

Tales of Prax – One page Gloranthan Roleplaying Rules. Second Edition

英雄の創造

新たな英雄(プレイヤーキャラクター)の作成は以下のルールに従って行われます。

能力値(プレイヤーが選択)

新たな英雄には以下の4つの能力値に10ポイントを配分できます。それぞれの能力値は1から4ポイントの範囲でなくてはなりません。

筋力:STR
敏捷性:DEX
知性:INT
パワー:POW

技能(能力値から算出)

技能	適用値	技能使用の例
〈敏捷〉	DEX x2	登攀、跳躍
〈工作〉	DEX+INT	作成、修理
〈戦闘〉	STR+POW	近接戦闘
〈知識〉	INT x2	魔法、記憶
〈知覚〉	INT+POW	搜索、聞き耳
〈交渉〉	POW x2	魅了、詐欺
〈射撃〉	DEX+POW	遠距離戦闘
〈速力〉	STR+DEX	移動、走破
〈隠密〉	DEX+INT	忍び足、隠れる
〈頑健〉	STR+POW	闘志、勇氣

訓練(プレイヤーが選択)

新規に創造された英雄の技能は、2つの技能が慣熟レベル、3つの技能が未熟レベル、それ以外の技能は無技能レベルとなります。

訓練レベル	ボーナス
無技能	+0
未熟	+1
慣熟	+2
精通	+3
熟達	+4

技能が一度熟達レベルに達したら、それ以上上達させることはできません。また、〈頑健〉技能は訓練できません。

技能判定

D20を振って[技能の適用値+訓練レベルボーナス+種族、カルト、魔法による修正]未満を出せば判定は成功です。

技能判定時の修正前のダイス目が1の場合は自動的成功、20の場合は自動的失敗となります。人生は不公平なものですね。

種族(プレイヤーが選択)

人間:大きく、醜く、どこにいてもいる
POW+1、〈戦闘〉+1、〈交渉〉+1

アルドリアマエルフ:耳が尖っていて、細身でミステリアス
INT+1、〈射撃〉+1、〈隠密〉+2

モスタリ:短軀でがめつくて頑丈
STR+1、〈工作〉+2、暗視能力

ダック:小さくて、手癖が悪くて運が強い
DEX+1、〈知覚〉+2、判定なしに水泳可能

トロウル:巨大で、意地が悪く冷酷
STR+1、〈頑健〉+2、暗視能力

英雄の成長(プレイヤーが選択)

冒険の終了後、英雄たちは略奪品を均等に分配します。英雄はそれらを自分を成長させるための訓練に使うことができます。

コスト 成長の内容

500	能力値の上昇:+1
100	技能の訓練レベル上昇:+1
200	新たな戦闘呪文の習得

コストの単位はルナー

100ルナーの消費毎に訓練に1日がかかります。

英雄はまた、所属するカルト内での昇進によっても成長します(サプリメントの *Cults of Prax* 参照)

装備品(プレイヤーが選択)

すべての新人英雄はふさわしい衣服、フード付き外套、軽鎧、片手武器、軽盾、以下の内容物の入ったバックパック(携帯用寝具、長さ30フィートのロープ、火おこし、油瓶、ランタン、大袋、水筒3本)を所持しています。

また以下のリストから更に3つの所持品を選ぶこともできます:ベルトポーチ、チョーク、のみ、パール、ダガー、鉤爪、ハンマー、小さな鏡、 그리스壺、シャベル、釘×6本、テント、20ルナー。

さらなる装備品についてはサプリメント2 *The Tent of Issaries* 参照

カルト(プレイヤーが選択)

すべての英雄は特定のカルトの平信者としてスタートします。以下のリストから所属するカルトを選んで下さい。これらのカルトについては将来のサプリメントで詳述される予定です。

英雄は成長することによって入信者への昇進、後にはルーン王やルーン司祭への昇進資格を得ることができます。

平信者の利益は以下の通り。

カルト	種族	利益
アルドリア	エルフのみ	エルフ弓
アイリーサ	人間	《治癒》
ヒューマクト	人間/ダック	《鋭刃》
イサリーズ	問わず	〈交渉〉+1
カイガー・リートール	トロウルのみ	《闇の壁》
モスタル	ドワーフのみ	鉄製のハンマー
オーランス	問わず	〈知覚〉+1
パヴィス	人間	〈隠密〉+1
七母神	問わず	《惑い》
ストーム・ブル	混沌以外	《熱狂》
イェルマリオ	人間	《貫通》
ゾラク・ゾラーン	トロウルのみ	《棍棒》

《》つきで記入されている利益は無料で提供される戦闘魔術呪文。

カルトの詳細についてはサプリメント1 *The Cults of Prax* 参照。

戦闘魔術

新たな英雄はそれぞれ3つの戦闘魔術呪文を覚えてゲームを始めます。カルトによっては平信者の利益として更に1つの呪文を得られます(前項参照)。

知っている呪文の数に関わらず、1日には知性の能力値と同じ数の呪文しか記憶しておくことはできません。

記憶に置いてある呪文を別の呪文と交換するには、1時間の瞑想が必要です。

1日に投射できる呪文の数は、パワーの能力値と同じ数に制限されます。

呪文の投射には<知識>技能判定に成功しなくてはなりません、判定に失敗したとしても単にそのターンに呪文を投射することができないだけで、その日の呪文投射回数を失うようなことはありません。敵に対して呪文を投射する場合、呪文の目標となる者が視認できていなくてはなりません。

《**惑い**》:呪文の目標となった者は呪文を投射することができず、また攻撃的な行動も行えません。持続は3ターン。

《**鋭刀**》:1つの切断武器を使つての<戦闘>に+1ボーナス。持続は5ターン。

《**棍棒**》:1つの打撃武器を使つての<戦闘>に+1ボーナス。持続は5ターン。

《**抵抗**》:呪文を使用中の英雄に向けて投射された呪文を分裂させ、無効化します。

《**夜の帳**》:呪文の目標となった者は5ターンの間<隠密>に+1ボーナスを得ます。

《**暗闇の壁**》:幅5m、高さ3mの暗黒の壁を作り出す。持続は5ターン。

《**消沈**》:呪文の目標となった者は3ターンの間<戦闘>及び<射撃>に-1のペナルティを受けます。

《**混沌検知**》:最も近くの混沌の生物や物体の位置がわかります。

《**敵の検知**》:最も近くの術者への害意を持つ生物、の位置がわかります。

《**魔力検知**》:最も近くの魔法の物品、魔法的生物、効力を発揮している呪文、の位置がわかります。

《**銀あるいは金検知**》:最も近くの、術者が身に着けていない銀あるいは金の位置がわかります。

《**分裂**》:目標となった者に鎧を無視した3ポイントのダメージを与えます。

《**鈍剣**》:3ターンの間目標となった武器を用いての<戦闘>に2ポイントのペナルティを与えます。

《**消火**》:高さ、幅、奥行きいずれもが2mを超えない大きさの特定の炎を消火します。

《**熱狂**》:<戦闘>判定に+2のボーナスを与えますが、術者は<戦闘>以外の技能や呪文を使うことが出来ません。また《消沈》呪文と打ち消し合います。持続は5ターン。

《**火剣**》:炎をまとった剣で攻撃し鎧を無視してダメージを与えます。持続は1ラウンド。トロウルはこの呪文を使えません。

《**魅惑**》:5ターンの間<交渉>に+2ボーナスを与えます。

《**治癒**》:接触したノックアウト状態の味方を負傷状態に、負傷状態の味方を健全な状態にします。

《**発火**》:術者の触れた燃えやすいものに火を着けます。

《**光**》:触れたものが10ターンの間半径20フィートを照らす明るさで光を発します。

《**霊話**》:1マイル以内の6人までの相手に短いメッセージを送れます。

《**早足**》:5ターンの間<速力>に+2ボーナスを与えます。

《**魔の矢**》:1つの射撃武器の投射体が飛行中に3つに分裂します。判定はそれぞれ別個に行います。《加速》と同時に使うことはできません。

《**貫通**》:5ターンの間刺突武器を使つての<戦闘>に+1のボーナスを与えます。

《**防護**》:5ターンの間鎧の防護値を1上昇させます。

《**かすみ**》:5ターンの間呪文の影響下にある英雄に向けての<射撃>に-2のペナルティを与えます。

《**減速**》:3ターンの間呪文の目標になった者の移動速度は半減します。

《**加速**》:投射された射撃武器での<射撃>に+2のボーナスを与えます。

プレイのルール

何かしらの事態が発生したら、ゲームは10秒単位のターンによる進行になります。四角いマス目(1辺20-25mmあるいは1インチ)の描かれたシートを用意してください。

各ターンは以下の手順に従って進行します:

1. 移動

英雄は敵より先に移動するか後に移動するかを選択できます。各マス目の1辺は5フィートの長さに相当しますが、各キャラクターは[3+<速力>]マス移動することができます。この時、着ている鎧が中鎧なら-1、重/超重鎧なら-2されます。

移動の際、腰より高さのある物体や他の人物(その者が許可しない限り)の存在するマス目を通過することはできません。物体に登ることはできますが、この時速度は半減します。泳いだり忍び歩いたりする場合も同様に速度は半減します。

2. 戦闘魔術の使用

英雄は1ターンに1つの戦闘魔術呪文を投射することができます。

3. 血みどろの戦闘

英雄とモンスターは各ターンに1回攻撃を行えます。英雄が常に先に攻撃を行います。近接戦闘は、自分のいるマス目に隣接する(斜め方向も含む)マス目に存在する対象に対してのみ行えます。

射撃戦闘は、武器の射程内で射線が通る相手に対してなら誰にでも、その相手が近接戦闘を行なっていたとしても行えます。

攻撃は[<戦闘>あるいは<射撃>-目標のDEX]で判定を行います。近接戦闘で1人の相手に対して2人以上が攻撃を行なう場合、攻撃側はそれぞれ技能レベルに対して+1のボーナスを得られます。この際に盗賊であれば+2のボーナスを得られます(訳注:Dead Simple Fantasyのルールからのコンバートに伴うミスと思われます。ToPxにはクラスはありません)。

攻撃判定に成功するために必要な数値と実際に振ったダイス目との差が相手に与えたダメージになります。例えば[<戦闘>-相手のDEX]が8の英雄の攻撃でダイス目が2だった場合、相手には6ポイントのダメージを与えられます。

使用する武器が両手武器、クロスボウ、狩猟槍だった場合には、ダメージにさらに1点が加算されます。

鎧は数点のダメージを減殺することができます。軽鎧ならば1ポイント、中鎧ならば2ポイント、重鎧は3ポイント、超重鎧なら4ポイントのダメージを減殺します。さらに軽盾を持っているならば1ポイント、重盾なら2ポイントのダメージを減殺できます。

鎧がすべてのダメージを減殺できなかった場合、防御側は<頑健>判定を行わなくてはなりません。

この判定で[<頑健>-残余ダメージ]未満を出せなかった場合、ダメージを受けた者は負傷状態になります。

負傷状態になった者は、すべての技能(<頑健>も含みます)が3ポイント低下します。

負傷状態の者がもう一度負傷したらノックアウト状態となります。

ノックアウトされた者は容易に殺されたり捕獲されたりするでしょう。