



ルールブック ver.0.8
samurai tonakai
中文版 ver.0.1a
無斷翻譯 BY 石田



歡迎來到 BLACKOUTCALL 的世界



歡迎來到 BLACKOUTCALL 的世界。
這個遊戲是以現代日本為舞台、與稱之為「終末之獸」的魔物戰鬥之 Action BoardGame。

「終末之獸」是不知何時會出現在世界上的巨大怪物。
有可能出現在紐約的摩天大樓、倫敦的泰晤士河、北京的天安門廣場、以及——你住處附近的街道上。

基本上一般的人類是看不到也摸不到牠們的。
因為怪獸的存在本身可以說是幻想、他們不能進行攻擊人類、破壞建築物等直接對世界造成影響的活動。
但是、他們會在謊言橫行、發生暴行與傷害、殺人及集體自殺等流血事件頻繁的地方出現。怪獸的存在會對人們的靈魂造成強烈的負面影響。

——要是把誰殺了就好了。
——我對這個世界只剩下憎恨了。
——我已經無法抑制這些想法了。

也許你聽過這些隻字片語。
終末之獸、會靠近抱持這種想法的人。
當一個地方充斥著這些負面的想法之時、幾天後就可能會發生無可彌補的慘劇……。

所以需要你挺身而出。

你與你的夥伴、是唯一能與如此邪惡之存在對抗的「能力者」。希望你們可以使用這樣的力量與湧現在周遭的災厄戰鬥。
黑暗的力量即使強大、也絕非無敵。無論是多麼深沉的黑暗、總是可以點亮微小的一絲光明。
但願你手中的劍能成為照亮世界、光明的火炬——。



簡介



遊戲大綱

諸位日安。我是侍トナカイ。(譯者註: Samurai Tonakai即原作者)
在這裡獻上MH(註: 魔物獵人) 風的桌上遊戲、
『BLACKOUTCALL』。

這個遊戲、是讓玩家扮演被稱為「點亮光芒的使者」之能力者、並與異形的侵略者「終末之獸」戰鬥的Action BoardGame。
當初想做出不需要GM的TRPG、而我也想做出MH風的遊戲、於是出現了並非TRPG卻含有其要素的桌上遊戲。雖然很抱歉但我並沒有後悔。(譯者註: 作者先前的作品多為日系TRPG)

原本魔物獵人的劇情裡、遊戲內容並不是「終末之獸」、而是與眾多玩家圍毆(?)一隻隻巨大的魔物。
但是怪物當然不會乖乖站著給你打(喂)、而是會使出各式各樣的特技進行反擊。這個系統嘗試使用半自動控制來做出這些怪物的行動。

藉由玩家與怪物一來一往、造就出這個奇幻版的魔物獵人。

由於預先知道怪物的數據、怪物的行為是可以預測的、也有利於決定對策。請務必做好萬全的準備再發起挑戰。
因為你面前的敵人、依然如此強大。

用語集

在此解說『BLACKOUTCALL』遊戲中使用的術語以及規則處理的原則和必要的情報。

■規則處理

●小數位的處理

計算的結果如果有出現小數位數、大部分都直接無條件捨去。

●「以上」「以下」意義

規則與特技的效果文中出現「X以上」「X以下」(X為某個數字)的情況、要包含X的數值。例如「5以上」代表包含5以及大於5的數值、「0以下」代表包含0以及小於0。

●Dice Bonus(骰數加成)

Dice Bonus是指、對PC為了判定而擲出的骰子數量進行增減的效果。

例如獲得「命中判定+1(Dice Bonus+1)」之效果的角色、在進行命中判定時要丟的骰子數量增加1個。反之受到「Dice Bonus-1」的效果時、可擲出的骰子數量會減少1個。

若Dice Bonus使判定要擲的骰子數量成為0以下、該角

色就無法進行這個判定。

■用語集

●Dice

骰子的意思。這個遊戲使用一般的六面骰。

●Player(玩家)

參加這個遊戲的人。玩家會使用各自的角色(PC)、參與各個Session(劇情段落)。

●PC

「玩家角色」的簡稱。指由玩家控制的角色。基本上一個玩家扮演一個角色。

●Session(劇情段落)

以打倒終末之獸為結束遊戲的目標, 進行一輪的遊戲。

●特技

表示角色所持有的魔法或特殊技能。相當於格鬥對戰遊戲的必殺技或RPG裡的魔術以及特殊能力。

關於特技

■如何閱讀特技說明

以下是閱讀特技說明的必要知識。

●分類

表示特技的分類。特技的分類分別有、基本技、進攻(Offense)、準備(Set Up)、中斷(Interrupt)、常在效果(常時、通常)等5種。

▼基本技

代表PC基本的攻擊方法。進行攻擊時一定要使用基本技。

▼進攻(Offense)

PC與基本技一起使用以增加攻擊威力的特技。

(這個作品並不存在在「F. E. A. R.」的TRPG中次要與主要行動的分別。這裡可以說全部的進攻特技都屬於主要行動的範疇。)

▼準備(Set Up)

在準備進程使用的特技。大多為支援與回復的效果。

▼中斷(Interrupt)

要切入其他角色的判定時使用的特技。多以妨害或支援的效果為主。效果文都會註明類似「○○的時候使用」等的使用時間點。

▼常在效果(常時、通常)

隨時隨地都有效果的特技。例如不能解除的負面效果等。

●耐力(Stamina)消費值

表示要使用該特技所需要消耗的耐力值。使用特技時耐力會減少所述的數值。

若沒有足夠的耐力值、則不能使用該特技。

耐力消費值標為「一」的特技、使用時不需要消耗耐力值。

●等級(Level)上限

表示該特技的「特技等級」上限。

●效果

該特技的效果。

效果文中的「你」表示持有這個特技的角色自身。

若特技的效果與基本規則產生矛盾、通常以特技的效果為優先。

●張力計量(Tension Gauge)上昇値

表示使用該特技時會得到的張力計量值。各武器樣式的固有特技沒有張力計量上昇値。

●取得條件

表示要取得該特技所需具有的條件。有條件未滿足的PC不能取得該技能。

■關於中斷的處理

「分類:中斷」的特技、可以在其它角色進行行動時使用。

例如、對某個角色的行動A使用「分類:中斷」的特技B時、B的效果會先發生才換A的效果發生。

如果B的效果使A會發生的原因消失的話(例如、使用行動A的角色陷入[行動完成狀態])、則行動A會自動被取消。

■關於使用複數的特技

分類相同的特技是可以同時使用無數個的。

比較特殊的情況是、基本技與進攻、雖然分類不同、如果有相同的使用時機(Timing)則可以同時使用。詳細請參照戰鬥規則。

■禁止同時使用重複的特技

同名的特技效果不能重複使用。

例如、提升PC能力的特技、使用第2次時會覆蓋前一次的效果。



角色創造大綱



什麼是「角色」？

要遊玩『BLACKOUTCALL』之前必須先請玩家創造自己的角色。首先在這裡定義什麼是「角色」。角色是指玩家(PC)、NPC、遊戲的目標物(也就是終末之獸)以及於Session(劇情段落)登場的所有人類與非人類。

■角色的種類

『BLACKOUTCALL』的角色主要分為PC與NPC兩種。

●玩家角色(PC)

受到玩家控制的角色。通稱PC。

●非玩家角色(NPC)

大多是指終末之獸。或者是因為有關PC的劇情而出現的相關人員、背景關係人及魔物等、全被歸類於NPC。

■角色表現

表示角色的武器樣式與特技等2種類的資料、以及人物資料、背景等基本設定。

●武器樣式(Style)

武器樣式(Style)表示角色所持有的武器。
武器樣式決定角色的基本能力。
武器樣式分為以下八種。

・長劍／Light Bringer

攻守平衡、相當出色的光之劍。

・雙劍／Feather Edge

兩把一組的短劍。威力雖低但以連擊數能力著稱。

・投擲劍／Valet Sword

用來投擲的劍。附帶的特技有著強力的追加效果。

・神槍／Brunnhilde

重視速度的短槍。

・大劍／Ground Shaker

擁有最強破壞力的大劍。

・銀弓／Sagittaria

弓。地位相當於戰場的控制者、指揮官。

・魔杖／Arcana Wond

魔法使之杖。擁有強力的屬性攻擊。

・奏杖／Resona Staff

音叉形狀的杖。負責回復。

●特技

特技是指角色所持有的魔法才能以及戰鬥才能、並說明如何使用。

特技共計有38個。

創造角色時、PC可以選擇4種特技並習得。

創造角色

創造角色的步驟

創造角色必須依照以下的步驟進行。

1・選擇武器樣式以及S技(S—Craft、通稱大絕)

2・取得特技

3・決定角色背景及人物資料

決定武器樣式

武器樣式、代表角色所使用的武器、並決定了角色的基本能力。

創造PC時只能選擇一種武器樣式。將選擇的武器樣式填入角色卡上的武器樣式欄位、起始等級為1。

■因武器樣式而決定的基本資料

▼基本技

代表PC基本的攻擊方法。
基本技包含以下的內容設定。

・基本傷害

表示基本技的基礎攻擊力。當然、數值越大對對手造成的傷害越大。

・命中值

表示進行命中判定時要擲的骰子數量。數值越大代表該武器越容易命中。

・攻擊屬性

分為近戰與射擊兩種。近戰屬性的基本技能只用於Close Range以及Middle Range、射擊屬性的基本技能只用於Middle Range以及Long Range。詳細請參照戰鬥規則。

・耐力(Stamina)消費值

表示要使用該特技所需要消耗的耐力值。

▼固有特技

固有特技是依武器式樣的特性所列出的特技。
請參照特技資料的個別說明。

▼S技(S—Craft)

S—Craft代表PC的王牌手段。

發揮該武器樣式強大的能力。好比華麗地給予魔獸強力一擊、或是回復所有範圍(Area)內的PC等各式各樣的效果。

▼防禦值

防禦值表示PC或魔獸減免傷害的能力。數值越高表示減

少越多受到的傷害。

一共分為無屬性的防禦點、炎屬性的防禦點、雷屬性的防禦點、冰屬性的防禦點等四種。終末之獸的攻擊沒有屬性時適用無屬性的防禦點、持有屬性時則適用對應屬性的防禦點。

▼抗性判定值 (Saving Roll值)

抗性判定值代表要抵抗魔獸特殊行動所造成的負面效果所需要達成的數值。共分為耐恐慌・耐風壓・耐麻痺・耐束縛等四種。

PC進行抗性判定時、必須各自擲出與該值相等數量的骰子。該數值越高、通過抗性判定的成功率越高。

▼生命值 (HP)

生命值 (HP) 代表PC的生命力。

初期的數值為10點。若習得的特技沒有對生命值進行修正、該數值也等於最大生命值。

▼耐力 (Stamina)

耐力 (Stamina) 影響PC在1回合中進行行動的上限。

初期值為10點。若習得的特技沒有對耐力進行修正、則該值也等於耐力的最大值。

■選擇S－Craft

每種武器樣式都有三個S－Craft、PC只能從中取得兩種。之後是不能習得S－Craft的。

■計算等級修正

PC要從基本技的基本傷害、命中值、各種防禦點、各種抗性判定值、生命值、耐力等12個項目從中擇一、該值＋1點。

這就是等級修正。

在所選擇要成長的能力、位於角色卡的等級修正欄位上填入＋1、並求取合計數值。

特技

■取得特技

特技是指角色所持有的魔法才能以及戰鬥才能、特殊裝備等的說明資料。

特技共計有38個。

創作角色時可以習得4種特技。

所有取得的特技等級皆為1。

特技有著各自的取得條件以及等級限制。請遵照個別說明進行。

將取得的特技填入角色卡的特技欄位。

決定角色背景及人物資料

當設定好角色的武器樣式和特技後就要決定角色背景及人物資料。

角色背景及人物資料包含PC的出身以及過去、個人的目標、以及與之相關聯的人、還包含性別、年齡、姓名等等的情報。

如果覺得只使用這個角色參與一次劇情段落不盡興的話、可以繼續使用這個角色繼續進行遊戲、如此一來才不會白費創作這些設定的心力。



遊戲進行



劇情段落的整體流程

『BLACKOUTCALL』的一個劇情段落 (一次遊戲) 分為準備遊戲的Pre－Play、實際進行遊戲的Main Play以及角色接續後續劇情且進行成長的After Play。

Main Play大半都是與終末之獸的戰鬥。這部分詳見戰鬥規則。

Pre－Play

Pre－Play是指準備遊戲的過程。具體來說、舉凡創作角色和準備遊戲道具、確定遊玩場所、熟悉規則、決定做為目標的終末之獸以及熟悉牠的能力等都是。

Pre－Play大約在Main－Play開始前一個小時進行。

■準備遊戲

遊玩這個遊戲需要以下物件。

- ・這本說明書
- ・與遊玩人數相同的角色卡
- ・與劇情段落數相同的終末之獸管理表
- ・地點卡 (Area Card) (20張)
- ・骰子 (一個玩家最好有5～6個)
- ・指示物 (約等同彈珠大小) 3個

●關於終末之獸管理表

終末之獸管理表用來標示做為目標的終末之獸的生命值及行動、地點情報以及戰鬥中的距離。一個劇情段落會使用一張。建議使用原子筆記錄。

●閱讀規則書

建議要閱讀過規則書再進行遊戲、總之至少要了解諸如「迴避判定會影響耐力的殘量」等等。

命中判定或迴避判定是模仿「Shadowrun」的方式、知道這個作品的話就能輕易的上手。如果不知道、玩一輪就會了。

●設定使用道具

攤開終末之獸管理表、將指示物放置於狀態管理表與擊倒計量的「初始」位置裡。(參照次頁下方示意圖)

●確認終末之獸

確認劇情段落的目標終末之獸之資料。

▼終末之獸的最大生命值 (HP)

終末之獸的最大生命值分為80點、100點或120點。確認目標終末之獸的最大生命值後、用筆將終末之獸管理表上對應的HP計量位置圈起來。

●創作PC

把今日有參與劇情段落的所有玩家之角色創作完成。

若已經完成創作、檢查角色卡所有欄位填入的資料是否有

遺漏或錯誤。

Main Play

Main Play是實際進行遊戲的時段。
Main Play分為開場與戰鬥兩個階段。

■開場階段

開場階段是這個遊戲的導入部分。
開場階段會設置劇情段落的舞台與地點、並進行與終末之獸一戰的準備。

●決定地點

這個遊戲裡、PC會與出現在平日生活周遭的終末之獸進行戰鬥、也就是在這個城市的某一處戰鬥。用來表現這些戰場的就是「地點」。

開場階段、由玩家逐一輪流決定地點卡。

地點卡可以隨機抽出、或者由玩家根據他們的喜好來選擇。將選擇的地點卡放在終末之獸管理表上的地點配置格裡。

地點配置格有著0到6的編號、這個編號稱為地點編號。

地點編號0的配置格一定是「據點／Ignis教會」、玩家選擇的地點卡則由編號1的位置開始照順序配置。

所有玩家都各自決定一個地點之後如果還有地點配置格是空的、從剩下的地點卡隨機抽出擺放直到配置完6個編號。

▼關於地點效果

地點附有「地點效果」、而不同的地點會對PC有不同的加成。活用地點效果則可以在與終末之獸的戰鬥中取得優勢。

・設置物(Object)

設置物(Object)用來表示該地點可以利用的地形、設備等特性。

設置物分為「騎乘」「跳躍」「遮蔽」「鍊金」四種、大部分的地點存在著2至3個設置物。

地點中設置物的存在、能讓PC使用對應的特技。(相對的、設置物對於不持有對應特技的角色是沒有意義的。)

(1)設置物「騎乘」

代表路旁停放著摩托車的設置物。

設置物對應技能:騎乘。持有騎乘技能的PC、可以利用這個地點進行有效的攻擊。

(2)設置物「跳躍」

代表有便於立足的民宅屋頂或大型木箱之類的設置物。

設置物對應技能:跳躍。持有跳躍技能的PC、能夠藉此確保有利的射擊位置、亦能進行跳躍攻擊。

(3)設置物「遮蔽」

代表街道上有行道樹或梁柱等利於掩蔽的設置物。

設置物對應技能:遮蔽。持有遮蔽技能的PC、能利用這個地點進行有效的迴避。

(4)設置物「鍊金」

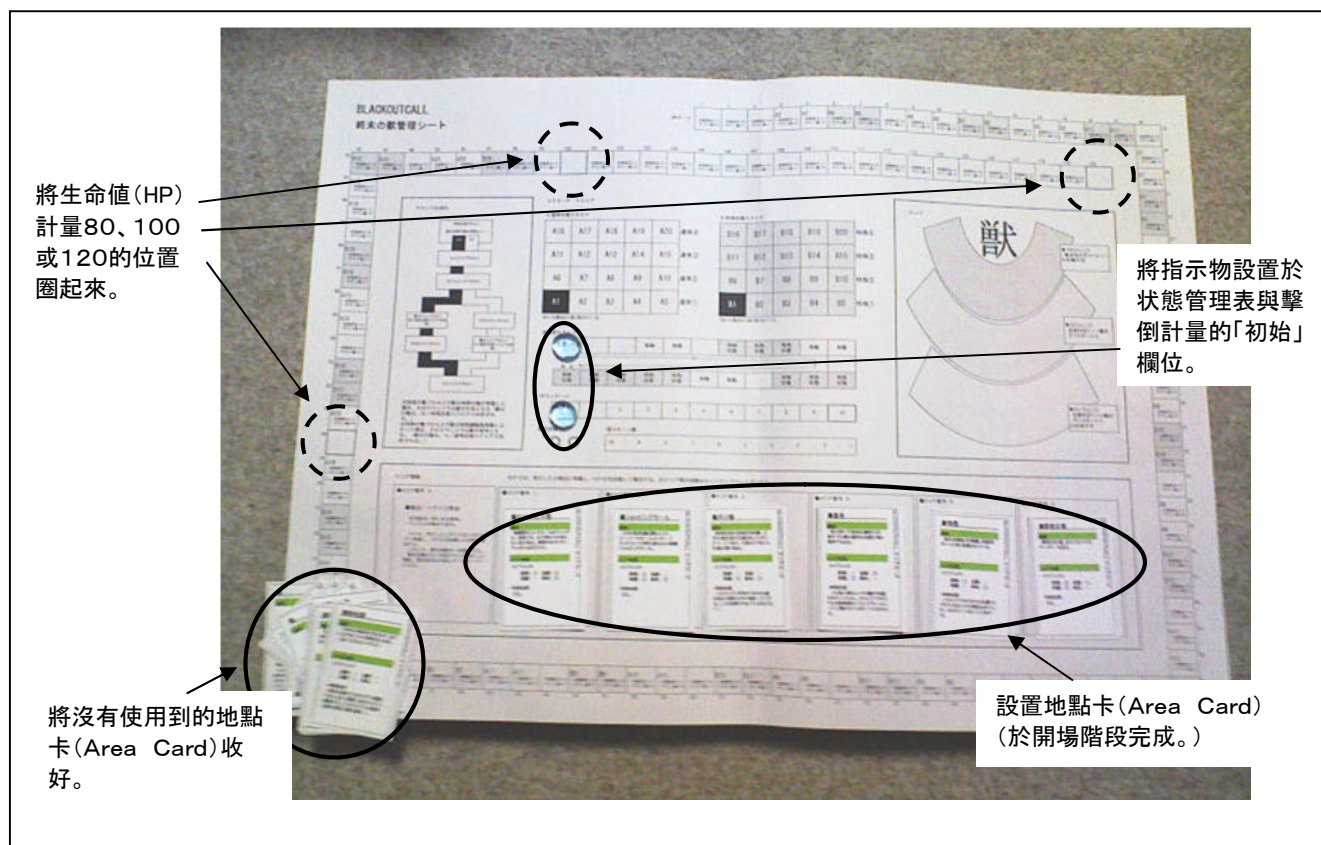
代表四處有著能做成道具之素材的設置物。

設置物對應技能:鍊金。持有鍊金技能的PC能藉此作成道具。

・其他效果

記載著該地點除了設置物以外其他的效果。

特殊效果會對該地點所有PC產生影響。(終末之獸則不會受到影響。)



大多數的處理方式等同「使用時間點：常在效果」之特技。
請根據內文逐行處理效果。

●配置玩家角色(PC)

玩家將自己的角色配置於自己原先配置的地點上。最好在地點卡上放置代表玩家的模型(Figure)以利辨識。

●終末之獸登場

地點決定完、就輪到終末之獸登場。

全體玩家各擲一顆骰子、將終末之獸配置在與數字最小的擲骰結果相同編號的地點。最好在該地點卡上放置代表終末之獸的模型(Figure)以利辨識。

終末之獸登場時也同時進入戰鬥階段。

●Main Play進行示意圖

開場階段

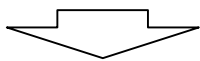
1・決定地點

玩家各自配置一張地點卡、將自己的PC配置其上。

2・終末之獸登場

所有玩家各擲一顆骰子。

將終末之獸配置在與數字最小的擲骰結果相同編號的地點上。(玩家有四人、分別擲出1・3・3・5時、終末之獸必須配置在地點編號1的位置。)



戰鬥階段

戰鬥階段依照戰鬥規則進行。

■戰鬥階段

戰鬥階段也就是與終末之獸戰鬥的過程。

戰鬥階段參照戰鬥規則進行。

■Main Play結束

成功擊敗終末之獸或者PC死亡次數超過可復活次數時、Main Play(狹義的劇情段落)就結束了、接著進行After Play。

After Play是指GM計算經驗點發配給玩家以及處理後續劇情段落的部分。

After Play

After Play要進行諸如獲得經驗、處理後續劇情以及準備結束遊戲等項目。

▼消除傷害

將沒有死亡的角色之生命值完全回復。劇情段落中受到的傷害並不會持續到下一次遊戲。

■取得經驗點

每個玩家獲得與[1+被打倒的終末之獸等級]相同的經驗點。將取得的經驗點填入角色卡中。

若沒有打倒終末之獸而遊戲結束的情況下、取得1點經驗點。

■後續場地整理

結束配發經驗點後、要將使用的場地整理好。如此一來才不會對場地的主人失禮。如果是使用公共場所則要遵從該場所的規定。

角色成長

玩家可以藉由消耗經驗點來讓角色成長。

將消耗的經驗點數值填入角色卡中的經驗點消費欄位、並計算殘餘的經驗點。經驗點一旦被使用就不能再次更改用途。

■使用經驗值的方法

以下是使用經驗點的解說。

●提升角色等級

只要消耗必要的經驗點就能使角色等級提升1級。提升角色的等級能使角色發揮更強大的力量。

不過消耗經驗點提升角色等級時是不能一次提升2級以上的。

▼等級提升必須消耗的經驗點

等級1→2	1點	6→7	6點
2→3	2點	7→8	7點
3→4	3點	8→9	8點
4→5	4點	9→10	9點
5→6	5點	10~	每1等級10點

▼決定等級修正

等級提升時會增加等級修正。

等級提升1級時、可以選擇9種能力值的其中一種獲得+1修正。(也就是說、等級修正合計值會與PC的等級相等。)

已經獲得等級修正的能力值依然可以被選擇再次獲得等級修正(等級修正會從+1提升到+2、若原本是+2則提升至+3)。

不過、一種能力值能獲得的等級修正有上限、不可以超過角色卡上記載的上限值。

例如基本傷害不能獲得超過+1的等級修正、生命值(HP)上限是+6。

▼取得特技／等級提升

角色等級提升1級時、可以選擇提升既有的特技等級或是獲得新的特技。

・已經取得的特技等級提升1級。

PC可以選擇已經取得的一個特技、該特技等級提升1級。不過、特技的等級不能超過註明的等級上限。

・取得1個新的特技

PC可以選擇一個未取得的技术習得之。

新取得的特技等級為1。

若特技有註明要習得的武器樣式或等級限制、必須遵從特技上說明。

此時、特技總共可以習得8個(包含創造角色時習得的4個)。



戰鬥規則



戰鬥的流程

終末之獸出現時、劇情段落將以「回合(Round)」作為遊戲中處理時間的單位。

■回合(Round)

戰鬥時以「回合(Round)」作為遊戲中處理時間的單位。一個回合由以下5個進程(Process)所構成。

如果在回合進行中有必要推進遊戲時間的話、1個回合大約為1分鐘。

▼關於回合限制

這個遊戲有回合的限制。回合數由1開始並於10結束。

在限制時間內未擊敗終末之獸的話、視為討伐失敗、而遊戲也隨之結束。

■回合的開始與結束

回合會在終末之獸出現於某地點的瞬間開始、並在終末之獸不能行動或遊戲結束之前自動繼續下去。

■角色的狀態

參加戰鬥的角色、通常處於以下3種其中1種狀態。

▼未行動狀態

角色不處於[行動完成狀態][無法戰鬥]、即是未行動狀態。

▼行動完成狀態

角色自身結束主要進程的話就成為行動完成狀態。

▼失去戰鬥能力

表示角色不能繼續戰鬥的狀態。PC無法戰鬥時要如何處理請參照關於PC的負傷與失去戰鬥能力。

回合流程

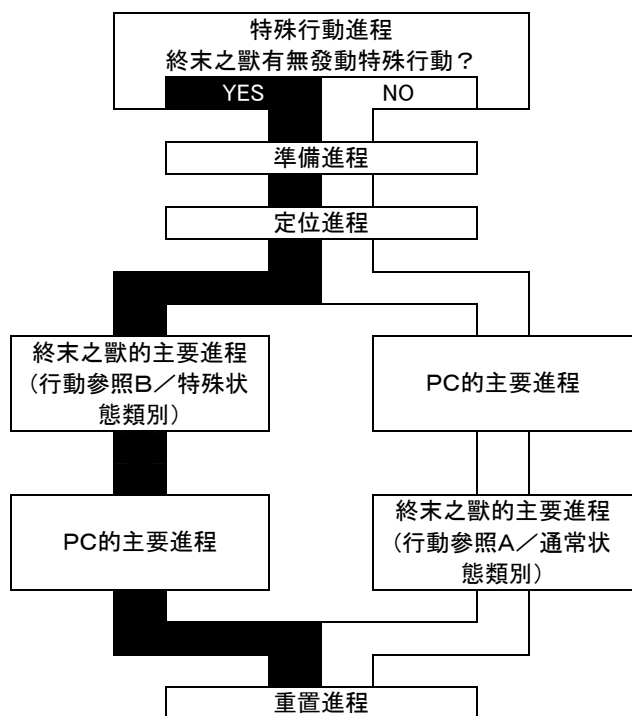
這個遊戲的戰鬥採用**先攻後攻制**。

1個回合中、會各進行一次PC全體行動的「PC主要進程」、以及、終末之獸行動的「終末之獸主要進程」。

PC與終末之獸的先攻(後攻)會於回合開始時的特殊行動進程決定。特殊行動進程時如果終末之獸有發動特殊行動則由終末之獸先攻、若無發動則由PC先攻。

請參照次頁示意圖。

●回合進行圖



■回合開始

回合開始時(戰鬥階段開始時、或者更仔細地說就是前一個回合的重置進程結束時)所有的角色皆為「未行動狀態」。

■特殊行動進程

這個進程是單純指終末之獸發動自身的特殊行動、在此進程中PC是無法施展S—Craft的。

▼發動特殊行動

若終末之獸當下的狀態變化欄位記載著「特殊行動」、則依照終末之獸的資料來發動該終末之獸的特殊行動。依循效果內文處理。

▼終末之獸的地點移動

狀態變化欄位記載「移動」的話、將終末之獸移往下一個編號的地點。若原先在地點編號2則移動到地點編號3。如果地點編號是6則移動到地底編號1的位置。

■準備進程

準備進程開始時首先將PC的耐力值回復至最大值。接著、PC可以選擇以下其中一個行動執行。

▼地點移動

PC可以選擇將自身移動到其他地點。

▼使用特技

可以使用「分類:準備」的特技。將耐力減少所使用特技的耐力消費值。

■定位進程(Positioning Process)

定位進程(Positioning Process)要決定與終末之獸處於同一地點的PC、與魔獸兩者之間的距離。

玩家要決定自己的角色(PC)與終末之獸的距離。(參照下圖)

■PC的主要進程

PC進行行動的進程。

玩家之間的行動順序可以自行決定。

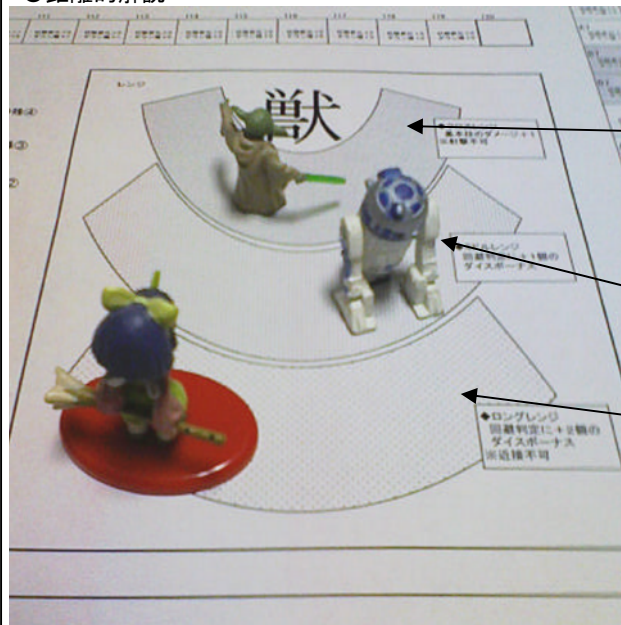
●改變距離

PC進行行動之前可以宣言改變距離。移動到相鄰距離(例如從中距離移動到近距離或遠距離)需要消耗1點耐力。若從近距離移動到遠距離(或者反過來從遠距離移動到近距離)則要消耗2點耐力。

●行動

角色在主要進程進行攻擊或任何能夠做的動作稱之為行動。行動結束後角色進入[行動完成狀態]。

●距離的解說



與終末之獸的距離以「Range」來表示。分為最近的Close Range、最遠的Long Range以及介於中間的Middle Range三種。

▼Close Range

約與終末之獸相隔0~10公尺左右的距離。

這個距離的PC無法使用攻擊屬性為射擊的基本技。

基本技的傷害+1。

▼Middle Range

約與終末之獸相隔10~20公尺左右的距離。

迴避判定得到+1的骰數加成(Dice Bonus)。

▼Long Range

與終末之獸相隔20公尺以上的距離。

這個距離的PC無法使用攻擊屬性為近戰的基本技。

迴避判定得到+2的骰數加成(Dice Bonus)。

被歸類為行動的動作

▼攻擊

使用武器或特技對終末之獸造成傷害。請參照「攻擊與防禦」。

▼地點移動

PC將自身移動到其他地點。

▼使用攜帶物或裝備

使用必須進行行動才能使用的攜帶物或者擁有特殊效果的裝備效果。

※沒有進行主要進程

PC沒有進行任何行動的話、直接進入[行動完成狀態]。

●結束PC的主要進程

當角色進入[行動完成狀態]時、該角色的主要進程就結束了。
而所有PC進入[行動完成狀態]時PC的主要進程即全部結束。

■終末之獸的主要進程

這個進程用來處理終末之獸的行動。
終末之獸的行動依照以下順序進行處理。

●決定終末之獸的行動。

終末之獸的行動由以下順序進行決定。

1・決定要參照行動類別

2・決定行動

▼決定參照的行動類別

若這個回合的特殊行動進程中終末之獸發動特殊行動的話(同時終末之獸為先攻)要參照B／特殊狀態類別。沒有發動特殊行動的話(終末之獸為後攻)則參照A／通常狀態類別。

▼決定行動

確認所參照的類別中被塗滿的格數最多的行動編號。終末之獸按照該編號設定的特技行動。

如果有兩個以上的行動編號被填滿的格數相同、則優先選擇比較上面的行動編號(編號比較大的行動)。

(例1)參照A／通常狀態類別時、格子塗滿的狀況如下的話、終末之獸的行動決定為「通常②」。

					通常④
					通常③
					通常②
					通常①

(例2)參照B／特殊狀態類別時、格子塗滿的狀況如下的話、第二行與第三行同樣有兩格被塗滿、此時第二行(比較上面)優先、終末之獸的行動決定為「特殊③」。

					特殊④
					特殊③
					特殊②
					特殊①

▼關於A1與B1

行動參照表(Scratch Square)中A1與B1的格子一開始就是塗滿的狀態。

●處理終末之獸的行動

決定如何處理終末之獸的行動。

終末之獸的行動、大多分為以下兩個步驟。另外特技的效果請參照「攻擊與防禦」。

(1)決定攻擊對象

終末之獸攻擊的對象根據特技描述的條件決定。

(2)PC的回避判定

終末之獸攻擊的對象要進行迴避判定。

終末之獸不進行命中判定。詳情參照「攻擊與迴避」。

●結束終末之獸的主要進程

當終末之獸進入[行動完成狀態]時、終末之獸的主要進程就結束了。

所有終末之獸都進入[行動完成狀態]時、終末之獸的主要進程即全部結束。

■重置進程

PC與終末之獸雙方的主要進程都結束時、進入重置進程。這個進程進行回合結束的處理。當處理完畢時戰鬥就會繼續、並且進入下一個回合。

▼特技效果的結束

效果持續到回合結束前的特技、效果結束。

▼使用特技

可以使用在重置時發揮效果的特技或S-Craft。

●檢視剩餘回合與遊戲結束

重置進程的最後要檢視剩餘回合數。

將終末之獸管理表中「剩餘回合」的數字中尚未圈選的最大一個數字圈起來(打上×也可以。)

終末之獸尚未被擊敗而只剩下數字「1」的話、這場遊戲的時間完結、遊戲也因而結束。

攻擊與迴避

■攻擊

角色對其他角色進行傷害等影響的行為稱為攻擊。

以下說明如何處理攻擊行為。

■PC攻擊終末之獸時

玩家(PC)對終末之獸攻擊的行為、必須遵照以下步驟處理。

●攻擊宣言步驟

攻擊宣言步驟必須進行以下的宣言。

▼決定要使用的「分類:基本技」之特技

PC從已習得的「分類:基本技」之特技中選擇一個用來進行攻擊。

將耐力減少所選擇特技的耐力消耗值。

▼決定要使用的「分類:進攻」之特技

PC選擇已習得的「分類:進攻」之特技並宣言使用。

將耐力減少所選擇特技的耐力消耗值。

▼決定攻擊對象

攻擊對象、自動決定為劇情段落要打倒的終末之獸。

●命中判定步驟

決定PC的攻擊行為是否命中、進行命中判定的步驟。

丟擲與「分類:基本技」的「命中值」相同個數的骰子、檢查擲骰結果在終末之獸「迴避值」以下的個數。這個數值稱為成功數。

成功數為0則攻擊失敗、角色進入[行動完成狀態]。

成功數1以上、則攻擊成功。進入傷害決定步驟。

●傷害決定步驟

使用的「分類:基本技」之傷害、加上命中判定的成功數的一半(小數位捨棄)、再減去終末之獸的防禦點(後述)、得到的結果才是最後的傷害(實際傷害)。

若終末之獸的防禦點是負數、實際傷害反而會增加。

・終末之獸受到的傷害(實際傷害)=

使用的基本技之傷害
+ 命中判定成功數的一半(小數位捨棄)
- 終末之獸的防禦點(後述)

▼終末之獸的防禦點

終末之獸的防禦點分為無屬性的防禦點、炎屬性的防禦點、冰屬性的防禦點、雷屬性的防禦點4種。

若PC的攻擊沒有屬性、即使用無屬性的防禦點。若有屬性、則使用對應屬性的防禦點。(例如PC的攻擊持有炎屬性則使用炎屬性的防禦點。這對玩家可能是有利的或不利的。)

●處理實際傷害

當終末之獸受到1點以上的實際傷害時、將終末之獸的HP計量劃去相等的格數。依照編號由小至大的順序進行。

接著檢查最後被劃掉的格子、根據該格的内容對終末之獸管理表的行動參照表、狀態變化欄位、擊倒計量進行操作。(參照下圖)

▼行動參照表

行動參照表用來管理終末之獸的行動。表分為A與B兩種、各自有著標明編號的20個格子。

被劃掉的生命值計量格中註記著「A5」或「B10」等内容時、將行動參照表中對應的格子塗滿。若指定的格子已經被塗過則不再處理。

▼狀態變化欄位

狀態變化欄位用來管理終末之獸的狀態變化。

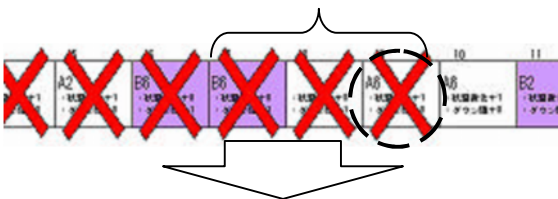
被劃掉的生命值計量格中註記著「狀態變化+●」時、將欄位上的指示物向右移動等同●的數字之格數。不過當指示物已經位於最左下角的欄位時則不再進行移動。

(例)

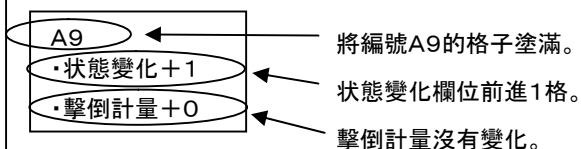
在這個狀態終末之獸受到3點實際傷害的話、



根據編號順序劃掉三格3...



參照最後劃掉的格子内容、對行動參照表、狀態變化欄位以及擊倒計量進行操作。



如同下面的照片所示、3點在第3格、5點傷害則是第5格被圈起來、如此則能輕易地了解要確認並執行的格子内容。



有點類似玩大富翁走到機會或命運的感覺。走到哪一格就做什麼動作。這樣想會比較清楚。

▼擊倒計量

擊倒計量用來管理終末之獸的擊倒計量。被劃掉的生命值計量格中註記著「擊倒計量+●」時、將擊倒計量上的指示物向右移動等同●的數字之格數。

擊倒計量到達10時、終末之獸被擊倒並成為[行動完成狀態]。此時、將擊倒計量的指示物移回初始位置。

●終末之獸的死亡

PC的攻擊使終末之獸最大生命值的格子被劃掉時、終末之獸就死亡。

終末之獸的最大生命值為80的話是編號80的格子、100的話即為編號100的格子被劃掉時。

終末之獸一旦死亡即為PC的勝利。而你的使命也完成了。恭喜！

接著進入After Play發配經驗點。

■PC對終末之獸的攻擊進行迴避

終末之獸進行攻擊時玩家進行迴避以及傷害減少的判定等。這些稱為迴避判定。

迴避判定根據以下的步驟進行。

●迴避判定步驟

根據以下的順序進行迴避判定。

▼決定判定的擲骰數

PC每消耗1點耐力就可以增加1顆迴避判定的擲骰數。

也就是、減少3點耐力可以擲3顆骰子、減少5點則可以擲5顆骰子。

另外、PC如果位於Middle Range或Long Range則可以得到Dice Bonus。

【例】

(1)減少3點耐力。

(2)PC位於Long Range。

此時、PC可以丟擲3+2=5個骰子來進行迴避判定。

另外、如果特技的效果含有Dice Bonus也要加上去。

耐力剩餘0的PC不能進行迴避判定。此時、PC不能選擇迴避而直接進入傷害判定步驟。

▼迴避判定

檢查擲骰結果在終末之獸使用的特技所註明之「迴避難易度」以下的個數。該數值稱為成功數。

得到成功數之後就進入傷害決定步驟。

●傷害決定步驟

將PC的防禦點(後述)與迴避判定成功數的一半相加(小數位捨棄)。

將終末之獸使用的特技之傷害減去這個結果、得到的數值就是PC實際受到的傷害(實際傷害)。

若PC的防禦點是負數、實際傷害反而會增加。

•PC實際受到的傷害(實際傷害)=

$$-\left(\begin{array}{c} \text{PC的防禦點} \\ \text{(後述)} \end{array} \right) + \begin{array}{c} \text{終末之獸使用的特技之傷害} \\ \text{迴避判定的成功數之半} \\ \text{(小數位捨棄)} \end{array})$$

▼PC的防禦點

PC的防禦點分為無屬性的防禦點、炎屬性的防禦點、冰屬性的防禦點、雷屬性的防禦點4種。

若終末之獸的攻擊沒有屬性、即使用無屬性的防禦點。若有屬性、則使用對應屬性的防禦點。(例如終末之獸的攻擊持有炎屬性則使用炎屬性的防禦點。這對玩家可能是有利的或不利的。)

▼完全回避

PC進行迴避判定時所有的擲骰結果皆在「迴避難易度」以下時、將完全迴避攻擊而受到的實際傷害為0點。這稱為「完全迴避」。

■關於PC的負傷與失去戰鬥能力

PC受到[實際傷害]時[生命值(HP)]即減少。

[HP]在0以下的同時、角色立即[失去戰鬥能力]。

●無法戰鬥

表示角色的[HP]在0以下、失去戰鬥能力的狀態。變成這個狀態的同時、立即將角色移動至地點「據點/Ignis教會」、並且以HP完全回復的狀態復活。

這個效果、一個劇情段落中只能使用2次。這個次數稱為「可復活次數」。可復活次數是所有角色共有。

◆戰術指南其1 根據對手的行動決定對策！

特別是當該回合終末之獸先攻時、在特殊行動進程的時候就已經知道終末之獸會在主要進程採取甚麼樣的行動。

為此、接下來的準備進程及定位進程、就要採取適當行動(例如提升PC的抗性判定值、脫離終末之獸攻擊範圍或者離開所在地點)以使受害程度降到最低。

此外、狀態變化欄位註明「移動」時、能預先知道終末之獸在下一回合的特殊行動進程會前往的地點。可以對這點進行利用。

◆戰術指南其2 要注意擊倒的時機！

終末之獸被擊倒時會強制進入[行動完成狀態]。也就是終末之獸該回合的行動一切無效。此時是攻擊的大好機會。

但需要注意的是、**終末之獸先攻的回合、單純擊倒是完全沒有意義的**。因為PC(後攻)進行攻擊時、終末之獸的主要進程已經結束並成為[行動完成狀態]了。

這種情況下、保留攻擊到下一回合再進行、反而能在終末之獸進行主要進程之前擊倒(例如在準備進程或定位進程使用S-Craft造成傷害)、反而會更好。

此時、復活的角色再次從Ignis教會開始行動。若要移動到終末之獸所在的地點則必須等到下個回合的準備進程之後才能進行。(可以先移動到終末之獸不在的地點)

●死亡

可復活次數被用盡時若角色「失去戰鬥能力」則角色死亡。若PC有任何一人死亡時、遊戲立即結束。對終末之獸的討伐視為失敗。將戰術練好再來挑戰吧。

●回復HP

HP會因為受到回復HP的效果而增加。例如受到「回復HP 5點」效果的角色、HP增加5點。

不過「失去戰鬥能力」或「死亡」的角色不會受到回復HP的效果影響。

另外、回復HP不會使之超過最大HP的數值。

張力計量(Tension Gauge)與S—Craft

■張力計量(Tension Gauge)與S—Craft

PC使用特技時會獲得該特技所設定的張力計量(Tension Gauge)。

張力計量累計滿10點時、消耗累計的10點張力計量、PC可以選擇自身取得的其中一個S—Craft來使用。

●S—Craft的使用時機

S—Craft的效果只要沒有特別指定、使用者就可以在任意時機使用。

不過**不能在特殊行動進程使用。**

也可以在其他PC對終末之獸的攻擊行動中使用。此時、與「分類:中斷」的特技處理方法相同、以宣言時間之先後相反的順序來處理。

抗性判定(Saving Roll)

■關於抗性判定(Saving Roll)

終末之獸的行動中、可能使用別於通常的攻擊而引起PC異常狀態。對這個異常狀態進行抵抗的判定就稱為抗性判定(Saving Roll)。

「異常狀態」分為以下4種、PC的抗性判定值用來表示對這些狀態的抵抗能力。

▼恐慌

表示因終末之獸的嘶吼或精神攻擊造成的精神打擊。

▼風壓

表示身體被強烈的風壓捲起的狀態。

▼麻痺

表示電擊或毒等造成身體麻痺的狀態。

▼固縛

表示凍結或石化等使身體無法動彈的狀態。

●抗性判定的順序

抗性判定根據終末之獸特技的要求來進行。此外、抗性判定的難度也由終末之獸的特技指定。

判定的時候、丟擲與指定的抗性判定之能力數值相同個數的骰子、檢查擲骰結果在判定難易度以下的數目。只要有1個以上抗性判定就視為成功、1個都沒有則視為失敗。

●抗性判定的影響

抗性判定失敗的PC、會成為終末之獸特技效果的對象、或者因此受到傷害。

此外「風壓」的抗性判定失敗時會強制改變角色所處的Range。Middle Range的角色有可能被吸到Close Range、或者反過來被吹到Long Range。此時也可能因此進入終末之獸的攻擊範圍。



遊戲的背景



這裡是遊戲背景的設定及演出之解說。
即使不知道、也不妨礙遊戲規則的運用、知道的話則可能給遊戲帶來更多樂趣。

●時刻

PC與終末之獸的戰鬥是在深夜。
街道上是有人的、只有街燈靜靜的發出光芒。
通常戰鬥不會捲入普通市民。

●10回合限制以及可復活次數2次的意義

戰鬥中、街道會被由Ignis教會架設的巨大結界所覆蓋。
這個結界防止做為目標的終末之獸逃出街道、並讓PC擊敗終末之獸時能將其「完全消滅」。(反過來說、沒有這個結界的話即使擊敗終末之獸、牠也會如同幻影一樣再次復生)
此外、這個結界還能將失去行動能力的PC傳送到教會、並使之復活。
不過結界能維持的時間相當的短。這個維持時間在遊戲中的呈現就是「10回合的限制」。
而且、PC復活需要大量用到結界能量而影響結界的維持。這就是可復活次數2次的原因。

●Ignis教會

Ignis教會是為了與終末之獸戰鬥而成立的組織。
形象相當於TYPE-MOON作品的世界中登場的「聖堂教會」、以及驅魔少年D-Grayman的「黑色教團」。
無論如何、普通人並不知道他們真正的目的。表面看起來只是一般的宗教團體。
在世界各地都有分會、探查終末之獸的動向、並為了發掘更多能打倒終末之獸的人才(也就是PC這樣的能力者)而努力著。

▼PC的立場

PC是Ignis教會裡出色的能力者。
平常只是學生或上班族之類的普通人、一旦到了夜晚而街道出現終末之獸時就會被召集、上演一場賭上命運的戰鬥。

●終末之獸的出現與消滅

終末之獸、宛如憑空出現、如同煙霧飄散一樣地消失。就像亡靈一般的存在。
你可以想像終末之獸忽然出現在原本空無一物的地方、當你趕往那個地點的時候卻只看到牠咻的一聲突然消失在虛空之中。
不管玩家想像的是「地面湧現出一群黑色蠱蟲並緩緩組成魔物的身姿」或是「分裂成無數的蟲子、朝下一個地點飛去」、這些畫面都是可以的。
當PC擊敗牠、並徹底消滅的時候、牠一邊發出臨終的痛苦吼叫並化為光屑四散紛飛而消失。很可惜無法留下一些帶回家作紀念。



特別感謝及聲明



此為參考原規則書所製作的中文翻譯版本, 全部的著作權屬於作者所有。

特別感謝 月影時夜的協助才能使此翻譯規則順利誕生。

最後更新於2011/02/23



SRSの権利の表記



この作品は、有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ(F. E. A. R.)の提供するスタンダードRPGシステム(SRS)の書式を使用しています。

SRSはF. E. A. R. 並びに井上純氏の著作物を利用したサービスです。

※注意

なお、本作品はSRSが基本形とする「3つのクラスを選んでキャラクターを作成する形式」や「2D6上方ロール」を採用しておりません。この著作権表記は、あくまで、F. E. A. R. のルール of 書式を借用している旨を表明するものです。