

使用ルールブック：「ガース第4版（キャラクター）（キャンペーン）」、「魔法大全」、及び、第3版のサプリメント（応相談）

キャラクターシート

Excelにて作成したファイルをアップしておきます。

修正希望等ありましたら桜沢までお願いします。できる範囲で対処します。

同様ですが、下はアエオロスまで。まあ、上があれば使わないかもだけど。

GM用雑魚シートあり（A4に無理やり2人いれ）

2010年4月27日更新

変更点：雑魚シート副能力値 cp を総 cp に反映し忘れたのを反映（申し訳ない！）

動物用シート、動物用雑魚シート追加。雑魚シートデザイン変更

荷重の扱いをちゃんと四捨五入するように。

文明レベルについて

基本文明レベルは3.5とします。この結果、以下の状況が発生します。

- ・初期所持金は1500\$
- ・ルールブックにある「装備品（中世）」のほぼ全て（TL3～4）が使用可能。
- ・医療関係技能など、TLを設定する必要がある技能はTL3として判定する。

使用できる特徴、技能、テクニック

全体的な指針は「マンガ的世界」です。

■「特殊的」特徴は基本的に禁止

まあ、妖怪を作るわけではないので。

もしも、どうしても、というのなら、応相談、です。

ささやかなものなら、「突然変異」ということにして考えてもいいけど.....

どれくらいが「ささやか」か、と言われると.....まあ、限定ありで10CPくらい？

なお、念のため。「特殊的」特徴は特徴の名前欄に「リトルグレイ」みたいなマークのついているものです。

また、この特徴をとったキャラクターは「人外」として扱われます。

「ヒト」ではない存在をどう扱うかはセッション中は街ごと（つまりGM）の裁量次第ですし、各PCのスタンスによっても変わるでしょう。

ただ、確実に生物学的な「ヒト」ではなくなります。

「特殊攻撃」について

上のルールを適用すると、「特殊攻撃」の特徴を取る事ができるようになります。
この特徴については、あらかじめこちらで以下の制限をかけておくことにします。

- ・必ずC距離のみの「白兵攻撃」の限定を掛ける。
 - ・このとき、必要CPは減少しません。 - 30%は無視してください。
- ・当てる時に必要な技能は、素手で攻撃できる戦闘技能なら何でも良いです。
- ・費やした+CP相応の見た目になります。例えば、15CPの焼きダメージ特殊攻撃だと全身ケロイド、5CPなら腕だけケロイド、とか。
 - ・この特殊攻撃を持っていることは外見で丸わかり、ということです。
 - ・持っている事がわからないようにするための増強は、+100%の増強とします。

■「超常的」特徴は応相談

ここに分類される特徴の中には、普通に問題なく取れるものとバランスや世界観的に問題あるものが混在しています。

取得する前に、必ず統括者にご相談ください。

なお、念のため。「超常的」特徴は特徴の名前欄に「ギザギザやじるし」のマークがついているものです。

裁定済み「超常的」特徴

「特 別 な 絆 」： あ り。
「神 の 代 行 者」： あ り で す が、 以 下 の よ う に 設 定 し ま す。

1. レベル1につき、1つの呪文を前提無しで取得できる。
2. 最高でも3レベルまでしか取れません。

この世界に最も流布している信仰は「唯一にして絶対なる神が終末の時に人の善悪に応じた審判を下す」といったものです。その信仰に応じているっぽい呪文と戒律を「神の代行者」で得ることを推奨します。

ただ、その他の信仰であっても、禁止、迫害はされておりません。自由に少数宗教を作ってその信仰に応じた呪文と戒律を設定して構いません。

- ・ぶっちゃけた話、この特徴は、ほとんどの場合CP的に損します。(前提無しで取る、ということは、多様な前提呪文が使えなくなる、ということです)得するパターンはいくらでもありえますが、得する度合いが高ければ高いほど「戒律」の縛りを強くしたいと思っています。
 - ・「時よ止まれ」とか取ったら、どんだけの戒律を与えてやろうか.....
- ・何が言いたいかというと、「強力なキャラクター」のためよりは「キャラクターのイメージ」のためにとって欲しい特徴だ、という話です。

■通常の特徴で制限されるもの。

TL的に不適当なものの全てと以下の3つについて、制限します。逆に、現状で他のものは制限しません。

.....全てが取って意味のあるものとは言いませんが。

「TLが高い/低い」

それぞれ基準のTLを3として±2Lvまでとします。つまり、TL6の装備は手に入れる事ができません。

『リアルな世界ではGMは……』と記述されている特徴

とりあえずルールブックに記載されているとおりに制限します。マンガ的でも、一応リアルではある、と言うことで。

「専用アイテム」

大変強力な特徴です。この特徴で得る事ができるアイテムは「一つのアイテム種別につき1種のみ」とします。

「アイテム種別」の分類は、統括者がその都度判断しますが、とりあえず「装備」「乗り物」「その他」くらいの種別にしようと考えています。

例)「装備」から「専用アイテム」として「大型ナイフ(特優)」を取った場合

そのキャラクターは他の「装備(小型ナイフであっても!)」を専用アイテムにする事ができません。他の装備を「専用アイテム」にしたい場合は持っている「大型ナイフ(特優)」を売り払うなりして失わせなければいけません。この場合、売り払って得られる金額は、その装備の買値の1/5になる、とします。

なお、「専用アイテム」の特徴で取得した消耗品は、使用したらそのまま失われます。たとえば「戦士」のエリクサは1CPで専用化できますが、使用したら失われます。
#使うたびに1CP払い続けるなら、それはそれでありです。

■特徴「毒舌」の扱いについて

使い方やキャラのデータの組み方によっては最強の特徴になってしまいえる「毒舌」の特徴については、以下のような運用をします。

- ・禁止しない
- ・効果は完全にGM裁量
- ・この特徴が効果を発揮するには、適切な局面と適切なロールプレイが必要になります。

具体的には、この特徴は「戦闘中、言葉を発することによってそのキャラがNPCに影響を与えうることを表す特徴」になります。

発した言葉によっては、何の効果も表さないことも普通にありえますし、ルールブックにない効果にすることも可能です。もちろん、ルールブックどおりに運用することも可能です。

ただ、どのような効果が生じるかや、技能への修正の最終的な判断は全てそのときのセッションのGMが決めます。

PCが提案することは可能ですが、却下や効果無しとされても文句を言わないようにしてください。

念のため。GMは、【演説】技能判定にファンブルしない限り「明らかに現況よりも悪くなる」

効果を発さないようにしてください。「毒舌を吐くなんてとんでもない!」敵が相手でも、技能に成功すれば「何も起こらなかった」とするべきです。

もしどうしても悪いようにしたいのなら、ペナルティをかけてファンブルを発生しやすくする
といいと思います。

■特徴「副収入」について

世の中、金の力ほど強いものはありません。それが冒険の形としてどうなのか、というツッコミなどさておいて。

というわけで、財産レベルを上げて「副収入」をとると唸るほどの財力を得ることができてしまします。

さすがに、この世界が(インフレによって)経済的に滅びる可能性を考えると、このまま毎セッションごとに通貨が増えるというのもまずいので

副収入によって得られるゴールドは上限を300\$とすることにします。

初期財産レベルの高いキャラは、少ないCPで多くの副収入が得られることのみがメリットになります。

今まで(2015/5/10)のセッションで得ていた副収入は、巻き戻すのも大変ですので、そのまま構いません。

(もちろん、消費していなかった場合に、自主的に返納されることはありがたいです)

■技能、テクニクは何でもあり(一部応相談)

TL的に不適当なものを除き、技能は基本的にルールブック上にある前提条件を満たしてさえいれば、全て取得可能とします。第3版のサプリメント(ルナルや百鬼夜翔など)にある技能についても、TLや第4版ルールのバランスから大きく外れていない、または似た技能が第4版に存在しない限り許可します。

何かありましたら、統括者にご相談ください。

*例:百鬼に載っている様々な趣味技能、ルナルの<致命傷>など

*第3版のサプリメントに載っているアイテムについては、「パワーアップ」や「マーシャルアーツ」などの汎用的ルールからならば概ね許可します(要相談)。「ルナル」「ユエル」のアイテムのほとんどは世界観に関わるものなので、許可しないと思います。

*第3版「パワーアップ」にある「武器のカスタマイズ」は許可します。ただし、折りたたんで隠し持つことができるものは大変壊れやすくなっているものとします。この改造を行った武器は、それを使った判定を行うたびに破損の判定を行ってください。

■技能「地域知識」について

同じ地に二度行く事の無い旅人であるPCがこの世界のある地域の知識を手に入れても、セッションには事実上役に立ちません。

ですので、この世界における地域知識は「地域知識/E G F」のみが有効に使えるものとします。

この技能は例えば「地域知識/地球」と同レベルであると考えてください。

- ・技能判定に成功した場合、セッションのステージである地域の知識が大変大まかに手に入る可能性があります。

- ・この技能は「旅によって手に入るこの世界の知識」がどれだけあるかを示すものです。
 - ・旅人になりたてのキャラがこの技能を高レベルで持っているのはちょっと不自然、ということになります。
- ・この技能にCPを費やしていくと、セッションにも現れていない世界の知識を統括者からこっそり伝えることになるかもしれません。
 - ・といってもそんなに大変なことじゃないから、あんまり期待しないでね。
 - ・最初は1CP費やすことによって「天体の運行」とか「気候の法則性」とか。
 - ・目安としては15LvくらいでPCが死なない理由の断片くらいは見えるのかなあ。

■技能「準備」について

以下のルールを追加します

- ・対象が違う物体なら、1ターンに何回「準備」技能による準備を行っても良い。
 - ・EGFでは。おおむね「二刀 or 二丁拳銃」用の追加です。これで、1ターンに2丁準備できます
- ・ルールブック 189p に記載の無い装備に関しての準備技能を追加します。
- ・「小手先で準備できるもの」ならば概ねどんな物品でも構いません。
 - ・さすがに「準備 / ポールアーム」とかはダメです。黒色火薬弾とか、ポーションの瓶とかを想定しています
- ・難易度は「並」で、物品ごとに別の技能として扱います。
 - ・「準備 / 瓶」なら中身が何であろうと準備できますが、別の物品である黒色火薬弾は準備できません。

■テクニック「竜巻斬り」について

ルールブックには前提条件として3種の武器技能が挙げられていますが、これ以外の振り武器についても、おおむね可とします。フレイルやショートソードなどで竜巻斬りをしたい方は、どうぞどうぞ。

ただし、距離2以上まで届く武器であっても、このテクニックで攻撃できるのは距離1のみです。距離1が攻撃範囲でない武器であっても、攻撃できるのは距離1の地点のみになります。長刀などを使う方はご注意ください。

呪文の制限

■ <祝福> の制限

相変わらず強力な<祝福>の呪文は以下の制限をつけます。効果自体はルールブックに準拠します。

- ・「神聖な」キャラクターしか使えません。
 - ・具体的には、「聖職者」「真の信仰」の二つの特徴が前提となります。
 - ・この前提は「神の代行者」になっても外すことは出来ません。
- ・呪文が効果を発揮するためには、術者が対象を感知内に収めた状態で「集中」の行動を取っている必要があります。
 - ・他の呪文の準備である「集中」や、「真の信仰」の効果を発揮するための「集中」もこの「集中」に含まれます。
 - ・要は「祈りなさい」という話。
 - ・「感知内」とは、「視界」とか「対象の声が聞こえる」とか……「対象の存在を術者が感知できている」という意味です。
 - ・目が見えなくても使えるよ、という話。
- ・このルールの限定の結果、<祝福>の魔化品はほぼ意味を失います。この世界にはこの魔

化品は無いものとして考えてください。

■ < 矢返し > 系についての記述追加

怖い怖い銃器に対して大変有効な「矢返し」と「飛び道具防御（旧< 矢戻し >）」魔化品とかを検討している人も多いと思いますが、一応念のためのルール補足。

- ・ < 矢返し > は通常呪文です。維持している間はずっと効果を発揮します。
 - ・ 逆に言うと、魔化品とかを買っても発動して維持しておかないと効果は発揮しません。
- ・ < 飛び道具防御 > は防御魔法です。能動防御が出来る状態に無い場合は使えません。
 - ・ 魔化品を買っても、寝てるときに撃たれたら……ちーん。
- ・ これらの魔法で戻っていった矢弾に対して、射撃者は能動防御する事が可能です。
 - ・ ルールブックには書いてないけど、これが無かったらえげつなさすぎる。
- ・ 一応、これも念のために。戻っていった矢弾を再びこれらの呪文で跳ね返すことは出来ません。
 - ・ F F のリフレクの法則だね。

銃器について

銃器はE G Hの世界観を特徴付ける特殊な扱いをします。ルールブックに単純に準拠しているわけではないのでご注意ください。

■ 基本故障値は「14」（武器のTLには関わらない）

つまり、命中時の目標値は事実上、どんなに技能レベルが高くても「13」と扱われることになります。

* 故障時の効果についても、武器のTLに関わらずTL3の効果が発生するものとします→文明レベル5の銃でも爆発する、という意味。

■ 文明レベルを3として計算

この世界には、実際には文明レベル5までの銃器が一般的に出回っています。（正確に言えば、「出回っている町もあります」）

よって、「TLが高い」の有利な特徴を取らなくても銃器はTL5まで使用可能です。

■ 高品質な装備のルールについては、ルールブックに従う。

ただし、基本の文明レベルを「3」とするので、TL4の銃器を買うときは2倍、TL5の装備を買うときは4倍の金額（弾薬も同じ）が必要になります。

TLの高い、高品質な銃器を購入する時は、もちろん、TLによる金額の上昇を乗算してから、高品質にするための倍数を乗ずることになります。

■ 拳銃は白兵武器にもなる

片手で扱う射撃武器は、敵に接近して扱う場合白兵武器のようなふるまいをする事ができま

す。具体的には……

- ・攻撃対象が【受け】できる範囲で片手用射撃武器（拳銃&ピストル型クロスボウ）による攻撃を行う場合、以下の行動が可能になる。
 - ・フェイント（該当する長射程武器の技能で出来ます。また、その技能から【フェイント】のテクニックを伸ばすことも可能とします。）
 - ・この判定で故障値以上を振っても故障はしません。
 - ・トリック攻撃（技能を - 2 することによって、敵能動防御に - 1 ペナを与える。このときの攻撃目標値は最低 10 必要）
 - ・念のため。もちろん通常の白兵攻撃でも可能な行動です。また、この行動に関しては、余分に 1 ターン準備することで、距離に関わらず手投げ武器でも可能とします。
- ・全力攻撃のオプション【必中攻撃】（命中 + 4）

魔化品について

やっぱり、いろいろ考えたのですが、ルールブックの記述どおり、エネルギー 60 までの魔化品を（消費エネルギー = 価格）とします。

61 以上は（消費エネルギー × 33 = 価格）とします。

一時魔化とか、部位鎧への魔化を駆使して安く済ませてみてください。

ともあれ、この金額で＜祝福＞を除く全ての魔化品を購入する事ができます。

タリスマンや、アミュレットや、スペルストーンとかも全部アリアリです。

■両手武器魔化について

さまざまなデメリットの割にいろいろ涙目な威力の両手武器にてこ入れするため、以下のルールを本格的に適用します。

- ・両手で使用する「杖」以外の近接武器に魔化を行う場合、必要な金額は必要エネルギーと等しい。
 - ・両手剣でも、両手斧でも、武器に魔化が可能な呪文ならほぼすべて適用されます。
 - ・ただし、「防御警戒系」の魔化はできません。ゲームバランス上の問題です。
……「矢返し」ができる両手剣とかヤバいでしょ？
 - ・いくつか眺めていたら、やっぱり「肉体操作系」もヤバそうなので禁止します。
……「痛み止め」は、ちょっとまずいかな、と。
- ・もしも、片手でも利用できる両手武器（槍など）に上記の魔化を行った場合、効果は両手で扱っているときのみ生じる
 - ・まあ、両手からマナの流れが生じてるとか何とか、適当な理屈で納得してください。
- ・この魔化は「両手で準備した状態」でないと効果を発揮しません。
 - ・例えば、「持続光」の効果を永久にした輝く両手剣は、非準備状態になるとなぜか光が消えます。
 - ・もしかして、案外便利かも？

このルールで両手近接武器は、攻撃に特に特化した強力な武器となります。岩に刺さった伝説の剣を抜いて携えた勇者とかも、「専用アイテム」の特徴を利用することで作成できるでしょう。

ただ、「専用アイテム」をピーキーに活用するととんでもない超兵器ができる可能性を秘めています。この特徴をご利用の方は、出来れば、それなりに自重して（専用アイテムに 10CP くらい？）運用していただけるとありがたいです。

乗り物について

この世界では、旅人のためにそれなりの乗用機械が発達しています。

データについてはメンバーのりんさんが作成してくれました。大変ありがとうございます。

乗用機械のデータ

知的乗用機械のデータ

乗用機械の見た目に関しては、自由に設定して構いません。バイクでも、バギーでも、どうぞどうぞ。

ただし、このデータに記述されている特徴を無視することは出来ません。

つまり、ルールの

- ・ 空は飛ばない。
- ・ 「知的乗用機械」は、しゃべります！ 寂しい旅が苦手だけど一人旅をしたい、という酔狂なあなたは是非！
- ・ 車輪は絶対あるので、多脚戦車は無理
- ・ <乗騎> 技能が存在します。簡単に説明すると.....
 - ・ 下手な人でもそこそこ乗りこなせるようになります。
 - ・ 戦闘時になると乗り手の技能が高くないと動かなくなります。
 - ・ 詳しいルールはルールブックを参考にしてください。

乗用機械は上の二つのデータを使い、馬を使う人はルールブックにある馬のデータを用いてください。

適用されるルールは、二つとも共通です。戦闘時は「騎馬戦闘」のルールにのっとります。

ただし、戦闘に乗り物を使うのは非常に難しいことを特記しておきます。

* 馬は決してルールにある「戦闘に慣れた」状態にはなりません。

- ・ 少し修正します。ルールにある戦闘訓練された馬は存在しますが、「騎乗者が銃を打った場合」のみ訓練を受けていない物として扱います。
- ・ 乗用機械も同様です。騎乗者が銃器を使った場合<乗騎> 技能で抵抗します。

セッションの進行について。

かなり「ゲーム的」な進行を想定しています。

- ・ セッション一回一回の主たる目的は「生き残る」ことになります。
 - ・ 「命知らず」とか「バーサーク」の特徴を持つキャラは苦しいロールプレイになることを覚悟してください。
- ・ その他に、PC一人一人に各自設定してもらう「目的（旅の理由）」に沿ってセッションに絡んでもらいます。
 - ・ 「旅の理由」が無いのなら、最も命を永らえる方法はおそらく「旅をしない」ことです。
 - ・キャンペーンの話が進行すれば、そうではなくなるかもしれませんが.....
- ・ セッション中の立ち回りによって、キャラクターの収入は個人ごとに変わります。一攫千金も出来るかもしれませんが、無収入のままセッションを終えることもあるかもしれません。
 - ・ 安定した収入が必要であるなら、相応の特徴、技能を持つ事をおすすめします。
 - ・ 例えば、「副収入」の特徴を持っていたら、1セッションごとに1月分の収入を

得られます。…… 1 C P で 1 セッションに 15 \$。多いと思うか、少ないと思うかは……？

セッション中の死（特殊ルール、注意）

セッションの途中でもしも P C が死亡した（もしくは再起不能の負傷で、P L が死に等しいと決断した）場合は、その場で P C は消え去り、ゲームから排除されます。

その後、セッション終了時に、そのセッション中の死につながる記憶を漠然と失い、セッション開始時にいた地点に復活します。

この時、キャラクターは一部の例外を除いて、(100 C P + その時点で残っていた未使用 C P) の状態まで C P 総計が減少します。

C P 総計が 100 C P 以下のキャラは、死んだら（現在の C P 総計 - 10）C P で作り直すか、「ロスト」とするかを選べます。

- ・このルールの詳細は、実際に死んだキャラクターが本編開始以降で生じたときに詳しく紹介します。
- ・P C、及びその関係者の中には、ゲーム開始時点で「死んで生き返った」者は存在しない、ということにしてください。

リビルド

第4版はまだまだやり始めたばかりのシステムです。

しかも、GMの用意しているルールも改変を多く行う予定です。

リビルド（P C の作り直し）はGMへの報告さえあれば無制限に行っても構いません。

現状の C P 総計と未使用 C P を用いて、どのようにキャラを作り替えても構いません。

……セッション中はダメですが。

更なる努力について

ルールブックにある「戦闘中の更なる努力」についてルールを変更します。

- ・疲労消費は一回につき3点
- ・一回の判定に対して複数回使うこと（重ねがけ）が可能

E P について

第4版キャンペーンに記載の「ボーナス C P」（いわゆる「未使用 C P」）による成功判定の影響ルールは、適用するといつまでたっても成長ができない、という意見があるので、C P によるものとせず、「E P」によるものに変更します。

アリアンロッドだと「フェイト」と言われたり、迷宮キングダムだと「希望」と言われたりする奴ですね。

■ E P の概要

- ・作成時のキャラクターは3ポイントの「EP」を持っている。
- ・セッション中に「EP」を1点使用することで以下の事ができる。
 - ・失敗した判定を成功したことにできる。(ファンブルは操作できません)
 - ・「技能なし値」を用いた判定に対してこの効果を使うことはできません。
 - ・攻撃判定時、サイコロ2つの出目の合計値を使って判定できるようになる。(出目は2～12になります。目標値16なら約40%の確率でクリティカルになります)
 - ・ただし、このとき6ゾロが出た場合は目標値がいくつであってもファンブルとします(銃器は故障します)
 - ・敵の判定クリティカルを通常の成功にする事ができる。
 - ・この効果は、クリティカル表の結果を見てから使用しても構いません。
- ・「EP」はセッション開始時に最大値まで回復する。
- ・「EP」の最大値は、 $(n - 3) \times 10CP$ (nは成長後のEP最大値)で成長させる事ができる。

ところで、EPって何の略かは.....エバーグリーンポイント、ということに決定しました。