

Jaws of the Six Serpents

ルール・リファレンス

●システムの概要

▼PDQの基礎

JotSSではProse Descriptive Qualities (PDQ)という、シンプルさ、スピード、柔軟性に重きを置いたシステムを用います。核となるのは、幅広い特性にランクを与え評価するという部分です。特性値として一つの単語、あるいはフレーズを考え、それにランクを付けるのです。この特性値は単に一つのことを為すだけではなく、関係すると思われる事柄全てで使うことができます。例えば「剣術」という特性値の主は、単に剣を振るうだけでなく、剣の手入れや、近くの刀鍛冶または剣匠の居場所を知っているかもしれません。「レイピア戦闘」ならその武器を用いた戦いや、レイピアにまつわる知識程度に留まってしまう。かといって有利さを狙い、カバーする範囲があまりに広すぎて焦点がぼやけた特性値は奨励されません。プレイヤーとGMが話し合って調整して下さい。

特性値の例

肉体: 身体を使うこと、運動、生得の才能など

剛力、機敏、頑健、登攀、短剣戦闘、茶目つ気のあるハンサム、舞踏、知覚

精神: 学問の領域、知性、鋭敏さ、教育など

機知に富む、強い意志、観察、超自然知識、医学、金属加工、食通

社会: 組織の一員か協力者、対人技能

説得、詐欺、脅迫、誘惑、銀細工師のギルド、話し上手、星の結社

職業: 仕事で用いる知識と技能

戦士、盗賊、街の浮浪児、密偵、人文学者、賞金稼ぎ

その他: 秘密の儀式、魔法の力、物的資産など

▼特性値のランク

特性値は5つのランクを持ちます。括弧内の数値は修正値(MOD)であり、判定の際は2D6を加えます。なお、秘密や身分、専門的または魔法的なもの以外なら、関連する特性値を持たなくても平均[0]と見なして判定出来ます。

貧弱[-2]; 平均[0]; 優秀[+2]; 熟練[+4]; 大家[+6]

(Poor[-2]; Average[0]; Good[+2]; Expert[+4]; Master[+6])

●基本的な行動の解決

▼単純な状況

「PDQ マスター・チャート」に当てはめて、難易度を使用する特性値のランクが上回っていた場合、判定無しで成功とすることができます。

▼込み入った状況

緊迫したシーンや、特性値が十分でなく自動成功出来ない場合は、2D6を振りそれに特性値の修正を加えます。この合計値が難易度の目標値(ターゲット・ナンバー、TN)以上であったなら、行為は成功します。「対立する状況」であっても、相手が名も無きNPCであるならば、こちらの判定を用います。

▼対立する状況

PCとNPCが競争するような状況だと、両者2D6に修正値を加えて、高い方が成功したことになります。負けた方は「ダメージ」を被り、能力が減少することとなります。なお、交渉などに関しては、判定を行わず代わりにロールプレイを用いてもかまいません(ゲーム・グループによる)。

▼上方修正と下方修正

プレイヤーがキャラクターの行動に、演技や描写等で味付けを行なった場合、GMは上方修正として判定に+2のボーナスを与えることができます。例えば「水夫に攻撃する」ではなく「片手で水夫の胸ぐらを掴んで引き寄せ、もう片手で顔に拳を叩き込む」といった場合です。特性値が「大家」だった場合は、+2の代わりに振るダイスを1個追加します。

行動に不利な条件が存在した場合は、下方修正として判定に-2のペナルティを与えることができます。例えば「雨が降りしき中、崖を登ることになった」などです。特性値が「貧弱」だった場合は自動失敗となります。

▼学習点の取得

込み入った状況と対立する状況の判定に失敗した場合は1学習点を得ます。戦闘等で追い詰められた時、特別に劇的な経験をした時も同様です。

▼選択ルール

・複数のキャラクターが協力する場合、メインのキャラクターの判定に、協力するキャラクターの特性修正値を1つだけ加えます。

・目標値を6以上上回る判定値で行動に成功した場合、関連した行動の判定に1回だけ「上方修正」を得ることができます。仲間に使わせてもよいでしょう。

●キャラクター作成

▼キャラクターのイメージを固める

まずはキャラクターの第一印象や名前、背景などの骨子を決定します。ここから特性値を思いつくこともあるでしょう。(蛇のように迅速、等)

▼必須特性値の決定

次の3特性値を優秀[+2]ランクで取得します。

◆種族や文化背景から得られる特性値(広範)

例: 精霊知識、暗視、裏社会、強靱、旅人、戦士、乗馬など

◆個人的な才能を現す特性値

例: 腕力、機知、知覚など

◆キャラクターを突き動かす動因となる特性値

例: 野心、愛情、なんらかの美德や悪徳など

▼未定特性値の決定

優秀[+2]を5ランク分、好きなように割り振ることが出来ます。取得済みの特性値にランクをつぎ込んだ場合、その分ランクが上昇します。なお、超自然的な力の場合は特性の後ろにアスタリスクを付け、「魔術*」のように記述します。魔法は習得が難しく1ランク振った時点で「平均」となります。戦闘能力や何が出来るキャラクターなのか考え、好みの特性値をランク分取得してください。「戦士」と「剣術」のように、被る形でとつてもかまいません。GMが許可すれば、セッション中に特性値の言葉を(より使いやすいように)調整することも可能です。

特殊なタイプの特性値

宿命: キャラクターが背負っている定めです。例えば「優秀[+2]宿命: わが民を解放する」などです。一般的には関係した状況にて使います。また、修正に用いる代わりに幸運点を得ることもできます(1セッションにMOD回まで)。

名声: たいへん良い評判です。「誠実なる〜」や「恐るべき〜」などがこれに当たります。「優秀[+2]評判: 盗賊ギルドの宿敵」のように記述して下さい。

所有物: 「先祖から伝わる剣」「軍馬」などです。魔法の道具を設定する場合は、GMときちんと話し合ってください。特性値として得たアイテムでも、盗まれたり使用不能になったりする可能性があります。しかし、その場合は幸運点で埋め合わせされるでしょう。「硬貨の入った袋」などの消耗品は不適切です。それらは「小道具」として、セッション中に得られ、失われるものです。

仲間: 行動を共にし、手助けしてくれる配下や相棒です。心を通い合わせる動物でもかまいません。彼らは必ずしもPCの思い通りに操れるわけではありませんし、死亡してしまった場合は永久に失われます(代わりの特性値を得る)。仲間は、割り振ったランクと同ランクの特性値(分配しても良い)に加え、優秀[+2]を1個、平均[0]を1個持ちます。名前や特徴を決めて下さい。

▼弱点の決定

キャラクターの苦手とすることや弱い部分を一つ、「貧弱」として特性値を取得して下さい。プレイを興味深いものにするものを見つけましょう。全く同じ特性が、特性と弱点の両方に記載されることもあるでしょう(例えば「巨体」など)。例: 短気、誘惑に溺れやすい、非文化的、光に過敏、頭が固いなど

▼幸運点と学習点の決定

開始時の幸運点は1、学習点は0とします。

サンプル・キャラクター

カラム

力: 熟練[+4]戦士、優秀[+2]熊のような怪力、優秀[+2]山ライオンのような機敏さ、優秀[+2]街の民より頑強、優秀[+2]野外生活者、優秀[+2]燃えるような意志、優秀[+2]偉大なる戦士としての名声を求める

弱点: 貧弱[-2]癩癩持ち

カイラー

力: 優秀[+2]裏社会、優秀[+2]狡猾、優秀[+2]野心的、優秀[+2]機敏、平均[+0]錬金術*、熟練[+4]武器戦闘、優秀[+2]暗殺者

弱点: 貧弱[-2]自尊心が低い

●小道具

「一般装備」「財産」「取引品」などは使い捨ての「小道具」として扱います。ダメージの肩代わりは原則できません。PCが置かれた状況から手に入りそうなものなら、プレイヤー申告で「小道具」として取得することが可能です(幸運点の「物語る」を使うのもよいでしょう)。同じものを繰り返して得ることはできません。「優秀[+2]: 袋入りの硬貨」のように記載し、ランクを価値として考えて下さい。

●対抗時のルール

▼イニシアティブ

戦闘などの対抗判定は、ターン進行となります。行動順は次の通りです。

1. 状況から考えて素早く行動出来るキャラクター(不意打ちに成功など)
2. 早さに関係する特性値を持つキャラクター(ランクの順)
3. 素早い行動や関連特性値をもたないキャラクター
4. 状況などから通常よりも行動の遅いキャラクター

同じだった場合、関係すると思われる特性値の高い順となり、PCがNPCより優先されます。PC同士ならダイスを1個振り合って、高い方から行動してください。イニシアティブの高いキャラクターは、好きなだけ行動を遅らせることが出来ますが、次のターンに持ち越すはできません。

▼ダメージの発生と処理

攻撃側は関連する特性値の修正値を全て足した値に2D6を加え、防御側も同様になります。攻撃の方法によっては防御に使えない特性値が発生する場合もあることに注意してください。攻撃側が防御側の判定値を上回った場合、その値と同じランクのダメージが発生します。防御側が同値以上なら無傷です。

落下したり、溺れたりといった環境からのダメージは、込み入った状況の判定を行ない、足りない値の分と同じランクのダメージを被ります。

ダメージが発生した場合、受けたキャラクターはそれと同じだけ特性値のランクを失います。2ランクのダメージを受けたのなら、「優秀」特性値が2段階下がって「貧弱」になるのです。ダメージの割り振りは防御側が決定します。

精神的あるいは社会的なダメージは「疲労ランク」としてFのマークを付けます。一部の肉体的なダメージもここに数えます。チェスの勝負、討論、かけっこなどの対抗時がこれにあたり、シーンの終わりには全て回復します。

多くの肉体的なダメージは「負傷ランク」としてDのマークを付けます。戦闘だけではなく、落下や火傷、一部の非肉体的攻撃などもここに含まれます。負傷ランクは簡単には回復せず、シーンが変わっても継続します。

なお、一部の特性値は使う度に、次のシーンまでランクが落ちます。これはダメージではありませんが、似た扱いとなります。Sのマークを付けて下さい。

▼ゼロ・アウト

全ての特性値が「貧弱」まで落ちても足りないのなら、一つの特性がゼロに落ちて意識不明が行動不能に陥ります。GMが設定した三段階の状況の厳しさに応じて、シーンから退場してしばらく登場出来ない(ドラマ)、傷を負い新たな「弱点」を得る(リスク)、命を失って物語から退場する(死)という結果を得ます。通常はドラマ処理を行ない、退場と再登場の理由づけをします。

▼ダメージの回復

シーンが変わったとき、危機的な状況が去り、かつキャラクターがリラックスして時間に余裕のある場合、全ての疲労および負傷ランクは回復します。

緊張の伴う旅の途中や、脅威が継続してのシーン切り替えなら、全ての疲労ランクと1D6の負傷ランクが回復するのみです。傷の治りがはやくなる特性値を持っていた場合は、1D6にその修正値が加えられます。逆に、傷の治りが遅い弱点があるならば負傷の回復は1D6-2となります。

緊急措置として、「応急手当」や「励まし」を適切な状況で行なえば、シーン中に特性の修正値分だけ疲労ランクを回復させることが出来ます。徹底した処置を行なうには、数分を要し道具などが必要です。これによりシーン切り替え時の負傷ランクの回復に、施療者の特性値修正が加わります。

▼PDQシステムのダメージを理解するには

このシステムだと、一見傷とは関係のない特性値が減っていくので、発生したダメージと負傷の関係がイメージしにくいかもしれません。しかし、減少した特性値を使う場合は、理由を考えることで物語に彩りを添えることができます(錬金術の道具が壊れた等)。また、最初にダメージを入れた特性値と、ゼロ・アウト時に0になった特性値は「ストーリー・フック」としてGMがメモします。それ以降のシーンで、その特性値に関連したサブプロットが発生し、物語を彩るのです。通常は未来に起きますが、フラッシュバックなどを用いて過去の出来事としてその場で発生することもあります。

▼対抗時の選択ルール

- ・複数の特性値を重ねる場合、上方修正の考え方をういて、ダイスを増やすことも可です。この場合、特性値のサポート関係を明確にしてください。
- ・複数の対象に攻撃するときは、増えた分だけ下方修正を加えます。
- ・対象との距離は「近距離(殴れる)」「中距離(走って殴れる)」「遠距離(投げか射撃のみ)」「超遠距離(射程外)」の4つを考えます。

●幸運点と学習点

幸運点の利用 — 1点消費して下記のいずれかを得る

- ・**幸運**:判定後、ダイスを1D6+6として振り直し
 - ・**猛撃**:判定前、関連する特性値(通常は性格や動因)を1つ次のシーンまで1ランク落とす(Sマーク)代わりに、振るダイスを1個増やす。
 - ・**物語る**:シーンにちょっとした状況を追加。床が濡れて滑りやすい、など。
 - ・**回復**:即座にダメージを1D6点回復する。
- 幸運点の獲得** — 次のような状況で1点手に入る
- ・**瑕なき勝利**:困難な判定に劇的な成功を収める。
 - ・**気まぐれな運命の指先**:GMから避け得ぬ災難がもたらされるのと引替え
 - ・**トラブル**:「弱点」をからめた行動を行なう。この行動は、判定せずに失敗するか、一時的なストーリー・フックとしてトラブルをもたらす。1シーン1回のみ。
 - ・**欲望を満たす**:「小道具」を消費して、キャラクターの欲望を充足させる。
 - ・**GMの指示**:演技、行動に対する報酬。また、お菓子や場所の提供など。

▼学習点の使い方

練習等に十分な時間が取れるなら、4ポイント消費することによって、特性値のランクを1上昇させることが出来ます。新規に特性を取得する場合、ストーリー・フックが発生します。また、学習点を運命点に変換することが可能です。

●魔法

▼効果のタイプ

魔法の使用は、「魔法効果表」と照らし合わせて、その強度や範囲などを決めます。よくある魔法と発動時の効果を次に記します。

治療:修正値(平均なら1扱い)の分だけダメージランクを回復する。

ダメージ:効果TN分の環境ダメージを与える。抵抗特性値は状況次第。

幻覚:騙しか、精神への攻撃を行なうことができる。抵抗は同上。

召喚:「効果TN-1分」の合計修正値をもつ妖魔か、1つの「優秀」を持つ動物

▼魔術

柔軟に扱える魔法。世界観によっては専門(生命操作など)を決めます。

まずはどのような効果を、どれだけの規模で作り出すのか決定し、パワーを集めます(複数ならそれぞれに必要)。魔法効果表に従い、最初は「貧弱」ランクのパワーを、1行動を費やすごとに1高めることが出来ます。そのたびに「魔術*」でパワーのランクTNを目標値とした判定を行ない、失敗すると差分の負傷ランクを受けます。魔術は不安定なので、1ゾロだとTNに達していても失敗となり1負傷を受けることとなります。状況の厳しさは「リスク」扱いなので注意が必要です。最初に決定した効果分のパワーが溜まれば魔術は発動します。

▼魔力

一つの力を手早く引き出すことが出来るのが魔力です。魔力:治療*、魔力:物体を動かす*、など力の種類ごとに別の特性として取得します。

効果ランクは鍵となる特質一つを「魔力*」のランクとして扱い、他は「平均」で固定です。パワーを集める必要はなく、1疲労ランクを受けます。効果は固定。

▼錬金術

物質を変換し望みのものを創造する魔法です。ある程度の時間をかけることにより、使い捨ての「小道具」を作り出すことが可能です。ポーションから毒薬、発火する石まで実に様々なものを準備出来ます。

作り出したアイテムは、1つの特質を「錬金術*」と同じランクを持ち、他は「平均」で固定です。使うごとに「錬金術*」のランクが1低下し、シーンが変わるまで回復しません。作り出された「小道具」は使い捨てです。

▼魔力賦与

「魔力*」を時間をかけて物質(小石など)に込め、キーワードなどでそれを引き出せるようにする力です。「魔力賦与*」は単独では役に立ちません。

「魔力賦与*」と「魔力*」の低い方のランクを鍵となる特質のランクとして、物に封じます。錬金術同様に、使うごとにランクが低下します。

▼占い

星の配置を読んだり、動物を生け贄に捧げたりすることで、隠された物を見つけ出したり、未来を予知したりする力です。スタイルを決めて下さい。

「占い*」には、どのように働くかを理解する知識、過去の予言に関する知識、誰かの未来を知る力、場所や物に関係した知識を引き出す、などが含まれゲーム的にはGMに質問ができるという扱いです。GMは幸運点を与えてぼやかすことも、逆に幸運点を消費することではっきりとしたヴィジョンを与えることも出来ます。錬金術同様、使うごとにランクが低下します。

PDQ マスター・チャート

ランク	特性値ランクの指標	2D6判定への修正値	難易度ランクの指標	目標値 (TN)
貧弱 (Poor)	明らかに適性がない	-2	些細な仕事	5
平均 (Average)	一般的な人間の能力	0	単純な仕事	7
優秀 (Good)	通常より優れている: 専門家の大多数か、才能のある新人	+2	複雑な仕事: 細心の注意を要する	9
熟練 (Expert)	名の通った専門家: 才能を技術が支えている	+4	難解な仕事: 過度の集中を要し、一般人には厳しい	11
大家 (Master)	賞賛される天才: 才能と経験豊かな技術	+6	極めて難しい仕事: 大多数の専門家には厳しい	13

魔法効果表

ランク 修正値 (MOD) 目標値 (TN)	時間/ 持続時間	距離	範囲	扱われる数	重量	物理的な力	エネルギー
貧弱 (Poor) [-2] [5]	1アクション/ リアクション (5分)	触れる (12インチ)	すぐ近く (1平方ヤード)	1	片手武器までの 物体	パンチ	蝋燭の火
平均 (Average) [0] [7]	1ターン (30分)	近距離 (10ヤード)	部屋程度 (25平方ヤード)	10	重い人間 (115キログラム 程度まで)	全体重をかけた 体当たり	焚き火
優秀 (Good) [+2] [9]	1シーン (1時間)	駆け寄れない距離 (視界内)	競技場程度	100	熊、馬、小さな 手こぎ船	頑丈な棍棒	かがり火
熟練 (Expert) [+4] [11]	2シーン (6時間)	数マイル	1平方マイル	1000	荷物がいっぱい 詰まった荷馬車	走ってくる荷馬 車	森林火災
大家 (Master) [+6] [13]	4シーン (24時間)	数百マイル	都市とその周辺 程度の範囲	都市か国全体	巨大な船	砲弾	火山爆発