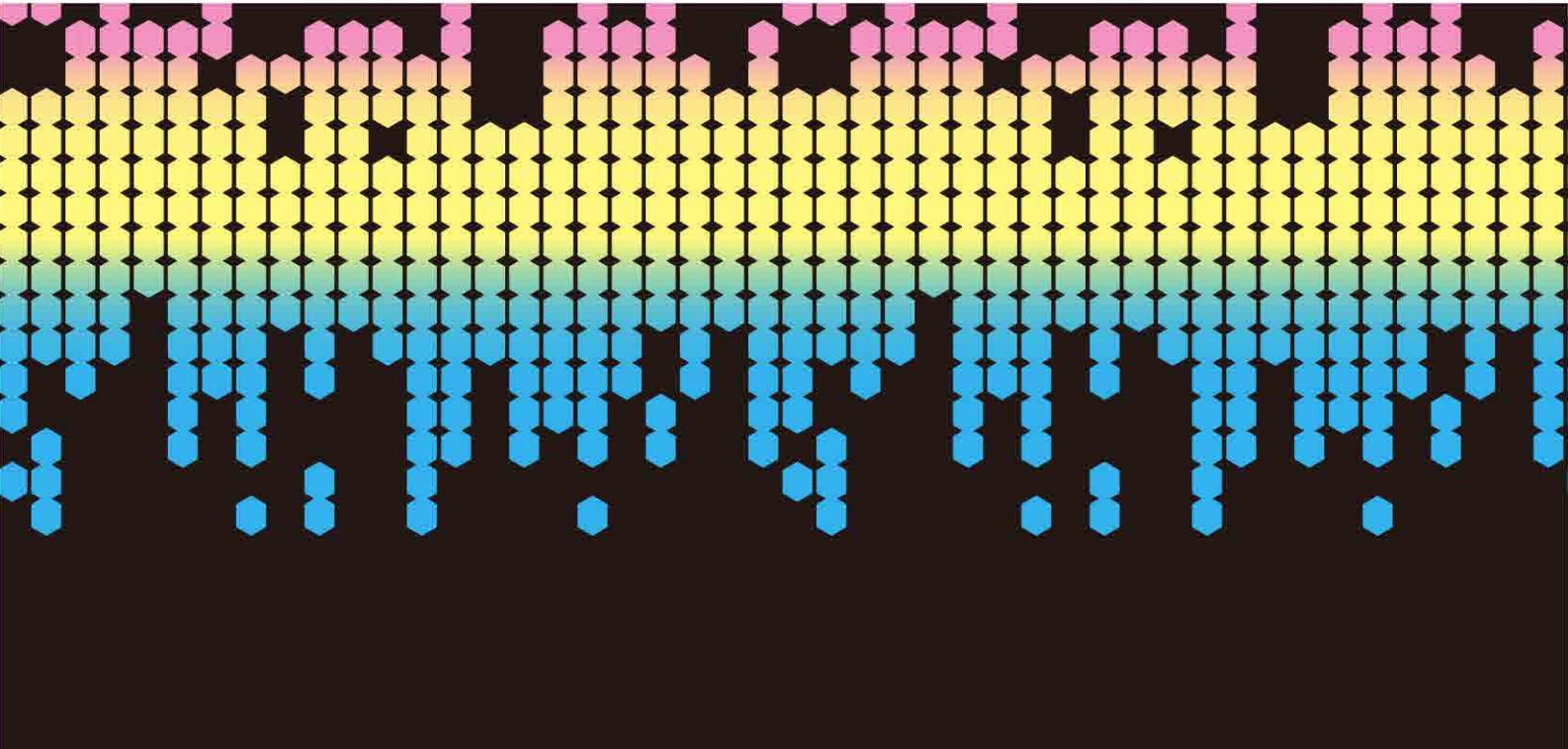




シャーマンキング TRPG 1.2

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	05 頁
キャラクターシート	06/07 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) × 100)、HP (体力 + 筋力 + 6)
以上で構成される。
巫力・HP はシナリオで増減するがその他は基本的に
不変的なものである。

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。

持ち霊は生物霊、精霊、神霊と3つのクラスに分けられる。それは霊力によって決定されるが、霊力は1d100を振り1～59を生物霊、60～89を精霊、90～を神霊とする。

シナリオボーナス等で霊力が上がることで精霊や神霊進化できる。

05. 技について

技は攻撃系、防御系、蘇生術と分けられる。

使用毎に下記を参考にダイスロールをして消費巫力を決める。

	攻撃系	防御系	蘇生術
生物霊	1d10 ×100	1d10 ×100	
精 霊	1d20 ×100	1d20 ×100	
神 霊	1d100×100	1d100×100	最大巫力の半分(固定)

左は消費巫力の表である。

実際のダメージは /100 したものである。

技の使用巫力が

06. 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。

攻撃側に対し受ける側は防御技を使うことができる。

その場合、(攻撃技－防御技) の値が喰らうダメージになる。

マイナスになった場合は攻撃の失敗。

防御技を使った場合直ちに巫力は消費される。

攻撃技は成功の場合、そのまま OS を維持できる。

自分で OS を解除または防御された場合だけ消費される。

勝敗は先に巫力、HP が尽きた方が負けとなる。

複数人の場合、HP が尽きたとしても蘇生系の技を使えるシャーマンがいれば復活は可能 (その場合巫力ボーナス有) 4

07. 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（シャーマンと持ち霊）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) × 100	最大 HP (体力 + 筋力) + 6	
イラスト・メモ				

持ち霊				
名前			性別	
霊力 (1d100)		人間霊・動物霊 精霊 神霊	享年	
オーバーソウル				
名前	技の種類	詳細・備考など		
シャーマンおよび霊自身の特殊能力				
シャーマンの履歴 (クリアシナリオ)				



TremoloMode

