

共立異能TRPG

—ゼノアビリティ・プラン—

Klannam Ability TRPG - Xenoability Plan

★プロローグ

各地で起こる事象災害、異能者による犯罪は共立世界を苦しめていた。狂う人々と歪む時空、度々起こる混沌は社会を混乱に陥れる。そんななか、共立機構平和維持軍は異能による混乱を治めるために特別な部隊を結成することになった。

そして、文明共立機構第4816号決議に基づき結成された部隊は、通称「ゼノアビリティ・プラン」と呼ばれることになった。

状況收拾を専門とする有能な異能者たちは、今やこの部隊に集結し、今日も世界を、大切な人を、自分の矜持を護るために戦う。

— ゼノアビリティ・プラン、それは「救世の導べ」 —

★目次

★プロローグ.....	1
★目次.....	1
★更新履歴・メモ.....	3
★権利情報.....	4
★プレイを始める前に.....	4
☆参加者.....	4
☆必要なもの.....	4
★キャラシートの作成.....	5
☆個人データの設定.....	5
☆能力値の決定.....	5
☆異能データの決定.....	6
◆クラス.....	6
◆エフェクト.....	6
◆プラン.....	6
◆フォルトウナ.....	7
◆記憶.....	7
◆ヴァイオレーション(VIO).....	7
◆技能.....	7
☆CCFOLIA対応について.....	7
★判定について.....	8

☆1d12ダイス判定.....	8
◆能力値判定.....	8
◆ヴァイオレーション判定(VIO判定).....	8
☆nRRダイス判定.....	8
☆介入.....	8
★ラウンド進行関連.....	9
★HP・MP・VIO関連.....	9
☆死亡と気絶.....	9
☆HP関連判定.....	9
☆MP関連判定.....	9
☆VIO関連判定.....	9
★戦闘処理関連.....	10
★状態異常関連.....	10
☆恐怖.....	10
★コンプリション関連.....	10
☆回復処理.....	10
☆成長処理.....	10
☆記憶取得.....	11
★記憶消費.....	12

★更新履歴・メモ

2025年1月12日 新規立項(XaP Ver.0 “The Bginning 1”)
2025年1月13日 ◆プラン追記(XaP Ver.0.1 “The Bginning 2”)
2025年1月15日 CCFOLIA Clipboard API 対応完了(XaP Ver.0.12 “The Foliation”)
2025年1月16日 ラウンド進行・HP／MP関連追記(XaP Ver.0.123 “The Rounding”)
2025年1月19日 状態異常関連追記(XaP Ver.0.1234 “The Condition”)
2025年1月21日 成長処理を修正、関連を追記(XaP Ver.1.0 “The Growth”)

★権利情報

このゲームは、まだら牛様による「no Rule Roll」を利用して作成されています。



詳しくは、以下のページを参照して下さい。

<https://nrr-trpg.com/>

★プレイを始める前に

ゼノアビリティ・プラン(以下、本システム)をプレイするには以下の物・人が必要です。

☆参加者

本システムの参加者はプレイヤー(PL)とゲームマスター(GM)を最低限一人ずつ必要とします。

- プレイヤー(PL)
キャラクターを作成し、セッションに参加する能動的な参加者です。
初見の方はまずはプレイヤーをやってみると良いでしょう。
なおプレイヤーのプレイするキャラクターのことをプレイングキャラクター(PC)と呼びます。
- ゲームマスター(GM)
セッションの統率者となり、シナリオを進行するゲームの親的な存在です。
ゲームを統御する権限は最終的にはゲームマスターにあります。
プレイヤーは極力ゲームマスターの指示に従って下さい。

この他にも、観戦者(OS)が居ると処理の待機時間に雑談で楽しめることでしょう。

☆必要なもの

本システムをプレイするには以下のものが必要です。

- キャラシート(CS)
PLがセッションをプレイするにあたって、登場させるキャラクターのデータです。ゲーム中はこのデータに従って、様々な処理が行われます。
- シナリオ
GMがセッションを行う際に参照するストーリーの元となる文書です。
- ダイス
使うダイスは6、8、10、12面ダイスです。

★キャラシートの作成

本項目ではキャラシートの作成について解説します。

☆個人データの設定

ここでは〈個人データ〉の項目の記述について解説します。

個人データはゲームシステムにはあまり関係のない項目ですが、これから作るキャラクターのイメージを膨らませるのには重要な要素の一つです。それぞれ記入していき、その人物について空想してみましょう。「こういったときにこういった反応をするのだろうか?」や「日常をどのように過ごしているのだろうか?」と言ったことを妄想するのはロールプレイの助けになることでしょう。

なお、容姿の欄は文字で記入しても、画像を貼っても良いでしょう。

☆能力値の決定

ここでは〈能力値〉の項目の記述について解説します。

能力値はその人物についての諸元を表すとともに、その他のシステム的な数値を算出・判定するのに必要な数値です。能力値から更にキャラクターのイメージが固まっていくことでしょう。

それぞれの数値は以下のようなことを表します。

全ては10面ダイスを振ることで決定します。キャラクターシートには、修正値という欄がありますが、これはセッションを通して数値の変更があった場合に入力する欄です。キャラ作成時は設定値と同じ数値を入力して下さい。

- 肉体(COR).....身体的特徴、魅力などを表します。
- 理性(REA).....理知的な能力や知識量などを表します。
- 精神(PSY).....精神的強靱さなどを表します。
- 公共(COM).....社会性や地位などを表します。

以下の能力値はキャラクターシート上で自動計算されます。

- 体力(HP).....COR+2、耐久値であり、無くなると気絶や死亡します。
- 魔力(MP).....REA+2、魔法力の値です。無くなると気絶します。

☆異能データの決定

異能データは、キャラクターの異能に関する情報を示します。

◆クラス

クラスとは、当人が用いる異能とその種類を示します。
これらは後に技能の選択に影響します。

基本術式	術式種類	説明
令咏術	ベース	令咏術の中で基本属性を使ったもの。
	ハイアー	令咏術の中で上位属性を使ったもの。
現象魔法	プレーン	現象魔法の中で一般的なもの。
	クラック	現象魔法の中でクラックのもの。

※ ベース／プレーンは通常のタイプであり、強さも普通ですが多彩な組み合わせを楽しめるでしょう。ハイアー／クラックは強さがピーキーなタイプであり、通常タイプよりは強い代わりにペナルティもまた存在することでしょう。

◆エフェクト

エフェクトとは戦闘時に効果を及ぼす特性のようなものです。

名称	効果
有効／アクティベート	与ダメージ1d3増加させる。
歪曲／ディストーション	REA判定で成功時に貫通ダメージを対象外の1対象に与える
装甲／アーマリング	被ダメージを1d3減少させる。
受流／パリティ	COR判定で成功時に同ダメージ反撃を与える。

◆プラン

プランとは任意のタイミングに発動できる効果です。回復や修正解除を担います。

名称	効果
回復／ヒール	COR判定で成功時に任意対象のHPを1d3回復する。
浄化／カタルシス	REA判定で成功時に任意対象のMPを1d3回復する。
除去／リムーブ	COR判定で成功時に任意対象の強化／弱化を除去する。

◆フォルトウナ

任意に宣言し、ヴァイオレーション判定(後述)に成功すると、特殊な能力を得ることが出来る技能です。

名称	効果
神話／ミソス	技能判定前に振ることで、技能判定にて振るダイスの数を1dVIO増やすことが出来る。
支配／ドミノオン	技能判定が重なっている場合、判定優先の基準となるダイス判定結果を任意に選択する。
賄賂／ブライベリー	技能判定後に振ることで、直前のダイス判定をやり直すことが出来る。
讃歌／ヒム	即座に任意対象のVIOを1dVIO減らす。

◆記憶

記憶は任意の記入事項ですが、キャラクターシートが新規に作成される場合、記入の必要はありません。しかし、GMによって、記入を要求された際は相談して下さい。

◆ヴァイオレーション(VIO)

ヴァイオレーションは数値であり、これはキャラクターの身体や精神を異能が蝕んでいる度合いを指します。初期値は1です。キャラクターシートが新規に作成される場合、記入の必要はありません。

◆技能

技能データリストから、【攻撃】、【防御】、【修正】、【調査】の四種類のタイプの技能を選択し、貼り付けます。

クラスによって、選べる技能データリストが異なることに注意して下さい。ただし、GMが許可した場合は、クラスを超えて技能を選べるミックスブリード・サブルールを採用することができます(上級者向け)。

☆CCFOLIA対応について

Ver.0.1以降のキャラシートは、TRPGオンラインセッションツールであるCCFOLIAに対応しています。

CCFOLIA形式でコピーの下のセルをコピーして、そのままCCFOLIAの画面にペーストするとコマが作成されます。立ち絵は引用されないため、後々CCFOLIAのキャラクター編集より、アップロードして下さい。

★判定について

何らかの行動や現象の結果をダイスによって処理することを「判定」と言います。
ゼノアビリティ・プランでは、判定には1d12ダイスとnRRダイスを利用します。

☆1d12ダイス判定

1d12ダイス判定とは、12面ダイスを振って目標値を参照し、ダイスの出目が目標値より低かった場合に成功するという判定（下方判定）です。

◆能力値判定

能力値判定は、能力値を目標値として判定するものです。それぞれの能力値が表す意図に関する行為や状況の結果について適用されます。

◆ヴァイオレーション判定（VIO判定）

ヴァイオレーション判定は、ヴァイオレーションを目標値として判定するものです。これは、異能によって自己の精神や身体が侵食された際に適用されます。

失敗時、ヴァイオレーションの値が1上昇します。また、フォルトウナが宣言された状況においてはPLは能動的にヴァイオレーション判定が出来ます。これに成功した際にフォルトウナの効果が発動します。

受動的なヴァイオレーション判定の成功にフォルトウナを適用することは基本的に不可です（しかし、GMの判断によって許可される場合があります）。

☆nRRダイス判定

nRRダイス判定とは、nRRダイス（不利・ノーマル・有利・Exの4つのダイス）を用いて判定するものです。技能の成否に関して判定し、どのダイスを用いるかは、GMが判断します。

技能判定が行われた場合、その成否によらずヴァイオレーションは1上昇します。

☆介入

一般的に判定は、ある判定主体が判定対象に対して影響を及ぼす（受動的であっても能動側に対する能動性としては意味は同じです）という行動ですが、ここでは単純に一对一の関係になっています。しかし、任意のタイミングで判定主体と判定対象以外が宣言することで、この関係に対して判定を行って介入することができます。

なお、介入はGMの許可がなければ不可となります。

★ラウンド進行関連

ラウンド進行とは、特定の数値を参照し、一人ずつ行動を決定し、判定しながら行う処理です。主に戦闘で使われますが、その他においてもラウンド進行は用いられます。

ラウンド進行では、特定の数値かダイスロールの結果を参照することで、順番を決めます。これをイニシアチブと言います。

ラウンド進行は、以下の通りの順番で行われます。

1. ラウンド進行宣言(ラウンド終了条件及び付属ルールの説明)
2. イニシアチブ決定
3. ラウンド進行本体(キャラクターごとにイニシアチブに従い進行)
4. ラウンド進行終了(終了条件達成または全PC無力化等)

★HP・MP・VIO関連

HP及びMPは、大規模に減少した場合に気絶または死亡します。

☆死亡と気絶

- 死亡とは、このルールではキャラクターロストを指します。そのキャラクターはロストが適用された状態では、基本的に次以降のセッションに登場することは出来ません(ロスト救済シナリオ等でGMが許可した場合は登場できます)。
- 気絶とは、それ以降、そのセッション内に限って、そのキャラクターが一切行動(RP及び判定)ができなくなることを指します(GMの許可によっては技能判定などで回復することが出来ます)。

☆HP関連判定

- HPが0以下になったキャラクターは死亡(キャラクターロスト)します。
- キャラクターが一撃でHPの半数以上(端数が出る場合は切り下げを参照)のダメージを受けた際には、HPを減らしたうえでHP判定を行います。
 - この判定に失敗した場合、そのキャラクターは気絶します。

☆MP関連判定

- MPが0以下になったキャラクターは気絶します。

☆VIO関連判定

- VIOが12になったキャラクターは、コンプリション以前にVIO値11以下にならなければ、死亡(キャラクターロスト)します。

★戦闘処理関連

ラウンド進行の一要素としての戦闘は各個人のターンにて攻撃と防御の処理が行われます。なお、ゼノアビリティ・プランにおける「回避」とは、最終的に修正が与えられたダメージ値が0以下になることを指します。

ダメージ計算などは以下の順番で行われます。

1. 能動側技能判定(攻撃・修正)
2. 受動側技能判定(防御・修正)
3. 介入技能判定(修正)
4. ダメージ値計算

ダメージ計算は、以下の式を以て一括して行われます。

$$(\text{技能攻撃値} + \text{バフ修正値} + \text{介入技能バフ値}) - (\text{技能防御値} + \text{デバフ修正値} + \text{介入技能デバフ値})$$

★状態異常関連

状態異常とは、技能などによって付与される特殊効果であり、修正技能によって除去されるまで継続される効果です。

☆恐怖

強い恐怖により、毎ターンの対象の修正が無視される。

★コンプリション関連

コンプリションとは、セッションがエンディングを迎えた後にキャラクターの修正、成長、処理を行うことです。

☆回復処理

回復処理はコンプリションの第一段階です。PCはGMの指示通り、HPとMPを回復します。

☆成長処理

成長処理はコンプリションの第二段階です。PCは以下の通り、成長処理を行います。

- COR、REA、PSY、COMのうち、一番低い能力値で振る。
 - 失敗したら、その数値を1d2上昇する。

成長後の値は、キャラクターシートの修正後に入力して下さい。

☆記憶取得

記憶取得はコンプリションの第三段階です。PCは、記憶欄に今回のセッションを通して得た感情や思い出を書き込みます。

★記憶消費

記憶を消費することで、フォルトウナを無条件で発動できます。
記憶を消費した時点で、キャラクターシートの記憶の記載は削除して下さい。