

第1章～属性値と God Create の世界～

「全ての人間は属性値を持っている」

「属性値」とは人間の心のあり方、状態を数値にして見えるようにしたものであり心の動きそのものを表している。そして、これらの心の状態は誰にでも存在しうるものであり、正義、悪の二元論を表すものではない。またプレイヤーはこの「属性値」をロールプレイの指針にしてもよいし、しなくてもよい。

属性値は以下の4つがある

**求道**：「自らの内面にのみ主眼を置き、ひたすらに己を磨き上げていく」

スポーツや学業または仕事などで成果を出そうと、ただただ自分と向き合っていくストイックな心

**聖**：「どんな人間にも良識と良心は備わっている」

優しさや思いやり。そして規律正しく、他に迷惑をかけないなどの良識ある心

**世界**：「個というものは大いなる全体の中にしか存在し得ない」

自然の中で生かされている自分。集団の中で生きている自分。環境、他者の間に順応し溶け込んでいこうとする心

**魔**：「誰にでも魔が差すことがあり、闇はすぐそばで無限に広がっている」

恨み、つらみ、嫉み、妬み、欲望などの心

属性値が一定値を超えると神格化する

#### シング化

自らがシングになる。シングは意思を持っており残った縁も継続して持ち続けるシングは誰かと契約をしないと自らの意思で行動することはできない。シングは自ら思いに共感するものや血縁といった縁を感じることによって契約者を選ぶ。

#### 神化

神となり人であることを捨てる。ひとつの縁を取り直し、それ以外の縁をすべて放棄する。その代りに、絶大な力を持つ。肉体を失い人間社会には存在できなくなる。人間社会で存在しようとするなら何らかの方法を用いる必要がある。

神格化を止めるには人や物・場所や思い出などの縁(えにし)を結び、そのつながりによって人であることを強く意識する必要がある。

だがシングと契約したものは逸脱者となり属性値をコントロールし、ジョブを選択して、スキルを使えるようになる。

ジョブとは人間としての基本的な考え方や生き方を表す

### 求道

戦士	自らの肉体と戦う技術を練り上げ、攻撃、防御に特化した者
射撃手	どんな場所、状況でも自分を見失わず最善の射撃をできる者
魔術師	世界中に存在している「マナ」を用い魔術、魔道を極めんとする者

### 聖

聖職者	神の教えを信じ、奇跡をおこし、神の教えを守る為に戦う者
祈祷師	神の使いである「御使い」の存在を知り、祈りを捧げる者

### 世界

精霊使い	自然の一部である「精霊」を使役し、自然を守る者
盗賊	人間社会において埋没し、影に潜りながら様々な影響を与える者

### 魔

召喚士	自らの血肉を触媒に「悪魔」を呼び出し、契約せし者
暗殺者	おのれの目的達成のためにありとあらゆる手段を用いし者

人間は心のあり方で多種多様な生き方をしていく。誰もが喜怒哀楽を持ち、優しさや嫉妬心を持つ。

様々な困難や危機が起きた時に、それを解決しようとしたり、何かを達成するために何もかもを捨てて取り組んだりした時に、人は奇跡を起こす。自分の持っている以上の力。それは願い。そして思い。その心あり方がひとつに突出してしまったとき、人は神に等しい存在となってしまう、人としては生きてはいけなくなってしまう。

だが、誰がそれを責めることができるのだろうか？自らが人でありたいと願うのか、それとも神になるのか、全てを決めるのはプレイヤーである。

## 第2章 ～キャラ作成～

### 能力値の種類

筋力	力の強さ
運動	肉体をどれだけ器用に動かせるか
感覚	第六感まで含めた探知、感知能力
精神	心の強さ、柔軟さなど
知力	自身が持っている知識、常識など
魅力	人間として対外的にどれだけ影響力があるか

### 能力値の決め方

以下の2種類を選択する

3 d 3 (1, 2は1 3, 4は2 5, 6は3) の合計。入れ替え可能  
35点の振り分け。最大値9最低値3

### 判定基準値の算出

命中・回避 (運動+感覚) ÷ 2 (端数切捨て)

魔法命中 精神

支配魔法命中 (精神+魅力) ÷ 2 (端数切捨て)

支配魔法抵抗 (精神+感覚) ÷ 2 (端数切捨て)

### その他数値

HP (力+精神) × 2 + 20

イニシアチブ (運動+感覚+精神) ÷ 2 (切り捨て)

移動値 イニシアチブ ÷ 3 (切り捨て)

物理ダメージ基本値 筋力

魔法ダメージ・回復魔法基本値 精神

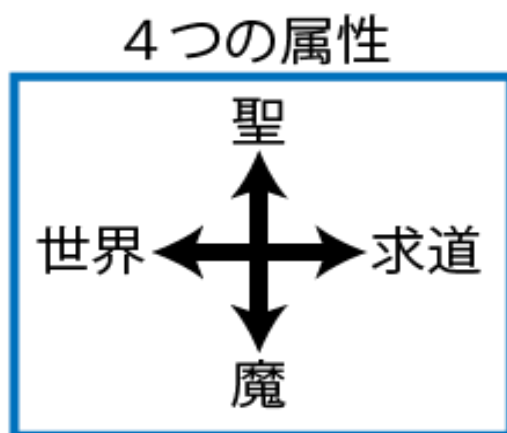
スキル獲得ポイント 1 3 または 2 d 3 + 6 で1の目は振りたし

財産点 (知力+魅力) × 2

いわゆる通貨としての扱い。設定は各GMが決めて良い。

重量制限 筋力 × 5

スキルの修得



ジョブを1つ選択し、判定の結果決まったポイントを消費して修得していく

- ・自分が選択したジョブと同じ属性のスキルは等倍
- ・両隣は2倍
- ・反対は3倍

スキルのレベルアップ

- ・自分が選択したジョブのスキルは等倍
- ・自分が選択したジョブと同じ属性のスキルは2倍
- ・両隣は2倍
- ・反対は3倍

装備、アイテムの購入

- ・財産点を使って購入する
- ・重量制限を超えてはならない
- ・装備できる物の上限は 武器1つ 防具1つ アタッチメント2つ。所持はできる
- ・射撃武器は必要な弾丸や矢も価格、重量に含まれている。基本無限である

縁欄にシング名記載する

名前、年齢、性別等のパーソナリティーを設定して完成。

### 第3章～セッションの流れと判定・スキルの使用～

- 1、 個別オープニングシーン
- 2、 ミドルシーン
- 3、 最終戦闘シーン
- 4、 属性値チェック
- 5、 エンディング
- 6、 経験値配布

#### 個別オープニング

1人ずつ個別のオープニングを行う

その際、GMは各プレイヤーにハンドアウト（行動指針）などを渡しても良い

#### ミドルシーン

GMと協力してシナリオを進めていく

GMはシーンプレイヤーを選び、話を進めていく

他のプレイヤーのシーンに割り込んで登場することができる

その際、シーンに沿うと感じた自身の属性値いずれか1つを1点上げる

#### 情報収集

能力値を使って判定をする。スキルがある場合は使用できる

目安 …簡単 8 中級 12 難しい 18 超難関 25

知力 …新聞やインターネットや図書館などを使って調べる場合

魅力 …人から聞き出す場合

(知力+魅力) ÷ 2 (切り捨て) など状況に応じてGMは決めてよい

#### 戦闘

通常戦闘を行う

#### 買い物

装備・消費アイテムを自由に購入できる

#### 縁を結ぶ

いつでも、行える

## 第4章 ～判定の仕方～

キャラクターによる行動の成否は、ダイスを振って基準となる値と比較し、その大小によって決定します。

### 判定における数値と原則

判定値 プレイヤーが振ったダイ스에補正値を増減した値（プレイヤーの出目 + 補正値）

目標値 行動毎に決められた基準値に補正値を増減した値（基準値 + 補正値）

成功 判定値  $\geq$  目標値

ダイスの数は2D6が基本となりますが、判定内容やスキルなどによって変わることがあります。

また、特殊な結果になるダイスの出目があります。

クリティカル（自動成功）ダイスを2個以上使う判定で、2個以上が6のゼロ目であった場合には自動的に成功となります。通常であれば目標値を超えられない状況でも、クリティカルを出した場合には成功となります。

ファンブル（自動失敗）ダイスを2個以上使う判定で、2個以上が1のゼロ目であった場合には自動的に失敗となります。通常であれば目標値を下回らない状況でも、ファンブルを出した場合には失敗となります。

クリティカルとファンブルの優先度 ダイスを4個以上使う判定で6のゼロ目と1のゼロ目が同時に出た場合には、ファンブルが優先されます。

クリティカル条件・ファンブル条件の補正 スキル、装備、アイテム、状態異常などによってクリティカルやファンブルの条件が変わり、対象となる出目が増えます。

「クリティカル-1」では5のゼロ目もクリティカルになります。

「ファンブル+1」では2のゼロ目もファンブルになります。

ゼロ目以外はクリティカル・ファンブルにはなりません。

ゆえにスキル等の補正によりダイスがひとつの場合にはクリティカルもファンブルもありません。

## 第5章～縁システム～

「縁(えにし)」とは今の自分がそこに存在するための証明の形であり、心の拠り所であり、執着するべきものである。

プレイヤーはいつでも人物、場所、思い出、物などと縁を結ぶことができる  
初期上限枠は5個。3D3で能力値を算出した場合、自身の能力値において3の値のものが1つあるごとに縁の枠を1つ獲得できる。最大枠は12

属性値チェックをするとき獲得した縁の数(シングは除く)×D6の合計値分、任意の属性値を減らす

どこか1箇所でも20を超える属性値が存在するとキャラクターは神格化してエンディングを行い、GM管理に移行する

半神化している状態では属性値を下げる時出目の合計数値が半分(端数切捨て)になる。

「縁を切る」と通常通りの数値で行える。

「縁を切る」をおこなうことによって奇跡を起こす。以下の効果を選択する

「縁を切る」とは縁の内容と縁の枠そのものを消滅させる

切った縁の内容と枠は取り直すことは出来ない

切った縁枠も含めて最大12となる

- ・クリティカルになる
- ・あらゆるロールの追加ダイス+5D
- ・HP最大で復活(他のPCも可能)
- ・1つだけ未取得のスキルをレベル1で使用できる

GMが選択しても良いルール

- ・状態異常【昏睡】の対象シングを非契約状態にさせる
- ・神化した存在を封印する
- ・状態異常【昏睡】の対象シングを破壊する

## 第6章～戦闘の流れ～

9×9のマス目を用意してGMの指示のもと駒を配置する

### 1、ターン開始

スキルの影響、状態異常等の確認 いずれかの行動が行える

- ・タイミング[ターン開始]スキルの1つ使用できる
  - ・装備を1つ変更する
- ・バッドステータスを1つ解除する

### 2、イニシアチブ

イニシアチブを確認する

- ・同値の場合はPC有利 PC同士は感覚の高い方
- ・イニシアチブの高い順に行動する

### 3、自分の手番

①移動 移動値分スクエアを移動できる

方向は無視

味方ユニットはすり抜けられる

他のユニットをすり抜けることは出来ない

1sq内には1ユニット

②メイン行動 いずれか1つを行える

- ・物理攻撃 技術のスキルが組み合わせ可能
- ・魔法 技術のスキルが組み合わせ可能
- ・スキル使用 特殊のスキルが使用可能
- ・会話 敵NPCの説得や交渉など
- ・回避専念 このターン内のすべての回避行動に+5修正
- ・待機 行動をイニシアチブの最後に遅らせ、最後に行動する。

③消費アイテム使用

自分の手番内ならいつでも1個使用できる

使用したアイテムは消費されてなくなる

④方向を決める 手番終了



#### 4、次のユニットが①からの行動を起こす

- ・複数の待機が発生した場合、最後にイニシアチブが低い順に行動する

#### 5、ターン終了 全てのユニットが行動を終了

- ・状態異常などのルール適用を確認

### 戦闘中の行動

#### スキルの使用のルール

スキルを使用するときはまず「使用コスト」分、属性値を上げる

スキルが発動しなくても、属性値は戻らない

上がった属性値による修正がある場合、その行動に即座に反映する

特別な記載がない限り PC 以外のユニットが使ったスキルの「使用コスト」は使役者が上げる

1回のタイミングで同じ名前のスキルは1回しか使えない

1種類の属性値が一定に達するとボーナスがつく。他の属性値と重複しない。

10 +1D

20 達成値+3

40 半神化の状態となり、各属性それぞれに常時使用できる特殊効果がつく

求道：防護点無視

世界：全行動の範囲を  $2 \times 2sq$  に変更する

聖職者：メイン行動で全味方ユニットの昏睡を解除し HP 1 にする

魔：相手が振った二つのダイスの出目を 1 にする \*回数制限：現在の魔属性値/10  
(端数切捨て) 回

#### スキルの種別

- ・技術 攻撃・魔法に組み合わせることができる
- ・特殊 攻撃でも魔法でもない特殊な状況で発動する
- ・攻撃 武器攻撃を行う際に発動する
- ・魔法 魔法を使う際に発動する

## スキルのタイミング

- ・ 常時 判定の必要がなく、常時発動している
- ・ いつでも いかなるタイミングでも行える
- ・ スキル使用時 何らかのスキルを使用するとき
- ・ ターン開始 ターン開始にのみ行える
- ・ 判定直前 判定ダイスをふる直前に行う
- ・ 判定直後 判定ダイスをふった直後に行う
- ・ メイン 自身の手番内にのみ行える
- ・ ダメージ算出時 ダメージを算出した直後に行う
- ・ ダメージ適用前 ダメージが確定した直後
- ・ ダメージ決定後 各種修正が入って HP を減らす直前
- ・ 効果参照 【効果】の欄を参照する

## メイン攻撃

### 近接武器攻撃

- ① 攻撃側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ② 防御側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ③ 攻撃側が上回れば攻撃成功。同値以下なら防御側の勝利で回避
- ④  $(\text{武器の威力} + \text{物理ダメージ基本値} + \text{スキル使用})$  で算出。[ダメージ算出時]
- ⑤ 防御側はダメージから防護点を引き[ダメージ決定後]、残りのダメージを HP から減らす
- ⑥ 状態異常効果が反映される

### 射撃武器攻撃

- ① 攻撃側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ② 防御側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ③ 攻撃側が上回れば攻撃成功。同値以下なら防御側の勝利で回避
- ④  $(\text{武器の威力} + \text{スキル使用})$  で算出[ダメージ算出時]
- ⑤ 防御側はダメージから防護点を引き[ダメージ決定後]、残りのダメージを HP から減らす
- ⑥ 状態異常効果が反映される

### 魔法攻撃

- ① 攻撃側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ② 防御側は  $(2d6 + \text{判定基準値} + \text{各種修正} + \text{スキル使用})$  を行う
- ③ 攻撃側が上回れば攻撃成功。同値以下なら防御側の勝利で回避

- ④ (魔法攻撃威力+魔法ダメージ基本値+スキル使用) で算出[ダメージ算出時]
- ⑤ 防御側はダメージから防護点を引き[ダメージ決定後]、残りのダメージを HP から減らす
- ⑥ 状態異常効果が反映される

#### 支配魔法

- ① 攻撃側は (2 d 6 + 判定基準値 + 各種修正 + スキル使用) を行う
- ② 防御側は (2 d 6 + 判定基準値 + 各種修正 + スキル使用) を行う
- ③ 攻撃側が上回れば攻撃成功。同値以下なら防御側の勝利で回避
- ④ 支配魔法の効果が発動する

#### 消費アイテムの使用

特別な記載がない限り自身の手番中に 1 回だけ使用、渡せる

効果は必ず発動する。(毒の刃は除く)

特定のスキル使用以外は自身か 1sq にのみ使用できる

他人に渡すのは自身の 1sq にのみ

複数使用した場合、状態異常のルールが採用される

使用すると必ず消費されてなくなる

戦闘中は購入できない

## 第7章 ～経験点～

ゲーム終了時に配布される

- |                |           |
|----------------|-----------|
| ・シナリオに最後まで参加した | 1～3点      |
| ・1つでも20を超えた。   | 1つにつき2点   |
| ・他のプレイヤーからの評価  | プレイヤー1人1点 |
| ・場所の手配、連絡係をした  | 1点        |

経験点使用方法

- |        |             |
|--------|-------------|
| ・能力値   | 1上げるのに5点    |
| ・スキル習得 | キャラクター作成時準拠 |
| ・財産点   | 1点=5ポイント    |
| ・縁枠追加  | 1つ3点        |
| ・属性値   | 1点で5点下がる    |