

[First Quest ver0.03]

■能力値

機敏

手先の器用さや運動神経について表します。
攻撃の命中力や回避力に影響します。

体格

筋力や体力、肉体的な健康さについて表します。
防御力や近接攻撃の威力に影響します。

精神

頭の回転の速さや精神力、精神的な健康さについて表します。
精神力や射撃攻撃の威力に影響します。

9点の能力点を割り振って決定。
最低値は1、最高値は5。

■副能力値

LV

初期作成は0

HP

体格+機敏+LV+5

SP

体格+精神+LV+5

MP

精神+機敏+LV+5

■技能

格闘

武器を用いない近接攻撃に関する技能。

武器戦闘

武器を用いた近接、射撃攻撃に関する技能。

回避

危険を避ける技能。

防御

危険から身を守る技能。

魔法

MPを用いて超常現象を発生させる技能。

工作

鍵を開けたり、罠を設置したりと言った手先を用いる技能。

隠密

隠れ潜み、気配を消す技能。

探察

接し物や違和感の察知に関する技能。

3点の技能点を割り振って決定

■アイテム

初期の所持金は1S（銀貨）。

○貨幣の価値

10,000C（銅貨）=100S（銀貨）=1G（金貨）

○アイテムの最大所持数

最も高い能力値+5

○近接武器

格闘

種別：近接武器 射程：0-1 命中：+1 威力：0 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：無料

ただの棒

種別：近接武器 射程：0-1 命中：0 威力：1 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：1C

丈夫な棒

種別：近接武器 射程：0-1 命中：0 威力：2 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：3C

長い木の棒

種別：近接武器 射程：1-2 命中：0 威力：2 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：5C

木剣

種別：近接武器 射程：1 命中：0 威力：2 装甲：2 重量：1 用途：1H 価格：10C

ただの短剣

種別：近接武器 射程：0-1 命中：0 威力：3 装甲：2 重量：1 用途：1H 価格：20C

木こりの斧

種別：近接武器 射程：1 命中：-1 威力：4 装甲：3 重量：2 用途：1H 価格：30C

ただの杖

種別：近接武器 射程：1 命中：0 威力：1 装甲：1 重量：1 用途：1H 価格：5C

見習い魔法使いの杖

種別：近接武器 射程：1 命中：0 威力：1 装甲：1 重量：1 用途：1H 価格：20C
効果：魔法の威力を1点上昇させる。

○射撃武器

ただの石ころ

種別：射撃武器 射程：2-3 命中：0 威力：1 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：無料
備考：攻撃する度に消滅する。

大きい石ころ

種別：射撃武器 射程：2-3 命中：-1 威力：3 装甲：0 重量：0 用途：1H 価格：無料
備考：攻撃する度に消滅する。

ただの弓

種別：射撃武器 射程：3-5 命中：0 威力：2 装甲：1 重量：1 用途：2H 価格：30C
備考：攻撃する度に「種別：弓矢」のアイテムを一つ消費する。

○防具

ただの服

種別：衣服 装甲：1 重量：0 価格：10C

丈夫な服

種別：衣服 装甲：2 重量：0 価格：30C

木の盾

種別：盾 装甲：3 重量：1 用途：1H 価格：10C

○道具

背負い袋

種別：収納器具 価格：20C 備考：種別「収納器具」を除くアイテムを10個まで収納する事が出来る。

矢筒

種別：収納器具 価格：5C 備考：種別「弓矢」のアイテムを12個まで収納する事が出来る。

松明

種別：照明器具 価格：3C 効果範囲：0-3 備考：6時間使用可能

火口箱

種別：着火器具 価格：2C

ただの弓矢

種別：弓矢 価格：1C (3本)

上質な弓矢

種別：弓矢 価格：3C (3本) 備考：威力を1点上昇させる。

ただの薬草

種別：回復器具 価格：20C 備考：HPを3点回復。

魔力の小瓶

種別：回復器具 価格：20C 備考：MPを3点回復。

マホビタンA

種別：回復器具 価格：80C 備考：MPを10点回復。

■魔法

○1レベル

弱火

属性：炎 消費MP：1 射程：0 種別：補助魔法
効果：可燃性物質に着火させる事が出来る程度の炎を一瞬だけ発生させる。

水滴

属性：水 消費MP：1 射程：0 種別：補助魔法
効果：手の平に一杯程度の水を発生させる。

そよ風

属性：風 消費MP：1 射程：0-2 種別：補助魔法
効果：半径0-2の空間に涼しい風を発生させる。

加護

属性：地 消費MP：2 射程：0-2 種別：強化魔法
効果：戦闘中の間、対象の装甲を1点上昇させる。 効果範囲：単体

星光

属性：光 消費MP：1 射程：自身 種別：補助魔法
効果：半径1の空間を明るく照らす。

○2レベル

中火

属性：炎 消費MP：3 射程：1-2 種別：攻撃魔法
効果：燃え盛る炎を発生させ、標的をほんのりと焦がす。
命中：0 威力：5 効果範囲：単体

水鉄砲

属性：水 消費MP：3 射程：1-5 種別：攻撃魔法
効果：強い水圧の水流を放出する。
命中：0 威力：3 効果範囲：単体

突風

属性：風 消費MP：3 射程：0-4 種別：攻撃魔法
効果：強い風が領域内のあらゆる物を吹き飛ばす。
命中：1 威力：1 効果範囲：半径1（無差別）

癒し

属性：地 消費MP：3 射程：0-2 種別：回復魔法
命中：0 威力：2 効果範囲：単体

月光

属性：光 消費MP：2 射程：自身 種別：補助魔法
効果：半径3の空間を明るく照らす。

○3レベル

強火

属性：炎 消費MP：6 射程：1-2 種別：攻撃魔法
効果：吹き上げる炎が標的をこんがり焦がす。
命中：0 威力：8 効果範囲：単体

放水

属性：水 消費MP：6 射程：1-7 種別：攻撃魔法
効果：溺れるほどの水流を放出する。
命中：0 威力：5 効果範囲：単体

鎌鼬

属性：風 消費MP：6 射程：0-4 種別：攻撃魔法
効果：つむじ風が領域内のあらゆる物を切り刻む。
命中：1 威力：3 効果範囲：半径1（無差別）

陽光

属性：光 消費MP：3 射程：自身 種別：補助魔法
効果：半径4の空間を明るく照らす。

■判定

能力値と技能値を足し合わせた分だけ六面ダイスを振り、
その中で最も多い出目を達成度、出目の数を成功度として扱います。
複数の出目で同数となった場合は最も低い出目を採用する事。

例)

5 D 6 を振り、出目が 1、3、3、5、5 だった場合、
達成度は 3、成功度は 2 となります。

6 D 6 を振り、出目が 1、2、3、4、5、6 だった場合、
達成度と成功度は 1 となります。

■対抗判定

達成度と成功度の高さで競い、達成値の高さが最も優先されます。
この時、達成値と成功度が共に同値の場合は受動側有利として扱います。

例)

アンディとボブが料理の腕を競い合う事になりました。

アンディの達成度は 3、成功度は 6。

ボブの達成度は 4、成功度は 2。

出来栄はアンディの方が良く見えたが、
味で勝ったボブの勝利となりました。

■SPの使い道

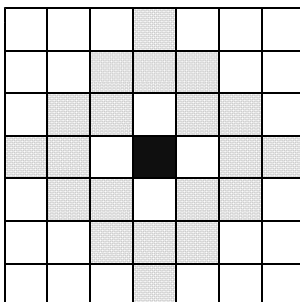
- 判定を全て振り直す (SP : 2)
- 達成度に用いられなかった出目を振り直す (SP : 3)
- 達成度に用いられた出目を振り直す (SP : 1)
- 成功度に +1 (SP : 2)

■戦闘

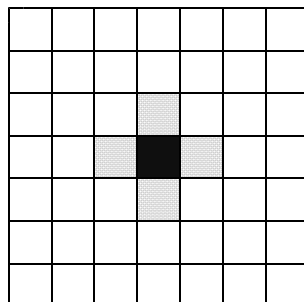
- イニシアティブ判定
機敏
- 移動力
 $(機敏 + 体格) \div 2$ (端数切り上げ)
- 命中力
 $(格闘、武器戦闘、魔法) + 武器、魔法の命中 + 機敏$
- 回避力
 $回避 - 防具の重量 + 機敏$
- 防御力
 $防御 - 防御に使用した武具の重量 + 体格$
- 近接ダメージ
 $命中判定の達成度 + 武器の威力 + 体格$
- 射撃ダメージ
 $命中判定の達成度 + 武器の威力 + 精神$
- 魔法ダメージ
 $命中判定の達成度 + 魔法の威力 + 精神$
- 防御によるダメージ軽減
 $防御判定の達成度 + 防御に使用した武具の装甲$
- 装甲
 $防具の装甲 + 体格$

■射程、効果範囲の概念

○射程 2 - 3



○半径 1



■属性優劣

○四元素

炎⇒風⇒地⇒水⇒炎

代表的な属性である四元素では、炎は風に強く、風は地に強く、地は水に強く、水は炎に強い、という性質を持ちます。これらの属性は、得意とする属性に対してのダメージが二倍となり、逆に苦手とする属性に対するダメージは半減してしまいます。

○特殊

(光⇄闇) > (炎・水・風・地)

四元素に属さない光と闇はやや特殊であり、光と闇は相殺し合いますが、四元素に対しては強い、という性質を持ちます。光と闇は互いの属性に対するダメージが二倍となり、四元素から受けるダメージは半減しますが、与えるダメージに影響はありません。

○同属性

同属性に与えるダメージは全て無効化される為、ダメージは自動的に0となります。

■NPC

【0】ただの野盗

機敏：2 体格：2 精神：2
HP：9 SP：9 MP：9
ただの短剣 命中力：3 防御力：2 威力：5 装甲：2
回避力：3 装甲：3 移動力：2
備考：ただの野盗。
冒険者に狩られる為に存在する雑魚。

【0】でかい野盗

機敏：2 体格：3 精神：1
HP：10 SP：9 MP：8
でかい棍棒 命中力：2 防御力：1 威力：7 装甲：2
回避力：3 装甲：4 移動力：3
備考：体格の良い野盗。
力はあるが頭の回転はそれ程ではない。

First Quest -Basic Rule-

2013.08.22

ver0.03 発行

発行者

ルイス (<http://gkf.yh.land.to/>)

企画

多目的創作集団 G.K.F (<http://gkf.halfmoon.jp/>)

ルイス

編集

ルイス