

あかいさば CoC ハウスルール



作成日
2022年11月6日

最終更新
2023年7月17日

目次

キャラクター作成ルール.....	3
ダイスロールについて.....	4
クリティカル、ファンブルのダイス範囲.....	4
ダイス処理全般.....	4
クリティカルチケットの活用例.....	4
発狂について.....	5
発狂の種類.....	5
発狂内容の決定.....	5
狂気の期間.....	5
狂気の治療.....	5
戦闘について.....	6
基本ルール.....	6
ダイス処理について.....	6
攻撃.....	6
組みつき.....	6
対象の転倒.....	6
首を締める.....	6
武器を取り上げる.....	6
対象を押さえ込む(押さえ込み).....	6
対象を傷つける(締め上げる).....	7
マーシャルアーツ(MA).....	7
ノックアウト攻撃.....	7
攻撃の回避.....	7
回避.....	7
受け流し.....	7
かばう.....	8
HPの減少.....	8
成長について.....	9
シナリオ終了後の成長.....	9
その他.....	10
技能による回復.....	10
特殊な技能.....	10
心理学.....	10
狂気表.....	10
短期の一時的狂気.....	10
長期の一時的狂気.....	10

キャラクター作成ルール

- ランダム一括振り直しは無制限です。
- ステータス振り直しは全ステータス合わせて5回まで。
数値の入れ替えは最大値を越えない範囲で可能です。
- 取得技能についてはルルブ職業に準拠していなくても、探索者の職業柄現実的な範囲であれば取得可能です。不安な場合はKPIに相談してください。
- 職業ポイントの範囲内であれば、職業技能の取得数に下限／上限はありません。
- 新規探索者の技能上限値は90%です。継続探索者の場合は96以上であっても上限95%となります。
- 英語技能の初期値はEDU*2とします。
- EDUによる年齢制限はありません。
- 2010記載学生ルールでの学生探索者も作成可能ですので、こちらを利用する場合は一声頂けると助かります。
- 2015特徴表については採用できない場合もあるので相談ください。
- そのほか不明点はKPIにご相談ください。

ダイスロールについて

クリティカル、ファンブルのダイス範囲

- クリティカル(決定的成功):01~05
- ファンブル(致命的失敗):96~100
- スペシャル:10以下(06~10)または技能値の1/5
例)目標値70の技能については14以下

ダイス処理全般

- クリティカル／ファンブルの内容は主に「追加情報の提供」「次回技能の成功／失敗の確定」「体力やSAN値の回復または減少」「クリティカルチケット(後述)の提供」などで処理を行います。
- 上記以外の処理についてはシナリオ展開やPLからの提案で採用いたしますので交渉ください。
- スペシャルについては原則戦闘時のみ採用いたしますが、その他KPが判断した場面で適用する場合があります。たくさんゴネてください。
- SAN値チェックについてはクリティカル／ファンブルを適用しません。
- 戦闘のクリティカル／ファンブルについては「戦闘について」を確認ください。

クリティカルチケットの活用例

- 技能失敗の振り直し
- 追加ロール免除
- 体力、SAN値の回復(1d2)
- シナリオ終了後の任意の技能成長
- シナリオ終了後のSAN値報酬(1枚につき1d2)追加
- その他は交渉次第で採用いたします。たくさんゴネてください。

発狂について

発狂の種類

- 一時的発狂: 一度の正気度ロールで5以上減少and<アイデア>ロール成功
- 不定の狂気: 一時間以内(※シナリオ内経過時間)に現在SAN値の20%以上減少

発狂内容の決定

- 1d10のダイスロールを元に短期または長期の一時的狂気表より選択します。

狂気の期間

- 一時的発狂: 1d10+4ラウンド
- 不定の狂気: 1d6ヵ月

狂気の治療

- 発狂した探索者に対し<精神分析>を行う場合の効果は以下の通りです。
 - 一時的狂気: SAN値回復(1d3)+発狂の解除
 - 不定の狂気: SAN値回復(1d3)+発狂の一時的軽減(※後述)
- 不定の狂気への<精神分析>の場合、KP判断で「発狂の一時的軽減」が可能です。狂気によりシナリオ進行が困難な場合の救済措置となりますので、原則適用は致しません。
- <こぶし><キック>による精神分析(物理)については「発狂解除+ダメージ」となります。SAN値回復は行いません。

戦闘について

基本ルール

- DEX順で1ラウンドにつき1回行動が可能です。攻撃以外の行動を取ることも可能です。
- 1ラウンドは約12秒となります。
- DEX値が同じ場合は戦闘開始時に1d100をロールし低い方から先に行動します。
- ラウンド開始時に「ディレイ」を宣言した場合、KPの許可があれば行動順を最後にできます。

ダイス処理について

- 戦闘ではクリティカル、ファンブルの他にスペシャルを適用します。
- 主な内容は以下の通りです。
 - クリティカル: 攻撃対象の回避不可orダメージ2倍
 - スペシャル: ダメージ追加
 - ファンブル: 次ターン回避不可or被ダメージ2倍
- 上記以外にも、クリチケの配布や次ターン技能確定成功、補正値の付与など状況に応じて処理を行います。

攻撃

組みつき

- <組みつき>は1度成功すると対象を捕まえた事となります(※この時点でダメージは入りません)。
- <組みつき>成功後、以下の行動を選択することができます。

対象の転倒

- 対象を転倒させ、次のターンをスキップさせることができます。

首を締める

- 宣言したラウンドから、相手の首を締め、窒息させる(窒息ロール)を行う事が出来ます。
- 対象(相手)はSTR対抗に勝利することで逃れることができます。

武器を取り上げる

- 次のラウンドで<組みつき>に成功すると武器を取り上げる、武器となる手を押さえつけることが出来ます。(=対象は1ターン攻撃不可)

対象を押さえ込む(押さえ込み)

- <組みつき>に成功したラウンドで、対象とのSTR対抗に勝利すると、相手を押さえ込んで動けなくすることが出来ます。
- 対象は回避不可となります。
- 押さえ込むことで次ターンより「対象を傷つける(締め上げる)」が使用出来ます。

- STR対抗に敗北した場合は<組みつき>失敗と同様の処理になります。
- 対象が抵抗しない、またはSTR対抗に勝利し続ける限り効果は持続します。
- 押さえ込んでいる間は、<組みつき>で選択できる行動以外はできません。

対象を傷つける(締め上げる)

- 「対象を押さえ込む(押さえ込み)」の状態<組みつき>に成功すると、1D6+DBのダメージを対象に与えられます。
- 対象は回避不可です。
- ノックアウト宣言を行う場合は、<組みつき>判定前に宣言します。

マーシャルアーツ(MA)

- 近接攻撃との組み合わせロールに成功するとダメージを2倍にできます。
(例:こぶし+MAの組み合わせロールに成功した場合、こぶしのダメージが1d3→2d3)
- ただし、DBは2倍にはなりません。
(例:こぶし+MAに成功しDB1d4がある場合のダメージは2d3+1d4)

ノックアウト攻撃

- ノックアウト攻撃では、対象を意識不明、行動不能にすることが可能です。
- ノックアウト攻撃を行う場合は、技能判定を行う前に宣言します(=ノックアウト宣言)。
- 技能成功後、通常のダメージロールを行います。ダメージと対象のHPで対抗ロールを行い、成功した場合はダメージ1/3+対象を気絶(意識不明)にさせます。
- 対抗ロールに失敗した場合は相手に通常のダメージが入ります。
- 対象の意識を回復させるには、<医学><応急手当>などに成功する必要があります。(※「HPの減少」を参照)

攻撃の回避

回避

- 戦闘1ラウンド内で回避を複数回することは可能ですが、2回目は1/2、3回目1/3、4回目1/4と目標値が減少します。
- ラウンド開始時に回避専念を宣言した場合は<回避>+20%となります。
複数回目は(<回避>+20%)/nとなります。
(例:<回避>50%で回避専念し2回目の<回避>ロールでは(50%+20%)/2となり目標値は35%)

受け流し

- 近接攻撃については「受け流し」を行い攻撃をブロックすることが可能です。
- 受け流しについては1ラウンドに1回、武器により受け流しが可能です。
- 素手の攻撃に限り、武器以外にも素手の攻撃で受け流しを行うことが可能です。
- 受け流しと<回避>は同じラウンド内で使用可能です。
- 弾丸は受け流しできません。

かばう

- 探索者(NPC含む)が攻撃を受けた際、他探索者がダメージを肩代わりor受け流しを行うことが可能です。
- 「かばう」を使用する場合は、攻撃を受ける探索者が<回避>をする前に「かばう」宣言を行います。
- 「かばう」宣言ができる探索者はラウンド内で攻撃を行っていないPCに限ります。
- 「かばう」を行う探索者は<DEX*5>または<回避>に成功することで「かばう」を使用できます。
- 「かばう」を行った場合、かばった探索者に入るダメージは1/2となります。「受け流し」に成功した場合はダメージが入りません。
- 「かばう」に失敗した場合は元の攻撃対象の探索者にダメージが入ります。

HPの減少

- HPが2以下になった場合意識不明となり、行動不能状態になります。
- 一度に現在HPから半分以上失った場合にはショック判定として<CON*5>ロールを行います。失敗した場合は意識不明となります。
- 意識不明の解除方法は以下の通りです。
 - <医学><応急手当>による体力回復でHP3以上に回復
 - 意識不明になった次ターン以降で<幸運>ロール成功 & <CON*3>ロール成功
 - <こぶし>などでたたき起こす
 - その他提案次第では他技能で代用します。
(例: 気付け薬を使用→<幸運>&<聞き耳>等)
- HPが0となった場合、次ターンで以下の判定を行います。失敗で死亡(ロスト)となります。
 - 他探索者による<医学><応急手当>の成功
 - <幸運>ロール成功 & <CON*3>ロール成功
- <医学><応急手当>の回復量は以下の通りです。
 - <医学>: 1d3+1
 - <応急手当>: 1d3

成長について

シナリオ終了後の成長

- 初期値成功、クリティカル／スペシャル／ファンブルをした技能については技能成長が可能です。
- 終了後に成長技能を判定し、「失敗」の場合に1d10成長可能です。
- 成長の判定の際にファンブルを出した場合は追加でプレゼントします。(96～99で+1、100で+1d2)
- プレゼント分はPL側で不要だと思った場合他の成長技能に足すか、無視して頂いて構いません。
- クリチケを使用しての技能成長は任意の成長させたい技能を1d10成長させてください。

その他

他項目に記載している中でもシナリオ内で全般的に使用することや記載しきれていない事項をまとめています。

技能による回復

- <医学><応急手当><精神分析>の回復量は以下の通りです。
 - <医学>: 1d3+1
 - <応急手当>: 1d3

特殊な技能

心理学

- 心理学のダイスロールはKPがシークレットでダイスし、その結果を描写します。
- NPCや他PCの様子を伺う、心を読む以外の使い方をする場合やお遊びダイス、シナリオに記載がある場合などはオープンやPLが振る場合もあります。

狂気表

短期の一時的狂気

1. 気絶、あるいは金切り声の発作
2. パニック状態で逃げ出す
3. 肉体的なヒステリーあるいは感情の噴出（大笑い、大泣きなど）
4. 早口でぶつぶつという意味不明の会話あるいは多弁症（一貫した会話の奔流）
5. 探索者をその場に釘づけにしてしまうかもしれないような極度の恐怖症
6. 殺人癖、あるいは自殺癖
7. 幻覚あるいは妄想
8. 反響動作あるいは反響言語（探索者は周りの者の動作あるいは発言を反復する）
9. 奇妙なもの、異様なものを食べたがる（泥、粘着物、人肉など）
10. 昏迷（胎児のような姿勢をとる、物事を忘れる）あるいは緊張症（我慢することは出来るが意思も興味もない。強制的に単純な行動をとらせることはできるが、自発的に行動することはできない）

長期の一時的狂気

1. 健忘症（親しい者のことを最初に忘れる言語や肉体的な技能は働くが、知的な技能は働かない）あるいは昏迷、緊張症（短期の表を参照）
2. 激しい恐怖症（逃げ出すことは出来るが、恐怖の対象はどこにいても見える）
3. 幻覚
4. 奇妙な性的嗜好（露出症、過剰性欲、奇形愛好症など）
5. フェティッシュ（探索者はある物、ある種類の物、人物に対して異常なまでに執着する）
6. 制御不能のチック、震え、あるいは会話や文章で人と交流することができなくなる
7. 心因性視覚障害、心因性難聴、単数あるいは複数の四肢の機能障害
8. 短期性の心因反応（支離滅裂、猛烈、常軌を逸したふるまい、幻覚など）
9. 一時的偏執症
10. 脅迫理念にとりつかれた行動（手を洗い続ける、祈る、特定のリズムで歩く、割れ目をまたがない、銃を絶え間なくチェックし続けるなど）