

2つの大国に接した小さな世界。

けれども、それらに毅然と立ち向かう力もつ獣。彼らを友とする誇り高き自由民。

大国の力の届かない世界に羽ばたこうとする人々。

彼らの故郷の名は霊峰アトラ。その人々の名は「ドラゴンライダー」

竜を友とし、冒険の旅へ出かける。それがドラゴンライダーです。

自由に飛び回り（飛ばない竜もいるかもだけど）世界をまたにかけましょ。

## GURPS4th ドラゴンライダー

統括者：アエオロス

現在、世界観の立ち上げ中です。

キャラ作ができないと感じた場合、または要望、わからないことなど。以下へ。

ドラゴンライダー質問版

### 更新履歴

2011/03/06 軽く記述整理。徹甲序数と速射について記述。

2011/02/14 GM 経験点について、今のところ他 GURPS と同じ。NPC レイが、アトラやグレイ（上司）の伝令役に。

報酬変更。200 もしくは 300。バブリー気分は別に、アイテムで味わってください。

2011/02/11 アトラは近隣諸国の中でも割と現代的な気質がありますが、若干中世的差別もあります。二等市民 / 女性などです。

二等市民 / 女性はライダーの女性は当てはまりません！少なくとも人間の大人であれば、性以前にライダーとして認識されます。他にも当てはまらない地位があるかもですが、おいおい・・・。

新シートテスト版追加。武器の伸長について。あとキャラ作時、遠出できるようにするよう追記（不利な特徴のとそれを補う特徴を気をつけてください）。

2011/02/10 鞍など馬具を幻獣に「相当品ルール」を用いて使えることに。

ドラゴンの絆を結んだ相手とは、言語が通じなくてしゃべれると明記。

2011/02/08 射撃のトリック攻撃、正確さはペナに入れられなくなりました。

2011/02/07 形態変更の CP 変更「(有利な特徴 + 不利な特徴) × 0.9 + 15cp」に。

また、不利な特徴は有利な特徴の半分までしか計算されません。

大きな改定ですが、バランスが悪い事例がわかったので変更しました。

形態変更を考えられているみなさん。申し訳ありませんでした。

2011/02/05 大概の人が取るライダーの一般幻獣語を基本セットに。

設定があるなら削除してもかまいません。

竜に大陸共通語お勧め。お勧め技能書き足し。

町での竜の扱いについて。アトラなどでは、インドの牛並みの大胆さ OK。

SM3 までなら（3 だとちょっときついけど）自由に入れます。

2011/02/04 キャラシー修正右側技能欄テクニク・技能なし値計算の不具合改善

2011/02/02 テンプレドラゴンページ作成。後援者が派遣してくれるドラゴン追加。

2011/02/01 弓チャージを移動中可能に。それでも威力少ないし大変だけど・・・。

一部の方に対し、幻獣の追加移動力は最大 3 までと制限をつけました・・・が、とり

はずします。申し訳ありません。

発明品について追記。ドラゴンに漫画的もくそもなさそうですが、漫画的特徴を可能に。人間も死にくさガツリとれます。

2011/01/29 気にされていないですが、人間の場合にある疲労点とHPの制限はドラゴンにないので追記。空中騎射をテクニクに追加。

2011/01/28 NPCについて記述大幅追加。PCの立場追加。グレイが上司に。

PC基本セット「アトラと仕事への義務+名声+1/ドラゴンライダー(0cp)」追加。

見にくくなったのでまた整理します orz

2011/01/27 後援者について、2体目の幻獣を呼んでくる場合はcpが2倍に。

## 更新履歴の過去ログ

## 世界観とセッション基本

中世(TL3)。世界はまだ広々として、人の知る地域がわずかだったころ。山合いには幻想の生き物があり、その頂点にドラゴンがいる。PCはドラゴンライダーとなり、さまざまな依頼を受け、時に戦い、時にアトラの外へ出かけていきます。

- ・地理
- ・PCの立場
- ・冒険の導入や目的
- ・冒険の報酬

## キャラクター作成レギュレーション

ガープス超常物に汎用に使えることを狙ったキャラクターシートです。現在2011年1月版(版)と、その改良試験型(版、なんじゃそりゃという突っ込みはなしで)を載せています。意見があればアエオロスまで。

### プレイヤーキャラクター

この世界では以下2種のPCをつくり、同時にロールしてもらいます。なお、幻獣だけというものかまいません。その他、ちょっと特殊になりたい方は統括者までご相談ください。また、新特徴がありますのでレギュレーションを見てください。

#### 1. 乗り手(ドラゴンライダー)

130cp、不利な特徴50cp。内、基本セット35cp(よくみんな取る一般幻獣語分増えました。撮りたくない人は6cp削ってください。ただ、会話参加に制限がかかります)

#### 2. ドラゴン(などの幻獣)

450cp、不利な特徴100cp。竜以外可能。人乗せれるように。面倒な人用に300cp程度の例あり。

共通事項 .

初期所持金 2000 .

## 各種裁定

主なもの。詳しくはレギュレーションページへ。

1. 魔法の素質・・・最大 3Lv。(例外：ドラゴンのみ、統括者相談で突破可)
2. 形態変更・・・「追加される能力(不利な特徴の買い直し込)\*0.9+15(最低 15)」cp に変更。特徴に「元形態のみ(-10%)」の限定が可能に。
3. 文明レベル・・・厳密に 3。文明レベルの変更は、通常通り cp を使用してください。6 以上は TL を得るだけと同じだけの特殊な背景が必要です。
4. 仲間・・・ドラゴン側でとってライダーの 130cp を基準にして計算してください。普通はライダー側が仲間をとってください。

## 各種判定レギュレーション

### 戦闘の基本

1. 基本はドラゴン中心。
2. ドラゴンは馬のようにおびえたりはしない。
3. 高速での移動ルール(p373 ~ 375) 使用。
4. 高速移動はステップにも影響します。
5. 敵・・・GM 次第。思いつかないなら、例としては「野良や、まだ見ぬ地域での野良幻獣」「例外的に TL が進んだ組織の何か」「遺跡の何者か」「バリスタ装備の軍隊(扱いが難しいが)」「飛空船」とか・・・。

### 戦闘バランスや戦闘に関する世界観

統括者のシナリオはそこまで厳しくしない・・・つもりです。ですが、超高空の場合、落ちて不時着に失敗すればそれなりの最後が待っています。NPC も同様で、相手を落とせば死ぬ確率は他のシステムよりも高くなっています。

### 【攻撃時のルール】

#### 『チャージ』(ライダー専用技能)

ドラゴンライダーは、速度を活かした突撃ができます。ランス技能を振る場合も使用技能以外、以下のルールに準じます。

- ・ 方法
  - ・ チャージ技能で攻撃。白兵武器は、移動したなら移動の最後に。
  - ・ 突き武器は、前方 120 度のみ。振り武器は横のみ(横をかすめるように)
- ・ 速度
  - ・ 相対速度を使用。ただし、最後に直進した距離のみ。(なだらかなカーブは OK)
  - ・ なお、弓の移動中射撃はそのターンの移動すべてを考慮する。
  - ・ 敵の最後の移動も考慮。ただ、GM がきつければそのセッションでは廃止。
- ・ 威力
  - ・ 最大値は武器 HP の 2 倍、端数切り捨て
  - ・ 白兵武器(幻獣の体力/100 × 攻撃方向への速度) D + 武器攻撃力補正
  - ・ 射撃武器(乗り手の体力/100 × 攻撃方向への速度) D + 武器攻撃力補正
- ・ 消費
  - ・ 白兵武器は、武器の HP に攻撃ダイスと同じだけのダメージ
- ・ 技能
  - ・ 「チャージ/武器」(敏捷力(難))(前提は、該当武器技能)
- ・ 注意事項
  - ・ ドラゴンの首や翼より武器が短いと常識的に届かない場所には届かない。
  - ・ 武器の達人の効果はかかりません。

## 白兵武器の移動後攻撃

移動後大ぶり攻撃の目標値の最大値9をなくします。制限なしです。

## 射撃のトリック攻撃

可能とします。ルール通りですが、狙いおよび正確さの修正はトリック攻撃による目標値低下後に加算します。また、絆の才能がない限り幻獣の安定値は0として扱います。

## 【防御時のルール】

『防御に用いられる魔法全般について』(矢返しルールを改定)

防御魔法全体に、次のルールを使用します。

防御魔法・・・受けの防御判定として扱う。(技能LV1/2)+3を振る。防御にかかる修正は受ける。

通常魔法・・・魔法がかかったのち、攻撃を受けるたびに(技能Lv1/2)+3の判定で防御できたかを判定する

例外)能力値増強系(防護点を挙げるなど)は技能Lvで判定可能です。

例外2)反射魔法・・・相手攻撃力のダイス数のペナルティを判定に受ける。

乗り手への攻撃。

範囲攻撃などは自動的に幻獣がかばってくれます。また正面からなど、明らかに攻撃が来、かつ遮蔽をとれる方向に対しては幻獣が完全遮蔽を自動的にとります。

個人が狙われかつドラゴンが防御判定に失敗した場合、敏捷+3でドラゴンがかばえます。

生え換わり

取らないと映え変わらないので、注意してください。もっとも、アトラには回復役の幻獣もいますので、もどれば生きていればなんとかなります。

## 【さまざまな行動】

ライダーとドラゴン、どちらかが判定する場合

イニシアティブなどです。どちらか好きなほうをプレイヤーが選択します。

空中での、騎乗判定について

操縦技能と同じ修正。また、操縦技能と同じ使い方ができます。地図読み、天候予測などは本当に基礎的なものに限定されます。

ドラゴンライダー同士のすり抜け判定

ライダーの騎乗かドラゴンの敏捷力の即決勝負とします。

新テクニック【不時着】前提：騎乗±0 並

騎乗からのテクニックです。ドラゴンが気絶し墮ちても、ライダーがこの判定に成功すればドラゴンは軟着陸をすることができます。その場合でも落下ダメージは5mから落ちたとして計算します。もっとも、この判定はGMが状況と難易度により適宜修正を与えます。

新テクニック【空中騎射】前提：射撃武器技能-1 限界：武器レベル 難

空飛ぶ乗物から射撃武器を使うときのテクニックです。ただし、往々にして「絆の才能」のほうが便利かもしれません。

## 【アイテムルール】

『武器破壊ルール』・・・チャージ時以外ときは廃止

チャージで武器はHPに大幅なダメージを受けます。武器のHPは、ルルブの531ページを参照してください。失った武器のHPは武具屋技能で回復します。これはルルブの通りですが、以下の変更点があります。

1. 質を一つ上下するごとに武器のHPは1点上下することとします。
2. 自分たちでは、最大でも2までしか回復しません。
3. お店で頼んだ場合は、元の値段の8割で元の数値まで戻してくれます。

撤去ルール「武器狙いとは別に、武器を当てたり受けに使用したりするとアイテムのHPが1減少。」

### 流通品

アトラは物品は通常通り買えます。TLが高くなれば当然そのルールに従います。旅先ではもっといいものがあったり、安く買えたりするかもしれません！当然、逆もあるでしょうが・・・。

TL・・・流通品は5まで。値段は通常ルール。6以降は「買えません」

なお、心臓部でなければ整備にTLは必要ありません。

(もっともTLがなければアイテムは買ったりできませんが)

専用品・・・EGFと同様。ただし旅先で手に入れたものの方が強くなるかも。

魔化品・・・エネルギーはEGFと同様です。流通しているものはエネルギー300まで。

また、『防熱の魔化』品は流通していません。

パワーストーンは5点までは普通に買えます。

追加・・・3版パワーアップのアイテムも使用可能とします。

4版に対応する数値がない場合統括者まで。

亜人用のアイテム(特殊なライダーの場合)

価格・・・小さい場合  $(1+0.1 \times SM \text{ 差})$  倍

大きい場合  $(1+0.2 \times SM \text{ 差})$  倍

重さ・・・面倒だろうけど、(身長/170)の三乗倍

0.01まで行かない場合は四捨五入。

馬具・・・馬のデータをそのまま使えます(大きさ修正無視)

また、姿かたちは好きでかまいません。

ただしライダー側は、その道具を使う部位は当然使えるように(手綱相当品なら腕、拍車なら脚)

また、飛んでいる以上蹄鉄相当品はあまり効果がないでしょう・・・。

### 特殊アイテム

新たに以下のアイテムを使用可能とします。

背甲・・・竜に乗っているときのみ、ライダーの後ろのみを守ります。

防護点10、価格250 15 kg

命綱・・・ロープと同様とする。転落せずにする

旅先ではもっと強いものを見つけたりできるかもしれません！

#### 武器の改造

武器の改造を可能とします。

改造・・・3版パワーアップのルールを採用

柄の延長・・・パワーアップの柄の延長とは別方法で「も」可能

技能Lvが伸ばしたm数だけペナを受ける

1長くなるごとに重さ+1 kg、必要体力+0.5(端数切り捨て)

射程の「幅」は変わりません。2,3の射程は、3,4になります。

増強アイテムをつける(セッション報酬)

魔化付与、もしくはマナ以外による同様効果を付与のアイテム

回数制限(1,2回)なら判定不要。武器につける

現在、3回以上もしくは永続は無。