。

「これは確実にお伝えできることですが、この状況はLIBRAが企画したアトラクションやイベントではありません。このような話は私たちも聞いていませんから…ひとまず、どこか安全そうな場所に移動しませんか？」

サバイバーたちが武器を回収すると、エリナは自分たちの置かれた状況を伝え、避難を提案する。

このとき、エリナはサバイバーたちに２つの場所のどちらかに移動することを提案してくる。

１・駅方面に移動する

会場近くの最寄り駅に向かう手段。

駅までは約 800 ～ 1000 メートルほど離れており、最短で辿り着くには、会場内を突っ切るしかない。

危険は大きいが、最短で向かうことができる。

２・会場近くの駐車場に移動する

会場近くの駐車場に向かう手段。

目的の駐車場は少し離れた場所にあり､1500 ～ 1800 メートルの移動が必要だが、駅方面に比べて人が少ないと思われる。

これらは選択肢によって向かう先が分かれるので、エリナは「今すぐ決めてほしい」と言う。なお、これら２つの方法以外は「危険すぎる」と言って認めようとしない。

サバイバーたちはこの２つの方法の中から１つを選び会場から無事に脱出しないといけない。

なお、エリナは派遣スタッフ専用のバスで会場に来たが、会場備え付けの駐車場はなぜか使用することができず、会場から少し離れた有料駐車場に止めるしかなかったと伝える。また、サバイバーの中で車で会場に訪れていたものがいた場合、確かに会場の駐車場は満車になっていたことを思い出すだろう。

この後、サバイバーは自由に行動することができる。

ＧＭは次ページのゲームショウ会場のマップをプレイヤーに提示し、この後の探索に関しての説明を行うと良いだろう。

8・脱出

トレーラーから武器や物資を回収したサバイバーたちは、会場からの脱出を目指して、自由に行動がすることができる。

ただし、会場内を移動する場合は、次ページのゲームショウイベント会場マップで上下左右に隣接しているエリアに移動する必要がある。例えば、[11]のエリアにいる場合は、[４][10][RoD][16]のエリアに移動することができる。（なお、[10]に移動する場合は通路を経由する）

エリアに移動した後は、ＧＭはその場所で発生するイベントを進行する。このとき特別な表記がない限り、一度発生したイベントが再び発生することはない。

なお、サバイバーたちは「RoD」と記載があるエリアから移動を開始する。

「通」と記載のある場所は「通路」になっており、このエリアを通過するたびに、次ページに記載されている「ランダムイベント」が発生する。

両端の「入」と記載のある場所は会場の出入り口になっており、サバイバーは「駅方面へ入り口３カ所」と「駐車場方面への入り口３カ所」の合計６カ所のいずれかからのみ脱出することができる。脱出に成功した場合は【シーン 10・エンディング】の場面を進行する。

なお、この場面以降、エリナのＨＰが［０］になった場合、彼女はサバイバーたちとはぐれてしまい、死亡ではなく「行方不明」の扱いととなり、シナリオから退場する。

8－1・RoD ブースにて

イベント会場マップの「RoD」と記載のある場所は移動のスタート地点だが、エリナと話をして情報を得たり、周囲の人々から話を聞くこともできる。

●エリナから得られる情報

エリナと話をすると次のような情報を得ることができる。

・エリナについて

彼女の名前は「エリナ・ターナー」、日本とアメリカのハーフタレントとして芸能活動をしており、今日は芸能事務所からＶＲゲーム機のデモンストレーションアクターとして派遣されイベントに参加していた。なので、このゲームの詳しいことや、ゲームメーカー「LIBRA」に関してはマニュアル以上のことはあまり知らない。

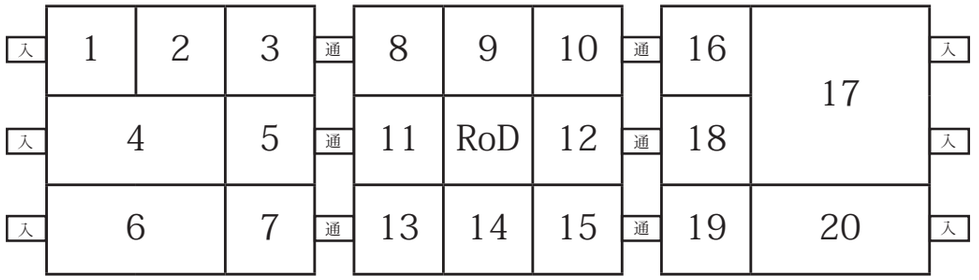
・他のスタッフに関して

LIBRA の社員の人たちは先行体験プレイ開始前は、確かにブースにいたが今は見当たらない。避難したのではないか？

このブースには自分以外にも複数名のデモンストレーションアクターが派遣されているが、別の事務所の人たちなのであまり面識がない。

だが、彼らとは同じバスに乗ってこの会場に来た。バスは近くの駐車場にあるはず。

図：ゲームショウイベント会場マップ



← 駅方面へ　　駐車場方面へ →

探索可能な各エリアとブース名

RoD・スタート地点
1・スポーツゲーム
2・格闘ゲーム
3・音楽リズムゲーム
4・ホラーゲーム
5・遺跡探索アドベンチャーゲーム
6・メイン入場ゲート
7・物販ブース
8・ハンティングアクションゲーム
9・アクションゲーム 1
10・サイバーパンクＲＰＧ
11・パズルゲーム
12・和風アクションゲーム
13・カーレースゲーム
14・３Ｄクラフトゲーム
15・救護室
16・休憩スペース
17・メインイベントステージ
18・アクションゲーム 2
19・人気キャラクターゲーム
20・ＦＰＳシューティングゲーム

・ＶＲについて

最新テクノロジーで実際の人物の顔や体格をキャリブレーション（測定）し、それをゲームにリアルに反映させる。

この技術は「仮想空間」と「現実空間」を高度に融合させた最新の技術を応用して利用している。

そのため、ゲーム内のエリナやアラン、フランクなどのキャラクターも実在の人物の見た目をゲーム内に反映させている。

もちろん、今までのゲームのキャラクターのような全く見た目の違うアバターをゲーム内で使用することも可能。

なお、フランクはわからないが、アランに関しては今日このイベント会場で実際に会った。このゲームメーカーのＣＥＯらしい。

・アランについて

日本語も話せる優しそうなおじさんという印象を受けた。アメリカ人で本名は「アラン・スミス」というらしい。 見た目はゲームに出ていた彼そのものだが、ゲームに出演していた彼自体はＮＰＣでゲームのプログラム。アランは『RoD』のブースにはほとんど滞在しておらず、今朝イベント開始前に軽く挨拶を行なった程度。

どこかに専用の控え室があるのかもしれない。

●補足情報

サバイバーたちは先行体験会に訪れるほどのゲームのファンなので、それぞれの技能判定に成功することでエリナの話に加えて下記のような情報を既に持っている。

〈学問 / 6〉または〈機械電気技術 / 5〉に成功する

・ＶＲについて（補足）

『RoD』で用いられている最新のＶＲ技術は、人間の五感や精神への高い「情報介入」が実現可能となっており、従来のＶＲ機器よりも数十倍の没入感を生み出すことに成功している。これは、かつての人間の身体能力や脳が制約された状態を解放し、時間・空間の制約からの解放も目指した新たな未来の可能性を作る新技術で、国家主導で行なわれていた技術開発の１つである。

『RoD』ではこのようなＶＲ技術が使用されているが、これは珍しいことではなく、映画や音楽ライブ、災害現場、医療現場では既に実用が開始されている。

〈学問 / 3〉に成功する

・LIBRA について

サバイバーたちのほとんどは「アラン・スミス」のことに関して知っている。また、彼の会社「LIBRA」についても、アランが８年前（40 歳のとき）に設立したゲームソフトウェア会社であり、世界的に影響力のあるゲーム開発会社として認知されていることを知っている。

このとき、映画に詳しいか、勘の良いサバイバーがいた場合、〈INT〉と〈学問〉の組み合わせ判定で目標値［８］に成功すると、この「アラン・スミス」という名前は映画業界で、実際に使われていた有名な偽名「アラン・スミシー」を模したものではないかと気がつくことができる。

・「アラン・スミシー」について

前述の組み合わせ判定に成功することで、「アラン・スミシー」という偽名について知っている。

これは 1968 ～ 2000 年にかけてアメリカ映画業界で実際に使われていた有名な偽名で、何らかの理由で監督が降板したときや監督が名前の使用を拒否した際に、映画のクレジット表記に架空の映画監督の名前を表記したものである。

その名前が「アラン・スミシー」であり、数々の訳あり作品に使用されてきた経緯がある。現在は使用が停止されているが、その名をもじった偽名が作品で使われることがよくある。

●アランを探す

エリナの話ではアランは間違いなくこの会場にいた。

このとき、〈捜索 / 7〉か〈ＰＥＲ / 7〉の判定に成功すると、会場を見渡るような上階のフロアのガラス窓越しにアランの姿を見つけることができる。

アランはサバイバーたちと目が合うと（合ったように感じると）、複数の男たち共に「駐車場方面」へ向かって歩き出す。

表：ランダムイベント（1D10）

サバイバーが通路を通過した際、[1D10] のダイス判定で下記のイベントがランダムで発生する。

同じ通路を複数回通過してもイベントが発生する。

なお、４～６の効果は一度戦闘を行うまでは、同じイベントが発生した場合は、効果が重複する。

１・何も起こらない
２・何も起こらない
３・何も起こらない
４・敵１体追加　（次の戦闘）
５・敵１体追加　（次の戦闘）
６・敵 1D3 体追加（次の戦闘）
７・サバイバーの誰か１人のＨＰに 1D6 のダメージ
８・サバイバーの誰か１人のＨＰに 1D6 のダメージ
９・サバイバーの誰か１人の感染度が 1D10 上昇
10・エリナのＨＰに 1D10 のダメージ

９・各エリアでのイベント

イベント会場マップ上の番号が振られた各エリアでは、次のようなイベントが発生する。また、特定の条件を満たしたときのみ発生するイベントも存在する。

①スポーツゲーム

このエリアは野球やサッカーといった最新のスポーツゲームのブースとなっている。会場の出入口が接していることもあり、人が殺到している。サバイバーはこのエリアを通過する際は、本格戦闘を行なわなければならない。

なお、戦闘開始前に〈捜索 / 7〉に成功すると、ブースのセットとして飾られていた大型近接武器の【木製バット】を発見し、入手することができる。

これは戦闘開始前にメイン武器として装備することができる。戦闘を行う際は下記の戦闘配置図①（スポーツゲーム）を参照し、本格戦闘を開始すること。サバイバーが戦闘勝利条件を満たした場合、即座に戦闘を終了し脱出に成功したとして【10・エンディング（駅方面へ向かった場合）】のシーンを進行する。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
敵１…リヴァイター
敵２…グループリヴァイター
敵３…ランナー

【戦闘マップ説明】
各プレイヤーは「O 列」の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。視界の通る障害物（□）として、机（耐久力 5/ 耐久回数 1）が設置されている。

黒で塗りつぶされた位置はセットが組まれており、視界が通らず侵入もできない。

【戦闘勝利条件】
全てのサバイバーが A 列より先のエリア外まで移動して、戦場を離脱する。もしくは敵を全て倒す。

②格闘ゲーム

このエリアは人気格闘ゲームシリーズの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。

また、ブース内のセットに飾られているゲームキャラクターの等身大フィギュアには、体防具【胴着】が着させられており、これを脱がせることでアイテム【胴着】を１つ入手することができる。

このアイテムを発見するために、特別な判定は必要なく、エリアを通過するだけで、サバイバーたちはアイテムを発見することができる。

図１：戦闘配置図①（スポーツゲーム）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			敵３												
2				□				□							
3				敵２											
4						■	■		敵１						
5			敵３			■	■								
6						■	■								
7						■	■		敵１						
8				敵２											エリナ
9				□				□							
10			敵３												

③音楽リズムゲーム

このエリアは体験型音楽リズムゲームのブースとなっており、ゲーム筐体から大音量でゲームの音楽が流れている。

そのため、付近のリヴァイターが音に反応して集まってきている。このエリアを通過するためには、「グループリヴァイター」１体と簡易戦闘を行う必要がある。

なお、このエリアは２回目以降通過する場合も、大音量のゲーム音楽に引き寄せられた複数のリヴァイターと戦闘を行う必要がある。その場合、再び「グループリヴァイター」との簡易戦闘を行う。

もし、このブースのゲーム筐体の電源を抜くか、本体を破壊した場合は、音が鳴り止み、リヴァイターは集まらなくなる。それ以降、この場所を通過しても戦闘は発生しなくなる。

④ホラーゲーム

このエリアは、新作ホラーゲームのブースとなっている。会場の出入口が接していることもあり、人が殺到しておりリヴァイターも多く、サバイバーはこのエリアを通過する際は、本格戦闘を行なわなければならない。

また、このエリアはホラーの演出が施されたセットの関係により暗くなっている場所がある。ここで本格戦闘を行う際は 88 ページの【暗闇ルール】を適用する。

戦闘を行う際は下記の戦闘配置図②（ホラーゲーム）を参照し、本格戦闘を開始すること。

サバイバーが戦闘勝利条件を満たした場合、即座に戦闘を終了し脱出に成功したとして【10・エンディング（駅方面へ向かった場合）】のシーンを進行する。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
敵１…リヴァイター
敵２…グループリヴァイター

【戦闘マップ説明】
各プレイヤーは「O 列」の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。視界の通る障害物（□）として、机（耐久力 5/ 耐久回数 1）が設置されている。

黒で塗りつぶされた位置はセットが組まれており、視界が通らず侵入もできない。

【戦闘勝利条件】
全てのサバイバーが A 列より先のエリア外まで移動して、戦場を離脱する。もしくは敵を全て倒す。

図２：戦闘配置図②（ホラーゲーム）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			■	□	■	■	■	■	■						
2			■	□	■	■	■	■	■						
3			■	敵２	■	■	□	■	■						
4			■		■	■	□	■	■			敵１			
5		敵１	■	□	■	敵２	■	■							エリナ
6			■	□	■	敵２	■	■							
7		敵１	■		■	■	□	■	■			敵１			
8			■	敵２	■	■	□	■	■						
9			■	□	■	■	■	■	■						
10			■	□	■	■	■	■	■						

⑤遺跡探索アドベンチャーゲーム

このエリアは人気遺跡探索アドベンチャーゲームの最新作のブースとなっている。この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。

また、このブースで来状特典として配られている、ミニペンライトを手に入れることができる。これはアイテムの探索道具「スマートフォン」と同様の効果があるものとして扱う。

ただし、このアイテムは調達ポイントに変えることができず、このシナリオだけの使い捨てアイテムとして扱う。

⑥メイン入場ゲート

このエリアはゲームショウの全体のメイン入場ゲートとなっている。そのため、多くの人が殺到しており、それに対応してリヴァイターの数も多い。

また、通報を受けて駆けつけたと思われる警察官の姿も見受けられる。サバイバーはこのエリアを通過する際は、本格戦闘を行なわなければならない。

戦闘を行う際は下記の戦闘配置図③（メイン入場ゲート）を参照し、本格戦闘を開始すること。サバイバーが戦闘勝利条件を満たした場合、即座に戦闘を終了し脱出に成功したとして【10・エンディング（駅方面へ向かった場合）】のシーンを進行する。

なお、この戦闘では中立的なＮＰＣとして 1D3 名の警察官のＮＰＣが登場する。これらのキャラクターは人間（一般人）のデータを用いて戦闘に登場させる。

これらのキャラクターは基本的にはリヴァイターを攻撃するが、サバイバーをリヴァイターと誤認して射撃する可能性や自分の身の安全を感じた場合、逃走する可能性もある。なお、彼らのＨＰが０になった場合、1D3 ラウンド後に新たな敵としてリヴァイターとして復活する。

彼らに指示して何か特定の行動をさせたい場合は、90 ページの【使役】のルール参照すること。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
警察官…人間（一般人）
敵１…リヴァイター
敵２…グループリヴァイター

【戦闘マップ説明】
各プレイヤーは「O 列」の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。視界の通る障害物（□）として、入場ゲート（耐久力 20/ 耐久回数 4）が設置されている。

黒で塗りつぶされた位置はセットが組まれており、視界が通らず侵入もできない。

【戦闘勝利条件】
全てのサバイバーがＡ列より先のエリア外まで移動して、戦場を離脱する。もしくは敵を全て倒す。

図３：戦闘配置図③（メイン入場ゲート　）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1				■	■	■	■	■	■	■	■	■			
2				■	■	■	■	■	■	■	■	■			
3				□				敵２							
4				□		□	□		□	敵１		敵１			
5				警察官		敵２					敵２				エリナ
6				警察官		敵２					敵２			警察官	
7				□		□	□		□	敵１		敵１			
8				□				敵２							
9				■	■	■	■	■	■	■	■	■			
10				■	■	■	■	■	■	■	■	■			

⑦物販ブース

このエリアはゲームショウのグッズなどを販売している物販ブースとなっている。普通ならば、多くの観客で盛上がっているエリアだが、現在はほとんど人の姿を確認することができない。

そのため、リヴァイターの姿もほとんど見かけることがなく比較的安全に通過することができる。

このとき、サバイバーが物販コーナーのほうをよく見ると、レジの機械の前で何かをしている男がいる。

その男をよく見ると、どうやらレジのお金を盗もうとしているようだ。男はサバイバーたちの視線に気がつくと「なんだ？お前ら？何か文句あるのか？」と手に持っているナイフを向けて威嚇してくる。

この男に対して、〈話術 / 8〉に成功することで、男は自分の過ちを認めて盗みをやめる。

この判定に失敗すると、男は逆上してサバイバーたちに襲いかかってくる。この場合、簡易戦闘で人間（一般人）との戦闘を行う。なお、この戦闘では男のＨＰを０にする必要は無く、何らかの方法で無力化することでも戦闘を終えることができる。

なお、サバイバーがレジのお金に手をつける場合は、〈鍵開け / 8〉に成功した場合、１人につき［3D10］の調達ポイントを得ることができる。

⑧ハンティングアクションゲーム

このエリアは人気ハンティングアクションゲームのシリーズの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。

また、ブース内のセットには巨大な剣のレプリカが１つ設置されている。これは武器として使用する際は、大型鈍器の【大きな棍棒】と同じデータを持つ武器として扱うことができる。

⑨アクションゲーム 1

このエリアは人気アクションゲームを取り扱っているブースだったが、トレーラーが突入した結果、大きく破壊されている。また、突入したときの衝撃音や、トレーラーにひかれた人やセットの破壊に巻き込まれて動けない人たちを狙って、大量のリヴァイターが押し寄せている。

そのため、サバイバーたちはこのエリアを通過することは非常に難しいと感じるだろう。また、トレーラーが入ってきた場所も大量のリヴァイターで溢れかえっており、ここから外に脱出するのは難しいと感じるだろう。

サバイバーはこのエリアに移動した場合、通過することができず直前までいたエリアに戻る必要がある。

⑩サイバーパンクＲＰＧ

このエリアは人気サイバーパンクＲＰＧゲームの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。このエリアを通過しようとすると、１人の 20 代後半の男性がサバイバーたちに話しかけてくる。

その内容は、別行動していた友人とたまたま連絡が取れたのだが、逃げるなら「メインゲート」からのほうが良いというもので、友人いわく、会場の入り口付近には警察も出動していて、逃げるなら駅方面からのほうが良いだろうということを教えてくれる。

なお、彼の友人は先に脱出に成功しており「その方向から逃げるなら俺も連れて行ってくれないか？」と頼んでくる。

彼を同行させる場合、ＮＰＣ（一般人）を 戦闘中に追加し、サバイバーたちと共に行動させる。彼が脱出時に生存している場合、シナリオ終了時に経験点［１点］を手に入れることができる。

⑪パズルゲーム

このエリアは人気パズルゲームの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。このエリアを通過しようとすると、１人の 20 代前半くらいの華やかな衣装に身を包んだ女性がサバイバーたちに助けを求めてくる。

彼女はこのイベント会場で働いていたイベントコンパニオンで、その内容は「友人のコンパニオンの娘とはぐれてしまったから、一緒に探して欲しい」というもので、彼女の友人を探し出すことができた場合、シナリオ終了時に経験点［1 点］を手に入れることができる。

なお、彼女の話によると友人は地図上の右側のホール（駐車場方面）へ逃げたので、そのホールのどこかにいると思われる。

彼女の友人を探すと、「⑳ＦＰＳシューティングゲーム」のエリアのセットの影に隠れているのを発見できる。ただし、酷く怯えており、一歩も動こうとしないので、〈話術 / 7〉に成功して彼女を説得しないといけない。

この説得に成功した場合、無事に救出することができる。

なお、この女性たち２人はサバイバーたちに同行するが、戦闘には参加せず、キャラクターコマも配置しない。

なお、背負うなどして力づくで連れて行く場合、ＮＰＣの女性（重量 20）をアイテムと同じ要領で取得し、所持可能総重量を超えない必要がある。詳しくは 90 ページの【人の運搬】を参照すること。

⑫和風アクションゲーム

このエリアは和風アクションゲームの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。このエリアを通過しようとすると、1人の30代くらいの女性が泣き叫びながら女の子の名前を呼んでいる光景を目にする。

理由を聞くと、この騒動で8歳の娘とはぐれてしまい行方がわからなくなってしまったらしい。

女性はサバイバーに一緒に娘を探して欲しいと懇願してくる。なお､娘とはぐれた場所は「⑲人気キャラクターゲーム」のブースの周辺で、更に話を詳しく聞くと、今日の目的は午後から行われる人気キャラクターゲームの着ぐるみショーだったとということがわかる。

なお、彼女の娘は「⑧メインイベントステージ」にいて、本格戦闘中に救出することで、彼女の望みを叶えることができる。この目的を達成することで、シナリオ終了時に経験点［1点］を手に入れることができる。

なお、彼女はサバイバーたちに同行するが、戦闘には参加せず、キャラクターコマも配置しない。

⑬カーレースゲーム

このエリアは新作カーレースゲームの新作を取り扱っているブースになっている。この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。

ブースには実物の「スポーツカー」が展示してあり、それを運転することで、リヴァイターの群れを突破することが可能なのではないかと感じるだろう。

事実、サバイバーたちがこの車を動かすことができれば、会場から安全に脱出することが可能かもしれない。

ただし、この車は「2人乗り」で、どんなに座席を詰めたとしても3人が乗るのが限界だろうと感じる。

そのため、この車を動かして脱出することができるのは、シナリオに参加している人数が「2人以下」の場合のみである。その場合、ＰＣ２人とエリナの合計３人で会場からの脱出が可能である。

この車は〈運転･操縦 / 6〉で動かすことができる。ただし、車の鍵が見当たらない。車の鍵は【シナリオアイテム】として発見することができ、戦闘で倒したエネミーから戦利品獲得判定を行うときに、シナリオアイテム表を使用することを宣言し目的のシナリオアイテムを見つける。

シナリオアイテムを見事に獲得することができると、レーシングジャンパーを着たリヴァイターのポケットに、車の鍵が入っているのを発見できる。

その後、車を動かすのに成功した場合は、 脱出に成功したものとして扱い、【10・エンディング（駅方面へ向かった場合)】のシーンを進行する。

⑭３Ｄクラフトゲーム

このエリアは超人気３Ｄクラフトゲームのブースになっている。この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができるが、通過の際、サバイバーのうちの誰か1人でも〈LUK / 4〉の判定に失敗すると､エネミー【ボマー】1体と簡易戦闘を行う必要がある。

この判定は、このエリアを通過するたびに行う必要がある。

また、このブースに設置された「クラフト体験コーナー」の機材を利用することで、〈クラフト〉による判定を行うことができる。なお、このシナリオ中、〈クラフト〉を行うことができるのは、このエリアにサバイバーがいるときのみで、他のエリアにいるときは〈クラフト〉による判定を行うことができない。なお、初めてこのエリアに移動した際は、金属クラフト素材・布クラフト素材・木材クラフト素材を各1D3個ずつ入手することができる。

⑮救護室

イベント会場で即席で作られた救護室となっている。このエリアはサバイバーがこの場所まで移動してきた回数によって発生するイベントが異なる。

・サバイバーが初めて移動してきた場合

救護室は怪我人や急病人で溢れかえっている。幸い、少し目立たない位置に設置されているブースのため、リヴァイターは付近におらずサバイバーはしばらくの間は安全にこのエリアを通過することができる。

なお、サバイバーが初めてこのエリアに訪れた場合、アイテムの消耗品の中から【包帯】【止血剤】【医療キット】のうちどれか1つをランダムで入手することができる。

・サバイバーが再びこの場所に移動してきた場合

サバイバーたちが再び救護室を訪れると、先ほどまでリヴァイターの姿は全く見られなかったが、なぜか救護室の中までリヴァイターが侵入しており、多くの人が殺害されている。サバイバーはこの場所から離脱するためには、「グループリヴァイター」と簡易戦闘を行う必要がある。

なお、この救護室で発生する別のイベントは、この状態になっている場合、発生することはなく、イベントそのものが消失するか目的を達成することができなくなる。

⑯休憩スペース

このエリアは休憩スペースとなっており、テーブルやイスなどが設置されている。この付近はリヴァイターの数が多く、安全に通り抜けるにはサバイバー全員が〈隠密 / 6〉に成功する必要がある。1人でもこの判定に失敗した場合､「グループリヴァイター」2体と簡易戦闘を行う必要がある。

⑰メインイベントステージ

会場内でも特別に目立つ巨大なイベントステージが設置されている。この場所では新作ゲームのビッグタイトルの発表や、インタネーットライブプログラム、音楽コンサートやステージショーが行われている。そのため、人が多くこの場所を通過しようとした場合は、大規模戦闘が発生する。

戦闘を行う際は下記の戦闘配置図④を参照し、本格戦闘を開始すること。サバイバーが戦闘勝利条件を満たした場合、即座に戦闘を終了し脱出に成功したとして【10・エンディング（駐車場方面へ向かった場合)】のシーンを進行する。

なお、「⑧和風アクションゲーム」のエリアで母親に捜索を頼まれた行方不明の少女はこのエリアの戦闘マップ上の(H-10）の位置にいる。(母親から捜索依頼を受けていなくても、この場所に存在する)

サバイバーはこの戦闘中に彼女を救助することができるが、彼女は自力では逃走できないので、背負うなどして力づくで連れて行く必要がある。その場合ＮＰＣの少女（重量10）をアイテムと同じ要領で取得し、運搬する必要がある。詳しくは90ページの【人の運搬】を参照すること。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
少女…人間（非戦闘員）
敵１…リヴァイター
敵２…グループリヴァイター

【戦闘マップ説明】

各プレイヤーは「A列」の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。視界の通る障害物（□）として､ステージ（耐久力30 / 耐久回数6）が設置されている。

キャラクターはこの上には登ることができ、行方不明の少女も戦闘開始時には障害物の上に配置されている。なお、この高所に敵は登らない。

黒で塗りつぶされた位置は柱やセットが組まれており、視界が通らず侵入もできない。

・少女（Ｈ－10）

ステージの上に少女がいる。少女のデータは「人間（戦闘員)」を使用すること。少女は自らは移動せず待機する。

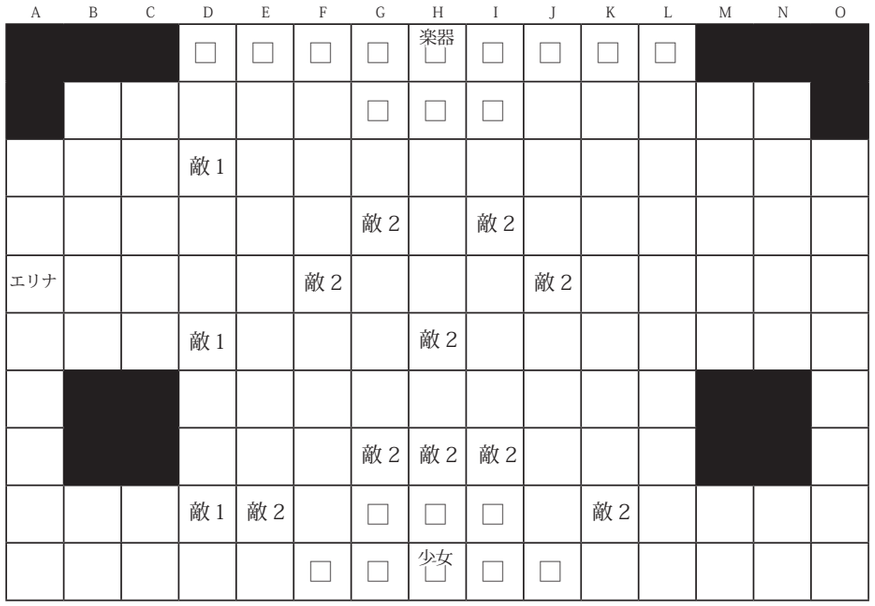
・楽器（Ｈ－１）

ステージのライブで使用されていたであろう楽器が残されている。この楽器はメイン動作で使用することで､【騒音】を［１］発生させる。その代わり､「ランダムな敵３体の次の行動を『Ｈ－１』に向って移動させる」に変更する。この移動中、敵がサバイバーに隣接した場合は攻撃を行う。

【戦闘勝利条件】

全てのサバイバーがＯ列より先のエリア外まで移動して、戦場を離脱する。もしくは敵を全て倒す。

図４：戦闘配置図④（メインイベントステージ）



⑱アクションゲーム２

このエリアはアクションゲームの新作を取り扱っているブースになっている。この付近はリヴァイターの数は少なく、比較的安全に通過することができる。

このエリアを通過しようとすると、セットの影に隠れていたの１人の 50 代くらいの男性がサバイバーたちに声をかけてくる。

「大切なデータが入ったパソコンをこの騒動で落としてしまった。私は足をひねって動くのが辛い。回収してきてくれたら報酬を払うから何としてでも回収してきて欲しい。落とした場所は『②競馬レース』の付近だ。パソコンは黒い手さげカバンに入っていて、本体の色はシルバーで果実のロゴマークが書かれている。私は足の具合を見てもらいに救護室に向かうから､回収したら｢⑮救護室｣まで持ってきてほしい」

彼の言うとおりに、「②競馬レース」のエリアに行くと、パソコンの入った鞄が落ちている。それを回収して、救護室に戻ると礼を言って立ち去る。その場合、お礼として即座に調達ポイントを［30］受け取ることができる。

ただし､このイベントはサバイバーが一度でも「⑮救護室」を訪れていると発生しない。なぜなら、再び救護室に向かったときには、救護室はリヴァイターで溢れかえっており、彼も襲われて命を落としてしまった後だからである。(ただし、一度救護室に行ったことがあっても、この場所で彼の依頼を受けることはできる)

⑲人気キャラクターゲーム

このエリアは人気キャラクターゲームの新作を取り扱っているブースになっている。

この付近はリヴァイターの数が多く、安全に通り抜けるにはサバイバー全員が〈隠密 / 6〉に成功する必要がある。１人でもこの判定に失敗した場合、「グループリヴァイター」２体と簡易戦闘を行う必要がある。

また無事に通り抜けるか、簡易戦闘終了後、20 代の大学生くらいの男性が「この付近に救助のヘリコプターが来ているらしい」という情報を声をかけながら会場内を歩いている。

彼に詳しく話を聞くと、彼も人づてにこの情報を聞いたらしく、詳しい着地場所はわからないと言う。

しかし、着地するならどこかの屋上や駐輪場のような開けた場所じゃないだろうかと推測する。

彼の話を聞いた後、サバイバーたちは〈LUK / 7〉の判定を行う。この判定に１人でも失敗した場合、その直後、激しい轟音をたてて、１台のヘリコプターが会場の天井を突き破って落ちてくる。そして、この「⑲人気キャラクターゲーム」のエリアを除いた［１～20］のエリアのうちのどこか１カ所に墜落し激しく爆発して炎上する。

事故現場ではヘリコプターのパイロットが炎上する機体の中でリヴァイターに食われ続けている。

このとき、ランダムに決定された墜落場所は今後サバイバーたちの侵入と通過が不可能なエリアになる。

なお、そのエリアで何かしらのイベントが発生する予定だった場合、それらは全て今後発生しなくなる。

また、〈LUK〉の判定に全員が成功した場合、このヘリコプターの墜落イベントは発生しない。むしろ、どこにもヘリコプターが到着することはなく、彼から聞いた情報はデマだということが判明する。

⑳ＦＰＳシューティングゲーム

このエリアは人気ＦＰＳシューティングゲームの新作を取り扱っているブースになっている。

会場の出入口が接していることもあり、人が殺到しておりリヴァイターも多く、サバイバーはこのエリアを通過する際は、本格戦闘を行なわなければならない。

なお、この戦闘では中立的なＮＰＣとして２名の一般客のＮＰＣが登場する。これらのキャラクターは人間（一般人）のデータを用いて戦闘に登場させる。

一般客は即席で作られたバリケードの内側で応援している。サバイバーは彼らと共に戦闘勝利条件を満たすことができれば、シナリオ終了時に経験点を［１］手に入れる。

戦闘を行う際は次ページの戦闘配置図⑤（ＦＰＳシューティングゲーム）を参照し、本格戦闘を開始すること。サバイバーが戦闘勝利条件を満たした場合、即座に戦闘を終了し脱出に成功したとして【10・エンディング（駐車場方面へ向かった場合)】のシーンを進行する。

【登場ＮＰＣ】
エリナ
一般客…人間（NPC）
敵１…リヴァイター
敵２…グループリヴァイター

【戦闘マップ説明】

各プレイヤーは「A 列」の好きな位置にサバイバーを配置して戦闘を開始する。視界の通る障害物（□）として、ki 金属性の什器で作った簡易的なバリケード（耐久力 20 / 耐久回数 4）が設置されている。

敵は手近な障害物を攻撃して破壊しようとする。破壊後は一般客を攻撃する。サバイバーが隣接している場合は、そちらを優先的に狙う。

黒で塗りつぶされた位置は柱やセットが組まれており、視界が通らず侵入もできない。

【戦闘勝利条件】

全てのサバイバーが O 列より先のエリア外まで移動して、戦場を離脱する。もしくは敵を全て倒す。

図５：戦闘配置図⑤（ＦＰＳシューティングゲーム）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1			■	■								■	■		
2			■	■								■	■		
3								□	敵２			敵１	敵１		
4						敵２	□		□		■				
5	エリナ			敵１			□	一般客	□		■				
6				敵１			□	一般客	□		■				
7						敵２	□		□		■				
8								□	敵２			敵１	敵１		
9			■	■								■	■		
10			■	■								■	■		

10・エンディング

サバイバーたちがエンディングの条件を満たした場合、次の逃走した方向に合ったエンディングシーンを進行する。

・駅方面へ向かった場合

駅方面へ向かうと、そこはイベント会場内とは比べものにならないくらいの地獄絵図が広がっていた。

泣き叫び逃げ惑う人々、それを追う死者の群れ。そして、道端で「何か」を食す者たち。更に、電車などの交通機関も動いてる様子がなく、脱出は絶望的に思えるだろう。

少し離れた道路で駅前の様子を伺っていると、それに気が付いた複数のリヴァイターがサバイバーたちに向かって襲いかかってくる。更に後方にはいつの間にかイベント会場の方向からあふれ出してきたリヴァイターの群れが迫ってきており、あっという間に周りを囲まれてしまう。

絶体絶命のサバイバーたちはだが、その直後「バンッバンッ」と数発の銃声が鳴り響き､周囲を取り囲んでいたリヴァイターが数体倒れる。

「今だ！！走れ！！」

男性の声を合図に、サバイバーたちは一瞬の隙をついて薄くなった包囲網の一角を突破することができる。

そのまま男性と共に、すぐ近くの建物の裏手の辺りまで走って逃げることができる。

男性に礼を述べ状況を確認すると、彼が私服刑事であることがわかる。彼はとある事件を追っているうちに、国内である計画が実行されるという事実に辿りつき捜査を行っていた。

その捜査のさなか、この騒動に巻き込まれたのだと話す。

その直後、駅前に設置されている巨大モニターに、臨時ニュースの映像が流れる。それは「国内で同時多発的に暴動が発生し、死傷者が多数発生している」という内容であった。

番組は生放送のようｒで、一連の報道を焦り気味に伝えるアナウンサーだが、その直後「なんだお前！？」という別の男性の怒声とともに、１人の男が画面内に乱入してきて、アナウンサーの首筋に噛みつく。そして、悲鳴と同時に画面が鮮血で真っ赤に染まる。

「そういうことだ。状況は理解できたか？私はこの暴動の……いや、この『テロ事件』の真相を追っている」

男性は巨大モニターを横目に、手に持っている銃のマガジンに弾丸を補充しながら、簡潔に自分の目的を教える。そして、サバイバーたちを見ると、一瞬何かを思いついたかのような表情を見せ、そして少し威圧的な口調で話しだす。

「おや、君たちは随分物騒な物を持ち歩いているね。私の立場上、黙って見過ごすわけには行かないんだが…。生憎忙しくてね…。部下に君たちのことを任せようにも、残念ながら無線もこの通りだ。この騒動で携帯も全然繋がらない」

男がめくって見せたジャケットの内側にはコードが引きちぎれて部品の取れかけている無線機のようなものがある。

「ということで君たちには申し訳ないが、私と一緒に徒歩で『署』までご同行願うことになるが…良いかな？」

男性はサバイバーたちの目を真っすぐ見つめながら、彼に同行し一緒に行動するように言う。これに対して、サバイバーたちが同意の意思を見せると、男性は少し笑顔を見せる。

「ご協力感謝します。そうだ、申し遅れました。私、警視庁刑事部捜査一課の伊達哲也と申します。さて、これから署までご同行願いますが、私やり残した仕事がありましてね。
この男性なんですが……この方に少し野暮用がありまして、ちょっとばかし寄り道させて頂きますが構いませんね？」

と伊達は笑顔で自己紹介をしながら１枚の写真を懐から取り出して見せる。すると、そこにはサバイバーたちの見覚えのある人物の顔…「アラン」が映っていた。
その顔を見た瞬間、サバイバーたちの脳内で彼の声と台詞が瞬間的にフラッシュバックする。

「期待していますよ。新たなサバイバーのみなさん！あなたがたには、無事にこの『テスト』を生き延びて、我々が目指す世界への『第一歩』を踏み出してもらいたい」

こうして、君たちサバイバー…いや、人類とリヴァイターの終わりの見えない戦いが始まった。

（終）

・駐車場方面へ向かった場合

イベント会場から少し離れた有料駐車場までなんとか辿り着くサバイバーたち、その付近は人通りも少なくリヴァイターの姿もあまり見えない。
その駐車場でサバイバーたちは、エリナが乗ってきたであろう派遣スタッフのバスを見つけることができる。しかし、バスには誰も乗っておらず、車の鍵も持っていないため動かすことができない。
周囲に停めてある車も同様で、動かそうにも手段がない。
なす術がなく、今後の方針を決めかねるサバイバーたち、するとそこに１人の男性が息を切らして走り込んでくる。
男性は手に拳銃のようなものを持っており、停めてあった一台の車に駆け寄ると、運転席に乗り込み大きく息をつく。そして、おもむろに車に備え付けられた無線装置のようなもので、どこかと連絡を取ろうと話しかけている。
このとき、サバイバーたちが男性に声をかけるか様子を見ていると、やがて男性はサバイバーたちに気がつき拳銃を向ける。しかし、サバイバーたちが普通の人間であることに気がつくと、警戒をといて話しかけてくる。

「失礼しました。奴らかと思いました」

男性に話を聞くと彼は刑事で名前は「堺 真一」。ある事件の捜査の途中、リヴァイターたちに襲われ同僚と逸れてしまい、連絡が取れなくなってしまったと言う。
堺にこれまでの経緯を話すと、堺の表情が変わり食いつくようにサバイバーたちに詳しい話を聞いてくる。

「やはりこの事件……僕たちの追っていた事件と関係があるのか…」

堺はそう意味深に呟いて何かを考え始めるが、そのとき駐車場の入り口の方向から「助けてくれえ！」という男性の悲鳴が聞こえる。
その方向を見ると、男が複数のリヴァイターに追われて走って逃げてくる。しかし、足がもつれて転んでしまい手に持っていた鍵を落としてしまう。
境は咄嗟に車から降りて、リヴァイターたちに向けて拳銃を発砲するが数が多く、全てを仕留めきることができない。
転倒した男性は、サバイバーたちに気がつくと「頼む助けてくれ！鍵を！車を出してくれ！！」と必死に頼む。しかし、彼の願いもむなしく、そのまま男性はリヴァイターたちに襲われ命を落としてしまう。

「もうここはダメだ！早く車を！！鍵を拾うんだ！！」

堺の指示でサバイバーたちは地面に落ちている鍵を拾い、電子ボタンを押すと、付近に停めてあった７～８人は乗れそうなミニバンから「ピピッ」という音がして車の鍵が開く。
サバイバーたちが男性の車に乗り込むのを確認すると、堺は自分の乗っていた車を急発進させでリヴァイターの群れを強引に突破する。それに続いてサバイバーたちもこの窮地を脱することができる。（サバイバーたちが車を運転できない場合は、堺が男性の車を運転しこの窮地を脱出する）
何とかリヴァイターたちがいない場所まで逃げることができると、堺はサバイバーの安否を確認し深いため息をついて愚痴をこぼす。

「今日だけで何回も死にかけましたよ……。なんて災難な日だ…せめて先輩に会えれば……。ひとまずここは危険すぎる。僕は一旦署に戻りますが…あなた方もついてきますか？」

堺の提案を受けるかどうかはサバイバーたち次第だが、イベント会場を後にする車内の中で、君たちは見覚えのある人物を目にする。

それは数名の黒いスーツ姿の男達に囲まれた男性で、君たちがＶＲゲーム内で会った人物「アラン・スミス」であった。アランたちは数台の黒塗りの車に乗り込むと、サバイバーたちとは別の方向へに向かって走り去ってしまう。
このような事態が起こっているにも関わらず、彼の表情は落ち着いており、どこか「楽しげ」であった。

「期待していますよ。新たなサバイバーのみなさん！あなたがたには、無事にこの『テスト』を生き延びて、我々が目指す世界への『第一歩』を踏み出してもらいたい」

その顔を見た瞬間、サバイバーたちの脳内でアランの声と台詞が瞬間的にフラッシュバックする。

「それじゃあ、車を出しますよ。ちょっとスピード出しますけど、ここだけの秘密ってことでお願いしますね」

堺はそう言うと車を急発進させる。
こうして、君たちサバイバー…いや、人類とリヴァイターの終わりの見えない戦いが始まった。

（終）

11・リンクトラック

下記のリンクトラックは当シナリオのテストプレイ時に発生した出来事を元に作成している。ＧＭはこれらの中から最大２つ（148 ページの前半パートの追加リンクトラックも含む）を採用し、シナリオに適用すること。

シナリオ：Tuto;REAL（サンプルシナリオ）
シーン：9「⑮救護室」
条件：〈LUK / 6〉
内容：救護室は怪我人であふれかえっていた。
「想像以上だな…早く逃げた方が良さそうだ。なに、俺のはかすり傷だ。とっとと行こう」
共にイベントに参加していた友人はそう言うと、血のにじんだ脇腹を押さえて救護室を後にする。
「実際、この怪我人の数だ。ここの医薬品の数では対応しきれないだろう…」
そう判断して、俺は急いで友人の後を追った。
入手：【包帯】【止血剤】【医療キット】のうちどれか１つをランダムで入手する。

シナリオ：Tuto;REAL（サンプルシナリオ）
シーン：９「⑰メインイベントステージ」
条件：エリアに侵入する
内容：「私に構わずその子と先に行って！」
押し寄せるリヴァイターに必死に抵抗しながら女性は叫ぶ。
「諦めろ！あの状態じゃもう助けられない！行くぞ！駐車場はこの先だ」
そう言うと、見知らぬ子供を抱きかかえて友人の男性が走り出す。
彼女の最期の姿を目に焼き付け、俺たちは地獄のイベント会場を後にした。
入手：P-M92（残弾数０）

12・シナリオ補足

シナリオの補足説明を行う。ＧＭはセッションを行う前にこれらの情報を事前に確認しておくこと。

・アランについて
アランはこの事件の真相を握る人物である。だが、彼がリヴァイター発生の直接の原因を作ったのかどうかは定かではない。彼あくまでも、ＧＭやプレイヤーたちがこれから新たに築く物語の「シナリオフック」としての役割を担っている。

・敵の数や難易度調整について
このシナリオに限らず、『RoD』では戦闘で多数のキャラクターが登場することが多い。そのため、使用するコマやキャラクターフィギュアには「番号」や「印」をつけて判別しやすくするほうが良いだろう。
なお、戦闘マップ上にはＰＣの数に限らず多くの敵キャラクターを配置している。これらは、全てを倒すことは大変困難であるが、特定の位置に移動することで戦闘に勝利ができる要素を作っている。
そのため、敵の数を増減したり強さを変えたりなどの難易度調整はしても良いが、よほどのことがない限りはシナリオに記述されている内容で進行すると良いだろう。

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

プレイヤーサマリー

『RoD』で遊ぶ際、プレイヤーが行えることやそのルールを一覧にした。
ＧＭはセッション時、このページをコピーするかデータをプリントアウトして
各プレイヤーに１枚ずつ配ると良いだろう。

● 重要ルール

１・全ての判定において常にプレイヤーを有利とする
２・数字の小数点などの端数は切り捨てる（一部例外あり）

● 行為判定

基本的な判定方法

所持技能・ステータスの現在レベルに応じた数の１０面体ダイスを振り、最も高い出目が【達成値】となり、ＧＭの提示する【目標値】以上であれば判定成功となる。

レベル０の判定を行う場合は、６面体ダイスを１つ振る。

・クリティカル（大成功）

ダイス判定の出目で［10］が２個以上出る。

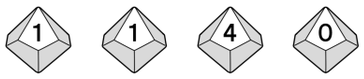
例：Lv ３の判定でクリティカルが発生する



・ファンブル（致命的な失敗）

ダイス判定の出目で［1］が、判定レベルの数値の半分の数以上出ている場合に発生する。（下図参照）

例：Lv ４の判定でファンブルが発生する



■ファンブル発生条件早見表

判定のレベル	［１］の出目の数
Lv ０	１つ
Lv １	１つ
Lv ２	１つ
Lv ３	２つ
Lv ４	２つ
Lv ５	３つ
Lv ６	３つ
Lv ７	４つ
Lv ８	４つ
Lv ９	５つ
Lv １０	５つ
Lv １１～	６つ以上～

● 判定の種類

・基本判定

【達成値】がＧＭの提示する【目標値】以上で成功。

・対決判定

【達成値】が相手の【達成値】数値以上で成功。

・協力判定

複数のキャラクターの同一の判定で、最も高い出目を合計。

例：〈STR〉ＰＣ①…６　ＰＣ②…10　合計して達成値は［16］

・タイミング一致判定

タイミングを合わせる両者の技能判定で振った全てのダイスの出目で同じ数値が１つ以上出ている。

・組み合わせ判定

組み合わせる判定の現在レベルを合計し、それを組み合わせた数で割った数値を現在レベルとして判定する。

例：〈クラフト〉Lv5 ×〈学問〉Lv4 =（5 + 4）÷ 2 = Lv5

● ハリウッドポイントの効果

〈CHA〉のレベルが５ごとに、ハリウッドポイントを１つ獲得する。

任意のタイミングで以下の効果を１つ適用する。

・対象の判定のダイス全てを振り直す
・対象の判定のダイス１つを選び最高の値にする
・対象の判定のダイス１つを選び最低の値にする
・対象の判定のレベルを［± 1］増減する
・対象の受けているＢＳを全て解除する
・対象のＨＰを即座に全回復させる（ＮＰＣは対象外）
・戦闘からの逃走を成功させる（ＧＭが認める戦闘に限る）

● 騒音ルール

銃撃やイベントで騒音が発生する場合、【騒音】ゲージが上昇する。ゲージが上限までたまると、敵が増えたりよくないことが起こる。

騒音ゲージ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

● 戦闘の流れ

１・行動力の最も高いキャラクターから行動する
２・手番でメイン動作とサブ動作を１回まで行う
　・メイン動作（１回）
　攻撃 / 行為判定 / アイテム・罠の使用 / 全力移動 など
　・サブ動作（１回）
　通常移動 / 装填動作 / 補助動作 / アイテムの受け渡し
　・どちらにも含まれない動作
　アイテムの破棄 / 簡単な会話 / ハリウッドポイント
３・全てのキャラクターが行動終了後ラウンド終了

● 攻撃を受けたときに行える行動

１・回避を行う
　同ラウンドに複数回避を行うたびにペナルティが発生しレベルが［１］が減少する。
２・武器ガード（武器の耐久力を減少）
３・かばう（隣接しているキャラクターを対象）
４・特殊な動作（カウンターなど）
５・受けたダメージを防具で軽減する（防御可能回数が減少）

● 戦闘中の特殊ルール

１・スクエア突破
　キャラクターのいるスクエアを２移動力で通過する。
２・障害物ペナルティ
　遠距離攻撃時、射線上に存在する障害物１つにつき、命中力判定のレベルが［1］減少する。
３・高所状態
　全ての行為判定を［1］レベル上昇する。
４・その他特殊ルール
　落下ダメージ / 隠密状態 / 姿勢の変更 / 人の運搬
　使役 / 暗闇ルール

● 遠距離戦闘時の特殊ルール

１・フルオート
　命中判定のレベル半減。消費弾薬を［3D10］で決定。
　ダメージに消費弾薬の数値を追加する。
　【騒音】が［２］発生する。
２・３点バースト
　命中判定のレベルが［1］上昇。弾薬を３発消費。
３・弾薬補充
　銃の弾切れが発生して弾薬補充を行う場合、アイテムの使用として扱う。
４・装填動作
　【装填動作が必要】と表記のある武器の使用時、サブ動作で弾薬（矢）を射撃可能な状態にする。
５・投擲攻撃
　〈投擲〉の命中判定の達成値の半分が攻撃射程になる。

● 戦闘からの逃走

戦闘からの逃走方法が４種類存在する。

・〈AGI〉との対決判定
・〈隠密〉に成功
・特定のエリアへの移動
・戦闘を事前に回避する

● 戦利品獲得判定

敵のデータに表記されている【戦利品】欄の【難易度】を目標値として、キャラクターの〈LUK〉で判定を行う。

この判定に成功した場合、【獲得】の数字を参照し【アイテム獲得表】の中からランダムに入手アイテムを決定する。

ＢＳ（バッドステータス）　早見表

名称	効果	治療方法
出血	自分の手番終了時にＢＳレベルのダメージ。出血の効果を持つ攻撃を受けるたびに、ＢＳレベルが［１］累積し、レベル［10］になると【BS: 気絶】を付与する。	・ＢＳレベルを目標値に〈医学〉で成功 ・特定の回復アイテムの使用
瀕死	全ての判定のレベルが［0］、通常移動力［0］、全力移動［2］になる。 ダメージを１点受けるたびに、ＢＳレベルが［1］上昇しＢＳレベルが［10］になると死亡。	・ＢＳレベルを目標値に〈医学〉で成功 ・特定の回復アイテムの使用
気絶	〈VIT〉以外の一切のメイン動作を行えない。	・ＢＳレベルを目標値に〈VIT〉で成功 ・時間経過による回復
拘束	【ステータス判定】【探索系技能】【知識系技能】以外の判定のレベルが半減する。 〈回避〉もレベルが半減し、足を拘束された場合は【通常移動】と【全力移動】が不可能となる。	・ＢＳレベルを目標値に〈STR〉で成功 ・拘束具の破壊
錯乱	行為判定の出目の中で一番高い数値のダイスを１つ取り除く。	・ＢＳレベルを目標値に〈INT〉か〈医学〉で成功
毒	ラウンド終了時、ＢＳレベルの数値と同じ分だけ現在感染度の値を上昇させる。	・ＢＳレベルを目標値に〈医学〉で成功 ・特定の回復アイテムの使用
痲痺	全ての行為判定時、達成値がＢＳレベルの数値より低い場合は失敗する。	・ＢＳレベルを目標値に〈VIT〉で成功 ・ＢＳレベルラウンド経過
視界不良	視力を必要とする技能判定時、レベルが［0］になる。	・特定の回復アイテムの使用 ・光源の確保（暗闇の場合）
重量オーバー	【通常移動力】【行動力】【回避力】【運動系技能】のレベル・数値が［0］になる。 （【全力移動】は［2］になる）	・所持可能総重量を下回る
転倒	全てのステータス・技能判定時の判定レベルが半減する。	・キャラクターが体勢変更を行う

ROLL of the DEAD Character Sheet 1.0

ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

名前 / プレイヤー名

HP	最大HP（VIT × 5+10）

感染度 %

BS（バッドステータス）管理表					
出血	Lv	□□□□5□□□□□10 ― 気絶付与			
瀕死	Lv	□□□□5□□□□□10 ― 死亡			
気絶	Lv	毒	Lv	視界不良	□
拘束	Lv	麻痺	Lv	重量オーバー	□
錯乱	LV	【　　】	Lv	転倒	□

所持経験点

年齢 / 性別 / 経歴 / 職業

通常移動力 (MOV+1)	行動力 (PER + INT)	回避力 (AGI)
全力移動力 (通常移動力 +2)		Lv

☆☆☆ ハリウッドポイント（CHA 5 ごとに＋1）

基本ステータス

	① 職業	② 初期	③ 成長	④ 補正	現在レベル ①〜④の合計
STR（筋力）					
VIT（持久力）					
AGI（敏捷性）					
MOV（移動力）					

	① 職業	② 初期	③ 成長	④ 補正	現在レベル ①〜④の合計
PER（感覚）					
INT（知性）					
CHA（魅力）					
LUK（運）					

所持技能

近距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (STR 3 ごとに +1)
□小型近接武器			
□大型近接武器			
□格闘術			

遠距離戦闘系技能

技能名	Lv	補正	ダメージボーナス (PER 3 ごとに +1)
□小型銃			
□大型銃			
□弓・ボウ			

運動系技能

技能名	Lv	補正
□隠密		
□軽業		
□水泳		
□手さばき		
□投擲		
□		

技術系技能

技能名	Lv	補正
□運転・操縦		
□鍵開け		
□機械電気技術		
□騎乗		
□クラフト		
□		

探索系技能

技能名	Lv	補正
□観察		
□真意看破		
□捜索		
□地理		
□追跡		
□		

知識系技能

技能名	Lv	補正
□医学		
□学問（　　　）		
□自然野外知識		
□生物学		
□話術		
□		

取得ギフト

	取得条件	ギフト名	説明
①	初期		
②	INT 3/ 経験点 5※		
③	INT 6/ 経験点 15		
④	INT 9/ 経験点 15		
⑤	INT 12/ 経験点 15		
⑥	経験点 15		

※〈INT〉のレベルが取得条件を満たしていなくても、経験点を消費することでギフトの【取得枠】を新規で追加することができる。

所持調達ポイント（初期：LUK × 10 ＋ 10）

所持可能総重量 (STR × 5 ＋ 5 ＋補正)	キャラクター総重量	
	キャラクター基礎体重	所持品重量

武器

名称	命中力 (使用技能 Lv)	射程	攻撃力	耐久力	装弾数	効果	重量
□メイン（両手・片手）[分類：　] 1：				/MAX	/MAX		
□メイン（両手・片手）[分類：　] 2：				/MAX	/MAX		
□メイン（両手・片手）[分類：　] 3：				/MAX	/MAX		

防具

名称	装備箇所	補正	防御力	防御回数	効果	重量
1:				/MAX		
2:				/MAX		
3:				/MAX		

補助装備（アクセサリー・銃パーツ・その他装備）

名称	装備箇所	補正	効果	重量
1:				
2:				
3:				

アイテム

名称	重量	名称	重量	名称	重量

消耗品カウンター　5　10　15　20　25　30	重量
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	

乗り物・使役動物	耐久力 / 最大耐久力	移動力	行動力	説明

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

セッション管理シート

シナリオ名　　**時間軸**　　**セッション日時**　　**GMの名前**

シナリオの目的

騒音ゲージ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

セッション参加者情報

キャラクター名	プレイヤー名	開始時感染度	行動力	備考

拠点管理シート

拠点名：

拠点レベル	拠点耐久力
	(拠点レベル× 50)+50

施設名	レベル	施設名	レベル	施設名	レベル
医務室		セキュリティ		武器庫	
娯楽室		倉庫		無線室	
寝室		トレーニングルーム		ワークベンチ	

アイテム相場

アイテム種類	価値
武器	
防具	
アクセサリー	
武器パーツ	
弾薬	
消耗品	
探索道具	
クラフト素材	
雑貨	
乗り物	

メモ・備考

今回のセッションで作成したリンクトラック

シナリオ：
シーン：
条件：
内容：

入手：

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

アイテム管理シート

所持可能総重量（保管可能重量）	現在総重量

PC名：　　**プレイヤー名：**　　**拠点名：**

アイテム名称	重量	アイテム名称	重量	アイテム名称	重量
合計重量		合計重量		合計重量	

消耗品カウンター

アイテム名称	5	10	15	20	25	30	重量
合計重量							

ROLL of the DEAD
ゾンビアポカリプスTRPG ロール・オブ・ザ・デッド

GM戦闘管理シート

戦闘勝利条件

騒音ゲージ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

番号	キャラクター名	現在ＨＰ	行動力	移動力	メモ

メモ

簡易戦闘用マップ

騒音ゲージ

MAX

エリア外	エリア外	
敵対勢力エリア	遠距離	
	中距離	
接近エリア	近距離	
味方勢力エリア	中距離	
	遠距離	
エリア外	エリア外	

本格戦闘用スクエアマップ（汎用）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										
K										
L										
M										
N										
O										

騒音ゲージ										MAX

当ルールブックは体験版です。

実際の製品版とは仕様が異なる部分がございますのでご了承ください。

なお、ご質問やご感想などがございましたら、当ホームページの問い合わせフォームからからご連絡ください。

その際、頂いた内容は、「よくある質問」や「Q＆A」として共有し、作品のサポートページで取り扱わせて頂く場合がございますのでご了承ください。（個別でご対応させて頂く場合もございます）

また、頂いた内容は作品制作の貴重なご意見として品質向上の参考にさせて頂きます。

なお、『ROLL of the DEAD』の製品版は 2022 年 4 月の発売を予定しています。

ホームページ

「Parfait STYLE（パルフェスタイル）」

https://www.parfaitstyle.net/

本書では個人利用の範囲に限り、各種キャラクターシート、資料の複製を認めておりますが、それ以外、または全部を無断で複写、複製されることは法律で認められた場合を除き著作権の侵害となります。

なおインターネット上での配信を伴った利用は、独自のガイドラインに沿って行う場合に限り認められます。（ガイドラインは当ホームページのサポートをご参照ください）

本書の無断複製物の譲渡、及びそれらの配信は法律で認められた例外を除き禁じられています。

また、本書に記載する物語や設定はフィクションであり、実在の人物・団体・名称とは一切の関係がありません。

『ROLL of the DEAD Season.0』

発行：Parfait STYLE

発行者 : @nyonyonba

イラスト：にょにょんば太郎

©Parfait STYLE 2021　©Nyonyonba Taro 2021