

AGON

ルール・リファレンス

●キャラクター作成

1. 名前の決定

ギリシアの英雄たちにとって名前は大変重要です。いわゆるファースト・ネームに加え、血統を表すために親の名前が付属します。アマゾンであった場合は母の名が、そうでなければ父の名が後ろにつくわけです。例えば「タロス、アルセネの息子」「アレタ、テセウスの娘」などです。英雄が半神であったなら「セノン、アテナの息子」などのように記載して下さい。名前の持つ力は、全ての判定に使用される「名前ダイス」によって表され、定命のものはd6、半神はd8(ただし、敵も強くなる)となります。半神は「天命」を8にしてください。

2. 英雄的特性

英雄はそれぞれ特別な資質をもっています。次から選んで下さい。

獣使い: 狩猟判定に+2、獣と戦う際の位置判定に+2
抜け目ない瞳: 狡猾判定に+2、洞察判定に+2
長い腕: 近接武器の射程に+1、屋内で戦う際の位置判定に+2
遠見: 射撃武器の射程に+1、明るい場所での位置判定に+2
俊足: 運動判定に+2、野外で戦う際の位置判定に+2
偉大なる精神: 精神判定に+2、演説判定に+2
殺戮者: 人間に対して与える「負傷」+1、人間と戦う際の位置判定に+2
怪物殺し: 怪物に対して与える「負傷」+1、怪物と戦う際の位置判定に+2
強靱な四肢: 体力判定に+2、格闘判定に+2
賢き瞳: 知識判定に+2、治療判定に+2

3. 能力

AGONにおいて、4種に分類された4つずつ、計16個の能力が存在します。

資質能力 (非戦闘の争いで「武器」として用い、また危険な状況からの害を回避)
洞察: 感覚、理性、判断力、幻覚看破など。非肉体&非戦闘の位置判定にも。
敏捷: 機敏さ、平衡、不意な畏の回避など。肉体&非戦闘の位置判定にも。
体力: 筋力、活力、耐久性、強靱さなど。戦闘時の「武器落とし」にも用いる。
精神: 意志力、恐怖への耐性、神に対して勇氣を示す際などに用いる。

戦闘能力

- 狙い:** 弓、投げ槍などの射撃武器攻撃に用いる。
- 盾:** 盾での防御に用いる。
- 槍:** 槍あるいは竿状武器での攻撃と防御に用いる。
- 剣:** 剣、短剣などの近接武器での攻撃と防御に用いる。

技巧能力

- 治療:** 古代ギリシアの医術。また、「幕間」に自分や他者の負傷を癒す。
- 知識:** 勉強や観測を通して学んだ情報や、不確かな知識。敵を知るのに適する。
非戦闘の闘争時—武器: 洞察(攻撃)、精神(防御) 鎧: 音楽
- 音楽:** 楽器演奏、詩や物語の朗読、動物の慰撫など。幕間の元気回復に有用。
非戦闘の闘争時—武器: 敏捷(攻撃)、精神(防御) 鎧: 演説
- 演説:** 他者に話し影響を与える。情報収集。英雄たちを率いるのにも用いる。
非戦闘の闘争時—武器: 精神(攻撃)、体力(防御) 鎧: 知識

競技能力

- 運動:** 走り、跳躍、水泳、登攀など。戦闘時の位置判定にも用いる。
非戦闘の闘争時—武器: 敏捷(攻撃)、体力(防御) 鎧: 格闘
- 狡猾:** 隠密、詐欺、ごまかし、変装、計略などと、それらへの抵抗。
非戦闘の闘争時—武器: 精神(攻撃)、洞察(防御) 鎧: 狩猟
- 狩猟:** 追跡、狩猟用罠の設置と発見、他の森林での技巧など。
非戦闘の闘争時—武器: 洞察(攻撃)、体力(防御) 鎧: 狡猾
- 格闘:** 組付き、投げ、押え込みなどの格闘術。戦場を用いない格闘戦に使用。
非戦闘の闘争時—武器: 体力(攻撃)、敏捷(防御) 鎧: 運動

能力は判定に用いるダイスで、次のように格付けされます。

d4:未熟 d6:熟練 d8:卓越 d10:最優秀 d12:伝説

全てのレーティングはd6から始まります。そして、能力の一つd8にしたのならば、同じ分類に属する能力が一つd4になります。1ランク上げれば、同じ分類から1ランク下げるわけですが、さらに、ボーナスとして好きな能力を合計2ランク上昇させられます。作成時の能力は最大d10です。

4. 神

英雄が注意を引いているか、加護を受けている主要な神を次のリストから選んで下さい。好まれる能力は書き写して下さい。能力を用いて捧げ物をすれば恩寵が回復します。更に神の恩寵を7つ分チェックして下さい(7は開始時の最大値)。

ゼウス: 雷神、天空神。神々と男性の王、その裁きは厳格にして賢明。天命を強要。 象徴: 落雷、鷲 能力: 体力、演説、剣
ヘラ: 神々の女王。怒れるときは嫉妬深く、喜びに満ちたときは慈悲深い。 象徴: 忘憂樹の杖、獅子 能力: 狡猾、精神、狙い
アフロディテ: 愛と美の女神。恋の追求を時に助け、時に害する。 象徴: 手鏡、鳩 能力: 狡猾、敏捷、狙い
アポロン: 弓術、音楽、医療、疫病の神。輝ける者。理性、調和、芸術、哲学を好む。 象徴: 竖琴(リラ)、弓 能力: 音楽、治療、狙い
アレス: 軍神。性急、向う見ず、粗野にして粗暴、殺戮者にして紛争のもたらし手。 象徴: 盾、槍 能力: 体力、格闘、槍
ポセイドン: 海と地震の神。大地の揺らし手、暗赤色の海の王、馬の調教師。 象徴: 三つ叉槍、馬 能力: 狩猟、精神、槍
ハデス: 死の神。地下の死の王、厳格にして無慈悲、彷徨える魂の友。 象徴: 笏杖 能力: 知識、体力、剣
アテナ: 知恵と戦争の女神。賢く聡明、戦力の強き盾にして、調停者でもある。 象徴: 梟、槍 能力: 洞察、知識、槍
ディオニュソス: 酒と自由と劇場の神。酩酊の楽しみで、死者との交渉を統括。 象徴: 壺入りの葡萄酒、鳶、蛇 能力: 治療、洞察、剣
ヘルメス: 旅行、運動家、商業の神。旅人、神と人の魂とを繋ぐ伝令、トリックスター。 象徴: 伝令の杖、翼付きの靴 能力: 運動、敏捷、剣
アルテミス: 狩猟の女神。純潔と誇り、狩猟の成功をもたらし、獣たちを支配する。 象徴: 弓、猟犬、月 能力: 運動、狩猟、狙い
ヘパイストス: 火と鍛冶の神。奇形の鍛冶屋。強く精密な武器と魔法の品の作り手。 象徴: 金槌、かなとこ 能力: 知識、精神、盾

5. 武器と防具の選択

英雄の武器と防具を選択します。武器は失われるか破壊されるかしても、英雄たちの船から代わりを取ってくるか、倒した敵から奪うことができます。まずは、下記から射撃武器の一つを選んで下さい。(共に無制限に撃てます)。

弓: 1d8+1、射程: 5, 6【利腕に構え、逆腕には何も持てない】
投げ槍: 1d6+1、射程: 2-4【どちらの腕にでも持て、反対の腕にダイスを回せる】 近接武器は合計3つ所持しています。下記から好きに組み合わせして下さい。

盾: 1d8(最大数1)【逆腕に構える】
槍: 1d8 1d6 射程: 2(最大数1)【両腕で持ちダイスを振分け。盾と同時にもてる】
剣: 2d6 射程: 1(最大数2)【片腕に構え、1ダイスはもう片腕に割振することもできる】

鎧は3つの部位が存在します。それぞれペナルティがあるため、全く付けないか、いくつかを組み合わせるか、3つ全てを装備するか選んで下さい。「鎧ダイス」は装備している部位が、1つなら1d6、2つなら1d8、3つなら1d10となります。

かぶと (射撃攻撃の判定に-1)
胸当て (近接攻撃の判定に-1)
すね当て (位置判定に-1)

6. 業績と誓い

業績とは、これまで英雄が歩んできた人生の大事を示します。ポイントとなるのは次の三つであり、おそらく3番目が最も重要です。

- 1: 英雄のこれまでの人生のシーンをいくつか紹介
- 2: 競争に基づいた英雄間の関係確立
- 3: 「誓い」による英雄の相互関係を確立

「誓い」は他の英雄に対する貸しを表します。まず、プレイヤーは順番に、他のどの英雄に対して「誓い」を形成するのか決めます。そしてその二人の英雄が追い詰められた状況を考え、どの能力を使って切り抜けたのか決定します。「名前+能力」で双方が判定を行ない、勝った側が負けた側のキャラクターからの「誓い」を1受け取ります。これは、勝ったPCの能力によって危機的状況を切り抜け、負けた側に借りが発生したことを意味します。起きた事を考え設定を決めて下さい。全プレイヤーは1回ずつこれを行い、英雄の関係を形成して下さい。

● 争い

「争い」とは英雄が難関や敵対者に挑む行為の可否を判定することです。対立が発生しないものは争いではないので、判定を行いません。ただし、後で「利点」を得るための事前準備などは、その場に対抗するものがいなくても判定します。

◆ 基本的な判定方法

AGON における基本的な判定は、関連する全てのダイスを一斉に振り、一番高いダイス目を比べ合うというものです。ボーナスやペナルティがある場合は、ダイスの目を修正します。同点の場合は仕掛けた側の勝利です。上回った値を3で割り、端数を切り上げた数値を「勝利」とし、成功の度合いを決めるのに使います。

◆ 単純な争い

「名前+能力」ダイスを状況や対抗者のダイスと比較します。名のある対抗者がいない場合の相手ダイスは2d6ですが、**敵対トークン**で増強されるかもしれません。失敗した場合、「時間」「場所」「使用する能力」「挑戦するキャラクター」のうち二つの状況が変化するまで再挑戦はできません。

事前に準備するなどして、相手に対する「利点」を持っていた場合、「名前+能力+利点」ダイスが振られることとなります。また、「創造的な能力の利用」を行なった際も、その能力ダイス(と存在するならば「英雄的特性」による修正)も加えます。

◆ 成功と失敗

争いに勝利した英雄は1ポイントの「栄光」を得ます。判定結果が争いに参加した英雄たちの中で最も高かった者は、(たとえ破れても)GM が注ぎ込んだ敵対トークンに1を加えた追加の栄光を入手します。複数いる場合は誰も貰えません。

振られる敵対ダイス	敵対トークンの消費	最も高い判定者への栄光
2d6	0	1
1d6 1d8	1	2
2d8	2	3
1d8 1d10	3	4
2d10	4	5
1d12 1d10	5	6
2d12	6	7

破れた場合、相手側の「勝利」と同数の「**損傷**」を被ります。使用した能力の四隅にあるボックスにチェックを入れて下さい。1損傷ごとに、ダイスの格付けが1ランク減少します。「勝利」が複数なら、最初の1は使用した能力に損傷を入れ、残りはこの「争い」に使用した能力の中から好きなものに割振ることができます。

敗れると、相手の勝利と同数の負傷を受ける「**危険な争い**」という判定も存在します。「危険な争い」で最も高い目を出した英雄は、追加栄光を1受け取ります。

◆ 創造的な能力利用

「争い」の補助として別の能力を判定に加えることができます。どの様に利用するのか説明する必要があります。使用した能力は判定の後、1損傷を被ります。妥当なら一度に複数の能力を創造的に使うことが可能で、戦闘の判定でも使えます。

◆ 手助け

同じ方法で、他の英雄の行動に自分の能力を貸すという手助けが行えます。もちろん自分は1損傷を受けますが、助けた英雄に対して1ポイントの「誓い」が即座に発生します。能力に付随する「英雄的特性」も有効であり、ダイスを振った後でも手助けできます。手助けを求められた場合、貸し出すかどうかは選択できます。

◆ 利点

「争い」を通し、敵に対し有利さを得たり、相手の有利さを打ち消したりすることができます。例えば、偵察や戦闘場所に移を仕掛けるなどの行動がそれです。判定の勝者は「利点」ダイスを得ます。打ち消されなければ、関連する争い(戦闘を含む)の間、このダイスは持続します。逆に敗れると、敵側に利点がつくこととなります。

勝利数	利点ダイス
1	1d6
2	1d8
3	1d10

◆ 傲慢

「争い」判定の後に、プレイヤー(GM は不可)は傲慢を発動し、行なわれている単純な争いを戦闘に拡大して処理することができます。通常は「非戦闘の闘争」として処理されるでしょう。開始時、争いに敗れた側は勝利分の負傷を受けることとなります。リスクはありますが、失敗を挽回できるかもしれません。

● 戦闘

戦闘の進行は、「交戦」と呼ばれるターン進行で行ないます。その間に、戦闘参加者は全員、なんらかの行動(通常は三種類の行動、「位置」「攻撃」「防御」を順番に)を実行し、全て終われば「合間」を挟み(必要なら)次の交戦に移ります。

◆ 戦場と位置

戦闘の開始時、次の表に従い双方の(抽象的な)距離を決定し、「戦場」に駒を配置します。仕掛け等があるなら、狡猾判定を行い、勝者が距離を決めます。

	明るい	薄暗い	暗闇
見通しのよい野外	7	6	5
起伏の多い野外	6	5	4
視界の悪い野外	5	4	3
大型の屋内	4	3	2
小型の屋内	3	2	1
窮屈な屋内	2	1	0

交戦の最初に、参加者は全員「名前+運動」の位置判定を行ないます。結果が一番低かった者から移動を行ないます。移動は、自分の駒を1マス動かすか、位置判定が自分より低かった相手の駒を1マス動かすか、または移動しないかを選択できます。位置判定が最大のキャラクターは2マス分の移動権を持ちます。

◆ 戦闘ダイス

交戦の開始前に、使用する「武器」「能力」「名前」ダイスを集めます。これらを「利腕」と「逆腕」に振分けて下さい。基本的に利腕は攻撃、逆腕は防御に用います。組み合わせは表を見てください。武器ダイスはその交戦で手にしている武器に依存し、種類によっては反対の腕にダイスを回すことができるかもしれません。能力ダイスは、その交戦に使用する能力を一つ選んで下さい。そのダイスは関連する武器と同じ腕に割振ることができます(槍ならどちらでもかまいません)。名前ダイスは好きな腕に振ってください。キャラクターシートの上に振分けたダイスを配置しておくのと分かりやすいでしょう。なお、剣と槍のダイス割振りは、ロール直前に振替える事が可能です。

逆腕:盾/槍	利腕:槍
逆腕:盾	利腕:剣
逆腕:盾	利腕:投げ槍
逆腕:剣	利腕:剣
逆腕:投げ槍	利腕:投げ槍
逆腕:投げ槍	利腕:剣
逆腕:剣	利腕:投げ槍
逆腕:なし	利腕:弓

◆ 攻撃

武器にはそれぞれ最適射程が設定されています。ペナルティは受けますが、射程から+2/-2までは攻撃できます。どの敵を攻撃するのか決定してください。基本の攻撃順は**剣>槍>投げ槍>弓**です。同じ武器なら敵を射程に収めているものから、それも同じなら使用している武器の「能力」が高い順となります(それまで同値なら同時行動)。そして、射程から+1/-1、射程から+2/-2と続きます。その武器の攻撃が全て終われば、次の武器で同じ処理を行ないます。攻撃判定は、攻撃に振分けたダイス(通常は利腕)を振ります。射程から1外れていたなら-2、2外れていたなら-4のペナルティを加えて下さい。これが相手の防御以上なら攻撃は命中です。「勝利」はそのまま「負傷」となります。あるいは、次の位置判定に+1修正とするか、敵の鎧判定に-1修正を加えるかを選ぶことができます。複数の勝利があるのなら、攻撃側が好きな割振って下さい。

◆ 防御

攻撃を受けるごとに、防御に割振られたダイス(通常は逆腕)を振って下さい。攻撃側の判定を上回れば避けることができます。防御側の「勝利」1ごとに、次の交戦における位置判定に+1のボーナスを得ます。これは蓄積します。攻撃が命中した場合、防御側は鎧を使うか否かを選択できます。鎧を使用した場合は、「鎧」ダイスを振り、4以上ならダメージを打ち消すことができ、代わりに鎧が損傷を1受けます。3以下なら鎧効果は無効ですが、損傷も発生しません。ダメージが発生したのなら、受けた負傷の数値と等しい「負傷」欄にチェックを入れて下さい。その欄が既に埋まっているなら、一段階深刻な負傷欄をチェックします。それも埋まっているならチェックできるところまで段階が進みます。「次の判定へのペナルティ」は蓄積しますが、「全ての判定へのペナルティ」は最も深刻なもののみを採用します。6の欄がチェックされた瞬間にキャラクターは打ち負かされ、戦闘から離脱します。相手は目的を果たすこととなります。英雄は「天命」が満ちるまで死にはしませんが、戦場にいる皆が敗れたのなら囚われることでしょう。

◆特殊な行動

- 策略**: 敵を一体選び、自分の「名前+狡猾」と、相手の「名前+洞察」で判定。成功すれば、1「勝利」ごとに相手の次の行動に-2のペナルティを与える。失敗なら能力に1の損傷を被る。使用した「交戦」中は一切の攻撃ができない。
- 関の声**: 敵を一体選び、自分の「名前+演説」と、相手の「名前+精神」で判定。成功すれば、1「勝利」ごとに相手の次の行動に-2のペナルティを与える。失敗なら能力に1の損傷を被る。使用した「交戦」中は一切の攻撃ができない。
- 歴戦**: 敵を一体選び、自分の「名前+知識」と、相手の「名前+敏捷」で判定。成功すれば、1「勝利」ごとに相手の次の行動に-2のペナルティを与える。失敗なら能力に1の損傷を被る。使用した「交戦」中は一切の攻撃ができない。
- 武器落し**: 2距離以内の敵を一体選び、お互いに「名前+体力」で判定。成功なら、相手が現在手にしている武器を一つ、弾き飛ばすことができる。相手は「勝利」と同数の「交戦」の間、その武器を使うことができなくなる。使用した「交戦」中は一切の攻撃ができない。
- 逆腕攻撃**: 剣や投げ槍を逆腕に持っているのなら、二回目の攻撃が可能となる。逆腕に割り当てられたダイスは、一切防御に使用できなくなる。二度目の攻撃は利腕の攻撃の直後に行なわれ、-2のペナルティを受ける。
- 好機**: 攻撃を放棄する代わりに、その順番で何か特別な行動を取ることが可能。
- かばう**: 盾を装備している時に、同じレンジにいる誰かを攻撃から庇える。効果は対象の逆腕ダイスに、盾の能力ダイスを加えて判定させること。盾能力への損傷は発生せず、庇った相手から「誓い(1か2)」を得てもよい。

◆交戦の合間

終了した「交戦」と次の「交戦」の合間に次の行動を取ることができます。

武器の交換: 武器や持っている腕を変更することで、戦闘ダイスを入れ替える。

持ち運んでいるか、打ち倒した相手から奪うか、味方から借りるかを選択。

同様に、鎧のパーツを装備したり、取り外したりすることもできる。

降参: 戦闘から離脱し、「名前」に1の損傷を受ける。味方が敗れたのなら捕まる。

戦闘に復帰は不可。降伏した場合は、戦闘終了時の栄光を得ることができない。

逃走: 逃げようとする(ギリシアにおいては、常に不名誉というわけではない)。

位置判定で全ての敵を上回る結果を得たなら、その交戦の終わりに離脱可能。

休戦を呼びかける: 双方が合意すれば、戦闘は(とりあえずその場合は)終了となる。

争いは尻切れトボのまま終わり、どちらも目的を達することはできない。

◆非戦闘の闘争

討論や運動競技などの、武器を交えない闘争もまた(少し調整された)戦闘として処理されます。まず、GMが闘争に使う能力を一つ指定します。次にプレイヤー側が、闘争に使う二番目の能力を選択してください。これらは「技巧能力」か「競技能力」の何れかから選んで下さい。「資質能力」は武器ダイスとして用いられます。次に現在の「交戦」で、先に選んだ二つの「能力」からどちらを使うのか決めます。「名前」ダイスとこの「能力」ダイスは、攻撃と防御の何れにでも振分け可能です。攻撃と防御に用いる「武器」ダイスと「鎧」ダイスは、選択した「能力」に対応した「資質能力」を用います。1ページ目のリストを参照して下さい。

「戦場」は用いませんが、攻撃順を決定するために位置判定は行ないます。非肉体的な争いなら「名前+洞察」、肉体的な争いなら「名前+敏捷」を用いて下さい。高い順に相手を選び攻撃できます。自分よりも位置判定が低い相手への攻撃は+2のボーナスが発生します。同値の者は、同時行動となります。

非戦闘の闘争でも、通常の戦闘と同様に負傷が発生します。自負心を傷つけられたり、骨折したりしたダメージと解釈して下さい。どちらかの陣営が打ち負かされるか、降参、あるいは逃走するまで「交戦」は続きます。

全ての特殊な行動は、非戦闘の闘争においても利用できます。状況によって使用する能力は変更されるでしょうが、それを考えるのも楽しいものです。

●英雄たちの助けとなるもの

◆栄光

「栄光」を得ることで、英雄は「成長」し、自身の「伝説」は育っていくことでしょう。「争い」における栄光の入手は先に記した通りです。「戦闘」では、打ち倒した後、自らが敵に与えた最大の負傷と同数の栄光を得ます。「手下」は1体につき1栄光です。戦闘に勝利すれば、NPC作成に費やされた敵対トークンと同数の栄光を参加者で公平に分けます。余りが出たら「天命」の一番高い英雄が受け取ります。

◆成長

「栄光」10ごとに「成長」を1貰えます。これを使い能力を強化することができます。現在の能力ダイスの面数を半分にしたのと同じ「成長」を費やせば、その能力の格が一つ上がるのです。例えば、1d6を1d12にするには12成長が要ります。

◆伝説

英雄が「成長」を1得るごとに、その英雄の「伝説」レベルが1追加されます。これが一番高いプレイヤーが、そのセッションでの「勝者」となります。加えて、伝説の一番高い英雄が、他の英雄を率いる際は「演説」に+2の修正を得ます。

◆天命

「天命」が13まで満ちた英雄は死を迎えます。天命が8、10、12の節目に達すると、「名前」ダイスがそれと同じ面数となります。なので、半神の英雄は最初から、8の天命を埋めるのです。天命は、キャラクター・シートに記載されている用途で使用するか、事象が発生したときに増加します。加えて『「天命」を増やすことで、消費した「神の恩寵」を全て回復』することもできます。天命が13になれば、英雄は最後の探索に赴き、引退します。その後の運命は「伝説」の数によって変わります。

◆神の恩寵

「神の恩寵」は、英雄が仕えている十二神いずれかからの助力を表します。消費することによって、キャラクター・シートに記載された何れかの用途で使うことができます(一つ目は、振り足したダイスが最大の目を出し続ける限り継続)。「幕間」にて、神に捧げ物をするなどで回復し、神々の探索を成し遂げることで上昇します。

◆誓い

「誓い」は他の間の貸し借りを表します。キャラクター・シートに記載された誓いは、その英雄への貸しの数を示します。消費することで次のうち、何れかの効果を得ます。相手は断れません。一度に最大4つまでの「誓い」を使用できます。

1. その英雄から「手助け」をしてダイスを借りる
2. 「幕間」にその英雄から治療を受ける
3. 戦闘の移動に際して、その英雄の移動分を望む用途で使える

「誓い」は他の英雄に「手助け」をしたとき発生します。もし、その英雄に対して借り(即ち相手のキャラクター・シートに自分名の「誓い」が記載されている)がある場合は、それが1減少します。それ以外に、キャラクター間の交渉で、「誓い」は自由にやりとりできます。命令に従えば誓いを2与える、等と提示してもかまいません。NPCや神からの「誓い」を得ることもあります。一般的なNPCからの「手助け」は1d8で、神からは1d12となります。後者は探索が終われば失われます。

◆幕間

英雄たちを休息させるため、プレイヤーは「幕間」とうシーンを挟むことができます。これにはプレイヤー全員の同意が必要で、1回実行する毎に、GMの敵対トークンが4増加します(一度に好きな回数挟み込めます)。全員が同意しないなら、演説の判定を行い、決定します。幕間には次の行動から1つを実行できます。

元気回復: 技を競い合うことで、リフレッシュして「損傷」した能力を回復させる。

この行動を選択した英雄は、まず、どの「能力」を使うのか全員に宣言する。応じた英雄と呼びかけた英雄は全員、名前+その能力で2d6と対決する。応じた英雄が勝利した場合、何れかの「損傷」を1取り去ることができる。呼びかけた英雄が勝利すれば、「勝利」+1分の「損傷」を除去できる。加えて最大の判定値を出した英雄は「栄光」を1得る。「鎧」も修理可能。失敗した場合、「損傷」は生じないが、呼びかけた英雄に「誓い」が1発生する。この行動を選んだ場合、呼びかけは二回まで行なえる(要別の能力の指定)。また、呼びかけ人は、他者の「損傷」を癒すこともできる(最低1の「誓い」)。これに音楽を用いた場合、成功した者の「損傷」回復数が1増加する。

治療: 自分や他者の「負傷」を癒すことができる。後者は1か2の「誓い」となる。

治療する英雄は名前+治療で2d6と対決し、勝てば「勝利」+1の負傷が治る。段階の深い負傷から順に治っていく。失敗すれば、判定者は「損傷」を被る。失敗の場合でも、対象は1の「負傷」を回復することができる。

捧げ物: 神に捧げ物をして、「神の恩寵」を最大値まで回復させることができる。

名前+何れかの好まれる能力で、1d12の神のダイスを相手に判定する。失敗は能力に「損傷」被ることとなり、成功は神からの「誓い」を1得る。いずれにしても「神の恩寵」は最大値まで回復する。

●公式 FAQ より

Q. 投げ槍を二本取ることはできないの？

A. 射撃武器として投げ槍を選択したら、好きな数所持でき、尽きることはないよん。

Q. 「負傷」によるペナルティは、「鎧」判定にもかかるの？

A. うんにゃ。

Q. 「鎧」判定に、「能力」の創造的な使用は可能？

A. 無理無理。

Q. NPC の鎧も、PC 同様に損傷していくの？

A. そそ。

Q. 戦闘中に創造的な能力利用を使うことはできる？

A. もちろん、「鎧」を除けばいつでも創造的に使うことができるのさ。

Q. 一度に使える創造的な能力利用の数に制限はあるの？

A. ないから好きなだけ使ってね。ただし、使い方を説明できればだけど。

Q. 創造的な能力利用のダイスって、いつ追加できるの？

A. ダイスを振る前と振った後のどちらにでも。「手助け」も同様だよん。
もちろん、相手側の目を見た後に追加するのも ok。

Q. 英雄の特性にある、能力へのボーナスは、その能力ダイスのみ付くの？

A. いや、振ったダイスの中で最大の目目に、ボーナスが加えられるよ。
弓と投げ槍に付いている +1 ボーナスも同様に加算される仕組み。

Q. 「殺戮者」と「怪物殺し」が持つ負傷 +1 ボーナスはどこで適用されるの？

A. まず通常の「負傷」を決定後(シフト処理後)に、与える負傷が1増えるんだ。
ちょっとややこしいね。全ての敵に有効ではないけど、とても強力だろ？

Q. 「利点」って戦闘の間、ずっと有効なの？

A. そのとおり。可能なら事前の仕掛けや準備を行なうことは、非常に有用なこと。

Q. 他の英雄に、自分の得ている「利点」を与えることはできるの？

A. どの様にして貸し出すのか、説明できれば可能。誓いを取引する機会だね！

Q. ボーナスとペナルティの処理について説明されたし。

A. 振った中の最も高いダイス目に、ボーナス/ペナルティの修正を加えれば ok。
なので、創造的利用の際は、ボーナスが付いているものを組み合わせたいね。

Q. 「誓い」を使って「手助け」を得るとき、どの「能力」を使うかも決められるの？

A. それは無理。手助けする側が、適切と思われる能力を決定することができるよ。
求められれば「手助け」は行なうけど、損傷させたくない能力を使う必要はない。

Q. 「誓い」を消費して、他の誰かを治療させるか移動を行なわせることはできる？

A. 他の英雄に対しても使えるよん。もちろん「誓い」は使っちゃうけどね。

Q. 「神の恩寵」で追加した d6 や d8 も、最大目が出たら振り足せるの？

A. いや、単に振ることのできるダイスを追加するだけだよん。

Q. 「神の恩寵」を2消費した「再度攻撃を行なう」を使うとどうなるの？

A. 攻撃に使ったダイスが全部戻ってくるのさ。もし、直前の攻撃に創造的利用や
利点などを用いていたら、全て込みで再攻撃できるってわけ。すげえだろ。

Q. 神に挑戦する際の難易度は？ 投げ物と同じく 1d12 のみかな？

A. 正解。英雄の能力「精神」と、神の 1d12 で判定して勝てば、命令に逆らえるよ。

Q. 「手下」は、奴らの主人と一緒になくても「名前」ダイスを使えるの？

A. うむ。主人が生きている限り、名前ダイスを振ることができるよ。

Q. 「手下」が集団で襲ってくるときのダイスと修正は、攻撃/防御共に有効？

A. いや、そのボーナスは手下どもの攻撃にしか付かないよ。

Q. 位置判定ボーナスや、負傷によるペナルティの累積計算が面倒なんだけど。

A. 色違いの小さなチップを手元に置いて管理すると楽だよ。

Q. 「成長」を費やせば、能力は 1d12 まで伸ばせるの？

A. うん。能力が 1d10 までってのは、作成時のみの制限だよ。

Q. 他の英雄の行動や争いを妨害することはできるの？

A. ある種の妨害は可能だね。他の英雄を打ち負かす、という目的で「争い」に
参加すればいいんだよ。勝利すれば、相手を思うとおりにできるよ。
もちろん、その後どの様な扱いを受けるのか、保証はしないけどさ。

Q. 英雄が単独で「争い」に挑んだら、必ず1栄光が貰えるってこと？

A. 自動的に味方の中で最大の目を出すことになるから、そうなるね。

Q. 「傲慢」のルールってどうなのよ？

A. 多用すると問題が生じるから、注意した方がいいかもね。

●敵対トークン

敵対トークンは、GM が英雄たちを妨害するために用いられます。一つの探索に
おける敵対トークンの数は【(英雄の数 x 「目標」の数) x 5】となります。つまり、参加
プレイヤーが4人で、用意したシナリオの「目標」の数が4なら、4x4x5の80が
GM が開始時に所持する敵対トークンの数となります。

また、英雄の名前ダイスは敵の強さに関わってきます。具体的には【(最も高い名
前ダイスの面数 + 2) x 2】が、一体の NPC (あるいは手下 NPC の集団) に費やす
ことのできる敵対トークンの数です。このため、ボス的な NPC は16点以下の敵対
トークンで作られることが普通ですが、半神の英雄が混ざっていた場合は、なんら
かの強化(例えば手下を追加)が行なわれるかもしれません。

加えて、敵対トークンは次のようなときに増加します。

幕間が一回行なわれる毎に	4
単純な「争い」で英雄を負かす	1
戦闘で英雄を打ち負かす	英雄の名前ダイスの面数

加えて、GM は1敵対トークンを使うことによって、敵方に 1d8 の「利点」を与えるこ
ともできます。例えば、「ここにいるケンタウルスたちは、祝福を受けているため素
早く動ける」などです。英雄たちは行動を消費して、適切な行動を取ることで、これ
らの「利点」を打ち消すことができます。上の例だと、「神々の祝福を受けた、より
素早く移動できる騎乗動物を見つけ出す」などがそれにあたります。

●探索の報酬

探索を無事終えた英雄たちは次の報酬を受け取ります。

「神の恩寵」が1増加する 達成した「目標」一つにつき1の「栄光」 神からの「誓い」が1つ

●プレイヤー間の意見の相違が収拾できない場合

このシステムは、基本構造がプレイヤー同士の競い合いであり、「誓い」という取引
材料が存在し、かつ GM 側にリソースが存在するため、プレイヤー間の意見が一
致を見ない事態が生じる可能性があります。紛糾して、セッションが停滞しま
うようなら、GM が対立している英雄同士で「演説」による勝負を行なわせるかもしれ
ません。勝者は、英雄たちを率いる形で、命令を下すことができます。「伝説」がそ
の時点で一番高い英雄は、この判定に +2 のボーナスを得ます。

●争いと目的に関する補足説明

見てきたように、AGON においては、一般の TRPG と同じような行動の自由は存
在しません。オリンポスの神々から与えられた探索を成し遂げることは絶対に達成
すべき目標となりますし、探索を構成する幾つかの「目標」は敵対トークンの数と
結びついているために動かせないためです。外枠はかなりかっちりした形ではめ
られており、システム上逸脱することは許されないので。

では、プレイヤーの創意工夫はどこで活かすのでしょうか？

「能力の創造的利用」、事前の仕掛けで得られる「利点」、敵の利点を打ち消す行
動などは、明らかにそのために設置されたルールでしょう。より多くの「伝説」を得
て勝利するためのプレイヤー間の駆け引き、特に「誓い」による取引と使うべきポ
イントの見極めは、英雄同士の相互関係を面白いものとするでしょう。

同時に「争い」においても、プレイヤー側から提示される「ゴール」は非常に大きな
意味を持ちます。GM は「なにがこの場におけるゴールなの？」と繰り返し尋ねる
ことでしょ。ゴールは「傭兵団『百の剣』の信頼を勝ち得たい」という幅広く曖昧な
ものでもかまいませんし、「傭兵団『黒風』の団員を一人捕まえて、『百の剣』のキャ
ンプまで連れて行けば、きっと彼らは信頼してくれるだろう」というようなはっきりと
したものでもかまいません。前者なら GM が障害を設定するでしょう。自らの英雄
が持つ「能力」を活かす方法を考え、後者を提示するのがプレイヤーとしての腕の
見せ所となります。これはセッションを構築する要素を提供することでもあります。
「争い」に勝利した場合、最初に提示されたゴールは達成されることとなります。