



シャーマンキング TRPG 1.1
ルールブック

碓塚 朔



目次

01. 世界観	03 頁
02. プレイヤーについて	03 頁
03. シャーマンの作成	03 頁
04. 持ち霊とオーバーソウル	04 頁
05. 戦闘	04 頁
06. キャラクター作り	04 頁
キャラクターシート	05/06 頁

01. 世界観

シャーマンキングを読め。

以上。

時期はシナリオ書く際に自由に設定してみてください。
Ex.SF2000 時だったり 1500 年前の SF だったり、
SF 関係ない関係ない時期でもお好きなように。

02. プレイヤーについて

PL はシャーマンとなり生存や目的の達成を目指す。
原作ではシャーマンといえど、陰陽師、イタコ、占術師、
修験者、巫女、魔女などの様々な種類があるが
それに関しては自由に決めて構わない。
ただし、特殊能力欄には則した
能力を記載することが望ましい。
戦闘において巫力が 0 になる (生死は問わない) か、
HP が 0 (死亡) で戦闘不能となり
その後も活動することはできない。
巫力が 0 になった場合、時間経過で回復するが
死亡した場合は基本的にロストとなる。
万が一、仲間の力で蘇生した場合、生き返るとともに
最大巫力値に +2d10 のボーナスがつく。

03. シャーマンの作成

シャーマンを構成する能力値は
体力 (3 d 6)、筋力 (3 d 6)、精神力 (3 d 6)、運 (1d10)、
知恵 (2d10+10)、知識 (知恵 × 3)、アイディア (運 + 知恵)、
巫力 (最大値 : (体力 + 精神力) × 3)、HP (体力 + 筋力)
以上で構成される。

04. 持ち霊とオーバーソウル

シャーマンとなる以上、持ち霊は不可欠で、本システムに登場するシャーマンはオーバーソウルを使えるものとする。

持ち霊は人間霊・動物霊、精霊、神
この3種類の中から選び、作ることとなる。

主に戦闘では持ち霊をオーバーソウルして戦うことになるがオーバーソウル1回あたりの消費巫力が人間・動物霊は2d3, 精霊は2d6, 神は2d10。
またオーバーソウルは非戦闘時に使用することも可能である。その場合も巫力は消費されるので計画的な使用が好ましい。
なお、持ち霊は複数いても問題ない。

05. 戦闘

戦闘は基本ターン制で行う。

筋力の高い者から順に行動できる。

オーバーソウルはオーバーソウルでしか倒せないが、オーバーソウルでないものをオーバーソウルで倒すことは可能である。

相手が抵抗してきた場合、 $50+(\text{自分の巫力}-\text{相手の巫力})\times 5$ を攻撃の成功率とする。ダメージは消費巫力/3とする。

(小数点以下切り捨て。0の場合は1)

06. キャラクター作り

ここまでの内容で実際にキャラクター(シャーマン)を作ってみる。また、キャラ創造の折にはキャラや持ち霊のバックグラウンドを考えてみてもより深いキャラになりおもしろいかもしれない。

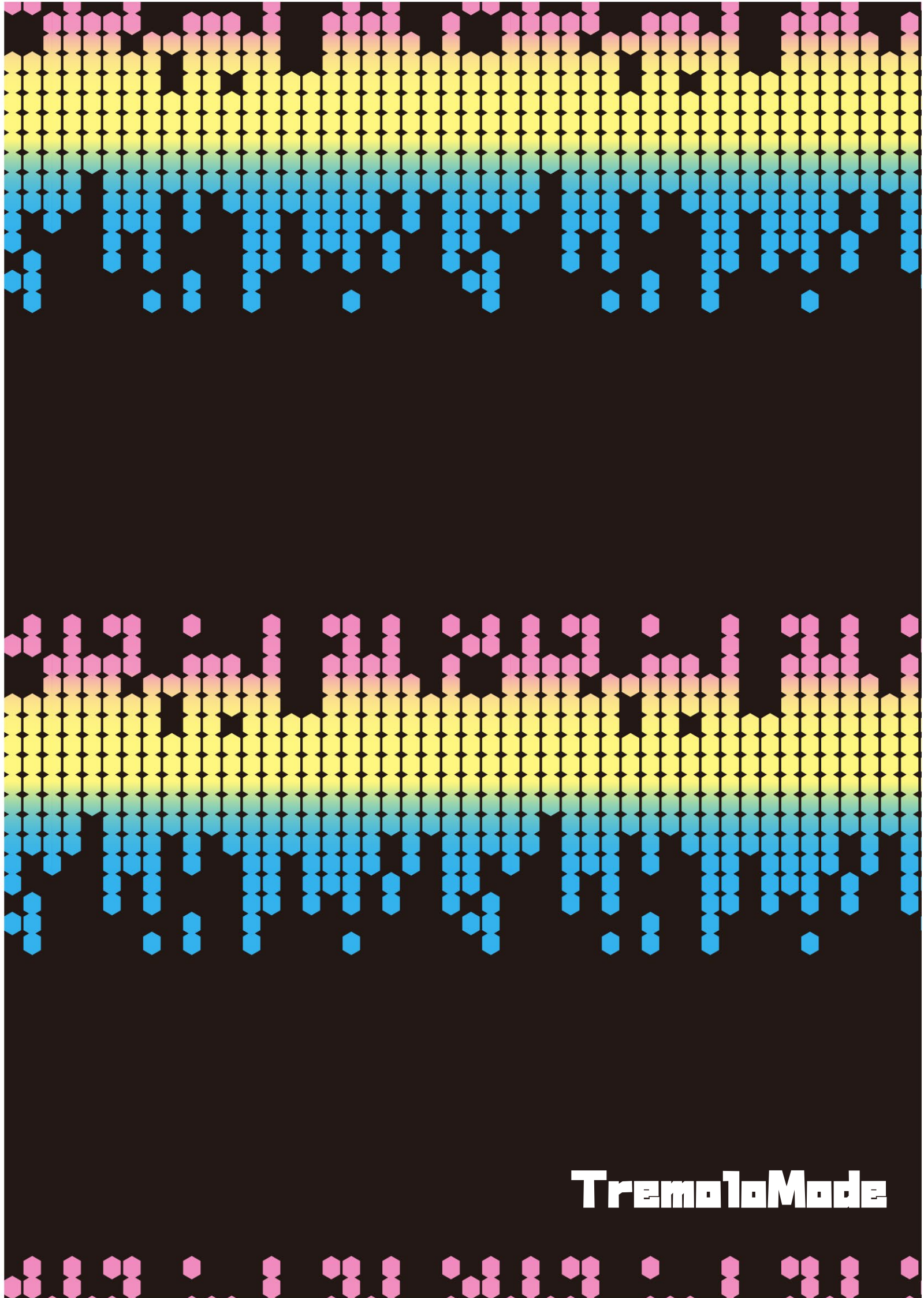
キャラクターシートは次頁にある。

早速、自分のシャーマンと持ち霊を作ってみよう。

シャーマンキング TRPG キャラクターシート

パーソナルデータ				
名前		性別		
職業		年齢		
能力値				
体力 (3d6)	筋力 (3d6)	精神力 (3d6)	運 (1d10)	知恵 (2d10+10)
知識 (知恵 ×3)	アイディア (運 + 知恵)	最大巫力 (体力 + 精神力) ×3	最大 HP (体力 + 筋力)	
イラスト・メモ				

持ち霊			
名前		性別	
種類	人間霊・動物霊 精霊 神	享年	
オーバースウル			
名前	1回あたりの消費巫力	詳細・備考など	
シャーマン自身の特殊能力			
シャーマンの履歴(クリアシナリオ)			



TremoloMode