

ARC

クイックスタート

日本語版

TEST VERSION [2021/12/06]



ARCは手軽なルールを使って、
緊迫したファンタジー世界を舞台に、
誰にでも緊張感のある物語を創造できるTRPGです
時は進んでいきます。

避けられない “終末” へと向かって……

このクイックスタートには、「破滅」、「英雄の作成」、「コアルール」、「遊び方の例」、「クリーチャー」など、『ARC : DOOM TRPG』をプレイするために必要な情報が、ルールブックから抜粋されている。

英雄を作成するためのすべての選択肢や、呪文や技芸の使用に関するルールとその一覧、さらに多くの遊び方の例や進行役たるガイドに向けた情報、素晴らしいアートと共に語られる魅力的なクリーチャーのデータなどは含まれていない。

素晴らしき『ARC : DOOM TRPG』の全容に興味を持ったなら、ぜひルールブックを購入して頂きたい。

リンク

arc-rpg.com

デジタルキャラクターシート、情報、ご案内、そしてメーリングリスト

twitter.com/momatoes

クリエイターのアカウントをTwitterでフォローしよう

クレジット

執筆、アートワーク、レイアウト : momatoes

エディティング : Jarrett Crader と Fiona Geist

Kickstarter : Exalted Funeral Press

翻訳・日本語版レイアウト : 株式会社ホビージャパン

なぜ ARC を選んだ?

ARCでなら、こんなことができる:

- ・ 印象深い感動的な物語に満ちた世界への没入。試練が君を待ち受けている。迫り来る終末を、乗り越えられるか?
- ・ 皆で物語を紡ぐ。英雄として互いを支え合い、運命に抗う物語を作り上げる幻想世界の冒険。
- ・ 楽しもう、TRPGを遊んだことが無くても。新たな趣味を探す時、不安になったり自信が持てないことはよくある。だがこのルールは君が英雄として冒険に没入する手引きとなり、君は「破滅」が気になって仕方なくなるだろう。

このゲームは「TRPGに不慣れでもゲームを楽しみたい!」という人を応援しています。「破滅」と「前兆」は物語に自然と緊迫感を生み出し、ゲームの進捗管理に役立つでしょう。手軽なコアルールは、最高の物語を作ることに集中するのに最適です。最終章には、あなたと仲間がより良い冒険を創り出すための、多くのヒントを記しています。

さあ

ARC

をはじめよう、

破滅に

抗う準備が

できたなら——



クイックスタートで遊ぶために必要な物:

【プレイヤー】

- ・ゲームを進行する「ガイド」と呼ばれるプレイヤー:1人
- ・英雄を演じる他のプレイヤー:2~6人

【道具】

- ・英雄のステータスや能力を記録するキャラクターシート
- ・ストップウォッチやタイマー（デジタル式で構わない）
- ・6面体ダイス数個（1個でも遊べるが2~3個あると良い）
 - *ダイスはXd6と記され、Xは振るダイスの数を表す。

【その他必要な物】

- ・自由に遊べる数時間
- ・仲間を尊重する気持ち
- ・世界を救うという決意

ガイドとは何者か？

ガイドは場面を設定し、英雄以外のロールプレイを行い、プレイヤーが取り組むべき課題や状況を作り出す。ガイドはルールに関する最終決定権を有しているが、簡単な質問には他のプレイヤーに回答を任せて構わない。物語の種をまき、それを皆と共に育てて唯一の作品を作り出すのが好きな者は、ガイドに適任だ。

ARCをどのように遊ぶのか？

ARCは暗く、終焉の未来の見た世界を描くストーリーアーク（訳注：エピソードが積み重なり単一の物語を構築するストーリーライン）を紡ぐのに最適だ。身の毛もよだつ終末時計を用いて、混乱を引き起こそう。

1. 準備：ガイドとプレイヤーはどのような物語に取り組むのかを決定する。

機械と戦う騎士の物語、名高き吟遊詩人の生還、はたまたバクナワに立ち向かうババイランの英雄譚か。ガイドは「破滅」と、3つの「前兆」、そして「終末時計」を用意する。

2. 英雄の作成：プレイヤーは自分の英雄を作成する。

その後、セッションを開始しよう（1回きりのセッションでも、複数回のキャンペーンでも構わない）。

3. ゲームセッション：ガイドが場面を設定し、英雄がそれに対応する。

困難で危険な行動を取ろうとするなら、英雄が成功できたかサイコロを振ってスキルチェックを行う必要がある。状況によっては、戦闘を必要とするかも知れない。

終末時計は一定間隔で進み続ける。

時計の針が終末を指し示したならば、定められた“破滅”が訪れ……全員でこの世界に何が起こるか決めねばならない。

ガイド：君たちは、村の半分を覆うような巨大な鯉の池、いや、鯉の湖に行き当たった。視界に入ってきたのは、巨大な白髪の女性が湖に横た

英雄：僕の〈洞察〉のランクは2だね。できるだけ熱心に彼女の注意を引きたいから【意欲的】にアプローチしよう、【意欲的】の値は1だから、このスキルチェックの基準値(TN)は3だね……よし、2が出た！

ガイド：ダイスの出目がTNより低いので、巨人の注意を引くことに成功しました。しかし彼女はそれが気に入らない様子で、天を突くほどの背丈で立ち上がり、皆さ

ガイド：さらに一時間経過したので、終末時計がまた1つ進みました——破滅の訪れまで、残すところ数時間しかないようです。

英雄の作成 PART 1

プレイヤーは英雄を通じて物語に干渉し、世界を探索する。

設定上意味があるならば、プレイヤーはどんな英雄としてもプレイが可能だ。人間やエルフ、昼間は僧侶として勤める猫人間など、特徴や個性に制限はない。

英雄の能力はいくつかの側面、即ち「ステータス」によって表現される。

英雄の作成では、これらの詳細をキャラクターシートに記入して行くことで、多彩で優秀な英雄を作り出すこととなる。

Step 1: 傾向値

傾向値は、英雄の問題解決やスキルを使用する時の取り組み姿勢の適性度を表す数値だ。

傾向値には以下の3種類があり、それぞれ +0 ~ +3 程度の値で表される。

- **【創造的】**：創造的な解決策を求めるのか？
- **【計画的】**：慎重に計画を立て細部にもこだわるのか？
- **【意欲的】**：意欲をもって根気強く問題解決を試みるのか？

傾向値の決定：

【創造的】、【計画的】、【意欲的】の3つの傾向値に、「+0」、「+1」、「+2」を1つずつ自由に割り当てる。

傾向値の各数値の目安

- 「+0」：適性無し
- 「+1」：平均的
- 「+2」：才能有り
- 「+3」：専門家レベル

Step 2: 【血潮】と【勇気】

【血潮】は英雄が物理的なダメージを耐えるための数値である。

これが0以下になったなら、それ以降受けるダメージは代わりに傾向値を減少させる。

【勇気】は英雄の心理的なダメージを耐えるための数値である。

【血潮】同様0以下になったなら、それ以降受けるダメージは代わりに傾向値を減少させる。

【血潮】と【勇気】の決定（修正値と最大値）：

まず【血潮】と【勇気】の修正値として、合計が6になるよう自由に数値を割り振る。

（例：【血潮】が4で【勇気】が2、【血潮】が0で【勇気】が6、など）

その後、【血潮】と【勇気】それぞれに対して2d6を振り、先に決定した修正値を加えて【血潮】と【勇気】の最大値を決定する。

英雄は受けたダメージをそのままにもしておけるが、休息によって【血潮】と【勇気】を回復することもできる。

英雄が長時間の休息（実時間で5分、物語中では最大で15時間程度）を取ったなら、【血潮】と【勇気】の最大値を、それぞれ新たに振った2d6の結果に修正値を加えた数値に変更することができる。

英雄の作成

PART 1のつづき

英雄は巨大ネズミを倒したり、ドラゴンと対話したり、品物の値段を交渉したりするなど、様々な困難を解決するためにスキルを使用する。

Step 3: スキル値

スキル値の決定:

好きなスキルを2つ選んでそれぞれを「+2」に、更に先に選んだ2つ以外のスキルを3つ選んで「+1」にする。各数値の目安は傾向値と同様である

スキルの活用例

各スキルの詳細については、キャラクターシートを参照せよ。

知識

- 〈学問〉: 科学的な原理を論理的に説明する。
- 〈文化〉: 村長の諷刺した詩に隠された意味を解読する。
- 〈観察〉: 犯罪現場を調査して手がかりを探す。
- 〈戦術〉: 激しい戦いの中でどのように身を処すべきか知る。

社会

- 〈風格〉: 敵を説得し己の目的に参加させる。
- 〈狡猾〉: 巨大な武器を有することを隠し通す。
- 〈強要〉: 宮廷で女王を威圧する。
- 〈洞察〉: 貴族のついた嘘を見破る。

身体

- 〈曲芸〉: 不安定な足場を大胆にバランスを取りながら歩く。
- 〈隠密〉: 見つからないように静かに効率よく動く。
- 〈体格〉: アクロマータを強く、強く殴りつける。
- 〈武具〉: 扱いにくいハンマーを振るう。

技術

- 〈芸術〉: 真に心に響く詩を詠む。
- 〈生存〉: 森の中で食料や水を集める。
- 〈細工〉: ありふれた素材から仕掛けや罠を作る。
- 〈取引〉: 革や金属加工品の価格や製法を知る。

才覚

- 〈神秘〉: 魔法が使われた痕跡を検知する。
- 〈集中〉: 強い精神的緊張に耐える。

英雄の作成 PART 2

“「鶏？」盗賊は信じられない様子で尋ねた。「鶏をどう使うって言うんだ？」見知らぬ男は「とある鳥嫌いの男爵を相手取るのに、実に便利なのさ。」とニヤリと笑って答えた。

Step 4: 所有物

英雄の所有物として、より良い機会や新たな能力を生み出すために便利な道具が存在する。例えば荒野での寒い夜を生き延びるのは、テントと火打石があればずっと楽になる。

また、所有物には世界にただ一つの効果をもたらす「呪文」や「技芸」などの強力な能力も含まれる。

所有物の決定：

アスタリスク * がついていないものは2回選んでも構わない。

まず以下から2つ選ぶ。

- 三日分の食料
- バールとランタン
- 15m のロープと丸めた毛布
- よく響く声
[+1【血潮】ダメージ]
- 充実した教育 *
[+1【勇気】ダメージ]
- ライフ・ブリンガー [呪文]
君と君を見ることのできる者は、【血潮】と【勇気】を4点回復する。
- メモリー・シード [技芸]
君は魅力と意志の力で、対象に偽りの、しかし鮮明な記憶を植え付ける。

次に、以下から2つ選ぶ。

- 圧迫感のある重い王冠
- 鏡と上等な服
- 盗賊道具、変装道具、手錠
- ダガーとトーガ
[+1【血潮】ダメージ & 【血潮】ダメージ耐性 1]
- 自尊心と自己成長 *
[+1【勇気】ダメージ & 【勇気】ダメージ耐性 1]
- リトル・エスカポロジスト [呪文]
実時間で10分間、または戦闘での3ターンの間、完全に透明になり、匂いも音も発しない。
- ストーン・ウォール [技芸]
実時間で15分間、または戦闘での5ターンの間、君はすべてのダメージに耐性1を得る。

最後に以下から1つ選ぶ。

- 錬金術道具一式と希少な薬1回分
- 暗視機能付きメガネ
- 頑丈な剣
[+2【血潮】ダメージ]
- 壊滅的な言葉 *
[+2【勇気】ダメージ]
- マニック・ハンズ [呪文]
戦闘での1ターンの間に、2回スキルチェックを行うことができる。戦闘以外では、作り出された手を使うことで**基準値**に+1を得られるが、社会スキルは**基準値**に-1される。
- ターン・ザ・タイド [技芸]
すべてのスキルチェックは、実時間で10分または戦闘での3ターンの間、有利な機会を伴う。

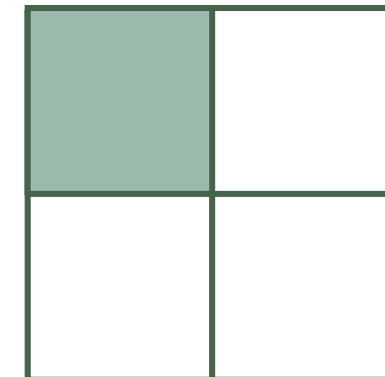
Step 5: 絆

絆とは2人の英雄の関係性の深さを、4つのスペースで構成されたボックスで可視化したものだ。

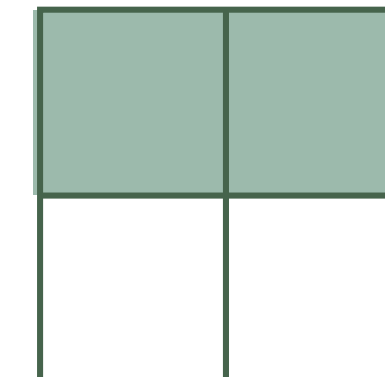
ある英雄に対して絆を1つ結ぶ度に、まだ埋まり切っていないボックスで最も左側にある物の中の空きスペースを1つ埋める。スペースがすべて埋まったボックスの数が、その英雄との“大きな絆”の数になる。

その英雄と次に絆を結んだ時は、すべてが埋まったボックスの、右隣のボックスのスペースを埋めることになる。

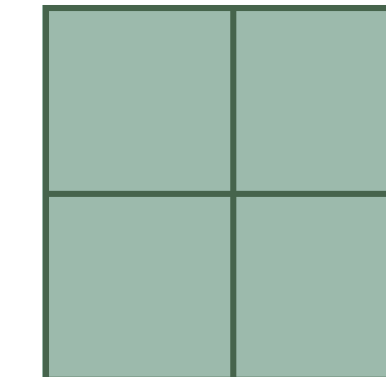
ボックスが埋まるにつれ、スペースを埋めるための条件が少しずつ難しくなっていく。
詳細はルールブックで解説している



一番左のボックスは、英雄がその仲間のために少々の不便さを受け入れたら埋められる。



中央のボックスは、英雄がその仲間のために傷付くことを受け入れることで埋められるようになる。



一番右のボックスは、英雄がその仲間のために命を賭すことではじめて埋められるようになる。

初期の絆の決定：

ある仲間1人と絆を6つ結ぶ。その後、別の仲間1人と絆を3つ結ぶ。

コアルール

A. スキルチェック

英雄が結果が分からない行動を試みる時、ガイドはプレイヤーにスキルチェックを求めることができる。ガイドはそのチェックに使用するスキルと、取り組む姿勢によって使用する傾向値を指定する。

殆どの場合、1つの問題に対して様々な解決策がある。

例えばトロールの横を通り抜けるために次のような方法が考えられる。

- **【計画的】** + **〈隠密〉** で、効果的に身を隠しながら先へと進む
- **【創造的】** + **〈細工〉** で、トロールの注意を逸らす音を立てる仕掛けを作る
- **【意欲的】** + **〈文化〉** で、トロールは視力が弱いということを思い出す

プレイヤーは英雄がどんな姿勢で取り組むか説明することが望ましい。

例えば「祭壇の印を芸術的観点から判断して、そのモチーフを推測したい。」という表現は、「**【創造的】**に**〈洞察〉**します。」とだけ表現するよりもはるかにゲームを盛り上げ、物語を彩ることだろう。

右に、アプローチがスキルに適用される例をいくつか挙げる。

	【創造的】	【計画的】	【意欲的】
知識	推理する、仮定する、論理立てる	値踏みする、捜査する、分析する	思い出す、記憶する、復元する
社会	魅了する、煽動する、鼓舞する	諭す、解説する、手引きす	威圧する、命令する、押しかける
身体	惑わせる、取り入れる、限界を越える	近づく、様子見する、落ち着く、従う	突撃する、耐え続ける、抑え込む
技術	発明する、改造する、試してみる	なだめる、洗練する、計測する	突貫でやる、継続する、総当たりする
才覚	探し当てる、発展させる、編み出す	解明する、調和させる、精査する	反復する、縋りつく、投げうつ

君のスキル値と、選択した傾向値の合計で、
スキルチェックの**基準値 (TN)** を決定する。

基準値が決定したらプレイヤーは **1D6** を振り、
出目が**基準値**より小さければ、そのスキルチェックは成功する。

ただし、その他様々な要因が、チェックの手助けになったり、妨害となることもあるだろう。

難易度：

チェックでダイスを振る前に、ガイドはその試みの相対的な難易度にもとづいて、**基準値**に様々な修正を加えることができる。

TN +1 **簡単**：優れた道具を持っていたり、対象の防御がお粗末だったり、よく計画が練られた試み

TN +0 **通常**：ほとんどのチェック、緊張下で取る慣れた行動、準備はしたが不完全で危険な試み

TN -1 **困難**：道具や能力や状況が不十分か不適正、対象の防護が堅固、ハイリスクや不完全な試み

TN -2 **かなり困難**：極めて条件が悪い、妨害されている、試みに強く抵抗を感じる、雑で見込みがない

TN -3 **極めて困難**：まず成功の見込みはないが、試すだけなら可能な試み

上記のようなガイドラインは有るが、最終的な修正の値はガイドが判断すること。

絆の活用；「援護」と「振り直し」

他の英雄1人がスキルチェックをする前に、君の英雄が「援護」をすることで、君の英雄からその英雄に結ばれている“大きな絆”の数をそのチェックの**基準値**に加算できる。ただし、援護に適切と判断される技能の技能値が「+1」以上でなければ、援護を行うことはできない。

また、英雄がチェックを行った直後、他の英雄1人がその英雄との小さな絆を1つ消費する(=失う)ことで、そのダイスを振り直させることができる。

コアルール

A. スキルチェック (つづき)

スキルチェックの出目が**基準値**と同じ場合、プレイヤーはどちらかを選択する：

際どく成功：

しかし英雄と味方の状況を複雑化させる“不利な機会”が発生する。

“不利な機会”として、ガイドかプレイヤーは以下からいずれかを選択すること。

- 遅延や非効率 (警備兵が角を曲がるまで時間がかかった)
- 一次的か、永久的な資材の喪失 (武器が敵の装甲に刺さったままになった)
- 不名誉や誤解 (商人からの評判が悪くなった)
- 過剰な行為 (波及した効果で吟遊詩人に害が及んだ)
- ??? (不明、後に明らかになる)

惜しくも失敗：

しかし英雄と味方の状況を改善する“有利な機会”が発生する。

“有利な機会”として、ガイドかプレイヤーは以下からいずれかを選択すること。

- リスクの軽減 (交渉の場の緊張が和らいだ)
- リスクの転換 (他の誰かが矢面に立つことになった)
- 信頼や尊敬 (エルフの女王に感銘を与えた)
- 新たな知識 (マナナンガルの弱点が判明した)
- ??? (未知のもの、後に明らかになる)

チェックの出目が**基準値**より大きかったなら、英雄の試みは基準に達しなかったこととなり、完全に失敗に終わる：

起こり得る事象に応じて、ガイドは状況をより困難にしても構わない。

結果の向上

プレイヤーはチェックを行った直後、【血潮】か【勇気】を3点消費することで、その結果を一度だけ向上させることができる。

— 出目が**基準値**と同じだったことによる**際どく成功**は、通常の成功になる。

— 失敗したチェックは、出目が**基準値**と同じだったこととなる。

(=際どく成功 か 惜しくも失敗 のどちらかを選ぶ)

成功したチェックの結果を向上させることはできない。

B. 戦闘

戦闘で、キャラクターは敵対する者と対面し、勝敗の分からない状況に置かれる。酒場での喧嘩や首魁との対決、ギルドの使者との会話での応報などが想定される。

戦闘の最中では、各人が異なる行動を取るだろう。キャラクターの行動や、何かしらの対応を行う手番の順番は慎重に決定しなければならず、専用のルールが求められる。

手番の順は「**イニシアチブ・カテゴリー**」で決定され、ダイスなどは用いない。

ゲーム中の“距離”について

戦闘ルールでは、距離を表す特殊な単位として「**ハイト**」を用いる。

これは物語の舞台となる世界においての一般的な種族の背の高さと同じである。

コアルール

B. 戦闘 (つづき)

手番の行動:

英雄は自分の手番に以下のアクションを1つ行うことができ、2 **ハイト**以内ならば何処へでも移動できる(無傷ならば)。

1. 防護体勢

次の自分の手番まで、自分か自分から2 **ハイト**以内の味方へ攻撃する者は、その攻撃チェックの**基準値**に-1の修正を受ける。

2. 他者への攻撃

スキルチェックを行い攻撃する(攻撃チェック)。

〈**武具**〉や〈**体格**〉のチェックに成功したら【**血潮**】に、〈**強要**〉や〈**狡猾**〉のチェックに成功したら【**勇気**】にダメージを与える。

【**勇気**】にダメージを与えようとする際は、状況に応じてその他のスキルを用いれるかも知れない(ガイドが判断すること)。

攻撃チェックの**基準値**は、対象の所有物が有する耐性や、状況に応じた難易度の修正によって増減する。

攻撃チェックが成功したら、【**血潮**】か【**勇気**】に対して(**攻撃チェックの基準値+自身の所有物のボーナス**)点のダメージを与える。

3. 援護や機会の獲得

味方のスキルチェックの**基準値**に修正を加えることができる。詳細はルールブックに記載されている。

4. 「呪文」や「技芸」の発動

自分の所有物の呪文か技芸1つを発動する。

手番が来る前にダメージを受ける度に、(**6 - ダメージを受けた回数**)を**基準値**としたチェックに成功しなければならない。

このチェックに失敗した場合、呪文や技芸は発動できないが、それが所有物から失われるわけではない。

5. 遠ざかる

英雄が攻撃されたり狙われたりしていなければ、通常に加えて5 **ハイト**まで移動できる。

そうでなければ、プレイヤーは移動のためにスキルチェック(〈**曲芸**〉や〈**隠密**〉など、ガイドが判断)に成功しなければならない。

チェックせずに移動することもできるが、その際は現在その英雄と交戦している敵は、手番外でも1回の攻撃を行うことができる。

6. その他

投降するよう説得する、木に登って身を隠す、儀式を行うなど、様々な内容が考えられる。ガイドが判断すること。

イニシアチブ・カテゴリー (手番の順番)

全員の行動の順番は、行おうとしている行動種類によって決定する。これはイニシアチブ・カテゴリーと呼ばれる。

ガイドか、管理を任されたプレイヤーは各カテゴリーを読み上げて、次に誰が行動するのかを指し示すこと。

—1st : 防護体勢をとるキャラクター

—2nd : 他人に危害を加えない行動をとるキャラクター

—3rd : 他人を傷つけるために攻撃をするキャラクター

—4th : 呪文や技芸を発動するキャラクター

—5th : 2 **ハイト**より長い距離を移動するキャラクター

複数のキャラクターが同じカテゴリーで行動する時は、先に英雄が手番を得て、その後 NPC が手番を得る。同一のカテゴリー内の英雄は相談して好きな順番で手番を得られる。とあるカテゴリー内のすべてのキャラクターが手番を行ったら、次のカテゴリーに進むこと。

プレイヤーは自分の手番が始まる直前にいつでも行動を変更できるが、そのラウンドで既に処理されたカテゴリーの行動に変えることはできない。

敵の待ち伏せなどで英雄たちが不意を討たれたら、英雄と味方 NPC は最初のラウンドでは最後に行動することとなる。

コアルール

C. 生と死と休息

英雄、墮つ——その命尽きる時

【血潮】か【勇気】が0になった後、英雄が更にダメージを受けたなら、そのダメージは傾向値に与えられる。ダメージを受ける度にすべての傾向値が1点減少（0未満にはならない）し、すべての傾向値が0になったなら英雄は倒れる。

英雄が倒れたならば、プレイヤーは英雄の生死を決めることができる。

英雄の生を選ぶなら、英雄は無力化されて意識を失うが、実時間で5分後に復活する。すべての傾向値は元の値まで回復し、【血潮】と【勇気】の内0になった方は1点に回復する。

さらに、追加の効果を決定するために1d6を振って以下の表を参照すること。

詳細なルールはルールブックを参照すること。

- 1か2 英雄の出血が止まらない。(ダメージを受けるわけではない)
- 3か4 まばたきができなくなり、常に目を潤わさねばならない。
- 5か6 死者と対話できるようになるが、死者は必ずしも友好的ではない。

英雄の死を選ぶならば、他のすべての英雄は**(死した英雄との小さい絆の数×3)**点の経験点を得る。

その後、終末時計の時刻を1つ進ませ、英雄が死亡してしまったプレイヤーは新たな英雄を作成すること。

生命力の回復

英雄は安全な場所で休息することで、【血潮】と【勇気】を回復することができる。

短時間の休息

(実時間で2分、物語中では1時間の仮眠)

英雄は自身の【血潮】と【勇気】をそれぞれ1d6点回復する。

長時間の休息

(実時間で5分、物語中では9から【血潮】か【勇気】の修正値の低い方を差し引いた数値分の時間の就寝)

英雄は目覚めの後で自身の【血潮】と【勇気】それぞれについて2d6を振って、【血潮】と【勇気】の最大値をその出目に各修正値を加えた値で上書きする。

上書きしたくない時は、7点分を【血潮】と【勇気】に割り振って回復させることもできる。

D. 英雄の成長

経験点(XP)は冒険を通じて得た知識や経験を表す数値であり、いつでも新たな能力を獲得するために使用できる。

1～3回のセッションで終わるなら、各プレイヤーは実時間で1時間につき3XPを獲得する。それより長いキャンペーン・セッションなら、1セッションにつき12XPを獲得する。

- 傾向値+1**:成長後の点数×3点のXPを消費する
- スキル値+1**:成長後の値×2点のXPを消費する
- 【血潮】か【勇気】の修正値+1**:成長後の修正値の点数分のXPを消費する

長時間の休息を取って変更しない限り、【血潮】と【勇気】が最大値を超えることは無い。

呪文と技芸

“

「この技芸.....いったい何をしているんだ!?!」

「過去を覗き、父祖の罪を明らかにする。何を恐れることが有るのだ?」

戦闘中でもそうでなくとも、英雄は状況に影響を及ぼす「呪文」や「技芸」を使用できる。呪文や技芸は英雄の作成時に選択できるが、新たに入手したり手を加えることも可能だ。

呪文や技芸の再使用

呪文や技芸を発動すると、貴重な「精髓」を消費する。精髓は各呪文、各技芸につき1つ存在しており、ゲーム開始時にはすべて所有している。幸いなことに、精髓は消費しても永遠に失われるわけではない。

消費した精髓を回復し、呪文や技芸を再使用するための儀式については、ルールブックで解説される。クイックスタートではゲーム内で5時間以上の休息をとる毎に、1つの呪文か技芸の精髓が回復する。英雄の所持品の項目にも記載があるが、以下がクイックスタートに含まれる呪文と技芸である。

—ライフ・ブリンガー [呪文]

君と君を見ることのできる者は、【血潮】と【勇気】を4点回復する。

—リトル・エスカポロジスト [呪文]

実時間で10分間、または戦闘での3ターンの間、完全に透明になり、匂いも音も発しない。

—マニック・ハンズ [呪文]

戦闘での1ターンの間に、2回スキルチェックを行うことができる。戦闘以外では、作り出された手を使うことで**基準値**に+1を得られるが、社会スキルは**基準値**に-1される。

—メモリー・シード [技芸]

君は魅力と意志の力で、対象に偽りの、しかし鮮明な記憶を植え付ける。

—ストーン・ウォール [技芸]

実時間で15分間、または戦闘での5ターンの間、君はすべてのダメージに耐性1を得る。

—ターン・ザ・タイド [技芸]

すべてのスキルチェックは、実時間で10分または戦闘での3ターンの間、有利な機会を伴う。

ルールブックには30以上の呪文と技芸が記載されているが、クイックスタートでは一部のみを紹介している。

呪文や技芸を発動する際、プレイヤーは通常通りに発動するか、強化発動するかを選択できる。通常通りに発動したならば、すぐにその本来の効果が一度だけ適用される。

強化発動した場合、効果が強力になるが、スキルチェックが必要になるほか、多くの場合【勇気】を消費することになる。

呪文や技芸の強化発動については、ルールブックに記載される。

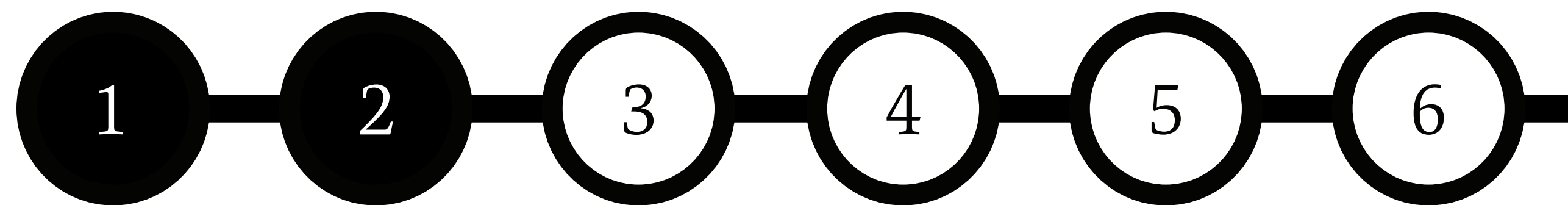


“終末時計は進む”

終末時計は遊ぶ時間によって、30分毎、1時間毎、セッション毎などで「時刻」が進む。
さらに、ガイドはその時点で残っている前兆1つにつき1d6を振り、その出目に[5]か[6]が1つ出ている毎に、更に1つ終末時計の「時刻」が進む。

だが、時計が最後まで進み切っても、必ずしもゲームオーバーではない。

ルールブックには時を巻き戻したり、破壊された世界の灰燼から蘇ったりと魅力的な遊び方が用意されている。



ガイドに向けて

ゲームの前

1. 設定した「破滅」と「前兆」が、どのように、物語に反映されるのかを予め考える

ゲームの間

1. 場面を設定し、プレイヤーが行動するために必要な状況を描写する

これには NPC の言動だけではなく、時には光や音、その場の雰囲気、埃やカビの匂いなどを連想させるような描写も含まれる。

2. 英雄の行動（または無行動）に反応する

英雄の行動からは、重みと結果が産まれなければならない。

英雄の行動があまりにも漠然としているならば、詳細を訪ねたり、他のプレイヤーがより明確に反応できるよう促すことを恐れてはならない。

「君は今何をしている？ どのように調べる？」

君は一体、何を成そうとしているのだ？」

A. ARC のゲームの進め方

ガイドの役割は、プレイヤーの皆がプレイしたいと思っている物語に応じて変化する。

いずれの場合も、ゲームの前、ゲームの間、ゲームの後にガイドができることには、いくつかの簡単なガイドラインが存在する。

2. NPC や、設定上物語に登場する集団や組織の動機を、予め考える

3. 物語を調整する

その場面の後、物語全体はどうなるのか？ より緊張感が高まるのか？

設定されている NPC や、登場する集団や組織の動機は変化するのか？

4. 以下のようなルールを施行する

—英雄の試みにスキルチェックが必要かどうか判断する

スキルチェックが必要かどうかは、危険や見返りがあり（ルーン文字を読めばポータルが開かれる！）、成否どちらに転んでも面白い結果になる可能性があるときだけにすること（邪悪な魔術師に気づかれるかもしれない！）

—プレイヤーの選んだ傾向値とスキルが、その試みの理にかなっているかどうか判断する

—**基準値**に対して難易度の修正を適用するか判断する

—スキルチェックの出目が**基準値**と同値になった場合、どんな機会があるか判断する

—所持品がどう機能するか（それが物語にどう影響するかどうか）を判断する

ガイドに向けて

ゲームの間 (つづき)

5. ルールを調整する

プレイグループに合わせて、より楽しい体験ができるようルールを調整したり、作成する。

6. 時間を管理する

終末時計を進め、解決されていない「前兆」1つにつき1d6を振ることを忘れずに。

7. 最後に

完璧なゲームを作ろうと気負い過ぎてはならない。完璧なゲームなど存在しない。

些細なミスなど気にせず、人間らしく楽しいゲームをガイドして、皆で偉大な目的を達成しよう。

この他にも、ゲームの安全性や運営に関するシンプルで重要な原則など、様々な情報がルールブックに掲載されている。

ゲームの後

おめでとう。

君とプレイヤーを讃えよう。

もしも上手く行かなかったと以为っていても構わない。良かれと以为ってやったことが理想的でなかったからと以为って、君の努力が無駄になったりはしない。

誰かと共に物語を完結させるというのは、それだけで価値あることなのだ。

1つの物語が完結した。

なんと素晴らしいことだろうか!

“遊んでくれてありがとう”



ガイドに向けて

B. NPC の能力の決定

登場人物や敵となる NPC のデータを作る場合、ガイドは右の表を用いてその NPC の能力を設定しても良い（これらは数値上の能力にすぎないため、行動の動機や性格、物事への取り組み姿勢などはガイドが自由に決めてよい。）

NPC に強味と弱味があるような場合もある。例えば狡猾な廷臣は〈強要〉のスキルランクは「+2」で、相手に与える【勇気】ダメージに+2する能力を持っているが、【血潮】は5しかない……などだ。

—また、NPC には「呪文」や「技芸」を持たせることもできる。詳細なルールはルールブックに記載されている。

通常、新たに作成された英雄4人組は3～4ターン程で“弱い”敵4体まで、または“平均的”な敵2人までを倒すことができるが、“強い”敵を相手取るならば、大きな困難を伴うことになるだろう。

更に“強力”なクリーチャーや“怪物的”なクリーチャーを打ち倒すには、英雄たちはかなりの経験点を獲得する必要がある（“強力”なら18～21点、“怪物的”なら30～36程度が目安になる）。

また、様々な強さのクリーチャーに徒党を組ませることも可能だ。

	弱い	平均的	強い	強力	怪物的
【血潮】 最大値	5	7-10	15-20	27-32	40+
【勇気】 最大値	5	7-10	15-20	27-32	40+
傾向値	+0	+1	+2	+3	+4
技能値	+0	+1	+2	+3	+4
与えるダメージ	+0	+1	+2	+3	+4
ダメージ耐性	+0	+1	+2	+3	+4

プレイの例

タラタ、ガイド：あなたがたが森の中の山にいるとき、雷のような音が聞こえてきました。ブーン、ブーン、ブーン、どんどん近づいてきます。木々や雨で視界が遮られ、何が起きているのかよくわかりません。あなたは何をしますか？

i ガイドは場面を設定し、英雄が見たり、聞いたり、嗅いだり、感じたりすることができる重要な詳細を説明します。

シプナヤン、プレイヤー：私の英雄、グンターは岩の上に登って何が起きているかを見通すことができますか？

タラタ：ええ、ただ雨で滑りやすくなっているので、登るのは危険です。かなり大きく、高さが2メートル程です。もしあなたが素早く岩をよじ登るのであれば、**〈体格〉**のスキルチェックをしてください。

i 英雄が成功しても失敗しても面白い可能性のある危険な行動をとる場合、ガイドはプレイヤーにスキルチェックを求めることができます。

シプナヤン：OK、やりましょう。彼は早く登ろうと無理をしているので、**【意欲的】**なアプローチで行きます。

🎬 グンターの**〈体格〉**のランクは1、**【意欲的】**のスコアは1なので、スキルチェックのTNは2。あまい良い値ではありません。

カンタ、プレイヤー：ねえ！ 僕の英雄、アンカはグンターとの大きな絆を2つ結んでるよ。援護したいんだけど、できるかな？

タラタ：ええ、何か援護に使えるようなスキルはありますか？

カンタ：**〈洞察〉**が1ランク有るから、グンターの足元を確認したりできる？

i 仲間1人が援護して、TNに“大きな絆”の値を加えることができますが、適切なスキルを持っている場合に限られます。

🎬 さて、岩登りのTNは2 + 2で4。結果は...6！TNを上回ってしまったので、スキルチェックは失敗。グンターは岩を登れなかったこととなります。

タラタ：ブーンという音は、徐々に大きくなります……この行動で濡れた石にさらされたので、肌や鎧が冷えて濡れていくのを感じます。

カンタ：えーと、絆を消費して、もう一回グンターを助けられる？

タラタ：もちろん。ただグンターとの絆の数はちょうど8なので、1つ消費して7になると“大きな絆”は1つ。再ロールの時は援護によるTNの上昇は、+2ではなく+1になりますが大丈夫ですか？

i どのプレイヤーも、スキルチェックを再ロールするために絆を1つ消費することができます。

🎬 カンタが絆を消費したので、シプナヤンはスキルチェックを再ロールをしました。大きな絆によるTNの上昇は+1になったので、今回のTNは3になります。結果は.....3！同値です。

タラタ：シプナヤン、際どく成功とするか、惜しくも失敗とするか、それか**【血潮】**や**【勇気】**3点消費して通常の成功にもできます。どうします？

シプナヤン：うーん...うーん。際どく成功にしたいと思います。

タラタ：何が起きるか決めていますか？ それとも私が次の展開を提案しましょうか？

i 同値の場合、プレイヤーは成功か失敗かを選び、何かしらの影響が発生する、ということにできます。もしくは**【血潮】**か**【勇気】**を3点消費して、チェックの結果を向上させることもできます。

シプナヤン：考えてみたのですが、グンターのリュックが落ちて、岩の上に登っている間は所有物を取り出せないようにするとかどうでしょう？ あ、地面に落ちるなら……嬉しくは無いけど、壊れやすいものが入っているから、衝撃で壊れるというのは？

タラタ：なるほど、わかりました。それではグンターは雨の大粒の濡れた雫が全身に当たる中、アンカの案内で岩の上に登ります。リュックが肩から滑り落ちますが、両手がふさがっていてつかめません。荷物は重い音を立てて地面に落ち、何か壊れる音がしました。遠くを見るのは難しいですが、幸い高さがあるので、何が起きているのか確認することができました——常人の3倍ほどの身の丈のゴライアスが、2人に向かってまっすぐ向かってきているのです！

ノブリン

起源：地下の洞窟の巣穴。

見た目や性格：とてもシャイ。好奇心と技術力に支えられている。

物語や交渉：99人のいとこ達とは仲良しで、それ以外の人間達のことは変な奴らだと思っている。

役割や動機：“けいかくてき”な探検によって外の世界を探索して、“いんぼう”が順調に進んでいるか確認する。いつも“もっともエッジなノブリン”になることを夢見ている

流儀、手口：できる限り逃げる。ただし、巣やいとこ達が危険な時は踏みとどまることもある。



【血潮】5 / 【勇気】5

【創造的】+1 / 【計画的】+1 / 【意欲的】+0

〈細工〉+3 / 〈観察〉+2 / 〈生存〉+1

所有物

尖った槍 [+1 【血潮】ダメージ]
いろいろなガラクタや小物

巡礼する悪魔

起源：彼らは自らを世俗的な巡礼者であると主張するが、おそらく奈落から来訪した者だ。

見た目や性格：象牙のような素材で彫られた巨大な赤い仮面をかぶっている。深みのある声で流暢に話す。

物語や交渉：魅力的な装身具をまとめて土地から土地に移動し、他の人にそれらを買わないかと持ちかける。ただし、決して金銭での売買ではない。彼らは感覚や記憶、アイデアとの交換を要求するのだ。

役割や動機：商人、小物持ち。大混乱の中で些細な破壊を引き起こす。

流儀、手口：誰かに雇われたり、価値ある物をだまし取る。

【血潮】7 / 【勇気】9

【創造的】+2 / 【計画的】+2 / 【意欲的】+0

〈狡猾〉+2 / 〈風格〉+1

所有物

リストの中からランダムに5つのアイテムを所有している
(英雄の作製、Step4:所有物の決定を参照)

サンプル クリーチャー

ここではガイドが物語に登場させることのできる魅力的なクリーチャーから、3種類だけを紹介する。

ルールブックを使えば、英雄たちは月を食むドラゴンや不思議な鏡の生物、頭に巨花を咲かせる魅力的な種族にも遭遇できるだろう。

異様なエルフ

起源：耐えられないほど長く、孤独な人生が彼らをこのような生き物にした。
見た目や性格：エルフらしく美しく、ウィットに富み、知的で、限りなく退屈している。生肉食やカニバリズムといった、背徳的な愉悦を称賛している。

物語や交渉：身内と認めた者には非常に友好的だが、儀式化された伝統を破った者は饗宴の贅としてマークされる。近隣の集落の人々を苦しめ、支配下に置くのも彼らの楽しみのひとつだ。

役割や動機：永遠に続く生の中、魂を押しつぶすような倦怠感に耐えている。

流儀、手口：集団で協力し、一度に多くの人々を陥れたり、脅かしたりする。

【血潮】17 / 【勇気】17

【創造的】+2 / 【計画的】+2 / 【意欲的】+0

**〈風格〉+2 / 〈狡猾〉+2 / 〈取引〉+2
〈文化〉+1 / 〈強要〉+1**

所有物

もっとも最近の犠牲者の生肉3塊
[特殊:アクションを使用して消費することで【血潮】を3点回復することができる]