

# 『オクトパストラベラー TRPGルールブック&リプレイ』 ゲームサマリー

## ルールサマリー

### ■基本判定

[2D6 (六面体のサイコロ2個) + 判定値 (能力値に修正を加えたもの)] で達成値を算出。達成値が目標値以上ならば成功となる。

### ●クリティカル

基本判定で振った2D6の合計がクリティカル値以上の場合、クリティカルが発生する。クリティカルの場合、その基本判定は自動的に成功となる。クリティカル値の基本は12だが、変動することもある。

### ●ファンブル

基本判定で振った2D6の合計がファンブル値以下の場合、ファンブルが発生する。ファンブルの場合、その基本判定は自動的に失敗となる。ファンブル値の基本は2だが、変動することもある。

### ●フィールドコマンド

PCのジョブごとにフィールドコマンドが設定されている。フィールドコマンドは戦闘以外で使用することができ、宣言するだけで効果を発揮する。

### ●キーアイテムとキーワード

シナリオ進行における重要な物品をキーアイテム、重要な情報をキーワードと呼ぶ。

### ■戦闘

戦闘はターンという時間単位で管理し、1ターンはセットアッププロセス、イニシアチブプロセス、メインプロセス、クリンナッププロセスの順に進行する。

### ●メインプロセス

キャラクターは1回の行動で、移動、メインアクション、

フリーアクションをそれぞれ1回まで行なうことができる。メインアクションでは、武器攻撃、アビリティの使用、防御態勢、逃走のいずれかを行なえる。

### ●命中判定

[2D6 (六面体のサイコロ2個) + 【命中】] で達成値を算出。達成値が攻撃対象の【回避】以上ならば成功となる。

### ●シールドと弱点

エネミーの弱点となる武器や属性で攻撃することで、シールド強度を1減らすことができる。シールド強度が0以下になると、ブレイクが発生する。

### ●ブレイク

ブレイクとなったエネミーは、【物防】と【属防】が減少し、即座に行動終了となる。

### ●BP (ブーストポイント)

セットアッププロセスに1点獲得し、最大3点まで溜めることが可能。エネミーの弱点となる武器攻撃の際にBPを使用した場合、シールド強度が使用したBP分だけ追加で減少する。アビリティを使用する際にBPを使用した場合、アビリティごとの追加効果が発生する。

## 世界観設定

『オクトパストラベラー TRPGルールブック&リプレイ』は、Nintendo Switchなどで発売されているRPG『オクトパストラベラー』を題材にしたTRPGである。PCたちは『オクトパストラベラー』の舞台であるオルステラ大陸を旅する旅人となる。

オルステラ大陸はいわゆる中世ヨーロッパ風のファンタジー世界で、自然豊かな特色あふれる8つの地方に分かれている。

## フィールドコマンド一覧表

ジョブ名	フィールドコマンド	効果
剣士	試合	エキストラ1体に稽古試合などで剣の腕を見せることで、さまざまな便宜を図ってもらう。
踊子	誘惑	エキストラ1体を誘惑することで、何か願いをひとつ叶えてもらうことができる。
薬師	聞き出す	エキストラ1体に話しかけ、情報を得る。
盗賊	盗む	エキストラ1体が所持しているキーアイテムを、盗み出すことができる。
狩人	けしかけ	動物や魔物などを誘き寄せすることで、シーンに登場しているエキストラすべてを排除することができる。
神官	導く	エキストラ1体に神の教えを説くことで、さまざまな便宜を図ってもらう。
学者	探る	エキストラ1体に話しかけ、そのエキストラが持っているキーワードを得ることができる。
商人	買取る	買値の80% の金額 (端数切り捨て) で、店やNPCからアイテムひとつを購入できる。この時、買値が設定されているキーアイテムやキーワードを購入することも可能である。